أثر لعبة ببجي على السلوك العدواني لدى الأطفال
(دراسة ميدانية على عينة من أولياء أمور إمارة أبوظبي)

الباحثة / أمل محمد جمعة النقبي

إشراف

الدكتور راكان الحراحشة

جامعة العين

٢٠٢٣

إصدار أكتوبر لسنة ٢٠٢٣م

شعبة النشر والخدمات المعلوماتية

.

مقدمة

يعتبر اللعب من الأنشطة الذهنية والبدنية التى يقوم بها الفرد سواء كان صغيراً أم كبيراً من أجل تلبية حاجات مختلفة مثل: التعليم، الترويح، تفريغ الطاقة الزائدة، وقد يكون هذا اللعب فردياً أو جماعياً، وفى مجال تعريف اللعب نجد أن قاموس علم النفس قد عرف اللعب بأنه :نشاط يقوم به البشر بصورة فردية أو جماعية لغرض المتعة دون دافع أخر، وبالتالي يمكن القول أنّ اللعب نشاط يمارس بطريقة فردية أو جماعية، وهو نشاط إنساني حرّ من أجل المتعة وهذا النشاط قد يكون حركياً أو ذهنياً (أكرم، ٢٠١٧).

ولقد كان للتقدم التكنولوجى المتسارع دوراً كبيراً فى بروز أساليب جديدة ومتطورة للترفيه واللعب فظهرت ألعاباً إلكترونية متطورة ومرتفعة الدقة ويمارسها الأفراد في العالم الافتراضي، وقد حلت هذه الألعاب بدلاً من الألعاب الشعبية التي يمارسها الأبناء على أرض الواقع ووجها لوجه، ولقد أصبحت الألعاب الإلكترونية في متناول جميع الفئات العمرية أطفالاً وشباباً على حد سواء، ولم تقتصر ممارستها على أجهزة الكمبيوتر أو البلايستيشن أو من خلال الأجهزة الخاصة في نوادي الألعاب، بل أصبحت تمارس من خلال الهواتف النقالة والذكية وبتكاليف قليلة مما أتاح الفرصة لجميع الأفراد لممارسة هذه الألعاب بسهولة ويسر (بوطبال، ٢٠٢٠).

لقد بدأت صناعة الألعاب الإلكترونية فى القرن التاسع عشر وبداية القرن العشرين، ولكن مع تقدم أجهزة التكنولوجيا والتطور في مجال الإنترنت أصبح انتشار هذه الألعاب بشكل أكبر، وفى مطلع عام ١٩٨١ أصبحت هذه الألعاب منتشرة في مراكز المقاهي والملاهى الإلكترونية والمنازل بسبب تنوع هذه الألعاب وسهولة استخدامها، وأصبحت تمارس من قبل الأفراد بشكل كبير وتحولت من مجرد هوايات إلى إدمان وأشارت العديد من الدراسات في هذا المجال إلى أن إشباع الرغبة في مواجهة المخاطر وقبول التحدي بين ممارسين هذه الألعاب هو الدافع لهذه الممارسة (الزيودي، ٢٠١٦).

ونتيجة للطفرة التقنية في تفاصيل الحياة التي نعيشها في الوقت الحاضر فقد حلت الألعاب الإلكترونية مكان الألعاب الشعبية والتي يمارسها الأطفال من خلال أجهزة الحاسوب وأجهزة الألعاب المختلفة والهواتف الذكية ومنها (Gameboy,

IPhone, BlackBerry, Tap, IPad)، ويؤكد البعض فى السياق نفسه على أن الألعاب الإلكترونية منتشرة على نطاق واسع وخاصة لعبة ببجي، ويقوم الأفراد بممارسة هذه الألعاب بموافقة الأهل وتشجيعاً منهم أحياناً، وتحتوي الغالبية العظمى من هذه الألعاب على محاكاة لألعاب حقيقية مثل سباق السيارات المصارعة الملاكمة، أو ألعاب خيالية مثل غزو الفضاء وغيرها، ويستطيع اللاعب من خلالها التحكم في عناصر اللعبة مثل الأسلحة المستخدمة، اختيار اللاعبين أيضاً وتوجيههم، أو وضع الخطط من أجل تحقيق الانتصار على الخصوم (السيد، ٢٠١٧).

مشكلة الدراسة

تعد لعبة ببجي من الألعاب الإلكترونية التى أصبحت منتشرة على نطاق واسع ويمارسها الأطفال والشباب على حد سواء، وقد يترتب على ممارستها العديد من الآثار السلبية كغيرها من الألعاب الإلكترونية والتى قد تؤثر على نمط حياه ممارسيها، من خلال انتهاج العديد من السلوكيات والتى قد يكون من بينها ممارسة السلوكيات العنيفة على أرض الواقع، نتيجة ما يشاهدونه في العالم الافتراضي لهذه اللعبة انطلاقاً من حب التقليد وممارسة كل ما هو جديد في اعتقادهم (الصوالحة، ٢٠١٦).

ويعانى الآباء والأمهات فى الآونة الأخيرة من ظهور أنماط سلوكية سلبية لدى أبنائهم، إذ أشار العديد من الآباء والأمهات إلى أن هناك تغيير ملحوظ في سلوكيات الأبناء، والتى يغلب عليها طابع العنف سواء داخل الأسرة، أو المدرسة ، أو مع جماعة اللعب، ومن العوامل التى قد تدفعهم لممارسة هذه السلوكيات رغبتهم لتقليد مواقف وأحداث تعرضوا إليها خلال مشاهدتهم لبرامج والعاب على أجهزة الهواتف الذكية وأجهزة الحاسوب وأجهزة تشغيل الألعاب فى العالم الافتراضي، والتي قد يكون من بينها لعبة ببجي (PUBG) (العنزي، ٢٠١٩).

والمجتمع الإماراتي مثله مثل غيره من المجتمعات يعاني من نفس المشكلات ومنها انتشار الألعاب الإلكترونية بصفة عامة ولعبة ببجي بصفة خاصة وهو ما ترك آثار سلبية على سلوك الأطفال لذا جاءت الدراسة الحالية بهدف التعرف على أثر لعبة ببجي على السلوك العدواني لدى الأطفال.

أهمية البحث:

تعد هذه الدراسة من الدراسات القليلة التي تتناول العلاقة بين لعبة ببجي والميل إلى العنف لدى الأبناء من وجهة نظر الآباء والأمهات فى المجتمع الإماراتي، إضافة إلى أنها سوف تؤدي إلى إثراء المكتبة العلمية نظراً لحداثة الموضوع، ولإتاحة الفرصة للباحثين لإجراء المزيد من الدراسات لمعرفة الآثار السلبية الأخرى للعبة ببجي، كما قد تسهم الدراسة الحالية في توجيه نظر الأسرة الإماراتية والجهات الحكومية في الآثار السلبية للعبة ببجي وكيفية التغلب عليها.

أهداف البحث:

١- التعرف على درجة انتشار لعبة ببجي لدى الأبناء من وجهة نظر الآباء والأمهات.

٢- التعرف على الآثار السلبية للعبة ببجي على الأبناء من وجهة نظر الآباء والأمهات.

٣- التوصل إلى الحلول المقترحة للتغلب على الآثار السلبية للعبة ببجي والحد منه.

أسئلة وفرضيات الدراسة:

١- ما الآثار السلبية للعبة ببجي على الأبناء من وجهة نظر الآباء والأمهات؟

٢- ما الحلول المقترحة للتغلب على الآثار السلبية للعبة ببجي والحد منه؟

٣- هل توجد علاقة ذات دالالة إحصائية بين لعبة ببجي والسلوك العدواني يعزى لمتغير الجنس (ذكر وأنثي)؟

الدراسات السابقة

١- دراسة العنزي (٢٠١٩) بعنوان: أثر مواقع التواصل الاجتماعى والألعاب الإلكترونية على طلاب الصف الثالث متوسط فى مدرسة السيح بالخرج في السعودية.

وهدفت الدراسة إلى التعرف على دور الأسرة فى استخدام أبنائها لمواقع التواصل الاجتماعي، ودراسة الآثار الإيجابية والسلبية لتلك المواقع والتعرف أيضاً على الآثار الإيجابية والسلبية للألعاب الإلكترونية، واعتمدت الدراسة على المنهج الوصفي التحليلي، وتكونت عينة الدراسة من (١٠٠) طالب، واعتمدت

الدراسة على الاستبانة كأداة للدراسة، وتوصلت النتائج إلى أن هنالك دور للأسرة فى الموافقة على استخدام الأبناء لوسائل التواصل الاجتماعي، كما أن غالبية أفراد عينة الدراسة يرون أن ممارسة الألعاب الإلكترونية تؤثر سلباً على التحصيل الدراسي للطلبة، وأوصت الدراسة بضرورة توعية أولياء الأمور بالجوانب الإيجابية والسلبية للألعاب الإلكترونية .

٢- دراسة (مشري2017) بعنوان: أثر الألعاب الإلكترونية عبر الهواتف الذكية على التحصيل الدراسي للتلميذ الجزائري.

وهدفت الدراسة إلى التعرف على أثر الألعاب الإلكترونية عبر الهواتف الذكية على التحصيل الدراسي للتلميذ الجزائري من خلال اجراء دراسة ميدانية على عينة من الأولياء بمدينة أم البواقى، ، واعتمدت الدراسة على المنهج الوصفي التحليلي، وتكونت عينة الدراسة من (٧٠) من أولياء أمور الطلبة، واعتمدت الدراسة على الاستبانة كأداة للدراسة، وتوصلت النتائج إلى أن الألعاب الإلكترونية عبر الهواتف الذكية تؤثر على التحصيل الدراسي للتلميذ، ويرجع ذلك إلى الإفراط في استخدام الألعاب بشكل كبير ويفضلون العاب المغامرة أيضاً، وأوصت الدراسة بضرورة توعية أولياء الأمور بالجوانب الإيجابية والسلبية للألعاب الإلكترونية.

٣- دراسة الصوالحة (٢٠١٦) بعنوان: علاقة الألعاب الإلكترونية العنيفة بالسلوك العدواني والسلوك الاجتماعي لدى أطفال الروضة.

وهدفت الدراسة إلى التعرف على علاقة الألعاب الإلكترونية العنيفة بالسلوك العدواني والسلوك الاجتماعي لدى أطفال الروضة ، واعتمدت الدراسة المنهج الوصفي، وتكونت عينة الدراسة من (١٥٠) من أولياء أمور الطلبة، واعتمدت الدراسة على الاستبانة كأداة للدراسة، وتوصلت نتائج الدراسة إلى أن هنالك فروق دالة إحصائياً لعلاقة الألعاب الإلكترونية العنيفة ولصالح السلوك العدوانى لدى أطفال الروضة من وجهة نظر أولياء الأمور، وأظهرت النتائج عدم وجود فروق دالة إحصائيا لعلاقة الألعاب الإلكترونية العنيفة على السلوك الاجتماعي لدى أطفال

الروضة، وأوصت الدراسة بضرورة توعية أولياء الأمور بالجوانب الإيجابية والسلبية للألعاب الإلكترونية.

٤- دراسة الزيودي (٢٠١٦) بعنوان: إلى الانعكاسات السلوكية لاستخدام الأطفال للألعاب الإلكترونية كما يراها معلمو وأولياء أمور المدارس الابتدائية بالمدينة المنورة.

هدفت الدراسة إلى التعرف إلى الانعكاسات السلوكية لاستخدام الأطفال للألعاب الإلكترونية كما يراها معلمو وأولياء أمور المدارس الابتدائية بالمدينة المنورة، واعتمدت الدراسة المنهج الوصفي، وتكونت عينة الدراسة من (٢٠٠) من أولياء أمور الطلبة، واعتمدت الدراسة على الاستبانة كأداة للدراسة، وتوصلت نتائج الدراسة إلى أن المعلمين يرون أن ثمة مخاطر لهذه الألعاب من حيث دورها في حوادث العنف المدرسى بأنواعه، وأن هنالك آثار صحية سلبية لإدمان الأطفال على هذه الألعاب مثل مشكلات البصر والسمع، وأما أولياء الأمور فقد أشاروا إلى سلبيات لهذه الألعاب داخل الأسرة مثل ضعف التواصل الأسري بين أفراد الأسرة، وبروز نزعة الأنانية لدى الأطفال نتيجة ما تحتويه هذه الألعاب من مشاهد عنيفة، وأوصت الدراسة بوجوب توعية أولياء الأمور بالجوانب الإيجابية والسلبية للألعاب الإلكترونية.

٥- دراسة قويدر (٢٠١٦) بعنوان: أثر الألعاب الإلكترونية على السلوكيات لدى الطفل.

هدفت إلى التعرف على أثر الألعاب الإلكترونية على سلوكيات الأطفال وأسباب انتشار هذه الألعاب، واعتمدت الدراسة المنهج الوصفي، وتكونت عينة الدراسة من (١٧٩) من أولياء أمور الطلبة، واعتمدت الدراسة على الاستبانة كأداة للدراسة وتوصلت النتائج إلى أن الألعاب الإلكترونية تساعد على زرع وتنامي السلوك العدواني في شخصية الطفل، وتدفعه للميل إلى الجريمة والقتل بطريقة لاشعورية، مما يزيد من مستوى التصادم بينه وبين الآخرين وتجعله يميل إلى العزلة الاجتماعية والانطواء على نفسه، وتقليد الأبطال المفضلين لديه في تلك الألعاب وتقمص شخصيات غير شخصيته التي تكون حسب قيم البطل الذي يفضله، وأوصت الدراسة بوجوب توعية أولياء الأمور بالجوانب الإيجابية والسلبية للألعاب الإلكترونية.

٦- دراسة القاسم (٢٠١٦) بعنوان: العلاقة بين ممارسة الألعاب الإلكترونية والسلوك العدواني لدى طلاب المرحلة الثانوية بمدينة الرياض.

هدفت الدراسة التعرف إلى التعرف على العلاقة بين ممارسة الألعاب الإلكترونية والسلوك العدواني لدى طلاب المرحلة الثانوية بمدينة الرياض ، واعتمدت الدراسة المنهج الوصفي، وتكونت عينة الدراسة من (531) طالباً من طلاب المرحلة الثانوية في مدينة الرياض، واعتمدت الدراسة على الاستبانة كأداة للدراسة، وتوصلت الدراسة إلى وجود علاقة ارتباط موجبة بين ممارسة الألعاب الإلكترونية والسلوك العدواني، وان الطلاب الذين يمارسون العاب تتسم بالعنف مثل الحرب والقتال ويقضون ساعات طويلة في ممارسة هذه الألعاب كان مستوى العدوان لديهم أعلى من الآخرين، وأوصت الدراسة بأهمية توعية أولياء الأمور بالجوانب الإيجابية والسلبية للألعاب الإلكترونية.

الإطار النظري

المفاهيم

لعبة ببجي: هي إحدى الألعاب الإلكترونية المتطورة ثلاثية الأبعاد، والتى تقوم على مبدأ الغزو والتنافس والقتل من أجل البقاء على قيد الحياة باستخدام الأسلحة بمختلف أنواعها في جزيرة وهمية ضمن العالم الافتراضى، ويمارسها الأفراد من خلال أجهزة الحاسوب وأجهزة الألعاب الخاصة والهواتف الذكية وتقوم هذه اللعبة على مبدأ التآزر البصري والسمعي والحركي (إبراهيم، ٢٠٢٠).

كما تعرف لعبة ببجي (PUBG) بأنها من الألعاب الإلكترونية العنيفة التى ظهرت وانتشرت بشكل متسارع، حيث لاقت رواجا كبيراً وأصبحت هذه اللعبة من أكثر الألعاب ممارسة من قبل الأفراد، نظراً لطبيعة هذه اللعبة حيث تمتاز بالتصميم العصري والدقة اللامتناهية، إضافة إلى أن تواصل اللاعبين خلال ممارستها يكون تواصلاً سمعياً وبصرياً في آن واحد مما جعلها الاقرب إلى الواقع وبعيدة عن العالم الافتراضي (السيد، ٢٠١٧).

السلوك العدواني: هجوم أو فعل محدد يتخذ أية صورة من الهجوم المادي والجسدي واللفظي والمعنوي ، ويمكن أن يوجه ضد أي شيء، أو ممتلكات الذات والآخرين (العنزي، ٢٠١٦).

ويعرف السلوك العدواني بأنه أخطر ما يهدد أمن واستقرار وأفراد المجتمع، ومشكلة السلوك العدواني مشكلة قديمة منذ بدء الخليقة وقد تطور في أساليبه وأنماطه حتى وصل الى التحدي والقسوة من طرف الأخرين وليس من طرف الذين يقومون به (أكرم، ٢٠١٧).

أولا: الألعاب الإلكترونية

مفهوم الألعاب الإلكترونية:

ظهرت ألعاب الفيديو في أوائل الثمانينيات، مع تطور العلم والتكنولوجيا وتعدد استخدامات أجهزة الكمبيوتر، فهي من أكثر الألعاب الحديثة انتشارا في العالم، حيث يتم عرضها على شاشات التلفزيون على أنها "ألعاب فيديو" أو على شاشات كمبيوتر "ألعاب الكمبيوتر"، والتي يمكن لعبها أيضا على وحدات التحكم الخاصة بهم أو في أروقة الفيديو المخصصة لهم، بحيث توفر هذه الألعاب للأفراد المتعة من خلال تحديات "التآزر البصري الحركي" باليد والعين أو قيود القدرات العقلية، وذلك من خلال التطوير على مدار أربعين عاما، تطورت ألعاب الكمبيوتر من ألعاب "القرص المرن" إلى "الأقراص المضغوطة" إلى "الإنترنت"، وتتميز بنظام ثلاثي الأبعاد للصور وسرعات معالجة عالية، وتتطور باستمرار أشكال العاب جديدة، ونظام معقد من الميزات الصوتية التي تؤثر على اللاعب أثناء ممارسة الألعاب التي يمكن للاعب أن يلعبها بمفرده على الكمبيوتر أو مع الآخرين على الإنترنت. (قويدر، ٢٠١٢، ص ١١٩)

والمفهوم البرمجي للألعاب الالكترونية هي ملف أو وسائط متعددة تتضمن غالبا صور وأصوات وعروض من مزيج خاص من الرسومات واللقطات تعطي للمستخدم الإحساس بالأماكن والعقبات والأعداء إلى آخره، بالإضافة إلى القدرة على الاستجابة لأوامر معينة من المستخدم مما يجعله يشعر بالمتعة والتحدي.

أنواع الألعاب الإلكترونية:

وقد صنفت الألعاب الإلكترونية من حيث الهدف منها وشريحة مستخدميها إلى ثلاثة أنواع رئيسة هي:

١- ألعاب المتعة الإثارة: تهدف عموما للتسلية وشغل الفراغ وتعتمد على تفاعل المستخدم مع اللعبة في حالات تبدأ بمستويات بسيطة لتصبح معقدة وسريعة وغالبا ما تتجاوز سقف قدرات المستخدم مهما أتقن تدريبه، وتتميز هذه الألعاب بأنها مثيرة وتشد الانتباه لكثرة تتالي المواقف فيها واستخدامها للصور والأصوات القريبة من الواقع ومن أمثلتها العاب السيارات وألعاب القتال.

٢- ألعاب الذكاء: تعتمد على المحاكاة المنطقية في اتخاذ القرار وتتطلب للتفكير في التعامل معها وتكمن إمكانيتها في إمكانية معالجة كم هائل من الاحتمالات واختيار الحلول المثلى تبعا لمعايير معينة وذلك في وقت قصير ومن أمثلتها لعبة الشطرنج.

٣- الألعاب التربوية والتعليمية: تهدف إلى التوازن بين المتعة ونقل المعلومة بطريقة سهلة للمستفيد وهي تغطي جميع الأعمار، فمن الألعاب البسيطة التي تعلم الطفل قراءة الأرقام والحروف وكتابتها والألعاب التي تعلمه تركيب الجمل إلى الألعاب التي تهتم بالتثقيف العام ونقل المعلومات في مجالات عدة كالرياضيات والعلوم والتاريخ والجغرافية وتعليم اللغات، كما لها إمكانية إجراء اختبارات لتقويم مستوى المتعلم.

٤- الألعاب الرياضية: وتشمل الألعاب التي تحتوي على أي نوع من الأنشطة الرياضية وألعاب البطولة مثل سباق السيارات أو سباق الدراجات والعاب الكرة والصيد، وهي يمكن أن تكون فردية يلعبها متسابق واحد ويمكن أن تكون جماعية يلعبها لاعبان أو أكثر.

٥- العاب العنف: والبعض يصنف العاب العنف إلى نوعين:

أ. ألعاب العنف الخيالي: حيث تكون الشخصية كرتونية تحارب الأعداء لتفادي الفناء وفي سبيل المثال ذلك تدمر وتقتل كل ما يعترضها.

ب. ألعاب عنف واقعي: حيث تكون الشخصية ذات ملامح إنسانية وعليها أيضا أن تحارب وتقتل لتفادي الفناء وهي في سبيل بقاءها تقضي على كل المحيطين.

والخطر في هذه النوعية من الألعاب يكمن في أن العنف في الألعاب هو تخيلي، والعنف في حياتنا واقعي والمشكلة تظهر عند الذين لا يميزون بين الخيال والواقع لأن ذلك يعتمد على عوامل عديدة منها عمر الطفل ومستواه التعليمي وذكائه وتنشئته الاجتماعية فضلا عن أن التقنية الحديثة ساعدت على إعطاء تلك الألعاب واقعية أكثر وذلك عن طريق دمج تصوير أفلام الفيديو والسينمائية معها بحيث تظهر شبه حقيقة.

ثانيا: لعبة ببجي:

مؤسس اللعبة

مؤسس هذه اللعبة هو (Brendan Greene)، وهو إيرلندي الجنسية، يبلغ من العمر نحو (٤٣) عامًا، وله العديد من الألعاب الإلكترونية الأخرى التي قام بتصميمها، ولكن جميعها لم تحقق النجاح الباهر والبالغ الذي حققته لعبة بابجي، فقد كانت هذه اللعبة هي طريقة للشهرة، والثراء، والمجد، فعقب انقضاء أربع شهور من إطلاق هذه اللعبة استطاعت أن تصل إلى شتى أرجاء العالم، وتحقق شعبية كبيرة لدى مختلف الفئات العمرية، وجعلت من مؤسس اللعبة شخصية عالمية ذائعة الصيت في كافة أرجاء العالم (أكرم، ٢٠١٧).

صناعة اللعبة

تم صناعة هذه اللعبة بصعوبة بالغة جدًا، فهذه اللعبة لم تعتمد على لغة البرمجة فحسب، ولكن اعتمدت أيضًا على لغة التمثيل، والتخيل، والفلسفة وغيرها من الجهات الإدراكية التي تتطلب من اللاعب تواصل ومهارات ذهنية وفكرية خاصة تمكن اللاعب من استيعاب اللعبة، فحركات اللعبة من قفز، وجري، ومشي، وقتل وغيرها هي مجرد حركات تمثيلية تتم بواسطة أشخاص ممثلين حقيقيين، وبعض أسلحة اللعبة موحدة، وذات معيار واحد، من حيث مكونات السلاح وجزيئاته الصغيرة (بوطبال، ٢٠٢٠).

أما عن الأصوات الصادرة من كل سلاح، وعدد الطلقات النارية التي تعرف بالرصاصات فلها أيضًا معايير وتقديرات معينة، أما بالنسبة للخرائط الثلاثة، فكل خريطة منه ذات أبعاد، ومساحة، وطبيعة مختلفة، وذلك ما يمثل صعوبة بالغة في

اللعبة، فالمنازل والشوارع، والكهوف، والجبال، والغابات وتضاريس وطبيعة كل خريطة من الخرائط لا بد من ضبطها بدقة عالية ومتناهية، وذلك من الصعوبات البالغة التي واجهة من قام بصناعة وتأسيس هذه اللعبة (الزيودي، ٢٠١٦).

فكرة اللعبة

الهدف والمحور الرئيس في هذه اللعبة يدور حول الرغبة في البقاء، والرغبة في الانتصار في الحرب والصراع، وقهر الأعداء، ولهذه اللعبة جانب فلسفي آخر في من هو العدو الذي يريد اللاعب المجهول Player Unknown أن يتغلب عليه، فهناك مساحة من الأرض عليها جماعة من الأفراد، تأتي جماعة أخرى ترغب في الفتك بهذه الجماعة والقضاء عليها، والاستيلاء عليها، وهذا هو جوهر الجانب الفلسفي في تلك اللعبة، السطو والسيطرة على ما لدى الآخرين من ممتلكات، وقد استلهم منشئ هذه اللعبة من فكرة فيلم ياباني بعنوان (Battle Royal)، تدور أحداث الفيلم حول اختطاف نحو (٥٠) طالبًا من الثانوية العامة، وذلك أيضًا من رواية يابانية بنفس عنوان الفيلم تدور حول الصراع والاختطاف والسلوك العدواني، وقد تم نشر هذه الرواية عام (١٩٩٩م) (السيد، ٢٠١٧).

معنى عبارة (Player Unknown) في اللعبة

إن لعبة بابجي (PUBG) هي في الأساس اختصار للعبارة التي تنص على: Player Unknown.s Battle Grounds، فالترجمة الحرفية لهذه العبارة تعني أرض الحرب الخاصة بالمجهول، فاللاعب المجهولPlayer Unknown هو الاسم الحركي للعبة (الصوالحة، ٢٠١٦).

طريقة اللعبة

تدور أحداث هذه اللعبة حول رغبة اللاعب المجهول في أن يحافظ على حياته من الموت والهلاك داخل اللعبة، فبطل اللعبة يسعى إلى البقاء وعدم الهلاك، من خلال اتباعه لاستراتيجية معينة تدور حول تجميع الأسلحة والذخيرة، وقتل الجميع، ومواجهة الآخرين والتخلص منهم بالخطط والقتل، حتى يبقى بطل اللعبة في النهاية بمفرده (العنزي، ٢٠١٩).

- ❖ تضم لعبة بابجي عدد (١٠٠) لاعبًا يقعون جميعهم على خريطة.
- ❖ يبحث كل منهم ويجمع ما يحتاج من أسلحة، وعتاد، وذخيرة، واسعافات تعينه في بداية اللعبة.
- ❖ تبدأ اللعبة بالمعركة من أجل البقاء الجميع أعداء كل لاعب من المائة من مكان لا يعرف الآخر، ويرغب في قتل الـ(٩٩) لاعبًا ويبقى هو حيًا حتى النهاية.
- ❖ تحتوي اللعبة على عدد ثلاث خرائط، يقوم كل لاعب باختيار خريطة من خلالها يدخل في اللعبة، كل خريطة منهم تختلف عن غيرها من حيث الشكل، المساحة، الحجم، الطبيعة وغيرها، **وتتمثل هذه الخرائط الثلاث فيما يلي:** (الصوالحة، ٢٠١٦)

- الخريطة الأساسية (المتوسطة)، وهي تتألف من جزيرتين متصلتين وبها العديد من الغابات.
- الخريطة الثانية وهي أكبر حجمًا من الخريطة المتوسطة، وهي ذات طبيعة صحراوية وجبال.
- الخريطة الصغيرة، وهي تتألف من ثلاث جزر خضراء تتصل كل جزيرة منهم بالأخرى بواسطة جسور.

مميزات اللعبة

رغم أن لهذه اللعبة قدر لا يحصى من العيوب والسلبيات إلا أن لها بعض المميزات التي تتمثل فيما يلي (بوطبال، ٢٠٢٠):

- تعتمد اللعبة بشكل رئيس وأساسي على الذكاء والتخطيط.
- مليئة بالتشويق والمثيرات المحفزة.
- تدرب اللاعب على كيفية ملاقاة العدو، وتعزيز الثقة بالنفس.
- تنمي القدرات الذهنية والعقلية للاعب.

فوائد اللعبة

- زيادة كفاءة اللاعب على التواصل العضلي والعصبي.
- تمكن اللاعب من التعرف على أكثر من لغة ولهجة.
- تعرف اللاعب بوسائل التواصل الإلكترونية.
- تنشط وترفع من كفاءة الذاكرة والقدرات العقلية والذهنية لدى اللاعب.

سلبيات وأضرار اللعبة

لهذه اللعبة العديد من السلبيات والأضرار على الفرد والمجتمع، وتتمثل فيما يلي (أكرم، ٢٠١٧):

- **العنف الشديد:** من أجل ذلك حظرت الحكومة الصينية في بلادها، نظرًا لما تعمل عليه هذه اللعبة من زيادة العنف، والسلوك العدواني بين الأفراد في المجتمع، كل ذلك يؤدي إلى استهلاك شعور وإحساس الفرد شيئًا فشيئًا، مما يجعله أقل إنسانية.
- **إدمان اللعب:** أثبتت نتائج الدراسات أن هذه اللعبة قد تسببت في زيادة حالات الطلاق، والتفكك الأسري، وقلة الإنتاج، وضياع الوقت في الوهم دون طائل في المملكة المتحدة البريطانية.
- **تقليل النشاط الاجتماعي:** نظرًا لما تستنفذه هذه اللعبة من وقت الطفل أو الفرد، فهو يقضي معظم يومه مشغولًا في هذه اللعبة، مما يؤثر ذلك بالضرورة على تفاعله وتواصله مع الآخرين في المجتمع.
- **الأضرار الصحية:** تتسبب هذه اللعبة في العديد من الأضرار الصحية البالغة، مثل: الكسل، الصداع، ألم الظهر.
- **الأضرار العقلية:** تتسبب هذه اللعبة في العديد من الأضرار العقلية البالغة، مثل: القلق في الأماكن العامة، والرغبة في العزلة، والخوف من التعامل مع الآخرين، واضطرابات الذاكرة.
- **قلة النوم:** نظرًا لقضاء الفرد معظم الليل في اللعب، وعند دخوله غرفة نومه وجلوسه على السرير يظل ممسكًا بهاتفه المحمول يلعب هذه اللعبة، حتى تنقضي معظم ساعات الليل دون نوم. (الزيودي، ٢٠١٦).

ثالثا: السلوك العدواني:

تعريف العدوان:

هو السلوك الموجه ضد الآخرين والذي يقصد منه الايذاء للذات أو للآخرين أو الممتلكات بشكل مباشر أو غير مباشر (القاسم، ٢٠١٦).

انه سلوك يهدف إلى تعمد إيذاء طرف آخر، أو الاضرار به، أو مخالفة العرف السائد في التعامل بين الناس، ويأخذ صورة متعددة، بدنية أو لفظية وسواء كان هذا العدوان مباشر أو غير مباشر (سالم، ٢٠١٩).

سلوك بشري ممزوج بالغضب والكراهية أو المنافسة الزائدة، فيه خروج عن المألوف، بهدف إيذاء الغير أو الذات، وقد يكون فطريا غريزيا، أو نتيجة لمثير خارجي، وهو أما ان يكون سلوكا ماديا أو رمزيا، لتحقيق حاجات الفرد في السيطرة والتفوق وحب الملكة أو تعويضا عن الإحباط والحرمان والظلم (الزيودي، ٢٠١٦).

إن لكل سلوك إنساني أهدافا يسعي إلى تحقيقها، والسلوك العدواني هو مظهر سلوكي للتنفيس أو الاسقاط لما يعانيه الفرد من أزمات انفعالية حادة حيث يميل الفرد الى سلوك تخريبي أو عدواني نحو الأخر في اشخاصهم أو أمتعتهم في المنزل أو المدرسة أو المجتمع (قويدر، ٢٠١٦) مقصود يستهدف الحاق الضرر أو الأذى بالغير، وقد ينتج عن العدوان أذي يصيب انسانا أو حيوانا كما قد ينتج عنه تحطيم للأشياء أو الممتلكات، ويكون الدافع وراء العدوان دافعا ذاتيا، يظهر السلوك العدواني غالبا لدى جميع الأطفال وبدرجات متفاوتة، ورغم أن ظهور السلوك العدواني لدى الانسان يعد دليلا على انه لم ينضج بعد بالدرجة الكافية التي تجعله ينجح في تنمية الضبط الداخلي اللازم للتوافق المقبول مع نظم المجتمع واعرافه وقيمه، وأنه عجز عن تحقيق التكيف والمواءمة المطلوبة للعيش في المجتمع وأنه لم يتعلم بالدرجة الكافية أنماط السلوك اللازمة لتحقيق مثل هذا التكيف والتوافق (أكرم، ٢٠١٧).

يرتبط بالخصائص النمائية للأطفال، ويلاحظ في بعض الحالات أن شدة السلوكيات العدوانية، ومدى تكرارها تكون لافتة للنظر لدى بعض الأطفال بحيث تكون فوق الحد المقبول، وقد تتوافق العدوانية لدى هؤلاء الأطفال بأنواع اخري من الاضطرابات الانفعالية والسلوكية، أو أنها تشكل مظهرا مميزا للاضطرابات الانفعالي أو السلوكي الذي يعاني منه بعض الأطفال، وقد تستمر هذه العدوانية لدى هؤلاء الأطفال وتتفاقم خلال مراحل النمو اللاحقة لتصبح سمة بارزة في شخصياتهم، الأمر الذي يستدعي التدخل ومحاولة علاج هذه المشكلة لمساعدتهم على النمو والتكيف السليمين (زيدان، ٢٠١٩).

هو استجابة انفعالية متعلمة تتحول مع نمو الطفل، وبخاصة في سنته الثانية، إلى عدوان وظيفي لارتباطها ارتباط شرطيا بإشباع الحاجات (الزيودي، ٢٠١٦).

السلوك العدواني ينشأ عن حالة عدم ملائمة الخبرات السابقة للفرد مع الخبرات والحوادث الحالية، وإذا دامت هذه الحالة فإنه يتكون لدى الفرد إحباط ينتج من سلوكيات عدوانية من شأنها أن تحدث تغيرات في الواقع حتى تصبح هذه التغيرات ملائمة للخبرات والمفاهيم التي لدي الفرد (القاسم، ٢٠١٦)

بأنه السلوك الذي يظهر على شكل اعتداء على الأخرين بأشكال مختلفة، كالاعتداء الجسدي وإلحاق الأذى المادي بالأخرين، أو بالاعتداء اللفظي كالسب والشتائم أو حتى العدوان الرمزي بإظهار التذمر والمخاصمة (سالم، ٢٠١٩).

ومن خلال التعريفات السابقة يمكن تعريف السلوك العدواني بانه كل فعل فيه إيذاء للذات، ويتضمن هذا القول أو الفعل، عدونا موجها للذات، وللزملاء وللوالدين وللأسرة، وللأبنية وللأدوات وللنظام الدراسي والتخريب والتعمد بإلحاق الضرر.

أسباب السلوك العدواني:

١- الغضب:

هو انفعال يتميز بدرجة عالية من النشاط في الجهاز العصبي السمبثاوي وهو شعور قوي من عدم الرضا يسببه خطأ وهمي أو حقيقي (القاسم، ٢٠١٦).

ويعتقد الكثير من الناس وهم على خطأ أن العدوان هو الوسيلة الوحيدة لتهدئة الغضب، بل إن معتقدات الفرد التي تؤثر على نوعية الأسلوب الذي يتبعه ليقلل من التوتر المصاحب للغضب، وعلى أي حال فإن العدوان هو رد فعل شائع للغضب.

٢- الاحباط:

أن الميل إلى السلوك العدواني يزداد كلما زاد شعور الفرد بالإحباط، وتعتمد درجة الإحباط بأهمية الاستجابة المحيطة وعدد المرات التي تم فيها الاحباط. وحدة الاحباط تعتمد على أهمية السلوك والاقتراب الذاتي للهدف والميل إلى تجنب المواقف الصعبة، ويزداد الميل إلى العدوان عندما يدركه الفرد على أنه مصدر احباطه، ويعتبر أن السلوك العدواني إحباط جديد ليدفع الفرد إلى العدوان، وحرمان الفرد من تحقيق رغباته عملية إحباطيه فإذا تمكن الفرد من التغلب على العوائق تحقق له الاستجابة اللازمة ومال إلى الشعور بالطمأنينة والاكتفاء بدلا من الاحباط. وإن بقيت العوائق قوية حددت الإحباط ولحق به عدد من الأزمات والعدوان واحد منها (سالم، ٢٠١٩).

٣- الألم الجسدي:

إن الضرب المبرح الذي يستخدم كوسيلة لعقاب الفرد في طفولته يعتبر أحد أسباب ميول واتجاه الفرد إلى العدوانية فيسهل إلى محاولة حل مشاكله كافة فيصبح البطش والعدوان وهي من أهم المهارات التي يمتلكها بجانب الاعتداءات المتبادلة بين أفراد الأسرة، كثيرا ما تسبب عند الفرد تطبع بهذه الظاهرة فتبدوا له طبيعي تبادل الضرب والصراخ والسب والتهديد بين الأب والأم في منزله (القاسم، ٢٠١٦).

٤- وسائل الإعلام:

إن وسائل الإعلام المرئية والمسموعة مسؤولة إلى حد كبير عن استشعار العدوان في المجتمعات الحديثة وهذا كان رأي (الزيودي، ٢٠١٦) الذي في التلفزيون ولجوء الأطفال إلى السلوك العدواني. ويرى البعض أن مشاهدة العنف تعد مفيدة إذ يفرغ

المشاهد بعض نزعاته العدوانية الخاصة بهم من خلال المشاهدة وبذلك ينخفض احتمال قيامهم بأفعال عدوانية، وأكد الأطفال الذين يشاهدون فلما عنيفا أصبحوا أكثر عدوانية في علاقتهم مع أندادهم على العكس الذين يشاهدون فيلما غير عنيف.

٥- الإهانة والتهديد:

تعتبر الإهانة والتهديد مشاعر غضب شديده مؤدية إلى العدوان. وتذكر (القاسم، ٢٠١٦) أن المشاحنات الحادة بين زملاء الزنزانة في السجن نشأت عن مشاعر الغضب المؤدية إلى العدوان، فبدأ أحد الأفراد إهانة الآخر وسرعان ما يتحول النقاش إلى معركة وتماسك بالأيدي وحتى التوبيخ الخفيف يصحب بالعدوان.

٦- الاكتئاب:

أن الاكتئاب يعتبر من الأساليب التي تثير السلوك العدواني، ويذكر أن الاكتئاب قد يدفع الفرد إلى الهروب أو الابتعاد عن المصدر الذي سبب له الاكتئاب وأن للجهاز العصبي المستجيب للعمليات العنيفة المتعلقة بالاستجابات العاطفية له نفس الفعل في حالات الرغبة في الدفاع عن النفس ، وأن الشخص المكتئب يميل إلى العنف والعدوان والذي يتجه نحو مصدر اكتئابه ، أو يبتعد من طريق نجاته ، ويبدو أن ممارسة العدوان لأنها حالة من حالات الاكتئاب.

إن هذه الأسباب التي تؤثر على العدوانية ليست ثابته بمعنى أنها تختلف من شخص لأخر، فمثلا الإحباط والاكتئاب قد يتراوح شدتهما من شخص لآخر وقوة احتمال الشخص؛ فقد يصاب الفرد أحيانا بالاكتئاب ولكن يجعله منعزل وبعيدا عن أعين الناس فحسب، وأحيانا قد يصيب فرد آخر يجعله متهيجا أمام أعين الناس.

ثالثا: النظريات المفسرة للدراسة:

١) نظرية التعلم الاجتماعي ١٩٠٤:

إن نظرية التعلم الاجتماعي ترفض مفهوم العدوان بوصفه غريزة أو حافز ناتج عن الإحباط، وتفرض أن العدوان لا يختلف عن أي استجابة متعلمة أقوى، فمن الممكن أن يتم تعلم العدوان عن طريق الملاحظة والتقليد أو كلما تدعم زاد احتمال حدوثه، وذكر (القاسم، ٢٠١٦) أنه رجع نشأة العدوان إلى أثر الثواب والعقاب على سلوك الفرد في طفولته المبكرة وخلال المراحل الأولى للتطبع الاجتماعي.

وأوضح (الزيودي، ٢٠١٦) بأن أهمية التعلم ودوره في صياغة شكل ونمط الاستجابة العدوانية، كما يقولون احتمال ظهور هذه الاستجابة أو عدم ظهورها بخبرات الفرد وتاريخه الماضي والحاضر.

٢) نظرية الإحباط – العدوان (١٩٣٩):

افترضت هذه النظرية أن العدوان هو نتيجة الإحباط ويري دولار أن أي إحباط يؤدي إلى شكل من أشكال العدوان.

وقد اشار (سالم، ٢٠١٩) بأنه وضعت افتراضات هذه النظرية على ثلاث أسس هي: (الإحباط – الإعاقة – الإحلال) .

وتفسير هذه الأسس يوضح كيف يحدث العدوان كما يلي:

١- **الإحباط:** يظهر دائما في المواقف التنافسية الذي يحدث فيه إعاقة للشخص من تحقيق هدفه وبالتالي يؤدي هذا إلى الإحباط، ثم القيام بالسلوك العدواني ومن ثم يكون الفشل هو الدافع الحقيقي للعدوان. ويزداد احتمال ظهور السلوك العدواني كلما زادت كمية الإحباط.

٢- **الإعاقة:** تعني ميل الشخص لمنع سلوكه العدواني بسبب أدراكه للعواقب السلبية التي يمكن أن تقع عليه.

٣- **الإحلال:** يعني ميل الشخص الى القيام بسلوك عدواني ضد هدف آخر غير الشئ الذي أحبط محاولاته.

الطريقة والإجراءات:

منهج الدراسة:

استخدمت الدراسة الحالية **المنهج الوصفي** القائم على وصف الظاهرة كميا وكيفيا، كما يقدم تحليل وتفسير للمشكلة محل الدراسة، وهي طريقة لدراسة الظواهر أو المشكلات العلمية من خلال القيام بالوصف بطريقة علمية، ومن ثم الوصول إلى تفسيرات منطقية لها دلائل وبراهين تمنح الباحث القدرة على وضع أطر محددة للمشكلة، ويتم استخدام ذلك في تحديد نتائج البحث".

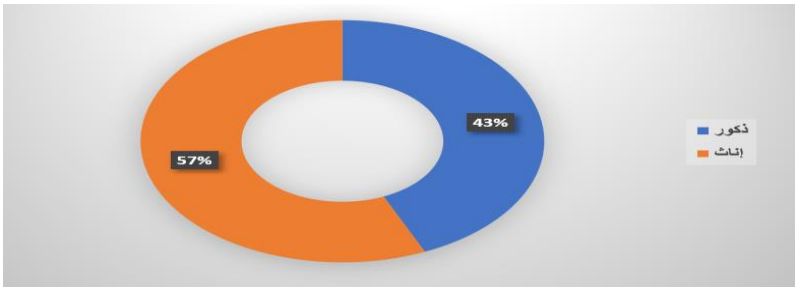
مجتمع الدراسة:

تكونت عينة الدراسة من (٣٠) من أولياء الأمور من إمارة أبوظبي وتم اختيارهم بطريقة قصدية، ويوضح الجدول التالي توزيع عينة الدراسة:

جدول (1): توزيع أفراد عينة الدِّراسة تبعاً للمتغيرات الشخصية

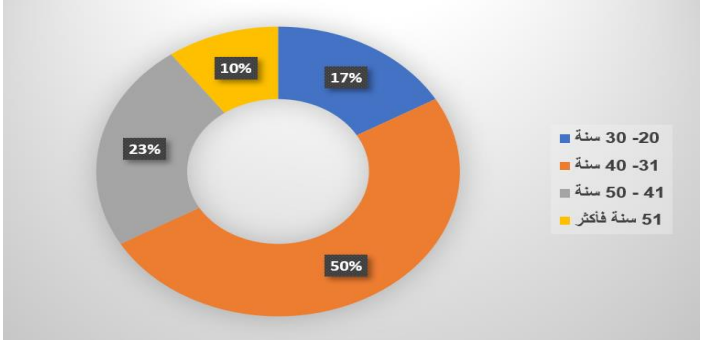
المتغير	المستوى	العينة	
		العدد	النسبة المئوية
الجنس	ذكور	١٣	٤٣.٣٪
	إناث	١٧	٥٦.٧٪
	المجموع	**٣٠**	**١٠٠٪**
العمر	من ٢٠– ٣٠ سنة	٥	١٦.٧٪
	٣١ – ٤٠ سنة	١٥	٥٠٪
	٤١ – ٥٠ سنة	٧	٢٣.٣٪
	٥١ فأكثر	٣	١٠٪
	المجموع	**٣٠**	**١٠٠٪**
يقضيها طفلك في لعبة ببجي	أقل من ٣ ساعات يوميا	٤	١٣.٣٪
	من ٣– ٦ ساعات يوميا	٧	٢٣.٣٪
	من ٧– ١٠ ساعات يوميا	١١	٣٦.٧٪
	أكثر من ١٠ ساعات يومياً	٨	٢٦.٧٪
	المجموع	**٣٠**	**١٠٠٪**

يظهر من الجدول (١) والشكل (١) أنّ عدد عينة الدراسة من أولياء الأمور (الذكور) قد بلغت (١٣) ، وبنسبة مئوية (٤٣.٣٪)، بينما بلغ عدد عينة الدراسة من أولياء الأمور (الإناث) (١٧) ولية ، وبنسبة مئوية (٥٦.٧٪).



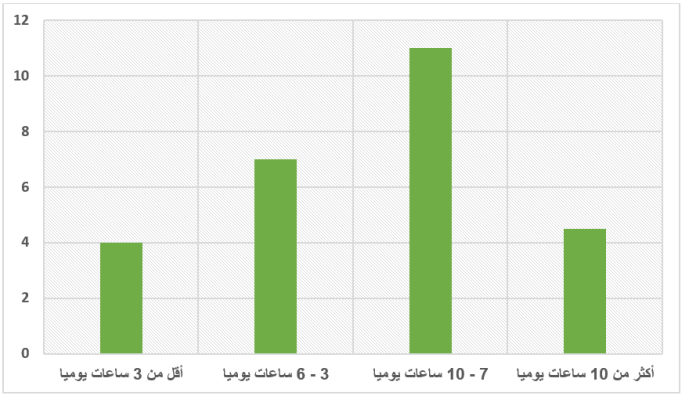
شكل (١) توزيع عينة الدراسة حسب الجنس

وبلغت أعلى نسبة مئوية لتوزيع أفراد العينة تبعاً لمتغير العمر (٥٠٪) للفئة العمرية من (٣١- ٤٠) سنة، بينما بلغت أدنى نسبة مئوية (١٠٪) للفئة العمرية ٥١ سنة فأكثر، كما يتضح من الجدول (١) والشكل (٢).



شكل (٢) توزيع عينة الدراسة حسب العمر

وبلغت أعلى نسبة مئوية لتوزيع أفراد العينة تبعاً لمتغير عدد الساعات التي يقضيها الطفل في لعبة ببجي (٣٦.٧٪) من ٧- ١٠ ساعات يوميا، بينما بلغت أدنى نسبة مئوية (١٣.٣٪) أقل من ٣ ساعات يوميا، كما يتضح من الجدول(١) والشكل (٢).



توزيع عينة الدراسة حسب عدد الساعات التي يقضيها الطفل في لعبة ببجي

أداة الدراسة:

استخدمت في الدراسة الحالية الاستبانة كأداة لجمع البيانات، وقد تم إعدادها وتطويرها من خلال مراجعة الدراسات السابقة ذات العلاقة بموضوع الدراسة الحالي، وقد اشتملت الاستبانة على قسمين هما: القسم الأول: اشتمل على الخصائص

الديموغرافية لأفراد العينة القسم الثاني: اشتمل على محورين هما: الآثار السلبية للعبة ببجي على الأبناء من وجهة نظر الآباء والأمهات، والحلول المقترحة للتغلب على الآثار السلبية للعبة ببجي.

صدق أداة الدراسة:

للتأكد من صدق أداة الدراسة تم عرضها بصورتها الأولية على الدكتور المشرف، وقد طُلب من منه إبداء الرأي فيما يتعلق بفقرات الاستبانة المعدة لأغراض الدراسة في صلاحيتها من حيث قياس ما يجب قياسه في الدراسة ووضوحها، وصدق محتواها، إما بالموافقة عليها أو حذفها، أو إعادة ترتيب فقراتها أو تعديلها، أو إضافة فقرات جديدة، كما طلب منه إبداء الرأي في مدى الدقة في الصياغة اللغوية لفقرات الاستبانة، وبعد الإجراءات التي اتبعت في التأكد من صدق الأداة استقرت الأداة بصورتها النهائية، ملحق (١).

ثبات أداة الدراسة:

يقصد بثبات أداة الدراسة استقرار النتائج واعتماديتها وقدرتها على التنبؤ، ومدى التوافق أو الاتساق في نتائجها إذا طبقت أكثر من مرة في ظروف مماثلة، وقد تم استخدام اختبار الاتساق الداخلي كرونباخ ألفا (Cronbach Alpha)، وقد استخدم الباحث معامل الثبات بمعادلة كرونباخ ألفا، والجدول (٢) يوضح ذلك.

الجدول رقم (٢): معاملات الثبات الداخلي (ألفا كرونباخ) لأداة الدراسة

محاور الأداة	معامل ثبات (كرونباخ ألفا)
الآثار السلبية للعبة ببجي على الأبناء	٠.٨١
الحلول المقترحة للتغلب على الآثار السلبية للعبة ببجي	٠.٧٨
الثبات الكلي	**٠.٧٩**

نلاحظ من الجدول رقم (٢) أن معامل ثبات الأداة الكلي بلغ (٠.٧٩) وهو معامل ثبات مقبول، كما أن معاملات الثبات لمجالات الاستبانة تراوحت بين (٠.٧٨) لمحور الحلول المقترحة للتغلب على الآثار السلبية للعبة ببجي و(٠.٨١) لمحور الآثار السلبية للعبة ببجي على الأبناء، وهي قيم مقبولة من الناحية

الإحصائية، مما يشير إلى ثبات الأداة وقابليتها للتطبيق على عينة الدراسة وهي أعلى من القيمة المقبولة إحصائياً (٠.٧٠).

المعالجات الإحصائية:

- **معادلة كرونباخ ألفا:** لاستخراج معاملات ثبات أداة الدراسة.
- **التكرارات والنسب المئوية:** لتوزيع أفراد العينة تبعا للمتغيرات الشخصية.
- **المتوسطات الحسابية والانحرافات المعيارية:** لوصف المتغيرات المختلفة.

عرض البيانات ومناقشتها

عرض البيانات المتعلقة بالسؤال الأول: ما الآثار السلبية للعبة ببجي على الأبناء من وجهة نظر الآباء والأمهات؟

للإجابة عن هذا السؤال استخرجت المتوسطات الحسابية والانحرافات المعيارية لتقديرات عينة الدِّراسة عن فقرات الاستبانة المتعلقة بالآثار السلبية للعبة ببجي على الأبناء من وجهة نظر الآباء والأمهات، والجدول (٣) يوضح ذلك.

الجدول (٣): الفقرات المتعلقة بالآثار السلبية للعبة ببجي على الأبناء من وجهة نظر الآباء والأمهات مرتبة ترتيباً تنازلياً حسب المتوسطات الحسابية

الرتبة	ت	العبارة	المتوسط الحسابي	الانحراف المعياري	الدرجة
١	١١	يشعر إبني بعدم الراحة والاكتئاب عندما لا يلعب لعبة ببجي	٤.٢٠	٠.٨٣	مرتفعة
٢	٩	يؤجل إبني واجباته المدرسية حتى ينتهي من لعب لعبة ببجي	٤.١٩	٠.٩١	مرتفعة
٣	٦	يقلد ابني الشخصيات العدوانية الموجودة في اللعبة في حياته اليومية	٣.٦٣	١.٤١	متوسطة
٤	١	اعتقد أنه بسبب اللعبة ينعزل الأبناء عن المحيط الأسري والاجتماعي.	٣.٦٢	١.٣٣	متوسطة
٥	٨	يفضل إبني قضاء وقته في لعبة ببجي على الخروج مع أصدقاؤه	٣.٦١	١.٣٥	متوسطة
٦	١٠	أثناء الدرس يفكر وينشغل إبني كثيرا في لعبة ببجي	٣.٦٠	١.٣٩	متوسطة
٧	١٢	لا ينام إبني حتى يكمل لعب لعبة ببجي	٣.٥٩	١.٤٢	متوسطة

٨	٥	عدم مقدرة وفاعليه الأبناء على مواجهة وحل المشكلات التي يتعرضون لها	٣.٥٨	١.٣٢	متوسطة
٩	٢	تنامي وتراكم السلوك والمشاعر العدوانية لدى الأبناء	٣.٥٧	١.١١	متوسطة
١٠	٧	التصادم مع الآخرين وعدم قبول الآخر	٣.٥٥	١.٧٨	متوسطة
١١	٣	تعلم فنون الحيلة والقتال وزيادة المعرفة في أنواع الأسلحة	٣.٥٠	١.٥٦	متوسطة
١٢	٤	اعتقد أن اهمال الفرائض والواجبات الدينية تتأثر بلعبة ببجي.	٣.٤٩	١.٩٠	متوسطة
الدرجة الكلية			**٣.٦٨**	**.٩٤١**	**مرتفعة**

يظهر من الجدول (٣) أنّ المتوسط الحسابي للآثار السلبية للعبة ببجي على الأبناء من وجهة نظر الآباء والأمهات ككل (٣.٦٨) بدرجة موافقة مرتفعة، وتراوحت المتوسطات الحسابية لتقديرات عينة الدِّراسة ما بين (٣.٤٩– ٤.٢٠)، كما تبين من الجدول أنّ هناك فقرتين قد حصلتا على درجة موافقة مرتفعة وهي الفقرة (١١) ونصها: " يشعر إبني بعدم الراحة والاكتئاب عندما لا يلعب لعبة ببجي"، بمتوسط حسابي (٤.٢٠) ودرجة مرتفعة، وكذلك الفقرة (٩) ونصها: " يؤجل إبني واجباته المدرسية حتى ينتهي من لعب لعبة ببجي"، بمتوسط حسابي (٤.١٩) ودرجة مرتفعة، بينما حصلت باقي الفقرات على درجة موافقة متوسطة حيث تراوحت أوساطها الحسابية ما بين (٣.٢٠–٣.٦٣) حيث كان أعلاها للفقرة (٦) ونصها: " يقلد ابني الشخصيات العدوانية الموجودة في اللعبة في حياته اليومية"، بمتوسط حسابي (٣.٦٣)، بينما كان أدناها للفقرة (٤) ونصها: "اعتقد أن اهمال الفرائض والواجبات الدينية تتأثر بلعبة ببجي"، بمتوسط حسابي (٣.٤٩).

وتعزو هذه النتيجة إلى شعور الوالدين بخطورة لعبة ببجي على سلوك أبنائهم حيث أظهرت الدراسة أن الأبناء يشعرون بعدم الراحة والاكتئاب عندما لا يلعبون لعبة ببجي، وتتفق هذه النتيجة مع نتائج دراسة كل من العنزي (٢٠١٩)، ودراسة (مشري 2017)، ودراسة الصوالحة (٢٠١٦).

عرض البيانات المتعلقة بالسؤال الثاني: ما الحلول المقترحة للتغلب على الآثار السلبية للعبة ببجي والحد منه؟

للإجابة عن هذا السؤال استخرجت المتوسطات الحسابية والانحرافات المعيارية لتقديرات عينة الدِّراسة عن فقرات الاستبانة المتعلقة بالحلول المقترحة للتغلب على الآثار السلبية للعبة ببجي والحد منه، والجدول (٤) يوضح ذلك.

الجدول (٤): الفقرات المتعلقة بالحلول المقترحة للتغلب على الآثار السلبية للعبة ببجي والحد منه مرتبة ترتيباً تنازلياً حسب المتوسطات الحسابية

الرتبة	ت	العبارة	المتوسط الحسابي	الانحراف المعياري	الدرجة
١	٢	تنظيم دورات لتوعية الآباء ولأمهات بسلبيات لعبة ببجي	٤.٠٠	٠.٩٢	مرتفعة
٢	٤	تخصيص أوقات وعدد من الساعات محددة يوميا للعب لعبة ببجي.	٣.٧٠	٠.٩٨	مرتفعة
٣	٦	تخصيص وقت لجلوسهم مع العائلة.	٣.٦٠	١.٥٣	متوسطة
٤	٣	مراقبة الأطفال أثناء ممارسة لعبة ببجي	٣.٢١	١.٢٦	متوسطة
٥	١	توفير المزيد من الأنشطة الرياضية للأطفال لممارستها.	٣.٢٠	١.٢٨	متوسطة
٦	٥	تصميم ألعاب تناسب البيئة والتقاليد العربية والإسلامية وتوفيرها على الهواتف والمواقع	٢.٩٤	١.٢٩	متوسطة
٧	٨	توعيتهم ببرامج مفيدة على الإنترنت وتطبيقاته.	٢.٧٩	١.٤٣	متوسطة
٨	٧	تشجيع الأبناء للخروج مع أصدقائهم.	٢.٦٠	١.٤٩	متوسطة
الدرجة الكلية			**٣.٢٥**	**١.٨٦**	**متوسطة**

يظهر من الجدول (٤) أنّ المتوسط الحسابي بالحلول المقترحة للتغلب على الآثار السلبية للعبة ببجي والحد منه ككل (٣.٢٥) بدرجة متوسطة، وتراوحت المتوسطات الحسابية لتقديرات عينة الدِّراسة ما بين (٢.٦٠– ٤.٠٠)، كما تبين من الجدول أنّ هناك فقرتين قد حصلتا على درجة مرتفعة وهي الفقرة (٢) ونصها: " تنظيم دورات لتوعية الآباء ولأمهات بسلبيات لعبة ببجي"، بمتوسط حسابي (٤.٠٠) ودرجة موافقة مرتفعة، وكذلك الفقرة (٤) ونصها: " تخصيص أوقات وعدد من الساعات محددة يوميا للعب لعبة ببجي"، بمتوسط حسابي (٤.٠٠) ودرجة مرتفعة، بينما حصلت باقي الفقرات على درجة موافقة متوسطة حيث تراوحت أوساطها

الحسابية ما بين (٢.٦٠- ٣.٦٠) حيث كان أعلاها للفقرة (٦) ونصها: " تخصيص وقت لجلوسهم مع العائلة"، بمتوسط حسابي (٣.٦٠)، بينما كان أدناها للفقرة (٧) ونصها: " تشجيع الأبناء للخروج مع أصدقائهم"، بمتوسط حسابي (٢.٦٠).

وتتفق هذه النتيجة مع نتائج دراسة كل من الزيودي (٢٠١٦)، ودراسة قويدر (٢٠١٦)، ودراسة القاسم (٢٠١٦).

عرض البيانات المتعلقة بالسؤال الثالث: هل توجد علاقة ذات دالالة إحصائية بين لعبة ببجي والسلوك العدواني يعزى لمتغير الجنس (ذكر وأنثي)؟

للإجابة عن هذا السؤال تم استخدام اختبار "T" للتعرف إلى الفروق بين المجموعتين.

جدول (٥): المتوسط والانحراف المعياري والقيمة المحسوبة للتعرف إلى الفروق في إجابات أفراد عينة الدراسة حول العلاقة لعبة ببجي والسلوك العدواني يعزى لمتغير الجنس

النوع	التكرار	المتوسط	الانحراف المعياري	قيمة "T "	مستوى المعنوية
ذكر	١٤٢	٣.٧٣	٠.٥٩	٠.١٥٣	٠.٨٧٩
أنثى	٨٠	٣.٧٢	٠.٦٢		

يتبين من الجدول أعلاه أن قيمة مستوى المعنوية (sig=٠.٨٧٩) وهي أكبر من مستوى الدلالة (α=0.05)، وبالتالي يتضح أنه لا توجد فروق جوهرية بين إجابات أفراد عينة الدراسة حول العلاقة لعبة ببجي والسلوك العدواني يعزى لمتغير الجنس.

وتعزو هذه النتيجة إلى أن الأطفال يتعرضون في هذه المرحلة الصغيرة لنفس الآثار السلبية للعبة مما يجعلها تؤثر على سلوكهم بغض النظر إلى جنسهم سواء ذكر أم أنثى، وتتفق هذه النتيجة مع نتائج دراسة كل من العنزي (٢٠١٩)، ودراسة (Peter, 2019)، ودراسة الزيودي (٢٠١٦)، ودراسة قويدر (٢٠١٦).

التوصيات:

- ضرورة الالتفات إلى الشباب عامة والمراهقين بشكل خاص، والتركيز على ما لديهم من ميول ورغبات، ومحاولة إشباعها.

- ضرورة أن يراعي الوالدين أبنائهما، ونبذ طريقة التسلط والتنمر الأبوي في التعامل معهم، ويتركوا لهم المجال كي يعبروا عن ذواتهم.
- يقدم الأخصائيون والتربويون العديد من البرامج العلاجية والإرشادية لتجنب إدمان مثل هذه الألعاب.
- حجب هذه اللعبة من على الفضاء الإلكتروني، وجعل تحميلها مكلفًا وصعب الشروط والإجراءات.

المصادر والمراجع

ابراهيم، نداء سليم ابراهيم (٢٠٢٠). ايجابيات الألعاب الالكترونية التي يمارسها أطفال الفئة العمرية ٣-٦ سنوات وسلبياتها من وجهة نظر الأمهات ومعلمات رياض الأطفال، رسالة ماجستير، جامعة الشرق الأوسط، الأردن.

أكرم، علي (٢٠١٧). الألعاب الإلكترونية المشكلة والحلول. بغداد. دار ابن حزم.

بوطبال، محمد (٢٠٢٠). علم اجتماع الجريمة. الكويت. دار الثقافة العربية.
زيدان، علي (٢٠١٩). علم النفس الاجتماعي. الرياض. مكتبة مكة.
الزيودي، محمد (٢٠١٦). الانعكاسات السلوكية لاستخدام الأطفال للألعاب الإلكترونية كما يراها معلمو وأولياء أمور المدارس الابتدائية بالمدينة المنورة. مجلة العلوم التربوية. ٣ (١١). ٨٠- ١٢٠.
سالم، ناهد محمد بسيونى (٢٠١٩). الألعاب الالكترونية واقع ممارستها لدى طلبة جامعتي السلطان قابوس وجامعة المنوفية في مصر ومدى توافرها بمكتبتي الجامعتين. مجلة جامعة السلطان قابوس.
السيد، فتوح (٢٠١٧). المشكلات العصرية الأسباب والحلول. بيروت. دار الشروق.
الصوالحة، سعيد (٢٠١٦). علاقة الألعاب الإلكترونية العنيفة بالسلوك العدواني والسلوك الاجتماعي لدى أطفال الروضة. مجلة كلية الآداب. ٤ (٢). ٨- ٤٠.
العنزي، منير (٢٠١٩). أثر مواقع التواصل الاجتماعى والألعاب الإلكترونية على طلاب الصف الثالث متوسط فى مدرسة السيح بالخرج في السعودية. مجلة العلوم التربوية. ٩ (١٢). ٨٩- ١٢٧.
القاسم، عبده (٢٠١٦). العلاقة بين ممارسة الألعاب الإلكترونية والسلوك العدواني لدى طلاب المرحلة الثانوية بمدينة الرياض. مجلة كلية الآداب. ٢٢ (٢). ٣٠- ٨٠.
قويدر، مروة (٢٠١٦). أثر الألعاب الإلكترونية على السلوكيات لدى الطفل. مجلة كلية الآداب. ٧ (٢٣). ٣٤٨- ٤٠٠.
مشري، طارق (٢٠١٧). أثر الألعاب الإلكترونية عبر الهواتف الذكية على التحصيل الدراسي للتلميذ الجزائري. مجلة العلوم التربوية. ١ (٢). ٨٩- ١٠٧.