إدمان بلا مخدرات (ورقة بحثية)

إعداد : د. محمد عبد فران

مقدمة

إنتشرت الألعاب الإلكترونية في كثير من المجتمعات العربية والأجنبية إذ لا يكاد يخلو منها بيت ولا متجر، تجذب الأطفال والشباب بالرسوم والألوان والخيال والمغامرة، حيث انتشرت انتشارا واسعاً وكبيراً ونمت نمواً ملحوظاً وأغرقت الأسواق بأنواع مختلفة منها ودخلت إلى معظم المنازل وأصبحت الشغل الشاغل لأطفال وشباب اليوم حيث أنها استحوذت على عقولهم واهتماماتهم. كما أن ألعاب الألعاب الإلكترونية لم تعد حكرًا على الصغار بل صارت هوس الكثير من الشباب وتعدى ذلك للكبار.

وقد انسحب هذا الواقع على شباب واطفال مجتمعنا كنتيجة للتسويق الفعال لهذه المنتجات من جهة ولغايات استراتجية تتعلق بنشر ثقافة معينة تسعى شركات التسويق الى بثها في اغلب مجتمعات العالم الثالث كمجتمعات مستهلكة، ولإظهار الصورة المتقدمة للمجتمعات الغربية خافية في طياتها العديد من الاهداف المدمرة للمجتمعات، وخاصة تلك التي لا تزال تؤمن بمجموعة من القيم الاجتماعية والقيم الدينية وخاصة الاسلامية منها.

ففي السنوات الأخيرة انتشرت محلات بيع الألعاب الإلكترونية بشكل كبير بمختلف أشكالها وأحجامها وأنواعها، وقابل هذا الانتشار طلب متزايد من قبل الأطفال والمراهقين على اقتناء هذه الألعاب التي اكتسبت شهرة واسعة وقدرة على جذب من يلعبونها حيث أصبحت بالنسبة لهم هواية تستحوذ على معظم أوقاتهم فهي تجذبهم بالرسوم والألوان والخيال والمغامرة. كما جذبت قطاعًا واسعًا من الأطفال، بل والمراهقين على المستوى العالمي؛ لما فيها من مؤثرات سمعية وبصرية قوية، وتوظيفها لعدد كبير من الفنيين المهرة في إنتاج ألعاب مشوقة ومثيرة.

انطلاقا مما تقدم سوف نبحث في هذه الدراسة الاثار السلبية للالعاب الالكترونية على الاطفال والشباب وخاصة تلك التي تمارس عبر نظام الشبكة الالكترونية (online games) وقد اتخذنا من لعبة (pupg) نموذجاً لتلك الالعاب للإطلاع على كيفية لعبها والكشف عن اثارها المدمرة على الشباب في مجالهم الفيزيولوجي والقيمي والديني.

وتهدف هذه الدراسة إلى ما يلي:

التعرف على دوافع ممارسة الألعاب الإلكترونية لدى الشباب

التعرف على سلبيات الالعاب الالكترونية

الكشف عن الاهداف الخفية للالعاب الالكترونية

ونتيجة لتعدد الألعاب الإلكترونية وتنوعها ظهرت آثار مختلفة على سلوك وحياة الممارسين لها من نواحي متعددة أسهمت في الدعوة إلى القيام بدراسة لهذه الظاهرة للتعرف على آثارها السلوكية والصحية والاجتماعية المختلفة على حياة وسلوك الافراد الممارسين لها. وتعتبر لعبة PUBG مثالاً رائداً للالعاب الالكترونية ذائعة الصيت. التي اصبحت تمارس من اغلب الشباب في مجتمعنا. من هذا المنطلق طرحنا الاشكالية التالية:

ما مدى تأثير لعبة PUBG على سلوك الافراد الممارسين لها من النواحي الاجتماعية والنفسية والاكاديمية والدينية

ومن اجل الوصول الى نتائج سليمة كان لا بد من وضع معايير محددة لتصويب فكرة الدراسة والخروج بنتيجة واضحة. على هذا الاساس تم وضع عدد من الفرضيات تلخص اشكالية الدراسة وقد صيغت على الشكل الآتي:

الفرضية الاولى: ان ممارسة لعبة PUBG تؤدي الى الاهمال الدراسي والديني عند الشباب واليافعين الممارسين لها.

الفرضية الثانية: ان ممارسة لعبة PUBG تؤثر في الصحة النفسية والاجتماعية لدى الفتية والشباب الممارسين لها.

الفرضية الثالثة: ان ممارسة لعبة PUBG يقود الى نوع جديد من الادمان وجهته الاساسية عقول الشباب وسلوكهم الاجتماعي.

ولقد اخترنا افراد العينة بناء على عدة معطيات اساسية تتوافق مع متطلبات توجيه وتصويب نتيجة الدراسة وذلك كالتالي:

1- اجرينا عملية استطلاع رأي اولي على 100 مبحوث بشكل عشوائي

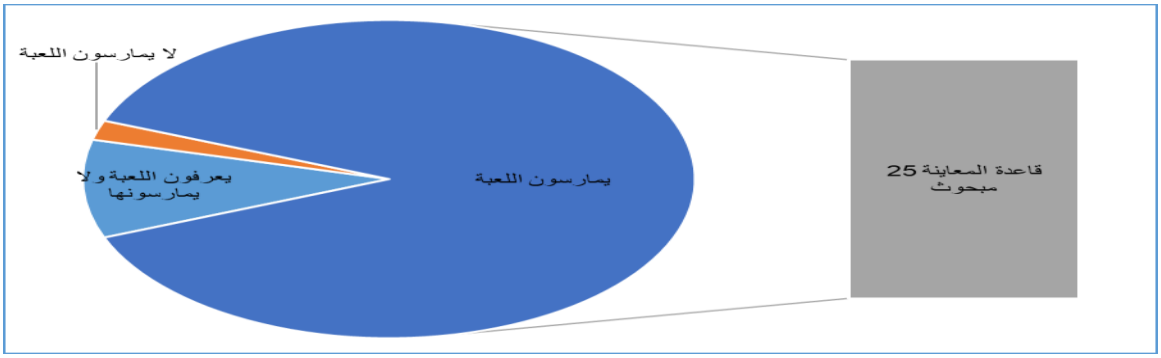
2- من نسبة الذين يمارسون اللعبة اخترنا عينة عشوائية ايضاً تنطبق عليهم قاعدة المعاينة التالية :

- يمارس لعبة PUBG في محل بيع خدمة الالعاب
- يسكن في مدينة النبطية
- عمره بين 8 سنوات و 25 سنة
- لا زال يتابع دراسته

والشكل التالي يوضح عملية اختيار العينة:

الشكل رقم 1

طريقة اختيار العينة



– تعريف اللعبة الالكترونية

تعرف اللعبة بأنها نشاط ينخرط فيها اللاعبون في نزاع مفتعل، محكوم بقواعد معينة، بشكل يؤدي إلى نتائج قابلة للقياس الكمي. ويطلق على لعبة ما بأنها إلكترونية في حال توفرها على هيئة رقميةdigital 1. ويتم تشغيلها عادة على منصة الحاسب والإنترنت والتلفاز والفيديو Playstation والهواتف النقالة، والأجهزة الكفية (المحمولة بالكف palm devices).

– اصناف الالعاب الالكترونية

يمكن تصنيف الألعاب الإلكترونية حسب طبيعتها إلى الأصناف الآتية: 2

الصنف الأول الغازي (المحارب، المقاتل) Conqueror: وهدف هذا الصنف التنافس والانتصار مهما كانت الخسائر.

الصنف الثاني المدير Manager: ويهدف هذا الصنف إلى تطوير مهارات محددة إلى درجة الإتقان.

الصنف الثالث المستغرب (المتعجب) Wanderer: في هذا الصنف يتم عرض وبيان خبرات وتجارب جديدة وممتعة، ولكن درجة التحدي في هذا الصنف أقل منها مما هو موجود في الصنفين السابقين.

الصنف الرابع المشارك Participant: في هذا الصنف يستمتع اللاعبون بالألعاب ذات الصبغة الاجتماعية، أو المشاركة في العوالم الإفتراضية.

[1] Salen ،K. ،& Zimmerman ،E. (2004). Rules of play: Game design fundamentals. Cambridge ،MA: MIT Press.

[2] المرجع السابق

– تصنيف العوالم الافتراضية

يمكن تصنيف العوالم الافتراضية إلى ثلاثة أصناف هي: 3

1. بيئة ألعاب واسعة متعددة اللاعبين Massively multiplayer online role play games (MMORPG)

2. الميتافيرس (metaverses)

3. بيئة تعلمية واسعة متعددة المتعلمين Massively multilearner online learning environments (MMOLE)

ففي بيئة (MMORPG) يقوم اللاعب بدور معين للوصول لهدف ما، وخلال تحقيقه للهدف يجني اللاعب النقاط لينتقل من مرحلة لأخرى.

أما بيئة الميتافيرس فهي عبارة عن بيئة ثلاثية الأبعاد تسكنها شخصيات تدعى «أفتار (Avatar)» يتحكم بها أشخاص حقيقيون عن طريق لوحة المفاتيح والفأرة.4

آخر نوع من أنواع العوالم الافتراضية هي بيئة (MMOLE) حيث تعتبر هذه البيئة من أحدث البيئات من ناحية الفكرة فهي مخصصة للتعليم. وتعمل كامتداد لنظم إدارة التعلم (Learning Management Systems) ولكن في بيئة ثلاثية الأبعاد.5

–اضرار الالعاب الالكترونية

من خلال الإطلاع على الأدبيات ذات العلاقة، تمكن الباحث من تصنيف الآثار السلبية للألعاب الإلكترونية إلى خمس فئات: أضرار دينية، أضرار سلوكية وأمنية، أضرار صحية، أضرار إجتماعية، وأضرار أكاديمية .

1– الأضرار الدينية

في ظل غياب أجهزة الرقابة الرسمية على محلات بيع الألعاب الإلكترونية ومراكز الألعاب وعدم مراقبة الأسرة لما يشاهده أبناؤهم من الألعاب وعدم الوعي بمخاطر ذلك، أدى هذا إلى تسرب ألعاب وبرامج هدامة تروج لأفكار وألفاظ وعادات تتعارض مع تعاليم الدين وعادات وتقاليد المجتمع وتهدد الانتماء للوطن6 .أن محتويات ومضامين بعض الألعاب الإلكترونية، بما تحمله من سلبيات وطقوس دينية معادية ومسيئة للديانات وبالذات الدين الإسلامي، قد تؤثر سلبا على اللاعب أو المُشاهد.7

---

[3] لخليفة، هند (2009). الحياة الافتراضية تساعد على عمليات التعليم والتدريب والتواصل مع الغير. سبق ذكره

[4] لخليفة، هند (2009). الحياة الافتراضية تساعد على عمليات التعليم والتدريب والتواصل مع الغير. سبق ذكره

[5] لخليفة، هند (2009). الحياة الافتراضية تساعد على عمليات التعليم والتدريب والتواصل مع الغير. سبق ذكره

[6] مي .(2010) Mai سلبيات و اجابيات الالعاب الالكترونية. على الرابط http://alexmedia.forumsmotions.com/t150-topic

[7] الانباري، باسم (2010). نصائح مهمة لمتابعي الألعاب الإلكترونية. على الرابط http://alexmedia.forumsmotions.com/t150-topic .

2- الأضرار السلوكية والأمنية

أثبتت الأبحاث التي أجريت في الغرب وجود علاقة بين السلوك العنيف للطفل ومشاهد العنف التي يراها على شاشة التلفاز أو يمارسها في الألعاب الإلكترونية .8 كما أثبتت الدراسات بأن العنف يتضاعف بلعب الألعاب ذات التقنية العالية التي تتسم بها ألعاب اليوم.9 وأن نسبة كبيرة من الألعاب الإلكترونية تعتمد على التسلية والاستمتاع بقتل الآخرين وتدمير أملاكهم والاعتداء عليهم بدون وجه حق، وتعلم الأطفال والمراهقين أساليب ارتكاب الجريمة وفنونها وحيلها وتنمي في عقولهم قدرات ومهارات العنف والعدوان التي تقودهم في النهاية إلى إرتكاب الجرائم. فعلى سبيل المثال أجريت دراسة كندية لمراجعة وتقويم المحتوى لثلاث مائة لعبة الكترونية، وفي النتائج تم رصد مائتين وأثنين وعشرين (222) لعبة منها تعتمد اعتماداً مباشراً على فكرة ارتكاب الجريمة والقتل.10

3- الأضرار الصحية

تخبر إلهام حسني، أستاذة طب الأطفال بجامعة عين شمس، في دراسة لها أنه: "على مدى الخمس عشرة سنة الماضية ومع انتشار الألعاب الإلكترونية، ظهرت مجموعة جديدة من الإصابات المتعلقة بالجهاز العظمي والعضلي نتيجة الحركة السريعة المتكررة، موضحة أن الجلوس لساعات عديدة أمام الحاسب أو التلفاز يسبب آلاماً مبرحة في أسفل الظهر، كما أن كثرة حركة الأصابع على لوحة المفاتيح تسبب أضرارا بالغة لإصبع الإبهام ومفصل الرسغ نتيجة لتثيهما بصورة مستمرة. ناهيك عنالاضرارر الصحية الاخرى التي تتعلق بالنظر والسمنة وغيرها من الاضرار. 11

4- الأضرار الاجتماعية

أظهرت الدراسة الدانمركية أن الألعاب الإلكترونية قد تعرض الطفل إلى خلل في العلاقات الاجتماعية إن هو أدمن على ممارستها، وسبب ذلك هو أن الطفل الذي يعتاد النمط السريع في الألعاب الإلكترونية قد يواجه صعوبة كبيرة في الاعتياد على الحياة اليومية الطبيعية التي تكون فيها درجة السرعة أقل بكثير مما يعرض الطفل إلى نمط الوحدة والفراغ النفسي سواء في المدرسة أو في المنزل12.

أما فاطمة القليني – أستاذة علم الاجتماع بكلية البنات بجامعة عين شمس فقد أشارت في دراسة لها إلى خطورة استخدام شخصيات إلكترونية بعيدة عن الواقع، فهذه الشخصيات وإن كانت تنمي خيال الطفل فإنها

---

[88] أبو جراح (1425هـ). طفلك والألعاب الإلكترونية - مزايا وأخطار (1). المتميزة: العدد الثالث والعشرون - ذو القعدة 1425.

[9] السعد، نورة (2005). الخطر في العاب الفيديو للأطفال. جريدة الرياض. العدد 13406. الثلاثاء 27 محرم 1426هـ - 8 مارس 2005.

[10] مي .(2010) Mai سلبيات و اجابيات الالعاب الالكترونية. على الرابط http://alexmedia.forumsmotions.com/t150topic-

[11] حسني، إلهام (2002). ألعاب الكومبيوتر الاهتزازية مصدر رئيسي لمرض ارتعاش الأذرع. جريدة الشرق الأوسط. العدد 8559. الاحد 23 صفر 1423هـ - 5 مايو 2002.

[12] منتديات قبائل تهامة عسير (2010). أضرار البلاي ستيشن على الأطفال. على الرابط -http://asir .vip.com/vb/showthread.php?t=28459

في الوقت ذاته تنمي مساحة الانفصال عن الواقع، وحتى عندما يلتحم بهذا الواقع فإنه يتعامل بمنطق هذه الشخصيات الخيالية، وهو ما يفجر طاقات التوتر، والعنف، والتحدي، والخصومة الدائمة مع المجتمع المحيط13.

وفي حديثه عن الآثار الاجتماعية السلبية للألعاب الإلكترونية على الأطفال ذكر المجذوب أنها تصنع طفلاً غير اجتماعي، فالطفل الذي يقضي ساعات طوال في ممارسة الألعاب الإلكترونية بدون تواصل مع الآخرين، يجعل منه طفلاً غير اجتماعي منطويا على ذاته على عكس الألعاب الشعبية التي تتميز بالتواصل. كما أن إسراف الطفل في التعامل مع عوالم الرمز يمكن أن يعزله عن التعامل مع عالم الواقع فيفتقد المهارة الاجتماعية في إقامة الصداقات والتعامل مع الآخرين ويصبح الطفل خجولا لا يجيد الكلام والتعبير عن نفسه.

كما قد تؤدي هذه الألعاب بما تحمله من أخلاقيات وأفكار سلبية إلى المزيد من الانفصال الأسري والترابط الإنساني مع الآخرين وارتباط الطفل بالقيم والأخلاقيات الغربية التي تفصله عن مجتمعه وأصالته. كما أنها من وجهة نظر المجذوب تصنع طفلاً أنانيًا لا يفكر في شيء سوى إشباع حاجته من هذه اللعبة، وكثيرًا ما تثار المشكلات بين الإخوة الأشقاء حول من يلعب؟ على عكس الألعاب الشعبية الجماعية التي يدعو فيها الطفل صديقه للعب معه .

كما أن الألعاب الإلكترونية قد تعلِّم الأطفال أمور النصب والاحتيال فالطفل يحتال على والديه ليقتنص منهم ما يحتاجه من أموال للإنفاق على الألعاب الإلكترونية إما بأن يأخذ منهم مصاريف درسه الخصوصي ليلعب بها أو يدَّعي مثلاً أن معلم الفصل طلب منهم أموالاً لتجميل الفصل أو لشراء هدايا للمتفوقين في الامتحان . 14

5- الأضرار الأكاديمية

أن ممارسة الألعاب الإلكترونية يؤثر سلبا على التحصيل الدراسي ويؤدي إلى إهمال الواجبات المدرسية والهروب من المدرسة أثناء الدوام المدرسي ويؤدي إلى اضطرابات في التعلم.

أن من سلبيات الألعاب الإلكترونية التي أثبتها الباحثون أنه عندما يتعلق الطفل الصغير "ما دون العاشرة" بهذه الألعاب فإن ذلك يؤثر سلبا على دراسته ونطاق تفكيره. كما أن سهر الأطفال والمراهقين طيلة الليل في ممارسة الألعاب الإلكترونية يؤثر بشكل مباشر على مجهوداتهم في اليوم التالي، مما قد يجعل اللاعبين غير قادرين على الاستيقاظ للذهاب إلى المدرسة، وإن ذهبوا، فإنهم قد يستسلموا للنوم في فصولهم المدرسية، بدلا

[13] أبو جراح (1425هـ). طفلك والألعاب الإلكترونية - مزايا وأخطار (1). المتميزة: العدد الثالث والعشرون - ذو القعدة 1425.
[14] أبو جراح (1425هـ). طفلك والألعاب الإلكترونية - مزايا وأخطار (1). المتميزة: العدد الثالث والعشرون - ذو القعدة 1425.

من الإصغاء للمعلم.15 وهذا يتفق مع ما توصلت إليه دراسة إلهام حسني من أن كثرة ممارسة الألعاب الإلكترونية في السنوات الأولى من عمر الطفل، تؤدي إلى بعض الاضطرابات في مقدرة الطفل على التركيز في أعمال أخرى مثل الدراسة والتحصيل.16

– مفهوم لعبة pubg

" لعبة PUBG، من ألعاب البقاء والتي تتطلب من اللاعب المحافظة على حياته داخل اللعبة، وهي اختصار لجملة Player Unknown's Battle grounds، ومتاحة على منصات ويندوز، إكس بوكس ون وأندرويد و.iOS

أطلقت اللعبة يوم 23 مارس 2017، مع الإصدار الكامل فى 20 ديسمبر، وهي من تطوير PUBG Corporation، وهى شركة تابعة لشركة ألعاب الفيديو الكورية الجنوبية Bluehole، ويمكن لنحو 100 لاعب الاستمتاع بها، إذ يتنافس كل منهم بأن يكون الناجى الأخير، والاختيار بين الخوادم التى يكون فيها اللاعب بمفرده وليس ضمن فريق معين، وفى بداية كل مباراة يقفز اللاعبون من طائرة بالمظلات على جزيرة دون أن يكون بجعبتهم أية عناصر.

تجاوزت اللعبة 100 مليون عملية تنزيل على منصات الموبايل، وذلك فى غضون 4 أشهر منذ طرحها، ويستخدمه 20 مليون مستخدم نشط يوميًا فى أقل من أربعة أشهر.

– نظرة علم النفس للعبة pubg

أتت وجهة نظر علم النفس لتؤكد أن "لهذا النوع من الألعاب خطورة كبيرة لأنها تجعل الإنسان يهرب من واقعه ليعيش في عالم آخر بعيداً من الحقيقة. فلا يدرك دائماً الفرق بين العالم الحقيق والعالم الافتراضي الذي تعرضه اللعبة"، وفق ما شرحت الاختصاصية في علم النفس العيادي ميريام أبو عون في حديث لـ"النهار".

وأكدت أبو عون أن لهذه اللعبة خطورة كبيرة على المراهق لأنها توهمه بأن أساليب العنف هي الطريقة الوحيدة للدفاع عن النفس، مضيفةً "وكأن العنف هو الوسيلة للوصول الى الهدف المنشود وإلغاء الآخر أمر طبيعي". وأوضحت أن PUBG وما يشابهها "تجعل الفرد يلجأ إلى العنف لحل نزاعاته، كأن الاذية أصبحت أمراً عادياً، وتصبح بذلك ردات فعله عصبية كما يصبح منعزلاً اجتماعيًا ويتفاعل مع آلة ويعيش في عالم خيالي".

---

[15] الانباري، باسم (2010). نصائح مهمة لمتابعي الألعاب الإلكترونية. على الرابط http://alexmedia.forumsmotions.com/t150-topic

[16] حسني، إلهام (2002). ألعاب الكومبيوتر الاهتزازية مصدر رئيسي لمرض ارتعاش الأذرع. جريدة الشرق الأوسط. العدد 8559. الاحد 23 صفر 1423هـ - 5 مايو 2002.

وشددت على أن هذه الألعاب تؤثر في مستوى الطلاب المدرسي كما يمكن أن تؤدي إلى الادمان، وحذّرت من أن "استعمال السلاح في هذه اللعبة يشجع الفرد على استعماله في الحياة الطبيعية".

PUBG، 4 أحرف تلخص واقعاً يتأرجح بين الإدمان والهرب من جهة والتسلية والمرح من جهة أخرى. ومهما كثرت النظريات وأساليب الشرح، يبقى الواقع واحداً وهو أن جيل الشباب مهددٌ على أصعدة عدّة إن كان من جهة ثقافة السلاح أو الأفكار التي تُزرع في داخله حول اللجوء إلى المعارك والحروب لتحقيق نشوة الانتصار انطلاقاً من غريزة البقاء.[17]

– انتشار لعبة PUBG واثارها الاجتماعية

لعل أولى الأسباب التي جعلت اللعبة شعبية إلى هذه الدرجة يكمن في فكرتها، ألعاب من نوع Battle Royale ليست بالجديدة، لكنها ربما أتت قبل وقتها مع بعض العناوين الأولى، فالمتعة التي يقدمها هذا النوع من الألعاب يجعل اللاعبين يستمرون بالعودة إليها كل مرة، حيث لا يوجد سوى رابح واحد، وفرصة واحدة للبقاء والنجاة، لذا فالجو العام لهذه الألعاب يحفزك على الحذر الشديد، التفكير قبل القيام بأي حركة، جمع الغنائم التي يمكنك الاستفادة منها والتعاون مع أصدقائك إن كنتم تلعبون بشكل جماعي.

حسناً، توجد ألعاب جديدة بنفس الفكرة بعد أن حصدت PUBG الكم الهائل من اللاعبين والانتشار الواسع، فلماذا لم تنجح هي أيضاً؟

هناك بالفعل بعض العناوين الجديدة التي تعتمد فكرة النجاة والبقاء في مباريات يصل عدد لاعبيها أحياناً إلى 100، ولعل أشهرها بعد PUBG هي Fortnite التي تقدم طوراً خاصاً مشابهاً مع اختلافات على مستوى التصميم وأسلوب اللعب، كما سنرى مزيداً من الألعاب بنفس الفكرة في المستقبل القريب.

لكن أحد الأسباب التي جعلت من PUBG تسيطر سريعاً على اهتمام الإعلام هو خطتها التسويقية التي ركزت على المؤثرين أولاً، وبالضبط شخصيات Youtube الصغيرة إلى المتوسطة. تركيز فريق التطوير على إيصال هذه اللعبة إليهم ودعوتهم للعبها وانتاج محتوى حولها دفع متابعي هؤلاء المؤثرين إلى البحث عن اللعبة، شرائها وتجربتها، ربما لم تكن بنفس الجودة عند إطلاقها، لكن المطورين استطاعوا ارسال تحديثات مستمرة للعبة لتحسين استقرار الأداء وتغيير المزايا حسب رغبة اللاعبين.

الإنتشار إلى منصة Twitch أيضاً جاء بنفس الطريقة، فاللعبة مُصممة لتكون لعبة تنافسية بالدرجة الأولى، لذا فاستعراضها مباشرة يُضفي مزيداً من التشويق بالنسبة للمشاهدين، إضافة إلى لعبها مع أشخاص آخرين لجعلها ممتعة وربما كوميدية أحياناً أخرى، وهذه العناصر نفسها جعلتها مصدراً لخلق مزيد من المحتوى

[17] جريدة النهار اللبنانية ، تشرين الثاني 2017

البصري، سواء من مقاطع فيديو أو حتى Memes يتم نشرها على منصات اجتماعية كـ Reddit و Facebook.

إذا فاللعبة مُصممة لتكون Viral، سواء انتبهت لذلك أم لا، نفس الشيء ينطبق على ألعاب مثل Rainbow Six Siegeو Counter Strike وLeague of Legends ، كلها ألعاب تضم أعداداً هائلة من اللاعبين، تم إصدارها منذ سنوات لكنها لا تزال تحقق أرقاماً هائلة سواء على مستوى الإيرادات المالية أو اللاعبين المتواجدين في نفس الوقت، فهي مناسبة جداً لاستعراضها على جمهورك من المتابعين.

بعيداً عن مسألة النشر على الشبكات الإجتماعية، هناك أيضاً عامل كونها نسخة تجريبية فقط، الأمر الذي يجده معظم الأشخاص غريباً كون اللعبة في مرحلة تجريبية لمدة طويلة، بل وحتى اصدارها على جهاز Xbox Oneكنسخة أولية غير مكتملة. الفكرة هنا تكمن في اقناع اللاعبين بأن هناك الكثير لتقديمه، الكثير من المحتوى والمزيد من الخصائص على المدى البعيد، ناهيك عن كونها من جديد لعبة من مطور مستقل، أي أن تقديم منتج كامل من الوهلة الأولى قد يعني انفاق المزيد من الموارد المالية والبشرية على منتج قد لا يلقى النجاح المطلوب.

أما الأسباب التي تجعلها مختلفة عن باقي الألعاب فهي متعلقة بأسلوب اللعب. PUBG تقدم خرائط أصغر نسبياً، أي أن اللاعب قادر على التاقلم معها سريعاً، إلى جانب تضييق المساحة شيئاً فشيئاً بعد كل جولة، ما يدفع اللاعبين للخوض في اشتباكات قريبة المدى أيضاً. بساطة هذا الأسلوب أيضاً تكمن في عدم وجود أي تعقيدات أخرى، لا توجد قصة خلف اللعبة، لا مهمات محددة للقيام بها، كل ما عليك هو جمع الغنائم، الاختباء والقضاء على أي لاعب تراه أمامك.

نتائج البحث الميداني والتحقق من الفرضيات

اولاً : نتائج البحث الميداني

اعتمدنا العينة العشوائية البسيطة في انجاز هذا البحث الميداني. وقد اخترنا افراد العينة بناء على عدة معطيات اساسية تتوافق مع متطلبات توجيه وتصويب النتيجة. وحتى لا ننساق الى نتائج غير مطابقة لطبيعة الاسئلة التي نطرحها ، قمنا بعملية استطلاع رأي اولي على 100 مبحوث بشكل عشوائي وممن تم مصادفتهم في الشارع على ان يكونوا في مرحلة الشباب او الفتوة وطرحنا عليهم سؤالاً واحداً:

ماذا تعرف عن لعبة pubg وهل تمارسها ؟

وحصلنا على النتائج التالية:

1- حوالي 88% من المستطلعين يعرفون اللعبة ويمارسونها

2- ما يقارب 10% يعرفون اللعبة ولا يماسونها

3- فقط 2% لا يعرفون اللعبة بالمطلق.

ومن نسبة الذين يمارسون اللعبة اخترنا عينة عشوائية ايضاً تنطبق عليهم قاعدة المعاينة التالية :

1- يمارس لعبة PUBG في محل بيع خدمة الالعاب

2- يسكن في مدينة النبطية

3- عمره بين 8 سنوات و 25 سنة

4- لا زال يتابع دراسته

وقد استعنا بقدرات برنامج الاكسل لإستخلاص نتائج البحث من حيث تصميم الجداول والرسوم البيانية

1- المتغرات المستقلة للدراسة:

الجدول التالي يبين الخصائص المستقلة للمبحوثين لناحية العمر والمستوى التعليمي

جدول رقم 1

توزع المتغيرات المستقلة للدراسة بحسب العدد والنسبة

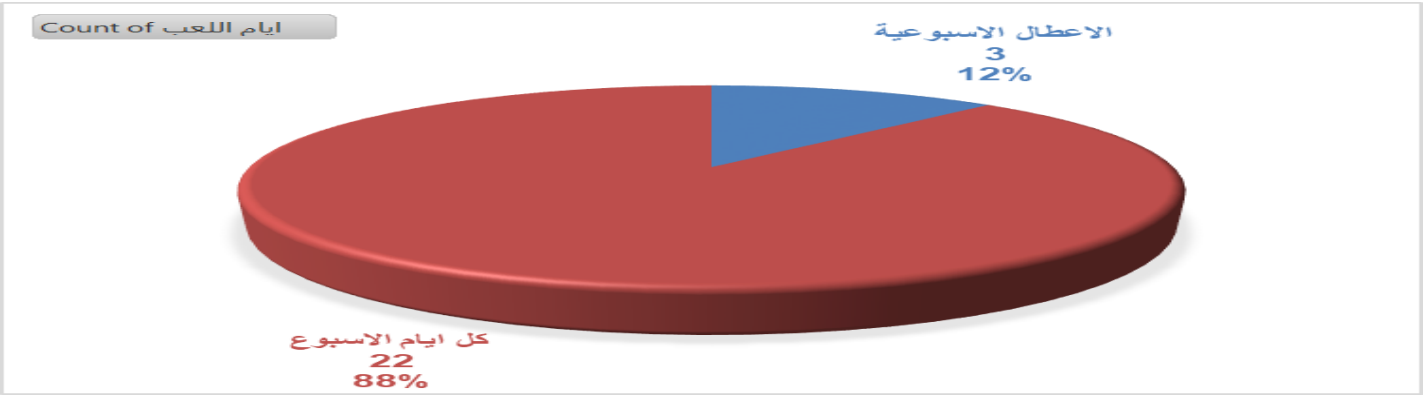
النوع	المتغير	العدد	النسبة
العمر	بين 8 و 13	5	20.00%
	بين 14 و 18	9	36.00%
	فوق 18	11	44.00%
	المجموع	25	100.00%
المستوى العلمي	متوسط	8	32.00%
	ثانوي	12	48.00%
	جامعي	5	20.00%
	المجموع	25	100.00%

2 – الايام التي يمارس فيها المبحوث اللعبة:

نتيجة لسؤال المبحوثين عن الايام التي يمارسون فيها اللعبة كانت النتيجة على النحو الذي يظهر في الرسم البياني التالي:

الرسم البياني رقم1

توزع عينة البحث بحسب ايام ممارسة اللعبة



يتبن من الرسم البياني رقم 1 ان الغالبية العظمى من المبحوثين يمارسون لعبة PUBG بشكل يومي طيلة ايام الاسبوع وذلك على النحو الآتي:

1- ما يقارب 88% من المبحوثين يمارسون اللعبة بشكل يومي طيلة ايام الاسبوع

2- فقط 12% يمارسون اللعبة ايام العطل اي يومين على الاقل في الاسبوع

3- لا احد من المبحوثين يمارس اللعبة على نحو شهري او سنوي

انطلاقاً من النتيجة اعلاه فإننا نسجل الملاحظات التالية من وجهة نظر الباحث:

ان ملاحظة نتيجة 88% من المبحوثين الذين يمارسون اللعبة بشكل يومي يترتب عليها العديد من الاعتبارات خاصة ان المبحوثين هم من الفئات العمرية التي لا تزال تتابع الدراسة . وهذا يعني بطبيعة الحال ان الوقت المستغرق لممارسة اللعبة يكون على حساب التحصيل العلمي بغض النظر عن عدد الساعات التي يستغرقها في ممارسته للعبة

ان الاستمرار في ممارسة اللعبة وبشكل يومي يعد نوعاً من انواع الادمان وخاصة عندما يصبح اللعب اولوية عند المبحوثين ومفضل على سائر الامور الحياتية والاجتماعية والاكاديمية .

نتيجة لما تقدم يتبين توافق النتيجة الميدانية ما ما تم طرح في القسم النظري وخاصة لجهة امرين رئيسين:

1- تأثير هذه اللعبة على مستوى التحصيل الاكاديمي

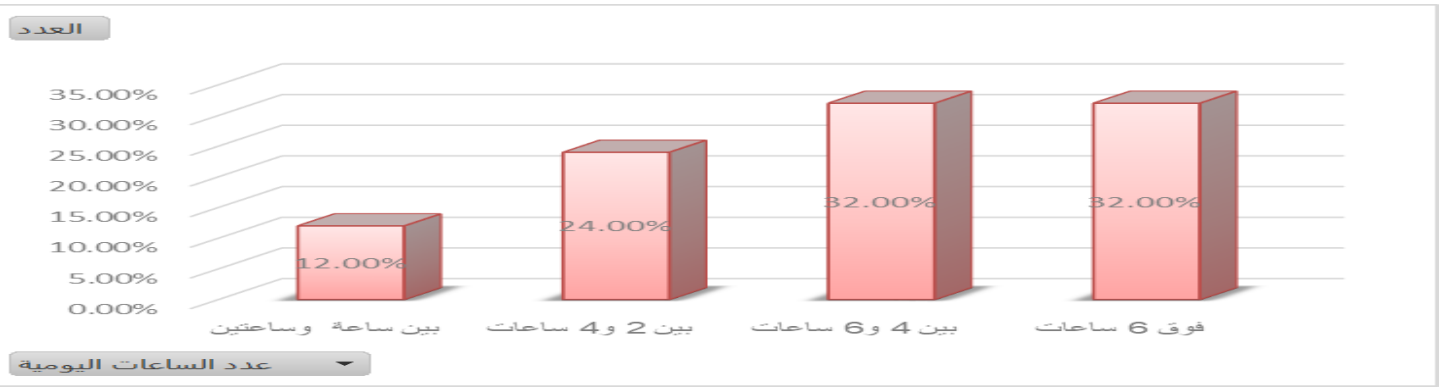
2- خطورة لعبة PUBG لناحية ادمان الاشخاص الذين يمارسون هذه اللعبة.

3- عدد ساعات ممارسة لعبة PUBG يومياً

توزعت اجابات المبحوثين عن عدد الساعات التي يقضوها في ممارسة اللعبة يومياً على النحو التالي:

رسم بياني رقم 2

توزع المبحوثين بحسب عدد ساعات ممارسة اللعبة



يتبين من معطيات الرسم البياني رقم 2 ان:

1- 32 % من المبحوثين يمارسون اللعبة لمدة تتجاوز 6 سعات يومياُ

2- 32% من المبحوثين يمارسون اللعبة بين 4 و6 ساعات يوميا

3- 24 % يمارسون اللعبة بين ساعتين واربع ساعات يومياً

4- فقط 12% يمارسون اللعبة بين ساعة وساعاتين يومياً

وبناء على هذه النتيجة اعلاه فإننا نسجل من وجهة نظرنا الملاحظات التالية:

1- ان ما يفوق 64 % من المبحوثين يمارسون اللعبة بما يزيد عن 4 ساعات يومياً وحيث انهم من الطلاب فإن ذلك يكون بدون شك على حساب تحصيلهم العلمي .

2- نفس النتيجة تنسحب على اداء الفروض الدينية من ناحية اننا لو سلمنا جدلاً بأن ممارسة اللعبة تكون بعد العودة من المدرسة او الجامعة وحيث ان التوقيت المتعارف عليه للخروج من المدرسة هو الساعة 15 فإن اداء الفرائض سوف ينتابه التأخير اذا احسنا الظن .

3- ان اسراف هذا الوقت على اللعبة يقود بطبيعة الحال الى التعلق الوثيق بهذا النوع من الالعاب الذي يصبح في مرحلة معينة يوصف من قبل علماء النفس والاجتماع نوع من انواع الادمان الالكتروني .

وعلية فإن نتيجة هذا السؤال تتوافق مع ما تم التطرق اليه في القسم النظري من النواحي التالية:

1- تأثير هذا النوع من الالعاب على مستوى التحصيل العلمي ضمن دائرة التغذية الراجعة المطلوبة في المنزل

2- التأثير على اداء الفرائض الدينية او تأخيرها وبالتالي اهمالها وصولاُ الى تركها

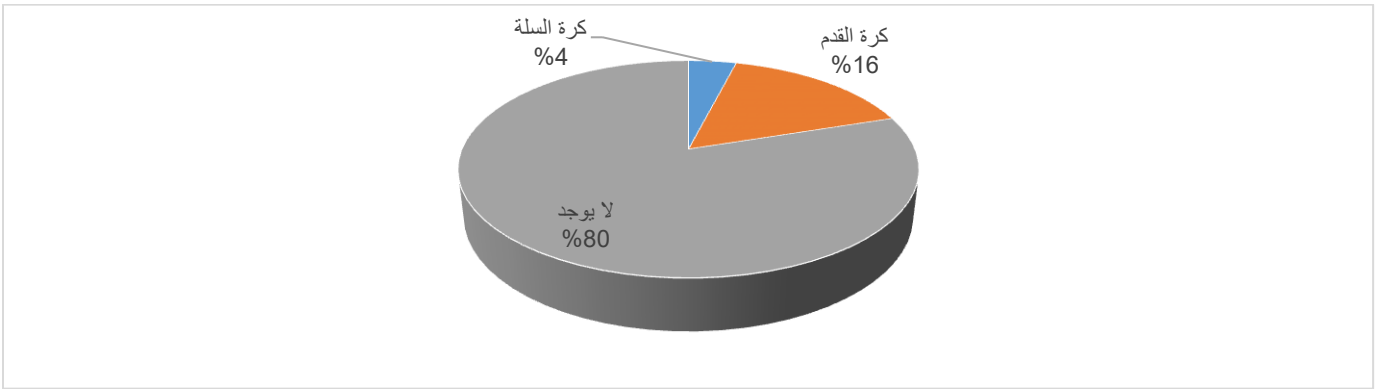
3- تأثير الالعاب على الحياة الاجتماعية واهمالها نتيجة التعلق بهذه اللعبة وسواها من الالعاب والانصراف الى الوحدانية والفردانية.

4- ممارسة انشطة غير لعبة PUBG

لدى سؤال المبحوثين عن ممارستهم لأنشطة غير لعبة PUBG تراوحت اجاباتهم وفقاً للتالي:

الرسم البياني رقم 3

توزع المبحوثين بحسب ممارستهم للأنشطة الاخرى



يتبين من قراءة معطيات الرسم البياني رقم 3 التالي:

1- ان الاغلبية الساحقة من المبحوثين لا يمارسون اي انشطة سوى ممارسة هذا النوع من الالعاب اذ سجلت المعطيات ارتفاعاً وصل الى 80% يؤكدون هذا التوجه.

2- ان 16% فقط من المبحوثين يمارسون لعبة كرة القدم الشعبية وذات اهتمام الشباب والناشئة والاطفال وحتى الكبار .

بناء على ما تقدم نسجل الملاحظات التالية:

1- ان ممارسة هذه اللعبة يساهم بشكل او بآخر في ابتعاد الشباب والاطفال عن الاهتمام بأنشطة اخرى حتى ولو كانت حتى الامس القريب ذات اولوية.

2- ان هذا النوع من الالعاب يرقى الى مستوى الادمان من الناحية الفكرية وخاصة انه يجذب الشخص للاهتمام بها بشكل دائم واهمال اي نشاط اخر وهذا ما تفعله بالضبط الحبوب والمواد المخدرة .

3-ان نجاح هذا النوع من الالعاب في قتل حياة الشباب سيدفع المشغلين والمسؤولين عن تسويق وانتاج هذه الالعاب الى تطوير اجيال واجيال منها للاستمرار في سرقة عقول شبابنا وخاصة ان عوامل المقاومة تكاد تكون معدومة.

ان نتيجة هذه المعطيات والمؤشرات الواردة اعلاه تتوافق مع ما تم طرحة في الاطار النظري من هذه الدراسة لجهة الاتي:

1- الاضرار الاجتماعية التي تخلفها الالعاب الالكترونية لجهة العلاقات الاجتماعية .

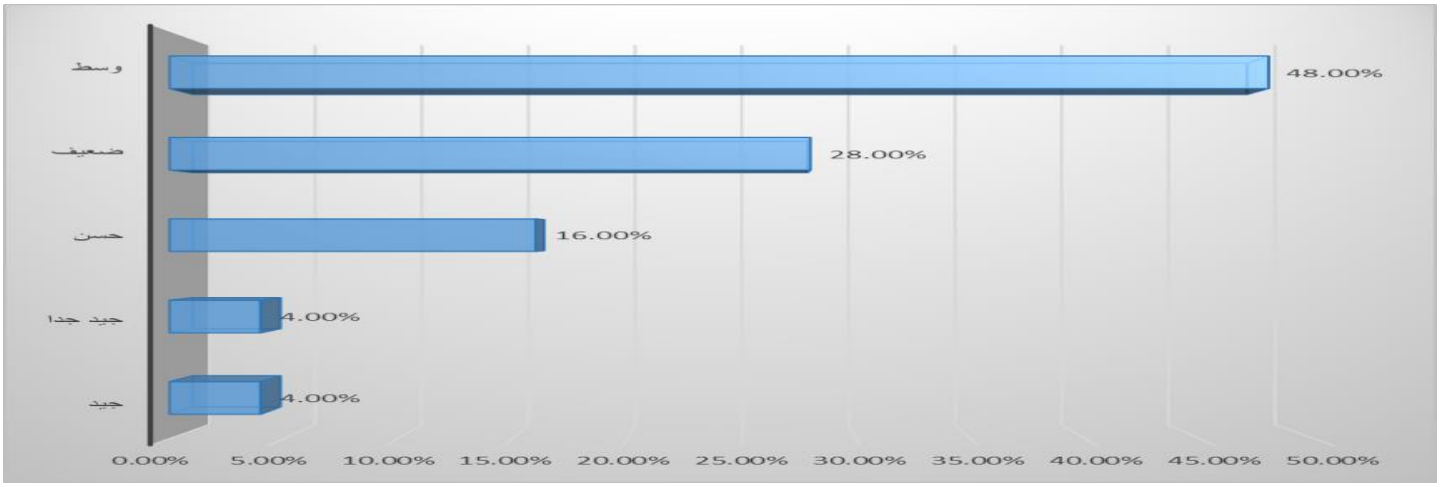
2- الاضرار الصحية والنفسية نتيجة الادمان

5- ضعف التحصيل العلمي نتيجة ممارسة PUBG

لدى سؤال المبحوثين عن مستواهم الاكاديمي والتعليم في مؤسساتهم التعليمية كانت اجابتهم وفقاً للرسم البياني رقم 4 على النحو التالي :

الرسم البياني رقم 4

توزع العينة بحسب نتائج التحصيل الدراسي



جدول رقم 2

توزع العينة بحسب المستوى التعليمي ومستوى التحصيل العلمي

التحصيل	متوسط		ثانوي		جامعي		Total	Total
المستوى	العدد	النسبة	العدد	النسبة	العدد	النسبة	العدد	النسبة
ضعيف	2	8.00%	5	20.00%		0.00%	7	28.00%
وسط	4	16.00 %	5	20.00%	3	12.00%	12	48.00%
حسن	2	8.00%	1	4.00%	1	4.00%	4	16.00%
جيد		0.00%	1	4.00%		0.00%	1	4.00%
جيد جدا		0.00%		0.00%	1	4.00%	1	4.00%
المجموع	8	32.00 %	12	48.00%	5	20.00%	25	100.00%

يبدو ان ممارسة هذا النوع من الالعاب ذات تأثير مباشر على المستوى التعليمي للافراد . فبالاستناد الى معطيات الرسم البياني رقم 4 يتبين التالي:

1- 28% هم بمستوى تعليمي ضعيف و 48% بمستوى وسطي

2- فقط 8 % بمستوى جيد او جيد جداً

بالاستناد الى المعطيات اعلاه لابد من التنويه ببعض الملاحظات التي رافقت ردات فعل المبحوثين حين طرح عليهم هذا السؤال:

1- اغلب المبحوثين ترددوا عند طرح هذا السؤال وخصوصاً ممن هم في مرحلتي التعليم الاساسي والثانوي. وهذا له مؤشرات عديدة ليس اهمها عدم الرضى الداخلي عما وصلت اليه الامور في مسألة التحصيل العلمي

2- لاحظ الباحث التردد في وصف التحصيل العلمي للمبحوث فكثيراُ منهم اعطوا اجابات سريعة تلخص الواقع الحقيقي لمستواهم وعادوا عن هذه الاجابات ليختاروا التصنيف "وسط" كتلطيف للواقع.

وبالانتقال الى الجدول رقم 2 فإننا نلاحظ ان النسب الاعلى للمستوى العلمي المتدني كانت بأغلبها في مرحلة التعليم الاساسي والثانوي بحيث يعود ذلك لعدة ظروف اهمها:

1- ان الفراغ الذي يسود في الفئة العمرية المناسبة لمرحلتي التعليم الاساسي والثانوي تفوق نسبياً من هم في التعليم الجامعي لعدة ظروف تتعلق بعدم وضوح المسار المستقبلي الاجتماعي والاقتصادي بعكس الجامعيين الذين بدأت صورة ملف حياتهم القاتمة والغير واضحة تتبدد بحيث يمكنهم العمل لتحقيق اهداف اجتماعية واقتصادية وثقافية يحددوها لأنفسهم تلغي في طياتها قسماً كبيراً من الفراغ.

2- ان الالعاب الالكترونية تستهوي فئة الاطفال والمراهقين اكثر ممن تخطوا هذه المراحل لذلك قد تكون عملية التعلق بالالعاب الالكترونية اقل، نظراُ لأنشغالهم بقضايا اخرى

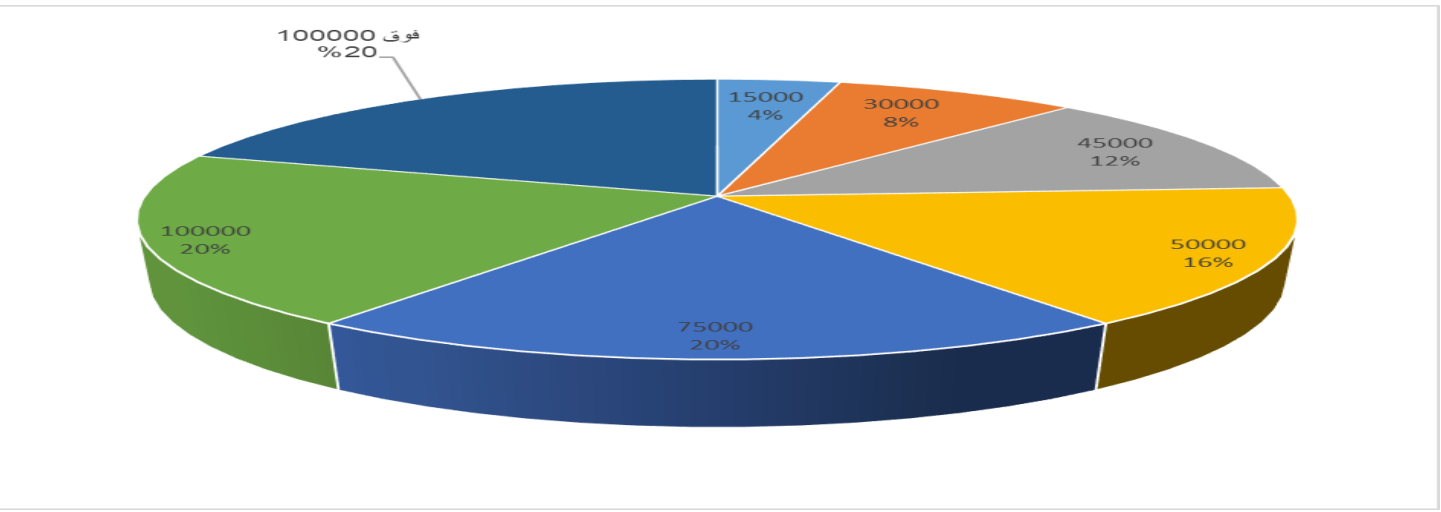
بالمحصلة نستنتج ان هنالك علاقة بين المستوى التعليمي ومستوى التحصيل العلمي ومدى تأثير الالعاب الالكترونية فيهما. علماً بأن النتيجة اعلاه تتوافق مع تم طرحه في القسم النظري لهذه الدراسة وخاصة فيما يعود الى لجهة تأثير الالعاب على المستويات الاكاديمية.

6- المبالغ المنفقة اسبوعياً على لعبة PUBG

لدى سؤال المبحوثين عن المبا غ المنفقة على لعبة PUBG اسبوعياً توزعت اجاباتهم وفاقاً للرسم البياني التالي:

رسم بياني رقم 5

توزع المبحوثين وفقاً للمبالغ المصروفة اسبوعياً



يتبين من الرسم البياني رقم 4 بعد تحليل معطياته النقاط التالية:

1- اكثر من 40% من المبحوثين ينفقون 100000 ليرة لبنانية او اكثر على ممارسة هذا اللعبة اسبوعياً

2- فقط 4% من المبحوثين ينفقون مبلغ 15000 ليرة اسبوعياً

نتيجة للمعطيات الواردة اعلها فإننا نستنتج التالي :

1- ان 60% من المبحوثين ينفقون بالحد الادنى 75000 ليرة اسبوعياً مما يعني ان نفقة اليوم الواحد ترتفع الى 12500 ليرة بالحد الادنى . واذا سلمناً جدلاً بأن ثمن الساعة 2000 ليرة (السعر الاعلى في معظم محال ممارسة هذه اللعبة) مما يعني ان اغلب المبحوثين يمارسون هذه اللعبة 6 ساعات يومياً على الاقل.

2- ان نسبة لابأس بها تقارب 20% من المبحوثين ينفقون ما يفوق 100000 اسبوعيا مما يعني ان عدد ساعات ممارسة اللعبة يقارب العشرة ساعات يومياً.

3- التحليل السابق يبين حجم الادمان الكارثي على عقول وصحة هؤلاء المبحوثين اذ كيف يمكن ان نتخيل ان شخصاً يبقى مسمراً امام شاشة الكمبيوتر كل هذه الساعات .وكلما كانت الاعمار تأخذ منحى تنازلي ، يأخذ مستوى الخطر منحى تصاعدي في مختلف الميادين وخاصة تلك التي تتعلق بالجوانب التالية :

1- الصحة الجسدية : على العيون والجلوس المستمر والمتكرر امام الشاشة

2- الصحة النفسية: بلاحظ الاثار النفسية التي تتركها هذه اللعبة على الافراد ناهيك عن الغيبوبة التي يعيشها الاطفال والشباب طيلة هذه الفترة والتي بدون شك سوف تنسحب على باقي ساعات النهار كنتيجة طبيعية.

3- الحالة الاجتماعية والدينية: فمن المستبعد ان يهتم اللاعب وخاصة ذلك الذي يقضي وقتاً كبير في ممارسة هذة اللعبة الى القضايا الاجتماعية والمدنية او السياسية بحيث ان الاهتمامات اصبحت في مكان اخر ناهيك عن الاهمال المحتمل بشكل كبير للواجبات الدينية.

4- الحالة الاقتصادية: فالمبالغ المنفقة تعتبر كبيرة جداً واياً يكن مصدر الاموال فإنها تذهب في المكان غير المخصص لها.

5- الحالة التعليمية والعملية : بطبعية الحال يؤدي ممارسة هذا النوع من الالعاب لقضاء وقت طويل في ممارستهم مما سنعكس بشكل سلبي على الحالتين التعليمية والعملية.

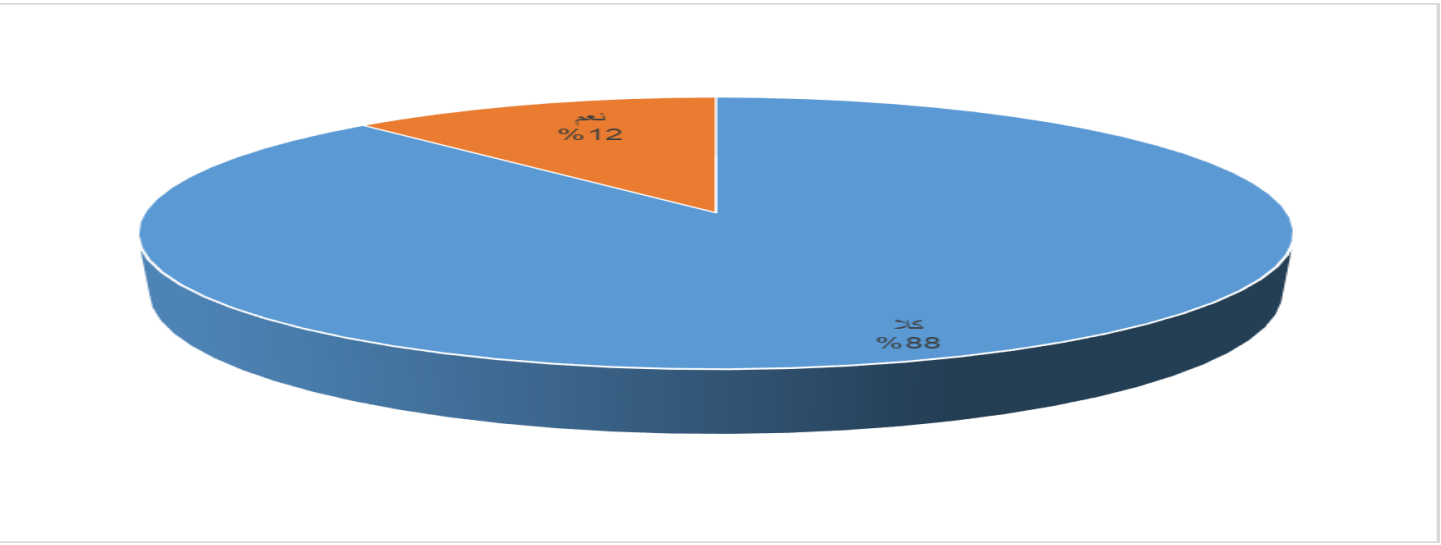
كل هذه النقاط تتوافق مع الاشارات والنظريات الوارد في القسم النظري من هذه الدراسة وتأكد وجود علاقة بين ممارسة اللعبة والاسراف الاقتصادي والمالي وتدهور الحالة النفسية والصحية والدينية والاجتماعية تماماً كما تفعل المخدرات بفارق المادة المخدرة.

7- امكانية التخلي عن ممارسة لعبة PUBG

لدى سؤال المبحوثين عن امكانية التخلي عن لعبة PUBG توزعت اجاباتهم على النحو التالي:

رسم بياني رقم 6

توزع المبحوثين بحسب امكانية تخليهم عن اللعبة



تفيد المعطيات الواردة في الرسم البياني رقم 6 ان:

1- عدد الذين لا يمكنهم التخلي عن ممارسة اللعبة ارتفعت الى 88% من المبحوثين.

2-فقط 12% اجابوا بشكل ايجابي على امكانية التخلي عن ممارسة اللعبة ساعة يريدون.

وهنا لا بد من الافادة عن الملاحظات التالية التي رافقت عملية جمع المعلومات نلخصها بملاحظتين اساسيتين هما :

1- ان المبحوثين الذين اجابوا بعدم امكانية تركهم للعبة كان اجابتهم تتصف بالحدية . ودلالة هذا الموضوع ان اغلب المبحوثين ربما يقدرون حجم المخاطر وما ينتظرهم من التفاعل المستمر مع هذا النوع من الالعاب

لذلك كانت ردة الفعل العكسية تفيد بأنهم يدركون حجم الخطر ولا امكانية للتخلص منها ولا يوجد نية للتخلص منها طالما ان البديل العودة الى الفراغ او الانشغال بأمور لا تقارب اهوائهم.

2- اما الفئة القليلة التي اجابت بإمكانية التخلي عن اللعبة والتي سجلت نسبة 12% فقط . فعلى الرغم من هذه الايجابية الا انها للأسف غير واقعية وهي اجابات كانت من باب التحدي لا اكثر ولا اقل ... وهذا الفئة ربما تكون من اكثر الفئات تعلقاً بهذا النوع من الالعاب واتت اجابتهم غير صريحة للمعرفة المسبقة بأن هذ النوع من التحدي لن يحصل بالتو والساعة من الباحث او جامع المعلومات وهي مجرد عملية جمع معلومات .

بناء على ما تقدم نستنتج بأن هذا النوع من الالعاب اخذ يسيطر خلال فترة وجيزة على اللاعبين ويجعلهم اسراء من الناحيتين العقلية والنفسية ويفرض بالضرورة تعاظم عملية التفاعل لتصل الى درجة التخلي عن الواجبات المطلوبة من هؤلاء الافراد لصالح عالم وهمي لا يمكن مقارنة حسناته بسيئاته فالهوة بين الامرين اصبحت شاسعة لصالح الثاني والاثار بدأت بالظهور.

ثانياً : التحقق من فرضيات الدراسة

بناء على ما تقدم في المبحث الاول من هذا الفصل فقد تبين الاتي:

1- صحة الفرضية الاولى القائلة :" ان ممارسة لعبة PUBG تؤدي الى الاهمال الدراسي والديني عند الشباب واليافعين الممارسين لها." وذلك بعد ان تبين لنا من خلال تحليل معطيات المبحوثين النقاط التالية:

أ- ان ما يفوق 64 % من المبحوثين يمارسون اللعبة بما يزيد عن 4 ساعات يومياً وحيث انهم من الطلاب فإن ذلك يكون بدون شك على حساب تحصيلهم العلمي .وينسحب ذلك التأثير على اداء الفرائض الدينية او تأخيرها وبالتالي اهمالها وصولاُ الى تركها

ب-28% من المبحوثين هم بمستوى تعليمي ضعيف و 48% بمستوى وسطي دون المقبول وفقط 8 % بمستوى جيد او جيد جداً

2- صحة الفرضية الثانيةالقائلة: "ان ممارسة لعبة PUBG تؤثر في الصحة النفسية والاجتماعية لدى الفتية والشباب الممارسين لها." وذلك بعد ان تبين لنا من خلال تحليل معطيات المبحوثين النقاط التالية:

أ- ان الاغلبية الساحقة من المبحوثين لا يمارسون اي انشطة سوى ممارسة هذا النوع من الالعاب اذ سجلت المعطيات ارتفاعاً وصل الى 80% يؤكدون هذا التوجه. من المستبعد ان يهتم اللاعب وخاصة ذلك الذي يقضي وقتاً كبير في ممارسة هذة اللعبة الى القضايا الاجتماعية والمدنية او السياسية بحيث ان الاهتمامات اصبحت في مكان اخر ناهيك عن الاهمال المحتمل بشكل كبير للواجبات الدينية.

ب- تأثير هذه الالعاب على الحياة الاجتماعية واهمالها نتيجة التعلق بهذه اللعبة وسواها من الالعاب والانصراف الى الوحدانية والفردانية. اذا ما يفوق 64 % من المبحوثين يمارسون اللعبة بما يزيد عن 4 ساعات يومياً.ناهيك عن الاثار النفسية التي تتركها هذه اللعبة على الافراد التي تجعلهم يعيشون الغيبوبة طيلة هذه الفترة والتي بدون شك سوف تنسحب على باقي ساعات النهار كنتيجة طبيعية.

3- صحة الفرضية الثالثة القائلة: "ان ممارسة لعبة PUBG يقود الى نوع جديد من الادمان وجهته الاساسية عقول الشباب وسلوكهم الاجتماعي." وذلك بعد ان تبين لنا من خلال تحليل معطيات المبحوثين النقاط التالية:

أ- ما يقارب 88% من المبحوثين يمارسون اللعبة بشكل يومي طيلة ايام الاسبوع فالاستمرار في ممارسة اللعبة وبشكل يومي يعد نوعاً من انواع الادمان وخاصة عندما يصبح اللعب اولوية عند المبحوثين ومفضل على سائر الامور الحياتية والاجتماعية والاكاديمية .

ب- عدد الذين لا يمكنهم التخلي عن ممارسة اللعبة ارتفعت الى 88% من المبحوثين.

ج- ان 60% من المبحوثين ينفقون بالحد الادنى 75000 ليرة اسبوعياً مما يعني ان نفقة اليوم الواحد ترتفع الى 12500 ليرة بالحد الادنى

د- ان الاغلبية الساحقة من المبحوثين لا يمارسون اي انشطة سوى ممارسة هذا النوع من الالعاب اذ سجلت المعطيات ارتفاعاً وصل الى 80% يؤكدون هذا التوجه.

كمحصل نستنتج : ان هذا النوع من الالعاب يرقى الى مستوى الادمان من الناحية الفكرية وخاصة انه يجذب الشخص للاهتمام بها بشكل دائم واهمال اي نشاط اخر وهذا ما تفعله بالضبط الحبوب والمواد المخدرة.

ثالثاً: التوصيات

بناء على ما تم التوصل اليه من نتائج في هذه الدراسة كان لابد من طرح عدد من التوصيات. والحلول المقترحة في هذه الدراسة تعبر بشكل مطلق عن وجهة نظر الباحث بحيث يمكن تعديلها او الاضافة عليها او الحذف منها بحسب المعطيات والظروف المستجدة .

وعليه ، فإننا في هذا السياق نقترح نوعين من التوصيات والحلول:

1- مقترحات على المستوى الاستراتيجي : وهي تلك التي تحتاج الى قرارات واجراءات مركزية

2- مقترحات وحلول على المستوى المحلي بحيث تستطيع المنظمات والاطر التنظيمة والمجتمع المدني المبادرة الى تنفيذها وهي تتصف باللامركزية.

على المستوى الاستراتيجي :

1- تصميم العاب مشابهة ذات ابعاد تربوية واجتماعية تساعد على ارساء افكار معينة ذات ابعاد قيمية ولا تتعارض مع المعتقد بل العكس تماماً من الواجب ان تدعوا الى تعميق وترسيخ هذا المعتقد وتتضمن هذه الالعاب حلولاً تقنية لعدم قضاء فترات طويلة وبشكل مستمر على هذا النوع من الالعاب.

2- العمل على نقل خطورة هذا النوع من الالعاب الى المرجعيات الفقية مع شرح واضح ومفصل للحيثيات والنتائج بحيث يكون المطلب الاساسي هو تحريمها.

3- وضع تشريعات وقوانين في المنظمات والتنظيمات السياسية والاستقطابية بتحريم هذا النوع من الالعاب على ان يكون هذا المنع بصفة القانون التنظيمي بغض النظر عن اي نتيجة يظهرها المرجع.

على المستوى المحلي:

1- اجراء زيارات توعية لأولياء الامور ولعامة الناس من قبل الوحدات العلاقاتية في التنظيمات السياسية والاجتماعية لوضعهم في اجواء وخطورة هذا النوع من الالعاب

2- استخدام منصات التواصل الاجتماعي لشرح اضرار وسلبيات هذا النوع من الالعاب

3- تنظيم حلقات وورش وندوات ومحاضرات تبين الاثار السلبية لهذا النوع من الالعاب

4- تنظيم لقاءات طلابية في المدارس والثانويات والجامعات لنشر التوعية من مخاطر هذه الالعاب على الا تكون مفصولة عن الحصصة الدراسية

5- الاستفادة من السلطات المحلية(البلديات) لتحقيق التالي:

أ- مراقبة محال ومراكز الالعاب الالكترونية وضبط المخالفات الاخلاقية والسلوكية للشباب والاطفال

ب- وضع برنامج لأصحاب المحلات لإقفالها بعد وقت معين من الليل

ج- مراقبة الفئات العمرية التي تراود هذا النوع من المحال ومنع من هم دون 18 سنة من مراودة المكان بعد وقت محدد من الليل

6- وضع سياسات لانشطة رياضية وترفيهية بشكل دائم ومستمر من قبل التنظيمات السياسية والاجتماعية

7- الحضور الفاعل للقيمين على عمليات استقطاب الشباب في الحياة الاجتماعية والاطلاع على احوال هؤلاء الشباب بشكل مستمر

ان التوصيات الوادة اعلاه في المجال المحلي ليست منفصلة بل هي عبارة باقة عن متكاملة يجب تطبيق اغلبها للحصول على نتائج ايجابية .

الخاتمة

هدفت الدراسة الحالية إلى التعرف على سلبيات الألعاب الإلكترونية ودوافع ممارستها من وجهة نظر الدراسات والبحوث العلمية ومن وجهة نظر الممارسين لها وخاصة فئة الطلاب منهم. هذه الدراسة طبقت على 25 شاباً وطفلاً ولهذا الغرض تم إعداد االستطلاع رأي مكونة من سؤال واحد واستمارة موزعة على محاور خمسة. هذا وتوصلت الدراسة إلى عدد من النتائج أهمها:

أن هناك عدد من العوامل التي تدفع لممارسة الألعاب الإلكترونية مثل السعي للفوز، المنافسة، التحدي، حب الاستطلاع، التخيل والتصور وغيرها من عناصر الجذب والتشويق والإثارة.

أما فيما يتعلق بالأثار السلبية المترتبة على ممارسة الألعاب الإلكترونية فهي عديدة وتم تصنيفها إلى ست فئات: أضرار دينية، أضرار سلوكية وأمنية، أضرار صحية، أضرار إجتماعية، وأضرار أكاديمية، وأضرار عامة، ويندرج تحت كل فئة عدد من الاثار السلبية.

وكنتيجة عامة نستخلص مما تم اعداده في هذه الدراسة الى ان الالعاب الالكترونية وخاصة لعبة PUBG وشبيهاتها من الالعاب ترقى الى مستوى الادمان الفكري الذي يسيطر على عقول وسلوك الافراد الممارسين لهذا النوع من الالعاب.

كما واشارت الدراسة الى حجم الاهمال الذي يتولد عن الاشخاص الممارسين لهذا النوع من الالعاب على المستويات الاكاديمية والدينية والاجتماعية ناهيك عن الاضرار الصحية الجسيمة التي تم الاشار اليها بشكل وافي في معرض الدراسة.

وكذلك اشارت الدراس

ة الى حجم النفقات المالية المترتبة على ممارسة هذا النوع من الالعاب في ظل اوضاع اقتصادية صعبة عند اغلب اولياء امور الممارسين لهذا النوع من الالعاب.

من هنا نطرح الاسئلة التالية:

1- كيف السبيل للتوعية من مخاطر هذه الالعاب؟

2- ما المؤمول من شبابنا في ظل هذا الانجراف والخنوع للحرب الناعمة التي تشن على مجتمعتنا؟

3- هل بات علينا المواجهة الفعلية ام ان الامور لا زالت نسبية؟

من وجهة نظرنا هذه الاسئلة مشروعة وبحاجة الى دراسات وابحاث اخرى للإجابة عليها.