مجلة دراسات في الخدمة الاجتماعية العدد ٥٩ الجزء الثانى يوليو ٢٠٢٢
الموقع الاليكتروني: https://jsswh.journals.ekb.eg بريد إليكتروني: jsswh.eg@gmail.com

العلاقة بين إدمان الألعاب الالكترونية والرهاب الاجتماعي لطلاب الثانوية العامة في إطار النظرية السلوكية في خدمة الفرد

" دراسة مقارنة بين المدارس الحكومية والخاصة"

Relationship between electronic game addiction and social phobia for high school students within the framework of behavioral theory in the social Casework "A comparative study between public and private schools"

دكتورة ياسمين أيمن محمد علي سالم

مدرس بقسم خدمة الفرد

كلية الخدمة الاجتماعية – جامعة حلوان

الملخص:

استهدفت الدراسة تحديد العلاقة بين إدمان الألعاب الالكترونية والرهاب الاجتماعي لطلاب الثانوية العامة, اختبار الفروق بين الذكور والإناث وطلاب المدارس الحكومية والخاصة على مقياسي إدمان الألعاب الالكترونية والرهاب الاجتماعي, التوصل لمؤشرات دور مقترح من منظور طريقة خدمة الفرد للتخفيف من حدة إدمان الطلاب بالمدارس الحكومية والخاصة للألعاب الالكترونية, تحددت مفاهيم الدراسة في (مفهوم إدمان الألعاب الالكترونية, مفهوم الرهاب الاجتماعي), وهي دراسة وصفية تحليلية مقارنة تعتمد على منهج المسح الاجتماعي بالعينة العشوائية البسيطة, قدرها (٢٦٠) طالب بالمدارس المحددة لتطبيق الدراسة, وتوصلت الدراسة إلى وجود علاقة ارتباطية إيجابية دالة إحصائياً بين إدمان الألعاب الالكترونية والرهاب الاجتماعي", حيث أن قيمة معامل ارتباط بيرسون= (٠,١٩٥**) وهي دالة عند (٠,٠١), وتوجد فروق بين طلاب المدارس الحكومية والخاصة على مقياس الرهاب الاجتماعي لصالح المدارس الخاصة بينما لا توجد فروق بين طلاب المدارس الحكومية والخاصة على مقياس إدمان الألعاب الالكترونية, وتوجد فروق بين الذكور والإناث على مقياس إدمان الألعاب الالكترونية لصالح الذكور, ومقياس الرهاب الاجتماعي لصالح الاناث.

الكلمات المفتاحية: إدمان الألعاب الالكترونية، الرهاب الاجتماعي, طلاب الثانوية العامة, المدارس الحكومية والخاصة, النظرية السلوكية في خدمة الفرد.

Abstract:

The study aimed to determine the relationship between electronic games addiction and social phobia for high school students, to test the differences between males and females and students of public and private schools on the scales of electronic games addiction and social phobia, to reach suggested role indicators from the perspective of the individual service method to alleviate the addiction of students in public and private schools to electronic games. The concepts of the study were determined in (the concept of addiction to electronic games, the concept of social phobia), which is a descriptive, analytical and comparative study based on the social survey method with a simple random sample, amounting to (260) students in the schools specified for the application of the study, The study concluded that there is a positive, statistically significant correlation between addiction to electronic games and social phobia, as the value of the Pearson correlation coefficient (0.195**) which is a function of (0.01), and there are differences between public and private school students on the

social phobia scale in favor of private schools. While there are no differences between public and private school students on the electronic games addiction scale, and there are differences between males and females on the electronic games addiction scale in favor of males, and the social phobia scale in favor of females.

Keywords: Addiction to electronic games, Social phobia, High school students, Public and private schools, Behavioral theory in the social Casework.

أولاً: مدخل لمشكلة الدراسة:

تسهم تكنولوجيا المعلومات والاتصالات في صياغة الحاضر وتشكيل المستقبل وبناء مجتمع يختلف عما كان يعرفه الفرد من قبل، حيث تغير لديه مفهوم الزمان والمكان والمنزل والعمل والمدرسة والجامعة والأصدقاء وكذلك مفهوم الوطن, وفي ظل التغيرات المعاصرة وتعقد الحياة نتيجة لاستخدام التكنولوجيا الذي كان له أكبر الأثر على القيم الأخلاقية والاجتماعية فالإنسان في الوقت الحالي يواجه الكثير من التناقضات القيمية التي تؤثر على سلوكياته واتجاهاته وميوله(الحصري, ٢٠١٦، ص٩١).

ومع تنامي أعداد المشتركين في الشبكات الاجتماعية في مصر والعالم مما يوجب الاهتمام بدراسة كيفية الاستفادة من التأثير الايجابي لاستخدام الانترنت بما يشمله من شبكات اجتماعية مختلفة مثل الفيس بوك وغيرها (Wellman, et al, 2010), وهذا ما أكدت عليه دراسة الطنباري(٢٠١١) أن المجتمعات الافتراضية لها تأثيراً كبيراً على توجه الرأي العام والتأثير في أفكار ومعتقدات واتجاهات وسلوكيات أعضائها.

ولقد استحوذت خدمات الإنترنت على عقول كثير من المراهقين حتى وصل ذلك إلى مستوى الإدمان لما يوفره من إمكانات هائلة من ألعاب ولقاءات افتراضية الأمر الذي يؤدى إلي مشكلات صحية وعائلية ودراسية ونفسية متعددة (برنامج الأمم المتحدة الإنمائي، ٢٠٠٣، ص٦٤), حيث كشف أحدث تقرير لمركز معلومات شبكة الإنترنت الصينية أن معدل نمو ألعاب الهاتف المحمول عبر الإنترنت بلغ (٩,٦%) وأن الشباب والمراهقين هم المستخدمين الرئيسيين بالمقارنة بشرائح المجتمع الأخرى، ويتطلب الوقوع في دائرة إدمان الألعاب التعلق الكامل باللعبة لمدة (٣) أشهر فأكثر، وهم أكثر عرضة لذلك بسبب خصائصهم النفسية والتنموية، وسهولة الوصول، باستخدام جهاز المحمول, والشغف للألعاب المحمولة (China, 2018, P.3), فقد يواجه الطالب في هذه المرحلة بعض المشكلات الناتجة عن انتقاله من مرحلة الطفولة والاعتمادية

إلى مرحلة يسعي فيها إلى الشعور بالاستقلال والاعتماد على النفس في تكوين علاقاته بالآخرين(شلبي, ٢٠٢٢, ص٢٧٦).

فالإدمان الإلكتروني بدأ مع بداية خدمات الفضائيات فهو إدمان غير كيميائي يتم فيه تفاعل المراهق مع الحاسب أو جهاز الجوال لفترات طويلة (علي، ٢٠١٠، ص٣٨) إلي أن أصبحت الألعاب الإلكترونية جزءاً هاماً في حياة المراهقين Kathleen, 2011, (P.151), حيث توصلت دراسة يونغ (٢٠٠٨) أن نسبة (٤٦%) من مستخدمي الألعاب الالكترونية في العالم في حالة إدمان على الانترنت والاستخدام المتزايد يؤدي بالشخص إلى أن يصبح مدمناً.

ويتم تصميم الألعاب الإلكترونية بصورة احترافية مميزة وفقاً لأحدث التقنيات التكنولوجية التي استطاعت جذب انتباه الممارسين بكافة مراحلهم العمرية وخاصة مرحلة المراهقة (خليل، ٢٠٠٤، ص٣٣٠)، حيث توصلت دراسة عبد الفتاح (٢٠٠٩) إلى تزايد معدلات إدمان الألعاب الإلكترونية بين المراهقين وخاصة الذكور مقارنة بالإناث، كما ينتشر ذلك أيضاً بين أبناء الطبقات ذات المستوى الاقتصادي والاجتماعي المتميز, كما أشارت منظمة الصحة العالمية إلي أن المراهق يمكن أن يمارس الألعاب الإلكترونية لمدة عشرون ساعة يومياً بدون طعام أو شراب بعيداً من الأنشطة الحياتية مما أدى إلي اعتبار الأضرار الناجمة عن إدمان ممارسة الألعاب الإلكترونية ضمن اضطرابات الصحة العقلية (منظمة الصحة العالمية، ٢٠١٧).

ومن خصائص إدمان الألعاب الإلكترونية الشغف المتزايد نحو ممارستها وعدم السيطرة على الوقت المستغرق في ممارستها مع فقدان الاهتمام بغيرها من الأنشطة، استمرارية الاستخدام برغم ما يترتب عليها من أضرار، الشعور بالحرمان النفسي حال انعدام ممارستها بالإضافة إلي الشغف المتزايد على ممارسة تلك الألعاب وعدم القدرة على السيطرة على الوقت الذي يقضيه المراهق عليها مع فقدان الاهتمام بالأنشطة الأخرى واستمرارية اللعب بالرغم من الآثار السلبية المترتبة على إدمان ممارستها (Ozer, 2016, P.298), حيث أوضحت دراسة بن الهدلق(٢٠١٣) ودراسة إبراهيم(٢٠١٠) أن إدمان المراهقين للألعاب الإلكترونية قد يؤثر على سلوكياتهم واتجاهاتهم وعقولهم, واتفقت معها دراسة محمد (٢٠٢٠) التي أوضحت أن مدمني الألعاب الالكترونية من المراهقين يمارسون العديد من السلوكيات السلبية منها تدمير ممتلكات المجتمع والإساءة لأفراده والعنف والأنانية, كما أوضحت دراسة جيفري Jeffrey(2004) أن إدمان تلك الألعاب قد

يؤدي إلي الاختلال العقلي لممارسيها, كما توصلت دراسة شقير (٢٠٠٧) أن إدمان الألعاب الإلكترونية يسهم في تعليم أساليب وطرق وحيل ارتكاب الجرائم، تراجع وضعف التحصيل الأكاديمي، ارتفاع نسبة جرائم السرقة والقتل بشكل ملحوظ، نشر جرائم الاعتداء والاغتصاب, كما أوضحت دراسة علي (٢٠١٠) أنهم يواجهون مشكلات تعليمية وإهمال الواجبات المنزلية.

كما تسبب الألعاب الإلكترونية أخطاراً وآثاراً صحية تنعكس على خلايا المخ وتؤدي إلى آلاماً في الرسغ والرقبة نتيجة ممارستها لساعات طويلة من الوقت, ضعف العصب البصري نتيجة الإشعاع الصادر منها والشعور باحمرار العين والحكة (منصور, ٢٠١٠, ص٤٥) (Spinkes, 2006, P.84), وهو ما أكدته دراسة دسوقي (٢٠٠٩) ودراسة سيد أحمد(٢٠٢٠), كما توصلت دراسة عثمان(٢٠١٨) أنها قد تؤدي أيضاً للأمراض البدنية مثل اضطراب في القلب وزيادة السكر في الدم والسمنة المفرطة والخمول والكسل, كما أكدت دراسة ابتسام(٢٠٢٠) أن إدمان الألعاب الإلكترونية يسبب اضطرابات النوم والأرق وكذلك صعوبة في التركيز والانتباه.

فوجود وسائل اتصال بالمنزل يساعد على إدمان ممارسة الألعاب الإلكترونية حيث أن تلك الوسائل أدت إلي الانفصال المكاني الذي ينشأ نتيجة للتباعد المكاني داخل المنزل، كوجود حجرة مستقلة لكل فرد داخل الأسرة مجهزة بجميع وسائل الاتصال المتنوعة، وكذا الانفصال الذهني الذي يظهر بين أفراد الأسرة الواحدة بالرغم من تواجدهم في مكان واحد من أجل استخدام وسيلة اتصال محددة، فعلى الرغم من التواجد معاً في مكان واحد إلا أن كل منهم لا يشعر بوجود الآخرين (عبد الفتاح، ٢٠٠٩، ص٢٢), حيث اتفقت دراسة كل من جنتل Gentile(2009)، ولام Lam(2014)، والصادق(٢٠١٥)، الزيودي (٢٠١٥), خضر (٢٠٢٠) على المخاطر الاجتماعية الناتجة عن الاستخدام المكثف للألعاب مرتبط بتدني التفاعل الاجتماعي مع أفراد الأسرة، افتقاد مهارات الاتصال الايجابي مع الذات، والعزلة الاجتماعية.

وغياب التوجيه والرقابة الأسرية هو أحد أسباب إقبال المراهقين على إدمان هذه الألعاب فتأخذ كل وقتهم دون أن تترك لهم مجالاً لممارسة الأنشطة والهوايات المختلفة (إبراهيم، ٢٠١٤، ص٥), حيث أوضحت دراسة جناد (٢٠٢١) ضرورة اهتمام الوالدين بمتابعة أبنائهم أثناء تصفحهم مواقع الشبكات الاجتماعية، أو عند ممارسة الألعاب الالكترونية، بصورة لا تشعرهم بالتجسس عليهم، أو فقد الثقة فيهم, كما أوصت دراسة زامل وقصاوة (٢٠٢١) بضرورة تعزيز رقابة الوالدين على الأبناء من خلال متابعة نوعية الألعاب الإلكترونية.

فإن لم يستطع الوالدان السيطرة على الأبناء خلال فترة المراهقة، فإن ذلك قد يسبب اضطرابات نفسية متعددة لدى المراهق، ومن بين الاضطرابات النفسية التي يعاني منها بعض المراهقين اضطراب الرهاب الاجتماعي(أبو نصر، ٢٠١٨، ص٢), والرهاب الاجتماعي يتصف بالخوف التفاقمي من التعرض للمواقف الاجتماعية التي تتضمن أشخاصاً يصوبون أنظارهم لبعض المراهقين، ويعد الرهاب الاجتماعي من المشكلات الطبية النفسية المنتشرة بين المراهقين، خاصة الذين يعانون من القلق الشديد والاضطرابات المزاجية (الصبوة، ٢٠٠٧م، ص٣٢), كذلك فإن الرهاب الاجتماعي نوع من أنواع الخوف المرضي غير المنطقي، كونه لا يرتبط بمثيرات تبعث الخوف، حيث يرفض الفرد المصاب بهذا الاضطراب التواجد في أماكن التجمعات، أو المشاركة في المواقف الاجتماعية، ويحاول جاهداً البقاء في معزل عن الآخرين، ويبدأ الرهاب الاجتماعي في مرحلة الطفولة المتأخرة، أو المراهقة، ونادراً ما يبدأ بعد سن العشرين، وتكمن خطورته في استمراريته لفترة طويلة من حياة الفرد، حيث ينتقل عبر المراحل العمرية المختلفة، إذا لم يحسن التعامل معه وعلاجه أو التخفيف من حدته وآثاره (نادر، ٢٠١٢م، ص ١٢٣), وهذا ما أكدته دراسة دمنهوري (٢٠١٣) حيث أكد أن المراهق أكثر عرضة للرهاب الاجتماعي من الآخرين, وتكمن خطورته أيضاً في أن له آثاراً على الأداء الوظيفي، والمهني، والاجتماعي، والأكاديمي للفرد، حيث إن أداء الفرد للمهام المنوطة به بحاجة إلى مشاركة الآخرين والتفاعل معهم، فضلاً عن أن القلق في المواقف الاجتماعية يظهر ضعفاً شديداً على أداء الفرد في شتى مجالات الحياة، إذ يشتت الانتباه، ويمنعه من التفاعل الناجح (الحمادنة، ٢٠١٣ ، ص ٧١٠). كما أكد الحمادنة على أن الرهاب الاجتماعي يصيب كافة طبقات المجتمع ذكوراً وإناثاً، متفوقين ومتأخرين، ويتأثر بعامل العمر, حيث اتفقت دراسة كل من حسين والمطيري (٢٠١٧) ودراسة باظة (٢٠١٨) أن المراهقين الموهوبين يعانون من مستويات مرتفعة من الرهاب الاجتماعي نظراً لميلهم إلى المجازفة مما يوقعهم في مواقف صعبة مع الآخرين وتظهر عليهم مظاهر التوتر والقلق والحساسية الزائدة والعزلة وعدم الثقة في الآخرين.

وهناك نوعين للرهاب الاجتماعي الأول يسمى الرهاب الاجتماعي الأولي، ويتعلق بحدوث الرهاب في مجال واسع السياقات الاجتماعية، ويظهر لدى المراهقين في مواقف اجتماعية خاصة على الرغم من امتلاكهم للمهارات الاجتماعية اللازمة، بينما يسمى النوع الثاني بالرهاب الاجتماعي الثانوي، ويرتبط بنقص المهارات الاجتماعية كمحادثة الآخرين

أو التعامل معهم دون ارتباط بالموقف بحد ذاته, وقد ظهرت في ميدان التربية والتعليم العديد من مظاهر الرهاب الاجتماعي، مما يستدعي دراستها والوقوف على أسبابها وطرق علاجها (الركيبات، ٢٠١٥م، ص ص٣-٢), حيث أوضحت دراسة كلينجر وآخرون Klinger, E., et.al (2006) أن الأشخاص في النمط الثاني لا يعرفون مثلاً كيف يبدؤون محادثة أو ينهونها أو كيف يتصرف الإنسان في موقف معين، ويعانون من مشكلات في التعامل مع الآخرين ويظهر لديهم سلوك تجنب واضح للمواقف الاجتماعية، الأمر الذي يقود إلى أن يعيشوا منعزلين وغير سعداء ومكتئبين، والأشخاص من هذا النوع غالباً ما يكونون خجولين جداً أما الأشخاص الذين يعانون الخوف الاجتماعي الأولي فيظهر القلق لديهم في مواقف اجتماعية خاصة على الرغم من امتلاكهم للمهارات الاجتماعية اللازمة وليس بالضرورة أن يكون الخجل موجوداً لديهم.

وتعد المرحلة الثانوية هامة في حياة الطلبة سواء بالمدارس الحكومية والخاصة كونها تتحد فيها معالم شخصية الطالب حيث يجمع التربويون أن هذه المرحلة عرضة للعديد من الاضطرابات النفسية مثل ضعف الثقة بالنفس، وكثرة الغياب والهروب من المدرسة، والامتناع عن المشاركة في الأنشطة المدرسية، وقلة المشاركة في الحوار والنقاش أو الانسحاب منها، والخوف من المستقبل، والرهاب الاجتماعي، لذا يقع على الأسرة والمدرسة، والمؤسسات المختلفة، والمجتمع الانتباه وتقديم المساعدة لهم؛ ليتجاوزوا المصاعب والعقبات الموجودة أمامهم (رضوان, ٢٠٠٢, ص٥٥), حيث أشارت دراسة عاصلة(٢٠١٣) أن الرهاب الاجتماعي واحداً من الاضطرابات التي يعانيها الطلبة في المرحلة الثانوية والتي تؤثر سلباً على الحياة النفسية والاجتماعية لديهم، نتيجة للعديد من العوامل مثل التنمية الاجتماعية، وطبيعة مرحلة المراهقة وتفكير الطالب الدائم حول مسؤولياته الاجتماعية المستقبلية، ومستقبله الأكاديمي والمهني.

وتسعي الخدمة الاجتماعية المدرسية لفهم الواقع التعليمي ووظيفته الاجتماعية المكملة للوظيفة التربوية وإزالة ما يرتبط بذلك الفهم من معوقات وفتح المجال للطلاب لتفاعل اجتماعي يعزز من طاقات الطالب ويحترم إنسانيته ويدعمه بالمهارات القيادية وينمي لديه الشعور بالمسئولية والمشاركة، حيث تعمل الخدمة الاجتماعية على تقديم العون والدعم للطلاب بما يعينهم علي اشباع حاجاتهم الأساسية وحل ما يعترضهم من صعوبات ومشكلات في محيط بيئتهم التي يتواجدون بها وتعزيز التفاهم والتعاون والمشاركة فيما بينهم وبين معلميهم (أحمد، ٢٠٢٠، ص ص١٥٤-١٥٥).

ومن هذا المنطلق يتضح لنا أهمية دور الخدمة الاجتماعية في المجال المدرسي كأحد المهن التي تتعامل مع المجتمع المدرسي من أجل مواجهة المشكلات المختلفة الاجتماعية، الاقتصادية، النفسية وتقديم الخدمات والبرامج اللازمة لهم معتمدة على الأسلوب العلمي ومهارات الأخصائيين الاجتماعيين(أحمد، ٢٠٢١، ص٢٣٢).

وتتعامل خدمة الفرد مع أشكال السلوك والاستجابات الصادرة عن الانسان, والتي تنم عن نشاطه وأفعاله التي يمكن للملاحظ الخارجي أن يدركها(النوحي, ٢٠٠٥, ص٢٦)

وتتبنى الباحثة النظرية السلوكية كموجه لها في تفسير هذه الدراسة حيث تفسر إدمان طلاب الثانوية العامة للألعاب الإلكترونية كسلوك غير مرغوب مكتسب ومتعلم من البيئة المحيطة بالطالب.

ومن هنا تتحدد مشكلة الدراسة في تساؤل رئيسي مؤداه "ما العلاقة بين إدمان الألعاب الالكترونية والرهاب الاجتماعي لطلاب الثانوية العامة في إطار النظرية السلوكية في خدمة الفرد؟"

ثانياً: أهمية الدراسة:

١. يعد المجال المدرسي من أهم المجالات التي تحظي بأهمية في ممارسة الخدمة الاجتماعية، وذلك بهدف مواجهة كافة الجوانب التي تعوق تحقيق المدرسة لأهدافها التعليمية والتربوية.
٢. تهتم هذه الدراسة بظاهرة سلوكية هامة وهي ظاهرة إدمان الألعاب الالكترونية والتي أكدت العديد من الدراسات انتشارها بين الكثير من الطلاب في المراحل الدراسية المختلفة وفي العديد من المجتمعات وهي تعتبر خطر يهدد كيان المجتمع ويضعف من وحدته.
٣. ندرة البحوث والدراسات التي تناولت اضطراب الرهاب الاجتماعي في بحوث الخدمة الاجتماعية.
٤. عدم وجود دراسات في حدود علم الباحثة تناولت العلاقة بين إدمان الألعاب الالكترونية والرهاب الاجتماعي.

ثالثاً: أهداف الدراسة:

١. تحديد مستوى إدمان الألعاب الالكترونية لدى طلاب الثانوية العامة.
٢. تحديد مستوى الرهاب الاجتماعي لدى طلاب الثانوية العامة.

٣. تحديد العلاقة بين إدمان الألعاب الالكترونية والرهاب الاجتماعي لطلاب الثانوية العامة.
٤. اختبار الفروق بين الذكور والإناث على مقياسي إدمان الألعاب الالكترونية والرهاب الاجتماعي لطلاب المرحلة الثانوية.
٥. اختبار الفروق بين الطلاب بالمدارس الحكومية والخاصة على مقياسي إدمان الألعاب الالكترونية والرهاب الاجتماعي لطلاب المرحلة الثانوية.
٦. التوصل لمؤشرات دور مقترح من منظور طريقة خدمة الفرد للتخفيف من حدة إدمان الألعاب الالكترونية لدى طلاب الثانوية العامة بالمدارس الحكومية والخاصة.

رابعاً: مفاهيم الدراسة:

١) مفهوم إدمان الألعاب الالكترونية:

نشرت الجمعية الأمريكية للطب النفسي مؤخراً في الدليل التشخيصي والإحصائي للاضطرابات العقلية، الإصدار الخامس (DSM-5), المعايير التشخيصية لاضطراب ألعاب الإنترنت (IGD), وتم تعريفه أنه "الاستخدام المتكرر والمتكرر للإنترنت للمشاركة في الألعاب.مما يؤدي إلى ضعف أو ضائقة كبيرة ومشكلات طبية وسريريه، وقد استكمل وصفه قائلا أن هناك تشابه بين اضطراب تعاطي المخدرات ومعايير اضطراب ادمان القمار، نتيجة ظهور مشكلات سوء التكيف والأمراض الصحية للذين يعانوا من هذه الاضطرابات بشكل سواء(American Psychiatric Association,2015,p. 67).

وكذلك تعرف بأنها "الاعتياد الكامل لممارسة الألعاب الالكترونية عب وسائل تكنولوجية حديثة بشكل مستديم مما يجعل الممارس في حالة انفصال دائم عن الحياة الطبيعية"(الادمان, ٢٠١٥, ص٧٣).

وعرفت بأنها" الألعاب الذي يدمن استخدامها الأفراد بصورة مستمرة سواء كانت (Online, Offline) وهذا ينعكس سلبيا على الفرد بصورة عامة، والطفل بصورة خاصة حيث يكون لها تأثير عليه اجتماعيا ونفسيا وصحياً, وأشير إليها بأنها "الاستخدام المكثف للألعاب الالكترونية الموجودة على الشبكة أونلاين سواء على أجهزة الحاسوب أو التليفون المحمول أو البلايستيشن والأنواع المتنوعة التخيلية(Khazaal, et.al, 2018,p.98).

كما أنه التعود على ممارسة الألعاب الالكترونية إلى حد الشغف بها بحيث تمثل كل حياة ممارسيها، وتتم ممارستها بشكل مستمر وبرغبة لا تنتهي وبالتالي الاستغناء عن كل الأنشطة البيئية المحيطة في سبيل ممارسة هذه الألعاب(أحمد, ٢٠٢١, ص٥٥)

ويتحدد مفهوم إدمان الألعاب الإلكترونية نظرياً في الدراسة الحالية بأنه:

"ممارسة يومية يألفها الطالب ويمارسها في جميع الأوقات بمختلف الأماكن, وقد يؤثر ذلك على الجانب النفسي والاجتماعي له.

ويتحدد مفهوم إدمان الألعاب الإلكترونية إجرائياً في الدراسة الحالية بأنه:

وتتضح من خلال الدرجة التي سيسجلها الطلاب على مقياس إدمان الألعاب الإلكترونية"

٢) مفهوم الرهاب الاجتماعي:

يعرف الرهاب اصطلاحاً بأنه "Phobia كلمة مشتقة من الكلمة الإغريقية Phobos وتعني الفزع والرعب والفرار (الحارثي، ٢٠٠٣, ص٣)

ويعرف الرهاب في قواميس الطب النفسي على أنه "خوف متزايد من أشياء أو مواقف معينة ليست مخيفة(فرغلي، ٢٠٠٥, ص٤٦)

الرهاب الاجتماعي يبدأ غالباً في مرحلة المراهقة، ويتمركز حول الخوف من نظرة الآخرين ويؤدي إلى تجنب المواقف الاجتماعية، ويبدو الرهاب الاجتماعي في أعراض نفسية أو سلوكية أ و فسيولوجية، وتظهر في مواقف اجتماعية معينة . (عيد، ٢٠٠٢, ص٢٨٩)

كما يعرف بأنه "الخوف الدائم والشديد والمستمر من موقف واحد أو أكثر من مواقف الأداء الاجتماعي، التي قد يتعرض فيه الشخص إلى الفحص وللتدقيق من قبل الآخرين مما يصيبه بالارتباك، وهو الخاصية الأساسية للرهاب الاجتماعي(العتيبي، ٢٠٠٥, ص٢٣).

وعرفته إنان (Inan) بأنه اضطراب قلق يتم تحديده عن طريق الشعور بالخوف المزمن أو الشديد من كون الفرد سوف يقع تحت مشاهدة وتقييم الآخرين، أو أنه سوف يشعر بالارتباك والخزي نتيجة أفعاله. ويختلف الرهاب الاجتماعي عن الفوبيات النوعية الأخرى في أنه يعطل حياة الفرد اليومية؛ فمن السهل على الأفراد أن يتجنبوا الثعابين والعناكب والمرتفعات أكثر من تجنبهم للمواقف الاجتماعية التي تربكهم(Inan, 2008,p15).

وعرفه بيلا وأميجبودن (Bella & Omigbodun) بأنه اضطراب يظهر- عادة - في المراهقة المبكرة، أو في بداية سن الرشد، وهي الفترة التي توجد بها زيادة طبيعية في الوعي بالذات. وهذا الاضطراب يعوق التعلم الفعال والتفاعلات الاجتماعية، مما يؤدي إلى الصعوبات الوظيفية والبينشخصية، و انخفاض جدوى الحياة. (Omigbodun& Bella,2009, p458)

كما يعرف بأنه "الخوف من الإحراج والمذلة في حضور الآخرين. ومن الممكن أن يتخذ مظهر الخوف من شيء معين؛ كالخوف من الحديث في ملأ علني، أو يتخذ مظهراً أكثر تعميماً للمخاوف، ومنها الخوف من لقاء أناس جدد، أو التفاعل مع الآخرين، أو تناول الطعام والشراب في الأماكن العامة. وتتسم استجابة الخوف هذه بعدد من السمات هي(سليمان، ٢٠٠٩، ص٤١٢):

- أنها لا تتناسب مع الموقف المثير لها.
- لا يمكن تفسيرها منطقياً.
- لا يستطيع الفرد التحكم فيها إرادياً.
- تؤدي الى الهروب وتجنب الموقف المخيف.

ويتحدد مفهوم الرهاب الاجتماعي نظرياً في الدراسة الحالية بأنه: "حالة من القلق والخوف الشـــديد تنتاب الطلاب مـــن شـــيء أو موقف غير مخيف بطبيعته، أي خوفاً ليس منطقياً وليس له مبرر.

ويتحدد مفهوم الرهاب الاجتماعي إجرائياً في الدراسة الحالية بأنه: وتتضح من خلال الدرجة التي سيسجلها الطلاب على مقياس الرهاب الاجتماعي"

خامساً: المنطلقات النظرية للدراسة:

النظرية السلوكية:

يرى العلماء السلوكيون أن المخاوف المرضية والرهاب ما هي إلا سلوكيات مكتسبة أو متعلمة من المحيط البيئي، وأنها سلوك متعلم ويتأثر بالبيئة المحيطة، لذا فإن عملية علاجه في ضوء هذه النظرية يتم من خلال التركيز على المثيرات الخارجية لهذا الاضطراب، ومحاولة إطفاء السلوكيات المتأثرة بها(أبو دلو، ٢٠٠٩, ص٢٢٥).

ويضيف حسين (٢٠٠٩) بأن النظرية السلوكية ترى أن المخاوف المرضية تنشأ بفعل خبرات الألم التي يتأثر بها الفرد، وتظهر على شكل مخاوف مرضية، فالرهاب الاجتماعي عبارة عن استجابة شرطية لمثير وخبرة ألم مر بها الفرد.

ويرى (خطاطبة والأحمد, ٢٠٢٠, ص٢٨٣) تركيز النظرية السلوكية في تفسيرهـــا لإدمان ألعاب الإنترنت الإلكترونيـــة كنوع من التعزيز الذاتي، والتعزيز الاجتماعي؛ خاصة عندما تكون الألعاب مشتركة بين عدد من اللاعبين؛ مما يجعلهم يكررون اللعب وممارسة السلوك لحصولهم على البطولات أو الفوز خاصة في ألعاب التحدي والسباق، كمـــا يمكن القول إن الإدمان على ممارسة الألعاب يعد جزءاً مـــن تجنب

العقاب الذي يوقعــه بعض الآباء على أبنائهم عنــد القيام بسلوكيات غير سوية، وهي بمثابة نوع من الاستجابة المتعلمة للتعامل مع المشكلات التي تواجه الفرد، سواء كان قصده التخفيف مــن القلق والتوتر لحمايــة نفسه من مشاعر العجــز والنقص، فهي سلــوك متعلم يتم تدعيمه من خلال خفض ما يعانيه الشخص من متاعب وصراعات نفسية.

ويمكن تفسير إدمان الطالب للألعاب الالكترونية من خلال مفاهيم النظرية السلوكية كالآتي:

١. **التعزيز الايجابي:** هو استراتيجية تأديبية في علم النفس والتربية الإيجابية، يهدف التعزيز الإيجابي إلى زيادة السلوك المرغوب عن طريق إضافة حافز إيجابي بعد حدوث هذا السلوك مباشرة، ويمكن ان يستخدم مع المراهق المدمن علي الألعاب الالكترونية بعد تقليله للساعات التي يقضيها علي الانترنت وإعطاؤه مكافأة فبهذه الطريقة يميل لممارسة عادة جديدة غير ممارسة الألعاب التي قد تؤثر عليه نفسياً وصحياً واجتماعياً واستبدال الادمان بعادات صحية مثل ممارسة الرياضة أو غيرها.
٢. **العقاب الايجابي:** العقاب الايجابي ينتهي مع نهاية السلوك الخاطئ فمثلا عندما يعاقب المدمن على الألعاب بقطع شبكة الانترنت إذا كانت تحتاج إلى شبكة نت أو أخذ الجهاز الخاص به سيتوقف مؤقتا عن استخدامه.
٣. **العقاب السلبي**: تحدث العقوبة السلبية عندما تنتج استجابة تزيل الحافز المرغوب وتقل تلك الاستجابة في المستقبل في ظروف مماثلة، مثال: عندما ينفجر المراهق المدمن على الانترنت في نوبه غضب لأنه يريد اللعب ويتجاهله الأبوين ما يجعل غير المرجح تكرار نوبه الغضب في المستقبل، وتقل عدد ساعات ممارسة الألعاب الالكترونية.
٤. **التعلم:** الاهتمام الرئيسي للنظرية السلوكية هو السلوك، كيف يتعلم كيف يتغير وتتضمن عمليه الارشاد نحو التعلم وإعادة التعلم ويري أصحاب هذه النظرية بأنه عبارة عن مجموعة من العادات التي يتعلمها الطالب ويكتبها أثناء محاولة النمو.
٥. **الاستجابة:** هو السلوك الذي يأتيه المراهق كرد فعل لممارسة اللعب على الألعاب الالكترونية وقد تحدث استجابات نتيجة لإدمان الألعاب الإلكترونية مثل تغيرات جسمية مثل الانفعال عند اللعب، أو قد يؤثر ذلك على مستوى تحصيله الدراسي، وكثيرا ما ترتبط استجابة معينة بمثير معين مثل خوف مريض الرهاب من الأماكن المرتفعة، وقد نجد أن المثير هنا يتمثل في أجهزة الكمبيوتر والموبايلات وشبكة الانترنت وتطبيقات الألعاب الالكترونية والاستجابة تتمثل في الطلاب ومدى ارتباطهم القوى بممارسة الألعاب الالكترونية وعدد ساعات ممارستهم لها مما يسبب خلل في التجمعات الأسرية وعلاقاتهم والنشاطات الجماعية.

سادساً: الإجراءات المنهجية للدراسة:

١. نوع الدراسة: تنتمي هذه الدراسة إلى نمط الدراسات الوصفية التحليلية تهدف لوصف العلاقة بين إدمان الألعاب الالكترونية والرهاب الاجتماعي لطلاب المرحلة الثانوية.

٢. منهج الدراسة: اعتمدت هذه الدراسة على استخدام طريقة المسح الاجتماعي بالعينة العشوائية البسيطة لطلاب المرحلة الثانوية العامة.

٣. فروض الدراسة:

الفرض الرئيسي الأول: توجد علاقة إيجابية دالة إحصائياً بين إدمان الألعاب الالكترونية والرهاب الاجتماعي لطلاب المرحلة الثانوية

وينبثق منه عدة فروض فرعية هي:

١) توجد علاقة إيجابية دالة إحصائياً بين إدمان الألعاب الالكترونية وقلق التفاعل الاجتماعي لطلاب المرحلة الثانوية.

٢) توجد علاقة إيجابية دالة إحصائياً بين إدمان الألعاب الالكترونية قلق المواجهة في المواقف الاجتماعية لطلاب المرحلة الثانوية.

٣) توجد علاقة إيجابية دالة إحصائياً بين إدمان الألعاب الالكترونية والأعراض المصاحبة للقلق الاجتماعي لطلاب المرحلة الثانوية

الفرض الرئيسي الثاني: توجد علاقة دالة إحصائياً بين بعض المتغيرات الديموغرافية وإدمان الألعاب الالكترونية لدى طلاب المرحلة الثانوية.

الفرض الرئيسي الثالث: توجد علاقة دالة إحصائياً بين بعض المتغيرات الديموغرافية والرهاب الاجتماعي لدى طلاب المرحلة الثانوية.

الفرض الرئيسي الرابع: توجد فروق معنوية دالة إحصائياً بين متوسطات درجات الطلاب الذكور والإناث على مقياسي إدمان الألعاب الالكترونية والرهاب الاجتماعي لطلاب المرحلة الثانوية.

الفرض الرئيسي الخامس: توجد فروق معنوية دالة إحصائياً بين متوسطات درجات طلاب المرحلة الثانوية بالمدارس الحكومية والخاصة على مقياس إدمان الألعاب الالكترونية.

الفرض الرئيسي السادس: توجد فروق معنوية دالة إحصائياً بين بين متوسطات درجات طلاب المرحلة الثانوية بالمدارس الحكومية والخاصة على مقياس الرهاب الاجتماعي.

٤. أدوات الدراسة:

❖ **صحيفة بيانات معرفة:** تشتمل على (النوع, السن, التخصص الدراسي, الصف الدراسي, عدد الساعات اليومية لممارسة الألعاب الإلكترونية, متوسط الدخل الشهري للأسرة, متوسط عدد أفراد الأسرة, المستوى التعليمي للأم, المستوى التعليمي للأب).

❖ **مقياس إدمان الألعاب الإلكترونية (الدرعان, ٢٠١٦).**

يشتمل المقياس على (٣٥) عبارة موزعة على سبعة أبعاد أساسية هي:

البعد الأول: بعد السمة البارزة (٥) العبارات من (١ : ٥)

البعد الثاني: بعد التحمل (٤) عبارات من (٦ : ٩)

البعد الثالث: بعد تعديل المزاج (٦) عبارات من (١٠ : ١٥)

البعد الرابع: بعد الارتداد (الانتكاس) (٥) عبارات من (١٦ : ٢٠)

البعد الخامس: بعد الانسحاب (التراجع) (٤) عبارات من (٢١: ٢٤)

البعد السادس: بعد الخلافات (الصراع) (٦) عبارات من (٢٥: ٣٠)

البعد السابع: بعد المشكلات (٥) عبارات من (٣١: ٣٥)

تحقق معد المقياس الدرعان (٢٠١٦) من خصائصه السيكومترية من خلال تطبيقه على عينة استطلاعية مماثلة لعينة الدراسة الحالية، مكونة من (٥٠) طالباً وطالبة، تحقق من صدق المقياس من خلال حساب صدق الاتساق الداخلي والثبات بطريقة إعادة تطبيق الاختبار للمقياس، وبلغت قيم معاملات صدق الاتساق الداخلي للمقياس ككل (٠،٩٢) ، وتراوحت للأبعاد(٠,٨١- ٠,٩٠) ، في حين بلغت قيم الثبات بطريقة إعادة تطبيق الاختبار للمقياس ككل (٠،٩١)، وتراوحت للأبعاد (٠,٨٠- ٠,٩٣) وجميعها دالة عند ٠,٠١, ولأغراض الدراسة الحالية تم التحقق من خصائص الأداة السيكومترية، كما يلي:

تحديد ثبات المقياس: تم تطبيق المقياس على (٢٥) طالب وطالبة من طلاب المرحلة الثانوية خارج إطار العينة الأساسية للبحث باستخدام طريقة إعادة الاختبار بفارق زمني قدره (١٥) يوم بين الاختبار الأول والثاني.

جدول رقم (١) يوضح مدى ثبات مقياس إدمان الألعاب الإلكترونية لدى طلاب المرحلة الثانوية باستخدام معامل ارتباط بيرسون (ن=٢٥)

المسلسل	أبعاد المقياس	قيمة ر ودلالتها
البعد الأول	بعد السمة البارزة	٠,٩٢
البعد الثاني	بعد التحمل	٠,٨٩
البعد الثالث	بعد تعديل المزاج	٠,٨٨
البعد الرابع	بعد الارتداد (الانتكاس)	٠,٩٥
البعد الخامس	بعد الانسحاب (التراجع)	٠,٩١
البعد السادس	بعد الخلافات (الصراع)	٠,٨٥
البعد السابع	بعد المشكلات	٠,٩
ثبات المقياس ككل		٠,٩

****دال عند مستوى معنوية ٠,٠١ * دال عند مستوى معنوية ٠,٠٥**

ويتضح من بيانات الجدول السابق أن معامل الثبات لكل بعد من أبعاد مقياس إدمان الألعاب الإلكترونية, وللمقياس ككل جاءت بدرجة مرتفعة (٠,٩), نستخلص من ذلك أن المقياس يعتمد على صدق نتائجه ودلالته المعنوية.

تحديد صدق الاتساق الداخلي لأبعاد المقياس: حيث تم حساب معامل الارتباط لبيرسون بين درجة كل بعد والدرجة الكلية للمقياس, وجاءت النتائج على النحو التالي:

جدول رقم (٢) يوضح العلاقة بين درجة كل بعد والدرجة الكلية لمقياس إدمان الألعاب الإلكترونية لدى طلاب المرحلة الثانوية باستخدام معامل ارتباط بيرسون (ن=٢٥)

المسلسل	أبعاد المقياس	قيمة ر ودلالتها
البعد الأول	بعد السمة البارزة	٠,٨٤
البعد الثاني	بعد التحمل	٠,٨٧
البعد الثالث	بعد تعديل المزاج	٠,٨٢
البعد الرابع	بعد الارتداد (الانتكاس)	٠,٨٩
البعد الخامس	بعد الانسحاب (التراجع)	٠,٨٦
البعد السادس	بعد الخلافات (الصراع)	٠,٩٢
البعد السابع	بعد المشكلات	٠,٨٨

**** دال عند مستوى معنوية ٠,٠١ * دال عند مستوى معنوية ٠,٠٥**

ويتضح من نتائج الجدول السابق أن قيم معاملات الاتساق الداخلي لأبعاد مقياس إدمان الألعاب الإلكترونية لطلاب المرحلة الثانوية جاءت بدرجة مرتفعة تراوحت بين(٠,٨١- ٠,٩٢), نستخلص من ذلك أن المقياس يعتمد على صدق نتائجه ودلالته المعنوية.

طريقة تصحيح المقياس: تكون المقياس من (٣٥) فقرة موزعة على سبعة أبعاد, كانت تتبع التدريج الخماسي (دائماً, غالباً, أحياناً, نادراً, أبداً) ولكن تم تعديله إلى التدريج الثلاثي لكي يلائم الحالة التعليمية للمبحوثين، بحيث تكون الاستجابة لكل عبارة (دائماً, أحياناً, أبداً) وأعطيت لكل استجابة من هذه الاستجابات وزناً (درجة)، فالاستجابات تأخذ الأوزان التالية: دائماً (ثلاث درجات)، أحياناً (درجتين)، أبداً (درجة واحدة), **ويتم تفسير الدرجات** في ضوء أعلى درجة وأقل درجة للمقياس, فالدرجة الكبرى للمقياس (١٠٥) هي (٣٥*٣ = ١٠٥), أما الدرجة الصغرى للمقياس (٣٥) هي (٣٥*١=٣٥).

❖ **مقياس الرهاب الاجتماعي للمراهقين والشباب(حنفي, ٢٠١٣)**

يشتمل المقياس على (٣٤) عبارة موزعة على ثلاثة أبعاد أساسية هي:

البعد الأول: قلق التفاعل الاجتماعي (١٣) العبارات هي(١, ٤, ٧, ١٠, ١٣, ١٦, ١٩, ٢٢, ٢٥, ٢٧, ٢٩, ٣١, ٣٣)

البعد الثاني: قلق المواجهة في المواقف الاجتماعية (١٣) عبارات هي(٢, ٥, ٨, ١١, ١٤, ١٧, ٢٠, ٢٣, ٢٦, ٢٨, ٣٠, ٣٢, ٣٤)

البعد الثالث: الأعراض المصاحبة للقلق الاجتماعي (٨) عبارات هي (٣, ٦, ٩, ١٢, ١٥, ١٨, ٢١, ٢٤).

تحقــقت مــعــدة المقياس حنفي (٢٠١٣) من خصائصه السيكومترية من خلال تطبيقه على عينة مماثلة لعينة الدراسة الحالية، مكونة من (٥٥٠) طالباً وطالبة، تحققت من صدق المقياس من خلال حساب صدق الاتساق الداخلي للعبارات وبلغت قيم معاملات صدق الاتساق الداخلي للمقياس ككل (٠,٩٢) ، وتراوحت للأبعاد(٠,٤٩٩- ٠,٨٢٦) وتراوحت للعبارات من (٠,٤٠٠- ٠,٨٢٩), وحساب الثبــات بطريقة إعادة تطبيق الاختبار للمقياس، حيث بلغت قيم الثبات بطريقة التجزئة النصفية للمقياس ككل باستخدام معامل ألفا كرونباخ وجتمان وسبيرمان براون (٠,٨٠١)، وتراوحت للأبعــاد (٠,٦١١- ٠,٨٠١), وتراوحت للعبارات من (٠,٣٠٩- ٠,٦٨٦), ولأغراض الدراسة الحالية تم التحقق من خصائص الأداة السيكومترية، كما يلي:

تحديد ثبات المقياس: تم تطبيق المقياس على (٢٥) طالب وطالبة من طلاب المرحلة الثانوية خارج إطار العينة الأساسية للبحث باستخدام طريقة إعادة تطبيق الاختبار بفارق زمنـــي قــدره (١٥) يــوم بين الاختبار الأول والثاني.

جدول رقم (٣) يوضح مدى ثبات مقياس الرهاب الاجتماعي لطلاب المرحلة الثانوية باستخدام معامل ارتباط بيرسون (ن=٢٥)

المسلسل	أبعاد المقياس	قيمة ر ودلالتها
البعد الأول	قلق التفاعل الاجتماعي	٠.٩٥
البعد الثاني	قلق المواجهة في المواقف الاجتماعية	٠.٨٧
البعد الثالث	الأعراض المصاحبة للقلق الاجتماعي	٠.٩٣
المقياس ككل		٠.٩٢

**دال عند مستوى معنوية ٠,٠١ * دال عند مستوى معنوية ٠,٠٥

ويتضح من بيانات الجدول السابق أن معامل الثبات لكل بعد من أبعاد مقياس الرهاب الاجتماعي, وللمقياس ككل جاءت بدرجة مرتفعة (٠,٩٢), نستخلص من ذلك أن المقياس يعتمد على صدق نتائجه ودلالته المعنوية.

تحديد صدق الاتساق الداخلي لأبعاد المقياس: حيث تم حساب معامل الارتباط لبيرسون بين درجة كل بعد والدرجة الكلية للمقياس, وجاءت النتائج على النحو التالي:

جدول رقم (٤) يوضح العلاقة بين درجة كل بعد والدرجة الكلية لمقياس الرهاب الاجتماعي لدى طلاب المرحلة الثانوية باستخدام معامل ارتباط بيرسون (ن=٢٥)

المسلسل	أبعاد المقياس	قيمة ر ودلالتها
البعد الأول	قلق التفاعل الاجتماعي	٠.٧٩
البعد الثاني	قلق المواجهة في المواقف الاجتماعية	٠.٩٤
البعد الثالث	الأعراض المصاحبة للقلق الاجتماعي	٠.٨٦

** دال عند مستوى معنوية ٠,٠١ * دال عند مستوى معنوية ٠,٠٥

ويتضح من نتائج الجدول السابق أن قيم معاملات الاتساق الداخلي لأبعاد مقياس الرهاب الاجتماعي لدى طلاب المرحلة الثانوية جاءت بدرجة مرتفعة تراوحت بين(٠,٧٩-٠,٩٤), نستخلص من ذلك أن المقياس يعتمد على صدق نتائجه ودلالته المعنوية.

طريقة تصحيح المقياس: تكون المقياس من (٣٤) فقرة موزعة على ثلاثة أبعاد, كانت تتبع التدريج الخماسي (غير موافق مطلقاً, غير موافق, محايد, موافق, موافق بشدة) ولكن تم تعديله إلى التدريج الثلاثي لكي يلائم الحالة التعليمية للمبحوثين، بحيث تكون الاستجابة لكل عبارة (غير موافق, محايد, موافق) وأعطيت لكل استجابة من هذه الاستجابات وزناً (درجة)، فالاستجابات تأخذ الأوزان التالية: غير موافق (درجة)، محايد

(درجتين)، موافق (ثلاث درجات), **ويتم تفسير الدرجات** في ضوء أعلى درجة وأقل درجة للمقياس, فالدرجة الكبرى للمقياس (١٠٢) هي (٣٤*٣ = ١٠٢), أما الدرجة الصغرى للمقياس (٣٤) هي (٣٤*١=٣٤).

جدول رقم (٥) يوضح مستويات المتوسطات الحسابية

إذا تراوحت قيمة المتوسط للعبارة أو البعد من ١ إلى ١.٦٧	**مستوى منخفض**
إذا تراوحت قيمة المتوسط للعبارة أو البعد من ١.٦٨ إلى ٢.٣٤	**مستوى متوسط**
إذا تراوحت قيمة المتوسط للعبارة أو البعد من ٢.٣٥ إلى ٣	**مستوى مرتفع**

٥. مجالات الدراسة

أ. المجال المكاني: تم تطبيق الدراسة على (٢) مدرسة حكومية و(٢) مدرسة خاصة بمحافظة القاهرة هي:

- مدرسة عاطف السادات بنات
- مدرسة الشهيد عمرو عبد المنعم
- مدرسة النيل الخاصة
- مدرسة اللواء الخاصة المشتركة بحلوان

وقد تم اختيار المجال المكاني للمبررات التالية:

- توافر عينة الدراسة.
- موافقة المسئولين بالمدارس على إجراء الدراسة.

ب. المجال البشري: تحدد مجتمع البحث في (٢٥٩٤) تم سحب عينة عشوائية بسيطة قدرها (١٠%) فتحددت عينة البحث في (٢٦٠) طالب وطالبة مقسمة إلى (١٣٠) طالب وطالبة بالمدارس الحكومية مقسمة بالتساوي على الذكور والاناث و(١٣٠) طالب وطالبة بالمدارس الخاصة مقسمة بالتساوي على الذكور والاناث.

ج. المجال الزمني: استغرق جمع البيانات من الميدان شهر ونصف في الفترة من (٥/ ٣/ ٢٠٢٢م) إلى (٢٠/ ٤/ ٢٠٢٢م).

سابعاً: النتائج العامة للدراسة:

١) خصائص عينة الدراسة

١. المتغيرات الكمية:

جدول رقم (٦) يوضح توزيع عينة البحث حسب المتغيرات الكمية (ن=٢٦٠)

م	المتغيرات الكمية	المتوسط الحسابي	لانحراف المعياري
١	السن	١٨	٠.٩٣
٢	متوسط عدد أفراد الأسرة	٦	٠.٩
٣	متوسط عدد الساعات اليومية لممارسة الألعاب الالكترونية	٦	٠.٣٠
٤	متوسط الدخل الشهري للأسرة	٢٥٠٠	١٠٠

يوضح الجدول السابق أنه:

- متوسط سن الطلاب (١٨) سنة, وبانحراف معياري (٠,٩٣) سنة تقريباً.
- متوسط عدد أفراد أسر الطلاب (٦) أفراد, بانحراف معياري فرد واحد تقريبـــاً.
- متوسط عدد الساعات اليومية لممارسة الألعاب الالكترونية (٦) ساعات, بانحراف معياري نصف ساعة وهذا يعكس إدمان الطلاب للألعاب الإلكترونية.
- متوسط الدخل الشهري لأسر الطلاب (٢٥٠٠) جنيه, بانحراف معياري ١٠٠ جنيه تقريبـــاً.

٢. المتغيرات الكيفية:

جدول (٧) توزيع عينة البحث حسب المتغيرات الكيفية (ن=٢٦٠)

م	النوع	ك	%
١	ذكر	١٣٠	٥٠
٢	أنثى	١٣٠	٥٠
المجمـــوع		٢٦٠	١٠٠
الصف الدراسي		ك	%
١	الصف الأول الثانوي	٥٥	٢١.٢
٢	الصف الثاني الثانوي	٧٥	٢٨.٨
٣	الصف الثالث الثانوي	١٣٠	٥٠
المجموع		٢٦٠	%١٠٠
التخصص		ك	%
١	أدبي	١٧٧	٦٨.١
٢	علمي	٨٣	٣١.٩
المجموع		%٢٦٠	%١٠٠
المستوى التعليمي للأب		ك	%
١	أمي	١٠	٣.٨
٢	يقرأ ويكتب	٣٥	١٣.٥
٣	مؤهل متوسط	١٢٠	٤٦.٢

م	النوع	ك	%
٤	مؤهل فوق متوسط	٣٢	١٢.٣
٥	مؤهل جامعي	٦٣	٢٤.٢
المجموع		٢٦٠	%١٠٠
المستوى التعليمي للأم		ك	%
١	أمية	١٨	٧
٢	تقرأ وتكتب	٦٥	٢٥
٣	مؤهل متوسط	٩٧	٣٧.٣
٤	مؤهل فوق متوسط	٢٤	٩.٢
٥	مؤهل جامعي	٥٦	٢١.٥
المجموع		٢٦٠	١٠٠

يوضح الجدول السابق أن:

-تساوي نسبة الذكور والإناث للمبحوثين وذلك لإيجاد الفروق بينهما.

-أكبر نسبة من الطلاب بالصف الثالث الثانوي بنسبة (٥٠%) يليها الطلاب بالصف الثاني الثانوي بنسبة (٢٨,٨%) بينما جاء في الترتيب الأخير الطلاب بالصف الأول الثانوي بنسبة (٢١,٢%).

-أكبر نسبة من الطلاب بشعبة أدبي بنسبة (٦٨,١%)، يليها الطلاب بشعبة علمي بنسبة (٣١,٩%).

-أكبر نسبة من الطلاب المستوى التعليمي لوالدهم مؤهل متوسط بنسبة (٤٦,٢%), يليها المستوى التعليمي لوالدهم مؤهل جامعي بنـــسبة(٢٤,٢%), يليها طلاب والدهم يقرأ ويكتب بنسبة (١٣,٥%), يليها طلاب المستوى التعليمي لوالدهم مؤهل فوق متوسط بنسبة (١٢,٣%) بينما جاء في الترتيب الأخير طلاب والدهم أمي بنـــسبة(٣,٨%), وقد يعكس ذلك تدني المستوى التعليمي للأب إلى حد كبير.

-أكبر نسبة من الطلاب والدتهم حاصلة على مؤهل متوسط بنسبة (٣٧,٣%), يليها والدتهم تقرأ وتكتب بنـــسبة(٢٥%), يليها طلاب والدتهم حاصلة على مؤهل جامعي بنسبة (٢١,٥%), يليها طلاب والدتهم حاصلة على مؤهل فوق متوسط بنسبة (٩,٢%) بينما جاء في الترتيب الأخير طلاب والدتهم أمية بنـــسبة(٧%), وقد يعكس ذلك تدني المستوى التعليمي للأم إلى حد كبير.

٢) نتائج فروض الدراسة:

الفرض الرئيسي الأول: توجد علاقة إيجابية دالة إحصائياً بين إدمان الألعاب الالكترونية والرهاب الاجتماعي لطلاب المرحلة الثانوية.

ويمكن التحقق من صحته من خلال الجدول التالي:

جدول رقم (٨) يوضح إدمان الألعاب الالكترونية والرهاب الاجتماعي لطلاب المرحلة الثانوية باستخدام معامل ارتباط بيرسون (ن=٢٦٠)

الرهاب الاجتماعي / إدمان الألعاب الالكترونية	قلق التفاعل الاجتماعي	قلق المواجهة في المواقف الاجتماعية	الأعراض المصاحبة للقلق الاجتماعي	المقياس ككل
بعد السمة البارزة	*٠.١٣٣	**٠.٣١٢	**٠.٢٣٨	**٠.٢٢٨
بعد التحمل	**٠.١٨٨	**٠.٢٢٤	٠.٠٧٩	*٠.١٦٤
بعد تعديل المزاج	**٠.١٧٨	*٠.١٣٥	**٠.١٧٧	*٠.١٦٣
بعد الارتداد (الانتكاس)	**٠.٢٠٢	**٠.١٨٦	**٠.٢٢٨	**٠.٢٠٥
بعد الانسحاب (التراجع)	**٠.١٩٨	*٠.١٣٩	**٠.٢٣١	**٠.١٨٩
بعد الخلافات (الصراع)	**٠.٢٤١	**٠.١٨٥	**٠.٢٣٦	**٠.٢٢١
بعد المشكلات	**٠.٢٤٥	*٠.١٦٥	*٠.١٦٨	٠.١٩٣
المقياس ككل	**٠.١٩٨	**٠.١٧٥	**٠.١٩٣	**٠.١٨٩

** دال عند مستوى معنوية ٠,٠١ * دال عند مستوى معنوية ٠,٠٥

يتضح من الجدول السابق وجود علاقة ارتباطية إيجابية دالة إحصائياً بين إدمان الألعاب الالكترونية والرهاب الاجتماعي لطلاب المرحلة الثانوية, حيث أن قيمة معامل ارتباط بيرسون= (٠,١٩٥**) وهي دالة عند مستوى معنوية (٠,٠١).

حيث توجد علاقة ارتباطية إيجابية دالة إحصائياً بين إدمان الألعاب الالكترونية وقلق التفاعل الاجتماعي لطلاب المرحلة الثانوية, حيث أن قيمة معامل ارتباط بيرسون= (٠,١٩٨**) وهي دالة عند مستوى معنوية (٠,٠١).

كما توجد علاقة ارتباطية إيجابية دالة إحصائياً بين إدمان الألعاب الالكترونية وقلق المواجهة في المواقف الاجتماعية لدى طلاب المرحلة الثانوية, حيث أن قيمة معامل ارتباط بيرسون= (٠,١٧٥**) وهي دالة عند مستوى معنوية (٠,٠١).

كما توجد علاقة ارتباطية إيجابية دالة إحصائياً بين إدمان الألعاب الالكترونية وقلق المواجهة في المواقف الاجتماعية لدى طلاب المرحلة الثانوية, حيث أن قيمة معامل ارتباط بيرسون= (٠,١٩٣**) وهي دالة عند مستوى معنوية (٠,٠١).

ومن هنا يتضح صحة الفرض الرئيس الأول للدراسة والذي مؤداه "توجد علاقة إيجابية دالة إحصائياً بين إدمان الألعاب الالكترونية والرهاب الاجتماعي لطلاب المرحلة الثانوية".

الفرض الرئيسي الثاني: توجد علاقة دالة إحصائياً بين بعض المتغيرات الديموغرافية وإدمان الألعاب الالكترونية لدى طلاب المرحلة الثانوية.

الفرض الرئيسي الثالث: توجد علاقة دالة إحصائياً بين بعض المتغيرات الديموغرافية والرهاب الاجتماعي لدى طلاب المرحلة الثانوية.

ويمكن التحقق من صحتهما من خلال الجدول التالي:

جدول رقم(٩) يوضح العلاقة بين بعض المتغيرات الديموغرافية و(إدمان الألعاب الالكترونية- الرهاب الاجتماعي) لدى طلاب المرحلة الثانوية (ن=٢٦٠)

المقياس / المتغيرات الديموغرافية	معامل ارتباط بيرسون	
	إدمان الألعاب الالكترونية	الرهاب الاجتماعي
النوع	*٠.١٩٩	**٠.٣٥٦
متوسط عدد أفراد الأسرة	٠.١١١	*٠.٢١٢
متوسط الدخل الشهري للأسرة	*٠.١٩٧	**٠.٤٤٩
متوسط عدد الساعات اليومية لممارسة الألعاب الالكترونية	**٠.٣٨٧	**٠.٣٦٩
الصف الدراسي	**٠.٣٩٠	*٠.٣٧٤
التخصص	**٠.٣٦٨	**٠.٤٠٠
المستوى التعليمي للأب	**٠.٤٤٠	*٠.٢٥٩
المستوى التعليمي للأم	**٠.٣٨٠	*٠.٢٩٩

**** دال عند مستوى معنوية ٠.٠١ * دال عند مستوى معنوية ٠.٠٥**

يتضح من الجدول السابق العلاقة بين بعض المتغيرات الديموغرافية وإدمان الألعاب الالكترونية لطلاب المرحلة الثانوية حيث أن هناك علاقة بين متغير النوع ومتوسط الدخل الشهري وإدمان الألعاب الالكترونية لطلاب المرحلة الثانوية حيث جاءت معاملات الارتباط دالة معنوياً عند ٠,٠٥, بينما لا توجد علاقة بين متوسط عدد أفراد الأسرة وإدمان الألعاب الالكترونية لطلاب المرحلة الثانوية وهي غير دالة معنوياً، كما توجد علاقة بين متغير(متوسط عدد الساعات اليومية لممارسة الألعاب الالكترونية, الصف الدراسي, التخصص, المستوى التعليمي للأب, المستوى التعليمي للأم) وإدمان الألعاب الالكترونية لطلاب المرحلة الثانوية حيث جاءت معاملات الارتباط دالة معنوياً عند ٠,٠١, وبهذا نقبل الفرض الثاني للدراسة والذي مؤداه **"توجد علاقة إيجابية دالة إحصائياً بين بعض المتغيرات الديموغرافية وإدمان الألعاب الالكترونية لطلاب المرحلة الثانوية".**

يتضح من الجدول السابق العلاقة بين بعض المتغيرات الديموغرافية والرهاب الاجتماعي لدى طلاب المرحلة الثانوية حيث أن هناك علاقة بين متغير (متوسط عدد أفراد الأسرة, الصف الدراسي, المستوى التعليمي للأب, المستوى التعليمي للأم) والرهاب الاجتماعي لدى طلاب المرحلة الثانوية حيث جاءت معاملات الارتباط جميعها دالة معنوياً

عند ٠,٠٥, كما توجد علاقة بين متغير(النوع, متوسط الدخل الشهري, متوسط عدد الساعات اليومية لممارسة الألعاب الالكترونية, التخصص) والرهاب الاجتماعي لدى طلاب المرحلة الثانوية حيث جاءت معاملات الارتباط جميعها دالة معنوياً عند ٠,٠١, وبهذا نقبل الفرض الثالث للدراسة والذي مؤداه **"توجد علاقة إيجابية دالة إحصائياً بين بعض المتغيرات الديموغرافية والرهاب الاجتماعي لدى طلاب المرحلة الثانوية".**

الفرض الرئيسي الرابع: توجد فروق معنوية دالة إحصائياً بين متوسطات درجات طلاب المرحلة الثانوية الذكور والإناث على مقياسي إدمان الألعاب الالكترونية والرهاب الاجتماعي.

ويمكن التحقق من صحته من خلال الجدول التالي:

جدول رقم (١٠) يوضح دلالة الفروق بين الذكور والإناث على مقياسي إدمان الألعاب الالكترونية والرهاب الاجتماعي لطلاب المرحلة الثانوية (ن=٢٦٠)

المقياس	الذكور		الاناث		قيمة (ت)	الدلالة
	المتوسط الحسابي	الانحراف المعياري	المتوسط الحسابي	الانحراف المعياري		
مقياس إدمان الألعاب الالكترونية	٢.٦٧	٠.٤٥	٢.٠٨	٠.٢٩	١٣.٩٢١	دال عند ٠.٠١
مقياس الرهاب الاجتماعي	٢.٣٢	٠.٥١	٢.٧٧	٠.٤٩	١١.١٣٧	دال عند ٠.٠١

**** دال عند مستوى معنوية ٠.٠١ * دال عند مستوى معنوية ٠.٠٥**

يوضح الجدول السابق صحة الفرض الرابع للدراسة والذي مؤداه **"توجد فروق معنوية دالة إحصائياً بين متوسطات درجات طلاب المرحلة الثانوية الذكور والإناث على مقياسي إدمان الألعاب الالكترونية والرهاب الاجتماعي",** حيث أنه توجد فروق معنوية دالة إحصائياً بين متوسطات درجات طلاب المرحلة الثانوية الذكور والإناث على مقياس إدمان الألعاب الالكترونية, حيث بلغ المتوسط الحسابي للذكور (٢,٦٧) بانحراف معياري (٠,٤٥), في مقابل المتوسط الحسابي لطلاب المدارس الخاصة(٢,٠٨) بانحراف معياري (٠,٢٩), كما بلغت قيمة (ت) ١٣.٩٢١, وهى دالة إحصائياً عند مستوى معنوية ٠,٠١, وكانت الفروق لصالح الذكور.

كما توجد فروق معنوية دالة إحصائياً بين متوسطات درجات طلاب المرحلة الثانوية الذكور والإناث على مقياس الرهاب الاجتماعي, حيث بلغ المتوسط الحسابي للذكور (٢,٣٢) بانحراف معياري (٠,٥١), في مقابل المتوسط الحسابي لطلاب المدارس الخاصة(٢,٧٧) بانحراف معياري (٠,٤٩), كما بلغت قيمة (ت) ١١.١٣٧, وهى دالة إحصائياً عند مستوى معنوية ٠,٠١, وكانت الفروق لصالح الإناث.

وبهذا نقبل الفرض الرابع للدراسة والذي مؤداه "**توجد فروق معنوية دالة إحصائياً بين متوسطات درجات طلاب المرحلة الثانوية الذكور والإناث على مقياسي إدمان الألعاب الالكترونية والرهاب الاجتماعي**"

الفرض الرئيسي الخامس: توجد فروق معنوية دالة إحصائياً بين متوسطات درجات طلاب المرحلة الثانوية بالمدارس الحكومية والخاصة على مقياس إدمان الألعاب الالكترونية.

ويمكن التحقق من صحته من خلال الجدول التالي:

جدول رقم (١١) يوضح دلالة الفروق بين متوسطات درجات طلاب المدارس الحكومية والخاصة على مقياس إدمان الألعاب الالكترونية (ن=٢٦٠)

المقياس	المدارس الحكومية		المدارس الخاصة		قيمة (ت)	مستوى الدلالة	الدلالة
	المتوسط الحسابي	الانحراف المعياري	المتوسط الحسابي	الانحراف المعياري			
مقياس إدمان الألعاب الالكترونية	٢.٦٧	٠.٤٨	٢.٧١	٠.٤٦	-٠.٤٧٨-	٠.٣٩١	غير دال

** دال عند مستوى معنوية ٠.٠١ * دال عند مستوى معنوية ٠.٠٥

يوضح الجدول السابق خطأ الفرض الخامس للدراسة والذي مؤداه "**توجد فروق معنوية دالة إحصائياً بين متوسطات درجات طلاب المرحلة الثانوية بالمدارس الحكومية والخاصة على مقياس إدمان الألعاب الالكترونية**", حيث أنه لا توجد فروق معنوية دالة إحصائياً بين متوسطات درجات طلاب المرحلة الثانوية بالمدارس الحكومية والخاصة على مقياس إدمان الألعاب الالكترونية, حيث بلغ المتوسط الحسابي لطلاب المدارس الحكومية (٢,٦٧) بانحراف معياري (٠,٤٨), في مقابل المتوسط الحسابي لطلاب المدارس الخاصة(٢,٧١) بانحراف معياري (٠,٤٦), كما بلغت قيمة (ت) -٠,٤٧٨- وبلغت قيمة الدلالة ٠,٣٩١ وهى غير دالة إحصائياً.

الفرض الرئيسي السادس: توجد فروق معنوية دالة إحصائياً بين بين متوسطات درجات طلاب المرحلة الثانوية بالمدارس الحكومية والخاصة على مقياس الرهاب الاجتماعي.

ويمكن التحقق من صحته من خلال الجدول التالي:

جدول رقم (١٢) يوضح دلالة الفروق بين متوسطات درجات طلاب المدارس الحكومية والخاصة على مقياس الرهاب الاجتماعي (ن=٢٦٠)

المقياس	المدارس الحكومية		المدارس الخاصة		قيمة (ت)	الدلالة
	المتوسط الحسابي	الانحراف المعياري	المتوسط الحسابي	الانحراف المعياري		
مقياس الرهاب الاجتماعي	٢.٣٤	٠.٥٢	٢.٧٩	٠.٦٢	٨.١٥٨	دال عند ٠.٠١

** دال عند مستوى معنوية ٠.٠١ * دال عند مستوى معنوية ٠.٠٥

يوضح الجدول السابق صحة الفرض السادس للدراسة والذي مؤداه "**توجد فروق معنوية دالة إحصائياً بين متوسطات درجات طلاب المرحلة الثانوية بالمدارس الحكومية والخاصة على مقياس الرهاب الاجتماعي",** حيث أنه توجد فروق معنوية دالة إحصائياً بين متوسطات درجات طلاب المرحلة الثانوية بالمدارس الحكومية والخاصة على الرهاب الاجتماعي, حيث بلغ المتوسط الحسابي لطلاب المدارس الحكومية (٢,٣٤) بانحراف معياري (٠,٥٢), في مقابل المتوسط الحسابي لطلاب المدارس الخاصة(٢,٧٩) بانحراف معياري (٠,٦٢), كما بلغت قيمة (ت) ٨,١٥٨ وهى دالة إحصائياً عند مستوى معنوية ٠,٠١, وكانت الفروق لصالح المدارس الخاصة.

ثامناً: مناقشة نتائج الدراسة:

١. توصلت الدراسة إلى صحة الفرض الرئيسي الأول والذي مؤداه "**توجد علاقة ارتباطية إيجابية دالة إحصائياً بين إدمان الألعاب الالكترونية والرهاب الاجتماعي لطلاب المرحلة الثانوية",** حيث أن قيمة معامل ارتباط بيرسون= (٠,١٩٥**) وهي دالة عند مستوى معنوية (٠,٠١).

حيث أشارت دراسة عاصلة(٢٠١٣) أن الرهاب الاجتماعي واحداً من الاضطرابات التـــي يعانيها الطلبة في المرحلة الثانوية والتي تؤثر سلباً على الحياة النفسية والاجتماعية لديهم، نتيجة للعديد من العوامل مثل التنمية الاجتماعية، وطبيعة مرحلة المراهقة وتفكير الطـــالـــب الـــدائـــم حـــول مسؤولياته الاجتماعية المستقبلية، ومستقبله الأكاديمي والمهني.

حيث اتفقت دراسة كل من جنتل Gentile(2009)، ولام Lam(2014)، والصادق(٢٠١٥)، الزيودي (٢٠١٥), خضر (٢٠٢٠) على العديد من المخاطر الاجتماعية الناتجة عن الاستخدام المكثف للألعاب منها تدني التفاعل الاجتماعي مع أفراد الأسرة، افتقاد مهارات الاتصال الايجابي مع الذات، والعزلة الاجتماعية.

حيث يرى السلوكيون أن المخاوف المرضية والرهاب ما هي إلا سلوكيات مكتسبة أو متعلمة من المحيط البيئي، وأنها سلوك متعلم ويتأثر بالبيئة المحيطة، لذا فإن عملية علاجه في ضوء هذه النظرية يتم من خلال التركيز على المثيرات الخارجية لهذا الاضطراب، ومحاولة إطفاء السلوكيات المتأثرة بها(أبو دلو، ٢٠٠٩, ص٢٢٥), حيث أن غياب التوجيه والرقابة الأسرية هو أحد أسباب إقبال المراهقين على إدمان هذه الألعاب فتأخذ كل وقتهم دون أن تترك لهم مجالاً لممارسة الأنشطة والهوايات المختلفة (إبراهيم، ٢٠١٤، ص٥**), وهنا يجب على الوالدين والأخصائي الاجتماعي استخدام أساليب النظرية السلوكية** (التدعيم إيجابي وسلبي, العقاب الإيجابي والسلبي, النمذجة, لعب الدور).

ويمكن مناقشة هذا الفرض من خلال **مفهوم الاستجابة:** حيث قد تحدث استجابات نتيجة لإدمان الألعاب الإلكترونية مثل تغيرات جسمية مثل الانفعال عند اللعب، أو قد يؤثر ذلك على مستوى تحصيله الدراسي، وكثيراً ما ترتبط استجابة معينة بمثير معين قد نجد أن المثير هنا يتمثل في أجهزة الكمبيوتر والموبايلات وشبكة الانترنت وتطبيقات الألعاب الالكترونية والاستجابة تتمثل في الطلاب ومدى ارتباطهم القوى بممارسة الألعاب الالكترونية وعدد ساعات ممارستهم لها مما يسبب خلل في التجمعات الأسرية وعلاقاتهم والنشاطات الجماعية.

٢. توصلت الدراسة إلى صحة الفرض الرئيسي الثاني والذي مؤداه **"توجد علاقة إيجابية دالة إحصائياً بين بعض المتغيرات الديموغرافية وإدمان الألعاب الالكترونية لطلاب المرحلة الثانوية",** واتفق ذلك مع ما توصلت إليه دراسة عبد الفتاح (٢٠٠٩) أن معدلات إدمان الألعاب الإلكترونية تتزايد بين المراهقين الذكور والإناث.

٣. توصلت الدراسة إلى صحة الفرض الرئيسي الثاني والذي مؤداه **"توجد علاقة إيجابية دالة إحصائياً بين بعض المتغيرات الديموغرافية والرهاب الاجتماعي لدى طلاب المرحلة الثانوية",** حيث أكد الحمادنة(٢٠١٣) على أن الرهاب الاجتماعي يصيب كافة طبقات المجتمع ذكوراً وإناثاً، متفوقين ومتأخرين، ويتأثر بعامل العمر, كما توصلت دراسة الرايقي(٢٠٢٠) إلى وجود علاقة بين المستوى التعليمي للأم والرهاب الاجتماعي لدى الطلاب دالة عند ٠,٠١.

٤. توصلت الدراسة إلى صحة الفرض الرابع للدراسة والذي مؤداه **"توجد فروق معنوية دالة إحصائياً بين متوسطات درجات طلاب المرحلة الثانوية الذكور والإناث على مقياسي إدمان الألعاب الالكترونية والرهاب الاجتماعي",** حيث أنه توجد فروق معنوية دالة إحصائياً بين متوسطات درجات طلاب المرحلة الثانوية الذكور والإناث على مقياس إدمان الألعاب الالكترونية, حيث بلغت قيمة (ت) ١٣,٩٢١, وهى دالة إحصائياً عند مستوى معنوية ٠,٠١, وكانت الفروق لصالح الذكور, **واتفق ذلك مع ما توصلت إليه دراسة عبد الفتاح (٢٠٠٩)** أن معدلات إدمان الألعاب الإلكترونية تتزايد بين المراهقين وخاصة الذكور مقارنة بالإناث، متفوقين ومتأخرين، ويتأثر بعامل العمر, كما توجد فروق معنوية دالة إحصائياً بين متوسطات درجات طلاب المرحلة الثانوية الذكور والإناث على مقياس الرهاب الاجتماعي, حيث بلغت قيمة (ت) ١١,١٣٧, وهى دالة إحصائياً عند مستوى معنوية ٠,٠١, وكانت الفروق لصالح الإناث,

وهذا ما توصلت إليه دراسة الحمادنة (٢٠١٣) على أن الرهاب الاجتماعي يصيب كافة طبقات المجتمع ذكوراً وإناثاً, كما توصلت دراسة الرايقي(٢٠٢٠) إلى وجود فروق بين الذكور والإناث على مقياس الرهاب الاجتماعي لصالح الاناث.

٥. توصلت الدراسة إلى خطأ الفرض الخامس للدراسة والذي مؤداه "**توجد فروق معنوية دالة إحصائياً بين متوسطات درجات طلاب المرحلة الثانوية بالمدارس الحكومية والخاصة على مقياس إدمان الألعاب الالكترونية"**, حيث بلغت قيمة (ت) -٠,٤٧٨- وبلغت قيمة الدلالة ٠,٣٩١ وهى غير دالة إحصائياً.

٦. توصلت الدراسة إلى صحة الفرض السادس للدراسة والذي مؤداه "**توجد فروق معنوية دالة إحصائياً بين متوسطات درجات طلاب المرحلة الثانوية بالمدارس الحكومية والخاصة على مقياس الرهاب الاجتماعي"**, حيث بلغت قيمة (ت) ٨,١٥٨ وهى دالة إحصائياً عند مستوى معنوية ٠,٠١.

تاسعاً: مؤشرات دور مقترح من منظور طريقة خدمة الفرد للتخفيف من حدة إدمان الألعاب الالكترونية لدى طلاب الثانوية العامة بالمدارس الحكومية والخاصة:

١. **دور المعالج:** أن يقوم الأخصائي الاجتماعي بالتخفيف التدريجي من عدد الساعات التي يقضونها في اللعب بالألعاب الالكترونية, مستخدماً في ذلك أساليب النظرية السلوكية(التدعيم إيجابي وسلبي, العقاب الإيجابي والسلبي, النمذجة, لعب الدور).

٢. **دور المحفز:** لتشجيع الطلاب على المشاركة في الأنشطة التي تزيد من تفاعلهم الاجتماعي(رحلات, أنشطة رياضية, الإذاعة المدرسية, الندوات) لشغل أوقاتهم وتقليل عدد ساعات ممارسة اللعب بالألعاب الالكترونية).

٣. **دور المشجع:** لتشجيع الطلاب على احترام القيم المجتمعية وتنمية الولاء والانتماء لديهم.

٤. **دور المدرب:** عقد دورات تدريبية لتوعية الأسرة بمخاطر إدمان أبناءهم للألعاب الالكترونية وأهمية دورهم في وتقنين ساعات الاستخدام.

٥. **دور المنسق:** لتوثيق العلاقة بين الأسرة والمدرسة بما يحقق تدعيم النسق القيمي لدى الطلاب.

٦. **دور المرشد:** وذلك لتوعية الطلاب بالمخاطر والأضرار الناجمة عن إدمان الألعاب الالكترونية (صحياً, نفسياً, اجتماعياً), وتوعيتهم بأهمية المشاركة مع الأسرة في تحمل المسئوليات وممارسة الواجبات الاجتماعية المختلفة, وزيادة وعيهم بأهمية العلاقات الاجتماعية مع الأهل والأقارب والأصدقاء.

الصعوبات التي واجهت الباحثة أثناء إجراء الدراسة:

١. صعوبة الحصول على موافقات الأمن الخاصة بالمدارس.
٢. عدم موافقة بعض الطلاب على التعاون مع الباحثة.
٣. التردد على المدارس أكثر من مرة لعدم انتظام الطلاب بالحضور واهتمامهم بالدروس.
٤. بعد أماكن التطبيق عن بعضها البعض.
٥. عدم وعي الطلاب بخطورة إدمان الألعاب الالكترونية.

مراجع البحث:

ابتسام، رايس علي(٢٠٢٠). إدمان اللعب الالكتروني واضطرابات النوم، المؤتمر الدولي للألعاب الالكترونية وتأثيراتها على الطفل في ظل جائحة فيروس كوفيد-١٩، ألمانيا, المركز الديمقراطي العربي للدراسات الاستراتيجية والسياسية والاقتصادية، ص ص١٦٠-١٧٥.

إبراهيم، محبوبة إبراهيم محمد (٢٠١٠). المشكلات الاجتماعية المرتبطة بإدمان ممارسة ألعاب التسلية الإليكترونية لدى طلاب المرحلة الابتدائية، رسالة ماجستير غير منشورة, كلية الخدمة الاجتماعية ، جامعة حلوان،.

_____ (٢٠١٤). فاعلية برنامج معرفي سلوكي في التقليل من حدة المشكلات الاجتماعية لممارسي ألعاب التسلية الإلكترونية لتلاميذ المرحلة الإعدادية، رسالة دكتوراه غير منشورة، كلية الخدمة الاجتماعية، جامعة حلوان.

أبو دلو، جمال (٢٠٠٩). الصحة النفسية, عمان, دار أسامة للنشر والتوزيع.

أبو نصر، سها خليل إبراهيم(٢٠١٨).الرهاب الاجتماعي لدي المراهقين وعلاقته بأساليب المعاملة الوالدية كما يدركها الأبناء, رسالة ماجستير غير منشورة, كلية التربية, الجامعة الإسلامية, غزة, فلسطين, ص ص١-١٥٨.

أحمد, أماني صالح صالح(٢٠٢١). دور مقترح لخدمة الجماعة في التعامل مع الآثار المترتبة على إدمان الأطفال للألعاب الالكترونية, مجلة كلية الخدمة الاجتماعية للدراسات والبحوث الاجتماعية, كلية الخدمة الاجتماعية, جامعة الفيوم, العدد (٢٣).

أحمد، عبير محمد عبدالصمد(٢٠٢١). التدخل المهني باستخدام برنامج للممارسة العامة في الخدمة الاجتماعية للتخفيف من حدة التنمر لدى طالبات المرحلة الإعدادية، مجلة دراسات في الخدمة الاجتماعية، كلية الخدمة الاجتماعية ، جامعة حلوان، العدد(٥٤)، الجزء (٢).

أحمد، عصام فتحي زيد (٢٠٢٠). الخدمة الاجتماعية ورعاية الشباب، عمان، دار اليازوري العلمية للنشر والتوزيع.

الحصري، كامل دسوقي(٢٠١٦). مستوى معرفة معلمي الدراسات الاجتماعية بأبعاد المواطنة الرقمية وعلاقته ببعض المتغيرات، المجلة العربية للدراسات التربوية والاجتماعية عدد(٨).

الحمادنة, برهان محمود(٢٠١٣). مستوى الرهاب الاجتماعي لدى الطلبة الموهوبين في مدارس الملك عبدالله الثاني للتميز في الأردن, المجلة التربوية الدولية المتخصصة, المجموعة الدولية للاستشارات والتدريب, الأردن, العدد(٧), الجزء(٢), ص ص٧٠٩-٧٢٠.

الدرعان, فرحان عبدالعزيز سمير(٢٠١٦). الإدمان على الألعاب الالكترونية وعلاقته بالمشكلات الأكاديمية والانفعالية لدى طلاب المدارس, رسالة ماجستير غير منشورة, كلية التربية, جامعة اليرموك.

الرايقي, رانية محمد ابراهيم(٢٠٢٠). دراسة تحليلية لمشكلة الرهاب الاجتماعية لدى عينة من طلاب المدارس الثانوية بخليص, رسالة دكتوراه غير منشورة, كلية اللغة العربية والدراسات الاجتماعية، جامعة القصيم، المملكة العربية السعودية.

الزيودي، ماجد محمد(٢٠١٥). الانعكاسات التربوية لاستخدام الأطفال للألعاب الإلكترونية كما يراها معلمو وأولياء أمور طلبة المدارس الابتدائية بالمدينة المنورة، مجلة جامعة طيبة، العلوم التربوية، ع١٠(١)،المملكة العربية السعودية.

الصبوة, محمد نجيب أحمد محمود(٢٠٠٧). العلاج المعرفي السلوكي لحالة رهاب اجتماعي نوعي "رهاب الإملاء", مجلة الطفولة العربية, الجمعية الكويتية لتقدم الطفولة العربية, الكويت, العدد(٣٠), الجزء(٨), مارس, ص ص٣١-٥٧.

الصادق، عبد الصادق حسن(٢٠١٥.)التعرض لألعاب الفيديو جيم الالكترونية وعلاقته بالعنف لدى المراهقين:دراسة مقارنة بين طلاب المدار الثانوية في مصر والبحرين، البحرين, حوليات الآداب والعلوم الاجتماعية، العدد(٣٥).

الطنباري، فاطمة أحمد محيي الدين(٢٠١١). تصور مقترح لاستخدام تكنيكات خدمة الجماعة في تنمية المسئولية الاجتماعية لدى شباب الجماعات في المجتمع الافتراضي "دراسة وصفية مقارنة", مجلة دراسات في الخدمة الاجتماعية, كلية الخدمة الاجتماعية، جامعة حلوان، العدد(٣١)، الجزء(١٥)، أكتوبر.

العتيبي, عقيلان(٢٠٠٥). الرهاب الاجتماعي لدى مدمني المسكرات والحشيش وعلاقته ببعض المتغيرات الشخصية، رسالة ماجستير غير منشورة، كلية جامعة السعودية.

النوحي، عبدالعزيز فهمي(٢٠٠٥). نظريات خدمة الفرد، خدمة الفرد السلوكية، ط٤، القاهرة, دار الثقافة للطباعة والنشر.

باظة، آمال عبدالسميع مليجي(٢٠١٨). فعالية برنامج تدريبي قائم على التنظيم الانفعالي لخفض الرهاب الاجتماعي لدى المراهقين الموهوبين, مجلة كلية التربية, كلية التربية, جامعة كفر الشيخ, مج(١٨), العدد(٢), ص ص٦٠٧-٦٣٢.

بن الهدلق، عبدالله بن عبد العزيز(٢٠١٣). إيجابيات وسلبيات الألعاب الإلكترونية ودوافع ممارستها من وجهة نظر طلاب التعليم العام بالرياض, مجلة القراءة والمعرفة, العدد(١٣٨).

برنامج الأمم المتحدة الإنمائي(٢٠٠٣). الصندوق العربي للإنماء الاقتصادي, تقرير التنمية الإنسانية العربية, مركز خدمات المجتمع.

جناد، إبراهيم (٢٠٢١). ظاهرة الألعاب الإلكترونية وآثارها على مرتادیها من الأطفال، مجلة الحوار الثقافي، جامعة عبد الحميد بن باديس-كلية العلوم الاجتماعية، الجزائر، العدد (١), الجزء(١), ص ص١٩٣-٢١٤.

حسين، طه عبدالعظيم (٢٠٠٩). استراتيجيات إدارة الخجل والقلق الاجتماعي، عمـــان, دار الخواجا.

حسين, مروة حسين عبدالله و المطيري, ثنوا مزيد(٢٠١٧). مستوى الرهاب الاجتماعي لدى الطلبة الموهوبين بمرحلة التعليم المتوسطة وطرق التغلب عليه من وجهة نظر معلميهم, المجلة العربية لعلوم الاعاقة والموهبة, العدد (١), ص ص٦٥-١١٥.

حنفي, هويدة(٢٠١٣). مقياس القلق الاجتماعي للمراهقين والشباب, القاهرة, مكتبة الأنجلو المصرية.

الحارثي, خديجة عمر محمد(٢٠٠٣). فعالية برنامج علاج عقلاني انفعالي سلوكي في خفض درجة الرهاب الاجتماعي، رسالة ماجستير غير منشورة, كلية الآداب, جامعة عين شمس.

خضر، رضا(٢٠٢٠). تأثير الألعاب الإلكترونية القتالية على الأطفال في ظل جائحة كورونا لعبة فري فاير ولعبة ببجي، المؤتمر الدولي للألعاب الالكترونية وتأثيراتها على الطفل في ظل جائحة فيروس كوفيد-١٩، ألمانيا, المركز الديمقراطي العربي للدراسات الاستراتيجية والسياسية والاقتصادية.

خطاطبة, يحيى بن مبارك و الأحمد, أحمد بن سعد(٢٠٢٠). إدمان ممارسة الألعاب الالكترونية كمنبئ بالميول الانتحارية لدى طلبة المرحلة الثانوية بمدينة الرياض, مجلة البحوث الأمنية, كلية الملك فهد اللأمنية, مركز الدراسات والبحوث, العدد(٧٦), الجزء(٣٠), ص ص٢٦٥-٣٣٧.

خليل، صالح (٢٠٠٤)، الاتصال والإعلام، في المجتمعات المعاصرة، عمان، دار المجلد للنشر والتوزيع، ط٢٤.

دسوقي، ممدوح محمد (٢٠٠٩). سوء استخدام الإنترنت وعلاقته بمشكلات طلاب الجامعة، بحث منشور، المؤتمر العلمي الثاني والعشرون، كلية الخدمة الاجتماعية, جامعة حلوان.

دمنهوري, رشاد بن صالح(٢٠١٣). العلاقة بين أساليب المعاملة الوالدية والعوامل الخمسة الكبرى للشخصية كما يدركها الأبناء "دراسة ميدانية على عينة من طلاب جامعة الملك عبد العزيز",

مجلة جامعة دمشق للعلوم التربوية والنفسية, جامعة دمشق, العدد(٢), الجزء(٢٩), ص ص٤٣٩-٤٧٦.

رضوان، سامر(٢٠٠٢). الصحة النفسية, عمان, دار المسيرة للنشر والتوزيع.

زامل، مجدي علي وقصاوة، آلاء سميح (٢٠٢١). تأثير ممارسة الالعاب الالكترونية علي السلوك العدواني وعلاقته بأساليب المعاملة الوالدية لدي طلاب المرحلة الاساسية في مدارس محافظة رام الله والبيرة الحكومية من وجهة نظر الوالدين مجلة دراسات عربية في التربية وعلم النفس العدد (١٣٢), أبريل.

سليمان، نشوة عبد التواب(٢٠٠٩). التمييز بين الخوف الاجتماعي والخجل في ضوء المهارات الاجتماعية. المجلة المصرية للدراسات النفسية, العدد (١٩), الجزء(٦٣)، ص ص٤٠٦-٤٤٥.

سيد أحمد، رندا محمد(٢٠٢٠). العلاقة بين المخططات المعرفية اللاتكيفية في خدمة الفرد وإدمان الألعاب الإلكترونية لدى عينة من الطالبات الجامعيات "دراسة تنبؤيه"، مجلة دراسات في الخدمة الاجتماعية والعلوم الإنسانية، كلية الخدمة الاجتماعية, جامعة حلوان, العدد (٥١)، ج (٣).

شاهين، محمد أحمد(٢٠١٣). إدمان الانترنت وعلاقته بالشعور بالوحدة النفسية لدى طلبة الجامعة في فلسطين، مجلة دراسات عربية في التربية وعلم النفس، فلسطين, العدد (٣).

شقير، زينب (٢٠٠٧). الاكتشاف المبكر والرعاية المتكاملة للتفوق والموهبة والإبداع، القاهرة، مكتبة الأنجلو المصرية.

شلبي, هناء إسماعيل إسماعيل(٢٠٢٢). المراقبة الذاتية وعلاقتها بأنماط التفاعل الاجتماعي لدى طلبة المرحلة الثانوية العامة, مجلة دراسات في الخدمة الاجتماعية, كلية الخدمة الاجتماعية, جامعة حلوان, العدد (٥٨), الجزء (٢).

عاصلة، بشار زيدان محمد(٢٠١٣). الرهاب الاجتماعي وعلاقته بالأفكار اللاعقلانية لدى طلبة المرحلة الثانوية في ضوء نظرية ألبرت أليس, رسالة ماجستير غير منشورة, كلية العلوم التربوية والنفسية, جامعة عمان العربية, الأردن.

عبدالفتاح, علياء سامي(٢٠٠٩). الانترنت والشباب "دراسات في آليات التفاعل الاجتماعي", القاهرة, دار العالم العربي.

عبدالله, عفاف و جعفر, عبدالرحمن(٢٠٠٩). تأثير الإنترنت في علاقات الشباب الاجتماعية والأسرية, بحث منشور بالمؤتمر العلمي الأول "الأسرة والإعلام وتحديات العصر", كلية الإعلام, جامعة القاهرة.

عثمان, أماني خميس(٢٠١٨). أثر الألعاب الالكترونية على سلوكيات أطفال المرحلة الابتدائية العليا, المجلة العلمية لكلية التربية, كلية التربية, جامعة أسيوط, العدد(١), الجزء(٣٤).

فرغلي, علاء(٢٠٠٥). المرض النفسي بين العلـــم والخرافـــة، القاهرة، مكتبة النهضة المصرية.

علي, محمد النوبي محمد(٢٠١٠). إدمان الانترنت في عصر العولمة, عمان, دار الصفا للنشر.

عيـــد, محمد إبراهيم(٢٠٠٢). الهويـــة القلـــق والإبداع، القاهرة، دار القاهرة.

محمد, نسمة يحيي رجب(٢٠٢٠). العلاقة بين المسؤولية الاجتماعية والتنمر في المدارس لدى طلاب المرحلة الإعدادية من المنظور الايكولوجي في خدمة الفرد, مجلة دراسات في الخدمة الاجتماعية والعلوم الانسانية, كلية الخدمة الاجتماعية, جامعة حلوان, العدد (٥٢), الجزء (١).

منصور، آيات علي(٢٠١٠). تأثير الاستخدام المفرط للألعاب الإلكترونية وغرف المحادثات على الأداء المعرفي، رسالة ماجستير غير منشورة، كلية الاقتصاد المنزلي, جامعة المنوفية منظمة الصحة العالمية, ٢٠١٧.

موسوعة الإدمان(٢٠١٥). مركز دار الشفاء لعلاج الادمان, الأردن, دار المجد للنشر.

نادر, حسام هيبة قاسم, الإرشاد النفسي أسسه, نظرياته, تطبيقاته", قسم الصحة النفسية, كلية التربية, جامعة عين شمس.

يونغ، كيمبرلي (٢٠٠٨). الإدمان على الأنترنت، ترجمة هاني أحمد ثلجي، عمان, بيت الأفكار الدولية.

American Psychiatric Association. (2015). Diagnostic and statistical manual of mental disorders (5thEd.). Arlington, VA: American Psychiatric Publishing.

Bella,Tolulope T. June (2009). Omigbodun. Olayinka.Social Phobia in Nigeraian university students. Prevalence,correlates and co-morbidity Social Psychiatry and Psychiatric Epidemiology.

China, Internet Network Information Center the 41th Statistical Report on the Development of Internet in China CNNIC. (2018). Available online at: https://cnnic.com.cn/IDR/ReportDownloads/

Gentile,H., (2009). Playing active video games increases energy expenditure in children, U.S.A, Pediatrics vol. 124, No.2, 2119, pp: 531-541.

Inan,F. (2008). Virtual reality and social phobia Recreating a social situation in virtual reality.MD, Deleft University of Technology.

Jeffrey, Parsons(2005): An examination of massively multi player on time role -playing games as a facilitator of inter net addiction. The University of Taiwan.

Kathleen, R (2011). Connecting with children and adolescents, University of Akron college Archives of Psychiatric Nursing Vol.25(2).

Khazaal ,Y., et.al .(2018). Game Addiction Scale Assessment through a Nationally Representative Sample of Young Adult Men: Item Response Theory Graded–Response Modeling, J Med Res, V.20 (8).

Klinger, E., et.al (2006). Virtually reality Exposure in the treatment social phobia. Amsterdam: syberthpy.

Lam, R.(2014). Playing active video games increases energy expenditure in adolescent, U.S.A, Pediatrics vol. 126, No.2, 2132, pp: 422-441

Ozer, Omer (2016). An investigation of the relationship between digital game addiction gender and regular sport participation, Journal of education culture and society, No2

Spinkes, N (2006). Problematic Internet use and psychosocial well-being among MMO players. Computers in Human behavior, 25(6).

Wellman, Barry, et al (2010).computer networks as social networks: collaborative work, telework, and virtual community, Annual review of sociology, vol.22.