HNSJ Humanities & Natural Sciences Journal
ISSN: (e) 2709-0833
www.hnjournal.net

مجلة العلوم الإنسانية والطبيعية
مجلة علمية محكمة (التصنيف: NSP)
معامل التأثير العربي للعام 2020 = 0.44

عنوان البحث

الألعاب الإلكترونية وأثرها على العلاقات الأسرية – لعبة البُبجي نموذجًا

بسمة صالح سعيد الشيخي[1] إيمان موسى فرج الزوي[2]

[1] محاضر بقسم علم الاجتماع جامعة اجدابيا
بريد الكتروني: Basma.saleh@uoa.edu.ly
[2] محاضر بقسم الإحصاء جامعة اجدابيا
بريد الكتروني: eman_musa@uoa.edu.ly

HNSJ, 2022, 3(7); https://doi.org/10.53796/hnsj3714

تاريخ النشر: 2022/07/01م تاريخ القبول: 2022/06/21م

المستخلص

تتمثل إشكالية هذه الدراسة في محاولة التعرف على تأثير الألعاب الإلكترونية على العلاقات الأسرية، وتنطلق لتحقق مجموعة أهداف وهي: معرفة تأثير الألعاب الإلكترونية على العلاقات داخل الأسرة، وقد اتخذت من لعبة " البُبجي " نموذجاً، وذلك من خلال معرفة تأثير " عدد الساعات التي يقضيها اللاعب على اللعبة، وعدد الجولات التي يلعبها في كل مرة، والوسيلة المستخدمة للعب، ووقت اللعب " على العلاقات الأسرية، وتعتبر هذه الدراسة من الدراسات الوصفية، ومنهجها المسح عن طريق العينة، ولتحقيق أهداف الدراسة تم الاعتماد على تصميم استبانة كأداة لجمع البيانات، وطبقت علي عينة بلغ عددها 384 مفردة، وقد توصلت إلى العديد من النتائج الهامة منها أن العلاقات الأسرية الاجتماعية تأثرت نوعاً ما بالألعاب الإلكترونية (لعبة البُبجي) غير أنها لم تؤثر في العلاقات الأسرية الوجدانية، وأنه توجد فروق ذات دلالة إحصائية عند مستوى معنوية (5%) في فاعلية الاستجابات للعلاقات الأسرية الاجتماعية والوجدانية على السواء طبقاً للمتغيرات (نوع الوسيلة المفضلة , وقت دخول اللعبة, عدد ساعات اللعب, طريقة اللعب)، وقد أوصت الدراسة بمجموعة من التوصيات منها إقامة حملات توعوية من خلال وسائل الإعلام لتوضيح سلبيات الألعاب الإلكترونية، ويتم تخصيص محاضرات وحملات منها للعبة الببجي، ضرورة القيام بدراسات متنوعة حول موضوع الألعاب الإلكترونية بصفة عامة، ولعبة الببجي بصفة خاصة؛ نظراً لشح الدراسات عن هذا الموضوع في المجتمع الليبي حسب علمنا.

الكلمات المفتاحية: لعبة البُبجي, العلاقات الإجتماعية, العلاقات الوجدانية, الألعاب الالكترونية, التكنولوجيا

RESEARCH TITLE

ELECTRONIC GAMES AND THEIR IMPACT ON FAMILY RELATIONSHIPS - THE PUBG GAME AS A MODEL

Basma Salih Seid Ali[1] **Eyaman Musa Farag Farag[2]**

[1] Lecturer at Ajdabiya Universit- Department of Sociology.
Email: Basma.saleh@uoa.edu.ly
[2] Lecturer at Ajdabiya Universit- Department of Statistics.
Email: eman_musa@uoa.edu.ly

HNSJ, 2022, 3(7); https://doi.org/10.53796/hnsj3714

Published at 01/07/2022 **Accepted at 21/06/2021**

Abstract

The problematic of this study is an attempt to identify the impact of electronic games on family relationships, and it sets out to achieve a set of goals, namely: Knowing the impact of electronic games on relationships within the family, and I have taken the game of "PUBG" as an example, by knowing the effect of "the number of hours that the player spends on the game, the number of rounds that he plays each time, the means used to play, and the time of play" on family relationships .

This study is considered one of the descriptive studies, and its methodology is survey by sample, and in order to achieve the objectives of the study,

a questionnaire design as a tool for collecting data was relied on, and it was applied on a sample of 384 individuals, and it reached many important results. Among them is that the social family relations were affected somewhat by electronic games (the game of PUBG), but it did not affect the emotional family relations, and that there are statistically significant differences at a significant level (5%) in the effectiveness of responses to both social and emotional family relations according to the variables (type of means Favorite, time to enter the game, number of hours of play, mode of play).

The study recommended a set of recommendations, including the establishment of awareness campaigns through the media to clarify the negatives of electronic games, and lectures and campaigns are devoted to the game of PUBG, the need to conduct various studies on the topic of electronic games in general, and the game of PUBG in particular. Given the scarcity of studies on this subject in Libyan society, according to our knowledge.

Key Words: game of "PUBG" , social relations , emotional relations, electronic games, technology

مقدمة

يعد وجود طفرات تكنولوجية قوية في السنوات الأخيرة أمر جلي وواضح؛ ومن بين هذه الطفرات الحديثة والهامة ذلك التطور الذي حدث في المجال الإعلامي، وخاصة مجال الصورة والفيديو؛ فمن خلال التحديث المبتكر والتطور السريع في شكل العرض أصبح لدينا طرقاً للعرض تحاكي الواقع وتشبهه، وقد طال هذا التطور مجال الألعاب الإلكترونية؛ حيث أدخلت عليها التقنيات الحديثة تغييرات هائلة في العرض والتشويق والإثارة والواقعية، والتي من شأنها أن تكون مصدر جذب للكثير من الفئات العمرية، ولم تعد هذه الألعاب مقتصرة على الأطفال فقط ، بل تعدتهم إلى فئات عمرية أخرى، وتعتبر لعبة " البجي " أحد أهم الألعاب الإلكترونية في العصر الحالي؛ حيث اجتاحت هذه اللعبة كافة دول العالم ودخلت إلى كثير من البيوت إن لم نقل أغلبها، ومثل هذا الأمر يدعو إلى التساؤل:

هل هذا التغير التكنولوجي الكبير في مجال الألعاب الإلكترونية له تأثيرات جانبية؟ وهل امتد تأثيرها ليشمل النظام الأسري؟

إن وجود دراسة واحدة تجيب عن هذه التساؤلات وتبحث عن كافة التأثيرات أمر صعب إن لم يكن مستحيلاً؛ لذلك ركزت الدراسة على جانب واحد في مجال الأسرة ألا وهو " العلاقات الأسرية " وذلك كدراسة ميدانية على كافة أفراد الشعب الليبي.

أولاً: إشكالية الدراسة:

1- تحديد المشكلة:

يعتبر موضوع العلاقات الأسرية من الموضوعات التي شغلت أذهان الكثير من البحاث والدارسين في مجال العلوم الإنسانية ،حيث إنها تمثل الشبكة الرئيسة للأسرة والتي هي نواة المجتمع الأولى وملاذ الفرد وأساسه، لذلك اهتم العلماء بالأسرة وبشبكة علاقاتها وتماسكها وتوافق أفرادها هذا من جهة، ومن جهة أخرى درسوا تفككها وانحلالها والمشكلات التي تواجهها وكل ما يزعزع استقرارها، فالنظام الأسري يعتبر أهم نظام وأقدم بناء اجتماعي على الإطلاق، ومن المعروف لدى الجميع أنه بتقدم الحياة تعرضت الأسرة للعديد من التغيرات كغيرها من الأبنية الاجتماعية ، ومن أهم تلك التغيرات التقليص الذي تعرضت له وظائفها؛ فقد تقاسمت وظائفها مع مؤسسات أخرى كالوظيفة التعليمية، والتربوية، والثقافية، وغيرها من الوظائف التي من بينها الوظيفة الترفيهية، والتي مع التقدم التكنولوجي سَحبت من الأسرة بشكل شبه كامل، فأصبح الأبناء منكبين على الأجهزة الإلكترونية وما فيها من برامج وألعاب جذابة استطاعت أن تأخذهم إليها بكل سهولة ويسر، وهذا الأمر لم يتوقف عند الأبناء فقط؛ بل تعداه ليصل إلى الآباء والأجداد، وأصبح أغلب أفراد الأسرة لديهم وسائل ترفيهية يستخدمونها ، وهذا الانغماس التكنولوجي الذي يتعرض له أفراد الأسرة من شأنه أن يؤثر فيها وفي علاقاتها، ومن هنا كان واجبً على الدارسين في مجال العلوم الإنسانية تسليط الضوء على تأثير هذه التغيرات فيها؛ لذلك كان موضوع هذه الدراسة " تأثير الألعاب الإلكترونية على العلاقات الأسرية ".

2- أهمية الدراسة:

يعد موضوع تأثير الألعاب الإلكترونية على العلاقات الأسرية من الموضوعات الهامة لكونه يهتم بنظام

اجتماعي هام في المجتمع ألا وهو النظام الأسري، كما أن دراسة هذا التأثير بطريقة ميدانية يُضفي عليه نوعاً من الواقعية والموضوعية ويبعده عن التحيز والأحكام الذاتية، هذا بالإضافة إلى أننا نتوقع الوصول إلى إضافة علمية جديدة في مجال الدراسات الإنسانية.

3- أهداف الدراسة:

الهدف العام لهذه الدراسة هو معرفة تأثير الألعاب الإلكترونية على العلاقات داخل الأسرة، وقد اتخذت من لعبة " البُبجي " التي ذاع صيتها بين أفراد المجتمع الليبي نموذجاً، وذلك من خلال معرفة تأثير " عدد الساعات التي يقضيها اللاعب على اللعبة، وعدد الجولات التي يلعبها في كل مرة، والوسيلة المستخدمة للعب، ووقت اللعب " على العلاقات الأسرية، بالإضافة إلى معرفة الخصائص العامة لمستخدمي لعبة " البُبجي".

4- مصطلحات ومفاهيم الدراسة :

تحتوي هذه الدراسة على مصطلحين أساسين هما:

أ. الألعاب الإلكترونية :

يشير مصطلح اللعبة إلى " نشاط ينخرط فيه اللاعبون في مخطط مفتعل محكوم بقواعد معينة بشكل يؤدي إلى نتائج قابلة للقياس الكمي" (أحمد، 2020) والألعاب الإلكترونية تمثل تطوراً من تطورات التكنولوجيا السمعية والبصرية، والتي تعتمد على الأبعاد الثلاثية لإحداث واقعية في اللعب من قبل المستخدم (الحشاش، 2008)، وقد ظهرت الألعاب الإلكترونية منذ عام 1979 م نتيجة لامتزاج الحاسب الآلي مع الخيال العلمي وتطور استخدامات التلفزيون، حيث إن هذه الألعاب تعتبر نشاطاً ذهنياً ـ بالدرجة الأولى ـ يضم ألعاب الفيديو والكمبيوتر والهواتف النقالة وأي لعبة تأخذ صبغة إلكترونية (رمضان، 2019)، وتهتم هذه الدراسة بلعبة إلكترونية طرحت على الإنترنت في عام 2017 وهي لعبة البُبجي (PUBG)؛ والتي تعد من الألعاب الإلكترونية العنيفة، وقد انتشرت بشكل كبير ومتسارع بين الأفراد، وذلك لطبيعة تصميمها العصري والدقيق؛ كما تمتاز هذه اللعبة بأن اللاعبين فيها يتواصلون سمعياً وبصرياً، مما أضفى عليها طابع الواقعية وأبعدها قليلاً عن العالم الافتراضي، ومصطلح (PUBG) هو اختصار لكلمة (Player unknowns Battlegrounds) والتي تعني " مجهولون في ساحة المعركة "، ويمكن ممارسة هذه اللعبة على الأجهزة الذكية، وعلى الحاسب الآلي، وأجهزة تشغيل الألعاب، وتفترض هذه اللعبة أن هناك 100 لاعب يقفزون من طائرة حربية على جزيرة يبدؤون بجمع الأسلحة وقتل بعضهم البعض، وبذلك يكون كل شخص فيهم قاتل وضحية في وقت واحد، ومن قواعد هذه اللعبة أنه يمكن للشخص أن يلعب بطريقتين:

إما فردية فيتحارب مع 99 شخص، أو جماعية فيكوّن فريقاً لا يتجاوز 4 أشخاص يمكنه التحاور معهم وسماعهم من خلال الميكرفون وسماعات الرأس؛ وذلك لتعزيز التواصل بينهم (الجبور، الكريميين، و المجالي، 2020)، وتُعنى هذه الدراسة بلعبة البُبجي من حيث "عدد الساعات التي يقضيها الشخص على اللعبة، وعدد الجولات التي يلعبها في كل مرة، والوسيلة المستخدمة للعب، وفترات اللعب ".

ب. العلاقات الأسرية:

وهي الصلات أو الروابط التي تكون بين زوج وزوجة، وآباء بأبناء، وأخوة مع بعضهم البعض وهذه العلاقات

تكون مشبعة بالحب والقبول والثقة، والتي من شأنها أن تساعد أفرادها أن ينمو في جو طبيعي، فالأسرة الصالحة والسعيدة هي عبارة عن وحدة مكونة من مجموعة أفراد –الزوج والزوجة والأطفال– تتفاعل مشاعرهم، وتتحد أمزجتهم، وتنصهر اتجاهاتهم، وتتفق مواقفهم، وتتكامل وظائفهم، وتتوحد غايتهم (المالك و نوفل، 2006)، وتقصد هذه الدراسة بالعلاقات الأسرية " الروابط والصلات الاجتماعية والعاطفية والوجدانية التي تجمع بين أفراد الأسرة الليبية ".

5- متغيرات الدراسة :

تنقسم متغيرات الدراسة إلى متغيرين أساسيين هما: المتغير المستقل وهو الألعاب الإلكترونية وتم تقسيمها إلى عدة متغيرات فرعية وهي (طريقة اللعب، عدد ساعات اللعب، فترات الدخول للعبة، الوسيلة المستخدمة في اللعب)، والمتغير التابع والذي يتمثل في العلاقات الأسرية والتي تقسيمها إلى محورين أساسين هما (العلاقات الأسرية الاجتماعية، والعلاقات الأسرية الوجدانية).

6- الدراسات السابقة :

منذ أن اجتاحت التكنولوجيا العالم، وتعاقبت التغيرات في المجتمعات لفتت هذه التغيرات انتباه البحاث والمهتمين بالشأن العلمي في كافة التخصصات، ومن بين التغيرات التي حظيت باهتمام علماء الاجتماع اللعب بالألعاب الإلكترونية؛ فقد تعددت الدراسات التي تحدثت عنها وعن دوافع الإقبال عليها وأثرها على الفرد وأسرته ومجتمعه، فدرست بأشكال متعددة وبمناهج مختلفة، وستذكر هذه الدراسة بعضاً منها.

هناك دراسة لمريم قويدر بعنوان " أثر الألعاب الإلكترونية على السلوكيات لدى الأطفال "، والتي حاولت فيها الإجابة عن التساؤلات الآتية: ما مكانة الألعاب الإلكترونية ضمن السياق العائلي؟ وما هي عادات ممارسة الطفل الجزائري لهذه الألعاب الإلكترونية؟ وما هي التأثيرات المحتملة للألعاب الإلكترونية على السلوك لدى الطفل الجزائري؟، وتوصلت إلى جملة من الاستنتاجات وهي: أن الألعاب الإلكترونية يحبها الأطفال المدروسين ويميلون لشرائها واقتناءها، وهم يتمتعون بقدر كبير من الحرية في شراء وممارسة هذه الألعاب، و يمارس أغلبية الأطفال الألعاب الإلكترونية في العطل والمناسبات، وهذا يعود للرقابة والتوجيه الذي يفرضه أولياء الأمور على الأطفال مما يقلل أضرار تأثير الألعاب على التحصيل الدراسي لهم، كما أنهم يمارسونها لأكثر من خمس ساعات مما يؤثر على صحتهم وتركيزهم في الدراسة، من جهة أخرى هم يفضلون ممارستها في البيت بدلاً من قاعات الألعاب ومقاهي الإنترنت؛ لتوفر الجو الملائم للممارسة؛ أما من ناحية نوعية الألعاب فأغلبية الأطفال يفضلون الألعاب الرياضية والحربية والقتالية، وهذا ما يجعلهم عرضة للسلوكيات العدوانية، والعزلة الاجتماعية، والانطواء على أنفسهم؛ مما يؤثر سلبا على نموهم الفكري والشخصي والاجتماعي، فهم يذهبون لممارسة الألعاب ويفضلونها على الحديث مع العائلة، كما أن أغلبية الأطفال يقلدون أبطالهم المفضلين في الألعاب الإلكترونية، وهذا ما يجعلهم يتقمصون شخصيات غير شخصياتهم تكون مبنية حسب مبادئ وقيم البطل الذي يفضلونه، وبذلك يميلون للتقليد الذي يؤثر في المستقبل على تكوين شخصياتهم واعتمادهم على أنفسهم وثقتهم بها، من جهة أخرى تعمل هذه الألعاب على تعليم الطفل كيفية التعامل مع التكنولوجيات الحديثة كالكمبيوتر، والإنترنت، والأجهزة الإلكترونية، وغيرها من التقنيات الحديثة والعصرية التي أدخلت الطفل عالم التكنولوجيا الرقمية والعالم الافتراضي، كما أنها

جعلته أكثر إصراراً على تحقيق النجاح والفوز وتحقيق الطموح، فخسارته في الألعاب وإصراره على الفوز يولد فيه الإرادة على تحقيق النجاح والفوز، مما يؤثر على طموحاته المستقبلية وإصراره في تحقيق أهدافه والتخطيط لحياته (قويدر، 2012).

وهناك دراسة لفاطمة همال بعنوان " الألعاب الإلكترونية عبر الوسائط الإعلامية الجديدة وتأثيرها في الطفل الجزائري عام 2012 "، وقد هدفت إلى التعرف على هل إذا كان تأثير الألعاب الإلكترونية إيجابي أم سلبي على الطفل هل لذلك أثر على الجانب النفسي أم العقلي أم الاثنين معاً، وما هي مساهمة الوسائط الإعلامية في تحقيق التأثير، وقد توصلت الدراسة إلى أن الوسائط الإعلامية الجديدة هي البيئة الأساسية لزيادة تعلق الطفل الجزائري بالألعاب الإلكترونية من خلال تعلقه بهذه الوسائط وتبنيه لاستخدامها، كما أنها تكسب الطفل مهارة عالية في التعامل مع الوسائط الإعلامية الجديدة مقارنة بسنه، وأكدت أن أكثر أنواع الألعاب تفضيلاً ألعاب القتال والحروب والمغامرات، ولهذه الألعاب تأثير على التكوين العقلي والنفسي والجسدي للطفل بحيث تؤثر في أخلاقه وثقافته من خلال مضامين العنف والقتال (همال، 2012).

واهتم آخرون بدراسة تأثيرها على مستوى التحصيل؛ مثل الدراسة التي قامت بها رنا فاضل عباس بعنوان " الألعاب الإلكترونية وأثرها على مستوى التحصيل الدراسي لدى طلبة المرحلة المتوسطة "، وقد هدفت هذه الدراسة إلى التعرف على عادات ممارسة الألعاب الإلكترونية لدى طلبة المرحلة المتوسطة، والتعرف على تأثير مسار الألعاب الإلكترونية على التحصيل الدراسي، ودراسة الفروق في التحصيل الدراسي لدى طلبة المرحلة المتوسطة تبعاً للجنس وعدد ساعات وأوقات ممارسة اللعب، ونوع الوسيلة المفضلة، وقد بينت الدراسة أن أفراد العينة يمارسون اللعبة أيام العطلة، ويلعبون أقل من ساعة في اليوم، وأن الألعاب الإلكترونية لم تؤثر على مستوى تحصيلهم، وهناك فروق ذات دلالة بين الإناث والذكور لصالح الذكور (عباس، 2018)، وهذه النتيجة تختلف عن نتائج دراسة أميرة مشري التي كانت بعنوان " أثر الألعاب الإلكترونية عبر الهواتف الذكية على التحصيل الدراسي للتلميذ الجزائري "، وقد هدفت للإجابة على عدة تساؤلات منها ما هي درجة إقبال التلميذ على استخدام الألعاب الإلكترونية، وما هي دوافع إقبال التلميذ على استخدام الألعاب الإلكترونية، وهل تؤثر الألعاب الإلكترونية على تحصيل الطالب، وقد توصلت الدراسة إلى أن أغلب التلاميذ يستخدمون الألعاب الإلكترونية يومياً وكان الدافع هو التسلية والترفيه، وأنها أثرت على مستوى تحصيلهم (مشري، 2017)، وهذا ما أكدته كوثر هاني التي درست أثر الألعاب الإلكترونية عبر الإنترنت على المراهقين، وقد هدفت إلى الإجابة عن التساؤلات الآتية: ما هي أساليب استخدام الألعاب الإلكترونية لدى المراهقين، وما هي دوافع ممارسة هذه الألعاب، وما هي الآثار الإيجابية والسلبية للألعاب الإلكترونية على المراهقين، وقد توصلت إلى أن أغلب التلاميذ يستخدمون الألعاب الإلكترونية دائماً ودافعهم التسلية والترفيه، وتؤثر على تحصيلهم الدراسي (هاني، 2019).

وهناك دراسة لدلال عبد العزيز الحشاش بعنوان " أثر ممارسة بعض الألعاب الإلكترونية في السلوك العدواني لدى طلبة المرحلة الثانوية في المدارس الحكومية بدولة الكويت "، هدفت هذه الدراسة إلى معرفة أثر ممارسة بعض الألعاب الإلكترونية في السلوك العدواني لدى طلبة المرحلة الثانوية في المدارس الحكومية بدولة الكويت، و ذلك من خلال اختبار فرضية الدراسة القائلة أنه لا توجد فروق ذات دلالة إحصائية عند مستوى دلالة 0.05 بين متوسط درجات المجموعة التجريبية ومتوسط درجات المجموعة الضابطة في السلوك العدواني لدى طلبة المرحلة

الثانوية بدولة الكويت تعزى إلى أثر ممارسة بعض الألعاب الإلكترونية، وتوصلت الدراسة إلى وجود فروق ذات دلالة إحصائية عند مستوى دلالة 0.05 بين متوسط درجات المجموعة التجريبية ومتوسط درجات المجموعة الضابطة في السلوك العدواني لدى طلبة المرحلة الثانوية بدولة الكويت تعزى إلى أثر ممارسة بعض الألعاب الإلكترونية (الحشاش، 2008).

وهناك دراسات سلطت الضوء على لعبة البُبجي ومن بين تلك الدراسات دراسة رامي عبد الحميد الجبور، و أيمن أحمد الكريمين، وماجدة عبد العزيز المجالي بعنوان " العلاقة بين لعبة البُبجي والميل إلى العنف لدى الأبناء من وجهة نظر الآباء والأمهات في المجتمع الأردني دراسة مسحية على عينة من أهالي إقليم الشمال"، وقد هدفت الدراسة إلى التعرف على العلاقة بين لعبة البُبجي والميل للعنف، وقد أظهرت نتائج الدراسة أن لعبة البُبجي منتشرة على نطاق واسع بين الأبناء، وأن هناك آثاراً سلبية للعبة عليهم، إذ جاءت بدرجة مرتفعة وبمتوسط حسابي 4.13، وهناك درجة مرتفعة للميل إلى العنف لدى الأبناء الممارسين للعبة، وقد جاءت بمتوسط 4.08، وهناك علاقة ارتباط موجبة دالة بين الآثار السلبية للعبة ودرجة الميل للعنف (الجبور، الكريميين، و المجالي، 2020).

وهناك دراسة لنورا طلعت إسماعيل رمضان بعنوان العلاقات الاجتماعية لمستخدمي الألعاب الإلكترونية عبر الإنترنت لعبة PUBG نموذجاً، قد هدفت هذه الدراسة إلى رصد أهم المحددات المرتبطة بممارسة الشباب لهذه اللعبة، و الكشف عن طبيعة و مدى التأثير الذي مارسته اللعبة على شبكة العلاقات الاجتماعية لممارسيها من أفراد العينة " قضاء وقت الفراغ ، و التنفيس عن الغضب و إثبات المهارة" و أن ثمة علاقات اجتماعية تشكلت بين اللاعبين وتطورت لتتحول من علاقات عبر المجال الافتراضي إلى علاقة في الحياة الواقعية، و أن العلاقات التي تشكلت من خلال اللعبة لا يعني مطلقا أن لعبة ببجي أو غيرها من الألعاب الإلكترونية تصنع علاقات في حد ذاتها، بل هي آلية أو وسيلة أسهمت في تشكيل علاقات ذات طابع اجتماعي، تتسم بخصائص تقترب بشدة من خصائص العلاقات الواقعية؛ مثل :التعاون والتنافس والصراع، بل وامتدت الخصائص لتصل إلى أن تصبح شكلاً من العلاقات العاطفية (رمضان، 2019).

تناولت كل هذه الدراسات وغيرها موضوع الألعاب الإلكترونية وتأثيراتها على مستخدميها من حيث سلوكياتهم، وتعليمهم، وعلاقاتهم، وتشكل شخصياتهم، فقد ارتبطت هذه الألعاب بالعديد من مناحي الحياة؛ كالجوانب العقلية والجسدية والنفسية والاجتماعية لمستخدميها، وموضوع هذه الدراسة يسير في نفس السياق وأن اختلفت الطرق والمناهج، حيث تعتبر هذه الدراسة جزءاً من حلقات تتراص لتدرس مشكلة تؤرق المجتمع؛ فتهتم هذه الدراسة بشكل أساس على تأثير هذه الألعاب على العلاقات داخل الأسرة.

7- فروض الدراسة:

1- توجد فروق ذات دلالة إحصائية عند مستوى معنوية (5%) في فاعلية الاستجابات للعلاقات الأسرية الاجتماعية طبقاً للمتغيرات (طريقة اللعب، عدد ساعات اللعب، فترات الدخول للعبة، الوسيلة المستخدمة في اللعب).

2- توجد فروق ذات دلالة إحصائية عند مستوى معنوية (5%) في فاعلية الاستجابات للعلاقات الأسرية الوجدانية طبقاً للمتغيرات (طريقة اللعب، عدد ساعات اللعب، فترات الدخول للعبة، الوسيلة المستخدمة في اللعب).

مدخل نظري :

1-مدخل العام:

مما لاشك فيه أن الأسرة أهم بناء اجتماعي في المجتمع؛ فهي المزود الأساسي لهُ بالطاقات البشرية، لذلك كان من المهم المحافظة عليها وعلى استقرارها وتماسكها؛ وعليه فإن الصورة التي من المفترض أن تكون عليها الأسرة هي أن تكون وحدة مترابطة ترتبط كافة أجزاءها ارتباطاً عفوياً لا تنافر بينها (الهيئة العامة لشئون المطابع الأميرية، 1984)، وارتباط هذه الأجزاء يكون من خلال شبكة العلاقات الاجتماعية التي هي المحور الأول في دراسات علم الاجتماع، فقد أولى لها الكثير من البحاث والعلماء جانباً من دراساتهم وأبحاثهم أمثال جون بارنس، وجيمس كلايد متشل، وبرودنس ويلدون، وإليزبيت بوت والتي ركزت في دراستها بشكل أساسي على العلاقات الاجتماعية للأسرة.

وقد عرف فيبر العلاقات الاجتماعية على أساس أنها " تصرف مجموعة من الأشخاص في تتابع متوافق بصورة تبادلية تبعاً لمعناه ومتوجه وفقاً لهذا المعنى " (فيبر، 1675)، إذاً الشرط الأساسي للعلاقات الاجتماعية هو التوافق أو الاتفاق على معنى واحد، وهذا الأمر ينطبق على العلاقات داخل الأسرة، وهذه الفكرة تروق لإصحاب نظرية التوقع والتي ترى أن ما يكتسب في التعلم هو استعداد للاستجابة لأشياء معينة باعتبارها علامات لأشياء أخرى (متوقعة) (الهيئة العامة لشئون المطابع الأميرية، 1984)، فما تعلمه الأسرة لأبنائها هو عبارة عن طرق استجابة لمواقف معينة متوقعة؛ لذلك كان من المفترض أن تهيئ الأسرة المناخ الاجتماعي الملائم لإفرادها، وهذا القول يدفعنا للحديث عن فكرة بارسونز عن " الفاعل الاجتماعي " والذي يرى أنه هو من يختار الأهداف ووسائل تحقيق الأهداف في ضوء القيم والمعايير الاجتماعية التي تحددها الثقافة، وهذا الأمر يتغير بتغير الزمان والمكان، فالألعاب الإلكترونية مثلاً لم تكن موجودة في سلم الألويات لدى الشعوب في زمن مضى، ولكنها باتت في مقدمة الأولويات بالنسبة للجيل الجديد الذي اعتبرها أحد أهم وسائل الترفيه والتسلية لديه، وهذا بالضبط ما تحدثت عنه نظرية شيكاغو التي ترى أن العالم الاجتماعي يظهر خصائص الانسياب والتصوير والإبداع والتغير، وهذا ما يسمى بالتقدم الاجتماعي أو الديمقراطية، ومن وجهة نظرهم فإن التطور الاجتماعي إنما هو نتيجة لتطور إبداع الفرد، هذا وتفترض هذه النظرية أن البشر يتصرفون حيال الأشياء على أساس ما تعنيه تلك الأشياء لهم، وهذا الأمر قد ينطبق على مستخدمي الألعاب الإلكترونية فهي تعني لهم الكثير وبالتالي يعتبرونها سلوكاً اعتادوا على فعله بالشكل الذي يراه كل منهم مناسباً له (كريب، 1999)، وقد فسر السلوك البشري العديد من المداخل؛ ولعل أكثر هذه المداخل تغذية لموضوع الدراسة من الناحية النظرية هو المدخل التوافقي أو نظرية التوازن وأهم روادها هيدر، ونيو كمب، وزاجونيك، والتي ترى أن الأشخاص يتوافقون إذا أحبوا نفس الأشياء وكرهوا نفس الأشياء، والعكس إذا كانوا متناقضين؛ ففي هذه الحالة تكون العلاقة بينهم متوترة وغير متوازنة ولا يوجد بها توافق، كما ترى هذه النظرية أنه عندما يكون هناك توافق بين أفراد الجماعة سوف يقاومون أي تغيير لكي يحافظوا على

التوازن الجمعي، ويضيف زاجونيك إلى ذلك أن هذا التوازن لا يجب أن يكون مع العالم الخارجي فقط بل يجب أن يكون متناغمً مع ذواتنا (فهمي، 2006)، ولعل أفكار هذه النظرية تقترب كثيراً من أفكار الدراسة من حيث نظرتها للعلاقات الأسرية؛ فدخول الألعاب الإلكترونية إلى الأسرة جعل منها عنصر تغيير، وبالتالي فإن الأسرة وأفرادها من المفترض أن يسعوا لإعادة التوازن وإيجاد طريقة لضبطه مع احترام التوافق الذاتي لكل فرد داخل الأسرة.

2-الأسرة وتكنولوجيا الألعاب الإلكترونية:

لقد أدى دخول التكنولوجيا إلى البناء الأسري كما أشرنا سابقاً إلى إضعافه أو فقدان وظائفه، وفي هذا المجال تحدث كير كباتريك عن أثر التكنولوجيا في تناقص العلاقات التعليمية الرسمية في المنزل، وكذلك النشاط الديني؛ فتعليم الدين وممارسة شعائره لم تعد من خصائص البيت، إضافة إلى تناقص وظيفة الترويح؛ فالنادي والمسرح والإنترنت أصبحت هي المتنفس، وبالتالي اخرجت هذه الوظيفة من نطاق الأسرة وتولت تقديمها جهات أخرى (بيرى، 1998)، كما أنه من المعلوم أن اقتناء وسائل التكنولوجيا لم يعد في وقتنا الحاضر مجرد كماليات أو مظهر من مظاهر الحداثة أو الرفاهية، بل أن الأمر وصل إلى مرحلة الهوس عند الكثيرين؛ فمثلاً نجد أن جهاز الهاتف النقال أصبح من الضروريات التي يجب أن تتوفر لكل فرد من أفراد الأسرة ويكون لصيقاً به لا يفارقه، هذا وقد ظهرت بوضوح ظاهرة التباهي بالأجهزة الإلكترونية والتفاخر بها؛ إذ لا يكتفون باقتناء الجهاز فقط، بل يجب أن يكون من أخر ابتكار وبمواصفات معينة ومميزات خاصة، ويتم استبدالها من حين إلى أخر حسب الموضة، هذا وقد كان التقدم التكنولوجي عاملاً من عوامل إضعاف الترابط الأسري، وأكثر ما يهمنا الحديث عنه هنا هو فقدان الأسرة الوظيفة الترويحية أو الترفيهية بسب هذا التقدم، والتي قد يكون لها التأثير على شبكة علاقاتها الداخلية، فقد رأى البعض أن هذا التقدم يهدد العلاقات الاجتماعية داخل الأسرة من جهة، وعلاقاتها الاجتماعية بأفراد المجتمع من جهة أخرى (وازي و يوسف، 10/9/ابريل/2013).

الألعاب الإلكترونية السلبيات والإيجابيات:

الألعاب الإلكترونية كأي شيء موجود في هذه الحياة له جانبين أحدهما سلبي والأخر إيجابي، فهي سلاح ذو حدين، وقد تباينت وجهات نظر العلماء والمفسرين لآثار هذه الألعاب، فقد ركز الأغلبية العظمى على سلبيات هذه الألعاب ورأوا أن لها تأثيراً كبيراً على صحة مستخدميها، وقد أثبت ذلك مجموعة من العلماء من خلال دراسة قاموا بها في جامعة نيويورك الأمريكية، والتي ثبت فيها أن مستخدمي الألعاب الإلكترونية لديهم العديد من المشاكل الصحية والجسدية (العقيلي، 2010)، وللألعاب الإلكترونية تأثير سلبي على حياة الفرد العملية والدراسية والتربوية؛ فقد أشار كلاً من Calvert, Staiano, and Bond إلى أن الإدمان على الألعاب الإلكترونية أثر سلباً على التحصيل الدراسي، وكان سببا للاضطراباتُ في التعلم وإهمال الواجبات المدرسية، والهروب من المدرسة (الجبور، الكريميين، و المجالي، 2020)، هذا إضافة إلى تسببها في الكثير من الاضطرابات والأمراض النفسية؛ مثل تعود الأطفال على العنف والعزلة والميل إلى الانطوائية، وغيرها من الأمراض النفسية، وقد صنفت منظمة الصحة العالمية (WHO) عام 2018 اضطراب الألعاب الإلكترونية في التصنيف الدولي للأمراض (ICD-11) وقد عرفت هذا الصنف من الأمراض بأنه "" نمط لسلوك الألعاب الرقمية أو الفيديو التي تتميز بصعوبة التحكم في الوقت الذي يقضيه المصاب كما أن صاحبها يعطي أولوية

للألعاب على الأنشطة والمهام الأخرى " (منظمة الصحة العالمية، 2019)، وهذا ما تحدثت عنه نورة السعد عام 2005 من خلال تأكيدها على أن هناك العديد من الأبحاث والدراسات أكدت أن ممارسة الألعاب الإلكترونية كانت السبب في بعض المآسي؛ حيث ارتبطت نتائج هذه الألعاب خلال خمسة وثلاثين عاماً (1970–2005) بازدياد السلوك العنيف وارتفاع معدل جرائم القتل والاغتصاب والاعتداءات الخطيرة في الكثير من المجتمعات، والقاسم المشترك في كل هذه الدراسات هو العنف الذي تعرضه وسائل الإعلام والألعاب الإلكترونية، والذي يتم تقديمه للأطفال والمراهقين على أنه نوع من التسلية والمتعة (السعد، 2005)، كما أن لهذه الألعاب تأثيراً على الحياة الاجتماعية من حيث عدم احترام القواعد والأعراف والتقاليد والأنظمة، هذا بالإضافة إلى تأثيرها على حياتهم الاجتماعية بشكل عام، وفي هذا الشأن يرى البيلاوي أن للألعاب الإلكترونية تأثير سلبي على الجانب الاجتماعي لحياة الأطفال؛ فهي لا تساعدهم على التفاعل الاجتماعي، غير أنه يرى أن للألعاب الإلكترونية تأثيرات إيجابية على حياة الأطفال العقلية ؛ حيث أكد على أن الآباء والمعلمين يتفقون وبدرجة عالية على أنها وسيلة ثقافية هامة وأنها مصدر للتعلم المعرفي واللغوي، وهي وسيلة لتنشيط قدرات التفكير والانتباه والتخيل والابتكار والإبداع لدى مستخدميها، وقد أرجع البيلاوي سلبيات هذه الألعاب إلى سوء توجيه الكبار إلى استخدام هذه الألعاب وليس إلى الألعاب في حد ذاتها (الحشاش، 2008).

منهجية الدراسة:

تعتبر هذه الدراسة من الدراسات الوصفية، ومنهجها المسح عن طريق العينة، ومجتمع الدراسة والذي يعنى به جميع مفردات أو وحدات الظاهرة موضع الدراسة (منسي، 2011) وهو كافة أفراد الشعب الليبي والبالغ عددهم حسب إحصائية 2015، 6,103,100 مواطن تقريباً (مصلحة الاحصاء والتعداد، 2015)، ونظراً لكبر حجم المجتمع فقد استخدمنا أسلوب المعاينة، واعتمدنا على معادلة ستيفن ثامبسون لتقدير نسبة حجم العينة في حالة المجتمع المحدود، بفرض أن مقدار الخطأ هو 5%، وبدرجة ثقة 95%، وقد كان حجم العينة 384 مفردة، ونوعها عشوائية بسيطة.

$$n = \frac{Npq}{(N-1) * \frac{B^2}{(z_{1-\alpha/2})^2} + pq}$$

$$n = \frac{6103100 * 0.5 * 0.5}{(6103100-1) * \frac{(0.05)^2}{(1.96)^2} + 0.5 * 0.5} = 384.189$$

حيث أن:

N وهي تساوي حجم المجتمع ويقدر بـ 6103100 نسمة تقريباً.

B^2 وهي مقدار الخطأ وتساوي 0.05

Pq وهي احتمالات وتساوي 0.5

1- حدود الدراسة :

يتحدد نطاق الدراسة بالحدود التالية:

أ. **الحدود الموضوعية**: يتمثل موضوع الدراسة في معرفة تأثير الألعاب الإلكترونية على العلاقات داخل الأسرة ويشمل عناصر تضمنتها أداة القياس وهي: عدد الساعات التي يقضيها على اللعبة، وفترات دخول اللعبة، وطريقة ووسيلة اللعب.

ب. **الحدود الزمنية** : يتحدد النطاق الزمني للدراسة في الفترة الممتدة من 1-10-2020 إلى 1-3-2021.

ج. **الحدود المكانية**: تم إنجاز هذه الدراسة في أغلب المدن الليبية والمتمثلة في المدن الشرقية والغربية والجنوبية.

د. **الحدود البشرية**: تشكلت عينة الدراسة من مستخدمي لعبة البُبجي في المدن الليبية.

2- أداة الدراسة:

تم الاعتماد على تصميم استبانة كأداة لجمع البيانات، وطبقت علي عينة بلغ عددها 384 مفردة، استُخدم فيها مقياس ليكارت (Likert Scale) الثلاثي، ثم تم حساب المتوسط الحسابي (المتوسط المرجح)، والذي يستخدم إذا كان المتغير يأخذ قيماً تختلف من حيث أهميتها؛ لذلك يجب أخذ هذه الأهمية في الاعتبار، وذلك بإعطاء كل عبارة الوزن المناسب لأهميتها، ولتحقيق هدف الدراسة تم استخدام برمجية الحزمة الإحصائية للعلوم الاجتماعية IBM SPSS Statistics 25 ، كأداة لتحليل بيانات الدراسة، وقد تضمنت الاستبانة عدة محاور وهي كالآتي:

1. تتضمن استمارة الاستبانة على أسئلة البيانات الأولية التي تخص النوع، والعمر، والمهنة، والحالة الاجتماعية، والمستوى التعليمي، وكذلك أسئلة تخص اللعبة؛ كنوع الوسيلة المفضلة للعب، وفترات الدخول للعبة "يومياً أو أسبوعياً، أو شهرياً" ، وأيضاً عدد ساعات التي يقضيها المبحوث في ممارسة اللعبة في اليوم، وطريقة لعبه، والدافع من استخدام هذه اللعبة.
2. تتضمن الاستبانة على سبعة عشر سؤال يخص المحور الأول (العلاقات الأسرية الاجتماعية)، تم الاعتماد في بنائه على مجموعة من مقاييس العلاقات الأسرية مع تعديلها بما يتناسب مع الدراسة، وتم ترقيمها كالتالي: أوافق 1، محايد 2، غير موافق 3.
3. تتضمن الاستبانة على سبعة عشر سؤال يخص المحور الأول (العلاقات الأسرية الوجدانية)، وقد تم الاعتماد في بنائه على مجموعة من مقاييس العلاقات الأسرية مع تعديلها بما يتناسب مع الدراسة، وتم ترقيمها كالتالي: أوافق 3 ، محايد 2، غير موافق 1.

3-اختبار الصدق والثبات:

أ. **الصدق**: تم قياس صدق الأداة باستخدام أسلوبين (صدق المحكمين وصدق الارتباط الداخلي)؛ حيث تم تحكيم الاستبانة من طرف مجموعة من الأساتذة المتخصصين في علم الاجتماع وبناءً على ملاحظاتهم تم

التعديل في بعض الفقرات، وكذلك تم حساب معامل ارتباط بيرسون بين درجات كل محور من محاور الاستبانة والدرجة الكلية.

جدول (1) حساب قيم الارتباط بين كل محور والاستبانة ككُل (الصدق البنائي)

الصدق البنائي		معدل الدرجات للمحور الاول	معدل الدرجات للمحور الثاني	الدرجة الكلية للمحاور
معدل الدرجات للمحور الأول	معامل الارتباط	1		
	القيمة الاحتمالية	0.000		
معدل الدرجات للمحور الثاني	معامل الارتباط	0.471**	1	
	القيمة الاحتمالية	0.000		
الدرجة الكلية للمحاور	معامل الارتباط	0.879**	0.835**	1
	القيمة الاحتمالية	0.000	0.000	

**. Correlation is significant at the 0.01 level (2-tailed).

يتضح من الجدول وجود علاقة طردية قوية عند مستوى دلالات 0.05 و 0.01 بين محاور الاستبانة على التوالي المحور الأول 0.879 والمحور الثاني 0.835 مع الدرجة الكلية للمقياس وعليه يتبين أن الاستبانة بمحاورها وجميع فقراتها دالة إحصائياً وتتمتع بصدق الاتساق البنائي؛ مما يجعلها أداة صادقة تقيس ما وضعت من أجله.

ب. **الثبات:** يتم اختبار ثبات الاستبانة (الموثوقية Reliability) بعدة أدوات أشهرها معامل ألفا كرونباخ (Cronbach's Alpha) (جبريل، 2020) وهو ما تم استخدامه لقياس ثبات أداة الدراسة :-

جدول (2) نتائج اختبار Cronbach's Alpha للاستبيان.

م	المحور	عدد الأسئلة	قيمة ألفا كرونباخ Cronbach's Alpha	الصدق الذاتي Intrinsic Validity
1	العلاقات الأسرية الاجتماعية	17	0.893	0.945
2	العلاقات الأسرية الوجدانية	17	0.888	0.942
3	كامل الاستمارة	34	0.917	0.958

ومن الجدول السابق يمكننا ملاحظة أن قيمة معامل الثبات (Cronbach's Alpha) لمحاور الدراسة تتراوح بين (0.88 و 0.91) تقريباً، ولمعرفة الصدق الذاتي وهو (إيجاد الجذر التربيعي لقيم معاملات الثبات)، تعتبر أداة جمع البيانات صادقة بقيم تتراوح بين (0.94 و 0.95)، وهذه القيم تعتبر جيدة جداً، ومعمول بها في العلوم الاجتماعية، ومن هنا يمكننا القول أن محاور الدراسة تتسم بالصدق، والثبات (السيد، 19779).

اختبار فروض الدراسة:

بعد التأكد من تجانس العينة واعتدالية البيانات تم اختبار فروض الدراسة من خلال استخدام اختبار T لعينتين

مستقلتين، وتحليل التباينOne– Way ANOVA ، و قياس حجم الأثر(Effect Size) باستخدام مربع إيتا η^2 وهو الذي يمثل نسبة تباين المتغير التابع التي ترجع للمتغير المستقل، أي أنه يبين قوة العلاقة بين المتغير التابع والمتغير المستقل، فهو يعطينا الدلالة العملية للفروق الإحصائية أو العلاقات بين المتغيرات، ويعرف بأن حجم التأثير (وبدون أي تضمين للسببية) هو الدرجة التي توجد فيها الظاهرة في المجتمع، أو الدرجة التي تكون فيها الفرضية الصفرية خاطئة، ويسمى أحياناً " نسبة الارتباط "، ويعتبر مقياساً وصفياً للترابط بين العينات موضوع البحث (مجموعات مستقلة أو غير مستقلة) (أبو حطب و صادق، 1991).

1. يكون حجم التأثير صغير إذا كان $0.01 < \eta^2 < 0.06$
2. يكون حجم التأثير متوسط إذا كان $0.06 < \eta^2 < 0.14$
3. يكون حجم التأثير كبير إذا كان $\eta^2 > 0.14$

الجانب الميداني :

1- الجداول الأحادية:

سيتم في هذا الجانب التحليل الوصفي للبيانات حيث يعتمد على تصنيف وتبويب بيانات البحث وعرضها جدولياً وبيانياً وتحليل محتوياتها, والتعرف على اتجاهاتها، والأهمية النسبية بين المتغيرات مع بعضها البعض، وكذلك استخدام بعض مقاييس النزعة المركزية (الوسط الحسابي المرجح) وبعض مقاييس التشتت (الانحراف المعياري) وسيكون ذلك على النحو الآتي :

الجدول رقم (3) توزيع المبحوثين حسب بياناتهم الأولية

النوع	ذكور 65.6%		إناث 34.4%	
العمر	من 15 إلى 22 سنة 50.5%	من 23 إلى 30 سنة 34.9%	من 31 إلى 38 سنة 14.6%	
الحالة الاجتماعية	أعزب 82%	متزوج 16.7%	مطلق أو أرمل 1.3%	
المستوى التعليمي	ثانوي فأقل 31%		جامعي فما فوق 69%	
المهنة	لا أعمل 10.4%	طالب 62.2%	عمل خاص 12.8%	موظف حكومي 14.6%

تبين من الجدول السابق أن أغلب مستخدمي لعبة البُبجي كانوا من الذكور وذلك بنسبة 65.6%، وكان أغلب أعمارهم تتراوح بين 15 إلى 22 سنة، وذلك بنسبة 50.5%، والحالة الاجتماعية لأغلبهم أعزب، وأغلب المبحوثين كانوا من فئة الجامعي فما فوق بنسبة 69%، أما عن المهنة فأغلبهم كانوا طلاباً بنسبة 62.2%.

الجدول رقم (4) توزيع المبحوثين حسب وسيلة اللعب

نوع الوسيلة المفضلة للعبة	التكرار	النسبة
الهاتف	313	81.5%
الجهاز المحمول (الحاسب الآلي)	30	7.8%
أجهزة الألعاب (التابلت)	41	10.7%
المجموع	384	100%

يتضح من خلال الجدول السابق أن أغلب مستخدمي لعبة البُبجي في ليبيا يفضلون استخدام هواتفهم النقالة كوسيلة للعب وذلك بنسبة 81.5%، وقد يعود ذلك إلى تواجدها الدائم معهم وصغر حجمها وسهولة نقلها من مكان إلى أخر، هذا وتعتبر الهواتف النقالة أكثر الأجهزة الإلكترونية انتشاراً، وتليها أجهزة التابلت كوسيلة مفضلة للعب بنسبة 10.7%، وأخيراً أجهزة الكمبيوتر بنسبة 7.8%.

الجدول رقم (5) توزيع المبحوثين حسب وقت الدخول للعبة

الدخول للعبة	التكرار	النسبة
يومي	228	59.4%
أسبوعي	101	26.3%
شهري	55	14.3%
المجموع	384	100%

تبين من الجدول السابق أن أغلب أفراد العينة يدخلون إلى اللعبة بشكل يومي وذلك بنسبة 59.4%، ويمكننا اعتبار هذه الفئة الأكثر إدماناً للعبة البُبجي فقد أصبح اللعب بالبُبجي سلوك يومي اعتادوا عليه لا يستطيعون البقاء دونه، ومن ثم تليها الفئة الأقل إدماناً وهم الذين يدخلون للعبة بشكل أسبوعي وقد بلغت نسبتهم 26.3%، وكانت الفئة الأقل إدماناً من الفئتين السابقتين هم الذين لا يستخدمون اللعبة إلا شهرياً، وقد بلغت نسبتهم 14.3%، ونعتقد أن الفئتين الأسبوعية والشهرية هي فترة تقديرية وأصحابها هم من يستخدمون اللعبة في أوقات فراغهم .

الجدول رقم (6) توزيع المبحوثين حسب عدد سلعات ممارسة اللعبة

عدد ساعات ممارسة اللعبة	التكرار	النسبة
أقل من ساعتين	137	35.7%
من 2 إلى أقل من 5 ساعات	143	37.2%
من 5 إلى أقل من 8 ساعات	65	16.9%
من 8 ساعات فأكثر	39	10.2%
المجموع	384	100%

تبين من الجدول السابق أن أعلى نسبة من المبحوثين كانت للذين يمارسون اللعبة من 2 إلى أقل من 5 ساعات وقد بلغت 37.2%، تليها نسبة الذين يمارسونها أقل من ساعتين بنسبة 35.7% ، والترتيب الثالث كان لفئة الذين يستخدمون البُبجي من 5 إلى أقل من 8 ساعات بنسبة 16.9%، وأخيراً كانت الفئة من 8 ساعات فأكثر هي الأقل استخداماً، وعند التدقيق في هذه النتيجة نجد أن هناك حوالي 64.3% أو ما يقاربها تستخدم اللعبة لأكثر من ساعتين في اليوم الواحد، وحوالي 27.1% يستخدمونه لأكثر من خمس ساعات يومياً، وهذه النسب ليست بقليلة، وعدد ساعات الجلوس على اللعبة ليس بقليل، ويمكن أن نعتبر ذلك من مؤشرات الإدمان الإلكتروني الذي تسببه هذه اللعبة على شريحة مهمة من شرائح المجتمع وهم فئة الشباب.

الجدول رقم (7) توزيع المبحوثين حسب طريقتهم في اللعب

طريقة اللعب	التكرار	النسبة
اللعب أكثر من جولة بشكل متواصل	210	54.7%
اللعب بشكل متقطع وأخذ قسطاً من الراحة بين الجولات	174	45.3%
المجموع	384	100%

تبين من الجدول السابق أن أغلب أفراد العينة يلعبون البُبجي بشكل متواصل في أكثر من جولة ويستخدمون أكثر من خريطة حيث وصلت نسبتهم إلى 54.7%، وهي ليست بالنسبة القليلة، حيث تمثل أكثر من نصف العينة، وهذا الأمر يدفعنا للقول أن هذه الألعاب تحتوي على عناصر جذب قوية تجعل مستخدميها يلعبون المراحل دون توقف، وقد يكون ذلك بسبب الإثارة والتشويق الذي يجدونه في كل مرحلة، كما تبين أن نسبة الذين يلعبون بشكل متقطع كانت 45.3%.

الجدول رقم (8) توزيع المبحوثين حسب دوافعهم للعب

ما الدافع من استخدام اللعبة	التكرار	النسبة
التسلية والترفيه	202	52.6%
قضاء أوقات الفراغ	87	22.7%
التعرف على أصدقاء	24	6.3%
التنفيس عند الغضب	30	7.8%
تطوير الموهبة	19	4.9%
تنمية الذكاء	22	5.7%
المجموع	384	100%

تبين من الجدول السابق أن أغلب أفراد العينة يستخدمون البُبجي كوسيلة ترفيهية ولقضاء أوقات فراغهم وهم حوالي 75.3% وهناك من كان هدفه اجتماعي وهو التعرف على أصدقاء جدد وقد وصلت نسبتهم 6.3%، أما الـ 7.8% فهم الفئة العنيفة في العينة والتي كان الهدف من دخولهم للعب هو تفريغ نوبات غضب داخلهم، أما حوالي 10.6% كانت أهدافهم من اللعب تنموية فهدفهم تنمية ذاتهم ومواهبهم والرفع من مستوى ذكائهم من خلال ابتكار الخطط واستخدام الأدوات وعدم تكرير الاخطاء، وهذا الأمر مؤشر جيد عن الفئة المستخدمة للعبة البُبجي.

الجدول رقم (9) توزيع المبحوثين حسب مكان ممارستهم اللعب

الأماكن التي تمارس منها اللعبة	التكرار	النسبة
البيت	228	59.4%
مع الأصدقاء	33	8.6%
العمل	5	1.3%
كل ما ذكر سابقاً	32	8.3%
ليس لدي مكان محدد	86	22.4%
المجموع	384	100%

تبين من الجدول السابق أن أغلب أفراد العينة يستخدمون اللعبة في البيت، وقد بلغت نسبتهم 59.4%، و 22.4% ليس لهم مكان محدد للعب، فهم يلعبون أينما يحلو لهم، أما الذين لا يلعبون البُبجي إلا في وجود أصدقائهم فكانت نسبتهم 8.6%، والذين يمارسونها أثناء عملهم كانت نسبتهم 1.3%، وهم فئة قليلة، وهذا مؤشر جيد ويتماشى مع نتائج الجدول السابق الذي يقول أن أغلبهم يمارسون اللعب للتسلية أو أوقات الفراغ وهذا ما لا يجب أن يحدث في العمل، وهناك فئة تستخدم البُبجي في البيت ومع الأصدقاء وفي العمل أيضاً، وهي تشكل ما نسبته 8.3% وهي أيضاً ليست بالنسبة الكبيرة التي يمكن التخوف منها.

دول(10) توزيع المبحوثين على حسب إجاباتهم على فقرات العلاقات الأسرية الاجتماعية

ت	العبارات (العلاقات الأسرية الاجتماعية)	موافق	احياناً	غير موافق	الوسط المرجح	الانحراف المعيار	النتيجة
.1	لعبة البوبجي سببت لي الانعزال عن أسرتي	92	133	159	2.17	0.790	أحيانا
.2	كثيراً ما يشرد ذهني في التفكير باللعبة	92	148	144	2.14	0.773	أحيانا
.3	أفكر في اللعبة حتى وأنا جالس مع أفراد أسرتي	91	93	200	2.28	0.824	أحيانا
.4	يرى أفراد أسرتي أن لعبة البوبجي غير مفيدة	277	74	33	1.36	0.636	غير موافق
.5	أذا انقطع الإنترنت أشعر بالفراغ	223	112	49	1.55	0.710	غير موافق
.6	يمكن أن أتنازل عن الأكل مع الأهل من أجل إتمام جولات اللعبة	133	105	146	2.03	0.853	أحيانا
.7	فترات جلوسي مع الأهل قلت منذ أن مارست لعبة البوبجي	125	110	149	2.06	0.843	أحيانا
.8	غالباً ما اسهر لساعات متأخرة على اللعبة	190	124	70	1.69	0.762	أحيانا
.9	اللعب مع أخوتي في جولات البوبجي	152	110	122	1.92	0.842	أحيانا
.10	اللعب بالبوبجي يعطلني عن الكثير من واجباتي	133	117	134	2.00	0.835	أحيانا
.11	أقوم بتأجيل الكثير من الزيارات العائلية	111	98	175	2.17	0.848	أحيانا
.12	لا أهتم بمناقشة أفراد أسرتي في الكثير من القضايا	119	111	154	2.09	0.839	أحيانا
.13	في الغالب لا أفي بوعودي مع أسرتي	82	103	199	2.30	0.800	أحيانا
.14	أحصل على متعة أكبر وانشراح أكثر عندما اللعب البوبجي	202	131	51	1.61	0.711	غير موافق
.15	كثيرا ما يحدث خلاف بيني وبين أفراد أسرتي بسبب اللعب	132	110	142	2.03	0.845	أحيانا
.16	لا أجد تشجيع من قبل أفراد أسرتي حول المواضيع التي تخصني	135	119	130	1.99	0.832	أحيانا
.17	أخبر أفراد أسرتي عن انتصاراتي في اللعبة	130	106	148	2.05	0.851	أحيانا
	النتيجة				**1.97**		**أحيانا**

يتضح من نتائج العبارات السابقة أن أغلب المبحوثين علاقاتهم الأسرية الاجتماعية كانت جيدة نوعاً ما؛ حيث تبين من خلال استخدام الوسط المرجح، والذي تحصل على 1.97 على (أحياناً) حسب مقياس ليكارت (Likert Scale) الثلاثي، ولكن هذه النتيجة تدفعنا إلى القول أن العلاقات الأسرية الاجتماعية تعرضت لبعض التصدعات والضعف؛ والدليل على ذلك أن أغلب أفراد العينة مترددين في الإجابة على موافق، ولحل هذا الإشكال وهو اعترافهم بتقصيرهم تجاه أسرهم اتجهوا إلى الإجابة المحايدة كنوع من إرضاء الضمير هذا من جهة، ومن جهة أخرى فإن هناك عبارات تكون الإجابة عنها بـ" أحياناً " مؤشراً خطيراً مثل (في الغالب لا أفي بوعودي مع

أسرتي، أو لا اهتم بمناقشة أفراد أسرتي في الكثير من القضايا، وفترات الجلوس مع الأهل أصبحت أقل) وغيرها من العبارات التي نعتقد أنها مؤشر على نكوص العلاقات العائلية وضعف الروابط والشبكة الاجتماعية داخل أسر مستخدمي لعبة البُبجي.

جدول(11) توزيع المبحوثين على حسب إجاباتهم على فقرات العلاقات الوجدانية الاجتماعية

ت	العبارات (العلاقات الأسرية الوجدانية)	موافق	أحيانا	غير موافق	الوسط المرجح	الانحراف المعيار	النتيجة
.1	لا أستمتع كثيراً باللعب مع أشخاص لم أكن أعرفهم من قبل	167	138	79	2.23	0.77	موافق
.2	لا اشعر بالغضب إذا أوقفت اللعبة أذا طُلب مني ذلك	158	135	91	2.17	0.79	أحيانا
.3	لا أختلف مع أخوتي في طريقة التفكير	133	159	92	2.11	0.76	أحيانا
.4	لا أغضب من نصائح أهلي	204	130	50	2.40	0.71	موافق
.5	أستمتع بالجلسات والحوارات العائلية	205	128	51	2.40	0.71	موافق
.6	أحب أن استمع إلى حديث إخوتي	179	158	47	2.34	0.69	موافق
.7	اشعر بتأنيب الضمير إذا غضب مني احد أفراد أسرتي	216	117	51	2.43	0.72	موافق
.8	أفراد أسرتي مترابطين كثيراً	240	101	43	2.51	0.69	موافق
.9	إذا غضب أحد أفراد أسرتي أحاول إرضاءه	182	150	52	2.34	0.70	موافق
.10	لم أخيب ظن أهلي بي أبداً	224	114	46	2.46	0.70	موافق
.11	اشعر بالسعادة عند اجتماع كل أفراد أسرتي	273	79	32	2.63	0.63	موافق
.12	أحب التعبير عن مشاعري اتجاه أفراد أسرتي	185	121	78	2.28	0.78	أحيانا
.13	عندما أكون حزيناً فإن الحديث مع أسرتي يريحني	166	151	67	2.26	0.74	أحيانا
.14	أتبادل مع أفراد أسرتي كلمات الود	187	153	44	2.37	0.68	موافق
.15	أثق كثيراً في أفراد أسرتي	288	70	26	2.68	0.59	موافق
.16	كل أفراد أسرتي يفهمونني	146	171	67	2.21	0.72	أحيانا
.17	أنا راضيً تماماً عن حياتي الأسرية	289	69	26	2.68	0.59	موافق
	النتيجة				**2.38**		**موافق**

يتضح من نتائج العبارات السابقة أن أغلب المبحوثين علاقاتهم الأسرية الوجدانية كانت جيدة نوعاً ما، حيث تبين من خلال استخدام الوسط المرجح، والذي تحصل على 2.38 على (موافق) حسب مقياس ليكارت (Likert Scale) الثلاثي، وهذه النتيجة تؤكد أن العلاقات الوجدانية كالحب والاحترام والثقة والفرح بوجود الأهل لم تتأثر لدى مستخدمي البُبجي؛ فمشاعرهم وأحاسيسهم تجاه أسرهم ظلت كما هي بعكس العلاقات الاجتماعية التي تأثرت بسبب الرغبة في اللعب، وفي ضوء هذه النتيجة يمكننا أن نرجع إلى فكرة النظرية التوافقية التي تحدثنا عنها سابقاً؛ فلعل الكثير من لاعبي البُبجي يحاولون التوافق مع ذواتهم ورغباتهم ومجتمعهم وأسرهم، وهذا الأمر يمكن استنباطه من إجابتهم " أحياناً " في الجدول رقم 10، و" موافق " في الجدول رقم 11، فنعتقد أنهم يعيشون في حالة إعادة التوازن فيحافظون على مشاعرهم تجاه أسرهم، ويحاولون إيجاد التوازن والتوافق من حين لأخر في الجانب الاجتماعي.

2-اختبارات الفروض:

جدول (12) الفروق و حجم الأثر من خلال استخدام اختباري Effect Size & T-test على المحور الأول (العلاقات الأسرية الاجتماعية) ومتغير طريقة اللعب

المحور	طريقة اللعب	العدد	المتوسط الحسابي	الانحراف المعياري	اختبار t	مستوى الدلالة	الاستنتاج	حجم الأثر مربع إيتا η^2	التقييم
العلاقات الأسرية الاجتماعية	بشكل متواصل	210	1.806	0.4567	-7.663	0.000	دال	0.133	تأثير متوسط
	بشكل متقطع	174	2.162	0.4489					

يتضح من الجدول السابق أن هناك فروقاً ذات دلالة إحصائية في فاعلية الاستجابات للعلاقات الأسرية الاجتماعية طبقاً لمتغير طريقة اللعب؛ حيث كانت قيمة مستوى الدلالة 0.000 وهي أقل من مستوى الدلالة (0.05)، وبالنظر إلى قيم المتوسط الحسابي نجد أن القيمة الأعلى كانت لصالح اللعب بشكل متقطع بمتوسط 2.162، وهذه النتيجة تعني أن العلاقات الأسرية الاجتماعية لمستخدمي لعبة البُبجي بشكل متقطع أفضل من الذين يلعبون بشكل متصل، كما يشير الجدول إلى أن حجم تأثير المتغير المستقل وهو (طريقة اللعب) كانت بنسبة تأثير 13٪ تقريباً في المتغير التابع (العلاقات الأسرية الاجتماعية)، وهي نسبة متوسطة تقع في نطاق حجم التأثير المتوسط لمستويات حجم التأثير سالفة الذكر.

جدول (13) الفروق و حجم الأثر من خلال استخدام اختباري Effect Size & ANOVA على المحور الأول (العلاقات الأسرية الاجتماعية) ومتغير(نوع الوسيلة, دخول اللعبة, عدد ساعات)

		العدد	المتوسط الحسابي	الانحراف المعياري	اختبار f	مستوى الدلالة	الاستنتاج	حجم الأثر مربع إيتا η^2	التقييم
نوع الوسيلة	الهاتف	313	2.005	0.484	5.265	0.006	دال	0.027	تأثير صغير
	الحاسب الآلي	30	1.813	0.480					
	أجهزة الألعاب(التابلت)	41	1.790	0.451					
		العدد	المتوسط الحسابي	الانحراف المعياري	اختبار f	مستوى الدلالة	الاستنتاج	حجم الأثر مربع إيتا η^2	التقييم
دخول اللعبة	يومي	228	1.808	0.459	35.367	0.0000	دال	0.157	تأثير كبير
	أسبوعي	101	2.203	0.409					
	شهري	55	2.192	0.466					
		العدد	المتوسط الحسابي	الانحراف المعياري	اختبار f	مستوى الدلالة	الاستنتاج	حجم الأثر مربع إيتا η^2	التقييم
عدد ساعات اللعب	أقل من ساعتين	137	2.224	0.431	38.845	0.0000	دال	0.235	تأثير كبير
	من 2 إلى أقل من 5 ساعة	143	1.938	0.473					
	من 5 الى اقل من 8 ساعات	65	1.794	0.378					
	من 8 ساعات فأكثر	39	1.457	0.277					

يتضح من الجدول السابق أن هناك فروقاً ذات دلالة إحصائية في فاعلية الاستجابات للعلاقات الأسرية الاجتماعية طبقاً لنوع الوسيلة المستخدمة؛ حيث كانت قيمة مستوى الدلالة 0.006 وهي أقل من مستوى الدلالة (0.05) ، وبالنظر إلى قيم المتوسط الحسابي نجد أن القيمة الأعلى كانت لصالح الهاتف بمتوسط 2.005، أي أن العلاقات الاجتماعية للذين يستخدمون الهاتف في اللعب أفضل من غيرهم، غير أن تأثير المتغير المستقل (وسيلة اللعب) كان بسيطاً على المتغير التابع (العلاقات الأسرية الاجتماعية) بنسبة 2% وهي نسبة صغيرة تقع في نطاق حجم التأثير الصغير لمستويات حجم التأثير، أما نتيجة الجدول بالنسبة لدخول اللعبة فقد كانت هناك فروقاً ذات دلالة إحصائية في فاعلية الاستجابات للعلاقات الأسرية الاجتماعية طبقاً لنوع الوسيلة المستخدمة؛ حيث كانت قيمة مستوى الدلالة 0.000 وهي أقل من مستوى الدلالة (0.05)، وكانت لصالح الذين يلعبون بشكل أسبوعي بمتوسط حسابي 2.203؛ إذ أن العلاقات الاجتماعية لديهم كانت أفضل من غيرهم، كما يشير الجدول إلى أن حجم تأثير المتغير المستقل وهو (وسيلة اللعب) كانت بنسبة تأثير 15٪ تقريباً في المتغير التابع (العلاقات الأسرية الاجتماعية) وهي نسبة كبيرة تقع في نطاق حجم التأثير الكبير لمستويات حجم التأثير، أما عن عدد الساعات فقد كانت هناك فروقاً ذات دلالة إحصائية في فاعلية الاستجابات للعلاقات الأسرية الاجتماعية طبقاً لنوع الوسيلة المستخدمة؛ حيث كانت قيمة مستوى الدلالة 0.000، وهي أقل من مستوى الدلالة (0.05)، وكانت لصالح الذين يلعبون أقل من ساعتين في اليوم بمتوسط حسابي 2.224؛ إذ أن العلاقات الاجتماعية لديهم كانت أفضل من الذين يلعبون لساعات طويلة، كما يشير الجدول إلى أن حجم تأثير المتغير المستقل وهو (عدد ساعات اللعب) كانت بنسبة تأثير 25٪ تقريباً في المتغير التابع (العلاقات الأسرية الاجتماعية)، وهي نسبة كبيرة تقع في نطاق حجم التأثير الكبير لمستويات حجم التأثير.

جدول (14) الفروق و حجم الأثر من خلال استخدام اختباري Effect Size & T-test على المحور الأول (العلاقات الأسرية الوجدانية) ومتغير طريقة اللعب

المحور	طريقة اللعب	العدد	المتوسط الحسابي	الانحراف المعياري	اختبار t	مستوى الدلالة	الاستنتاج	حجم الأثر مربع إيتا η^2	التقييم
العلاقات الأسرية الوجدانية	بشكل متواصل	210	2.2961	0.4506	-4.547	0.000	دال	0.051	تأثير صغير
	بشكل متقطع	174	2.4878	0.3582					

يتضح من الجدول السابق أن هناك فروقاً ذات دلالة إحصائية في فاعلية الاستجابات للعلاقات الأسرية الاجتماعية طبقاً لمتغير طريقة اللعب؛ حيث كانت قيمة مستوى الدلالة 0.000 وهي أقل من مستوى الدلالة (0.05)، وبالنظر إلى قيم المتوسط الحسابي نجد أن القيمة الأعلى كانت لصالح اللعب بشكل متقطع بمتوسط 2.4878، وهذه النتيجة تعني أن العلاقات الأسرية الوجدانية لمستخدمي لعبة البُبجي بشكل متقطع أفضل من الذين يلعبون بشكل متصل، كما يشير الجدول إلى أن حجم تأثير المتغير المستقل وهو (طريقة اللعب) كانت بنسبة تأثير 5٪ في المتغير التابع (العلاقات الأسرية الاجتماعية)، وهي نسبة صغيرة تقع في نطاق حجم التأثير الصغير لمستويات حجم التأثير.

جدول (15) الفروق و حجم الأثر من خلال استخدام اختباري Effect Size & ANOVA على المحور الأول (العلاقات الأسرية الوجدانية) ومتغير(نوع الوسيلة, دخول اللعبة, عدد ساعات)

		العدد	المتوسط الحسابي	الانحراف المعياري	اختبار f	مستوى الدلالة	الاستنتاج	حجم الأثر مربع إيتاη^2	التقييم
نوع الوسيلة	الهاتف	313	2.4281	0.3928	10.164	0.000	دال	0.051	تأثير صغير
	الحاسب الآلي	30	2.1824	0.4285					
	أجهزة الألعاب(التابلت)	41	2.1851	0.5296					
		العدد	المتوسط الحسابي	الانحراف المعياري	اختبار f	مستوى الدلالة	الاستنتاج	حجم الأثر مربع إيتاη^2	التقييم
دخول اللعبة	يومي	228	2.2735	0.4400	21.087	0.000	دال	0.100	تأثير متوسط
	أسبوعي	101	2.5282	0.3133					
	شهري	55	2.5701	0.3744					
		العدد	المتوسط الحسابي	الانحراف المعياري	اختبار f	مستوى الدلالة	الاستنتاج	حجم الأثر مربع إيتاη^2	التقييم
عدد ساعات اللعب	أقل من ساعتين	137	0.33314	2.551	24.753	0.000	دال	0.163	تأثير كبير
	من 2 إلى أقل من 5 ساعة	143	0.37929	2.382					
	من 5 الى اقل من 8 ساعات	65	0.40700	2.276					
	من 8 ساعات فأكثر	39	0.53485	1.974					

يتضح من الجدول السابق أن هناك فروقاً ذات دلالة إحصائية في فاعلية الاستجابات للعلاقات الأسرية الوجدانية طبقاً لنوع الوسيلة المستخدمة، حيث كانت قيمة مستوى الدلالة 0.000 وهي أقل من مستوى الدلالة (0.05)، وبالنظر إلى قيم المتوسط الحسابي نجد أن القيمة الأعلى كانت لصالح الهاتف بمتوسط 2.4281، أي أن العلاقات الوجدانية للذين يستخدمون الهاتف في اللعب أفضل من غيرهم، غير أن تأثير المتغير المستقل (وسيلة اللعب) كان بسيطاً بالنسبة للمتغير التابع (العلاقات الأسرية الوجدانية) بنسبة 5% تقريباً، وهي نسبة صغيرة تقع في نطاق حجم التأثير الصغير لمستويات حجم التأثير، أما نتيجة الجدول بالنسبة لدخول اللعبة فقد كانت هناك فروقاً ذات دلالة إحصائية في فاعلية الاستجابات للعلاقات الأسرية الوجدانية طبقاً لنوع الوسيلة المستخدمة، حيث كانت قيمة مستوى الدلالة 0.000 وهي أقل من مستوى الدلالة (0.05) وكانت لصالح الذين يلعبون بشكل أسبوعي بمتوسط حسابي 2.5282، إذ أن العلاقات الأسرية الوجدانية لديهم كانت أفضل من غيرهم، كما يشير الجدول إلى أن حجم تأثير المتغير المستقل وهو (فترات دخول اللعبة) كانت بنسبة تأثير 10٪

تقريباً في المتغير التابع (العلاقات الأسرية الوجدانية) وهي نسبة متوسطة تقع في نطاق حجم التأثير المتوسط لمستويات حجم التأثير، أما عن عدد الساعات فقد كانت هناك فروقاً ذات دلالة إحصائية في فاعلية الاستجابات للعلاقات الأسرية الوجدانية طبقاً لنوع الوسيلة المستخدمة؛ حيث كانت قيمة مستوى الدلالة 0.000 وهي أقل من مستوى الدلالة (0.05) وكانت لصالح الذين يلعبون 8 ساعات فأكثر في اليوم بمتوسط حسابي 0.53485 إذ أن العلاقات الوجدانية لديهم كانت أفضل من غيرهم، كما يشير الجدول إلى أن حجم تأثير المتغير المستقل وهو (عدد ساعات اللعب) كانت بنسبة تأثير 16٪ تقريباً في المتغير التابع (العلاقات الأسرية الوجدانية) ، وهي نسبة كبيرة تقع في نطاق حجم التأثير الكبير لمستويات حجم التأثير.

نتائج الدراسة

لقد توصلت هذه الدراسة إلى مجموعة من النتائج يمكن إجمالها في الآتي:-

1- تبين من خلال بيانات الدراسة أن الألعاب الإلكترونية ليست مقتصرة على الذكور فقط بل أن الإناث أيضاً يلعبن الألعاب الإلكترونية عبر الإنترنت؛ ففي هذه الدراسة مثلت فئة الإناث أكثر من ثلث العينة، هذا وأوضحت الدراسة أن مستخدمي الألعاب الإلكترونية (لعبة البُبجي) تنوعت أعمارهم فليس هناك فئة عمرية محددة للعب؛ فقد شملت العينة فئات عمرية متنوعة، كما أن أغلب مستخدمي البُبجي من المتعلمين، والذين لم يسبق لهم الزواج ، وأثبتت الدراسة أن أغلب ممارسي هذه اللعبة من فئة الطلبة.

2- تبين من خلال بيانات الدراسة أن مستخدمي لعبة البُبجي يمارسونها عن طريق هواتفهم النقالة وهو ما يتفق مع دراسة (رنا عباس)، ويمارسونها بشكل يومي ولمدة خمس ساعات فأقل، وهذه النتيجة لا تتفق مع دراسة (قويدر) التي أثبتت أن أفراد العينة يمارسون الألعاب الإلكترونية لأكثر من 5 ساعات يومياً، ويلعبون أكثر من جولة متواصلة، وهدفهم من اللعب بهذه اللعبة هو الترفيه والتسلية؛ وهو ما يتفق مع دراستي (أميرة مشري وكوثر هاني)، وأثبتت أنهم يمارسون اللعبة في منازلهم وهذه النتيجة تتفق مع نتائج (قويدر) مرة أخرى.

3- تبين من خلال بيانات الدراسة أن العلاقات الأسرية الاجتماعية تأثرت نوعاً ما بالألعاب الإلكترونية (لعبة البُبجي) غير أنها لم تؤثر في العلاقات الأسرية الوجدانية، فمشاعر الحب والاحترام والثقة وغيرها من عواطف الود لم تتغير بسبب اللعب بلعبة البُبجي، وهذا مخالف لما حدث في العلاقات الأسرية الاجتماعية؛ كفترات الجلوس مع الأهل ومشاركتهم مشاكلهم، ومبادلتهم أطراف الحديث، فقد حدث لهذه السلوكيات شيءً من الركود نتيجة الانشغال باللعب.

4- تبين من خلال الدراسة أنه توجد فروق ذات دلالة إحصائية عند مستوى معنوية (5%) في فاعلية الاستجابات للعلاقات الأسرية الاجتماعية طبقاً للمتغيرات (نوع الوسيلة المفضلة , وقت دخول اللعبة, عدد ساعات اللعب, طريقة اللعب) وبحجم أثر صغير، كبير، كبير، متوسط على التوالي.

5- توجد فروق ذات دلالة إحصائية عند مستوى معنوية (5%) في فاعلية الاستجابات للعلاقات الأسرية الاجتماعية طبقاً للمتغيرات (نوع الوسيلة المفضلة , وقت دخول اللعبة, عدد ساعات اللعب, طريقة اللعب) وبحجم أثر صغيرة، متوسط، كبير، صغير على التوالي .

توصيات الدراسة:

1. إقامة حملات توعوية من خلال وسائل الإعلام لتوضيح سلبيات الألعاب الإلكترونية، ويتم تخصيص محاضرات وحملات منها للعبة الببجي.
2. القيام بدراسات متنوعة حول موضوع الألعاب الإلكترونية بصفة عامة، ولعبة الببجي بصفة خاصة؛ نظراً لشح الدراسات عن هذا الموضوع في المجتمع الليبي حسب علمنا.
3. يجب أن تكثف الجهات المختصة جهودها لمراقبة مثل هذه الألعاب من الناحية النفسية، والدينية والسماح بتداول ما يتناسب منها مع العادات والتقاليد في المجتمع، ومع تعاليم الدين الإسلامي الحنيف.

المراجع

أولاً: الكتب

1-إيان كريب. (1999). النظرية الاجتماعية. (محمد حسين علوم، و محمد عصفور، المترجمون) الكويت: عالم المعرفة.

2-السيد فؤاد البهي(1979)، علم النفس الإحصائي وقياس العقل البشري، ط 3، دار الفكر العربي، القاهرة.

3-حصة بنت صالح المالك، و ربيع محمود نوفل. (2006). العلاقات الأسرية. الرياض: دار الزهراء.

4-رامي صلاح جبريل. (2020). تحليل البيانات خطوة بخطوة في spss data analysis step in spss . بنغازي، ليبيا: دار الكتب الوطنية.

5-فهد بن عبد العزيز العقيلي. (2010). الألعاب الإلكترونية خطر غفلنا عنه يهدد الأسرة والمجتمع. الرياض.

6-فؤاد أبو حطب، و أمال صادق. (1991). مناهج البحث وطرق التحليل الإحصائي في العلوم النفسية والتربوية والاجتماعية. القاهرة: مكتبة الأنجلو المصرية.

7-ماكس فيبر. (1675). مفاهيم أساسية في علم الاجتماع. (صلاح هلال، المترجمون) القاهرة: المشروع القومي للترجمة.

8-محمد سيد فهمي. (2006). تكنولوجيا الاتصال في الخدمة الاجتماعية. الإسكندرية: المكتب الجامعي الحديث.

9-محمود عبد الحليم منسي. (2011). مناهج البحث العلمي في المجالات التربوية والنفسية. الإسكندرية: دار المعرفة الجامعية.

10-الهيئة العامة لشئون المطابع الأميرية. (1984). معجم علم النفس والتربية. الإدارة العامة للمعجمات.

11-الوحيشي احمد بيرى. (1998). الأسرة والزواج مقدمة في علم الاجتماع العائلي. طرابلس: الجامعة المفتوحة.

ثانياً: رسائل الماجستير والدكتوراه

12-أميرة مشري. (2017). أثر الألعاب الإلكترونية عبر الهواتف الذكية على التحصيل الدراسي للتلميذ الجزائري. جامعة العربي بن مهيدي أم البواقي قسم العلوم الإنسانية.

13–دلال عبد العزيز الحشاش. (2008). أثر ممارسة بعض الألعاب الإلكترونية في السلوك العدواني لدى طلبة المرحلة الثانوية في المدارس الحكومية بدولة الكويت. 6. جامعة عمان العربية للدراسات العليا.

14–طاوس وازي، و عادل يوسف. (10/9/أبريل/2013). وسائل التكنولوجيا الحديثة وتأثيرها على الاتصال بين الآباء والأبناء (الإنترنت والهاتف النقال نموذجا). الملتقى الوطني الثاني حول: الاتصال وجودة الحياة في الأسرة (صفحة 2). جامعة قاصدي مرباح ورقلة.

15–فاطمة همال. (2012). الألعاب الإلكترونية عبر الوسائط الإعلامية الجديدة وتأثيرها في الطفل الجزائري. 309. الجزائر.

16–كوثر هاني. (2019). أثر الألعاب الإلكترونية عبر الإنترنت على المراهقين. جامعة الجيلالي بونعامة خميس مليانه قسم العلوم الإنسانية .

17–مريم قويدر. (2012). أثر الألعاب الإلكترونية على السلوكيات لدى الأطفال. 5. جامعة الجزائر كلية العلوم السياسية والإعلام .

ثالثاً: المجلات والتقارير العلمية

18–رامي عبد الحميد الجبور، أيمن أحمد الكريميين، و ماجدة عبد العزيز المجالي. (2020). العلاقة بين لعبة البوبجي والميل إلى العنف لدى الأبناء من وجهة نظر الآباء والأمهات في المجتمع الأردني–دراسة مسحية على عينة من أهالي إقليم الشمال. دراسات العلوم الإنسانية والاجتماعية، 47، صفحة 870.

19–رنا فاضل عباس. (2018). الألعاب الإلكترونية واثرها على مستوى التحصيل الدراسي لدى طلبة المرحلة المتوسطة. مجلة البحوث التربوية والنفسية، صفحة 303.

20–رندا محمد سيد أحمد. (2020). العلاقة بين المخططات المعرفية اللاتكيفية في خدمة الفرد وإدمان الألعاب الإلكترونية لدى عينة من الطالبات الجامعيات :دراسة تنبؤية. دراسات في الخدمة الاجتماعية والعلوم الإنسانية، 51، صفحة 899.

21–مصلحة الإحصاء والتعداد(2015)، الكتاب الإحصائي، نشرة سنوية تصدر عن مصلحة الإحصاء والتعداد.

22–منظمة الصحة العالمية. (2019). التصنيف الدولي للأمراض (ICD–11).

23–نورا طلعت إسماعيل رمضان. (2019). العلاقات الاجتماعية لمستخدمي الألعاب الإلكترونية عبر الإنترنت. المجلة العربية للنشر العلمي AJSP ، صفحة 452.

24–نورة السعد. (2005). الخطر في ألعاب الفيديو للأطفال. جريدة الرياض(13406).