مجلة دراسات موصلية

مجلة دورية علمية محكمة، تعنى ببحوث الموصل الاكاديمية في العلوم الانسانية

ISSN. 1815-8854

تاريخ استلام البحث:٢٠٢٠/٧/٨ تاريخ قبول النشر: ٢٠٢٠/١١/١٥

الآثار الاجتماعية للعبة البوبجي

على فئة المراهقين في مدينة الموصل

دراسة تحليلية اجتماعية

The Social Effects of PUBG Game on the Adolescent Group-Age in the City of Mosul: An analytic and social study

أ.م. هناء جاسم محمد

قسم الدراسات التاريخية والاجتماعية، مركز دراسات الموصل

جامعة الموصل

الاختصاص الدقيق: علم اجتماع التنمية

Assist. Prof. Hanaa jasim Mohamaad

Historical and Sociological Department,Mosul studies centre, Mosul University

Specialization: Sociology of Development

ISSN. 1815-8854

ملخص البحث:-

يهدف البحث إلى بيان مدى تأثير لعبة البوبجي على شريحة المراهقين من النواحي الاجتماعية والنفسية والصحية والاقتصادية والتعليمية والدينية، وقد توصل البحث إلى أن لعبة البوبجي استطاعت أن تسيطر على عقول المراهقين وجذبهم لممارستها من خلال إتباع إستراتيجية مميزة في اللعب، حيث كان للعبة وظائف ظاهرة متمثلةً بالتسلية والمتعة ووظيفة مستترة أثرت سلباً على المراهقين في عديد من الجوانب منها هدر أوقات طويلة على حساب تحضيراتهم الدراسية، العزلة بعيداً عن الأهل، الإرهاق والقلق والتوتر، عدم الانتظام في تأدية العبادات الدينية، هدر الأموال في تحديث اللعبة باستمرار وتبديل الهواتف الذكية.

الكلمات المفتاحية: بوبجي، المراهقين، تسلية، ارهاق، هدر الاموال، هواتف ذكية.

Abstract:

The research aims at explaining to what extent the PUBG game has effect on the adolescent group-age from social, psychological, healthy, economic and religious aspects. The research found out that the PUBJ has gained control of the adolescent group-age own brains and attracted them to play by pursuing distinguished strategies. The PUBJ has ostensible functions represented by amusement, pleasure, and has veiled functions which has passively affected the adolescent group-age in many aspects like wasting too much time at the expense of doing their homework as students and they socially separated from their families. They also suffer from weariness, worry, tension, ignoring of the religious practices and finally waste of the money in upgrading the PUPJ and changing their mobile phones.

مقدمة:-

في ظل التغيرات التكنولوجية الرقمية والمعلوماتية الحديثة ظهرت الألعاب الالكترونية والتي تعد واحدة من انجازات التكنولوجيا الحديثة التي احتلت مراتب عليا على حساب الألعاب الأخرى، حيث تعد الألعاب الالكترونية حقيقة واقعية سريعة الانتشار ذائعة الصيت وهي من أكثر الممارسات التي يزاولها الأفراد على اختلاف أعمارهم وأجناسهم ومستوياتهم الفكرية، وهي في الواقع منتجات غريبة لها مقاصدها وأبعادها البعيدة، ومن بين تلك الفئات العمرية الأكثر تأثرا بممارسة تلك الألعاب، فئة المراهقين حيث يشعرون بشغف اللعب والاستمتاع بممارسة تلك الألعاب لأوقات طويلة دون ملل حيث يلجأ المراهقون إلى هذه الألعاب لإشباع رغباتهم أولاً وحاجاتهم وسد الفراغ الذي يعيشونه ثانياً.

ومن هذه الألعاب الأكثر انتشاراً ومزاولة هي لعبة (البوبجي) هذه اللعبة التي دخلت مجتمعاتنا العربية بعد عام ٢٠١٧ بدون استئذان حيث لا يخلو منزل من وجود أشخاص يزاولونها فأصبحت الشغل الشاغل للمراهقين والتي

ISSN. 1815-8854

أصبحت من ضمن أحاديث المراهقين ولا نعجب عندما نسمع أحاديثهم سواء في المدرسة أو حتى أثناء المشي في الشارع الحديث عن أي مرحلة وصلت في لعبة البوبجي ومواكبتها بكل تفاصيلها دون الاهتمام بتحضيرات الدراسة اليومية وباقي الأمور الحياتية الأخرى، وبهذا فقد استطاعت اللعبة أن تفرض سيطرتها على اهتماماتهم وعقولهم بشكل واضح.

تتميز اللعبة كونها لعبة قتالية تحمل في طياتها أساليب العنف والمغامرة والمنافسة والتحدي من اجل تحقيق الفوز في الجولة حيث يشعر المراهقون بالتسلية من خلال انخراطهم وانغماسهم في الحرب الفكرية أو القتالية والتحكم في المحيط وفقا لقواعد اللعبة، فيزداد الإقبال عليها بشكل ملفت للنظر ويقضون عدد ساعات طويلة في الليل لممارستها إلى حد الإدمان عليها وأصبحت لها شهرتها وشعبيتها بات تقارب شعبية مشاهدة كرة القدم، لذا استحقت أن يطلق عليها ظاهرة اجتماعية وبخاصة مع انتشارها الواسع في أرجاء البلاد بشكل واضح وزيادة الساعات المصروفة من قبل المراهقين. مما بدأ يثير الباحثين في مجالي علم النفس والاجتماع وينظرون بطريقة جدية حول هذا الموضوع وأصبح مثار جدل قائم بين العلماء فيما يخص مدى مخاطر تلك اللعبة وما تحمله من تأثيرات أثناء مزاولتها بشكل يومي سواء أكانت اجتماعياً ونفسياً، صحياً، اقتصاديا، دينياً، تعليمياً.

تضمن البحث مبحثين تناول المبحث الأول الإطار المنهجي للبحث كما تضمن مشكلة البحث، أهمية البحث، أهداف البحث، تحديد المفاهيم العلمية، وتناول المبحث الثاني الإطار النظري والذي تناول الفقرات الآتية، ماهية لعبة البوبجي، من مخترع لعبة البوبجي، تصنيفات الألعاب الالكترونية، تأثيرات الألعاب الالكترونية على المراهقين وقد قسمت إلى خمس فقرات (الاجتماعية والنفسية، الصحية، التربوية، الاقتصادية، الدينية) ثم تلاها استنتاجات البحث واهم التوصيات والمقترحات.

المبحث الأول/ الإطار المنهجي للبحث

تحديد مشكلة البحث:-

لاقت الألعاب الالكترونية رواجاً كبيراً في الآونة الأخيرة بصورة كبيرة جداً وقد أصبحت تستحوذ على عقول الصغار والكبار على حد سواء بل أصبحت تلك الألعاب الالكترونية حديث الساعة عند الأغلبية حيث نجحت تلك الألعاب في جذب عقول المراهقين لتزايد تداولها بشكل ملفت للنظر وبخاصة مع امتلاك المراهقين للهواتف النقالة التي سهلت عليهم تحميلها على هواتفهم والقيام بممارستها في أي وقت وأي مكان.

وتعد لعبة البوبجي واحدة من تلك الألعاب الالكترونية المفضلة في العالم على الرغم من أنها لم تكن من الألعاب المعروفة والمنتشرة من قبل، إلا أنها اليوم أصبحت لعبة سهلة المنال ويمكن بسهولة الحصول عليها عبر تحملها من خلال الشبكة العنكبوتية، فأصبحت تمثل واقعاً حقيقياً ملموساً لدى المراهقين كونها تحاكي العالم الحقيقي الذي نعيشه إذ استطاعت أن تقتحم حياتهم بشكل كبير لما تمتاز به من عناصر الجذب والمغامرة والمنافسة والقتال والتحدي والحركة والمحاكاة، فطبيعة العوامل الشكلية والتصميم للعبة اخذ يرسم ويدخل المراهق للواقع الافتراضي الذي يعيشونه والذي لا يمت لواقعه الحقيقي

ISSN. 1815-8854

بأي صلة، فانبهارهم بهذه اللعبة وطبيعة تصميمها كانت البوابة الرئيسة التي استطاعت الوصول إلى دواخلهم وغرائزهم بشكل سهل والسيطرة عليهم هذا مما نلاحظ ممارسة فئة المراهق لهذه اللعبة لفترات طويلة دون الاكتراث للوقت لكن بالمقابل، فإن الإفراط في ممارسة لعبة البوبجي لساعات طويلة خلال اليوم يمكن أن يكون لها تداعياتها ومخاطرها السلبية على حياة المراهق تعليميا واجتماعياً واقتصادياً وصحياً وسلوكياً مما تسبب له العديد من المشاكل مع محيطه من هنا انطلقت مشكلة البحث في التساؤل الأتي ما درجة تأثير ممارسة لعبة البوبجي على فئة المراهقين في مدينة الموصل؟

أهمية البحث:– the importance of the research

تتجلى أهمية البحث فيما يأتي.

١– تبرز أهمية البحث بقلة الدراسات التي تتطرق إلى لعبة البوبجي من قبل الباحثين على الرغم من أنها أصبحت ظاهرة اجتماعية سريعة الانتشار انتقلت بشكل سريع إلى مجتمعنا العربي عموما ومجتمعنا العراقي ومنها مدينة الموصل. لذا اخترت هذا الموضوع للبحث والتعرف على ما يمكن الوصول إليه من هذه الآثار من أجل إيجاد حلول ومعالجات ناجعة لعلاجها والتخفيف من حدة أثرها على المراهقين.

٢– تناول البحث شريحة مهمة ومرحلة حرجة في حياة الفرد ألا وهي مرحلة المراهقة، حيث تمثل هذه الشريحة نقلة نوعية بحياتهم ما بين الطفولة التي تتسم بالبناء المعرفي والسلوكي وحتى القيمي والمرحلي، والثانية مرحلة الشباب والتي تتصف بعملية الاندماج مع المجتمع والعطاء، ومن المعلوم أن شريحة المراهقين أكثر الشرائح سهلة الانقياد والتأثير والتسرع نحو أي مسار بالحياة وهذا يعود إلى قلة الخبرة المعرفية.

٤– الاستفادة من نتائج الدراسة في إيضاح الرؤية للعديد من المؤسسات ومحاولة نشر الوعي المجتمعي بدءاً بالمؤسسات التربوية ومؤسسات التنشئة الاجتماعية وحتى الحكومية حول خطورة أثار هذه اللعبة على المراهقين، وبيان أهم الجوانب السلبية وضرورة تكاتف الجهود الحثيثة من أجل الحد من أثار الجوانب السلبية للعبة.

أهداف البحث:– the aim of the research

تهدف الدراسة إلى ما يأتي

معرفة مدى تأثير لعبة البوبجي على شريحة المراهقين وبيان أثارها ومخاطرها من حيث الجوانب الصحية، الاجتماعية، الاقتصادية، الدينية، التعليمية.

تحديد المفاهيم :–

الآثار الاجتماعية:–(social effects) إنها النتائج التي يلتمسها الإنسان نتيجة وجود حوادث ووقائع تؤثر في المجتمع والحياة الاجتماعية وهذه الآثار يمكن الإحساس بها ومشاهدتها وتسجيلها (الشمري،٢٠١٥، المجلد ٢٣، العدد ٣، ص١٤٧٣).

ISSN. 1815-8854

الألعاب الالكترونية:- (**electronic games**) نوع من الألعاب التي تعرض على شاشة التلفاز (ألعاب الفيديو) أو على شاشة الحاسوب (العاب الحاسوب) وألعاب الهاتف النقال والتي تزود الفرد بالمتعة من خلال تحدي استخدام اليد مع العين (التآزر البصري والحركي) أو تحدٍ للإمكانات العقلية وهذا يكون من خلال تطوير للبرامج الالكترونية (حمدان، ٢٠١٦، ص٨).

لعبة البوبجي(PUBG):player Unknowns Battegrounds تختصر (PUBG)

وتترجم إلى اللغة العربية بأنها (ساحات معارك اللاعبين المجهولين)، وهي لعبة كثيفة اللاعبين على الانترنيت ولعبة بقاء صدرت بتاريخ ٢٣ مارس ٢٠١٧، وهي متوفرة على أجهزة (ويندوز واكس بوكس ون) وصدرت نسختان في أوائل سنة ٢٠١٨ لمنصتي (آي أو إس)، واندرويد من تطوير شركة (تينسنت) (مقداد،وشتات، والعروقي، والادغم، والخضري، ٢٠١٨، ص٣) وهي شركة صينية تاسست عام ١٩٩٨ويقع مقرها في شينزين غوانغدونغ متخصصة في مجال الانترنيت وتطوير الالعاب ونشر العاب الفيديو(موسوعة ويكيبيديا wiki<ar.m.wikipedia.org) كما قامت بالتعاون مع شركة (بلوهلول) لإصدار اللعبة على الهواتف المحمولة وتعمل بنفس المحرك الذي تعمل به النسخة الأصلية، تم تطوير النسخة الأصلية من قبل شركة (بلوهول) على محرك (أنريل انجن 4) تحتوي على اللغة العربية (مقداد واخرون، ٢٠١٨، ص٣).

أما إجرائيا:- عبارة عن نوع من الألعاب الالكترونية القتالية تلعب أما على الهواتف النقالة أو على الأجهزة الحاسوبية تضم مجموعة من اللاعبين المجهولين من مختلف أنحاء العالم يتفاعلون فيما بينهم بروح التحدي والمنافسة والقتال من خلال إتباع إستراتيجية معينة للعب لساعات طويلة للوصول إلى الفوز بالجولة هذا مما يترك أثاراً جسمانية على المراهق من عدة نواحي سواء أكان صحياً، اجتماعياً، نفسياً، تعليمياً، اقتصادياً، دينياً.

المراهقة:- (**adolescence**) مرحلة مهمة في حياة الأفراد ذات طبيعة وخصائص بايولوجية واجتماعية على السواء تتميز ببدايات وتغيرات بايولوجية عند الأبناء وهي مرحلة ما بعد الطفولة.

وتقسم إلى ثلاث مراحل:-

١- المراهقة المبكرة (١٢-١٤) سنة.

٢- المراهقة المتوسطة (١٥-١٧) سنة

٣- المراهقة المتأخرة (١٨-٢١) سنة(غزوان، ٢٠١٨، العدد ٣٨، ص١٣٦٨-١٣٦٩).

منهجية البحث:-

اعتمد البحث المنهج التحليلي لمناسبته مع طبيعة موضوع الدراسة.

المبحث الثاني / الإطار النظري

أولاً :- ما هي لعبة بوبجي

ISSN. 1815-8854

ظهرت اللعبة في السنوات الأخيرة ومع التطور الكبير في أجهزة الكومبيوتر والهواتف الذكية العاب شبكية يشترك فيها عدد ضخم من اللاعبين عن طريق شبكة الانترنيت البوبجي(إدمان لعبة البوبجي.. كيف تؤثر في المجتمع العراقي؟، ٤ اكتوبر ٢٠١٨).

حيث استطاعت اللعبة أن تجتاح في المدة الأخيرة سوق الألعاب الالكترونية، طورت اللعبة من قبل شركة (PUBG Crouporation) التابعة لـ (Bluehole) عرفت اللعبة بالعربية بـ (ببجي) او (بوبجي)، اللعبة عبارة عن معارك متعددة تتركز فيها على غريزة البقاء يشارك فيها لاعبون مجهولون مختلفون من مختلف أنحاء العالم عبر الانترنيت (قريناوي، صلاح، وقريناوي روان وتد، ٢٠٢٠/١/١٢)(حيث توفر اللعبة للاعبين اللعب المشترك والتنافسي من خلال شبكة الانترنيت، إلا انه ومع بداية عام ٢٠١٨، أصدرت الشركة المطورة للعبة إصداراً خاصاً بأجهزة الهواتف الذكية مع توفر خدمة الانترنيت مما جعل اللعبة أكثر انتشاراً من الألعاب المنافسة بل وحتى أكثر من انتشار نسخة اللعبة على الكومبيوتر، إذ إن إصدار الهواتف الذكية سهل على المستخدمين اللعب في أي مكان مستغلين صغر حجم الهواتف الذكية وتمكنهم من اللعب أثناء عملهم أو تنقلاتهم مما جعل اللعبة أكثر تطبيقات الهواتف التي تحملها في أكثر من مائة دولة (ادمان لعبة البوبجي.. كيف تؤثر في المجتمع العراقي؟، ٤ اكتوبر ٢٠١٨).

وتعد لعبة البوبجي نوع من ألعاب البقاء، حيث يحاول اللاعب أن يحافظ على حياته داخل اللعبة حتى نهايتها وذلك من خلال إتباعه إستراتيجية ناجحة في تجميع الأسلحة والذخائر والدروع، والحفاظ على نفسه بمواجهة اللاعبين الآخرين وقتلهم جميعاً لكي يكون الفائز (رمضان، ٢٠١٩، العدد ١٤، ص٤٥٦).

إن فكرة لعبة (PUPG) تتمثل بكونها لعبة فيديو اكشن قتالية، تنقل اللاعب إلى أجواء الحرب الميدانية وحرب العصابات وأكثر ما يميز اللعبة وجعلها تتفوق على منافساتها هو اللعب المشترك من خلال فريق مكون من أربعة أشخاص ضمن ساحة تتسع لمائة لاعب، فضلاً عن أمكانية التحدث بين أعضاء الفريق الواحد من خلال سيرفرات اللعبة لهذه الخاصية وقابلية تحمل السيرفيرات لضغط ملايين اللاعبين حول العالم (ادمان لعبة البوبجي.. كيف تؤثر في المجتمع العراقي؟، ٤ اكتوبر ٢٠١٨).

أما عن عدد اللاعبين في اللعبة فهي تتكون من (١٠٠ لاعب)، يجدون في أنفسهم على خريطة، ثم يبحث كل لاعب عن الأسلحة والذخائر وعلب الإسعاف وحقن الادرينالد وما إلى ذلك من أدوات اللعبة، تبدأ اللعبة التي يكون هدف كل لاعب فيها أن يقتل اللاعبين جميعاً ويبقى حياً إلى النهاية، كما توجد في اللعبة ثلاث خرائط يقوم اللاعب باختيار واحدة منها ليدخل إلى المعركة، وتختلف الخرائط الثلاث من حيث الحجم والطبيعة، فالخرائط الأساسية هي الخريطة المتوسطة وتتألف من جزئيين متصلين وفيها غايات، أما الخريطة الثانية اكبر وذات طبيعة صحراوية، أما الخريطة الثالثة فهي الأصغر حجما وهي عبارة عن ثلاث جزر خضراء متصلة مع بعضها بجسور (مقداد وآخرون، ٢٠١٨، ص١٤).

ثانياً:– من مخترع لعبة بوبجي

ISSN. 1815-8854

بدأت لعبة البوبجي في مدينة بايرلندا تسمى باليشانون حيث كان يقيم مخترع لعبة البوبجي مصمم الألعاب الايرلندي (بريندان غرين) (Brendan Greene) غوين صاحب (٤٣) عاما هو من مواليد مدينة باليشانون الايرلندية عام ١٩٧٩ قام (بيريندان غرين) مخترع لعبة البوبجي باختراع ألعاب كثيرة وذات تصاميم مبتكرة وجودة عالية، ولعبة البوبجي إحدى الألعاب التي اخترعها والتي أدمن عليها كثيرون والتي بلغت أرقام تحميلها إلى أكثر من مليار تحميل في ٢٠١٩ ولا تزال تحديثاتها مستمرة

(من اخترع ببجي؟ من هو مخترع لعبة ببجي وما هي قصة نجاحه،٢٠٢٠/١/٨).

ثالثا:– تصنيفات الألعاب الالكترونية

يمكن تصنيف الألعاب الالكترونية إلى عدة أنواع:–

١–ألعاب إستراتيجية الحرب (العسكرية) :- وهي ألعاب ترتكز على نفس المبدأ، لكن موجهة نحو موضوع مختلف فهذه الألعاب تجعل اللاعب وريثاً لقائد عسكري حقيقي، فمن أجل النجاح يتطلب عليه بناء مباني عسكرية وتشكيل فيالق لغزو أراضي المنافسة لذا على اللاعب أن يعرف قدرات الجيش الذي اختاره ووضع إستراتيجية حقيقية للهجوم والدفاع من أجل حسن التوقع أو الرد أو تحركات الخصوم، وتتطلب هذه الألعاب على غرار ألعاب الإستراتيجية الاقتصادية، قدرات للتقييم والتحليل وسرعة التفكير أبعد من تلك الموجودة في الألعاب الاقتصادية أي من النادر اتخاذ قرارات فورية (هاني، ٢٠١٨، ص٤٣).

٢– ألعاب التدريب:– هي صورة طبق الأصل لنشاطات واقعية خصوصاً الرياضية منها، وقواعدها ممثلة بدقة ومستمدة من الواقع كالعاب مباراة كرة القدم، السلة، التنس، سباق السيارات، ففي لعبة التدريب على قيادة الطائرات لعبة " FIysimuIation "هي لعبة من إنتاج شركة " ميكروسوفت"، من أشهر وأقدم ألعابها حيث أن الطيار يأخذ مكانه في واجهة الطائرة كما هو الحال في الحقيقة أمامه عدة أجهزة للتحكم والقيادة تحتاج كلها إلى مراقبة، وإعادة برمجة تتطلب معرفة خاصة وأسس نظرية لتحديد دور كل منها في لوح المراقبة من خزان الوقود، العلو، سرعة الرياح، الاتجاه....الخ ويجب التحكم فيها عن طريق المحاولة والإعادة للتأقلم عن طريق التركيز الذهني(مقداد وآخرون، ٢٠١٨، ص٨).

٣– ألعاب المغامرة والتفكير:– وهي من منظور المتفرج البسيط تشبه أخواتها ألعاب المغامرة والحركة، فاللاعب يتقمص الدور المركزي من خلال بطل افتراضي حاضر أو لا في الشاشة، لكنها تتميز عنها في مستوى الغموض فيها والذي يحتل مكانة هامة في سيرورة السيناريو، ويعد الاستنتاج والملاحظة شرطان أساسيان لنجاح اللاعب، فعن طريق المحقق الخاص يعمل اللاعب خلال اللعبة على حل مختلف الغموض المحيط باللغز الرئيسي، وبتنوع المحيط بشكل كبير من لعبة إلى أخرى غير انه يركز على الواقعية وجمال الرسم، حيث تبقى على التشويق بصفة دائمة ليقوده ببطء نحو تنفيذ المهمة (مشري، ٢٠١٦، ص٦٥).

ISSN. 1815-8854

٤- ألعاب الإستراتيجية الاقتصادية :- وهي قريبة من التقمص طالما أنها تعيد إنتاج وتمثيل الميكانيزمات الأساسية لسير مدينة وبقائها، لكنها تتطلب التفكير والقدرة على تسيير واستثمار الموارد التي توضع تحت تصرف اللاعب، والمجالات التي يتوجب تسييرها هي كثيرة بعدد ما في الواقع: اختيار الموقع الجغرافي لإقامة المدينة، تسيير مواردها الطبيعية، التجارة، الصناعات، الديمغرافيا.....الخ والهدف هو القيام بأفضل تسيير من خلال كل العناصر المكونة لها من حيث الصناعة والمال وكذلك التوترات الاجتماعية إذا كانت في حالة التوازن بين كل عواملها تساهم في ازدهار المدينة، فالعاب الإستراتيجية الاقتصادية تعطي اللاعب الحرية في اختيار مراحل النمو أو حتى التلاعب بقواعد اللعبة من خلال القيام بالعديد من التجارب (سميحة، ٢٠١٦، ص٦٥-٦٦).

رابعاً:- تأثير الألعاب الالكترونية على المراهقين

من المعلوم أن الألعاب الالكترونية هي تصميم شكلي دلالي فكري، لذلك فمعالجتنا لتأثر المراهق بالألعاب الالكترونية ستشمل شكل الألعاب ومضمونها، إذ ترسم تلك الألعاب للمراهق واقعاً افتراضياً لا يمت بصلة لواقعه الحقيقي ما يجعله المفضل لديه بانبهاره بتلك التصاميم سيما وان خطاب المعلوماتية تقف وراءه وتنفذه كبريات الشركات العالمية الباحثة عن المزيد من الأسواق والترويج والأرباح، وهي بهذا تفكر دائما لإنتاج ما يلبي الحاجات المتجددة، وما يجذب المزيد من المتلقي وتشير الدراسات العلمية أن ما يتراوح بين ٧٥و٨٠% من ثقافة الإنسان عامة هي ثقافة حسية بصرية، والمراهق لن يكون بمعزل عن هذه الحقيقة العلمية في عصر ثقافة الصورة التي أصبحت سطوة التملك فيه في يد المتحكم الذكي في تقنيات الصورة.

فأصبحت الألعاب الالكترونية وفق ذلك عالماً قائماً بحد ذاته عبر الانترنيت التي حاصرت حياة المراهق اليومية والواقعية خاصة في ظل غياب الرقابة الحقيقية بدء من الوسط الأسري إلى المجتمع والهيئات المعنية بمراقبة الوافد الغربي من هذه الألعاب، حيث أن المضامين التي تبثها هذه الألعاب إلى المراهق هي مضامين ذات مرجعية غربية تنطلق من مصنعيها ومحيط حياتهم الثقافية والقيمية (هاني، ٢٠١٨، ص٥٧-٥٨) وتعد لعبة البوبجي واحدة من تلك الألعاب الالكترونية التي انتشرت بشكل كبير وواسع على مستوى دول سواء أكانت أجنبية أو غربية والتي يتم ممارستها من قبل المراهقين عبر هواتفهم الذكية من خلال شبكات الانترنيت

ولا ينكر عاقل أن الهواتف الذكية أصبحت الآن تلعب دوراً كبيراً في حياة الناس، فقد أصبحت وسيلة للتواصل الاجتماعي والترفيه والمعرفة ونتيجة لذلك أصبحت تنتشر بين المراهقين بشكل لافت، وزادت المدة التي يمضونها مع تلك الأجهزة الأمر الذي كثيراً من الأخصائيين وولاة الأمور لدق ناقوس الخطر من الأضرار التي يترتب على هذا الاستخدام.

سيما وان كثير من المراهقين يمضون ساعات طويلة على الهواتف الذكية والحواسيب لدرجة قد تصل إلى الإدمان بحيث يصبح إبعادهم عنها مسألة تزداد صعوبة مع الوقت (مقداد، ٢٠١٨، ص١٠)، فالارتباط قوي ما بين المراهقين

ISSN. 1815-8854

والألعاب الالكترونية والذي أصبح جزءاً لا يتجزأ من ثقافة الألفية الثالثة أدى إلى سجال بين علماء النفس والتربية حول مدى تأثير هذه الألعاب على المراهقين من جميع النواحي (مشري، ٢٠١٦، ص٧١).

لكن قبل الخوض في الأضرار والتأثيرات السلبية لا تخلو الألعاب الالكترونية من الايجابيات حيث أثبتت الألعاب أنها تعطي إحساساً بالانجاز وتنمي قدراتهم المعرفية والإدراكية إلى جانب ذلك فتنمي لديهم القدرة على التخطيط والتعامل مع المواقف التي قد تكون غير معتادة ومعقدة (نسيمة، ٢٠١٥، ص٩٨-٩٩) إلى جانب ذلك فإن التعامل مع الألعاب الالكترونية تعطي فرصة للمراهق أن يتعامل مع تقنية جديدة وحديثة، مثل الانترنيت وغيرها من الوسائل الحديثة، فضلاً عن الترويح عن النفس في أوقات الفراغ ومن ايجابيتها أيضا انه محط مناقشة الأصدقاء من خلال اللعب بالألعاب متعددة اللاعبين على أفكار جديدة ومعلومات حديثة (هاني، ٢٠١٨، ص٦٤).

ومن جانب أخر فإن للألعاب الالكترونية تأثيراتها السلبية والتي قمنا بتصنيفها إلى خمس فئات وهي الأضرار الاجتماعية والنفسية، الصحية، التربوية، الاقتصادية، الدينية.

أولاً / التأثيرات الاجتماعية والنفسية:-

تعد الألعاب الالكترونية إحدى الأمور التي يتسابق الآباء والأمهات لتوفيرها لأبنائهم ظننا منهم أنهم قد حققوا جانباً من الرفاهية لهم دون التفكير بأبعادها وأضرارها الاجتماعية والنفسية (حمدان، ٢٠١٦، ص٣٧)، حيث أن ممارسة تلك الألعاب الالكترونية والمتمثلة بلعبة (البوبجي) تؤدي إلى حدوث بعض الآثار الاجتماعية السلبية والتي تتمثل في عزلة الأبناء عن بقية أفراد الأسرة (محمود، ٢٠١٨، العدد ٣٢، ص٣٩)، حيث نجد الأهالي يستسهلون ذلك ويفضلون العزلة بحجة الابتعاد عن المشاكل بين الأبناء من المشاجرات وغيرها وهذا ليس حلاً ولكن هنا نخطط بقصد أو بدون قصد لإبعاد أبنائنا عن المواقف الاجتماعية التي يتعلم فيها أسس الحوار ومتعة التفاعل وحل المشكلات (سميحة، ٢٠١٦، ص٧٢) وهذا ما أشارت إليه دراسة مريم قويدر (٢٠١١) أن أحدى السلبيات التي ترافق ممارسة الألعاب الالكترونية قلة التواصل الأسري بين أفراد الأسرة الواحدة، يقلل من معرفة الآباء والأمهات لطبيعة الأبناء واحتياجاتهم مما يخلف مشاكل أسرية كان من الممكن تفاديها(حمدان، ٢٠١٦، ص٣٥) إلى جانب ذلك قد يتسبب عزلة الأبناء عن بقية الأسرة أشخاصاً غير اجتماعيين فالشخص الذي يقضي ساعات طويلة في ممارسة اللعبة من دون التواصل مع الآخرين يجعل منه شخصاً غير اجتماعي منطوياً على ذاته، وإسرافه في التعامل مع عالم الرمز يمكن أن يعزله عن التعامل مع عالم الواقع فيفتقد بعض قيم المواطنة كاكتساب المهارة الاجتماعية في إقامة صداقات والتعامل مع الآخرين والتسامح وقبول الأخر (محمود،٢٠١٨، العدد ٣٢، ص٣٩).

ومن جانب أخر نجد أن الشخص الذي يعتاد النمط السريع في الألعاب الالكترونية قد يواجه صعوبة كبيرة في الاعتياد على الحياة اليومية الطبيعية التي تكون فيها درجة السرعة اقل بكثير مما يعرض الشخص إلى نمط الوحدة والفراغ النفسي في المدرسة أو المنزل (هاني، ٢٠١٨، ص٦٦) هذا مما يسهم بالتالي إلى تقليل الجلوس والحوار مع الأهل مما يجعلهم يفضلون الانعزال والوحدة بشكل تدريجي، وهذا الآمر يعطي الانعكاس السلبي للعبة على المراهق حيث يفضل

ISSN. 1815-8854

اللعب لساعات طويلة مع أصدقائه والاندماج والحوار والتفاعل معهم أكثر من رغبته في الاجتماع والسهر مع أفراد أسرته هذا مما يجعله أنسانا انطوائيا غير اجتماعي وهذا مما يولد الخلافات الأسرية بشكل مستمر معهم.

أما الوجه الآخر للعبة فيتمثل في أضرارها النفسية وفقاً للعديد من الدراسات والأبحاث، فان ممارسة الألعاب الالكترونية كانت السبب في بعض الماسي ومنها ازدياد العنف، فالقاسم المشترك في جميع هذه الدول هو العنف الذي تعرضه الألعاب الالكترونية ويتم تقديمها للمراهق بصفته نوعاً من أنواع التسلية والمتعة علماً أن المراهق يتأثر سلباً بما يشاهده من تلك الألعاب، فاللعبة أساسا تعتمد على التسلية والاستمتاع بقتل الآخرين، وتدمير أملاكهم والاعتداء عليهم دون وجه حق، وبهذا يمكن للعبة أن تحقق مردوداً سلبياً في أنها تعلم وتبني في عقول المراهقين مهارات وقدرات العنف والعدوان والتي تقودهم في النهاية إلى ارتكاب الجرائم، وهذه القدرات تكتسب من خلال الاعتياد على ممارسة تلك الألعاب، فعلى سبيل المثال أجريت دراسة كندية لمراجعة وتقويم المحتوى لثلاثمائة لعبة الكترونية، تبين أن (٢٢٢) لعبة تعتمد اعتماداً مباشراً على فكرة ارتكاب الجريمة والقتل (الزيودي، ٢٠١٥، المجلد ١٠،العدد ١، ص١٧) فتعلق وتأثر المراهق بتلك الألعاب من خلال المشاهدات المتنوعة والمثيرة ينعكس مباشرةً على تصرفات وسلوكيات العنف والعدوان عند المراهق وخاصة في حال مواجهته للمشاكل الحياتية التي تواجهه.... والتي بطبيعة الحال سوف يغلب عليها طابع العنف، حيث أثبتت الأبحاث التي أجريت في الغرب وجود علاقة بين السلوك العنيف ومشاهد العنف التي يراها في هذه الألعاب (نسيمة، ٢٠١٥، ص١٠٤)، وهذا ينطبق على لعبة البوبجي وتعلقهم بها بشكل كبير والمعلوم إن تلك اللعبة مغزاها الأساس هو القتال والعنف والعدوانية فممارسة المراهقين لتلك اللعبة لساعات طويلة دون مراقبة جدية من قبل الأسرة يمكن أن يكون لها تأثيراتها على المراهق في محاولة تطبيق تلك السلوكيات العنيفة في حياتهم وطريقة تعاملهم اليومي وتصبح جزءاً من تصرفاتهم المعتادة وبطبيعة الحال أن أساليب العنف تكتسب من خلال الاعتياد المستمر عليها وهذا ما لاحظناه أثناء لعبة البوبجي حيث أساليب العنف والتوتر والأنانية التي أنتجتها هذه اللعبة وسيطرت على عقول المراهقين فنجد نشوب صراعات ومشكلات مع الأخوة داخل المنزل والتي تصل إلى حالات الصراخ والعنف والضرب والشتائم في حالة الخسارة بإحدى جولات اللعبة خصوصاً أثناء اللعب بشكل جماعي مع إخوته.

وعلاوة على ذلك يمكن القول أن تلك الألعاب تميل لجانب العنف والصراع بين فريقين أو بين لاعبين وتتجسد في عقلية الابن بل توهم المراهق أن أسلوب العنف هو أفضل طريقة للدفاع عن النفس وان العنف هو الوسيلة المنشودة للوصول إلى الهدف مع إلغاء التفاهم، والمناقشة، والحوار، واللين، والود من أذهانهم (مقداد وآخرون،٢٠١٨، ص١٥)، هذا المغزى يعطي انطباعاً لدى المراهق إن طبيعة الحياة كلها عبارة عن دوامة من الصراعات والمشاحنات وخالية من أي شكل من أشكال الحوار التفاهم التناغم التعاون والتآزر في الأمور الحياتية.

ثانياً / التأثيرات الصحية :-

كشفت الدراسات أن مستعملي الألعاب الالكترونية يستعملون وسائل ترفيه قليلة كمشاهدة التلفاز وقليلاً ما يطالعون الكتب، كما أكدت الدراسات إدمان نسبة كبيرة بمختلف الأعمار على الألعاب عبارة عن مسألة وقت حتى

ISSN. 1815-8854

مع الفئة التي كانت تقول أن الوقت المكرس للهو عبارة عن تبذير للوقت، وقد ذكرت بعض الدراسات أن بعض الأولياء يشتكون أبنائهم مما أصيبوا بهوس اقتناء الألعاب الالكترونية ومنها (لعبة البوبجي) والإدمان عليها من وجود بعض المشاكل الصحية (نسيمة، ٢٠١٥، ص٩٩) منها الإصابات بالجهاز العظمي والعضلي نتيجة الحركة السريعة المتكررة، موضحة أن الجلوس لساعات طويلة أمام الحاسوب أو الموبايل سبب الآلام مبرحة في أسفل الظهر (هاني، ٢٠١٨، ص٦٦) حيث يشتكي العديد منهم من الآلام الرقبة وخاصة الناحية اليسرى منها أذا كان يستخدم اليد اليمنى، وفي الجانب الأيمن إذا كان أعسر نتيجة لسرعة استخدام اليد وشد عضلات الرقبة وعظمة اللوح والجلسة غير السليمة (المغذي، ٢٠١٨، الجزء٢، العدد١٧٧، ص٢٢٣) كما أن كثرة الحركة للأصابع على لوحة المفاتيح تسبب أضراراً بالغة لأصبع الإبهام ومفصل الرسخ نتيجة لتثبيتها بصورة مستمرة، كما تؤثر الألعاب الالكترونية (لعبة البوبجي) سلباً على النظر إذ قد يصاب الشخص بضعف النظر نتيجة تعرضه لمجالات الأشعة الكهرومغناطيسية قصيرة التردد المنبعثة من شاشات الحاسوب أو الموبايل التي يجلس أمامها ساعات طويلة أثناء ممارستهم اللعب، كما أن حركة العينين تكون سريعة جدا أثناء ممارسة الألعاب الالكترونية مما يزيد من فرص إجهادها بدورها تؤدي إلى حدوث احمرار بالعينين وجفاف وحكة، وكلها أعراض تعطي الإحساس بالصداع والشعور بالإجهاد البدني وأحياناً بالقلق والاكتئاب (هاني،٢٠١٨، ص٦٦).

ومن الناحية الصحية أيضا كشفت دراسة طبية حديثة وأبحاث علمية للأطباء أن الوميض المتقطع سبب المستويات العالية أو المتباينة من الإضاءة الموجودة في الألعاب الالكترونية يتسبب في حدوث نوبات من الصرع (مشري،٢٠١٦، ص٧٣) فعلية لدى الأشخاص المصابين بالحساسية تجاه الضوء والذين يشكلون (١%) من مجموع سكان أي دولة (نسيمة، ٢٠١٥، ص١٠٢)علاوة على ذلك فأن الاستخدام المتزايد لهذه الألعاب الاهتزازية يزيد احتمال مرضهم بارتعاش الأذرع والأكف (مشري، ٢٠١٦، ص٧٣) إلى جانب ذلك فان لها تأثيرها السلبي على الدماغ، وقد وحدت بعض الدراسات بان الألعاب الالكترونية تتجه نحو تدمير أدمغة المراهقين وذلك من خلال إعاقة تطور الدماغ، وان هذه الألعاب تنتج أجيالاً غبية ويميل إلى ممارسة العدوان أكثر من الأجيال السابقة، كما أن لديهم الميل نحو فقدان السيطرة على أنفسهم، وقد تم قياس مستوى النشاط لدى فئات المراهقين الذين يعلبون العاب الكترونية وقورن بأدمغة طلبة آخرين يقومون بأنشطة حسابية بسيطة، أظهرت النتائج بان مستوى نشاط الدماغ الذين يقومون بالعمليات الحسابية أكثر من هؤلاء الذين يلعبون بالعاب الكترونية، فضلاً عن ذلك فان اللعب بالعاب العنف تزيد من الإثارة الفسيولوجية وضربات القلب وضغط الدم، كما أظهرت نتائج الدراسات أيضاً أن اللعب باللعاب الالكترونية لفترات طويلة يضع الأبناء في خطر البدانة لطول الجلوس (قويدر،٢٠١٢، ص١٤٢) إلى جانب الإصابة بسوء التغذية فالأبناء لا يشاركون أسرتهم في وجبات الغذاء والعشاء فيتعود الأكل غير الصحي في أوقات غير مناسبة للجسم (المغذي، ٢٠١٨، الجزء٢، العدد١٧٧، ص٣٢٣) بسبب لعبة البوبجي وتأثيراتها السحرية التي تشغلهم عن الآكل بالأوقات المناسبة بسبب المنافسة الشديدة بينه وبين أصدقائهم وعدم رغبتهم بخسارة جولة اللعبة مثلاً لذا لا يحاول الانتظام مع أسرته والاجتماع معهم في أوقات الآكل

ISSN. 1815-8854

هذا مما يتعود باستمرار على نظام الآكل غير الصحي في أوقات غير منتظمة من اليوم مما يؤثر عليه إلى حدوث بدانة نتيجة بقائها لساعات طويلة على ممارسة اللعبة.

ثالثاً / التأثيرات التربوية:-

من بين الانتقادات الأكثر شيوعاً من استخدام الطلبة للألعاب الالكترونية أنها تزيح الأنشطة الأخرى التي يعتقد أنها تكون أكثر فائدة مثل اللعب في الهواء الطلق، وأداء الواجبات المدرسية، والقراءة والترفيه (مشري، ٢٠١٦، ص٩٩)، فمن أضرارها هو الوقت الكبير الذي يقضيه الطلبة في اللعب وهي التي تسبب العديد من المشاكل المختلفة فمن أولى هذه المشاكل هي إضاعة الوقت والتي أصبحت منتشرة بشكل كبير بين الطلبة، فيعاني العديد من الطلبة الذين يمارسون لعبة البوبجي إلى انشغالهم عن الكثير من الأمور المهمة ومنها الواجبات المدرسية من دون أن يدروا بذلك (عباس، ٢٠١٨، العدد٥٩، ص٣١٦)هذا مما يؤدي إلى إهمال الواجبات المدرسية والهروب من المدرسة أثناء الدوام الرسمي ويؤدي إلى حدوث اضطرابات في التعلم، وان من سلبياتها أيضاً التي أثبتها الباحثون انه عندما يتعلق المراهق بالألعاب الالكترونية ذلك يؤثر سلبا على دراسته ونطاق تفكيره (هاني، ٢٠١٨،ص٦٧)، وهذا ما توصلت له دراسة أكرم مقداد حول (اثر لعبة ببجي "PUBG" على التحصيل الدراسي لدى طلاب مدرسة سامي العلمي الثانوية للبنين بمحافظة غزة) أن لعبة البوبجي لها نتائج سلبية لأنها تسيطر على عقول الطلاب حيث تمنع تفتق الذهن وصفاءه وتقبل المادة التعليمية من المعلم فضلاً عن شعور الطالب بالملل من المواد الدراسية حيث أنها لا تحتوي على عناصر الجذب الموجودة في لعبة البوبجي التي تشد الذهن وتسيطر على الحواس، فضلاً عن تأثيرها على مستويات الطلاب التحصيلية إلى جانب التأثير على أنماط التفكير لدى الطلاب وبخاصة التي تحتاج إلى تحليل (مقداد وآخرون، ٢٠١٨، ص٢٩)، وذلك يعود إلى سهر المراهقين طيلة الليل في ممارسة اللعبة يؤثر بشكل مباشر في مجهوداتهم الدراسية في اليوم التالي وقد يجعلهم غير قادرين على الاستيقاظ مبكراً للذهاب إلى المدرسة، وان ذهبوا فإنهم قد يستسلمون للنوم في فصولهم الدراسية، كما أن كثرة ممارسة اللعبة تؤدي إلى بعض الاضطرابات في مقدرتهم على التركيز في أعمال أخرى مثل الدراسة والتحصيل (الزيودي، ٢٠١٥، مجلد١٠، العدد١، ص١٧) وهذا ما أشارت إليه مجموعة من الدراسات بان هناك علاقة ذات دلالة إحصائية ما بين استخدام الالكترونية وتدني مستوى التحصيل الدراسي (مشري، ٢٠١٦،ص٩٩)، وهذه نتيجة طبيعية حيث إن قضاء أوقات طويلة في ممارسة لعبة البوبجي فيها والتنافس مع أصدقائهم طول الليل من اجل تحقيق الفوز يؤدي إلى إهمالهم وإضاعة الوقت المخصص للواجبات المدرسية وهذا ما التمسناها من خلال مستوياتهم العلمية المتدنية والتي على الأغلب ليست بالمستوى المطلوب والسبب يعود إلى تشويش وتكريس تفكيرهم وانغماسهم بلعبة البوبجي أكثر من الاهتمام بواجباتهم وتحضيراتهم اليومية هذا مما يؤثر على النمو الذهني الفكري والاستعداد لاستقبال أي معلومات دراسية، وفي وسط هذا التشتت لدى المراهق يصبح متلقي سلبي للمعلومات الدراسية أكثر من أن يكون متلقي ايجابي يتفاعل مع مفردات المادة العلمية بشكلها الصحيح وهذا بالتالي سوف يؤدي إلى خلق أدمغة بشرية شبابية غير منتجة ومبدعة مما يؤثر سلباً على بناء المجتمع وتطوره.

ISSN. 1815-8854

رابعاً / التأثيرات الاقتصادية (المادية):-

يتمثل هذا الضرر في إهدار وتبذير الأموال في شراء تلك الأجهزة الالكترونية والرقمية الحديثة الخاصة باللعب التي تعد باهظة الثمن، فالأبناء بفعل التحريض الشخصي من أصدقائهم والتنافس فيما بينهم يدفعون بأوليائهم ويجبرونهم على شراء أخر صيحات أجهزة الهواتف الذكية، فضلاً عن ذلك يتمثل إهدار المدخول المادي أيضاً في صيانة وتصليح هذه الأجهزة لأنها كثيراً ما تتعرض للتلف بسبب سوء الاستخدام وكثرته، فبما أنها أجهزة باهظة الثمن فمن الطبيعي أن تكون صيانتها غالية الثمن لما تحتويه من قطع مركبة ودقيقة وحديثة وصعبة التصليح والصيانة (قويدر، ٢٠١٢، ص١٥٠)، وهذا الأمر يشكل عبئاً مالياً كبيراً على الأسرة إلى جانب ذلك تحتاج لعبة البوبجي باستمرار إلى شحنها من أجل تحديثها بأشياء جديدة وبخاصة أن هذه الشركات تعتبر هذه اللعبة نوع من الاستثمار فتحاول كل فترة القيام بتحديثها بأمور تشوق وتشد المراهق هذا مما يتطلب إهدار الكثير من الأموال والنقود في شحن اللعبة أو إجبار الأسرة على شراء أجهزة هواتف بمواصفات أكثر تطوراً وحداثة هذا بطبيعة الحال يمكن أن يرهق الأسرة اقتصادياً خصوصاً الأسر من ذوي الدخل المحدود.

خامساً / التأثيرات الدينية:-

في ظل غياب وعدم مراقبة الأسرة لما يمارسونه أبنائهم من العاب الكترونية وعدم الوعي بمخاطرها عليهم، فإن لعبة البوبجي تحمل العديد من السلبيات على الأبناء من حيث تعلقهم بتلك اللعبة، حيث بات استخدامهم للعبة لساعات طويلة مدار اليوم أدى إلى التأثير سلباً وتراجعهم عن أداء بعض العبادات الشرعية... وبالذات أداء الصلوات في أوقاتها وذلك لانشغالهم وارتباطهم بتلك اللعبة لساعات طويلة، فالأبناء يتهاونون في ذلك للصلاة بتماطل وبتكاسل وربما لا يصلي أصلاً، وأحيانا مثل هذه الألعاب تجعل الابن أنانياً يقطع رحمه ويعتدي على إخوانه (نسيمة، ٢٠١٥، ص١١١) فضلاً عن ذلك فإن لتعلق المراهق بهذه الألعاب أثراً سلبياً أخر في أنها تلهيهم عن طاعة الوالدين والاستجابة لهم وتلبية طلباتهم فضلاً عن إلهائهم عن صلة الأرحام وزيارة الأقارب (نايف، ٢٠١٥، ص١١) هذا يعطينا دلالة واضحة عن التداعيات السلبية لهذه اللعبة على أجيالنا المستقبلية من خلال تجسيدها وزرعها لقيم اللامبالاة والتهاون في الالتزام بتعاليم ديننا الحنيف وهذه إحدى المضامين الغربية التي جسدتها اللعبة.

استنتاجات البحث

من خلال العرض السابق يمكن استخلاص النتائج الآتية:-

١- تعد لعبة البوبجي ظاهرة اجتماعية حديثة استطاعت أن تسيطر على عقول المراهقين وجذبهم لممارستها من خلال إتباعها إستراتيجية مميزة في اللعب وهي البقاء منفرداً وتحقيق الفوز بعد القضاء على جميع اللاعبين وهذا بحد ذاته سوف يؤثر سلبا على سلوكيات المراهقين في الشعور بالأنانية والعدوانية والعنف تجاه المحيطين به.

ISSN. 1815-8854

٢- تبين أن هذه اللعبة تمثل وسيلة متعة الاستمتاع والسرور والراحة للمراهقين أثناء ممارستها لساعات طويلة من الزمن هذه الوظيفة الظاهرة للعبة إلا أن للعبة وظائف مستترة داخلية يمكن أن تؤثر سلبا على المراهقين في العديد من الجوانب ومنها

- أن معظم المراهقين يقضون أوقاتاً طويلة في ممارسة اللعبة ولساعات غير منتظمة من اليوم فالاستخدام المفرط للعبة البوبجي يمكن أن يكون له تأثيراته العكسية سلباً على المراهقين في العديد من الجوانب منها التأثير في انخفاض مستوياتهم الدراسية وعدم الاهتمام الجاد به بشكل كبير.

- تجعل المراهق منعزلاً اجتماعياً فلا يبالي في الاجتماع وقضاء أوقات السهر مع الأهل والاستمتاع بالجلسات العائلية هذا مما يؤثر في توليد الاغتراب الاجتماعي داخل الأسرة الواحدة – تبين أن للعبة أضرارها الصحية على المراهق منها الإرهاق والتعب وعدم الانتظام في تناول وجبات الطعام في الأوقات المناسبة مما يخلق مشاكل صحية عديدة للمراهق ومنها البدانة وأمراض الصداع ومشكلات النظر.....الخ

- تأثيرها اقتصادياً فالمراهق بطبعته يحب التقليد ومحاكاة الآخرين وهذه اللعبة تحتاج على الأغلب أجهزة هواتف حديثة من اجل التحديثات المستمرة للعبة هذا مما يرهق العائلة في إجبارهم على شراء وتبديل الأجهزة بشكل مستمر.

- تولد هذه اللعبة صفات اللامبالاة وعدم الاكتراث والالتزام بأمور العبادات الدينية وعدم تأديتها بأوقاتها وحتى إذا التزم بها فهو يكون بوضع التكاسل والتهاون فيها.

التوصيات والمقترحات

١- على الأسرة أن لا تترك الحرية كاملة لأبنائها ممارسة اللعبة لساعات طويلة دون مراقبتهم بل يجب توجيههم وعدم السماح لهم بممارستها أثناء التحضيرات المدرسية أو تناول وجبات الطعام.

٢- على الأسرة أن تنظم أوقاتاً لترفيه أبنائها في ألعاب أخرى ومحاولة إبعادهم قدر الإمكان عن لعبة البوبجي منها تنظيمهم لرحلات، ممارسة العاب كرة القدم، السباحة وغيرها والتي تعود بالفائدة الجسمانية على الأبناء من النواحي كافة.

٣- تفعيل دور المؤسسات التربوية والمتمثلة بالمدرسة في توعيتهم حول مخاطرها السلبية عليهم من خلال الدروس الإرشادية.

٤- تعد هذه الدراسة فاتحة للعديد من الدراسات الأخرى والأكثر تخصصا في تناولها الظاهرة بمقاربات متعددة وفئات أخرى في المجتمع.

قائمة المصادر

اولاً:- المصادر العربية

ISSN. 1815-8854

١- حمدان، سارة محمود عبد الرحمن. (٢٠١٦). ايجابيات الألعاب الالكترونية التي يمارسها أطفال مرحلتي الطفولة المتأخرة والمراهقة وسلبياتها من وجهة نظر المعلمين والأطفال أنفسهم، رسالة ماجستير غير منشورة، كلية العلوم التربوية، جامعة الشرق الأوسط، مصر.

٢- رمضان، نورا طلعت إسماعيل.(٢٠١٩) العلاقات الاجتماعية لمستخدمي الألعاب الالكترونية عبر الانترنيت"لعبة PUBG(ببجي نموذجاً).(**المجلة العربية للنشر العلمي**)، جامعة المنصورة، (العدد ١٤)، ص٤٤٦-٤٩٨

٣- الزيودي، ماجد مُحَمَّد.(٢٠١٥). الانعكاسات التربوية لاستخدام الأطفال للألعاب الالكترونية كما يراها معلمو وأولياء أمور طلبة المدارس الابتدائية بالمدينة المنورة"، (**مجلة جامعة طيبة للعلوم التربوية**)، جامعة طيبة، المملكة العربية السعودية، ١٠(١)، ص١٥-٣٠.

٤- سميحة، برتيمة. (٢٠١٦). الألعاب الالكترونية والعنف المدرسي/ دراسة ميدانية على عينة مذ تلاميذ متوسطة الشهيد عروك قويدر – بلدية المرارة ولاية الوداي، رسالة ماجستير غير منشورة، كلية العلوم الإنسانية والاجتماعية، جامعة مُحَمَّد خيضر –بسكرة- الجزائر.

٤- الشمري، مدين نوري طلال(٢٠١٥). الآثار النفسية والاجتماعية الناجمة عن تعدد الزوجات"، (**مجلة جامعة بابل**)، ٢٣(٣)، ص ١٤٦٩-١٤٩٠.

٥- عباس، رنا فاضل.(٢٠١٨). الألعاب الالكترونية وأثرها على مستوى التحصيل الدراسي لدى طلبة المرحلة المتوسطة"، (**مجلة البحوث التربوية**)، وزارة التعليم العالي والبحث العلمي، العراق، العدد ٥٩، ص ٣٠٣-٣٢٩.

٦- غزوان، انس عباس.(٢٠١٨). المشكلات الاجتماعية والنفسية للمراهقات في المدارس المتوسطة/ دراسة اجتماعية ميدانية في مدينة الحلة"، **مجلة كلية التربية الأساسية للعلوم التربوية والإنسانية**، جامعة بابل، العدد ٣٨، ص ١٣٦٦-١٣٨٣.

٧- قويدر، مريم. (٢٠١٢) اثر الألعاب الالكترونية على السلوكيات لدى الأطفال / دراسة وصفية تحليلية على عينة من الأطفال المتمدرسين بالجزائر العاصمة، رسالة ماجستير غير منشورة، كلية العلوم السياسية والأعلام، جامعة الجزائر.

٨- محمود، خالد صلاح حنفي. (٢٠١٨). الطفل العربي والألعاب الالكترونية القاتلة/ دراسة تحليلية"، **مجلة الطفولة والتنمية**، عدد ٣٢، يصدرها المجلس العربي للطفولة والتنمية، جامعة القاهرة، صر٢١-٥٤.

٩- مشري، أميرة. (٢٠١٦). اثر الألعاب الالكترونية عبر الهواتف الذكية على التحصيل الدراسي للتلميذ الجزائري/دراسة ميدانية من منظور عينة من الأولياء بمدينة أم البواقي، رسالة ماجستير غير منشورة، كلية العلوم الاجتماعية والإنسانية، جامعة العربي بن مهيدي أم البواقي.

ISSN. 1815-8854

١٠- المغذي، عادل بن عايض.(٢٠١٨). معايير توظيف الألعاب الالكترونية في تنمية بعض القيم لدى أطفال المرحلة الابتدائية من وجهة نظر المعلمين والمعلمات في ضوء بعض المتغيرات، **مجلة كلية التربية**، جامعة الأزهر، ٢(١٧٧)، ص٢٩٩-٣٤٣.

١١- مقداد، اكرم، وشتات، علي، والعرقي، سمير، الادغم، محمود، الخضري، يوسف، اثر لعبة PUBG على التحصيل الدراسي لدى طلاب مدرسة سامي العلمي الثانوية للبنين بمحافظة غزة،(٢٠١٨) غزة، مديرية التربية والتعليم.

١٢- نسيمة، بلغز الي. (٢٠١٥). تأثير الألعاب الالكترونية على الفرد والمجتمع/ دراسة ميدانية حول الطفل المرهق، رسالة ماجستير غير منشورة، كلية العلوم الاجتماعية، جامعة عبد الحميد بن باديس، الجزائر.

١٣- نايف، وسام سالم.(٢٠١٥). تأثير الألعاب الالكترونية على الأطفال/ دراسة وصفية تحليلية للأطفال للفئات العمرية من ٧-١٥ سنة"، مديرية شباب ورياضة بابل، العراق:

١٤- هاني، كوثر. (٢٠١٨).اثر الألعاب الالكترونية عبر الانترنيت على المراهقين/دراسة مسحية لعينة من تلاميذ ثانوية الأمير عبد القادر مدينة خميس مليانه، رسالة ماجستير غير منشورة، كلية العلوم الاجتماعية والإنسانية، جامعة الجيلالي بونعامة خميس مليانه، الجزائر.

ثانياً:- المواقع الالكترونية

١-إدمان لعبة "البوبجي. (٢٠١٩/١٢/٨). كيف تؤثر في المجتمع العراقي؟، قسم التقارير وكالة يقين للأنباء،، العراق مقال منشور على الموقع الالكتروني
Yaqein-net/reports/143515

٢- قريناوي، صلاح، وقريناوي، روان وتد. (٢٠٢٠/١/١٢). إدمان" الببجي" وتأثيرها على أولادنا من حيث لا ندري، مقال منشور على الموقع الالكتروني
www.panet.co.il>article

٣-.....، موسوعة ويكيبيديا، منشور على الموقع الالكتروني wiki<ar.m.wikipedia.org

٤-.....، من اخترع ببجي؟ من هو مخترع لعبة البوبجي وما هي قصة نجاحه،.....، (٢٠٢٠/١/٨) منشور على الموقع الالكتروني syrbest.com