الشغف بالأنترنت وعلاقته بإدمان الالعاب الالكترونية (البوبجي نموذجا) لدى المراهقين في المدارس الثانوية

م. م ميسون عبيد خضير
جامعة القادسية/ كلية الآداب
maysoon.obaid@qu.edu.iq

أ.م. نغم هادي حسين
جامعة القادسية/ كلية الآداب
Nagham.Hadi@qu.edu.i

تاريخ الاستلام : ٢٠٢٠/٥/٢٠

تاريخ القبول : ٢٠٢٠/٦/٢٥

الخلاصة :

تهدف الدراسة إلى تعرف الشغف بالأنترنت وعلاقته بإدمان الالعاب الالكترونية (البوبجي نموذجا) لدى المراهقين في المدارس الثانوية. وبلغ عدد أفراد العينة (٢٠٠) طالبا وطالبة اختيروا بالطريقة العشوائية البسيطة ذات التوزيع المتساوي. ولغرض قياس هذا الهدف تم بناء مقياس الشغف بالأنترنت، ومقياس ادمان الالعاب الالكترونية (البوبجي نموذجا)، وقد استخرجت الباحثتان لأداتا البحث شروط تحليل الفقرات والصدق والثبات. وتشير أهم نتائج الدراسة إن المراهقين في المدارس الثانوية يتسمون بالشغف بالأنترنت، وادمان الالعاب الالكترونية (البوبجي نموذجا)، وان هناك علاقة ارتباطية بين الشغف بالأنترنت وادمان الالعاب الالكترونية (البوبجي نموذجا).

الكلمات المفتاحية : الشغف – الشغف بالأنترنت – ادمان الالعاب الالكترونية – لعبة البوبجي.

The passion for the Internet and its relationship to the addiction of electronic games (the model popi) among adolescents in secondary schools

Assistant lecture
Mysoon obaid khudhair
University of Qadisiyah / Faculty of Arts
Maysoon.obaid@qu.edu.iq

Assistant Professor
Nagham Hadi Hussein
University of Qadisiyah / Faculty of Arts
Nagham.Hadi@qu.edu.iq

Abstract:
The aim of the study is to identify the passion for the Internet and its relationship to addiction to electronic games (bobsai model) among adolescents in secondary schools. The number of sample (200) students was chosen in a simple random way with equal distribution. For the purpose of measuring this goal was built a measure of passion for the Internet, and the scale of addiction to electronic games (Albubaji model), The researchers extracted the research tools for the conditions of analysis of vertebrae, honesty and consistency. The main results of the study indicate that adolescents in secondary schools are passionate about the Internet, and the advent of electronic games (Albubaji model), and that there is a link between the passion for the Internet and the electronic games (Albobaji model).

Keywords: passion - passion for internet - addiction to electronic games.

الاطار العام للبحث

مشكلة البحث

تتكون شخصية الانسان من جوانب عدة، منها الجانب الوجداني أو الانفعالي، وهو ما يتعلق بمشاعر الفرد وأحاسيسه، والذي يعتبر الشغف أحد مكونات هذا الجانب، والشغف يؤثر في حياة الفرد وسلوكه وقد يحدد له أنماطا معينة من السلوك تؤثر فيما بعد في حالته النفسية وأحيانا البدنية وعلاقاته وتفاعله الاجتماعي. وأن الشغف القهري تجاه نشاط لأجل المتعة يتوافق مع اهتمام الفرد وقيمه، يؤدي الى نتائج اقل تكيفا مما لو كان الشغف انسجاميا. وليست جميع الأنشطة المقصودة المتوافقة مع اهتمام الشخص وقيمه تؤدي الى تأثير إيجابي. كما أن الشغف الانسجامي تجاه نشاط ما يقود إلى اثار ايجابيه، على العكس من الشغف القهري. فالشغف القهري يأتي نتيجة التحكم من عناصر داخلية على النشاط الذي يمارسه شخص معين، ويحاول التدخل في هويته الشخصية. وينشأ من الضغوط المحيطة بالشخص، سواء من عناصر البيئة المحيطة، أو من أشخاص آخرين يقومون بالتدخل لتحديد مصيره، فعادة ما تظهر بعض الحالات الطارئة في النشاط، مثل مشاعر القبول الاجتماعي أو احترام الذات، أو لان الاحساس بالمتعة الناتج من الاندماج في النشاط غير مسيطر عليه، فالناس ذوي الشغف القهري يجدون أنفسهم يمارسون نشاطا غير مسيطر عليه، يحتل جزءا من النشاط الذي يرونه مهما وممتعا. ويبدو أن الشغف تجاه نشاط يسيطر على الافراد ليصبحوا غير قادرين على مقاومة الاندماج في النشاط، مما يؤدي إلى ظهور الشغف القهري تجاه ذلك النشاط، وهذا قد يكون له اثار ايجابية كإتقان الممارسة مع الوقت، وقد ينتج عنه بعض الآثار السلبية، كأن يفقد الأداء الأمثل للنشاط الشغفي، ويجعل الشخص منغلقا على نفسه، ويكونً محصورا في التعامل مع خبراته الذاتية فقط، ولا يستفيد من خبرات الغير. (Hodgins&Knee,2002,p13) ويرتبط الشغف القهري بالتعاسة النفسية وذلك لان الفرد قد يدفع بشكل قهري لممارسة هذه الانشطة مما ينتج عنه اثار سلبية تودي الى هذه المشاعر. وقد اصبح الشغف القهري بالأنترنت ظاهرة منتشرة بين طلاب المرحلة الثانوية، خاصة مع توفر أسبابه وسبله، من قنوات فضائية، وانترنت وأجهزة ذكية، وألعاب الكترونية. وقد انتشرت الألعاب الإلكترونية بشكل كبير بمختلف أشكالها وأحجامها وأنواعها وقابل هذا الانتشار طلب متزايد من قبل الافراد على اقتناء هذه الألعاب التي اكتسبت شهرة واسعة وقدرة على جذب من يلعبونها حيث أصبحت بالنسبة لهم هواية تستحوذ على معظم أوقاتهم فهي تجذبهم بالخيال والمغامرة. (سميحة،٢٠١٧،ص٣) وإن هذا الانتشار الواسع للألعاب الإلكترونية (البوبجي) وزيادة الساعات المصروفة من قبل الأطفال والمراهقين في اللعب، بدأ يثير من قبل المربين وعلماء النفس وعلماء الاجتماع حول آثارها سواء النفسية منها أم الاجتماعية وأصبح هذا الموضوع مثار جدل قائم فيما يخص سلبياتها وايجابياتها، فاللعبة الإلكترونية ليست تسلية بريئة بل هي وسيلة إعلامية تتضمن رسائل مشفرة ومرمزة يهدف المرسل من خلالها إلى تحقيق أهداف وغايات ثقافية وسياسية ودينية، فقواعد اللعبة تفرض على اللاعب تقمص الشخصيات المفروضة عليه وانغماس في واقع معين من الحرب الفكرية أو العسكرية أو الثقافية أو الأيديولوجية كما تكمن الخطورة أيضا في إمكانية تقريب اللاعب بين الخيال والواقع إلى درجة أنه يحاول تطبيق مضامين هذه الألعاب في حياته اليومية، مما يعني تنميط السلوك على النحو الذي يرغب فيه صانعو هذه الألعاب نظرا لأهمية وانتشار وسائل التكنولوجية السمعية والبصرية بصفة عامة وانتشار الألعاب الإلكترونية بصفة خاصة في أوساط الأطفال والمراهقين في جميع بلدان العالم سواء العربية أو الغربية، ولما لها من دور فعال في سلوك الأطفال والمراهقين، إذ أنها تقدم الصوت والصورة وتعرض المقاطع التي قد تحفز على العنف والسلوك العدواني وخاصة لدى المراهقين. (قويدر،٢٠١٢،ص١٦) وهذا ما أكدت عليه دراسة الهدلق (٢٠١٠م) التي اشارت الى أن ممارسة الألعاب الإلكترونية يؤثر سلبا على التحصيل الدراسي ويؤدي إلى إهمال الواجبات المدرسية والهروب من المدرسة أثناء الدوام المدرسي ويؤدي إلى اضطرابات في التعلم، كذلك ان سهر الأطفال والمراهقين طيلة

الليل في ممارسة الألعاب الإلكترونية يؤثر بشكل مباشر على مجهوداتهم في اليوم التالي، مما قد يجعلهم غير قادرين على الاستيقاظ للذهاب إلى المدرسة وإن ذهبوا، فإنهم قد يستسلموا للنوم في فصولهم المدرسية، بدلا من الإصغاء للمعلم. (الهدلق،٢٠١٠م، ص٣٤) ويرى "جريفير" (١٩٩٨) أن إدمان الانترنت والالعاب الالكترونية هو واحد من أنواع الإدمان التي ليس لها علاقة بالعقاقير، إلا أنه لها نفس أعراض الإدمان، والذي يرتبط بعدة مظاهر للأعراض الإنسحابية القريبة من الأعراض الانسحابية للإدمان التقليدي، وهذه الأنواع من الإدمان هو من قبيل الاستغراق القهري في المقامرة، والمستمر وراء الثراء، حيث يظهر على الفرد المصاب بهذه النوعيات المختلفة من الإدمان، التقلب المزاجي، والاشتياق الشديد والتلهف الملح لممارسة السلوك الإدماني، كما تظهر على المدمن مظاهر التحمل والاعتماد ويميل لزيادة الجرعة لمادة الإدمان، وكذلك الأعراض الانسحابية. (بوبعاية،٢٠١٧،ص٣٢)

كذلك أن من أضرار ادمان الالعاب الالكترونية وخاصة لعبة البوبجي هو تكريس العزلة والانفرادية لدى الأولاد واستهلاك طاقتهم الذهنية فيما لا يفيد، مما يؤدي إلى تدهورهم الدراسي والاجتماعي، فهم يمضون أوقاتًا كبيرة في متابعتها، والتعامل معها على حساب مسئوليات أهم مثل الدراسة، والتواصل الإيجابي الحي مع أفراد الأسرة الآخرين. بالإضافة إلى ما قد يكتسبونه من قيم وعادات وسلوكيات غير مناسبة للتركيبة الاجتماعية التي ينتمون إليها وتدخلهم في صراعات مع أولياء أمورهم بسببها. اضافة الى ان لعبة بوبجي تعد من الألعاب الخطيرة التي يجب الانتباه لآثارها خاصة بالنسبة للأطفال والمراهقين، وهي بذلك تنضم إلى أخواتها لعبة مريم ولعبة الحوت الأزرق ولعبة فورتنايت وغيرها كألعاب مهددة للحياة ومهددة للأمن العام. وهذا ما دفع الأجهزة الأمنية في بعض الدول إلى التحذير من خطورة اللعبة، ودفع بعض الشيوخ إلى إصدار فتاوى بتحريم اللعب. (https://www.hellooha.com)

ومن خلال ما تقدم تظهر مشكلة البحث من خلال التساؤلات التالية:

- هل يعاني المراهقين في المدارس الثانوية من الشغف بالأنترنت ؟
- هل يعاني المراهقين في المدارس الثانوية من ادمان الالعاب الالكترونية (البوبجي نموذجا)؟
- هل هناك علاقة بين الشغف بالأنترنت والادمان على الالعاب الالكترونية (البوبجي نموذجا)؟

أهمية البحث

ان حالة الشغف الكبيرة بالأنترنت وصلت إلى حد الإدمان، وتجلّت مظاهرها فيما نلاحظه بين الأطفال والمراهقين من الشباب الأصغر، وانتشرت شكاوى عامة في البرامج التليفزيونية وأماكن العمل والمجالس العامة حول قضية إدمان الأبناء للإنترنت وممارسة الالعاب الالكترونية وخاصة لعبة البوبجي، بمعنى الانشغال الدائم بمتابعتها وقضاء معظم الوقت فيها لدرجة إهمال الالتزامات الأساسية من دروس وأمور متعلقة بالمنزل والمدرسة وحتى مسألتي الطعام والشراب، ويبدأ المستوى الدراسي للمراهق في التدهور وكذلك علاقاته مع الآخرين تتفسخ، ويصبح مسلوب الإرادة وفاقد السيطرة على سلوكه بدرجة كبيرة وفي حاجة ماسة للمساعدة والعون للتخلص من هذا الإدمان الذي سيطر على رأسه بدرجة كبيرة (Hatfield&Walster,1978,p40).

وقد تنبهت العديد من إدارات المدارس الثانوية في البلاد إلى ظاهرة انتشار هذه اللعبة بين الطلاب المراهقين، وأن بعض إدارات المدارس بدأت بمنع الطلاب من حمل هواتف ذكية خلال الدوام الرسمي، في سبيل الحد من التشويش الذي يحصل لدى الطلبة. (https://yaqein.net)

لأن هذه اللعبة تعتمد على التسلية والاستمتاع بقتل الآخرين وتدمير أملاكهم والاعتداء عليهم بدون وجه حق، وتعلم الأطفال والمراهقين أساليب ارتكاب الجريمة وفنونها وحيلها وتنمي في عقولهم قدرات ومهارات آلتها العنف والعدوان ونتيجتها الجريمة وهذه القدرات مكتسبة من خلال الاعتياد على ممارسة تلك الألعاب(بوخطامين، ٢٠١٨،ص٦٦).

وأن من أهم المشاكل التي يعانيها الأطفال والمراهقون نتيجة الجلوس المستمر أمام الأجهزة الحديثة بسبب الألعاب الإلكترونية التعرض للإصابة بأمراض سوء التغذية (السمنة والنحافة)، ومشاكل اعتلال العين نتيجة الجلوس الدائم أمام أجهزة لا تمنع مرور الأشعة الضارة للشبكية نتيجة قلة النشاط البدني والتركيز على الأنشطة والألعاب الإلكترونية، لافتة إلى أن هناك حالات كثيرة لأطفال أصبح لديهم ضعف نظر وجفاف في العين وانكسار خفيف في النظر نتيجة الجلوس المستمر أمام الأجهزة الحديثة مثل الهاتف المحمول والتلفزيون. أن التأثير السلبي للألعاب الإلكترونية لا يقتصر فقط على البعد الجسدي، بل يطال التأثير السلبي على أعصاب ومخ لاعبيه وبالتحديد الأطفال. وترتفع نسبة الأطفال الذين يصابوا بحالات تشنج نتيجة اللعب المطول بهذه النوعية من الألعاب تتراوح ما بين ١٠–١٥% من أجمالي مرضى المخ والأعصاب، اضافة الى أن التأثير السلبي لم يقتصر على حالات التشنج والصرع فقط، بل ينتج عنه انتشار خطير لمشاكل الرقبة، التي تظهر اليوم على أكثر الفئات العشرينية نتيجة الوضعية الخاطئة أثناء اللعب بتلك الألعاب في الهواتف الخلوية وهو ما يسمى (الديسك وأنواعه). (بوخطامين ٢٠١٨،ص٦٧)

وانطلاقا لما يوليه علماء النفس من اهتمام بالحالة النفسية لمرحلة المراهقة، ودعما للحاجة في معرفة الشغف بالأنترنت وعلاقته بإدمان الالعاب الالكترونية (البوبجي نموذجا) لدى الطلبة بصفة عامة وطلبة المرحلة الثانوية (المراهقين) بصفة خاصة، فقد ارتأينا الكشف عن الشغف بالأنترنت وعلاقته بإدمان الالعاب الالكترونية (البوبجي نموذجا) لدى المراهقين في المدارس الثانوية.

اضافة الى ما تقدم تبرز اهمية البحث الحالي من خلال الاتي:

- تعد هذه الدراسة من أوائل الدراسات العراقية – على حد علم الباحثات– في دراسة الشغف بالأنترنت .
- تتضح أهمية هذه الدراسة في تقديم خلفية نظرية تقف على تعريف الشغف بالأنترنت وتقديم الأسباب الحقيقة التي تقف وراء ظهورها، اضافة الى تقديم خلفية نظرية عن ادمان الالعاب الالكترونية (البوبجي نموذجا).
- تكمن أهمية الدراسة في توفير أدوات بحث تشخص الشغف بالأنترنت، وادمان الالعاب الالكترونية (البوبجي نموذجا).

اهداف البحث

يهدف البحث الحالي الى تعرف:

- الشغف بالأنترنت لدى المراهقين في المدارس الثانوية.
- دلالة الفرق في الشغف بالأنترنت لدى المراهقين في المدارس الثانوية على وفق متغير النوع (ذكور، اناث).
- ادمان الالعاب الالكترونية (البوبجي نموذجا) لدى المراهقين في المدارس الثانوية.
- دلالة الفرق في ادمان الالعاب الالكترونية (البوبجي نموذجا) لدى المراهقين في المدارس الثانوية على وفق متغير النوع (ذكور، اناث).
- العلاقة الارتباطية بين الشغف بالأنترنت وادمان الالعاب الالكترونية (البوبجي نموذجا) لدى المراهقين في المدارس الثانوية.

حدود البحث

يتحدد البحث الحالي بالمراهقين من كلا الجنسين (ذكور و اناث) في المدارس الثانوية في محافظة القادسية للعام الدراسي ٢٠١٨ – ٢٠١٩.

تحديد المصطلحات

اولا. الشغف، عرفه:

- Vallerand (2012): انه رغبة قوية تجاه نشاط معين يفضله الناس ويحبونه، ويجدونه مهما، ويشغلون فيه جهدهم وطاقتهم وأوقاتهم على نسق منتظم. (Vallerand,2012,p;3)

اما **الشغف بالأنترنت** فقد عرفته الباحثتان بانه رغبة داخلية ملحة لاستخدام الانترنت ومتابعة برامج الانترنت وقضاء اغلب الاوقات امام الاجهزة الالكترونية لتصفح الانترنت.

اما التعريف الاجرائي فهو الدرجة التي يحصل عليها المبحوثين من خلال اجابتهم على المقياس المعد في البحث الحالي.

ثانيا. الالعاب الالكترونية، عرفه كل من:

- نمرود (٢٠٠٨): هو نشاط ترويحي وذهني بالدرجة الأولى يشمل كل من ألعاب الفيديو الخاصة، ألعاب الكمبيوتر، ألعاب الهواتف النقالة، بصفة عامة يضم كل الألعاب ذات الصبغة الإلكترونية، وهي برنامج معلوماتي للألعاب، يمارس هذا النشاط بطريقة تختلف عن الطريقة التي تمارس بها الأنشطة الأخرى كون الوسائل التي تعتمد عليها هذه الأخيرة خاصة بها، ونقصد بذلك الحواسيب المحمولة والثابتة، الهواتف النقالة، ألعاب الفيديو المتحركة والمحمولة، التلفاز إلى غير ذلك من الوسائط، وقد تمارس هذه الأخيرة بشكل جماعي عن طريق شبكة الأنترنيت أو بشكل فردي، كما تعتمد هذه الأخيرة على برنامج ومعالج للمعلومات ووسائل الإخراج. (نمرود،٢٠٠٨،ص٣٥)

اما **ادمان الالعاب الالكترونية (البوبجي نموذجا)** فقد عرفته الباحثتان بانه نشاط ينخرط فيها اللاعبون في نزاع مفتعل محكوم بقواعد معينة ويتم تشغيلها بواسطة الحاسوب او الهواتف النقالة واوقات النشاط تتزايد يوما بعد اخر مما يؤثر على انشطة الفرد الاخرى.

اما التعريف الاجرائي فهو الدرجة التي يحصل عليها المبحوثين من خلال اجابتهم على المقياس المعد في البحث الحالي.

الاطار النظري

اولا: الشغف بالأنترنت :

ان اصل كلمة الشغف مأخوذ من الكلمة اللاتينية (passion) والذي يعني المعاناة، حيث كان الناس آنذاك يعتبرون الاشخاص الذين يتصرفون بشغف على أنهم يعانون من مشكلة، وينظرون لهم بانهم عبيد لشغفهم لأنه يتحكم فيهم.

فالشغف مشاعر انسانية ذات نزعات سلوكيه كامنه من الممكن ان تكون هذه النزعات ايجابية او سلبية. والكتابات تخص انشطة الشغف النفسي نادرة جدًا .وقد أكد علماء النفس الذين يرون في الشغف جانب تحفيزي، على فرضية أن الناس يبذلون الكثير من الجهد، ويستغرقون كثيراً من الوقت للوصول إلى أهدافهم الشغفية، أو للعمل في النشاط الذين يحبونه. (Baum&Locke, 2004,p69) اغلب الابحاث التجريبية التي اهتمت بموضوع الشغف اخذت جانب الحب الشغفي وعلى الرغم من اهميتها الا انها لم تتناول صميم الموضوع الذي نحن بصدده الآن وهو الشغف تجاه الألعاب الالكترونية (Hatfield&Walster,1978,p77)

وعلى الرغم من ان الكثير من النظريات تفسر بان الحب عبارة عن نشاط يجنى منه فوائد ايجابية الا انه لا توجد نظرية نفسية – على حد علم الباحثتان –تفترض بأن حبك لنشاط معين يمكن أن يكتسب صفة التكيف أو المضرة التي تؤثر بطريقة ما في حياتك، وأن شيئا ما قد أحببته يكون شيئاً جيداً أو رديئاً بالنسبة للفرد. وغرض هذا الجزء هو توضيح دور الشغف بالانترنت على الادمان

على الالعاب الالكترونية وذلك باستخدام **نموذج الشغف الثنائي The Dualistic Model of Passion (DMP) لفاليراند Vallerand**

وقد طور فاليراند واخرون (٢٠١٠) نموذجا ثنائيا للشغف أسماه "الثنائية الموروثة للشغف" وذلك في ضوء نظرية تقرير المصير لديسي وريان (٢٠٠٠) ويفترض هذا النموذج أن الأفراد حريصون على معرفة بيئتهم وذلك من أجل التطور الطبيعي للفرد في المجتمع، لذلك يقومون بمجموعة متنوعة من الأنشطة المختلفة وينهمكون فيها، قليل منها يكون ممتعا ومهما بشكل خاص حسب وجهة نظرهم، ويقررون الاستمرار فيها بصورة منتظمة وبالتالي سوف يتحول واحد منها أو أكثر إلى نشاط شغفي.

ويشير فاليراند إلى أن وجود رغبة شغفية لعمل أنشطة (كاستخدام الانترنت)، أو المشاركة في أنشطة كبيرة، قد تكون لها آثارا إيجابية تؤدي الى الشعور بالسعادة النفسية. وان الاشخاص الذين لديهم شغف بالمشاركة في أداء نشاط معين، ويعملون لعدة ساعات اسبوعيا، ربما يشعرون بإحساس إيجابي نابع من شعورهم بالراحة لما يقومون به من أعمال. وهذا ما يحقق لديهم الشعور بالسعادة النفسية، ولكن ليس كل الانشطة المقصودة تهيئ للسعادة النفسية. اذا الشغف الانسجامي يسهم في استمرارية السعادة النفسية ويمنع حدوث تجارب تؤثر سلباً في نفسية الفرد، الا ان اشغف القهري لا تتوقع منه مثل هذه النتائج فهو على العكس تماما كونه يسهم في حدوث الصراع النفسي اثناء اداء الانشطة اليومية ويسبب الشعور بالشقاء والتعاسة. (Lyubomirsky, King&Diener,2005,p35) فالشغف القهري يأتي نتيجة التحكم من عناصر داخلية على النشاط الذي يمارسه شخص معين، ويحاول التدخل في هويته الشخصية .وينشأ من الضغوط المحيطة بالشخص، سواء من عناصر البيئة المحيطة، أو من أشخاص آخرين يقومون بالتدخل لتحديد مصيره، فعادة ما تظهر بعض الحالات الطارئة في النشاط، مثل مشاعر القبول الاجتماعي أو احترام الذات، أو لأن الإحساس بالمتعة الناتج من الاندماج في النشاط غير مسيطر عليه، فالناس ذوي الشغف القهري يجدون أنفسهم يمارسون نشاطا غير مسيطر عليه، يحتل جزءًا من النشاط الذي يرونه مهمًا وممتعًا.

ويبدو أن الشغف تجاه نشاط يسيطر على الأفراد ليصبحوا غير قادرين على مقاومة الاندماج في النشاط، مما يؤدي إلى ظهور الشغف القهري تجاه ذلك النشاط، وهذا قد يكون له اثاراً ايجابية كإتقان الممارسة مع الوقت، وقد ينتج عنه بعض الآثار السلبية، كأن يفقد الأداء الأمثل للنشاط الشغفي، ويجعل الشخص منغلقا على نفسه، ويكون محصوراً في التعامل مع خبراته الذاتية فقط، ولا يستفيد من خبرات الغير.(Hodgins & Knee, 2001)

عندما يكون الشغف شغفا انسجاميا، فإن الأفراد لا يدفعون بشكل قهري للانهماك في النشاط الشغفي، إنما يكون لهم الحرية في القيام به، ومع هذا النوع من الشغف يحتل النشاط أهمية، ويتماشى مع عناصر أخرى في شخصية الإنسان، وينتج قوة تحفيزية للانخراط في النشاط، موصلة إلى خبرات إيجابية .وبناء على ذلك، فإن الأشخاص ذوي الشغف الانسجامي يجب أن يكونوا قادرين على التركيز بشكل كبير على أعمالهم التي يقومون بأدائها، وسوف يحصلون على نتائج إيجابية اثناء قيامهم بالعمل كالتركيز، وبعد الانتهاء من أداء العمل كالشعور بالرضا التام.

أي يقدم هذا النموذج نوعين من الشغف هما:

- الشغف القهري passion Obsessive: انه الشعور الداخلي غير المتحكم فيه والذي يسيطر على مشاعر الشخص عند الاندماج في الانشطة الشغفية التي تحدث على اسس منظمة وبصورة متكررة.
- الشغف الانسجامي Harmonious passion هو الذي ينشأ من الشعور الداخلي المتحكم فيه، والذي يجعل الناس يمارسون انشطتهم الشغفية بشكل اختياري، ودون وجود ضغوط عليهم. (Vallerand&etal,2010)

وبهذا تبنت الباحثتان نظرية (Vallerand,2010) في تفسير الشغف بالانترنت، كونها النظرية التي اعتمدن عليها في بناء المقياس المستعمل في البحث الحالي.

ثانيا: ادمان الالعاب الالكترونية (البوبجي نموذجا):

النظريات التي فسرت إدمان الالعاب الالكترونية

- **النظرية الطبية:**

يعتمد التفسير الطبي للإدمان على الالعاب الالكترونية على سلوكيات الأفراد التي تحكمها مجموعة من العوامل الوراثية الجينية وتغيرات الكميائية في المخ وناقلات عصبية، وما يتعلق بها من تغيرات الكروموسومات والهرمونات والمواد الكميائية الضرورية لتنظيم نشاط المخ والجهاز العصبي. وقد أظهرت البحوث في هذا المجال أنه توجد عقاقير قد تحدث خلل في التواصل العصبي، مما يترتب عليه إرسال المخ للمعلومات غير صحيحة كأن يتوهم الشخص باعتدال المزاج لممارسة نشاط معين، مثل تناول العقاقير أو المخاطرة، أو المقامرة، وبتطبيق مثل هذا التفسير على حالة الاعتماد على الالعاب الالكترونية، حيث تتيح تلك الالعاب للفرد شعورا بالمتعة والإثارة. (علي،٢٠١٠،ص٣٤) ويرى "جريفير" (١٩٩٨) أن إدمان الالعاب الالكترونية هو واحد من أنواع الإدمان على الانترنت التي ليس لها علاقة بالعقاقير، إلا أنه لديها نفس أعراض هذا الإدمان، والذي يرتبط بعدة مظاهر للأعراض الإنسحابية القريبة من الأعراض الانسحابية للإدمان التقليدي، وهذه الأنواع من الإدمان هو من قبيل الاستغراق القهري في المقامرة، والمستمر وراء الثراء، حيث يظهر على الفرد المصاب بهذه النوعيات المختلفة من الإدمان، التقلب المزاجي، والاشتياق الشديد والتلهف الملح لممارسة السلوك الإدماني، كما تظهر على المدمن مظاهر التحمل والاعتماد ويميل لزيادة الجرعة لمادة الإدمان، وكذلك الأعراض الانسحابية.

- **النظرية السلوكية:**

يعتمد التفسير السلوكي على وجهة نظر "سكنر" في النظرية السلوكية على أساس أن الفرد يقوم بمجموعة من السلوكيات والأنشطة، بهدف الحصول على المكافأة أو التعزيز، وهذا ينطبق على الإدمان على المخدرات والكحول وإدمان الانترنت وادمان الالعاب الالكترونية وما تقدمه للفرد من الراحة والمتعة النفسية، بجانب أنها طريقة سهلة وبسيطة وسهلة للهروب من الواقع بهدف الحصول على معززات للسلوك. (علي،٢٠١٠،ص٣٣)

وبهذا تبنت الباحثتان النظرية الطبية لتفسير الادمان على الالعاب الالكترونية، كونها النظرية التي اعتمدن عليها في بناء المقياس المستعمل في البحث الحالي.

لعبة البوبجي PUBG (Player Unknown's Battle grounds) ظهورها وتطورها

ظهرت هذه اللعبة لأول مرة في آذار/ مارس ٢٠١٧ لتعمل على شبكة الانترنت وتوفر للاعبين اللعب المشترك والتنافسي من خلال شبكة الإنترنت، كان إصدار اللعبة أول الأمر يقتصر على أجهزة الكومبيوتر التي تعمل بنظامي ويندوز وماكنتوش، إلا أنه ومع بداية عام ٢٠١٨، أصدرت الشركة المطورة للعبة إصدارا خاصا بأجهزة الهواتف الذكية، فبات مستخدمو هواتف الأندرويد والإيفون، يستطيعون لعب PUPG MOBILE من خلال تنصيب اللعبة على هواتفهم مع توفر خدمة الانترنت.

ان اللعبة تنتمي إلى ألعاب البقاء، 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.

وإن فكرة لعبة PUPG تتمثل بكونها لعبة فيديو أكشن، قتالية، تنقل اللاعب إلى أجواء الحرب الميدانية وحرب العصابات، وأكثر ما ميز اللعبة وجعلها تتفوق على منافساتها، هو اللعب المشترك من خلال فريق مكون من أربعة أشخاص ضمن ساحة حرب تتسع لمائة لاعب، فضلا عن إمكانية التحدث بين أعضاء الفريق الواحد من خلال دعم سيرفرات اللعبة لهذه الخاصية وقابلية تحمل السيرفرات لضغط ملايين اللاعبين حول العالم.

أن التطوير الذي حصلت عليه اللعبة والتي مكنت المستخدمين من اللعب من خلال هواتفهم، جعل اللعبة أكثر انتشارا من الألعاب المنافسة، بل وحتى أكثر من انتشار نسخة اللعبة على الكومبيوتر، إذ أن إصدار الهواتف الذكية، سهّل على المستخدمين اللعب من أي مكان مستغلين صغر حجم الهواتف الذكية وتمكنهم من اللعب أثناء عملهم أو تنقلاتهم، ما جعل اللعبة أكثر تطبيقات الهواتف التي يتم تحميلها في أكثر من مائة دولة. (https://yaqein.net)

إجراءات البحث

مجتمع البحث وعينته:

تكوّن مجتمع البحث الحالي من الطلبة في المدارس الثانوية (المراهقين) الموجودين في (٣١) مدرسة والبالغ عددهم (٣٤٣٣٥) طالب وطالبة للعام الدراسي ٢٠١٨-٢٠١٩. بعدها قامت الباحثتان بسحب عينة البحث بالطريقة العشوائية البسيطة ذات التوزيع المتساوي والتي بلغت (٢٠٠) طالب وطالبة من مجتمع البحث.

أداتا البحث:

اولا: مقياس الشغف بالأنترنت: بغية تحقيق أهداف البحث الحالي، تطلب توفر أداة تتصف بالصدق والثبات لغرض تعرف الشغف بالأنترنت لدى الطلبة في المدارس الثانوية (المراهقين)، وقامت الباحثتان بصياغة (٢٤) فقرة مستوحاة من التعريف النظري ونظرية (Vallerand,2010) المتبناة، وتحديد البدائل التي تناسب الإجابة عن تلك الفقرات قبل أن تقومان بتحديد صلاحيتها وعرضها على الخبراء.

صلاحية المقياس: من اجل التعّرف على مدى صلاحية المقياس وتعليماته وبدائله، قامت الباحثتان بعرض مقياس الشغف بالأنترنت المكون من (٢٤) فقرة وثلاث بدائل التي تتمثل بـ (تنطبق علي دائما، تنطبق علي احيانا، نادرا ما تنطبق علي) على مجموعة من المختصين والخبراء في علم النفس، والبالغ عددهم (١٠) خبراء لبيان آرائهم وملاحظاتهم فيما يتعلق بمدى صلاحية المقياس، ومدى ملائمته للهدف الذي وضع لأجله، وبعد جمع آراء الخبراء وتحليلها اعتمدت الباحثتان نسبة اتفاق (٨٠%) فاكثر بين تقديرات المحكمين. وبذلك تم حذف (٢) فقرة من فقرات المقياس، وأصبح المقياس يتكون من(٢٢) فقرة.

التطبيق الاستطلاعي الأول للمقياس: قامت الباحثتان بالتطبيق الاستطلاعي الأول لمقياس الشغف بالأنترنت على مجموعة من الطلبة في المدارس الثانوية (المراهقين)، لمعرفة مدى وضوح فقرات المقياس وتعليماته وبدائله ووضوح لغته، فضلاً عن حساب الوقت المستغرق للإجابة، على عينة عشوائية مكونة من (٢٠) طالب. وتبين أن التعليمات كانت واضحة والفقرات مفهومة، إذ كان الوقت المستغرق في الإجابة يتراوح بين (٥- ٧) دقيقة وبمتوسط (٥,٥) دقيقة.

تصحيح المقياس: استعملت الباحثتان طريقة ليكرت في الاجابة على فقرات المقياس، فإذا كانت اجابة الطالب عن فقرات المقياس بـ (تنطبق علي دائما) تعطى لـه٣ درجات) في حين اذا كانت أجابته عن فقرات المقياس بـ (نادرا ما تنطبق علي) تعطى لـه (١ درجة).

التطبيق الاستطلاعي الثاني (عينة تحليل الفقرات): قامت الباحثتان باستخراج القوة التمييزية للمقياس بعد تطبيقه على عينة عشوائية من الطلبة في المدارس الثانوية (المراهقين) مكونة من (٢٠٠) طالب وطالبة. وتمّ استخراج تمييز الفقرة بأسلوبين هما:

أ. طريقة المجموعتان الطرفيتان: بعد تصحيح استمارات المفحوصات تم ترتيبها تنازلياً من أعلى درجة كلية الى أدناها ثم أخذت نسبة الـ (٢٧%) العليا من الاستمارات بوصفها حاصلة على أعلى الدرجات وسميت بالمجموعة العليا والتي بلغت (٥٤) استمارة، ونسبة الـ (٢٧%) الدنيا والحاصلة على أدنى الدرجات وسميت بالمجموعة الدنيا والتي بلغت (٥٤) استمارة. ومن أجل استخراج القوة التمييزية لكل فقرة من فقرات مقياس الشغف بالأنترنت ، تم استعمال الاختبار التائي لعينتين مستقلتين لمعرفة دلالة الفرق بين المجموعتين العليا والدنيا لدرجات كل فقرة من فقرات المقياس وجدول (١) يوضح ذلك.

ب. علاقة درجة الفقرة بالدرجة الكلية للمقياس: لتحقيق ذلك تم الاعتماد على معامل ارتباط بيرسون بين درجة كل فقرة والدرجة الكلية للمقياس، واظهرت النتائج ان جميع معاملات الارتباط مميزة وفق معيار نلي ما عدا الفقرات (٩، ١٣) (Nunnally,1994) إذ تكون الفقرة مميزة اذا كان معامل ارتباطها (0,20) فاكثر، وجدول (١) يوضح ذلك.

جدول (١) القوة التمييزية لمقياس الشغف بالأنترنت بالأسلوبين المذكورين

الفقرة	القيمة التائية المحسوبة	معامل الارتباط	الفقرة	القيمة التائية المحسوبة	معامل الارتباط	الفقرة	القيمة التائية المحسوبة	معامل الارتباط
1	5.067	0.425	9	0.422	0.078	17	4.093	0.328
2	3.174	0.211	10	5.152	0.323	18	3.605	0.362
3	3.526	0.253	11	5.897	0.271	19	4.575	0.275
4	3.353	0.411	12	5.078	0.324	20	6.846	0.509
5	4.556	0.258	13	0.837	0.047	21	3.119	0.332
6	5.056	0.334	14	3.139	0.324	22	6.241	0.480
7	5.984	0.393	15	5.314	0.372			
8	5.344	0.462	16	7.218	0.413			

وبهذا تكون المقياس من (٢٠) فقرة بعد استعمال الأسلوبين المذكورين سلفا.

مؤشرات الصدق: استخرج للمقياس الحالي المؤشرات الآتية:

١. **الصدق الظاهري Face Validity**: تحقق هذا النوع من الصدق في المقياس الحالي عندما عرضت فقراته على مجموعة من الخبراء بشأن صلاحية المقياس وملائمته لمجتمع الدراسة.

٢. **صدق البناء Construct Validity**: تحقق ذلك من خلال أسلوب المجموعتين الطرفيتين، وعلاقة درجة الفقرة بالدرجة الكلية للمقياس.

مؤشرات الثبات: لإيجاد الثبات تم الاعتماد على عينة بلغت (٤٠) طالب وطالبة. واستعملت الباحثتان الطريقتين الآتيتين:

١. **طريقة التجزئة النصفية:** أن معامل الثبات الكلي للمقياس كانت (0.82) وهو معامل ثبات جيد إحصائيا عند مقارنته بمعيار الفا للثبات، والذي يرى ان الثبات يكون جيد اذا كانت قيمته (0,70) فاكثر.

٢. **معادلة ألفا كرونباخ:** أن الثبات باستعمال معادلة الفا بلغ (0,79) وهو ثبات جيد عند مقارنته بمعيار الفا للثبات والذي يبلغ (0,70).

المقياس بصيغته النهائية: اصبح المقياس بصيغته النهائية يتألف من (٢٠) فقرة (ملحق١) يستجيب في ضوئها الطلبة على ثلاثة بدائل، وبذلك فأن المدى النظري لأعلى درجة للمقياس يمكن ان يحصل عليه الطالب هي (٦٠) وادنى درجة هي (٢٠) وبمتوسط فرضي (٤٠).

ثانيا: مقياس إدمان الالعاب الالكترونية (البوبجي نموذجا): بغية تحقيق أهداف البحث الحالي، تطلب توفر أداة تتصف بالصدق والثبات لغرض تعرف إدمان الالعاب الالكترونية (البوبجي نموذجا) لدى الطلبة في المدارس الثانوية (المراهقين)، قامت الباحثتان بصياغة (٣٥) فقرة مستوحاة من التعريف النظري والنظرية المتبناة، تهتم بقياس إدمان الالعاب الالكترونية (البوبجي نموذجا) وفقا لثلاث بدائل في الاجابة (تنطبق علي دائما، تنطبق علي احيانا، نادرا ما تنطبق علي).

صلاحية المقياس: من اجل التعّرف على مدى صلاحية المقياس وتعليماته وبدائله، تم عرض مقياس إدمان الالعاب الالكترونية (البوبجي نموذجا) المكون من (٣٥) فقرة على مجموعة من المختصين والخبراء في علم النفس، والبالغ عددهم (١٠) خبراء لبيان آرائهم وملاحظاتهم، وبعد جمع آراء الخبراء وتحليلها اعتمدت الباحثتان نسبة اتفاق (٨٠%) فاكثر بين تقديرات المحكمين (عودة،١٩٨٥،ص١٥٧) وبذلك تم حذف (٤) فقرات، وأصبح المقياس يتكون من (٣١) فقرة.

التطبيق الاستطلاعي الأول للمقياس: تم التطبيق الاستطلاعي الأول لمقياس إدمان الالعاب الالكترونية (البوبجي نموذجا) على عينة عشوائية مكونة من (٢٠) طالب من الطلبة في المدارس الثانوية (المراهقين)، لمعرفة مدى وضوح فقرات المقياس وتعليماته وبدائله، فضلاً عن حساب الوقت المستغرق للإجابة، وتبين أن التعليمات كانت واضحة والفقرات مفهومة، إذ كان الوقت المستغرق في الإجابة يتراوح بين (٤– ٨) دقيقة وبمتوسط (٦) دقيقة.

تصحيح المقياس: تم استعمال طريقة ليكرت في الاجابة على فقرات المقياس، فإذا كانت اجابة الطالب عن فقرة المقياس بـ (تنطبق علي دائما) تعطى له (٣ درجات) في حين اذا كانت أجابته عن فقرة المقياس بـ(نادرا ما تنطبق علي) تعطى له (١ درجة).

التطبيق الاستطلاعي الثاني: تم استخراج القوة التمييزية للمقياس بعد تطبيقه على عينة عشوائية من الطلبة في المدارس الثانوية (المراهقين) مكونة من (٢٠٠) طالب، وتمّ ذلك باستعمال أسلوبين هما:

أ. طريقة المجموعتان الطرفيتان: تم استعمال الاختبار التائي لعينتين مستقلتين لمعرفة دلالة الفرق بين المجموعتين العليا والدنيا لدرجات كل فقرة من فقرات المقياس، وتبين ان الفقرة (٢٩) غير مميزة، وجدول (٢) يوضح ذلك.

ب. علاقة درجة الفقرة بالدرجة الكلية للمقياس: لتحقيق ذلك اعتمدت الباحثتان في استخراج صدق فقرات المقياس على معامل ارتباط بيرسون بين درجة كل فقرة والدرجة الكلية للمقياس، واظهرت النتائج ان جميع معاملات الارتباط مميزة وفق معيار نلي (Nunnally,1994) ما عدا الفقرات (٢٩)، إذ تكون الفقرة مميزة اذا كان معامل ارتباطها (0,20) فاكثر، وجدول (٢) يوضح ذلك.

جدول (٢) تمييز مقياس إدمان الالعاب الالكترونية (البوبجي نموذجا) بالأسلوبين المذكورين

الفقرة	القيمة التائية المحسوبة	معامل الارتباط	الفقرة	القيمة التائية المحسوبة	معامل الارتباط	الفقرة	القيمة التائية المحسوبة	معامل الارتباط
1	5.870	0.481	12	3.173	0.325	23	7.154	0.452
2	3.618	0.398	13	5.056	0.555	24	2.988	0.352
3	5.833	0.467	14	4.983	0.301	25	4.859	0.496

4	3.916	0.398	15	4.215	0.331	26	2.997	0.269
5	4.817	0.368	16	6.682	0.479	27	5.306	0.539
6	3.718	0.394	17	7.670	0.614	28	4.197	0.464
7	5.711	0.469	18	6.440	0.379	29	0.289	0.042
8	5.925	0.467	19	2.323	0.251	30	2.716	0.258
9	3.963	0.496	20	3.702	0.241	31	2.940	0.295
10	4.798	0.338	21	5.401	0.376			
11	3.895	0.356	22	4.615	0.388			

وبهذا اصبح المقياس مكون من (٣٠) فقرة بعد استعمال الأسلوبين المذكورين سلفا.

مؤشرات الصدق: استخرج للمقياس الحالي المؤشرات الآتية:

١. **الصدق الظاهري Face Validity**: تحقق هذا النوع من الصدق في المقياس الحالي عندما عرضت فقراته على مجموعة من الخبراء بشأن صلاحية المقياس وملائمته لمجتمع الدراسة.

٢. **صدق البناء Construct Validity**: تحقق ذلك من خلال استعمال قوة تمييز الفقرات من خلال أسلوب المجموعتين الطرفيتين، وعلاقة درجة الفقرة بالدرجة الكلية للمقياس.

مؤشرات الثبات: تم ايجاد الثبات بالطريقتين الآتيتين:

١. **طريقة التجزئة النصفية:** بلغ معامل ثبات المقياس بهذه الطريقة (0.823).

٢. **معادلة ألفا كرونباخ:** بلغ الثبات بهذه الطريقة (0,861) وهو ثبات جيد عند مقارنته بمعيار الفا للثبات والذي يبلغ (0,70) .

المقياس بصيغته النهائية: اصبح المقياس بصيغته النهائية يتألف من (٣٠) فقرة (ملحق٢) فقرة يستجيب في ضوئها الطلبة على ثلاثة بدائل، وبذلك فأن المدى النظري لأعلى درجة للمقياس يمكن ان يحصل عليها الطالب هي (٩٠) وادنى درجة هي (٣٠) وبمتوسط فرضي (٦٠).

الوسائل الإحصائية: لمعالجة البيانات، استعملت الباحثتان مجموعة من الوسائل الإحصائية من خلال برنامج الحقيبة الاحصائية للعلوم الاجتماعية (spss) وهي:

١. الاختبار التائي لعينة واحدة لتعرف الفرق الاحصائي بين المتوسط الحسابي للعينة والمتوسط الفرضي.

٢. الاختبار التائي لعينتين مستقلتين لحساب القوة التمييزية لفقرات المقياسين.

٣. معامل ارتباط بيرسون لحساب معامل الثبات بطريقة التجزئة النصفية وعلاقة الفقرة بالدرجة الكلية والعلاقات الارتباطية.

٤. معادلة سبيرمان براون التصحيحية لاستخراج الثبات بطريقة التجزئة النصفية.

٥. معامل ألفا كرونباخ للثبات في حساب الاتساق الداخلي للمقياسين.

عرض النتائج وتفسيرها

الهدف الاول: تعرف الشغف بالأنترنت لدى الطلبة في المدارس الثانوية (المراهقين):

ظهر المتوسط الحسابي لدى الطلبة (55.220) وانحراف معياري قدره (9.104)، فيما كان المتوسط الفرضي (40) وعند مقارنة المتوسط الحسابي لعينة البحث بالمتوسط الفرضي للمقياس وباستعمال الاختبار التائي لعينة واحدة ظهر ان القيمة التائية المحسوبة (23,670) وهي أكبر من القيمة الجدولية (1,96) وتشير تلك النتيجة الى وجود فرق ذو دلالة احصائية عند مستوى دلالة (0,05) وبدرجة حرية (199)، اي ان عينة البحث (الطلبة في المدارس الثانوية (المراهقين)) لديهم شغف بالأنترنت، وجدول (٣) يوضح ذلك.

جدول(٣) الفرق بين المتوسط الحسابي والمتوسط الفرضي لمقياس الشغف بالأنترنت

عدد أفراد العينة	المتوسط الحسابي	الانحراف المعياري	المتوسط الفرضي	درجة الحرية	القيمة التائية المحسوبة	القيمة التائية الجدولية	مستوى الدلالة
200	55.220	9.104	40	199	23,670	1,96	دالة

تفسر هذه النتيجة على وفق نظرية (Vallerand,2010) التي ترى أن الاهتمام بنشاط معين ينتج عنه قوة تحفيزية تدفع الفرد الى الانخراط في ذلك النشاط بقوة شغفية، فضلا عن ذلك ترى الباحثتان ان الظروف التي يعيشها الطلبة من انفتاح وتطور وتوفر قنوات فضائية، وانترنت وأجهزة ذكية، وألعاب الكترونية ادى الى انخراط هؤلاء الطلبة (المراهقين) بالشغف بالأنترنت.

الهدف الثاني: دلالة الفرق في الشغف بالأنترنت لدى المراهقين في المدارس الثانوية وفق متغير النوع (ذكور، اناث):

ظهر المتوسط الحسابي للذكور (94.8614) بانحراف معياري (14.17805)، في حين ظهر المتوسط الحسابي للإناث (97.0000) بانحراف معياري (14.08847) وباستعمال الاختبار التائي لعينتين مستقلتين ظهر أن القيمة التائية المحسوبة كانت (0.802) وهي اقل من القيمة الجدولية (1,96) عند مستوى دلالة (0,05). مما يشير الى أنه لا يوجد فرق ذو دلالة احصائية بين متوسطي الطلبة في المدارس الثانوية (المراهقين) (الذكور والاناث) على مقياس الشغف بالأنترنت، وجدول (٤) يوضح ذلك.

جدول (٤) الموازنة على مقياس الشغف بالأنترنت على وفق متغير النوع (ذكور، اناث)

النوع	عدد الأفراد	المتوسط الحسابي	الانحراف المعياري	درجة الحرية	القيمة التائية المحسوبة	القيمة التائية الجدولية	مستوى الدلالة
الذكور	166	94.8614	14.17805	198	0.802	1,96	دالة
الاناث	34	97.0000	14.08847				

ويمكن تفسير هذه النتيجة ان متغير النوع لم يظهر اية دلالة فرق في متوسطات المجموعتين، وترى الباحثتان ان تفسير ذلك يرجع الى ان الذكور والاناث يتعرضون الى نفس الظروف كونهم ينتمون الى نفس البيئة لذلك لم تظهر بينهم أي فروق في الشغف بالأنترنت.

الهدف الثالث: تعرف إدمان الالعاب الالكترونية (البوبجي نموذجا) لدى الطلبة في المدارس الثانوية (المراهقين): ظهر المتوسط الحسابي لدى الطلبة (77.025) وانحراف معياري قدره (7.945)، فيما كان المتوسط الفرضي (60) وعند مقارنة المتوسط الحسابي لعينة البحث بالمتوسط الفرضي للمقياس وباستعمال الاختبار التائي لعينة واحدة. ظهر ان القيمة التائية المحسوبة (30,347) وهي اعلى من القيمة الجدولية (1,96) وتشير تلك النتيجة الى وجود فرق ذو دلالة احصائية عند مستوى دلالة (0,05) وبدرجة حرية (199) مما يشير ذلك الى ان هناك إدمان بالألعاب الالكترونية (البوبجي نموذجا) لدى الطلبة في المدارس الثانوية (المراهقين)، وجدول (٥) يوضح ذلك.

جدول (٥) الفرق بين المتوسط الحسابي والفرضي لمقياس إدمان الالعاب الالكترونية

عدد أفراد العينة	المتوسط الحسابي	الانحراف المعياري	المتوسط الفرضي	درجة الحرية	القيمة التائية المحسوبة	القيمة التائية الجدولية	مستوى الدلالة
200	77.025	7.945	60	199	30,347	1,96	دالة

ويشير الجدول السابق ان الطلبة في المدارس الثانوية (المراهقين) لديهم ادمان بالألعاب الالكترونية وخاصة لعبة البوبجي. وتفسر هذه النتيجة على وفق النظرية الطبية وهو ان المراهقين يتوهمون باعتدال مزاجهم والاحساس بالارتياح نتيجة لممارسة نشاط معين، مثل تناول العقاقير أو المخاطرة، أو المقامرة، او لعب الالعاب الالكترونية (البوبجي) لان تلك الالعاب تتيح لهم شعورا بالمتعة والإثارة.

وترجع الباحثتان اسباب إدمان الالعاب الالكترونية (البوبجي نموذجا) لدى الطلبة لكونها ألعاب حركية عسكرية يحاول اللاعب من خلالها إظهار قوته وشجاعته وبطولاته الافتراضية، وهذا ما يتفق مع خصائص المرحلة العمرية لطلاب المرحلة الثانوية وهي مرحلة المراهقة التي يحاول فيها المراهق التميز وابراز قوته واظهار بطولاته.

الهدف الرابع: تعرف دلالة الفرق في إدمان الالعاب الالكترونية (البوبجي نموذجا) لدى الطلبة في المدارس الثانوية (المراهقين) وفق متغير النوع (ذكور، اناث):

ظهر المتوسط الحسابي للذكور على مقياس إدمان الالعاب الالكترونية (البوبجي نموذجا) (69.7892) بانحراف معياري (7.93978)، في حين ظهر المتوسط الحسابي للإناث (71.1765) بانحراف معياري (7.99041). وباستعمال الاختبار التائي لعينتين مستقلتين ظهر أن القيمة التائية المحسوبة كانت (0.927) وهي اقل من القيمة الجدولية (1,96) عند مستوى دلالة (0,05). مما يشير الى أنه لا يوجد فرق ذو دلالة احصائية بين متوسطي الطلبة (الذكور والاناث) على مقياس إدمان الالعاب الالكترونية (البوبجي نموذجا)، وجدول (٦) يوضح ذلك.

جدول (٦) الموازنة على مقياس إدمان الالعاب الالكترونية وفق متغير النوع (ذكور، اناث)

النوع	عدد الأفراد	المتوسط الحسابي	الانحراف المعياري	درجة الحرية	القيمة التائية المحسوبة	القيمة التائية الجدولية	مستوى الدلالة
الذكور	166	69.7892	7.93978	198	0.927	1,96	دالة

				7.99041	71.1765	34	الاناث	

ويتضح من خلال الجدول

السابق ان متغير النوع لم يظهر اية دلالة فرق في متوسطات المجموعتين، وترى الباحثتان ان سبب ذلك يرجع الى طبيعة البيئة التي ينتمي اليها المراهقين والظروف التي يعيشها كلا الجنسين هي نفسها مما ادى الى عدم ظهور فرق واضح بينهما.

الهدف الخامس: تعرف العلاقة الارتباطية بين الشغف بالأنترنت وإدمان الالعاب الالكترونية (البوبجي نموذجا) لدى الطلبة في المدارس الثانوية:

لأجل التعرف على العلاقة الارتباطية بين الشغف بالأنترنت وإدمان الالعاب الالكترونية (البوبجي نموذجا) لدى الطلبة في المدارس الثانوية تم حساب معامل ارتباط بيرسون بين درجات الطلبة على مقياس الشغف بالأنترنت ودرجاتهم على مقياس إدمان الالعاب الالكترونية (البوبجي نموذجا) وظهر أن معامل الارتباط كان (0.298) وهو معامل ارتباط ايجابي وبدرجة متوسطة، ولأجل تعرف دلالة اختبار قيمة معامل الارتباط تم استعمال الاختبار التائي لمعامل الارتباط ووجد أن القيمة التائية المحسوبة تساوي (٤,٩٦) وهي أكبر من القيمة الجدولية البالغة (١,٩٦) عند مستوى دلالة (٠,٠٥) ودرجة حرية (١٩٨)، هذا يعني أن العلاقة بين الشغف بالأنترنت وإدمان الالعاب الالكترونية (البوبجي نموذجا) دالة إحصائياً والموضحة في جدول (٧).

جدول (٧) يوضح معامل الارتباط والقيم التائية المحسوبة والجدولية لدرجات الشغف بالأنترنت وإدمان الالعاب الالكترونية (البوبجي نموذجا) لدى الطلبة في المدارس الثانوية

معامل الارتباط	القيمة التائية المحسوبة	القيمة التائية الجدولية	درجات الحرية	مستوى الدلالة
٠،٢٩٨	٤,٩٦	١,٩٦	١٩٨	دالة

وتشير هذه النتيجة الى أن هناك علاقة ارتباطية موجبة بين الشغف بالأنترنت وإدمان الالعاب الالكترونية (البوبجي نموذجا)، وهذا يعني أن الشغف بالأنترنت لدى الطلبة يقابله إدمان الالعاب الالكترونية (البوبجي نموذجا).

ويمكن تفسير ذلك من ان الشغف بالأنترنت يجعل الطلبة في حالة من عدم الراحة والالحاح في اللعب، مما يؤدي الى اللجوء الى اللعب لتخفيف ذلك التوتر والالحاح وبدوره يؤدي الى الادمان على الالعاب وخاصة لعبة البوبجي.

التوصيات

في ضوء نتائج البحث توصي الباحثتان بالآتي:

- يجب توعية الأطفال الصغار بأخطار الألعاب الإلكترونية، وتعويدهم على التعامل مع العالم الحقيقي كما هو، لأن الاستهتار بتعلق الأطفال بالأنترنت أو تركهم يلعبون للتخفيف من نشاطهم والاستراحة من عناء الاهتمام بهم سرعان ما ينعكس بشكل كارثي على صحتهم النفسية.
- يجب أن يمتلك الأطفال ومنذ الصغر ما يميزهم عن أقرانهم من مهارات ومواهب تملأ وقتهم وتبعدهم عن أخطار الإدمان جميعها.
- في حال كان الطفل أو المراهق مدمناً على الألعاب الإلكترونية فلا بد من إغناء وقته بأمور يشعر بأهميتها وتلهيه عن هذه الألعاب.
- لا يجب أن يتردد الأهل باستشارة الأخصائي النفسي عند ملاحظة تعلق أبنائهم الزائد بالأنترنت قبل أن يصلوا إلى مراحل لا تحمد عقباها.

- من المهم أن يضع الأهل برنامج زمني للوقت الذي يقضيه الأبناء في اللعب أو استخدام الإنترنت، كما لا بد أن يمتلك الأهل أدوات رقابة فعالة على المحتوى الإلكتروني الذي يتعامل معه أبناؤهم.
- توجيه النصائح والارشادات النفسية والطبية حول كيفية التعامل مع اعراض الشغف بالأنترنت .
- عقد الندوات والبرامج التثقيفية حول كيفية التعامل مع الاطفال المدمنين على الالعاب الالكترونية.

المقترحات

استكمالا للبحث الحالي، تقترح الباحثتان الآتي:

- دراسة العلاقة الارتباطية بين الشغف بالأنترنت ومتغيرات اخرى كالرضا عن الحياة.
- دراسة إدمان الالعاب الالكترونية (البوبجي نموذجا) وعلاقته بالعجز المتعلم.
- اجراء دراسة مشابهة للدراسة الحالية على عينات احرى كطلبة الجامعة او على المتزوجين.

Sources

• Bouabaya, Sumaya (2017) Internet addiction and its relationship to the emergence of sleep disorders among a sample of university students - a field study at Mohamed Boudiaf University in M'sila, Master Thesis, Faculty of Humanities and Social Sciences / Department of Psychology.

• Ali, Muhammad Al-Nuba Muhammad (2010) scale of internet addiction among talented university students, Dar Al-Safa for Publishing and Distribution, Amman, 1st edition.

• Nimrod, Bashir (2008) video games and their impact on limiting the exercise of recreational group sport physical activity among schoolchildren adolescents male (12-15 years) - the public sector - a case study on the new medium gardens in Bir Mourad Rais - Algeria, Master note, University of Algeria , Institute of Physical and Mathematical Education, Department of Theory and Methodology of Physical and Mathematical Education, Specialized in Psychosocial Counseling.

Koueider, Mariam (2012) The effect of electronic games on the behavior of children. An analytical descriptive study on a sample of schoolchildren in Algiers, a note for a master's degree in media and communication sciences, specialization: Information Society, University of Algeria-Faculty of Political Science and Information, Department of Media Sciences And contact.

• Bukhtameen, Maryam (2018) electronic games are a deadly pleasure, the minds of generations are eroding and legislation is required to besiege the phenomenon, Al Ittihad Magazine, (Ras Al Khaimah).

• Samiha, Pretima (2017), electronic games and school violence. A field study on a sample of intermediate students. The martyr Aruk Qwaider - Al-Marara Municipality, Wilaya of the Valley, a supplementary note to obtain a master's degree in sociology, specialization: Educational Sociology, Muhammad Khidir University - Biskra - College of Science Humanitarian and Social, Department of Social Sciences .

- Odeh, Ahad Suleiman (1985), Measurement and Evaluation in the Teaching Process, National Press, Irbid.
- Nunnally J. Bernstein (1994) Psychometric theory. McGraw Hill, New York.
- Hodgins, S, & Knee, R. (2002). The integrating self and conscious experience. Rochester, NY: University of Rochester. 83–100
- Vallerand, R. Lafrenière, M. Philippe, F (2012). On harmonious and obsessive passion: A nomological network analysis. Manuscript in preparation
- Vallerand, R. (2010). On passion for life activities: The Dualistic Model of Passion. Advances in experimental social psychology, 43, 43–142. New York: Academic Press
- https://www.hellooha.com
- https://yaqein.net
- Prof.Dr. Basma Rehman Aouda.Sarah Sabah Hamza , Male Society and Socialization of the gir, Vol 23 No 1 (2020) **http://qu.edu.iq/journalart/index.php/QJHS?fbclid=IwAR2CJ9TFDqdU_qQy1HoWuernQuC0DiJUWnhLMxiVCLhj4gGb5fjd4Dm3t5E**
- Dr. Talib Abdul Redha Ketan,Ibtisam redha Sabri Younis ,The effect of the environment on the formulation of the popular example Social analytical study , Vol 23 No 1 (2020) **http://qu.edu.iq/journalart/index.php/QJHS?fbclid=IwAR2CJ9TFDqdU_qQy1HoWuernQuC0DiJUWnhLMxiVCLhj4gGb5fjd4Dm3t5E**

ملحق (١) مقياس الشغف بالأنترنت

ت	الفقرة	تنطبق علي دائما	تنطبق علي احيانا	نادرا ما تنطبق علي
١	ينسجم نشاطي في استخدام الانترنت مع أنشطة حياتي الأخرى.			
٢	أستخدم برامج الانترنت المفضلة لدي بكثرة.			
٣	ما أكتشفه في الانترنت يجعلني أفضله أكثر من غيره من وسائل المعرفة.			
٤	لا يغيب الانترنت عن تفكيري.			
٥	تبرز الجوانب المفضلة في شخصيتي من خلال استخدامي للأنترنت.			
٦	من خلال استخدامي لبرامج الانترنت المفضلة أكتسب تجارب وخبرات.			

٧	أشعر بالاستمتاع فقط عندما أستخدم الانترنت.			
٨	لا أفضل ممارسة أي نشاط غير الاطلاع على احدث برامج الانترنت.			
٩	شخصيتي تتناسب مع ما يطرح من برامج في الانترنت.			
١٠	استمتع كثيرا باستخدام الانترنت لدرجة أنني لا يمكنني التوقف عنه.			
١١	لا أستطيع تأجيل رغبتي في الاطلاع ومتابعة برامج الانترنت.			
١٢	أمضي الكثير من الوقت امام الاجهزة الالكترونية للتمتع بالأنترنت.			
١٣	أحب برامج الانترنت وما يعرض عليه من احداث.			
١٤	استخدام الانترنت جزء لا يتجزأ من حياتي.			
١٥	اشعر بالتوتر عند توقفي عن استخدام الشبكة			
١٦	أحتاج إلى قضاء الكثير من الوقت في استخدام الانترنت.			
١٧	أستخدم الانترنت لمساعدتي في التعامل مع أي مشاعر سيئة قد تكون لدي.			
١٨	أفكر عادةً في جلسة الأنترنت التالية عندما لا عدم استخدامه.			
١٩	لقد قمت بزيادة مقدار الوقت الذي أستخدم فيه الأنترنت بشكل كبير.			
٢٠	أشعر برغبة ملحة في استخدام الانترنت.			

ملحق (٢) مقياس ادمان الالعاب الالكترونية (البوبجي نموذجا)

ت	الفقرة	تنطبق علي دائما	تنطبق علي احيانا	نادرا ما تنطبق علي
١	أقوم بفتح الانترنت لألعب كيم في البوبجي بعد أن أستيقظ من النوم مباشرة.			
٢	لا يهدأ لي بال حتى احصل على الفوز في الكيم.			
٣	انام قليل جدا بسبب استخدامي للعبة البوبجي.			
٤	لا أحب أن أستسلم أبدًا مهما بدى اللعب صعبا.			
٥	تتجه اهتماماتي ونشاطاتي عامة نحو تحقيق الفوز في البوبجي.			

٦	أحرص دائمًا على عدم ضياع دقيقة من وقتي دون ان العب البوبجي.			
٧	استغرق في لعب البوبجي لوقت طويل أكثر مما كنت أتوقعه.			
٨	أشعر بالاكتئاب عندما ينقطع الانترنت ولا استطيع العب البوبجي.			
٩	لا أستطيع التركيز في دراستي بسبب انشغالي بلعبة البوبجي.			
١٠	استمر في لعب البوبجي رغم ما تسببه لي من مشاكل في حياتي.			
١١	تنصب اهتماماتي على ما سأحققه من انجاز في اللعبة.			
١٢	ان اللعب في لعبة البوبجي أحب الأنشطة التي أقوم بها في حياتي			
١٣	استغرق في اللعبة بشكل كبير لدرجة لا أخرج مع اصدقائي.			
١٤	أقضي وقتًا طويلا في التفكير والتنظيم قبل أن أبدأ في الكيم لكي لا اخسر.			
١٥	أفضل اللعب في البوبجي على الجلوس مع اسرتي.			
١٦	أحب أن أنافس أصدقائي وأن أكمل اللعبة أفضل منهم.			
١٧	أتأخر في النوم كثيرا من الأحيان بسبب سهري في لعبة البوبجي.			
١٨	أستمر في اللعبة ولو استغرق اتمامها وقتًا طويلا.			
١٩	أبذل جهودًا أكثر مما ينبغي في اللعبة خوفًا من الخسارة.			
٢٠	يزداد حماسي ونشاطي عندما أشعر أنني أواجه مرحلة صعبة في لعبة البوبجي.			
٢١	ألجأ للكذب على أسرتي في كثير من الأحيان بسبب اللعبة.			
٢٢	أشعر أن الوقت الذي اقضيه في اللعبة غير كاف.			
٢٣	أحلم أثناء نومي أنني العب بوبجي من شدة حبي لها			
٢٤	يسيطر علي التفكير باللعبة في الوقت الذي لا العب فيه.			
٢٥	أتأخر بإنجاز اعمالي في وقتها بسبب استغراقي في لعبة البوبجي.			

٢٦	اعود الى اللعبة بعد أن عزمت على التوقف عنها.			
٢٧	اجد في لعبة البوبجي الإثارة التي لا أجدها في أي شيء أخر.			
٢٨	اشعر بأنني أصبحت أسيرا للعبة البوبجي ولا أستطيع مفارقتها.			
٢٩	عندما لا أمارس الألعاب، أشعر بأنني أكثر غضبًا.			
٣٠	أفكر عادةً في جلسة الألعاب التالية عندما لا ألعب.			