الأثار الإدمانية للألعاب الالكترونية على المراهقين: لعبة PUBG نموذجا

The addictive effects of electronic games on adolescents: PUBG game as a model

عبد المالك مكفس *

أستاذ محاضر أ، جامعة محمد بوضياف المسيلة

Mekefes Abd Elmalik

Professor Lecturer A, University of M'Sila

abdelmalik.mekefes@univ-msila.dz

تاريخ الاستلام: 2022/01/17 تاريخ القبول: 2022/02/28 تاريخ النشر: 2022/04/03

- الملخص: هدفت الدراسة الحالية إلى بحث الاثار الإدمانية للألعاب الالكترونية -لعبة PUBG نموذجا- على عينة من المراهقين اللاعبين لها، والفروق بين الجنسين في الإدمان عليها، والفروق بحسب مدة اللعب. اعتمد الباحث على المنهج الوصفي في دراسة الموضوع، حيث تم تطبيق استبيان (الآثار الإدمانية للألعاب الالكترونية لعبةPUBG) وهو استبيان من اعداد الباحث، يتكون من خمسة أبعاد وهي (الاعراض الانسحابية، فقد السيطرة، الاستخدام المفرط، الهوس، الحماس المفرط والاستخدام المندفع) بعد التأكد من خصائصه السيكو مترية على عينة متكونة من 80 مبحوثا، 48 ذكرا و32 أنثى من بين حوالي 700 لاعبا نشطا ينتمين لمجموعة فيس بوك صممت خصيصا للاعبي PUBG من اجل تبادل الخبرات والاخبار، وتم اختيارهم عشوائيا بطريقة العينة العشوائية البسيطة، وتم اختيار العينة بهذه الطريقة نظرا لسهولة الوصول إلى عينة مخصوصة تتوفر فيها خصائص بعينها وهي (لعب اللعبة باستمرار والمدة تزيد عن موسم لعب) وتوصل البحث إلى :

- وجود إدمان مرتفع على اللعبة بين المراهقين في جميع بعاد الأداة سواء الاعراض الانسحابية، فقد السيطرة، الاستخدام المفرط، الهوس، الحماس المفرط والاستخدام المندفع.
- عدم وجود فروق دالة بين الجنسين في الإدمان على اللعبة في جميع بعاد الأداة
- عدم وجود فروق دالة بين المحترفين والمبتدئين في الإدمان على اللعبة في جميع بعاد الأداة

- **الكلمات المفتاحية:** إدمان الالعاب ; لعبة ببجي ;المراهقة; الاثار الإدمانية

Abstract: The current study aims to examine the addictive effects of electronic games - the PUBG game as a model - on a sample of adolescents who used to play it. It also aims to investigate addiction differences in respect to gender and game- playing duration. The researcher relied on the descriptive method in studying the subject. A questionnaire about, "the addictive effects of electronic games, "PUBG Game", is applied by the researcher, consisting of five main areas: Disengagement, lack of control, excessive use, obsession, over-enthusiasm and impulsive use. After verifying its psychometric properties, the questionnaire targeted a sample of Eighty respondents, forty-eight males and Thirty-two females among about 700 players belonging to a Facebook group designed for PUBG players. They were randomly selected using simple random sampling method. The sample was chosen in this

*- المؤلف المرسل

way due to the easy access to a specific sample that has certain characteristics, namely (playing the game continuously and for more than one playing season). The research found that:

- There is high addiction to the game among adolescents, in all five areas of questionnaire (Disengagement, lack of control, excessive use, obsession, over-enthusiasm and impulsive use).
- There are no significant gender differences in addicting to the game, in all five areas of the study.
- There are no significant differences between professionals and beginners in addicting to the game in all five areas of the study.

Keywords: games addiction; PUBG game; Adolescence; addictive effects

1. الإشكالية:

يميل الشباب بصفة عامة والمراهقون بصفة أخص إلى اللعب والمرح ويجدون في ذلك متنفسا لتفريغ الشحنات الكثيرة والطاقة المتفتقة لديهم، ويظهر ذلك في عديد الألعاب الجسمية والعقلية على شاكلة الكرة والشطرنج وغيرها.

غير أن العصر الحالي أظهر شكلا أخر من الألعاب إلا وهي الألعاب الاليكترونية، والتي تنوعت وتعددت وكثر منتجوها على نطاق واسع، وكما لا يخفى على أحد فأن الألعاب تتنوع بتنوع المغزى منها وطريقة لعبها والغريزة التي تشبعها فهناك العاب العقل وهناك العاب الالغاز وهناك العاب الاستراتيجية وهناك العاب الحرب والنجاة.

ولعبة **ببجي** من العاب الحرب والنجاة التي كثر استخدامها بين الشباب إلى درجة انه بحلول عام 2021، كان قد تم تحميل ببجي موبايل أكثر من مليار مرة، وتستمر بتصدر أكثر ألعاب الهواتف الذكية جنياً للعائدات بفارق كبير عن منافسيها. بالنتيجة تستمر ببجي موبايل في مسار تصاعدي حتى بعد ثلاثة أعوام ونصف من صدورها ولا تظهر أية علامات على التباطؤ في أي وقت قريب. بالنظر إلى أن معظم الألعاب وبالأخص ألعاب الهواتف تفقد زخمها وشعبيتها بسرعة وتخسر معظم لاعبيها خلال عام أو أكثر بقليل، يبدو نجاح ببجي موبايل الهائل مثيراً للاهتمام ويتطلب نظرة أعمق لفهم أسبابه. (احمد، 2022).

ويعود سبب إدمان الشباب على تلك اللعبة إلى تطور التكنولوجيا ووصولها تقريبًا لكل المناطق، وتوافر الأجهزة الذكية بأيدي الأغلبية من الأطفال والشباب، في ظل غياب رقابة الأهالي وتزايد إهمالهم. إلى جانب المغريات التي تقدمها اللعبة من تسلية وحماس وقتل للملل.

يقول (عادل) وهو أحد المشاركين في اللعبة: "ما إن أبدأ اللعبة، أنسى العالم المحيط حولي، وأنشغل بالقتال والتحدث مع اللاعبين الآخرين عن طريقها. (المصطفى، 2019).

وكما يعلم الجميع فإن إطالة استخدام اللعبة له أثار سلبية على المدمنين حيث توصلت دراسة (عبدالرؤوف و منير 2020) إلى أن الذكور أكثر إدمان من الاناث على لعبة ببجي من بين عينة الدراسة التي طبقت على الطلاب الجامعيين، كما توصلت إلى ان المدمنين عليها يكونون قد بدؤوا اللعبة قبل ثلاث سنوات أو أكثر، كما ان المدمنون عليها يعانون من الم في العيون وصداع في الرأس والم في اليدين والظهر.

من هنا جاءت هذه الدراسة للكشف عن الاثار الإدمانية للعبة ببجي على المراهقين الذين يلعبونها، لتطرح التساؤل الرئيس ماهي الاثار الإدمانية الأكثر ظهورا لدى المراهقين المستخدمين للعبة ببجي موبايل.؟ وهل توجد فروق ذات دلالة إحصائية بين في درجة ظهور الاثار الإدمانية تعزى لمتغير الجنس؟ وهل توجد فروق ذات دلالة إحصائية في درجة ظهور الاثار الإدمانية تعزى متغير سنوات الممارسة

2. مفاهيم الدراسة

2-1- تعريف الإدمان على الإنترنت:

يعتبر مصطلح الإدمان على الانترنت مصطلحا قديما بالرغم من النظرة على انه حديث لارتباطه بالشبكة العنكبوتية التي لم تصبح شائعة الانتشار إلا في بداية الالفينية ويعتبر أول من أشار إلى إدمان الإنترنت هو الطبيب النفسي الأمريكي إيفان جولدبرج (Ivan Goldberg) 1995، حينما نشر نكتة في صفحات الإنترنت بعنوان " أعراض إدمان الإنترنت" إثر تسلمه رسالة من أحد مستخدمي الإنترنت يشرح فيها كيف تعطلت وظائف حياته نتيجة للاستخدام المفرط للأنترنت، تحت مسمى "اضطراب إدمان الإنترنت "Disorder of Internet addiction وهو الاسم الأكثر شيوعا واستخداماً بين الباحثين . (القرني 2011، ص. 107).

وتعتبر كثرة وتنوع المصطلحات التي تدل على نفس المعنى من المشكلات التي تواجه البحث العلمي، حيث اختلف العلماء في تسميته، فنجد حسب (Rodolfo,2012,p. 02)

- الاعتماد على الإنترنت"Internet dependency".
- إدمان الإنترنت "Internet addiction".
- الاستخدام المرضي للإنترنت"Pathological Internet use" .
- إشكالية استخدام الإنترنت "Problematic Internet use".
- استخدام الكمبيوتر القهري "Compulsive Computer use".
- اضطراب استخدام الإنترنت" Internet use Disorder "

عندما تم إدخال مفهوم الإدمان على الإنترنت ظهر الخلاف بين الأكاديميين والعياديين حول الزعم بأنه فقط المواد الكيميائية التي يتم تعاطيها يمكن تسميتها بالإدمان(**Chakraborty**,2010,p123)ومع ذلك فإن العديد من السلوكات مثل المقامرة والتسوق أو الأكل، قد تؤدي إلى حالة الإدمان، لذلك يمكن النظر إليه باعتباره إدمان سلوكي، وهذا ما يجعلنا نتجه في تعريف الإدمان على الإنترنت بالاعتماد أكثر على السلوك (**Grant**,2010,p. 233)، حيث أن الإدمان على الإنترنت هو إدمان سلوك وليس إدمان مادة شأنه شأن المقامرة أو الميسر، ومعاييره مشتقة من معايير المقامرة كما جاءت في الدليل التشخيصي والإحصائي الأمريكي الرابع 1994, DSM-IV.

ويعرف إدمان الإنترنت بأنه فشل في التحكم في دوافع الفرد، ولكن بدون وجود ظاهرة التسمم، وهو يشبه بدرجة كبيرة المقامرة المرضية، ومع ذلك فإن آثاره يمكن أن تدمر الحياة مثل إدمان الكحوليات (Widyanto & Mcmurran,2004,pp. 4-7).

وهو وأيضا حالة استخدام مرضي أو لا توافقي لشبكة المعلومات تؤدي إلى اضطرابات اكلينيكية تتمثل مظاهرها في الأعراض الانسحابية، ويستدل عليها من بعض المظاهر والأعراض المميزة (**Charlton**,2002,p.12)

2-2- لعبة pubg:

بلاير أنونز باتل غراوندز المعروفة باسم ببجي PUBG (بالإنجليزية: PlayerUnknown's Battlegrounds) أو ساحات معارك اللاعبين المجهولين، هي لعبة جماعية على الانترنت ولعبة بقاء صدرت بتاريخ 23 مارس 2017، وهي متوفرة على أجهزة ويندوز، وإكس بوكس ون وبلاي ستيشن وصدرت نسختان في أوائل سنة 2018 لمنصتي آي أو إس، وأندرويد من تطوير شركة تينسنت، والتي قامت بالتعاون مع شركة "بلوهول" لإصدار اللعبة على الهواتف المحمولة، وتعمل بنفس المحرك الذي تعمل به النسخة الأصلية. تم تطوير النسخة الأصلية من قبل شركة "بلوهول" على محرك أنريل إنجن. وهي تدعم اللغة العربية.

3-الدراسات السابقة:

3-1- الدراسات العربية:

دراسة (عبدالرؤوف و منير 2020) تحت عنوان أثر استخدام الألعاب الإلكترونية على الطلبة الجامعيين (لعبة ببجي نموذجا) تم الاعتماد على اسلوبي الملاحظة والاستمارة لجمع بيانات 46 طالبا عن طريق العينة العشوائية وتوصلت الدراسة إلى ما يلي:

أغلب مستخدمي اللعبة هم من الذكور بنسبة 67.4 بالمئة، كما توصلت الدراسة إلى ان معظم عينة الدراسة بدأوا في استخدام اللعبة قبل سنة، كما بينت الدراسة ان افراد العينة يلعبون اللعبة باستمرار بغية الترفيه وتمضية الوقت وقد بينت الدراسة ان المدمنون عليها يعانون من الم في العيون وصداع في الرأس والم في اليدين والظهر.

2-3- الدراسات الأجنبية:

- دراسة باولاك كريج (Pawlak-Craig ،2002)، "العلاقة بين استخدام الإنترنت والإدمان لدى المراهقين" ركزت هذه الدراسة على نقص العلاقة بين الوحدة والمساندة الاجتماعية وإدمان الإنترنت في أوساط تلاميذ المدرسة الثانوية، وأجريت على 202 تلميذا، يمثلون المراحل من التاسعة إلى الثانية عشر، وأظهرت نتائجها:

-هناك علاقة ارتباطية بين استخدام الإنترنت والوحدة والانعزالية ومستوى المساندة والإعانة الاجتماعية.

- هناك علاقة بين استخدام الإنترنت كعملية تعويضية للوحدة والانفرادية وضعف الإعانة والمساندة الاجتماعية.

-لا توجد علاقة بين نوعية الشخصية والمستوى التعليمي والنوع واستخدام الإنترنت.

- دراسة كمبرلي يونغ (Kimberly Young 1998،)، بعنوان "إدمان الإنترنت" تمت هذه الدراسة على 396 حالة من المستخدمين السابقين للإنترنت و100 حالة من المستخدمين الجدد للإنترنت، واستخدمت استبانة من ثمان فقرات عن استخدام الإنترنت من إعداد الباحث بأسئلة مفتوحة عن الساعات التي يقضونها عن الإنترنت، والمشاكل التي سببها، وأسفرت عن النتائج التالية:

- إدمان الإنترنت إدمان سلوكي.

- المستخدمون السابقون يقضون حوالي 8 مرات أكثر من المستخدمون الجدد أسبوعيا.

- ظهور مشكلات كبيرة في حياة المستخدمين القدامى.

- لم يُبَلّغ المستخدمون الجدد عن أي مشكلات أو تأثيرات لأنهم قادرين على السيطرة على الكمية التي استخدموا فيها الإنترنت (العباجي، 2007، ص ص. 68-80).

- دراسة (Lancy D'Souza، 2019) بعنوان: تطوير والتحقق من صحة اختبار الإدمان PUBG (PAT) حيث هدفت الدراسة إلى بناء استبيان والتحقق من صحته لقياس مدى الإدمان تجاه PUBG لدى المراهقين والفئات العمرية المتوسطة. نظرًا لسهولة الوصول والتوافر الرخيص للإنترنت جنبًا إلى جنب مع الاستخدام غير المقيد للهواتف الذكية، حيث لاحظوا ان هناك زيادة في الاستخدام المرضي للتكنولوجيا ووجد أن العديد من المراهقين يعانون من أعراض نفسية - فيزيولوجية. حيث أعدوا

55 عبارة وجمعوا البيانات بشكل عشوائي من 494 فردًا من مختلف المجالات والفئات العمرية. بعد التحقق من صحة الاستبيان في صورته الاولية، تم الاستعانة بـ 455 مستجيبًا لتطوير PAT كامل الردود، وبعد القياس العاملي تم استخلاص 7 مكونات. وبعد القيام بجميع إجراءات القياس البنائي تم التوصل إلى ان الأداة تتمتع بموثوقية وصلاحية عالية.

- دراسة كل من سويت اجرويل واخرون (Swati Aggarwal، 2020) والتي هدفت لمعرفة اثار لعبة ببجي على المراهقين وقد اعتمدت على استخراج إحصائيات اللعبة واللاعبين الخاصة بلاعبي PUBG من الدول الآسيوية، ثم قاموا بتشغيل العديد من نماذج التحليل الآلي الحديثة الخاضعة للإشراف للتنبؤ بحدوث IGD وADHD وGAD. وقد أظهرت النتائج ارتباطا قويا بين لعب PUBG مع IGD وADHD مما يشير إلى التأثيرات الضارة لألعاب MOBA على الحالة النفسية والقلية للمراهقين.

- دراسة (Daniela Šincek، 2017) والتي هدفت إلى الكشف تأثير ألعاب الإنترنت في ظهور أشكال السلوك المحفوف بالمخاطر، وانطلقت من فرضية أن الأطفال والمراهقين المعرضين للخطر سيعرضون أنواعًا مختلفة من السلوك المحفوف بالمخاطر في بيئات مختلفة، وقد تم مسح 1150 من الأطفال والمراهقين الممارسين للعبة، لمعرفة إشكالية الألعاب (العادات، الدوافع والأعراض)، واثبات الذات عبر Facebook واحترام الذات.

وتوصلت إلى إن كان اللاعبون المنتظمون أكثر عنفًا وجهاً لوجه وعبر الإنترنت، وكانوا أكثر عرضة للألعاب التي تنطوي على مشاكل مقارنة مع اللاعبين غير المتعرضين للعنف.

تم التوصل إلى ان أولئك الذين لعبوا الألعاب لأكثر من خمس ساعات يوميًا (9٪ من المشاركين) على أنهم اللاعبين يحتمل ان تظهر لديهم مشكلات سلوكية واظهرت النتائج أن هاته الفئة قد ارتكبوا المزيد من العنف وجهاً لوجه وعبر الإنترنت، وكانوا أكثر المفصحين عن الذات ولديهم أعراض ألعاب أكثر عنفا من أولئك الذين لعبوا أقل من خمس ساعات في اليوم، ولكن هذه المجموعات لم تختلف في تقدير الذات. كما سمحت الدراسة للمراهقين من الاختيار بين قائمة من ثمانية دوافع مختلفة للعبهم تمثلت في (بدافع من التواصل بين الأقران، الشعور بالسيطرة، الاسترخاء، الامتثال، الكفاءة الذاتية، وصرف الانتباه عن المشكلات المبلغ عنها). وتوصلت الدراسة إلى ان الذكور أكثر اظهارا لسلوكيات العنف من الاناث. إن ارتكاب العنف ضد الأقران (سواء التقليديين أو السيبراني) ينذر بألعاب تنطوي على مشاكل كبيرة. هذا يدعم فرضية أن الأطفال والمراهقين المعرضين للخطر هم عرضة لإظهار أشكال مختلفة من السلوك المحفوف بالمخاطر في مختلف النشاطات عبر الانترنت.

- دراسة (Bruno Schivinski، 2022) التقييم النفسي لاضطراب ألعاب الإنترنت - المعايير التشخيصية: دراسة نظرية الاستجابة للعنصر، وهدفت الدراسة إلى تطوير ألعاب الإنترنت البولندية وتم استخدام مقياس الاضطراب - النموذج القصير (IGDS9-SF) وفحص معايير الأداء (IGD) التسعة بشكل تجريبي وقد طبقت الدراسة على عينة من 3377 لاعبا (82.7 ٪ من الذكور، بمتوسط العمر 20 عامًا، وبانحراف معياري بلغ4.3 سنوات) تم تجنيدهم عبر الإنترنت لهذه الدراسة.

وتوصلت الدراسة إلى ظهور مشكلات "استمرار" لاسيما الاستجابات المرتفعة على (البند 6)، "الخداع" لا سيما نتيجة (البند 7)، و "الهروب" لا سيما نتيجة (البند 8) مع نوبات سيئة. مجتمعة، تشير هذه النتائج إلى أن بعض معايير التشخيص قد تكون غير دقيقة مع ترجيح سريري مختلف نحو التشخيص النهائي لـ IGD. وقد تم التأكد من الآثار المترتبة على هذه النتائج.

- دراسة كل من (Arzu، Tutku، وDuygu، 2021) بعنوان تحديد العلاقة بين الشعور بالوحدة وإدمان الإنترنت لدى المراهقين خلال جائحة كوفيد -19 في تركيا، حيث هدفت الدراسة لتحديد العلاقة بين مستويات الوحدة التي يشعر بها المراهقون أثناء الوباء، ومستويات إدمان الإنترنت لكل منهم. وطبقت على عينة تتكون من 482 مراهقًا تطوعوا للمشاركة في الدراسة. كان لدى جميع المشاركين الكفاءة المعرفية للتعبير عن أنفسهم، وكان بإمكانهم الوصول إلى الإنترنت. قام المشاركون بملء نموذج محرر مستندات Google بما في ذلك "نموذج المعلومات الوصفية"و"ULS-SF"و"IASA"، والتي تم استخدامها لجمع البيانات. وقد تطرقت إلى متغيرات فارقية تمثلت في دخل الأسرة، والوضع التعليمي للأمهات، المستوى التعليمي للآباء، ومدة استخدام الإنترنت قبل الجائحة وأثناءها. وتوصلت إلى:

- أن إدمان المراهقين على الإنترنت يزداد مع زيادة مستوى الوحدة.
- المراهقون الذين أبلغوا عن شعورهم بالوحدة المعتدلة لديهم مستوى منخفض من إدمان الإنترنت.
- كانت هناك بعض المتغيرات التي وجد أنها تؤثر أيضًا على متوسط مستويات الشعور بالوحدة لدى المراهقين وإدمان الإنترنت أثناء جائحة Covid-19.

4- إجراءات البحث الميدانية:

4-1- منهج الدراسة:

اعتمدت الدراسة الحالية على المنهج الوصفي من اجل تحقيق أهداف الدراسة والتحقق من فرضياتها التي انطلق منها متبعا الأسلوب الميداني في جمع المعلومات والمعطيات حول الدراسة عن

طريق تطبيق الاستبانة، واعتماد القوانين الإحصائية المناسبة في معالجة البيانات والمعطيات واستخلاص النتائج وتحليلها وتفسيرها.

4-2- عينة الدراسة:

تم اختيار عينة الدراسة بالطريقة العرضية وهم مستخدمو اللعبة pubgوالذين يشتركون في مجموعة فيسبوك بوبجي الجزائر التي تضم أكثر من 13 ألف مشترك، حيث بلغ عدد أفراد العينة (80 مفردة) - (32 انثى) و(48 ذكر) بالمجموعة. وتم توضيح العينة في الجدول التالي حسب المتغيرات التالية.

أ- متغير الجنس (ذكورو اناث): كما هو موضح في الجدول التالي:

جدول رقم (1) توزيع العينة حسب الجنس

متغير الجنس	العدد	النسبة المئوية
ذكر	48	% 60
انثى	32	% 40
المجموع	80	% 100

ب- متغير الحالة سنوات اللعب: كما هو موضح في الجدول التالي:

جدول رقم (2) توزيع العينة حسب سنوات اللعب

متغير سنوات اللعب	العدد	النسبة المئوية
أكثر من سنتين	54	%67,5
اقل من سنتين	26	%32,5
المجموع	80	%100

4-3- أداة الدراسة:

- استبانة الاثار الإدمانية للألعاب الالكترونية لعبة PUBG(من إعداد الباحث): ونظرا لعدم توفر استبانة جاهزة أشارت إليها دراسات وبحوث سابقة تتناول الاثار الإدمانية للألعاب الالكترونية لعبة PUBG، تم اللجوء إلى بناء استبانة خاصة لهذا الغرض من خلال:

- الاطلاع على البحوث والدراسات التي تناولت الإدمان على الألعاب الالكترونية لعبة PUBGوذلك من أجل تصنيف أبعاد الإدمان على اللعب.

- الاطلاع على بعض المقاييس، والاختبارات التي تناولت الإدمان على الأنترنت مثل مقياس كمبيرلي يونج وغيرها

- صياغة عبارات الاستبانة: تمت صياغة العبارات لكل بعد من أبعاد الاستبانة من خلال مراعاة الشروط التالية: الوضوح، ارتباطها بهيكل اللعبة، وعدم تضمينها أكثر من فكرة، وألا توحي بإجابات

معينة، وبعد ذلك تم صياغة (25) عبارة تقيس الاثار الإدمانية للألعاب الالكترونية لعبة PUBG وفق (5) أبعاد وهي الانسحابية، فقد السيطرة، الاستخدام المفرط، الهوس، الحماس المفرط والاستخدام المندفع.

وتم تحديد خمس بدائل للاستجابة وهي: موافق بشدة (05) موافق (04) محايد (03) معارض (02) معارض بشدة (01).

- **التحقق من الخصائص السيكومترية للاستبانة:** للتعرف على الخصائص السيكومترية للاستبانة قام الباحث بحساب صدق وثبات الاستبانة كما يلي:

1-الصدق:

- **صدق المحكمين والخبراء:** تم التحقق من صدق أداة الدراسة بعرضها على لجنة من المحكمين (08) محكما مختصين في علم النفس من جامعات الجزائر بالإضافة الي عرضه على مجموعة من الطلبة المستخدمين للعبة من اجل تأكيد ملاءمة العبارات للمبحوثين وكذا للنسخ الأخيرة من اللعبة بالرغم ان الباحث قام بتجربتها ولعبها لأكثر من 6 أشهر متتالية وكون صدقات داخل اللعبة من اجل الوصول إلى مجموعة الفيس التي يتجمع فيها اللاعبين، وبناء على ملاحظاتهم تم تعديل صياغة بعض الفقرات من حيث البناء واللغة، حيث تم الأخذ بملاحظتهم، كما ننوه إلى ان المحكمين لم يبدوا أي ملاحظات على الاستبيان بينما صحح الخبراء بعض المصطلحات ضمن الاستبيان.

- **الصدق التمييزي:** أجرى الباحث المقارنة الطرفية بين مرتفعي ومنخفضي الاثار الإدمانية (ن = 80) مراهق ومراهقة، وذلك بحساب النسبة الحرجة لدرجات أعلى 27٪ ودرجات أدنى 27٪ حيث بلغت قيمة النسبة الحرجة (12.66) وتشير هذه القيمة إلى أن الفرق بين المجموعتين دالا إحصائيا عند مستوى دلالة (0.01) مما يشير إلى قدرة الاداة على التمييز بين مرتفعي ومنخفضي الاثار الإدمانية.

2- الثبات:

- **الثبات بطريقة الاتساق الداخلي:** تم استخدام معامل الثبات عن طريق الاتساق الداخلي، باستخدام معامل **كرونباخ** ألفا، حيث وصل معامل الثبات إلى (0,87) وهو معامل ثبات عالٍ.

- **طريقة التجزئة النصفية:** تم حساب معامل الارتباط بين درجات البنود الفردية، ودرجات البنود الزوجية لكل العينة، وبعد ذلك تم تصحيح معاملات الارتباط الناتجة باستخدام معادلة سيبرمان -بروان، واتضح أن جميع معاملات الارتباط للمقياس باستخدام طريقة التجزئة النصفية دالة عند مستوى (0.01) مما يؤكدان أن الاداة تتمتع بقدر علٍ من الثبات.

5- نتائج الدراسة:

5-1- عرض ومناقشة نتائج الفرضية الرئيسية: تنص هذه الفرضية على: تظهرا اثار ادمانية عالية لدى المراهقين المستخدمين للعبة ببجي موبايل.

للتحقق من صحة هذا الفرض تم حساب اختبار (ت) لعينة واحدة لدلالة الفروق بين استجابات المبحوثين عن محاور الاستبيان والمتوسط النظري حسب كل بعد وحسب الاستبيان ككل والبالغ 75 درجة وتحصلنا على النتائج التالية:

جدول رقم (03) يبين دلالة الفروق بين متوسط استجابات المبحوثين والمتوسط النظري بحسب كل بعد

العرض	العدد	المتوسط النظري	المتوسط	الانحراف	قيمة ت	الدلالة
الاعراض الانسحابية	80	18	21.88	2.02	17.09	0.00
فقد السيطرة	80	18	21.36	1.78	16.89	0.00
الاستخدام المفرط	80	9	10.79	1.34	11.86	0.00
الهوس	80	15	18.39	2.28	13.28	0.00
الحماس المفرط والاستخدام المندفع	80	15	18.25	1.71	16.92	0.00
أعراض الإدمان(كلي)	80	75	90.66	6.52	21.48	0.00

من خلال الجدول رقم 03 ومن خلال مقارنة متوسط استجابات المبحوثين على اعراض الإدمان على لعبة ببجي مع المتوسطات النظرية لاسيما المتوسط الإجمالي البالغ 75 نلاحظ ان اعراض الإدمان بادية بقوة حيث دل متوسط المبحوثين البالغ 90.66 هو متوسط اعلى من المتوسط النظري وبدلالة وهو ما تشير اليه نتيجة اختبار ت البالغة 0.00.

وبالعودة إلى المحاور الخمس المشكلة للأعراض الإدمانية يتضح ان المبحوثين ادلوا بان لديهم اعراض انسحابيه مرتفعة ودالة، كما ان لديهم فقد السيطرة، والاستخدام المفرط للعبة، والهوس بها، والحماس المفرط والاستخدام المندفع أيضا وهذه النتائج الفرعية تدعم النتيجة الكلية التي جاءت مرتفعة كما أسلفنا.

ويمكن تفسير ذلك بعدة اعتبارات ذاتية وموضوعية فأما الذاتية وهي المرحلة العمرية التي يعيشها المبحوثين -المراهقة- بوصفها مرحلة انفجار طاقة تتميز بحب لاستطلاع والرغبة في اثبات الذات والمنافسة والتغلب على الاقران، كما ان فترة الحجر المنزلي ورهاب الاختلاط الاجتماعي الذي فرضته جائحة كورونا جعلت الجميع ينزوون إلى أجهزتهم الاليكترونية، كما يمكن ان تكون

الاعتبارات المتعلقة بالرقابة الوالدية المنخفضة نتيجة الاقتناع بأفضلية الأجهزة الاليكترونية عن المخالطة السيئة والتي جرت الويلات على الشباب ن خلال عدوى الكوفيد وتناول المخدرات والانتحار... كل هاته العوامل جعلت الاولياء يخففون من الرقابة على أبنائهم، وهو الامر الذي ادلى به بعض الشباب ممن اتصلنا بهم عن قرب بغية شرح وضعياتهم في مرحلة بناء الأداة.

كما يمكن ان تتدخل الاعتبارات الموضوعية والمتمثلة في توفر الأجهزة الالكترونية لدى جميع الشباب في الوقت الراهن ورخص ثمنها وكذا رخص ثمن الاشتراك بالأنترنت أيضا، بالإضافة إلى مجانية اللعبة، وجاذبيتها الصورية واستخدامها لصور جميلة، ولإيحاءات جنسية من خلال البسة اللاعبين الافتراضيين... كل هاته العوامل دعت الشباب عينة الدراسة إلى الإدمان على اللعبة.

وقد توافقت دراستنا هته مع دراسة (عبدالرؤوف و منير 2020) ودراسة (Daniela Šincek 2017، Daniela Šincek 2017) ودراسة (Lancy D'Souza 2019) التي دلت نتائجها جميعا على الاثار السلبية للعبة على المراهقين كما دلت على الاستخدام المفرط للعبة لديهم

2.5 عرض ومناقشة نتائج الفرضية الفرعية الأولى:

تنص هذه الفرضية الفرعية الأولى على: توجد فروق ذات دلالة إحصائية بين في درجة ظهور الاثار الإدمانية تعزى لمتغير الجنس.

للتحقق من صحة هذا الفرض تم حساب اختبار (ت) لعينتين مستقلتين في استجابات المبحوثين عن الاستبيان ككل وفقا لمتغير الجنس وتحصلنا على النتائج التالية:

جدول رقم (04) يبين دلالة الفروق بين متوسط استجابات المبحوثين على الاعراض الإدمانية وفقا لمتغير الجنس

الجنس	العدد	المتوسط	قيمة f	الدلالة	قيمة ت	الدلالة
ذكور	48	91.08	0.13	0.71	0.70	0.48
اناث	32	90.03				غير دال

من خلال الجدول رقم 4 نلاحظ متوسط الذكور قد بلغ 91.08 وعلى ارتفاعه فهو مساوي إلى حد بعيد لمتوسط الاناث البلغ 90.03 وبالنظر إلى قيمة ت البلغة 0.70 بدلالة بلغت 0.48 وهي اقل من 0.05 نستنتج انه لا توجد اختلافات دالة بين الجنسين في الاعراض الإدمانية على لعبة ببجي.

ويمكن تفسير هاته النتيجة بكون الحدود الفارقية بين الجنسين والمميزة لهما قد تضاءلت وأصبح كل ما هو متاح للذكور متاح أيضا للإناث، كما ان تأثير المراهقين على بعضهم البعض يتشكل بطريقة تبادلية فكلما كان الذكور يستخدمون اللعبة سعوا غريزيا لإظهار ذلك للإناث وهو الامر الذي يجعلهم يستدعونهم الى اللعبة عن طرق وسائل التواصل الاجتماعي.

كما أن عملية الاشهار التي تقدمه اللعبة أن على الميديا القديمة كالتلفاز او على المواقع الكلاسيكية كالمواقع الإخبارية او على وسائل التواصل الاجتماعي والبرامج المجانية ذات الظهور الإعلاني تركز تلك الاشهارات للعبة على جنس الاناث فمن ناحية تعتبر الانثى مادة ترويجة مميزة للمعلنين ومن ناحية أخرى تتمثل الاناث أنفسهن كلاعبات في اللعبة وهو ما يجعلهن يجربنها، ومن ثم مرحلة التمكن والانغماس فالإدمان.

واختلفت دراستنا مع دراسة (عبدالرؤوف و منير 2020) التي بينت ان الذكور أكثر ادمانا من الاناث بحيث توصلت دراستنا إلى نتيجة مغايرة وهي أن الذكور والاناث مدمنون على قدم المساوات

3.5 عرض ومناقشة نتائج الفرضية الفرعية الثانية:

تنص هذه الفرضية الفرعية الأولى على: توجد فروق ذات دلالة إحصائية في درجة ظهور الأثار الإدمانية تعزى متغير سنوات الممارسة.

للتحقق من صحة هذا الفرض تم حساب اختبار (ت) لعينتين مستقلتين في استجابات المبحوثين عن الاستبيان ككل وفقا لمتغير سنوات اللعب وتحصلنا على النتائج التالية:

الجدول رقم (05) يبين دلالة الفروق بين متوسط استجابات المبحوثين على الاعراض الإدمانية وفقا لمتغيرسنوات اللعب

الجنس	العدد	المتوسط	قيمة f	الدلالة	قيمة ت	الدلالة
أكثر من سنتين	54	90.03	0.87	0.35	1.24-	0.21
اقل من سنتين	26	91.96				غير دال

من خلال الجدول رقم 05 يتضح ان متوسط العينة الذين ادلوا بأنهم بدؤوا اللعبة قبل اقل من سنيتن مقارنة بمتوسط الذين بدؤها قبل أكثر من ذلك متقاربا جدا حيث بلغ متوسط المحترفين 90.03 ومتوسط المبتدئين 91.96 بفارق ضئيل جدا وبدلالة تائية غير دالة أي ان المبتدئين والمحترفين مدمنون على اللعبة بنفس القدر.

ويمكن تفسير ذلك بكون اللعبة تستخدم طريقة المواسم المنفصلة حيث تسعى اللعبة بهذه التقني لفسح المجال لهؤلئك الذين حققوا نتائج متدنية من البداية من الصفر وهو الامر الذي يجعل الجميع متساويين في التصنيف الظاهر وهذا الامر من شأنه ان يجعل الاقدمية امرا غير ظاهر وليس ذا علاقة كبيرة بالفوز في اللعبة كما من شأنه تطمين اللاعبين الفاشلين في الموسم الفائت على ان موسما اخر قد بذأ ويمكنهم التدارك والتفوق على اقرانهم.

كما أن فكرة المواسم المرتبطة بالثقافات تجعل القدامى والجدد شبه متساويين حيث تقدم اللعبة موسما يحاكي الحضارة الهندية يستمر لخمسة واربعون يوم يليه موسم يمثل الحضارة الفرعونية وهكذا يكون الامر مختلف في كل موسم.

كما يمكن اعتبار الدفع ضمن اللعبة امر يجعل القوة تتساوى بين المحترفين والجدد فمن يدفع إثر أموال يحصل على ميزان أحسن وهو الامر الذي يجعل اللاعبين المحترفين والجدد على قدم المساوات. كما ان الفيديوهات المنتشرة على وسائل التعليم الاجتماعي كاليوتيوب ومشابهه تجعل التعلم البيني سريع جدا وهو ما يجعل المحترفون مدمنين بشكل مشابه للمبتدئين

6-الاستناتج:

من خلال تناولنا لهذا المقال الموسوم بـ الاثار الإدمانية للألعاب الالكترونية لعبة PUBG نموذجا دراسة ميدانية على عينة من المراهقين قمنا بمحاولة لتحديد الاثار الإدمانية والتي تتجلى من خلال الاستخدام المفرط للعبة من خلال ملاحظتنا الأولية لدرجة الهوس بها، وقد قمنا بتطبيق أداة الدراسة على عينة من المستخدمين الفعلين الذين تراوحت أعمارهم بين 18 و35 سنة والذين اجابوا على أسئلة اليكترونية وتوصلنا إلى وجود اثار ادمانية كبيرة لدى عينة الدراسة وعدم وجود اختلافات بين الجنسين في الاعراض الإدمانية، كما توصلنا إلى عدم وجود فروق بين المحترفين والمبتدئين في اللعبة.

ومن خلال هته الدراسة نوصي الباحثين بضرورة دراسة الأسباب الإدمانية والدوافع نحو الانغماس في هذه اللعبة من قبيل الجذب التصويري والايحاءات الجنسية والاستخدامات النفسية للحاجات الملحة للمراهقين.

- قائمة المراجع:

1) المصطفى، س :1 . (2019, 01 05). Retrieved from https://hibrpress.com/%D8%A7%D9%84%D9%85%D8%AE%D8%A7%D8%B7%D8%B1-%D8%A7%D9%84%D9%86%D9%81%D8%B3%D9%8A%D8%A9-%D9%84%D9%84%D8%A5%D8%AF%D9%85%D8%A7%D9%86-%D8%B9%D9%84%D9%89-%D9%84%D8%B9%D8%A8%D8%A9-%D8%A8%D9%88%D8%A8%D8%AC/

2) عبدالرؤوف، ا.، & منير , ض. (2020). أثر استخدام الألعاب الإلكترونية على الطلبة الجامعيين لعبة pubg نموذجا-مذكرة ماستر غير منشورة-. ام البواقي: جامعة العربي بن المهيدي.

3) حمد بن سالم محمد القرني. (2011). إدمان الإنترنت وعلاقته ببعض الاضطرابات النفسية لدى عينة من طلاب جامعة الملك عبد العزيز. مجلة كلية التربية، 03(75)، 107.

4) احمد, ب- . (2022, 01 03) Retrieved from 1: https://www.mena-tech.com/%D9%84%D9%85%D8%A7%D8%B0%D8%A7-%D8%AD%D9%82%D9%82%D8%AA-%D9%84%D8%B9%D8%A8%D8%A9-%D8%A8%D8%A8%D8%AC%D9%8A-%D9%85%D9%88%D8%A8%D8%A7%D9%8A%D9%84-%D9%86%D8%AC%D8%A7%D8%AD%D8%A7%D9%8B-%D9%87%D8%A7%D8%A6%D9%84%D8%A7%D9%8B-%D9%81%D9%8A

5) Arzu, S., Tutku, A., & Duygu, A. (2021, 11 17). Determining the relationship between loneliness and internet addiction among adolescents during the covid-19 pandemic in Turkey. Journal of Pediatric Nursing, pp. 115-123.

6) Bruno Schivinski, M. B.-W. (2022). PSYCHOMETRIC ASSESSMENT OF THE INTERNET GAMING DISORDER DIAGNOSTIC CRITERIA: AN ITEM RESPONSE THEORY STUDY. Addictive Behaviors Reports, 1-19.

7) Chakraborty K, Basu D, Vijaya Kumar KG (2010) Internet addiction: consensus, controversies, and the way ahead. East Asian archives of psychiatry, official journal of the Hong Kong College of Psychiatrists 20

8) Daniela Šincek, J. T. (2017). CORRELATES OF PROBLEMATIC GAMING – IS THERE SUPPORT FOR PRONENESS TO RISKY BEHAVIOUR? . Psychiatria Danubina, 29(3), 302-312.

9) Grant JE, Potenza MN, Weinstein A, Gorelick DA (2010) Introduction to behavioral addictions. Am J Drug Alcohol Abuse, 36

10) Lancy D'Souza, M. S. (2019). Development and Validation of PUBG Addiction Test (PAT). indian psychology, 563-574.

11) Pawlak Craig (2002), Correlates of Internet use and addiction in adolescents, diss, abst, New Xoure university

12) Rodolfo and others (2012), Internet Addiction: A Review, Framework Journal of Addiction Research & Therapy, S6 http://dx.doi.org/10.4172/2155-6105.S6-004

13) Swati Aggarwal, S. S. (2020). Predicting likelihood of psychological disorders in PlayerUnknown's Battlegrounds (PUBG) players from Asian countries using supervised machine learning. Addictive Behaviors, 107.

14) Widyanto L , & Mcmurran M (2004), The psychometric properties of internet addiction test, Cyber Psychology and Behavior, 7, 4.

15) Wikipedia, the free encyclopedia(2022)PUBG https://en.wikipedia.org/wiki/PUBG:_Battlegrounds

16) Young, K,S (1996), Internet Addiction: The Emergence of New Clinical Disorder, Paper Presented at the 104th Annual Meeting of American Psychological Association, Toronto, Canada, V15