الآثار الإجتماعية للألعاب الإلكترونية: لعبة البوبجي إنموذجاً– دراسة ميدانية في مركز قضاء بعقوبة

م.م. حسين إبراهيم حمادي hussenalanbaky@gmail.com
المديرية العامة لتربية محافظة ديالى

الكلمات المفتاحية: الآثار الإجتماعية – الألعاب الإلكترونية – بوبجي
Keywords: Social Effects, Video Games, PUBG
تاريخ استلام البحث : ٢٠٢٠/٥/١٢
DOI:10.23813/FA/83/16
FA-202009-83C-288

المستخلص:
تعد الألعاب الإلكترونية على نحوٍ عام ذات إنتشاراً واسع بين أفراد المجتمع، ولاسيما الألعاب الإلكترونية ذات التقنية العالمية التي تمارس عبر منصات التواصل الإجتماعي على نحوٍ مباشر(Online) ومنها لعبة البوبجي التي يمارسها عدد كبير من الأفراد المتباين بالعمر، والجنس، والمستويات الاجتماعية الأخرى، ولأوقات طويلة حتى أضحت الشغل الشاغل لهم في البيت وخارجه في السنوات القليلة الأخيرة، ولقد هدف البحث الحالي الى التعرف على أسباب تعلق بعض الافراد بممارسة لعبة البوبجي، والتعرف على الرؤية الشخصية للأفراد تجاه لعبة البوبجي الإلكترونية وتشخيص الآثار الإجتماعية للعبة على مستوى الفرد، والاسرة، والمجتمع، ولأجل تحقيق هذه الاهداف حاول الباحث الإجابة عن التساؤل المطروح في مشكلة البحث الذي مفاده (ما آثار لعبة البوبجي الإلكترونية على الفرد، الاسرة، المجتمع؟)، وحدد الباحث المفاهيم الأساسية التي تمثلت بمفهوم الآثار الإجتماعية، ومفهوم الألعاب الإلكترونية، والتعريف بلعبِة البوبجي الإلكترونية ونظامها وطريقة ممارستها.
وحاول الباحث إستعمال منهج المسح الإجتماعي بطريقة العينة، إذ تكونت عينة البحث من(٢٠٠) مبحوثاً من الأفراد الذين يمارسون لعبة البوبجي، واستند البحث للملاحظة البسيطة ولأداة الإستبانة التي تكونت من محورين رئيسيين، ضمت خلالهما (٢٤) سؤالاً مُعدة لقياس الظاهرة من وجهة نظر ممارسي لعبة البوبجي ضمن المجتمع المحلي لمركز مدينة بعقوبة، وأظهرت نتائج البحث الى إن:-

١ـ إن أغلب الأفراد الذين يمارسون لعبة البوبجي الإلكترونية يفضلون ممارستها في البيت وبمعدل يفوق ساعتين في اليوم الواحد ومنذ أكثر من سنة.
٢ـ يميل الأفراد لممارسة لعبة البوبجي الإكترونية مع أصدقاءهم المقربين ومن كلا الجنسين(ذكور– إناث)، ولا يستعملون أسماءهم وصورهم الشخصية الحقيقية ويفضلون الأسماء والصور الوهمية.
٣ـ إن أغلب الأفراد الذين يمارسون لعبة البوبجي الإلكترونية لا يميلون لترك اللعبة لما لها من عناصر متجددة للتشويق والإثارة عبر مراحلها المختلفة.
٤ـ إن أغلب الأفراد الذين يمارسون لعبة البوبجي الإلكترونية لا يدركون وأحياناً يتغافلون مدى مضارها وخطورتها عليهم وذلك لإدمانهم ممارستها، وإنعكس ذلك على علاقاتهم الأسرية، وأدى الى تنامي الخلافات، والمشاجرات، والخصامات فيما بينهم.
ثم قدم الباحث عدداً من التوصيات على ضوء نتائج البحث.

The Social Effects of Video Games: PUBG as a Model - a Field Study at the Baquba District Center

Asst. Ins. Hussein Ibrahim Humady (M.A.)
General Directorate of Education in Diyala

Abstract

Video games, in general, are widely spread among the members of society, especially games with global technology that are practiced through social media platforms directly (online), including PUBG, which is played by a large number of individuals with different age, gender, and other social levels and for long times. Until it became their main concern at home and abroad in the last few years. The current study aimed at identifying the extent of the practice of PUBG among members of society, and the extent of their attachment to it, and identify the personal vision of individuals towards the game and diagnose the social Effects of the game at the level of the individual, family, and society. To achieve these goals, the researcher tried to answer the question posed in the study problem: (What are the implications of PUBG game on the individual, family, society?). The researcher identified the basic concepts that were represented by the concept of social Effects, the concept of video games, and the definition of the game of PUBG, its system and method of play.

The researcher tried to use the social survey method using the sampling method, as the research sample consisted of (200) respondents from individuals who played the game PUBG. The research was based on simple observation and the questionnaire tool, which consisted of two main aspects. During them, they included (24) questions designed to measure the phenomenon from the point of view of the players of the game within the local community of the city center of Baqubah. The search results showed that:

1. Most people who play PUBG prefer to play it at home and on average more than two hours per day for more than a year.
2. Individuals tend to play the game with their close friends and both sexes (male - female), and do not use their names and real personal photos, but prefer nicknames and imaginary pictures.
3. Most of the individuals who play PUBG do not tend to leave the game because of its renewed elements of suspense and excitement through its various stages.
4. Most of the individuals who play the game do not realize and sometimes overlook the extent of its harms for them due to their addiction to play it. This was reflected in their family relationships, and led to the growing differences, and quarrels among them.

Then the researcher made several recommendations in light of the research results.

المبحث الأول/ الإطار العام للبحث

أولاً/ مشكلة البحث

يكاد لا يخلو أي مجتمع إنساني على مدى العصور من ممارسةِ أفرادها لألعابٍ معينة، إذ تتباين هذه الألعاب من حيث طريقة اللعب، وعدد الأفراد المشتركين فيها، ومدى خطورتها عليهم، وغالباً ما تشترك هذه الألعاب جميعاً بمبدأ الإستمتاع، والإثارة، وقضاء أوقات الفراغ، وينتج عنها قدرات فردية تتناسب مع طبيعة اللعبة والمرحلة العمرية للأفراد اللاعبين.

ومع تسارع التطورات التقنية والتكنولوجية التي جلبت لمجتمعاتنا إنتاجاتها الحديثة التي تعتمد على المستخدمين من حيث توجيهها بنحوٍ سلبي او إيجابي، وتزايد إقبال الأفراد على إقتناءِ الأجهزة الإلكترونية (الحاسوب – الآيباد – الهاتف النقال) والتي تستخدم لأغراض متعددة، وتصاعد إهتمام بعض الأفراد بأقتناءِ نسخ من ملفات الألعاب الإلكترونية ومنها لعبة البوبجي، وقد اختلفت الآراء والتوجهات الفكرية المجتمعية العامة حول أثر لعبة البوبجي على حياة وسلوكيات من يمارسها،

فثمة فريق مجتمعي يعدها لعبة ذات تقنية متطورة تُسهم بتطويرِ القابليات الفردية، وثمة فريق مجتمعي مُخالف يرى إن الإكثار من ممارسة لعبة البوبجي ينتج عنه أضرار كثيرة، وبما إن لعبة البوبجي الإلكترونية قد أثارت جدلية مجتمعية حول مدياتها السلبية والإيجابية، فذلك مهد الى مشكلة البحث الحالي الذي إرتأى الباحث أن يقيسها من وجهة نظر ممارسيها، إذ تتحدد مشكلة البحث بالإجابة عن سؤال مفاده **(ما آثار لعبة البوبجي الإلكترونية على الفرد، الاسرة، المجتمع؟)**

ثانياً/ أهمية البحث

تكمن أهمية البحث الحالي في كونِ الانسان هو محور الحياة والوجود المجتمعي، وإن الألعاب الإلكترونية ومنها لعبة البوبجي والتي تتصاعد نسب ممارستها بأستمرار على مستويات عمرية، وتعليمية، ومجتمعية مختلفة، والتي أضحت ذات نمط عالمي وليس على مستوى المجتمع المحلي فحسب، ويقضي بها الأفراد ساعات طويلة تتجاوز الحد المعقول مما قد ينعكس ذلك على حياتهم الإجتماعية اليومية بسبب الإنعزال عن مجتمع الأسرة والمحيط الإجتماعي الأكبر(المجتمع المحلي)، ويعيش اللاعب في حالة من التغييب عن الواقع الحقيقي والعيش في مجتمع إفتراضي يعمل على غسل الأدمغة البشرية بنحوٍ غير مباشر، وذلك بتفريغِ تفكيرهم السلمي دون أي جهدٍ حواري او فكري، فيلجأ اللاعبون لتبني الأفكار والمصطلحات المطروحة في اللعبة بطريقةٍ غير شعورية، وتصبح جزء من ثقافتهم الإجتماعية اليومية، كما إن موضوع البحث الحالي يمكن أن يمثل إضافة علمية لإختصاص الخدمة الإجتماعية ولاسيما في مجال خدمة الفرد وخدمة الجماعة، وإن النتائج التي يُبتغى التوصل إليها من بحثنا الحالي قد تكون ذات أبعاد إيجابية في إثراء المكتبة العلمية والمعرفية.

ثالثاً/ أهداف البحث

١- التعرف على الرؤية الشخصية للأفراد تجاه الألعاب الإلكترونية التي يمارسونها ومنها لعبة البوبجي.
٢- التعرف على مدى تعلق الأفراد بالألعاب الإلكترونية ومنها البوبجي.
٣- تشخيص الآثار الإجتماعية للعبة البوبجي الإلكترونية على المستوى الفردي، الأُسري، المجتمعي.

رابعاً/ فرضيات البحث

١- هنالك فروق معنوية ذات دلالات إحصائية بين نوع عمل المبحوثين ووقت ممارستهم للعبة البوبجي.
٢- هنالك فروق معنوية ذات دلالات إحصائية بين التحصيل الدراسي للمبحوثين ومدى إدراكهم بمضار لعبة البوبجي.
٣- هنالك فروق معنوية ذات دلالات إحصائية بين جنس المبحوثين والاقبال على ممارستهم للعبة البوبجي بحسب جنس الاصدقاء.

المبحث الثاني/ تحديد مفاهيم البحث

١- الآثار الاجتماعية Social Effects

مفردة الأثر في اللغة العربية تعني بقية الشيء، والجمع أثار وأثور, والأثر ما بقي من رسم الشيء، ويقال أثر كذا وكذا، إي أتبعه إياه، وأثر في الشيء، ترك فيه أثراً، وفي أثره إي بعده والأثر الخبر(إبن منظور،١٩٧٥: ١٩)، وقد وردت كلمة الآثار في القرآن الكريم في قوله تعالى(مَا قَدَّمُوا وَآثَارَهُمْ)(القران الكريم، سورة يس، الآية ١٢).

فالآثار الإجتماعية إصطلاحاً يمثل النتائج التي تتمخض عن الظاهرة الاجتماعية التي تقع في المجتمع والتي يشعر ويحس بها الإنسان كالجريمة والفقر والبطالة(cressey,1983: 22)، وتعرف أيضاً على انها النتائج التي يتلمسها الإنسان نتيجة وجود حوادث ووقائع تؤثر في المجتمع والحياة الاجتماعية وهذه الآثار يمكن الإحساس بها ومشاهدتها وتسجيلها(الشمري،٢٠١٠: ١٤٧٣)، وكذلك تعرف على إنها تبعات الفعل الاجتماعي الذي يقوم به الانسان او تقوم به الجماعة، وهذه التبعات قد تكون لها مضامين وأبعاد سلوكية وإنسانية وإجتماعية، فلكل ظاهرة اجتماعية او حادثة مهما تكن طبيعتها آثار وهذه الاثار قد تكون إيجابية وسلبية او قد تكون قريبة او بعيده(Munn, 1981: 636)، ومهمة هذه الآثار الاجتماعية هي إنها تؤثر في مسيرة المجتمع والحياة الاجتماعية اذ تغيرها من نمط إلى نمط آخر، فالآثار الاجتماعية تمثل التغيرات الايجابية والسلبية التي تطرأ على أفكار ومعتقدات ومعارف وسلوك ومشاعر الافراد ضمن الاطار الاجتماعي الذي يعيشون فيه(الزبون، ٢٠١٤: ٢٣١)

ويمكن أن نعرف الآثار الإجتماعية إجرائياً على إنها(النتيجة التي أوجدت انعكاسات سلبية او إيجابية على أفراد المجتمع من أفعال، وممارسات، وسلوكيات قاموا بها في حياتهم الإجتماعية، وعلى مختلف المستويات الفردية، والجماعية، والمجتمعية ضمن المجتمع المحلي لمركز مدينة بعقوبة)

٢ – الألعاب الإلكترونية Video Games

الألعاب في اللغة العربية تأتي من المصدر لَعَبَ، يَلعَب، لَعْباً فهو لاعب، والألعاب جمع لعبة، وهي كل ما يُلْعَب به، ولعبة الكترونية هي لعبة تتم بواسطة صور متحركة وتظهر على شاشة عرض(عمر،2008:٢٠١٥)، اما الألعاب الإلكترونية إصطلاحاً فهي إستخدام للتقنية والرسوم المتحركة المُعدة من الشركات المتخصصة في تقديم تنافس مع الحاسوب او لاعب آخر موجود فعلا او عبر الأنترنت، يتم فيه إشباع حاجة اللاعبين الى الفوز والشعور بالإنتصار، وسيادة روح التحدي والمغامرة بالتدرج عبر مراحلها من السهل الى الصعب(السبتي،٢٠١٢: ٢)، كما تعرف على إنها نشاط ينخرط فيه اللاعبون في نزاع مفتعل، محكوم بقواعد معينة، بشكلٍ يؤدي الى نتائج قابلة للقياس الكمي في حال توافرها على هيئة رقمية، ويتم تشغيلها على الحاسوب او الهواتف النقالة(ابوجراح،٢٠٠٤: ٧٦)، وغالباً ما تكون هذه الألعاب أما على هيئة أقراص مضغوطة ببرامج متنوعة يتم تحميلها على أجهزة الحاسوب او على شكل أجهزة مُستقلة تستخدم هذه الأقراص المضغوطة ويتم

توصيلها بشاشات تلفزيونية، ونتيجة التطور التقني تم ممارسة ألعاب الجيل الجديد المعتمد على شبكات ومواقع التواصل الإجتماعي، والتي يتم إشراك اللاعبين فيها بأعداد كبيرة ومن مناطق جغرافية متباينة ومتباعدة، ويمكن أن نعرف الألعاب الإلكترونية إجرائياً على إنها(مجموعة من الألعاب صممتها الشركات التقنية المتخصصة على أشكال إلكترونية، ويمارسها عدد غير قليل من أفراد المجتمع المحلي لمركز مدينة بعقوبة).

٣ – بوبجي PUBG

إن مفردة بوبجي ليس لها دلالات في معاجم اللغة العربية، وإن بوبجي (PUBG) تمثل إختصاراً للأحرف الأولى من إسمها الكامل باللغة الإنكليزية (PlayerUnknown's Battlegrounds) والذي يعني "ساحات معارك اللاعبين المجهولين"، وهي لعبة كثيفة اللاعبين على الأنترنت، إذ صدرت بتاريخ ٢٣/مارس/٢٠١٧ (ويكيبيديا٢٠٢٠)، وتمثل لعبة البوبجي إحدى أنواع ألعاب البقاء الإلكترونية، إذ يحاول فيها اللاعب أن ينجو بحياته الى آخر المطاف، وذلك يتم من خلال إتباعه طرقاً واستراتيجية معينة تسهم في جمع اكبر قدر ممكن من الأسلحة، والذخائر، والمركبات، والتي يستطيع أن يستعملها للحفاظ على حياته في المعارك الإفتراضية، وتبدأ اللعبة التي يمكن أن يمارسها (١٠٠) لاعب سوياً بالقفز من الطائرة والهبوط بالمظلات على إحدى الجزر بالإستناد لخريطة واحدة يتم يختارها اللاعب من أربع خرائط بالأصل مُعدة من قبل نظام اللعبة(خريطة أرنغل، خريطة ميرامار، خريطة سانهوك، خريطة فيكندي)، ويكون فيها اللاعب خالياً من أي أسلحة او أعتدة او معدات، وبذلك تبدأ المنافسة بالبحث والإقتناء أم بشكل فردي اوبتشكيل مجموعات صغيرة متكونة من لاعبين إثنين او أربعة لاعبين تسمى (التيم)، يتعاونون فيما بينهم لأجل البقاء وقتال اللاعبين الآخرين المتوزعين على نواحي الجزيرة، وتمثل المناطق المُسماة (بوشنكي) و(الحاويات) ضمن خريطة (أرنغل) أخطر وأصعب مناطق القتال بسبب إزدحامها الشديد باللاعبين المقاتلين.

ويستخدم اللاعبون عدد من المصطلحات التي يكون لها دلالاتها الخاصة ضمن اللعبة مثل(البوت) وهي تمثل اللاعب الوهمي المبرمج والمُعد من الشركة المصممة لنظام اللعبة، وكذلك(النوب) الذي يدل على اللاعب او المشترك الجديد في اللعبة، ومصطلح (اللوت) الذي يدل على تجميع أكبر قدر ممكن من الأسلحة، والذخيرة، والمعدات وغيرها، ومصطلح(النوك) الذي يدل على إن اللاعب قد أصاب الخصم ومستعد للإجهاز والقضاء عليه وبنفس الوقت يمكن مساعدته من قبل مجموعته(التيم) وإسعافه خلال فترة محددة قبل وصول الخصم إليه، فضلاً عن عدد كثير من المصطلحات الأخرى التي يتم تداولها ضمن اللعبة وعن طريقها يتفاهم اللاعبون وأن اختلفت ثقافاتهم، ولغاتهم، ولهجاتهم، ويمكن أن نعرف البوبجي إجرائياً على إنها(أحدى الألعاب الإلكترونية المتاحة على منصات التواصل الإجتماعي والتي تتمتع بتقنية عالية، ويمارسها عدد من الأفراد بالتشارك او التنافس وبمختلف مستوياتهم العمرية ضمن مجتمع مركز مدينة بعقوبة في محافظة ديالى).

المبحث الثالث/ نماذج من دراسات سابقة

أ- نماذج من دراسات محلية

١- دراسة الباحث(سالم٢٠١٥: ٣٦٤-٣٩٠)

الهدف: معرفة العزلة الاجتماعية لدى الاطفال ومعرفة الفروق ذات الدلالة الاحصائية في العزلة الاجتماعية تبعا لعدد ساعات لعب الاطفال بالالعاب الالكترونية.

المنهج: اتبع الباحث منهج المسح الاجتماعي بطريقة العينة.

الادوات: استخدم الباحث مقياس العزلة الاجتماعية المتكون من (٢٦) فقرة.

العينة: استند الباحث لعينة من أمهات اطفال الرياض الحكومية الموجودون في رياض الاطفال بمدينة بغداد للعام الدراسي ٢٠١٤ – ٢٠١٥، وتم اختيار العينة بالإسلوب المرحلي العشوائي وتم تطبيق المقياس على (١٠٠) مبحوثة.

النتائج: توصل البحث الى إن اطفال الرياض ليس لديهم عزلة اجتماعية، كذلك وجود فروق ذات دلالات إحصائية في متغير العزلة الاجتماعية لدى اطفال الرياض تبعا لعدد ساعات لعب الطفل بالألعاب الإلكترونية.

٢ – دراسة الباحث(عباس٢٠١٨: ٣٠٢-٣٢٩)

الهدف: يهدف البحث الى معرفة عادات ممارسة الالعاب الالكترونية لدى الطلبة، وتأثير ممارسة الألعاب الإلكترونية على تحصيلهم الدراسي، ومعرفة دلالة الفروق المعنوية في التحصيل الدراسي تبعا لمتغير الجنس.

المنهج: هي من الدراسات الوصفية التحليلية واستندت لمنهج المسح الاجتماعي بطريقة العينة.

الادوات: استخدم الباحث اداة الاستبانة.

العينة: استند الباحث لعينة متكونة من (٢٥٠) مبحوثاً تم إختيارهم بطريقة عشوائية من طلبة الصف الثاني المتوسط من كلا الجنسين.

النتائج: توصل البحث الى إن أفراد العينة يمارسون اللعب الألعاب الإلكترونية أيام العطل، ويلعبون بواقع أقل من ساعة يومياً بسبب منع آبائهم لممارسة اللعب بالألعاب الإلكترونية ايام الدراسة، وبالتالي لا يوجد تأثير للألعاب الإلكترونية على مستوى تحصيلهم الدراسي، فضلاً عن وجود فروق ذات دلالات إحصائية في التحصيل الدراسي بين الذكور والاناث لصالح الذكور نتيجة الرقابة والمتابعة من قبل الوالدين للذكور خاصة في هذه المرحلة العمرية.

ب – نماذج من دراسات عربية

١- دراسة الباحث(قويدر٢٠١٢)

الهدف: الاطلاع على واقع الألعاب الإلكترونية بين أوساط الاطفال الجزائريين، ومحاولة الوصول الى كشف مختلف الجوانب المحيطة بهذه الظاهرة بقصد الحد من شدة خطورتها.

المنهج: اتبع الباحث منهج المسح الاجتماعي بطريقة العينة.

الادوات: استخدم الباحث الإستبانة، والمقابلة، والملاحظة البسيطة.

العينة: استند الباحث لعينة متكونة من (٢٠٠) مبحوثاً من الاطفال الذين تتراوح أعمارهم ما بين (٧ – ١٢) سنة.
النتائج: توصلت الدراسة الى إن الألعاب الإلكترونية هي في مقدمة النشاطات الترفيهية التي يحبها الاطفال ويميلون لشراءها وإقتناءها، وذلك بفعل عناصر الإبهار والخصائص الشكلية والتقنية الحديثة التي تتمتع بها هذه الألعاب والتي تجذب إنتباههم، فضلاً عن تفضيلهم للألعاب الحربية والقتالية في المقام الأول ثم الألعاب الرياضية مما يجعلهم أكثر عرضة للسلوكيات العدوانية، وكذلك مساهمتها بالإنطوائية والإنعزالية الاجتماعية للاعبين مما يؤثر على نمو فكرهم الشخصي والاجتماعي.

٢ – دراسة الباحث(الرميان٢٠٠٧)
الهدف: معرفة مدى إنتشار لعبة "Grand Theft Auto" عند الطلبة، ومعرفة العلاقة بين ممارسة اللعبة والسلوك العدواني.
المنهج: اتبع الباحث المنهج الوصفي السببي المقارن والمنهج الوصفي المسحي.
الادوات: إستخدم الباحث مقياس "تغريد الجليدان" الذي يتكون من (٣٠) عبارة موزعة على ثلاث محاور(العدوان نحو الآخرين- العدوان نحو الذات – العدوان نحو الممتلكات العامة) ووفق ثلاث مستويات هي(موافق– متردد– غير موافق).
العينة: إستند الباحث لعينة متكونة من (٢٠٠) مبحوثاً تم إختيارهم بطريقة عشوائية من مجموعة طلبة مرحلة الرابع والخامس والسادس الإبتدائي.
النتائج: توصل الدراسة الى وجود علاقة بين ممارسة لعبة " Grand Theft Auto" وبين السلوك العدواني، إذ بلغت معاملات إرتباط السلوك العدواني(العدوان على الاخرين= ٠,٤٣ ، والعدوان على الذات= ٠,٤٠ ، والعدوان على الممتلكات العامة= ٠,٣٣) وجميعها دالة عند مستوى دلالة (٠,٠١).

ج – مناقشة نماذج من دراسات سابقة
- التقارب من بحثنا الحالي:- تقارب بحثنا الحالي مع الدراسات السابقة في مناقشة قضية الألعاب الإلكترونية على نحوٍ عام، وتحديد مضارها على الافراد الذين يمارسونها، إذ تقاربت مع دراسة (الباحث سالم) في استعمال منهج المسح الاجتماعي، ومع دراسة (الباحث عباس) في كونها دراسة وصفية وتحليلية واستعمالها لمنهج المسح الاجتماعي فضلاً عن الأدوات المستعملة في جمع البيانات، ومع دراسة (الباحث قويدر) في منهج المسح الاجتماعي والأدوات المستعملة في جمع البيانات وحجم العينة المختارة، ومع دراسة(الباحث الرميان) في حجم العينة.
-الإختلاف عن بحثنا الحالي:- اختلف بحثنا الحالي عن الدراسات السابقة في كونه يناقش قضية لعبة بوبجي تحديداً، وكذلك في مجتمع البحث الذي تم إختياره في مركز مدينة بعقوبة، في حين إن أغلب الدراسات السابقة ناقشت الموضوع ضمن مجتمع المدرسة، واختلف بحثنا الحالي في المنهج العلمي المستعمل عن دراسة دراسة (الباحث الرميان) والتي إستندت الى المنهج السببي المقارن، كما اختلف معها ومع دراسة (الباحث سالم) في إستعمالهما للمقاييس الخاصة بالظاهرة المدروسة.

المبحث الرابع/ الإطار المنهجي للبحث

أولاً/ منهج البحث:- إن المنهج الذي تم إتباعه في هذا البحث هو منهج المسح الاجتماعي بطريقة العينة التي نقصد بها أخذ جزء من مجتمع البحث للحصول على مؤشرات إحصائية للظاهرة قيد البحث، ولاسيما إن كان مجتمع البحث واسعاً وكبيراً ومن الصعب حصره بالكامل.

ثانياً/ أدوات البحث:- عمد الباحث لإستخدام اداة الإستبانة التي تمثل وسيلة لجمع البيانات، والتي تضم مجموعة من الأسئلة المكتوبة، وتسعى الى الوصول لحقائق معينة وآراء ذاتية عن موضوع ما(الدخيل،٢٠١٢: ١٥٤)، فضلاً عن إستخدامه أداة الملاحظة البسيطة والتي يمكن من خلالها فهم سلوك الفرد او الجماعة وظروفهم المحيطة مع إستقراء ما يحدث من ردود أفعال وذلك من خلال الربط بين المشاهد، والمسموع، والمحسوس والمدرك(عقيل،٢٠١٤: ٢٤٢)، وعمد الباحث لتصميم استمارة الاستبانة بعد مراعاة تحديد عدد من الاسئلة التي تتمحور حول المشكلة، والاهداف، والتساؤلات، والمفاهيم التي تقوم عليها البحث، فضلاً عن الإستناد للأدبيات، والبحوث، والدراسات السابقة، والإستناد للتجربة الشخصية للباحث من خلال معايشته للواقع الاجتماعي، وإحتوت الاستبانة على(٢٤) سؤالاً توزعت وفق محورين رئيسيين هما:

١- محور البيانات الرئيسية وبواقع(٥) أسئلة.
٢- محور البيانات الخاصة بالظاهرة وبواقع(١٩) سؤال.

ثالثاً/ مجتمع البحث والعينة:- إن تحديد حجم ونوع مجتمع البحث يرجع في الغالب للإسلوب المناسب لموضوع البحث وسياقاته، وعمد الباحث لإختيار مركز مدينة بعقوبة في محافظة ديالى مجتمعاً لبحثه، إذ يتكون مجتمع البحث من(٢١) حياً سكنياً(الجهاز المركزي للأحصاء٢٠٢٠)، وقد تم إختيار(١٠) أحياء سكنية بطريقة عشوائية بواسطة القرعة(*)، ونظراً لعدم توافر إحصائيات خاصة بعدد ممارسي لعبة البوبجي الإلكترونية، ولكون إن البحث يناقش الظاهرة من وجهة نظر ممارسيها فقط، لذلك إرتأى الباحث إختيار عينة متكونة من(٢٠٠) مبحوثاً، لإعتقاد الباحث بأن هذا العدد يمكن أن يكون كافياً لقياس الظاهرة، إذ تم توزيع(٢٠) إستمارة لكل حي سكني، وإختيار المبحوثين بالحي الواحد على نحوٍ شبه عشوائي، إذ تم توزيع الاستمارات على عدد من الدور السكنية ممن يمارس بعض أفرادها لعبة البوبجي، وكذلك في الأسواق الشعبية لكل حي سكني.

رابعاً/ الصدق والثبات:- بعد أن حدد الباحث فقرات الإستبانة، عمد لعرضها على عدد من المحكمين(**) للإستنارة بآراءهم، وخبراتهم ووجهات نظرهم حول الفقرات المُعدة، لمعرفة مدى مُلائمتها قبل تطبيقها في الميدان الاجتماعي على عينة البحث، وإستند الباحث على الصدق الظاهري الذي يقصد به إن الاختبار يبدو صادقاً في صورته الأولية(عيشور،٢٠١٧: ٣٦٢)، وبعد ان عرضت الاستبانة على المحكمين لمعرفة موافقتهم او رفضهم او تعديلهم على فقرات الاستبانة على نحو عام، فقد

ظهرت نتيجة إختبار صدق الإستبانة(٩٥,٢%) وهذا يؤشر إمتلاكها درجة عالية من الصدق.

وعمد الباحث للتأكد من ثبات الإستبانة من خلال طريقة إعادة الإختبار وذلك بإعتماد نسبة(١٠%) من مجموع العينة البالغة (٢٠٠) مبحوثاً، فعمد الباحث على توزيع(٢٠) إستمارة على (٢٠) مبحوثاً في أحياء سكنية تم إستبعادها من عينة البحث، وترميز الإستمارات في الإختبار الاول، وبعد مرور (١٥) يوم تم توزيع نفس عدد الإستمارات ولنفس الأشخاص بعد إعطاءها نفس الرموز في الإختبار الاول، وتم تبويب الإستمارات التي تحملان نفس الرمز لكل مبحوث ومعالجة البيانات إحصائياً بالإستناد لبرنامج (SPSS)، وإستعمال(معامل الرتب سبيرمان) للحصول على معامل الإرتباط بين الإختبارين، وإتضح أن معامل الارتباط قد بلغ(٠,٨٩٢)، وهو يمثل معامل إرتباط إيجابي عالي وهذا يؤكد ثبات الإستبانة.

خامساً/ مجالات البحث:- تحددت مجالات بحثنا الحالي بـ:-

المجال الزماني: ويقصد به الفترة الزمنية لجمع البيانات والمعلومات للبحث والتي امتدت من ٢٠٢٠/١/٣ ولغاية ٢٠٢٠/٢/٢٨

المجال المكاني: ويقصد به حدود المنطقة الجغرافية التي تم جمع المعلومات والبيانات الميدانية للبحث، وقد حددت بمركز مدينة بعقوبة بمحافظة ديالى.

المجال البشري: تم تحديد هذا المجال في البحث الحالي بالأفراد الذين يمارسون لعبة البوبجي الإلكترونية.

سادساً/ الوسائل الإحصائية المستعملة:-

١- قانون النسبة المئوية
٢- قانون المتوسط الحسابي: لحساب متوسط اعمار المبحوثين
٣- قانون الإنحراف المعياري: لإيجاد الانحراف المعياري لأعمار المبحوثين
٤- معامل الارتباط سبيرمان: لإيجاد قيمة ثبات الاستبانة
٥- قانون مربع كاي (Chi Square): لإيجاد الفروق المعنوية في فرضيات البحث

المبحث الخامس/ عرض وتحليل بيانات البحث

أولاً: تحليل البيانات الأساسية

جدول(١) يوضح توزيع المبحوثين بحسب الجنس(ذكور- اناث) والفئات العمرية

الجنس / الفئات العمريه	الذكور		الاناث		المجموع	
	العدد	النسبة	العدد	النسبة	العدد	النسبة
١٥ - ٢٠	٣١	%١٥,٥	٢	%١	٣٣	%١٦,٥
٢١ -٢٥	٣٩	%١٩,٥	٨	%٤	٤٧	%٢٣,٥
٢٦ -٣٠	٥٧	%٢٨,٥	١٢	%٦	٦٩	%٣٤,٥
٣١ - ٣٥	٢٩	%١٤,٥	١	%٠,٥	٣٠	%١٥
٣٦ – ٤٠	١٨	%٩	-	-	١٨	%٩
٤١ - ٤٥	٣	%١,٥	-	-	٣	%١,٥
المجموع	١٧٧	%٨٨,٥	٢٣	%١١,٥	٢٠٠	%١٠٠

يتضح من الجدول(١) الى وجود تفاوت كبير بين نسبة الذكور ونسبة الإناث في عينة البحث، إذ بلغ عدد المبحوثين الذكور(١٧٧) مبحوثاً وبنسبة (٨٨,٥%)، بينما كان عدد الإناث(٢٣) مبحوثاً وبنسبة (١١,٥%)، وهذا لا يفسر عدم ممارسة الإناث للعبة البوبجي الإلكترونية، وإنما عملية توزيع الإستبانة كانت في الغالب في أماكن تواجد الذكور أكثر من الإناث، وكذلك تردد الكثير من الإناث في الإجابة عن فقرات الإستبانة بسبب الإلتزام المجتمعي بالعادات، والتقاليد والاعراف المجتمعية التي تستهجن محادثة الإناث لأشخاص غرباء من جهة، وتستهجن ممارستها للألعاب الإلكترونية علناً او التمنع من الإفصاح عن ممارستها علناً من جهة أخرى.

وعمد الباحث في الجدول(١) الى توزيع الفئات العمرية لعينة البحث بحسب فئات خمسية، بدأت بالعمر (١٥) سنة وإنتهت بالعمر(٤٥) سنة، وبعد توزيع الفئات العمرية أتضح ان الفئة العمرية (٢٦-٣٠) سنة قد جاءت بالمرتبة الاولى وبواقع (٦٩) مبحوثاً وبنسبة (٣٤,٥%) من مجموع العينة، بينما جاءت الفئة العمرية (٤١-٤٥) سنة بالمرتبة الأخيرة وبواقع (٣) مبحوثين وبنسبة (١,٥%)، وتباينت النسب بحسب الفئات العمرية الأخرى، ووجد إن المتوسط الحسابي لأعمار المبحوثين قد بلغ (٢٧,١٤) وهذا يوضح إن أفراد العينة هم في ذروة الشباب وسن العمل والإنتاج، وإن الإنحراف المعياري لعينة البحث قد بلغ (٦,٤٢) وأصغر قيمة كانت (١٥) سنة وأكبر قيمة (٤٥) سنة.

جدول(٢) يوضح الحالة الاجتماعية للمبحوثين وتحصيلهم الدراسي

الحالة الاجتماعية / التحصيل الدراسي	أعزب/باكر		متزوج/ة		أرمل/ة		مطلق/ة		المجموع	
	العدد	النسبة	العدد	النسبة	العدد	النسبة	العدد	النسبة	العدد	النسبة
إبتدائية	٥	%٢,٥	6	%٣	-	-	-	-	١١	%٥,٥
متوسطة	١٦	%٨	١٧	%٨,٥	-	-	١	%٠,٥	٣٤	%١٧
إعدادية	٢٩	%١٤,٥	٣٧	%١٨,٥	١	%٠,٥	٣	%١,٥	٧٠	%٣٥
دبلوم	١٢	%٦	١٥	%٧,٥	-	-	-	-	٢٧	١٣,٥ %
بكالوريوس	٢٧	%١٣,٥	٢٦	%١٣	١	%٠,٥	٢	%١	٥٦	%٢٨
ماجستير	-	-	٢	%١	-	-	-	-	٢	%١
المجموع	٨٩	%٤٤,٥	١٠٣	%٥١,٥	٢	%١	٦	%٣	٢٠٠	١٠٠ %

أوضحت البيانات الاحصائية للجدول(٢) الى إن (١٠٣) مبحوثاً وبنسبة (٥١,٥%) هم من فئة المتزوجين، في حين إن (٨٩) مبحوثاً وبنسبة (٤٤,٥%) هم من فئة (أعزب/باكر)، ويُلحظ على نسب الفئتين إن هنالك تقارب فيما بينهما، وهذا يؤشر إن لعبة البوبجي تمارس من قبل الأفراد مهما كانت حالتهم الإجتماعية، في حين إن فئة (مطلق/ة – أرمل/ة) قد جاءت بأقل الإجابات وبأقل النسب وهي على التوالي(٦-٢)مبحوثاً وبنسب متتالية (٣% - ١%) من مجموع عينة البحث.

وكشفت النتائج الإحصائية للجدول(٢) الى إن عدد المبحوثين الحاصلين على شهادة الإعدادية قد جاء بالمرتبة الاولى، إذ بلغ عددهم (٧٠) مبحوثاً وبنسبة(٣٥%)، في حين بلغ عدد الحاصلين على شهادة البكالوريوس (٥٦) مبحوثاً وبنسبة (٢٨%)، اما عدد الحاصلين على شهادة المتوسطة فقد بلغ (٣٤) وبنسبة(١٧%)، والحاصلين على شهادة الدبلوم قد بلغ(٢٧) مبحوثاً وبنسبة(١٣,٥%)، اما عدد الحاصلين على شهادة الإبتدائية فقد بلغ (١١) مبحوثاً وبنسبة(٥,٥%)، وإن أفراد العينة الذين يحملون شهادة الماجستير فقد بلغ عددهم (٢) مبحوثاً وبنسبة (١%)، وعمد الباحث الى عدم إدراج الخيارات(أُمي– يقرأ ويكتب) بفقرات الجدول(٢) وذلك لعدم حصولها على أي إجابة من قبل المبحوثين، ويمكن أن يُعزى ذلك الى قلة خبرات هذه الفئات بأستخدام التقنيات الحديثة، ويُلحظ على الجدول(٢) إن العينة قد شكلت مستويات مختلفة من التحصيل الدراسي وإن ممارسة لعبة البوبجي لا تنحصر بمستوى تعليمي مُحدد.

جدول(٣) يوضح نوع عمل المبحوثين

نوع العمل	العدد	النسبة المئوية
موظف حكومي	٢٤	%١٢
كاسب	٥٣	%٢٦,٥
عاطل عن العمل	٦١	%٣٠,٥
ربة بيت	١٨	%٩
طالب/ة	٣٩	%١٩,٥
منتسب بالاجهزة الامنية	٥	%٢,٥
المجموع	٢٠٠	%١٠٠

تشير بيانات الجدول(٣) الى إن عدد المبحوثين العاطلين عن العمل قد جاء بالمرتبة الاولى وبواقع (٦١) مبحوثاً وبنسبة(٣٠,٥%)، في حين جاء عدد المبحوثين (الكَسَبة) بواقع (٥٣) مبحوثاً وبنسبة(٢٦,٥%)، وبلغ عدد الطلاب (٣٩) مبحوثاً وبنسبة (١٩,٥%) من مجموع العينة، في حين إن الموظفين الحكوميين قد بلغ عددهم (٢٤) مبحوثاً وبنسبة (١٢%)، وكان عدد ربات البيوت(١٨) مبحوثاً وبنسبة(٩%)، في حين إن المبحوثين العاملين ضمن القوات الأمنية قد بلغ عددهم(٥) وبنسبة(٢,٥%)، في حين لم تؤشر أي إجابة على خيار(متقاعد/ة) لذلك عمد الباحث الى حذفه من فقرات الجدول أعلاه، ويُلحظ على الجدول(٣) إن لعبة البوبجي الإلكترونية تمارس على نحوٍ عام من قبل أفراد متنوعين بالأعمال ولا تنحصر اللعبة في فئة دون أخرى، لكن الأفراد العاطلين عن العمل يُحاولون إشغال وقت فراغهم بالعيش بواقع إفتراضي يبعده عن الواقع الحقيقي الذي يُعاني منه، وذلك بسبب إرتفاع نسبة البطالة في المجتمع على نحوٍ عام.

ثانياً/ تحليل البيانات الخاصة بالظاهرة

جدول(٤) يوضح المكان المفضل للمبحوثين لممارسة لعبة البوبجي وتاريخ بداياتهم فيها

مكان ممارسة اللعبة / تاريخ بداية اللعبة	البيت		العمل		في أي مكان		المجموع	
	العدد	النسبة	العدد	النسبة	العدد	النسبة	العدد	النسبة
شهر – ٦ شهر	٢٥	%١٢,٥	٣	%١,٥	٤	%٢	٣٢	%١٦
٧ شهر – سنة	٣٩	%١٩,٥	٥	%٢,٥	١٦	%٨	٦٠	%٣٠
أكثر من سنة	٧٢	%٣٦	١٣	%٦,٥	٢٣	%١١,٥	١٠٨	%٥٤
المجموع	١٣٦	%٦٨	٢١	%١٠,٥	٤٣	%٢١,٥	٢٠٠	%١٠٠

أوضحت المعطيات الإحصائية للجدول(٤) الى إن (١٣٦) مبحوثاً وبنسبة (٦٨%) يفضلون ممارسة لعبة البوبجي في البيت وهي بذلك تمثل أكثر من نصف آراء المبحوثين، في حين أجاب(٤٣) مبحوثاً وبنسبة(٢١,٥%) الى عدم إكتراثه بالمكان الذي يمارس فيه لعبة البوبجي، وهذا يؤشر مدى تعلقهم باللعبة، في حين أشار(٢١) مبحوثاً وبنسبة (١٠,٥%) الى ممارسة اللعبة في أماكن العمل وهي النسبة الأقل من حيث إجابات المبحوثين، ويمكن أن يعزى ذلك لتعلقهم باللعبة من جهة، وحالة الترهل الوظيفي التي تعاني منها أغلب المؤسسات الحكومية في الوقت الحاضر من جهة أخرى، مما يؤدي الى إيجاد أوقات فراغ للعاملين ويحاولون إشغال وقت دوامهم بها.

ويتضح من الجدول(٤) الى إن عدد المبحوثين الذين بدأوا بممارسة لعبة البوبجي لأكثر من سنة قد بلغ عددهم (١٠٨) مبحوثاً وبنسبة(٥٤%)، في حين إن الافراد الذين بدأوا بممارسة اللعبة منذ(٧ شهر– سنة) فقد بلغ عددهم (٦٠) مبحوثاً وبنسبة(٣٠%)، وإن(٣٢) مبحوثاً وبنسبة(١٦%) قد إشتركوا باللعبة حديثا منذ (شهر– ٦ شهر)، ويُلحظ على الجدول(٤) إن هذه اللعبة قد أخذت صداها الإجتماعي بين الأفراد الذين يرغبون الألعاب الإلكترونية على نحوٍ عام، لذلك نلحظ إن أعداد

اللاعبين تتناسب طردياً مع المدة، إذ يتصاعد العدد بأستمرار نتيجة تميزها بقابليتها على جذب اللاعبين لممارستها.

جدول(٥) يوضح الفترة التي يمارس فيها المبحوثين لعبة البوبجي ومقدار الوقت اليومي

فترة ممارسة اللعبة / مقدار وقت ممارسة اللعبة	يومياً		إسبوعياً		المجموع	
	العدد	النسبة	العدد	النسبة	العدد	النسبة
١٠ – ٣٠ دقيقة	١٥	%٧,٥	١	%٠,٥	١٦	%٨
٣٠ دقيقة – ساعة	٢٣	%١١,٥	٣	%١,٥	٢٦	%١٣
ساعة تقريبا	٥٦	%٢٨	٣	%١,٥	٥٩	%٢٩,٥
ساعتين فأكثر	٩٣	%٤٦,٥	٦	%٣	٩٩	%٤٩,٥
المجموع	١٨٧	%٩٣,٥	١٣	%٦,٥	٢٠٠	%١٠٠

كشفت النتائج الإحصائية للجدول(٥) الى إن غالبية المبحوثين والبالغ عددهم(١٨٧) مبحوثاً وبنسبة(٩٣,٥%) يمارسون لعبة البوبجي يومياً، في حين إن(١٣) مبحوثاً وبنسبة(٦,٥%) يمارسون اللعبة إسبوعياً، ويمكن أن يُعزى ذلك الى عدم توافر شبكات الأنترنت لدى بعض المبحوثين والتي تعتمد عليها لعبة البوبجي كونها من الألعاب الإلكترونية المباشرة (أون لاين)، او بسبب طبيعة العمل الذي يمارسة الافراد فيبعدهم قليلاً عن ممارسة اللعبة، في حين تعمد الباحث حذف خيار(شهرياً) من الجدول أعلاه لعدم حصوله على أي إجابة من المبحوثين، ومن خلال ملاحظات الباحث يرى إن الكثير من الأفراد ممن ليس لديهم إشتراك في خدمات الأنترنت في البيت يعمدون الى الجلوس في المقاهي (الكوفي شوب) المزودة بخدمات الأنترنت او الجلوس لدى أحد الاصدقاء لغرض ممارسة اللعبة.

كما أشارت البيانات الإحصائية للجدول(٥) الى إن(٩٩) مبحوثاً وبنسبة(٤٩,٥%) يمارسون اللعبة لأكثر من ساعتين في اليوم الواحد، وإن(٥٩) مبحوثاً وبنسبة(٢٩,٥%) يمارسونها ساعة تقريباً باليوم، و(٢٦) مبحوثاً وبنسبة(١٣%) يمارسون اللعبة (٣٠دقيقة – ساعة) في اليوم الواحد، وجاءت أقل الإجابات الى ممارسة المبحوثين لعبة البوبجي(١٠دقيقة-٣٠دقيقة) بواقع(١٦) مبحوثاً وبنسبة(٨%)، ويستنتج من الجدول(٥) الى إن هنالك إدمان واضح من قبل المبحوثين على ممارسة اللعبة، اذ إضحت تمثل جزء من ممارسات حياتهم اليومية.

جدول(٦) يوضح رؤية المبحوثين الشخصية بلعبة البوبجي

الخيارات	العدد	النسبة المئوية
لعبة تسلية وترويح	٢٣	%١١,٥
لعبة محترفين	٣٩	%١٩,٥
لعبة تنافس وقوة	٧٤	%٣٧
حب اطلاع وتقليد لأصدقائي	١٠	%٥
ميدان تعارف وصداقة	٥٤	%٢٧
المجموع	٢٠٠	%١٠٠

أشارت نتائج الجدول(٦) الى إن(٧٤) مبحوثاً وبنسبة(٣٧%) قد أشاروا الى إن لعبة البوبجي هي لعبة تنافس وقوة، في حين أجاب(٥٤) مبحوثاً وبنسبة(٢٧%) الى إنها ميدان واسع لبناء علاقات وتعارف بين اللاعبين، وأشار(٣٩) مبحوثا وبنسبة(١٩,٥%) الى إنها لعبة يمارسها المحترفين في الفن القتالي الإفتراضي، وأوضح(٢٣) مبحوثاً وبنسبة(١١,٥%) على انها لعبة تسلية وترويح عن النفس، وأشار(١٠) مبحوثاً وبنسبة (٥%) الى حب إطلاعهم وتقليدهم لأصدقاءهم في ممارسة اللعبة، ويُلاحظ الباحث إن الكثير من الأفراد الذين يمارسون لعبة البوبجي يتفاخرون دوماً خلال أحاديثهم مع الآخرين بطريقتهم في القتال والتنقل من مرحلة لأُخرى، فالطبيعة البشرية تميل للقوة والتنافس، فهي تمثل طاقة مكبوتة في أعماقهم ويمنع من ظهورها للواقع الإجتماعي الحقيقي مجموعة من عوامل الضبط الرسمية وغير الرسمية(العادات، التقاليد، الأعراف وغيرها) فيحاولون تفريغ هذه الطاقة ضمن العالم الإفتراضي، ويستنتج كذلك من الجدول(٦) إن اللعبة لا تخلو من جانبها الإيجابي، من خلال إسهامها ببناء وتقوية بعض العلاقات الإجتماعية ولاسيما مع الأصدقاء من خلال اللعبة، كذلك إسهامها في تنمية القدرات والقابليات الفردية في إستخدام التقنية والتكنولوجيا الحديثة.

جدول(٧) يوضح ميول المبحوثين تجاه جنس الأصدقاء الذين يمارس معهم لعبة البوبجي وطبيعة هؤلاء الأفراد الذين يتواصل معهم

جنس اصدقاء اللعبة / طبيعة الافراد الذين يتواصلون باللعبة	ذكور فقط		إناث فقط		كلاهما مختلط		المجموع	
	العدد	النسبة	العدد	النسبة	العدد	النسبة	العدد	النسبة
أصدقائي المقربين فقط	١٦	٨%	١٤	٧%	٤٧	٢٣,٥%	٧٧	٣٨,٥%
عراقيين فقط	٣	١,٥%	٤	٢%	١٢	٦%	١٩	٩,٥%
عرب فقط	١١	٥,٥%	٩	٤,٥%	٣٩	١٩,٥%	٥٩	٢٩,٥%
اجانب فقط	٢	١%	-	-	٦	٣%	٨	٤%
كل ما تم ذكره سابقاً	٧	٣,٥%	٧	٣,٥%	٢٣	١١,٥%	٣٧	١٨,٥%
المجموع	٣٩	١٩,٥%	٣٤	١٧%	١٢٧	٦٣,٥%	٢٠٠	١٠٠%

أوضحت البيانات الإحصائية للجدول(٧) الى إن أغلب المبحوثين يميلون الى ممارسة لعبة البوبجي في مجموعات(التيم) التي تكون مختلطة من الذكور والإناث وذلك بواقع(١٢٧) مبحوثاً وبنسبة(٦٣,٥%)، في حين يميل(٣٩) مبحوثاً وبنسبة(١٩,٥%) الى ممارسة اللعبة مع الذكور فقط، ويميل(٣٤) مبحوثاً وبنسبة(١٧%) الى ممارسة اللعبة مع الإناث فقط.

وكشفت البيانات الاحصائية للجدول(٧) الى إن(٧٧) مبحوثاً وبنسبة(٣٨,٥%) يرغبون بممارسة لعبة البوبجي مع أصدقائهم المقربين فقط، ويمكن أن يُعزى ذلك الى الرغبة بالتنافس فيما بينهم، وطريقة للتواصل الصوتي الذي يسهم بإضفاء عامل التسلية فيما بينهم، في حين أشار(٥٩) مبحوثاً وبنسبة(٢٩,٥%) الى رغبتهم بممارسة اللعبة مع العرب فقط، ولاسيما إن عامل اللغة يساعدهم على التعرف على أصدقاء من مجتمعات تحمل ثقافات متنوعة، في حين يرى(٣٧) مبحوثاً

وبنسبة(١٨,٥%) الى رغبتهم لممارسة اللعبة مع كل الأفراد بمختلف درجات قربهم او لغتهم او ثقافاتهم لأن الهدف لديهم هو الفوز باللعبة فقط، وأشار(١٩) مبحوثاً وبنسبة(٩,٥%) الى ميولهم لممارسة اللعبة مع عراقيين فقط، وإن أقل الإجابات قد جاءت بآراء(٨) مبحوثاً وبنسبة(٤%) ممن يميلون الى ممارسة اللعبة مع الأجانب فقط، ويمكن أن يُعزى ذلك الى صعوبة التواصل الصوتي معهم لإختلاف اللغة، في حين إن الذين أشاروا لهذا الخيار قد يكونون ممن لديهم القدرة على التحدث باللغات الأجنبية فيسعون من خلالها الى تنمية قابليتهم اللغوية، ويستنتج من الجدول(٧) الى إن الأفراد الذين يمارسون لعبة البوبجي يكون هدفهم التنافس والفوز قبل أي إعتبار، فهي لعبة قوة، وبقاء، ولعبة يتواصل بها ممارسوها صوتياً ضمن المجموعات(التيم) مما يسهم بالتعرف على الآخرين ولاسيما الجنس الآخر.

جدول(٨) يوضح أعمار أصدقاء المبحوثين الذين يمارسون لعبة البوبجي

الخيارات	العدد	النسبة المئوية
أكبر مني عمراً	٣٧	%١٨,٥
أصغر مني عمراً	٤	%٢
أقراني بالعمر	١٦	%٨
كل ما تم ذكره سابقاً	١٤٣	%٧١,٥
المجموع	٢٠٠	%١٠٠

بينت النتائج الإحصائية للجدول(٨) الى إن(١٤٣) مبحوثاً وبنسبة(٧١,٥%) لا يهتمون لعامل عمر أصدقاءهم الذين يمارسون معهم لعبة البوبجي بنفس المجموعات، وهي نسبة تمثل غالبية المبحوثين من عينة البحث، في حين أشار(٣٧) مبحوثاً وبنسبة(١٨,٥%) الى تفضيلهم ممارسة لعبة البوبجي مع أفراد أكبر منهم عمراً، وإن(١٦) مبحوثاً وبنسبة(٨%) يرغبون ممارسة لعبة البوبجي مع أفراد ممن هم أقرانهم بالعمر، في حين جاءت أقل الإجابات وبواقع(٤) مبحوثين وبنسبة(٢%) الى ميول المبحوثين لممارسة لعبة البوبجي مع أفراد أصغر منهم عمراً، ويستنتج من الجدول(٨) الى إن الستراتيجية التي تقوم عليها لعبة البوبجي تعتمد على التنافس والقوة في التركيز وسرعة البديهية في إتخاذ القرارات ضمن المعركة الإفتراضية، ومعيار عمر اللاعبين لا يُعد مقياساً لمهارتهم في ممارسة اللعبة.

جدول(٩) يوضح طبيعة العلاقات الإجتماعية في مجموعات لعبة البوبجي

الخيارات	العدد	النسبة المئوية
علاقات صداقة جديدة	٥٨	%٢٩
علاقات عاطفية	٨	%٤
جماعات تسلية	٨٧	%٤٣,٥
لم أكوّن أي علاقة	٤٧	%٢٣,٥
المجموع	٢٠٠	%١٠٠

أوضحت المعطيات الإحصائية للجدول(٩) الى إن(٨٧) مبحوثاً وبنسبة(٤٣,٥%) يرون بأن لعبة البوبجي تسهم في تشكيل جماعات للتسلية

والترويح، في حين أجاب(٥٨) مبحوثاً وبنسبة(٢٩%) على إنها ساعدت في تكوين علاقات صداقة جديدة من خلال التواصل في مجموعات اللعبة او تسهم بتقوية العلاقات الإجتماعية مع الأصدقاء الآخرين ممن لديهم إهتمامات مشتركة باللعبة، وإن(٤٧) مبحوثاً وبنسبة(٢٣,٥%) يعتقدون بأنها لا تسهم بتكوين أي علاقات إجتماعية، وجاءت أقل الإجابات للمبحوثين الذين يرون بأنها تسهم في تكوين علاقات عاطفية بين الجنسين نتيجة توافر التواصل الصوتي المجاني في نظام اللعبة وذلك بواقع(٨) مبحوثين وبنسبة(٤%) من مجموع عينة البحث.

جدول(١٠) يوضح الأمور التي تجذب المبحوثين لممارسة لعبة البوبجي

الخيارات	العدد	النسبة المئوية
القوة والقتال	٦٨	%٣٤
الانتقال من مرحلة الى اخرى	٤٤	%٢٢
الاماكن المستخدمة في اللعبة	١٧	%٨,٥
التنافس بين الاصدقاء	٧١	%٣٥,٥
المجموع	٢٠٠	%١٠٠

أشارت النتائج الإحصائية للجدول(١٠) الى إن(٧١) مبحوثاً وبنسبة(٣٥,٥%) يجذبهم التنافس مع الأصدقاء لممارسة اللعبة، في حين يرى(٦٨) مبحوثاً وبنسبة(٣٤%) إن ميزة القوة والقتال المُعدة في نظام اللعبة تُعد من أهم العوامل التي تجذبهم إليها، وإن(٤٤) مبحوثاً وبنسبة(٢٢%) يعتقدون بأن عملية الإنتقال المرحلي في اللعبة تسهم في زيادة رغبتهم بممارستها والإستمرار بها، في حين جاءت أقل الإجابات الى كوّن الأماكن المُستخدمة في المعارك الإفتراضية تُعد عامل مهم لجذبهم لممارستها وذلك بحسب رأي(١٧) مبحوثاً وبنسبة(٨,٥%)، ويستنتج من الجدول(١٠) الى إن هنالك عدة عوامل مُتباينة في قوتها بجذب الأفراد لممارسة اللعبة، أسهمت جميعها في زيادة تعلقهم بها.

جدول(١١) يوضح إستعمال المبحوثين للأسماء والصور الشخصية الحقيقية في ممارسة لعبة البوبجي

إستعمال الاسم الحقيقي باللعبة / إستعمال الصورة الشخصية الحقيقية باللعبة	نعم		لا		المجموع	
	العدد	النسبة	العدد	النسبة	العدد	النسبة
نعم	٤	%٢	١٠	%٥	١٤	%٧
لا	٢٤	%١٢	١٦٢	%٨١	١٨٦	%٩٣
المجموع	٢٨	%١٤	١٧٢	%٨٦	٢٠٠	%١٠٠

بينت النتائج الإحصائية للجدول(١١) الى إن أغلب المبحوثين وبما يمثل ثلاث أرباع مجموع عينة البحث وبواقع(١٧٢) مبحوثاً وبنسبة(٨٦%) لا يستعملون الأسم الحقيقي عند ممارسة اللعبة ويفضلون الأسماء الوهمية، ويمكن أن يُعزى ذلك الى

رغبتهم ببقاء شخصياتهم الحقيقية مجهولة لغير الأصدقاء المقربين على أقل تقدير، في حين إن(٢٨) مبحوثاً وبنسبة(١٤%) يستعملون الأسماء الحقيقية والصريحة عند ممارسة اللعبة.

وأوضحت البيانات الإحصائية للجدول(١١) الى إن أغلب المبحوثين والبالغ عددهم(١٨٦) مبحوثاً وبنسبة(٩٣%) لا يستعملون الصور الشخصية الحقيقية عند ممارسة لعبة البوبجي، وإن(١٤) مبحوثاً وبنسبة(٧%) يستعملون صورهم الحقيقية، ويستنتج من الجدول(١١) الى ميول الأفراد الممارسين للعبة البوبجي الى إضفاء صفة المجهولية عن شخصياتهم الحقيقية، ولاسيما عن غير الأصدقاء المقربين، أما خجلاً من المحيط المجتمعي لكونه من الشخصيات المجتمعية البارزة او من ذي الأعمار الكبيرة نسبياً لتلافي حالة الإستهجان المجتمعي من فكرة ممارستهم للألعاب الإلكترونية على نحوٍ عام، او التخوف من الخسائر المستمرة في مراحل اللعبة وبذلك يكون موضع للإشارة والإستهزاء من الآخرين بحسب رأيهم، او محاولة الأفراد لتقمص شخصيات تأثروا بها ولها حضور بارز في نفوسهم، او لتجنب مضايقات الأشخاص الآخرين وغالباً ما تكون هذه وجهة نظر الإناث.

جدول(١٢) يوضح مدى قدرة المبحوثين على ترك لعبة البوبجي

الخيارات	العدد	النسبة المئوية
نعم	١٦	%٨
لا	١٨٤	%٩٢
المجموع	٢٠٠	%١٠٠

أوضحت المعطيات الإحصائية للجدول(١٢) على إن غالبية المبحوثين وبواقع(١٨٤) وبنسبة(٩٢%) قد أشاروا لعدم قدرتهم على ترك لعبة البوبجي، في حين أشار(١٦) مبحوثاً وبنسبة(٨%) الى قدرتهم على ترك ممارسة بأي وقت يشاء، ويُلاحظ الباحث إن الكثير من الأفراد الذين يمارسون لعبة البوبجي قد أصابهم الجمود في إتمام واجباتهم اليومية، وينشغلون بممارسة اللعبة لأوقات متأخرة من الليل، لذلك يستنتج من الجدول(١٢) الى إن غالبية الأفراد الذين يمارسون لعبة البوبجي قد وصلوا لمرحلة الإدمان عليها، وأضحت شغلهم الشاغل في أغلب الأوقات.

جدول(١٣) يوضح فائدة ممارسة لعبة البوبجي من وجهة نظر المبحوثين

الخيارات	العدد	النسبة المئوية
إشغال وقت الفراغ	٦٢	%٣١
التواصل مع الاصدقاء في واقع افتراضي	٦٩	%٣٤,٥
التعرف على أنماط حياة المجتمعات الاخرى	٧	%٣,٥
أعدها فترة ترويحية من ضغوط الحياة	٣٣	%١٦,٥
لا فائدة منها	٢٩	%١٤,٥
المجموع	٢٠٠	%١٠٠

أشارت البيانات الإحصائية للجدول(١٣) الى إن(٦٩) مبحوثاً وبنسبة(٣٤,٥%) يرون بأن التواصل مع الأصدقاء يمثل أهم فوائد لعبة البوبجي، في حين أشار(٦٢) مبحوثاً وبنسبة(٣١%) الى فائدتها في إشغال وقت الفراغ، وإن(٣٣) مبحوثاً وبنسبة(١٦,٥%) يعتقدون بأن الفائدة من ممارسة اللعبة تكمن بأعتبارها فترة ترويحية للأفراد من ضغوطات الحياة العامة، في حين أشار(٢٩) مبحوثاً وبنسبة(١٤,٥%) الى إن لعبة البوبجي لا تعطي أي فائدة لممارسيها، وأن(٧) مبحوثاً وبنسبة(٣,٥%) إعتبروها وسيلة تسهم في التعرف على أنماط حياة المجتمعات الأخرى، ويستنتج من الجدول(١٣) بأن لعبة البوبجي الإلكترونية لا تخلو من جانبها الإيجابي المتمثل بتطوير الخبرات الفردية على التقنيات الحديثة، فضلاً عن إسهامها بالتعرف على ثقافات مجتمعية جديدة عبر التواصل مع الأصدقاء الإفتراضيين ضمن اللعبة وغيرها من الفوائد الأخرى، شريطة أن لا تصل لحالة الإدمان وإهمال أمور الحياة الإجتماعية العامة وهي بذلك ستمثل الجانب السلبي لها.

جدول(١٤) يوضح إعتقاد المبحوثين بوجود مضار من ممارسة لعبة البوبجي

الخيارات	العدد	النسبة المئوية
نعم	٤٨	%٢٤
لا	١٥٢	%٧٦
المجموع	٢٠٠	%١٠٠

يتضح من النتائج الإحصائية للجدول(١٤) الى إن(١٥٢) مبحوثاً وبنسبة(٧٦%) يعتقدون بعدم وجود أي مضار من ممارسة لعبة البوبجي، في حين إن(٤٨) مبحوثاً وبنسبة(٢٤%) يعتقدون إن لها مضار عديدة ومتنوعة، ومن خلال مُلاحظات الباحث يتضح إن الكثير من الأفراد الذين يمارسون لعبة البوبجي يدركون مدى ضررها عليهم لكن بسبب تعلقهم الشديد باللعبة يحاولون إيجاد مسوغات مُصطنعة لأجل الإستمرار باللعبة، ولاسيما إن عنصر التشويق فيها والإنتقال المرحلي بمستوياتها، وإمكانية الحفاظ على المستوى الذي وصل إليه الأفراد باللعبة في حالة تعرضه للخسارة، يجعل الأفراد الذين يمارسون لعبة البوبجي الإلكترونية يتجاهلون أي مضار منها.

جدول(١٥) يوضح مضار ممارسة لعبة البوبجي من وجهة نظر المبحوثين

الخيارات	العدد	النسبة المئوية
مضار صحية بسبب الساعات الطويلة بممارسة اللعبة	٨	%٤
مضار مادية بسبب إهمال الأعمال اليومية	٤	%٢
مضار إجتماعية بسبب الإنشغال باللعبة وإهمال الاسرة	١١	%٥,٥
مضار نفسية بسبب الإنعزال عن الواقع الحقيقي	١	%٠,٥
مضار تعليمية بسبب إهمال الدراسة	٥	%٢,٥

كل ما تم ذكره سابقاً	١٩	%٩,٥
المجموع	٤٨	%٢٤

بناءً على معطيات الجدول(١٤) فأن عدد المبحوثين الذين يرون بأن ممارسة لعبة البوبجي لها مضار عديدة ومتنوعة قد بلغ عددهم(٤٨) مبحوثاً وبنسبة(٢٤%)، وتشير النتائج الإحصائية للجدول(١٥) الى إن(١٩) مبحوثاً وبنسبة(٩,٥%) قد أشاروا الى إن لعبة البوبجي لها مضار في كل الجوانب(الإجتماعية، النفسية، الصحية، المادية، التعليمية)، في حين أشار(١١) مبحوثاً وبنسبة(٥,٥%)الى مضارها الإجتماعية، وإن(٨) مبحوثين وبنسبة(٤%) يعتقدون بأن لها مضار صحية على الأفراد الذين يمارسون اللعبة بأستمرار، و(٥) مبحوثين وبنسبة(٢,٥%) يرون بأن لها مضار تعليمية، ولاسيما الأفراد من هم في مراحل الدراسة، وأشار(٤) مبحوثين وبنسبة(٢%) الى مضارها المادية، وجاءت أقل الإجابات وبواقع مبحوثاً واحداً فقط وبنسبة(٠,٥%) الى مضارها النفسية.

جدول(١٦) يوضح اسهامات لعبة البوبجي في الحياة الاجتماعية للمبحوثين

ت	العبارات	أتفق		لا أتفق		المجموع	
		العدد	النسبة	العدد	النسبة	العدد	النسبة
أ	تسهم لعبة البوبجي في زيادة معلوماتي الشخصية	١٥٧	%٧٨,٥	٤٣	%٢١,٥	٢٠٠	%١٠٠
ب	تسهم لعبة البوبجي في إنعزالي عن الأهل والأصدقاء	١٢	%٦	١٨٨	%٩٤	٢٠٠	%١٠٠
ج	تسهم لعبة البوبجي في نمو مخيلتي الشخصية	١٠٨	%٥٤	٩٢	%٤٦	٢٠٠	%١٠٠
د	تسهم لعبة البوبجي بإضعاف دافعيتي للعمل والدراسة	٩٨	%٤٩	١٠٢	%٥١	٢٠٠	%١٠٠
ه	تسهم لعبة البوبجي في زيادة جرأتي وقوتي	١٢٤	%٦٢	٧٦	%٣٨	٢٠٠	%١٠٠
و	تسهم لعبة البوبجي في زيادة علاقاتي الاجتماعية	١١٢	%٥٦	٨٨	%٤٤	٢٠٠	%١٠٠
ي	تسهم لعبة البوبجي في في تصاعد إنفعالاتي العصبية	٧٣	%٣٦,٥	١٢٧	%٦٣,٥	٢٠٠	%١٠٠

أوضحت البيانات الإحصائية للجدول(١٦) الى إن(١٥٧) مبحوثاً وبنسبة(٧٨,٥%) قد إتفقوا مع فكرة إسهام لعبة البوبجي في زيادة معلوماتهم الشخصية، في حين لم يتفق المبحوثين وبواقع(١٨٨) مبحوثاً وبنسبة(٩٤%) مع فكرة إسهام اللعبة في إنعزالهم عن الأهل والأصدقاء، ودلت النتائج الاحصائية الى إن(١٠٨) مبحوثاً وبنسبة(٥٤%) إتفقوا مع فكرة إسهام اللعبة في تنمية مُخيلتهم الشخصية، في حين إن المبحوثين الذين لم يتفقوا مع فكرة إسهام اللعبة في إضعاف دافعيتهم للعمل والدراسة قد جاءت بواقع(١٠٢) مبحوثاً وبنسبة(٥١%) وبفارق ضئيل مع الرأي المضاد، وإتفق(١٢٤) مبحوثاً وبنسبة(٦٢%) على إن اللعبة أسهمت في زيادة جرأتهم وقوتهم، وإتفق(١١٢) مبحوثاً وبنسبة(٥٦%) مع فكرة إسهام اللعبة في زيادة علاقاتهم الإجتماعية، في حين لم يتفق(١٢٧) مبحوثاً وبنسبة(٦٣,٥%) مع فكرة إسهام اللعبة في تصاعد الإنفعالات العصبية، ويُلاحظ

على الجدول(١٦) إن المبحوثين وبنسب مُتباينة قد إتفقوا مع العبارات ذات الجانب الإيجابي أكثر من العبارات ذات الجانب السلبي، ويمكن أن يُعزى ذلك الى تجاربهم الشخصية مع اللعبة من جهة، ولإضفاء صفة المقبولية لممارسة اللعبة من جهة أخرى.

جدول(١٧) يوضح مدى إنعكاسات مشاهد القوة والعنف في لعبة البوبجي على المحيط المجتمعي للمبحوثين

الخيارات	العدد	النسبة المئوية
نعم	٩٤	%٤٧
لا	١٠٦	%٥٣
المجموع	٢٠٠	%١٠٠

تشير المعطيات الإحصائية للجدول(١٧) الى إن(١٠٦) مبحوثاً وبنسبة(٥٣%) قد أشاروا لعدم إنعكاس مشاهد القوة والعنف على محيطهم الإجتماعي، في حين أشار(٩٤) مبحوثاً وبنسبة(٤٧%) الى إنها إنعكست على محيطهم الإجتماعي، ويُلحظ على الجدول(١٧) الى إن هنالك تقارب نسبي في آراء المبحوثين، وبالرغم من إن المبحوثين الذين يرون بأن مشاهد القوة والعنف قد إنعكست على محيطهم الإجتماعي قد جاءت بالمرتبة الثانية وبنسبة قريبة من نصف عينة البحث، إلا إنها تؤشر خطورتها على السلوك الإجتماعي للأفراد الذين يمارسون اللعبة تجاه الأفراد الآخرين.

جدول(١٨) يوضح طبيعة انعكاسات مشاهد القوة والعنف في لعبة البوبجي على المحيط المجتمعي للمبحوثين

الخيارات	العدد	النسبة المئوية
خلافات اسرية	٥٩	%٢٩,٥
شجارات مع الاصدقاء	٢٧	%١٣,٥
توترات مع زملاء العمل	٥	%٢,٥
صدامات مع القوات الامنية	٣	%١,٥
المجموع	٩٤	%٤٧

بناءً على معطيات الجدول (١٧) فإن(٩٤) مبحوثاً وبنسبة(٤٧%) قد أشاروا الى إن مشاهد القوة والعنف في لعبة البوبجي الإلكترونية قد إنعكست نحو محيطهم الإجتماعي، وتشير النتائج الإحصائية للجدول(١٨) الى إن(٥٩) مبحوثاً وبنسبة(٢٩,٥%) قد أشاروا الى وجود خلافات أُسرية نتيجة ممارسة اللعبة بأستمرار، ويمكن أن يُعزى ذلك الى الإنعزال عن أفراد الأسرة وإهمالها، وعدم القيام بالواجبات المنزلية المناطة بهم، مما قد يُنتج جواً مشحوناً داخل الأسرة، في حين أشار(٢٧) مبحوثاً وبنسبة(١٣,٥%) الى إن لعبة البوبجي قد أوجدت مشاجرات وخصومات بين الأصدقاء المقربين، وذلك بسبب ممارستهم نفس اللعبة وضمن مجموعة واحدة وقد يختلفون فيما بينهم في أساسيات اللعبة، كما أشار(٥) مبحوثين وبنسبة(٢,٥%) الى إن اللعبة أسهمت في إيجاد توترات بين زملاء العمل ولاسيما عند ممارسة بعض الأفراد لعبة البوبجي في ساعات العمل، في حين أشار(٣)

مبحوثين وبنسبة(١,٥%) وهي نسبة ضئيلة من المبحوثين الى إن اللعبة قد أوجدت صدامات مع القوات الأمنية، ويُلاحظ الباحث قيام بعض الأفراد بمحاولة التشبه بالشخصيات الإفتراضية في اللعبة من حيث المَلبس والتجهيزات الوقائية الأخرى، وإستخدام الزجاجات الحارقة(المولوتوف) ضد القوات الأمنية، ولاسيما في بعض الإحتجاجات غير السلمية.

المبحث السادس/ تحليل فرضيات البحث والنتائج والتوصيات

أولاً: تحليل فرضيات البحث

الفرضية الأولى/ هنالك فروق معنوية ذات دلالات إحصائية بين نوع عمل المبحوثين ووقت ممارستهم للعبة البوبجي.

جدول(١٩) يوضح الفروق بين نوع العمل ومقدار وقت ممارسة لعبة البوبجي

مقدار الوقت		نوع العمل						
		موظف	كاسب	عاطل عن العمل	ربت بيت	طالب	منتسب	المجموع
١٠-٣٠ دقيقة	العدد	٢	٥	٣	٣	٣	-	١٦
	%	%١	%٢,٥	%١,٥	%١,٥	%١,٥	-	%٨
٣٠دقيقة - ساعة	العدد	٣	٩	٨	٢	٢	٢	٢٦
	%	%١,٥	%٤,٥	%٤	%١	%١	%١	%١٣
ساعة تقريبا	العدد	٧	١٤	٢١	٥	١١	١	٥٩
	%	%٣,٥	%٧	%١٠,٥	%٢,٥	%٥,٥	%٠,٥	%٢٩,٥
ساعتين فأكثر	العدد	١٢	٢٥	٢٩	٨	٢٣	٢	٩٩
	%	%٦	%١٢,٥	%١٤,٥	%٤	%١١,٥	%١	%٤٩,٥
المجموع	العدد	٢٤	٥٣	٦١	١٨	٣٩	٥	٢٠٠
	%	%١٢	%٢٦,٥	%٣٠,٥	%٩	%١٩,٥	%٢,٥	%١٠٠
القيمة المحسوبة		٩,٩٨	القيمة الجدولية	٧,٨١	مستوى الدلالة	٠,٠٥	درجة الحرية	٣

من خلال إختبار مربع كاي (Chi Square) يتبين إن القيمة المحسوبة وقيمتها (٩,٩٨) كانت اكبر من القيمة الجدولية التي تبلغ(٧,٨١) وعلى مستوى دلالة (٠,٠٥) وبدرجة حرية تساوي(٣)، علية فأننا نقبل فرضية البحث بوجود فروق معنوية ذات دلالات إحصائية بين نوع عمل المبحوثين ووقت ممارستهم للعبة البوبجي.

الفرضية الثانية/ هنالك فروق معنوية ذات دلالات إحصائية بين التحصيل الدراسي للمبحوثين ومدى إدراكهم بمضار لعبة البوبجي.

جدول (٢٠) يوضح الفروق بين التحصيل الدراسي ومدى ادراك المبحوثين بمضار لعبة البوبجي

جنس المبحوثين		جنس أصدقاء المجموعة(التيم) الذين تمارس معهم لعبة البوبجي			
		ذكور فقط	اناث فقط	كلاهما مختلط	المجموع
ذكور	العدد	٣٥	٣٠	١١٢	١٧٧
	%	%١٧,٥	%١٥	%٥٦	%٨٨,٥
اناث	العدد	٤	٤	١٥	٢٣
	%	%٢	%٢	%٧,٥	%١١,٥
المجموع	العدد	٣٩	٣٤	١٢٧	٢٠٠
	%	%١٩,٥	%١٧	%٦٣,٥	%١٠٠

القيمة المحسوبة	١٩,٩٤	القيمة الجدولية	٣,٨٤	مستوى الدلالة	٠,٠٥	درجة الحرية	١

من خلال إجراء اختبار مربع كاي (Chi Square) إتضح لنا بأن القيمة المحسوبة والتي تساوي(١٩,٩٤) هي أكبر من القيمة الجدولية البالغة(٣,٨٤) وعند مستوى ثقة يمثل(٠,٠٥) وبدرجة حرية تساوي(١)، لذلك نقبل فرضية البحث بوجود فروق معنوية ذات دلالات إحصائية بين التحصيل الدراسي للمبحوثين ومدى إدراكهم بمضار لعبة البوبجي.

الفرضية الثالثة/ هنالك فروق معنوية ذات دلالات إحصائية بين جنس المبحوثين والاقبال على ممارستهم للعبة البوبجي بحسب جنس الاصدقاء.

جدول(٢١) يوضح الفروق بين جنس المبحوثين والاقبال على ممارسة اللعبة بحسب جنس الأصدقاء

مدى ادراك المبحوثين بمضار لعبة البوبجي		التحصيل الدراسي						
		ابتدائية	متوسطة	اعدادية	دبلوم	بكالوريوس	ماجستير	المجموع
نعم	العدد	٤	٨	١٧	٦	١١	٢	٤٨
	%	%٢	%٤	%٨,٥	%٣	%٥,٥	%١	%٢٤
لا	العدد	٧	٢٦	٥٣	٢١	٤٥	-	١٥٢
	%	%٣,٥	%١٣	٢٦,٥ %	١٠,٥ %	%٢٢,٥	-	%٧٦
المجموع	العدد	١١	٣٤	٧٠	٢٧	٥٦	٢	٢٠٠
	%	%٥,٥	%١٧	%٣٥	١٣,٥ %	%٢٨	%١	%١٠٠

القيمة المحسوبة	١١,٢٦	القيمة الجدولية	٧,٨١	مستوى الدلالة	٠,٠٥	درجة الحرية	٣

من خلال إجراء اختبار مربع كاي (Chi Square) تبين لنا بأن القيمة المحسوبة والتي تبلغ(١١,٢٦) كانت اكبر من القيمة الجدولية البالغة(٧,٨١) وبمستوى دلالة يساوي(٠,٠٥) وبدرجة حرية تبلغ(٣)، لذلك نقبل فرضية البحث بوجود فروق معنوية ذات دلالات إحصائية بين جنس المبحوثين والاقبال على ممارستهم للعبة البوبجي بحسب جنس الاصدقاء.

ثانياً/ نتائج البحث

لقد توصل البحث لعدة نتائج ميدانية وكان أهمها:-

١- إن أغلب الأفراد الذين يمارسون لعبة البوبجي الإلكترونية يفضلون ممارستها في البيت ومنذ أكثر من سنة.

٢- إن غالبية الأفراد الذين يمارسون لعبة البوبجي الإلكترونية يلعبون بمعدل يفوق ساعتين في اليوم الواحد.

٣- يميل الأفراد لممارسة لعبة البوبجي الإكترونية مع أصدقاءهم المقربين ومن كلا الجنسين(ذكور- إناث).

٤- إن أغلب الأفراد الذين يمارسون لعبة البوبجي الإلكترونية لا يستعملون أسماءهم وصورهم الشخصية الحقيقية ويفضلون الأسماء والصور الوهمية.

٥- إن أغلب الأفراد الذين يمارسون لعبة البوبجي الإلكترونية لا يميلون لترك اللعبة لما لها من عناصر متجددة للتشويق والإثارة عبر مراحلها المختلفة.

٦- يرى أغلب الأفراد الذين يمارسون لعبة البوبجي إن الفائدة من ممارستها تكمن في إمكانية تواصل الأفراد صوتياً على نحوٍ مجاني مع أصدقاءهم ضمن المجتمع الافتراضي.

٧- إن أغلب الأفراد الذين يمارسون لعبة البوبجي الإلكترونية لا يدركون وأحياناً يتغافلون مدى مضارها وخطورتها عليهم.

٨- إن وصول أغلب الأفراد الذين يمارسون لعبة بوبجي الإلكترونية لحالة من الإدمان عليها، إنعكس ذلك على علاقاتهم الأسرية، وأدى الى تنامي الخلافات، والمشاجرات، والخصامات فيما بينهم.

ثالثاً/ التوصيات

وفق النتائج العلمية التي وصل إليها البحث، إرتأى الباحث أن يقدم عدداً من التوصيات التي يراها مهمة وضرورية، ويتطلب من الأفراد، والمجتمع، والحكومة القيام بأدوارهم كلاً حسب المساحة التي يستطيع التحكم بها.

١- ضرورة قيام المؤسسات الإعلامية بتوسعة الحملات التوعوية بخطورة إدمان الأفراد على الألعاب الإلكترونية ومنها لعبة البوبجي.

٢- إنشاء مراكز علمية وطنية متخصصة في إنتاج بعض الألعاب الإلكترونية المحلية التي يتلائم محتواها مع تعاليم الدين وطبيعة العادات، والتقاليد والأعراف المجتمعية.
٣- ضرورة تفعيل النشاطات الرياضية الحقيقية الفردية والجماعية(الفكرية-البدنية) على نحوٍ أوسع يعود بالفائدة على ممارسيها، ويشغل أوقات الفراغ الذي يعانون منه.
٤- ضرورة قيام وزارة الاتصالات بمتابعة ما يطرح من ألعاب إلكترونية سواءً كانت عن طريق تحميلها من أقراص مضغوطة او ألعاب مباشرة(أون لاين) من منصات التواصل الإجتماعي، وحظر الإلعاب التي تروج للعنف او التي لا تتلائم مع الدين، والعادات والتقاليد.

المصادر

- القرآن الكريم، سورة يس، الآية ١٢
١- إبن منظور،(١٩٧٥)، *لسان العرب*، مج١، دار لسان العرب، لبنان
٢- ابو جراح، طفلك والالعاب الالكترونية: مزايا واخطار، (٢٠٠٤)، بحث منشور، *مجلة المتميزة*، القومية العالمية للاعمار والتنمية، العدد ٢٣، الرياض
٣- الجهاز المركزي للأحصاء، (٢٠٢٠)، *مديرية أحصاء محافظة ديالى*، تمت الزيارة الميدانية بتاريخ الثاني من شهر شباط
٤- الدخيل، عبد العزيز عبد الله، (٢٠١٢)، *معجم مصطلحات الخدمة الاجتماعية*، دار المناهج للنشر والتوزيع، ط٢، الاردن
٥- الرميان، هند سليمان صالح، (٢٠٠٧)، *العلاقة بين السلوك العدواني وبين ممارسة لعبة البلاي ستيشن- دراسة شبه تجريبية على تلاميذ المرحلة الابتدائية بمدينة الرياض*، رسالة ماجستير منشورة، جامعة الامام محمد بن سعود الاسلامية، كلية العلوم الاجتماعية، الرياض
٦- الزبون، محمد سليم،(٢٠١٤)، الاثار الاجتماعية والثقافية لشبكات التواصل الاجتماعي على الاطفال في سن المراهقة، بحث منشور، *المجلة الاردنية للعلوم الاجتماعية*، المجلد ٧، العدد٢
٧- سالم، أستبرق داود، (٢٠١٥)، الالعاب الالكترونية وعلاقتها بالعزلة الاجتماعية لدى أطفال الرياض، بحث منشور، *مجلة البحوث التربوية والنفسية*، جامعة بغداد، العدد السابع والأربعون
٨- السبتي، عباس، (٢٠١٢)، *الالعاب الالكترونية وعزوف الاولاد عن الدراسة: نتائج وحلول في دولة الكويت* – دراسة ميدانية
٩- الشمري، مدين نوري طلاك،(٢٠١٥)، الاثار النفسية والاجتماعية الناجمة من تعدد الزوجات، بحث منشور، *مجلة جامعة بابل للعلوم الانسانية*، المجلد٢٣، العدد٣
١٠-عباس، رنا فاضل، (٢٠١٨)، الالعاب الالكترونية واثرها على مستوى التحصيل الدراسي لدى طلبة المرحلة المتوسطة، بحث منشور، *مجلة البحوث التربوية والنفسية*، جامعة بغداد، العدد التاسع والخمسون

١١-عقيل، عقيل حسين، (٢٠١٤)، *خطوات البحث العلمي: من تحديد المشكلة الى تفسير النتيجة*، دار ابن كثير للطبع والنشر، ط١، سوريا
١٢-عمر، احمد مختار، (٢٠٠٨)، *معجم اللغة العربية المعاصرة*، عالم الكتب للنشر، المجلد١، ط١، القاهرة
١٣-عيشور، نادية سعيد، (٢٠١٧)، *منهجية البحث العلمي في العلوم الإجتماعية*، مؤسسة حسين رأس الجبل للنشر والتوزيع، الجزائر
١٤- قويدر، مريم، (٢٠١٢)، *أثر الالعاب الالكترونية على السلوكيات لدى الاطفال – دراسة وصفية تحليلية في الجزائر*، رسالة ماجستير منشورة، جامعة الجزائر، كلية العلوم السياسية والاعلام
15-Cerssey ,D . Crime,(1983), *Contemporary Social Problem , Merton and Nisbet* ,New york ltar court Brace
16- Munn, N.L. ,(1981)Psychology : *The Funda mentals of Human Adjustment* , London, George G. Harrap

(*)الاحياء السكنية التي تم اختيارها عشوائياً بطريقة القرعة من مركز مدينة بعقوبة وتملت بـ(حي التكية الاولى-حي السوامرة– بعقوبة الجديدة– حي المصطفى– حي التحرير الثاني– حي اليرموك الاول" شارع مستشفى الرحمة"– حي السراي– حي ام العظام– حي شفتة– حي العبور)

(**)المحكمون والخبراء بحسب القابهم العلمية هم:-
أ.د فاضل حسن جاسم– جامعة ديالى– كلية التربية الاساسية
أ.م.د طالب عبد سالم– جامعة بغداد– كلية الاداب– قسم علم الاجتماع
أ.م.د رسول مطلق محمد– جامعة بغداد– كلية الاداب– قسم علم الاجتماع
أ.م.د ماجد علي مصطفى– جامعة بغداد– كلية الاداب– قسم علم الاجتماع