جامعة قاصدي مرباح – ورقلة –
كلية العلوم الإنسانية والاجتماعية
قسم علوم الإعلام والاتصال

أثر الألعاب الالكترونية على سلوك المراهق لعبة PUPG أنموذجا

دراسة ميدانية على عينة من تلاميذ ثانوية الشهيد بوخاري عبد المالك – تقرت –

مذكرة مكملة لنيل شهادة ماستر أكاديمي في علوم الإعلام و الإتصال
تخصص: الإتصال الجماهيري والوسائط الجديدة

إعداد الطلبة:
- بن دادي نور الهدى
- بن عائشة نور الهدى

إشراف:
د. بلمولاي بدر الدين

لجنة التقييم:

الاسم واللقب	الدرجة العلمية	الجامعة	الصفة
عبد القادر قندوز	أستاذ محضر – ب	جامعة قاصدي مرباح ورقلة	رئيسا
بدر الدين بلمولاي	أستاذ محاضر – ب	جامعة قاصدي مرباح ورقلة	مشرفا ومقررا
زياني غوتي	أستاذ محاضر – ب	جامعة قاصدي مرباح ورقلة	مناقشا

السنة الجامعية: 2020- 2021

الإهداء

الحمد لله الذي أعاننا بالعلم وزيننا بالحلم وأكرمنا بالتقوى وأجلنا بالعافية

أتقدم بإهداء عملي المتواضع إلى

الذرع الواقي والكنز الباقي، إلى من جعل العلم منبع اشتياقي، لك أقدم وسام

الاستحقاق إلى أبي أطال الله عمرك.

رمز العطاء وصدق الإيباء، إلى ذروة العطف والوفاء،لك أجمل حواء، أنت أمي الغالية أطال الله

عمرك.

إلى من هم انطلاقة الماضي وعون الحاضر سند المستقبل إخوتي

عبد الجليل، يونس

وأخواتي، سميرة، مريم، دليلة

إلى ما أتمنى من الله أن يجمعنا في حلاله خطيبي خالد

وإلى رفيقتي دربي نور الهدى

وإلى رمز الصداقة وحسن العلاقة زملاء الدراسة دفعة2021

وفي الأخير يا رب...

يا رب لا تدعني أصاب بالغرور إذا نجحت ولا أصاب باليأس إذا فشلت بل ذكرني دائما بأن

الفشل هو التجربة الذي تسبق النجاح أمين يا رب العالمين

نور الهدى بن دادي

الإهداء

إلى أمة الإسلام التي تحمل على عاتقها كلمة "إقرأ"

إلى مصدر عزتي وقوتي وفخر وطني الحبيب

إلى قرة عيني وبهجة قلبي إلى الشمعة التي لاطال ما إحترقت قلبي لتنير دربي إلى من رافقتني بدعوتها سرا وجهرا إلى الحبيبة الغالية فيض الأمان وينبع الحنان إلى صاحبة القلب الرؤوف أمي الغالية حفظها الله إلى أعز من أنتسب إليه سندي ودعمني في الحياة مثال الوفاء ورمز العطاء أبي الغالي حفظه الله

إلى إخوتي أحباب قلبي وروحي، صباح، كريمة، نورة، فضيلة، علاء الدين، جمال، أسامة

إلى خالتي خضراء، مباركة، زهرة، دليلة

إلى بنات خالي علية، مريم، وردة، شيماء، دنيا ، سليمة

إلى من سهرت وتبادل معي يد العون في مذكرتي نور الهدى(إيمان)

إلى من عشت معهم الساعات وأجمل الذكريات: إيمان، خولة، فريال، منال، خولة، باية، حياة، نور، مروى، عواطف، أميرة .

نور الهدى بن عائشة

شكر وتقدير

بعد أن من الله علينا بانجاز هذا العمل، فإننا نتوجه إليه الله سبحانه وتعالى أولا وأخرا بجميع ألوان الحمد والشكر على فضله وكرمه الذي غمرنا به فوفقنا إلى ملحن فيه راجين منه دوام نعمه وكرمه، وانطلاقا من قوله صلى الله عليه وسلم: "من لا يشكر الناس لا يشكر الله"

فإننا نتقدم بالشكر والتقدير والعرفان إلى الأستاذ المشرف" بلمولاي بدر الدين "على إشرافه على هذه المذكرة وعلى الجهد الكبير الذي بذله معنا، وعلى نصائحه القيمة التي مهدت لنا الطريق لإتمام هذه الدراسة، فله منا فائق التقدير والاحترام، كما نتوجه في هذا المقام بالشكر الخاص لأساتذتنا الذين رافقونا طيلة المشوار الدراسي ولم يبخلوا في تقديم يد العون لنا .

وفي الختام نشكر كل من ساعدنا وساهم في هذا العمل سواء من قريب أو بعيد حتى ولو بكلمة طيبة أو ابتسامة عطرة.

ملخص الدراسة

تهدف هذه الدراسة إلى تسليط الضوء على موضوع الألعاب الإلكترونية لمعرفة مدى إقبال ا المراهقين عليها و الكشف عن الآثار التي تخلفها على سلوك المراهق من خلال إجراء دراسة ميدانية على عينة من تلاميذ ثانوية الشهيد البخاري عبد المالك بولاية تقرت ومن خلال دراستنا حاولنا الإجابة عن التساؤل الرئيسي المتمثل في:

ما هو أثر لعبة PUPG على سلوك المراهق ؟

ولقد أدرجت مجموعة من الأسئلة الفرعية المتمثلة في:

1. ما هي عادات وأنماط استخدام المراهقين للعبة PUPG ؟
2. ما هي دوافع استخدام المراهقين للعبة PUPG ؟
3. ما هي الآثار السلبية التي تخلفها لعبة PUPG على سلوك المراهق ؟
4. ما هي الآثار الايجابية التي تخلفها لعبة PUPG على سلوك المراهق ؟

بالإضافة إلى تحديد أهداف الدراسة من أهمها : التعرف على الأثر الذي تخلفه الألعاب الإلكترونية على سلوك المراهق ,حيث اعتمدت على المنهج الوصفي كما تمت الإستعانة بإستخدام أداة من أدوات جمع البيانات المتمثلة في إستمارة الإستبيان وعليه فقد إخترنا 60 مفردة وأخدنا من كل مستوى 20 مفردة إناثا وذكورا كعينة قصدية, وفي الأخير توصلت الدراسة إلى مجموعة من النتائج أهمها:

- أن أغلب التلاميذ يستخدمون اللعبة بشكل دائم يمكننا القول بأن ممارسة تلك اللعبة تتطلب وقت ليس بالقليل, وهو أمر يمكن أن ينعكس بشكل سلبي للغاية على حياة مستخدمي هذه اللعبة.
- إن الأغلبية تستخدم اللعبة في اليوم لعدد يزيد عن أربع مرات, وهو ما يؤكد انشغال أفراد عينة الدراسة بتلك اللعبة على مدار اليوم الواحد. وتمثل ممارسة لعبة بيجي جزء من النشاط اليومي
- أوضحت النتائج أيضا أن ثمة أسباب متنوعة وراء ممارسة أفراد عينة الدراسة للعبة ببجي, جاء في مقدمتها قضاء وقت الفراغ ثم التعرف على الأصدقاء، يليه التنفيس عن الغضب، ثم إثبات المهارة.
- إن لعبة PUPG لها تأثير على العلاقات الاجتماعية للمراهق حيث تدخله في عزلة وانفراد مما يؤثر فيه سلبا و يصاب بالتوحد لعدم اختلاطه بالمجتمع
- تزيد من مستوى التركيز لدى من يلعبها وترفع كفاءة الذاكرة لديه كما أنها تنمي مهارات لأنها تعتمد على أسلوب إبداعي للوصول للأهداف

الكلمات المفتاحية

"الأثر,اللعب,الألعاب الإلكترونية,سلوك,المراهق "

Summary of the stud

This study aims to highlight the theme of electronic games to see how popular adolescents are

On it and to reveal the effects it has on the behavior of the teenager by conducting a field study on a sample of the students of martyr Bukhari High School Abdul Malik in the state of Tabret and through our study we tried to answer the main question of:

What is the impact of PUPG on the behavior of the teenager ?

A set of sub-questions has been included :

1. What are the habits and patterns of adolescents using PUPG ?
2. What are the motives for teenagers using PUPG ?
3. What negative effects does PUPG have on a teenager's behavior ?
4. What are the positive effects pupg has on the behavior of the teenager ?

- In addition to determining the objectives of the study, the most important of which is: to identify the impact of electronic games on the behavior of the adolescent, where it relied on the descriptive approach as used using a tool of data collection tools represented by the questionnaire form and therefore we chose 60 escapes and took from each level 20 individual females and males as a meant sample, and in the end the study reached a set of results the most important :

-Most students use the game permanently we can say that playing that game requires not a little time, which can have a very negative impact on the lives of the users of this game.

- The majority use the game a day more than four times, which confirms the preoccupation of the study sample members with that game throughout the day. Peggy's game is part of the daily activity.

- The results also showed that there are a variety of reasons why the study sample members practice the game PUPG, first of all spending free time and then getting to know friends, followed by venting anger and then proving skill.

- PUPG has an impact on the social relationships of the teenager where it enters him in isolation and individuality which negatively affects him and develops autism because he does not mix with society

- Increases the level of concentration of those who play it and raises the efficiency of memory and develops skills because it depends on a creative style to reach the goals

Keywords

"Impact, play, electronic games, behavior, teens "

Résumé de l'étude

Cette étude vise à mettre en évidence le thème des jeux électroniques pour voir à quel point les adolescents sont populaires

Sur elle et de révéler les effets qu'il a sur le comportement de l'adolescent en menant une étude de terrain sur un échantillon des élèves du martyr Bukhari High Schéol Abdul Malik dans l'état de Tabret et à travers notre étude, nous avons essayé de répondre à la question principale de:

Quel est l'impact du PUPG sur le comportement de l'adolescent?

Une série de sous-questions a été incluse:

1/ Quelles sont les habitudes et les habitudes des adolescents qui utilisent les PUPG?
2/ Quelles sont les motivations des adolescents utilisant pupg?
3/ Quels sont les effets négatifs du PUPG sur le comportement d'un adolescent?
4/ Quels sont les effets positifs du pupg sur le comportement de l'adolescent?

-En plus de déterminer les objectifs de l'étude, dont le plus important est: d'identifier l'impact des jeux électroniques sur le comportement de l'adolescent, où il s'est appuyé sur l'approche descriptive telle qu'utilisée à l'aide d'un outil d'outils de collecte de données représenté par le formulaire de questionnaire et donc nous avons choisi 60 évasions et pris de chaque niveau 20 femmes et hommes individuels comme échantillon moyen, et à la fin l'étude a atteint un ensemble de résultats les plus importants:

-La plupart des étudiants utilisent le jeu en permanence, nous pouvons dire que jouer à ce jeu ne nécessite pas un peu de temps, ce qui peut avoir un impact très négatif sur la vie des utilisateurs de ce jeu.

-La majorité utilise le jeu par jour plus de quatre fois, ce qui confirme la préoccupation des membres de l'échantillon d'étude avec ce jeu tout au long de la journée. Le jeu de Peggy fait partie de l'activité quotidienne.

-Les résultats ont également montré qu'il existe une variété de raisons pour lesquelles les membres de l'échantillon d'étude pratiquent le jeu PUPG, tout d'abord en passant du temps libre, puis en faisant connaissance avec des amis, puis en évacuant la colère et en prouvant ensuite leur habileté.

-PUPG a un impact sur les relations sociales de l'adolescent où il l'entre dans l'isolement et l'individualité qui l'affecte négativement et développe l'autisme parce qu'il ne se mélange pas avec la société

-Augmente le niveau de concentration de ceux qui y jouent et augmente l'efficacité de la mémoire et développe des compétences car cela dépend d'un style créatif pour atteindre les objectifs

Mots-clés

»Impact, jeu, jeux électroniques, comportement, adolescents«

خطة الدراسة

مقدمة

1/الإطار المنهجي للدراسة.

1/ أولا : موضوع الدراسة.

1. تحديد مشكلة الدراسة.

2. تساؤلات الدراسة.

3. أهداف الدراسة.

4. أسباب إختيار الموضوع.

5. أهمية الدراسة.

6. تحديد المفاهيم.

7. تحيد المدخل النظري للدراسة.

8. الدرسات السابقة.

2/ثانيا : منهجية الدراسة.

1. منهج الدراسة.

2. أداة جمع البيانات.

3. مجتمع وعينة الدراسة.

2/الجانب الميداني للدراسة.

تمهيد.

1. عرض نتائج وتحليل الدراسة

2. نتائج الدراسة

3. مناقشة النتائج على ضوء الدرسات السابقة.

4. النتائج العامة للدراسة .

5. الاقتراحات والتوصيات.

الخاتمة.

مـــــقدمـــــــــــة

انتشرت في السنوات الأخيرة العديد من الألعاب الإلكترونية، سواء على الحواسيب أو الأجهزة الخاصة بالألعاب، أو على الهواتف الذكية، وأغلبها مجانية مما أصبح يجعلها متاحة للجميع وسهلة الولوج، خاصة في ظل وفرة الهواتف الذكية وتناسب قيمتها المادية مع القدرة الشرائية لمختلف فئات وأفراد المجتمع.

وتواكب الألعاب الإلكترونية بدورها التطور التكنولوجي والمعلوماتي. وفي ظل انتشار الإنترنت وإمكانية الولوج من طرف الأغلبية على الأجهزة الإلكترونية، تم إنتاج وتصميم ألعاب إلكترونية تتيح اللعب بشكل مباشر، ويمكن من خلالها اللعب مع أشخاص آخرين من نقاط مختلفة عبر بقاع العالم، يجمعهم العالم الافتراضي.

ووصل تطور الألعاب الإلكترونية إلى درجة إنتاج لعب يتم فيها اللعب على شكل مجموعات، يمكن من خلاها دخول أصدقاء من العالم الواقعي على اللعبة الافتراضية وتشكيل فريق، ليدخل الجميع إلى اللعبة ويلعبوا جماعة ضد فرق أخرى ليكون التحدي حول البقاء إن كانت لعبة حربية، أو الفوز وإن كانت لعبة سباق أو غير ذلك، بل يمكن أيضا لمجموعة الأصدقاء التواصل بالصوت أثناء اللعبة التي تجعلهم إلى حد كبير يشعرون أنهم في عالم آخر غير عالمهم وكأنه واقعي بدوره، حيث يتفاعلون مع اللعبة بشكل كبير.

وإذا كانت الألعاب تعد إلى حد ما مسلية ووسيلة لملىء الفراغ والترويح عن النفس، فإنها قد تصل إلى إدخال الإنسان بمختلف فئاته العمرية في حالة إدمان، تجعله غير قادر عن الابتعاد على جهازه الإلكتروني، ويأخذ أغلب وقته، مما يؤثر بشكل واضح على حياته الطبيعية، بل يمكن أن يصل التأثير إلى صحته النفسية والجسدية...

وأثبتت الكثير من الدراسات حول تأثير الألعاب الإلكترونية على الأطفال والمراهقين أنها تعلم الإلتزام بالتعليمات والأوامر ,وتعلم المنطق من خلال ممارستها والابتعاد عن المشاكل ,بالإضافة إلى تنمية القدرات العقلية الأخرى مثل القدرة على القيام بمجموعة من المهام في نفس الوقت, والقدرة على مزامنة حركة اليد مع اللاعبين ,والقدرة على التخطيط

وسرعة البداهة وغدارة الموارد والتحليل وغيرها من الفوائد التي تساعد على تنمية القدرات الذهنية المختلفة والعقل وتختلف القدرات حسب الألعاب التي يمارسها الشخص.

بينما حسب العديد من الدراسات والأبحاث أن الألعاب الإلكترونية عند المراهقين تؤدي إلى العزلة وتشويش تفكيرهم بين العالم الافتراضي والعالم الحقيقي ,وقد لا تؤثر على المراهقين فقد بل أيضا لها تأثير على الشباب ,كما تتسبب الألعاب الإلكترونية في ترسيخ العديد من المعتقدات والأفكار الخاطئة التي تختلف عن أصول المجتمع ومعتقداته وعاداته وقد تتسبب أيضا في ضياع الوقت عند الشباب والمراهقين ,وتسيطر على عقول من يمارسونها وتؤدي إلى إدمانها ,وإحداث العديد من المشاكل الصحية مثل أمراض العيون وزيادة الوزن وإمراض المفاصل والعمود الفقري والمشاكل في تركيز والتواصل مع الآخرين.

جاءت هذه الدراسة للبحث عن الآثار الإيجابية والسلبية معا التي تخلفها الألعاب الإلكترونية وبشكل خاص لعبة ببجي سلوك المراهق واخترنا عينة الدراسة تلاميذ ثانوية الشهيد البخاري عبد المالك بولاية تقرت ,كما إشتملت الدراسة على جانبين ,حيث تضمن الجانب الأول تقديم الدراسة من حيث صياغة الإشكالية ووضع تساؤلات وأهداف الدراسة التي تسعى لتحقيقها ,مع ذكر أهمية وأسباب إختيار الموضوع وتحديد المفاهيم ومدخل النظرية التي تتنسق مع موضوع الدراسة عرض بعض الدراسات السابقة التي لها علاقة مع الموضوع,وأختتم الموضوع بتحديد منهج الخاص بالدراسة والخاص بمجتمع البحث وأداة جمع البيانات التي خصت بموضوع الدراسة وكذا مجالات الدراسة.

أما الجانب الثاني فخصص للدراسة الميدانية التي تضمنت خمسة محاورتمثلت في عرض نتائج وتحليل عادات وأنماط استخدام المراهقين للعبةPUPG وكذا عرض نتائج وتحليل دوافع استخدام المراهقين للعبة PUPG و عرض نتائج وتحليل الآثار السلبية التي تخلفها لعبة PUPG على سلوك المراهق وعرض نتائج وتحليل الآثار الايجابية التي تخلفها لعبة PUPG على سلوك المراهق وفي الأخير النتائج العامة للدراسة الميدانية.

الإطار المنهجي

1/ أولا : موضوع الدراسة

1 - تحديد مشكلة الدراسة

مع الانتشار الهائل للمنتجات الثورة التكنولوجية وتزايد استخدامها في السنوات الأخيرة وما رافقها من ظهور أشكال ثقافية وتربوية تساير التقدم في مجال الحاسوب والانترنيت، أصبح الفرد يقضي وقتا أطول في استعمال الأجهزة الإلكترونية، لدرجة أصبحت ضرورة من ضروريات الحياة التي يصعب الاستغناء عنها في سواء تعلق الأمر بأجهزة الكمبيوتر أو الهاتف الذكي أو اللوحات الإلكترونية وغيرها من الأجهزة الحديثة، التي أصبحت تبهر الشخص وتستحوذ على اهتمامه و تركيزه من عدة جوانب ، ذلك لأنها تحتوي على العديد من التطبيقات الترفيهية والتي نجد في مقدمتها الألعاب الإلكترونية، التي ظهرت في سبعينيات القرن العشرين، ومنذ ذلك الحين عرفت هذه الأخيرة تطورا سريعا حيث تعددت وتنوعت الألعاب الالكترونية وتزايد انتشارها بسرعة كبيرة فهي لم تبق حكرا على البلدان الغربية، بل إلى العديد من الدول المتخلفة والنامية بفعل انتشار الصناعات المعرفية واستحواذ اقتصاد المعرفة على حيز معتبر في الاقتصاديات العالمية، هذا بالإضافة إلى اعتماد هذه الألعاب على تقنيات عالية الجودة يمزج فيها التأثير البصري والصوتي والحركي، مما يجعل المستخدم يعيش عالما حقيقيا داخل اللعبة، يصعب الاستغناء عنه أو الخروج منه.

ولقد شاع استخدام الألعاب الالكترونية، وهدا نظرا لما تتمتع به من إقبال من قبل الأطفال و المراهقين و التي أصبحت تأخذ حيزا كبيرا من أوقاتهم و أثرت في سلوكهم وأخلاقهم فتدرجت أشكال هذه الألعاب وتطورت بشكل كبير و واضح حتى وصلت إلى حد من التقدم التقني الباهر. بل نكاد لا نجد منزلا خالية منها، مما جعلها متاحة للجميع وخاصة فئة المراهقين.

فمرحلة المراهقة تدخل فيها عوامل جسمية وعقلية وانفعالية وأخرى إجتماعية، لأنها مرحلة انتقال بين الطفولة والرشد ويتصف الفرد في هذه المرحلة بمجموعة من السمات كالرغبة بالتفرد والانعزال عن الأسرة، والتعلق بمجتمع الرقاق والميل إلى المحرمات والممنوعات وقد يتعرض المراهق إلى أزمات نفسية وسلوكية نتيجة عدم فهم العميق لطبيعة هذه المرحلة من قبل الكبار وضعف الرقابة على سلوكه، مما قد يعرضه إلى أخطار كثيرة بسبب طبيعة المرحلة التي يمرون بها.

وفي هذا السياق، انتشرت بشكل كبير لدى المراهقين لعبة تحت اسم ببجي PUBG على أجهزة الهواتف، سواء التي تعمل بنظام الأندر ويد أو Ios، وهي لعبة جماعية حربية على شبكة الانترنت تركز على النجاة والبقاء كآخر شخص يقف على قدميه على جزيرة جعل الأمر يدخل إلى خانة الخطر.

فإن الوضع الذي وصلت إليه الألعاب الإلكترونية من قوة استقطاب المراهقين أصبحت تحاكي العالم الحقيقي في تصورها، وسهولة الحصول عليها وممارستها في أي وقت وأي مكان صارت معه وسيلة ذات تأثيرات متباينة إيجابية وسلبية يتطلب دراسات لمعرفة مدى تأثيراتها على المراهقين وما هي السلوكيات التي

تسببها على المراهقين الممارسين لها من نواحي متعددة أسهمت في الدعوة إلى القيام بدراسة لهذه الظاهرة للتعرف على الآثار المختلفة الناتجة عنها.

وعليه فإن إشكالية دراستنا تتمحور حول التساؤل التالي :

- ما هو أثر لعبة PUPG على سلوك المراهق ؟

2 -تساؤلات الدراسة

وتتفرع عن هذا السؤال الرئيسي التساؤلات الفرعية التالية :

1. ما هي عادات وأنماط استخدام المراهقين للعبة PUPG ؟
2. ما هي دوافع استخدام المراهقين للعبة PUPG ؟
3. ما هي الآثار السلبية التي تخلفها لعبة PUPG على سلوك المراهق ؟
4. ما هي الآثار الايجابية التي تخلفها لعبة PUPG على سلوك المراهق ؟

3 -أهداف الدراسة:

لكل دراسة أو بحث علمي هدف أو مجموعة من الأهداف التي يسعى الباحث إلى تحقيقها.

وتتمثل الأهداف العلمية لدراستنا فيما يلي :

تهدف الدراسة إلى أثر لعبة ببجي على سلوك المراهق ومن خلال هاته الأهداف نذكر منها ما يلي:

1. الكشف عن عادات وأنماط ممارسة المراهقين للعبة ببجي.
2. محاولة معرفة الدوافع التي تؤدي بسلوك المراهقين إلى إقبالهم على ممارستهم للعبة ببجي.
3. معرفة الآثار السلبية التي تخلفها لعبة ببجي على سلوك المراهقين.
4. معرفة الآثار الإيجابية التي تخلفها لعبة ببجي على سلوك المراهقين.

4 -أسباب اختيار الموضوع:

لكل دراسة علمية أسباب تجعل الباحث يختارها دون غيرها قد تنوعت أسباب اختيارنا لهذا الموضوع من أسباب ذاتية وأخرى موضوعية نوجزها فيما يلي:

1/ الأسباب الذاتية :

- الميل لهذا الموضوع و الرغبة الشخصية لدراسة و معرفة أثر الألعاب الإلكترونية على فئة المراهقين.
- الاهتمام الشخصي بفئة المراهقين على اعتبار أن فترة المراهقة مرحلة مهمة تستدعي الاهتمام والدراسة لأن شخصية المراهق مازال تقيم رحلة التكوين وتتأثر بمحيطها.
- الفضول الشخصي لمعرفة أسباب انتشار الألعاب الإلكترونية لدى المراهقين و لمعرفة مختلف آثارها.

2/ الأسباب الموضوعية:

- قابلية الموضوع للدراسة العلمية.
- قلة الدراسات التي تناولت هذا الموضوع بالرغم من أهميته.
- حداثة الموضوع وجديته نظرا لما خلفته هذه الألعاب من آثار في السنوات الأخيرة.
- الاستخدام المتزايد للألعاب الالكترونية في أوساط المراهقين رغم خطورته و مخلفاتها السلبية.

5 -أهمية الدراسة:

تعتبر هذه الخطوة من الخطوات الأساسية و الضرورية في أي بحث علمي بحيث يتم من معرفة الأهمية الحقيقية التي يقدمها البحث لكل من القائم بالبحث و المجتمع الذي تطبق في هدا الدراسة.

- ✓ وعليه تكمن أهمية الدراسة في كونها تعالج موضوع الساعة، وهو إدمان المراهق على الألعاب الإلكترونية وكيف يمكن أن تؤثر على سلوكه.
- ✓ إلقاء الضوء على لعبة جديدة، هي لعبة PUPG .وما قد تخلفها من خطر على المراهق خاصة في حالة الإفراط في لعبها.

6 -تحديد المفاهيم

1/ تعريف الأثر

لغة : أثر تأثيرا: ترك فيه أثر، فعل فاعله وأعطى نتيجة.[1]

جمع أثر، علامات أو وشم مختلف من شيء ما، أثار أقدام، أثار عجلات، الرمل عمل غالبا ما يكون تدريجيا ومتواصلا يمارسه شخص أو شيء، أثر يؤدي إلى تغيرات.

[1] فاطمة همال : الألعاب الإلكترونية عبر الوسائط الإعلامية الجديدة وتأثيرها في الطفل الجزائري ، مذكرة مكملة لنيل شهادة الماجستير ، تخصص الإعلام والتكنولوجيا الاتصال الحديث ، قسم الإعلام والاتصال ، كلية العلوم الإنسانية والإجتماعية ، جامعة الحاج لخضر باتنة ، قسم الإعلام والتكنولوجيات ، 2012-2011 ،ص18 .

اصطلاحا : هي تلك العلاقة التفاعلية بين أفراد الجمهور ووسائل الإعلام وتتميز هاته العلاقات من جانب وسائل الإعلام بمحاولة تكييف رسائلها مع الجمهور الذي نتجه إليه بهدف استمالتهم لكي يتعرضوا لمحتوياتهم.

- كما تعرف موسوعة علوم الإعلام والإتصال بأنه نتيجة الفعل الذي ظهر جراء مؤثر ما الأثر نتيجة الإتصال، وهو يقع على المرسل والمتلقي على سواء وقد يكون الأثر نفسي واجتماعي، ويتحقق أثر وسائل الإعلام من خلال تقديم الاخبار والمعلومات والترفيه والإقناع وتحسين الصورة الذهنية
- ويعرف على أنه ذلك التغيير الذي يطرأ على مستقبل الرسالة كفرد فقط تلفت الرسالة انتباهه ويدركها، وقد يعدل سلوكه السابق فهناك مستويات عديدة للتأثير بداية من الاهتمام على حدوث تدعيم ذاتي للاتجاهات، إلى حدوث تغيير على تلك الاتجاهات، ثم في النهاية إقدام على سلوك علني.
- ويقصد به كذلك النتيجة التي يريد المرسل ان يتركها على المستقبل وهذا التأثير ينحصر في ثلاث نواحي وهي:الناحية الذهنية، الناحية الوجدانية، الناحية السلوكية.[2]

إجرائيا :هو التغيرات التي تحدثها الوسائل الإتصالية الحديثة كالهواتف الذكية على الفرد المستخدم سواء من ناحية الأفكار و الإتجاهات والسلوكيات.

ونقصد بالأثر في دراستنا هذه هو التغير الذي طرأعلى سلوكيات المراهقين نتيجة استخدامهم للألعاب الإلكترونية وكيفية تأثيرها على فئة المراهقين سواء بالتأثير السلبي أو بالتأثير الإيجابي.

2/ تعريف اللعب

لغة : يلعب لعبا ولعب لعبا ضد جد ومزح وفعل فعلا يقصد التنزه واللذة أو بغير قصد.[3]

إصطلاحا : يعد اللعب وسيلة لأعداد الطفل للحياة المستقبلية، وهو نشاط حر وموجه يكون على شكل حركة أو عمل يمارس فرديا أو جماعيا ويشمل طاقة الجسم العقلية والحركية.

ويعرفه فرويل 1988:على أنه وسيلة يحافظ بها الطفل على تلبية خيراته، حيث أن اللعب هو موحد للخبرة، وهو أكثر أنشطة الطفل الروحاني.[4]

---

[3] الشيخ عبدا لله البستاني الوفي، معجم وسيط اللغة العربية ، ط1،ج1،مكتبة لبنان للنشر،لبنان،1990،ص375 .

[4] دلال الواعر: تأثير الألعاب الإلكترونية على سلوك الطفل الجزائري ، مذكرة شهادة الماستر ، تخصص صحافة وإعلام الكتروني ، قسم الإعلام والاتصال ، كلية العلوم الإنسانية و الاجتماعية ، جامعة العربي بن مهيدي أم البواقي ، 2016-2017 ، ص 17.

ويعرف كذلك بأنه، نشاط حر موجه أو غير موجه ويمارس فرديا أو جماعيا ويستغل طاقة الجسم الحركية والذهنية ويتسم بالسرعة والخفة لارتباطه بالدوافع الداخلية، وهو لا يتعب صاحبه وبه ينمي الفرد مداركه ويغدو مكونا أساسيا في حياته.[5]

إجرائيا :هو نشاط ذهني أو بدني يقوم به الفرد سواء كان هذا الفرد صغير أو كبير من أجل تلبية حاجاته المختلفة، والتي يمكن أن تحققها من خلال اللعب كالترويج، التعليم، الطاقة الزائدة، إلى غير ذلك من الحاجات، تختلف أهميته بالنسبة للفئات العمرية المختلفة، ويكون اللعب إما فرديا أو جماعيا، منضما أو تلقائيا كما يكون كذلك موجها أو ذاتيا.

3/ تعريف الألعاب الإلكترونية

إصطلاحا :هو نشاط ترويجي ظهر في الستينيات وهو نشاط ذهني بالدرجة الأولى، ويشتمل كل ألعاب الفيديو الخاصة، ألعاب الكمبيوتر، ألعاب الهواتف النقالة بصفة عامة يظم كل الألعاب ذات الصبغة الإلكترونية، وهي برنامج معلوماتي للألعاب، يمارس هذا النشاط بطريقة تختلف على الطريقة التي تمارس بها الأنشطة الأخرى كون الوسائل التي تتم عليها هذه الأخيرة ونقصد بذلك الحواسيب المحمولة والثابتة الهواتف النقالة، ألعاب الفيديو المتحركة، والمحمولة، التلفاز إلى غير ذلك من الوسائط، وقد تمارس هذه الأخيرة بشكل جماعي عن طريق شبكة الانترنيت أو بشكل فردي.[6]

ويعرف على أنه نشاط منظم يتم اختياره وتوظيفه لتحقيق أهداف محددة أهمها التغلب على الصعوبات، يستمتع الطفل أثناء اللعب ويتفاعل بإجابية مع الكومبيوتر ويمارس التفكير ويتخذ القرار السريع بنفسه ويتعلم الصبر والمثابرة أو العنف والقتال والتواصل إلى نتائج معززة.

ويعرفها العناني: بأنها نوع من الأنشطة المحكمة لها مجموعة من القوانين التي تظم سير اللعب وغالبا ما يشترك فيها إثنان أو أكثر للوصول إلى أهداف سبق تحديدها ويدخل في هذا التفاعل عنصر المناقشة وعنصر الصدفة وينتهي اللعب عادة بفوز أحد الفرقين.

ويعرفها سالينوز يمرمان: بأنها جميع أنواع الألعاب المتوفرة على هيئات إلكترونية وتشمل ألعاب الحاسوب وألعاب الأنترنيت وألعاب الفيديو وألعاب الهواتف النقالة وألعاب الأجهزة الذكية (المحمولة)

---

[5] أمينة رزق : ألعاب الأطفال، الموسوعة العربية الإلكترونية، المجلد الثالث ، سوريا،ص249 .

[6] أميرة مشري : أثر الألعاب الإلكترونية عبر الهواتف الذكية على التحصيل الدراسي للتلميذ الجزائر،مذكرة مكملة لنيل شهادة الماستر في علوم الإعلام والإتصال، تخصص إتصال وعلاقات عامة ، قسم العلوم الإنسانية، كلية العلوم والإجتماعية والإنسانية ، جامعة العربي بن مهيدي أم البواقي ، 2017-2016 ، ص11،12 .

ويعرفها حسن مسني: بأنها نوع من الألعاب تظهر على شاشة الفيديوهات أو الحاسوب أو التلفزيون يتمتع بلعبها الفرد ويرافقها حالة من التوتر والاضطرابات والترقب والمتعة التي يعيش معها الفرد ويمارس هذه اللعبة فرد واحد أو أكثر، ولها هدف معين وفيه بالنهاية فوز أ وخسارة.[7]

إجرائيا : نعني بالألعاب الإلكترونية في هذه الدراسة مجمل الألعاب الإلكترونية وبما أننا خصصنا في دراستنا لعبة ببجي من بين هاته الألعاب وكيفية تأثيرها على سلوك المراهق.

4/ تعريف السلوك

لغة:هو إستجابة أورد فعل للفرد لا يتضمن فقط الاستجابات والحركات الجسمية بل يشتمل على العبارات اللفظية والخبرات الذاتية، وقد يعني هذا المصطلح الإستجابة الكلية أو الأولية التي تتدخل فيها إفرازات الغدد حيث يواجهها الكائن العضوي.[8]

إصطلاحا:هو ذلك التصرف الذي يبرزه شخص ما إما بالنسبة الداخلي أو الخارجي نحو ما يطرح من سلعة أو خدمة أو أفكار تعمل على إشباع حاجياته ورغباته، حسب البيئات المختلفة للأفراد والأسرة والمؤسسات العامة أو الخاصة.

إجرائيا : هي جملة من التصرفات والأفعال تصدر عن المراهق إزاء محيطه (الأسرة، المدرسة، جماعة، رفاق) بشكل عنيف وعدواني نتيجة محاكاته وتقمصه لرمز العنف المتضمنة في الألعاب الإلكترونية العنيفة، ألعاب بلاي ستيشن، ألعاب الحاسوب، ألعاب الشبكات.

5/ تعريف المراهقة

لغة: عندما نقول إن فلان قد أصبح شابا مراهق ترجع لفظة المراهقة إلى الفعل العربي (راهق)الذي يعني الاقتراب من الشيء، فراهق الغلام فهو مراهق أي قارب الاحترام، و رهق الشيء رهقا قربت منه والمعنى هنا يشير إلى الاقتراب من النضج والرشد.

إصطلاحا: في علم النفس يعني الإقتراب من النضج الجسمي والعقلي والنفسي و الإجتماعي ولكنه لا يصل إلى إكتمال النضج إلا بعد سنوات عديدة قد تصل إلى9 سنوات أما الأصل اللاتيني للكلمة فيرجع إلى كلمة تعني التدرج نحوى النضج الجسمي والعقلي والنفسي و الإجتماعي والعاطفي أو الوجداني

---

[7] أماني عبد التواب صالح حسن: تأثير ممارسة الألعاب الإلكترونية على الذكاء اللغوي و الإجتماعي لدى الأطفال دراسة تحليلية وصفية على أطفال مرحلة الطفولة المتوسطة بالمرحلة طفولة المتوسطة بالمملكة العربية السعودية، جامعة الأزهر،مصر، 2017- 2016 ص6 .

[8] هناء سعادو، نوال بن مرزوق: الألعاب الإلكترونية العنيفة وعلاقتها بانتشار ظاهرة العنف المدرسي، مذكرة مقدمة ضمن متطلبات شهادة الماجستير في العلوم الاجتماعية ، قسم العلوم الاجتماعية ، كلية العلوم الإنسانية والإجتماعية، جامعة الجيلالي بونعامة خميس مليانة ، 2016- 2015،ص 20.

الإنفعالي، ويشير ذلك إلى حقيقة مهمة، وهي أن النمو لا ينقل من مرحلة إلى مرحة فجأة ولكنه تدريجي ومستمر ومتصل، فالمراهق لا يترك عالم الطفولة ويصبح مراهقا بين عشية وضحاها ولكنه ينتقل إنتقالا تدريجيا ويتخذ هذا الإنتقال بشكل نمو والتغير في جسمه وعقله ووجدانه، فالمراهقة تعد إمتداد مرحلة الطفولة وإن كان هذا لا يمنع من إمتيازها بخصائص معينة تميزها من مرحلة الطفولة.[9]

إجرائيا: هي تلك الفترة التي تلي البلوغ وتتميز بنوع من النمو المتسارع في نواحي الحياة العضوية والنفسية والاجتماعية والعقلية بحيث تسمح للفرد من زيادة الإعتماد على نفسه وتطوير مهارته الاجتماعية والدراسية، وهذا البحث يركز على مرحلة التعليم الثانوي التي تقابل حسب التقسيمات المتعارف عليها من مرحلة المراهقة الوسطى.

7 تحديد المدخل النظري لدراسة

تمهيد

تعتبر الإستخدامات والإشباعات من المقاربات التي اندرجت ضمن نظريات التأثير المحدود لوسائل الإعلام والإتصال التي ظهرت في أواخر الستينيات من القرن الماضي وترتكز هاته النظرية على دراسة أسباب إستخدام وسائل الإعلام والإتصال والتعرض لها من مختلف الفئات الاجتماعية والإنسانية في محاولة الربط بين هاته الأسباب التي قد حققت إشباعات كثيرة لدى أفراد المجتمع.

وهذا ما سنحاول التطرق إلية من خلال هذا الفصل معرفة أهم ما جاءت به هاته النظرية وبداية ظهورها، وكذا أهم فروضها وعناصرها و الأهداف التي تسعى إلى تحقيقها، فلهذا علينا بأن نقوم بإسقاطها على موضوع دراستنا المندرج تحت عنوان أثر الألعاب الإلكترونية على سلوك المراهق.

1/ التعريف بنظرية الإستخدمات والإشباعات

1. التعريف اللغوي

الإستخدام: من استخدم استخداما و استخدمه أي اتخذه خادما، والرجل إستوهبه خادما.

الإشباع: هي مأخوذة من الشبع، وتدل على إمتلاء في أكل وغيره وامرأة شبعى الذراع من النساء هي ضخمته، وثوب شبيع الغزل أي كثير، وشبيع العقل أي وافر والتشبيع من يرى أنه شبعان.

[9] عمر أحمد مختار: معجم اللغة العربية المعاصرة ،المجلد2، ط1، دار صفاء للنشر، عمان ، ص 23.

ويعني أيضا:التوفية وبلوغ حد الكمال.[10]

2. التعريف الإصطلاحي

إن مفهوم الإستخدام الذي ظهر في اللغة الفرنسية في القرن 17 يشير منذ ذلك الحين إلى يومنا هذا إلى نشاط إجتماعي يتم ملاحظته بسبب تواتره ويتمثل في استخدام شيء ما والاستفادة منه لغاية محددة أو تطبيقية لتلبية حاجة ما.

وفي دراسات الإستخدام فإن موضوع الإستخدام يحل إلى ممارسة، كما يحل أيضا إلى تصرفات عادات أو إتجاهات، وتشير الممارسة إلى جملة من العادات القائمة أو المكرسة أو طرق ملموسة في الفعل حيث أن السلوك أو التصرف يغطي جزئيا الممارسة لأنه يشكل من كل ردود أفعال الفرد التي يمكن ملاحظتها بصورة موضوعية.

ولذلك فإن الحديث عن الاستخدامات بدل الممارسات أو العادات يعني الإهتمام بانتظامية قابلة للقياس

فيما يتعلق بطريقة استخدام الشيء أو خدمة ما، ويشير إلى "بوريولت" أن الإستخدام ليس أداتي إلا ناذرا، إذ أنه يتزاوج دائما مع دور رمزي يضيفه المستخدم على الأداة أو الجهاز.

ويقدم "لا كروا"، تعريفا لمفهوم الاستخدام حيث يقول:أن الاستخدامات الاجتماعية هي أنماط تظهر وتبرز بصورة منتظمة على نحو كاف بحيث تشكل عادات مندمجة في يوميات المستخدم تعرض نفسها في قائمة الممارسات الثقافية القائمة مسبقا وتعيد إنتاج وربما مقاومة الممارسات الأخرى المنافسة لها أو المرتبط بها.[11]

3. تعريف نظرية الاستخدامات والإشباعات بشكل عام

هي عبارة عن محاولة للنظر إلى العلاقة بين وسائل الإعلام والجمهور بشكل مختلف، حيث ترى أن الجمهور يستخدم المواد الإعلامية لإشباع رغبات معينة لديه، حيث أن وسائل الإعلام التي تحدد للجمهور لتلك الوسائل لإشباع رغباته يتحكم بدرجة كبيرة في مضمون الرسائل الإعلامية التي تعرضها وسائل الإعلام.[12]

---

[10] المنجد في اللغة والإعلام، ط29، منشورات دار المشرق ، بيروت، 1986، ص 171.

[11] نوي إيمان: استخدام الأنترنيت وعلاقته بإغتراب الثقافي عند الطلبة الجامعيين, دراسة ميدانية بجامعة محمد خيضر، بسكرة ، 2012، ص22،23.

[12] محمد بن عبد الرحمان الحضيف:كيف تأثر وسائل الإعلام ودراسة في النظريات والأساليب ، ط2، مكتبة العبيكان، الرياض،1998، ص 26.

2/ نشأة نظرية الاستخدامات والاشباعات

قد نجد أن بداية البحوث الأولى لهذه النظرية قد صاغت تصنيفات إستخدام الراديو والصحف حيث افترضت عالمه الإتصال "هيرتا هيرزج"وجود خمسة إحتمالات للجمهور من برامج المسابقات (تنافسية، تربوية، التقدير الذاتي، رياضة، إشباعات مستمعي المسلسلات في الراديو وهي التحرر العاطفي، التفكير المبني على الرغبة، النصح) ومن ناحية ثانية استنتج الباحث "ستيثمان" دوافع الاهتمام بالاستماع للموسيقى الجادة والراديو و" لازرسفيلد" "وولف فيسك"عن تطور الطفل بالفكاهة، بينما لاحظ "بيرلسون"استخدامات عديدة للصحيفة من أجل الأخبار وتفسير الشؤون العامة وكأداة من أدوات الحياة الراحة، الاعتبار، والإتصال الاجتماعي، ومن الجدير بالذكر أن هذه النظرية انطلقت بصورة خاصة على ضوء الأبحاث التي قام بها كل من " هيرتا هيرزج " عام 1944, والتي هدفت للكشف عن إشباعات الجمهور والراي وتوصلت إلى ضرورة إشباع الحاجات العاطفية.

وفي عام 1945 فقد تمكن "بيرلسون"من تحليل توقف ثماني صحف عن الصدور لمدة أسبوعين بسبب إضراب عمال التوزيع حيث وجه سؤالا للجمهور ما الذي افتقده بسبب غياب هذه الصحف، وتوصل إلى أن ما تقوم به بأدوار مهمة للجمهور في نقل الاخبار والمعلومات والهروب من الواقع اليومي. هذا وقد ظهرت هذه النظرية لأول مرة بطريقة كاملة في كتاب "إستخدام وسائل الاتصال الجماهيري تأليف كاتز وبلوملر" 1974، ودار هذا الكتاب حول فكرة أساسية مؤداها تصور الوظائف التي تقوم بها وسائل الإعلام ومحتواها من جانب ودوافع الفرد من التعرض من جانب أخر.

ومن جهة أخرى " كاتز وبلوملر" فإن مدخل الاستخدامات والإشباعات يعني ما يلي:

- ✓ الأصول الاجتماعية والسيكولوجية.
- ✓ الاحتياجات الذي يتولد عنها.
- ✓ توقعات من وسائل الإعلام أي مصادر أخرى تؤدي إلى:

– أنماط مختلفة من التعرض من وسائل الإعلام ينتج عنها:

- ✓ إشباعات للاحتياجات.
- ✓ ونتائج أخرى في الغالب غير مقصودة.[13]

3/ فروض نظرية الاستخدامات والاشباعات

[13] محمود حسن إسماعيل ، مبادئ علم الإتصال ونظريات التأثير ، ط1، الدار العالمية للنشر والتوزيع، 200، ص252 .

وضع الباحثون الأسس العلمية والفروض الأساسية التي انطلقت من النظرية نفسها وذلك بعد أن اتضحت المداخل الرئيسية للنظرية عند هؤلاء الباحثين، وشكلت هذه الأسس والعناصر والمداخل العلمية للنظرية لأن نظرية الاستخدامات والإشباعات قامت على افتراض الجمهور النشط على العكس من نظريات التأثير السابقة التي قالت بقوة تأثر وسائل الإعلام في الجمهور مثل نظرية الرصاصة، فقد أضفت هذه النظرية بذلك صفة الإيجابية على الجمهور فلم يعد الجمهور من خلال هذا المنظور متلقيا سلبيا بل أصبح ينظر إليه على انه ينتقي بوعي ما يرغب في التعرض له من الوسائل، والمضامين التي تلبي حاجاته النفسية والاجتماعية لذا وضع اليهو كاتز وزملائه خمسة فروض رئيسية تتعلق بكيفية إستخدام الافراض لوسائل الاتصال والإشباعات التي يسعون إلى تحقيقها من وراء هذا الاستخدام.

- إن أعضاء الجمهور فاعلون في عملية الاتصال و استخدامهم لوسائل الإعلام يحقق لهم أهداف مقصودة تلبي توقعاتهم.
- الربط بين الرغبة في إشباع حاجات معينة واختيار وسيلة إعلام محددة يرجع إلى الجمهور نفسه وتحدد الفروض الفردية.
- التأكد على أن الجمهور هو الذي يختار الوسائل والمضمون الذي يشبع حاجاته فالأفراد هم الذين يستخدمون وسائل الإتصال وليست وسائل الإتصال هي التي تستخدم الأفراد، ويكون الجمهور على علم بالفائدة التي تعود عليه وبدوافع هو اهتماماته، فهو يستطيع أن يمد الباحثين بصورة فعلية لاستخدامه لوسائل الإعلام.
- الاستدلال على المعايير الثقافية السائدة من خلال استخدامات الجمهور لوسائل الاتصال وليس من خلال محتوى الرسائل التي تقدمها وسائل الإتصال.
- تعني نظرية الاستخدامات والإشباعات بجمهور الوسيلة الإعلامية منها الأنترنيت التي تشبع رغباته وتلبي حاجاته الكامنة في داخله. ومعنى ذلك أن الجمهور ليس يقبل كل ما يتعرض إليه بل يمتلك غاية محددة من تعرضه يسعى إلى تحقيقها.
- فأعضاء الجمهور هنا يدرجه باحثون ناشطون عن المضمون الذي يبدو أكثر إشباعا لهم.[14]

4/ تصنيفات الدوافع والإشباعات

أ - تصنيف الدوافع

لقد صنف الكثير من الباحثين دوافع المشاهدة إلى دوافع متعددة ، فقد حدد "جربر"هذه الدوافع في:العادة ، الإسترخاء، قضاء وقت الفراغ، التعلم، الهروب، البحث عن رفيق.

[14]محمود حسن إسماعيل : مرجع سبق ذكره ، ص253 .

وصنفها " بالمجرين " إلى تعلم الأشياء، الاسترخاء، تحقيق المنفعة الاتصالية، النسيان، المتعة أو الاستمتاع.

وحددها "روبن"في:ملئ وقت الفراغ، البحث عن المعلومات والمعرفة، الرغبة في تحقيق المنفعة البحث عن رفيق.

ثم عاد "روبن" و صنفها إلى دوافع نفعية، دوافع طقوسية، فالمشاهدة النفعية التي تتم بهدف معين، أما المشاهدة الطقوسية فتتم كعادة أو لأسباب تحويلية هروبية.

ب -**تصنيف الإشباعات**

لقد صنف الكثيرون أيضا الإشباعات التي تتحقق من المشاهدة على النحو التالي:

قدم "لورانس و"وينر"1985نموذجا للإشباعات يضم إشباعات ناتجة عن عملية الاتصال نفسها واختيار وسيلة معينة.

كما قام ماكويل وزملاؤه بتقسيمها إلى:معلومات، تحديد الهوية الشخصية، والتي تشمل التعرف على نماذج مختلفة للسلوك وتعزيز قيم الشخص واكتساب الشخص لحسن البصيرة ثم التكامل والتفاعل الاجتماعي مع الآخرين، وأخيرا التسلية والترفيه.[15]

5/ عناصر نظرية الاستخدامات والإشباعات

ترتكز نظرية الاستخدامات والإشباعات مجموعة من المفاهيم والعناصر المكونة لها وهي:

أ - **الجمهور النشط** : حيث تؤكد باحثون الاستخدامات والإشباعات أن أفراد الجمهور إيجابيين ونشطين وليسوا مستقبلين سلبيين أ وضحايا لوسائل الإعلام وقد حدد جونتراً بعاد مفهوم الجمهور النشط في النقاط الآتية:

ب -**الانتقائية** : فالجمهور وفق لنظرية الاستخدامات والإشباعات لديه القدرة على الاختيار للوسائل والمضامين التي تحقق حاجاته ودوافعه النفسية والاجتماعية والتي تعكس إهتماماته وتفضيلاته المختلفة، بالإضافة إلى أن الجمهور يستطيع أن يدرك ويتذكر بشكل انتقائي ما يتعرض له من رسائل.

ت -**العمدية** : حيث يوجه الجمهور وسائل الإعلام المضمونة الذي ينتقيه ويتعرض له لخدمة دوافعه وأهدافه وحاجاته المختلفة.

[15] محمود حسن إسماعيل : مرجع سبق ذكره ، ص 256،255.

ث – **المنفعة** : إستخدام جمهور وسائل الإعلام للوسائل والمضامين الإعلامية مرهونا بما يعود عليه من إشباع لاحتياجات المختلفة التي يشعر بأنه في حاجة إليها.

ج – **عدم السماح بفرضية التأثير**: الجمهور لا يريد أن يتحكم فيه أحد كما يؤكد باحثون هذه النظرية، أنه إيجابي ونشط ويوجه اختياراته بناءا على احتياجاته وعلى ذلك فالتأثير القوي لوسائل الإعلام على الجمهور مستبعد والأقرب هو التأثير المحدود لوسائل الإعلام.

ح – **الإستغراق** : وتؤكد إجابية الجمهور الذي يندمج ويتوحد مع النماذج تقدم في وسائل الإعلام والتأثر بها.[16]

ويرى بالمجرين: أن الجمهور ناشطا من خلال:

- **الإنتقاء** : وهي الخطوة السابقة على التعرض للمضمون الاتصالي، حيث ينتقي الجمهور الوسائل الإعلامية وكذلك المضامين التي يتعرض لها وفقا لاحتياجاته و اهتماماته.
- **الإستغراق** : هي خطوة تحدث أثناء عملية التعرض ويتم ذلك من خلال الإندماج مع ما يتعرض له الفرد من مضامين.
- **الإجابية** : بمعنى الدخول في مناقشات والتعلق على مضمون الإتصال وهذا يشير إلى تذكر المضمون وزيادة حجم المعلومات لدى الفرد في هذه الحالة ويشعر الفرد بأنه حقق نوعا من الإشباع لحاجاته كزيادة معلومات بعد التعرض لوسائل ورسائل الإعلام وتؤكد هذه الأبعاد والعناصر الخاصة بإيجابي الجمهور، أن هذا الجمهور قادرا على تحديد اهتماماته واحتياجاته ودوافعه من استخدامه لوسائل الإعلام.

6/ الأصول النفسية والإجتماعية لمستخدمي وسائل الإعلام

لقد أدى مفهوم الإدراك الانتقائي المرتكز على الفروق الفردية إلى افتراض أن الأنماط المختلفة من البشر يخترون الأنشطة بأنفسهم ويفسرون وسائل الإعلام بطريقة متنوعة ومتباينة، أي أن العوامل النفسية يمكن أن تؤدي إلى وجود حوافز وأن تحدد أصول كثير من إستخدام وسائل الإعلام.

وقد قدمت العديد من الدراسات الدليل الإمبريقي على دور العوامل الديمغرافية والإجتماعية في التعرض لوسائل الإعلام مثل:ارتباط هذا التعرض بالنوع، العمر، المهنة، والمستوى التعليمي، الاجتماعي،الاقتصادي.[17]

---

[16] مديحة جيطاني:إستخدام الشاب الجامعي للمواقع الإسلامية ، دراسة في العادات والأنماط والاتجاهات ،مذكرة ماجستير، جامعة الحاج لخضر،باتنة، 2010، ص39،38 .

[17] باديس لونيس : جمهور الطلبة الجزائريين و الانترنت ، دراسة في الإستخدمات و الاشباعات ، مذكرة ماجستير،قسنطينة ، سنة 2008 ، ص 35.

7/ دوافع إستخدام الجمهور لوسائل الإعلام

ترتبط دوافع التعرض لوسائل الإعلام بمجموعة من الحاجات تتلخص أساسا في كحاجات معرفية، حاجات عاطفية، حاجات اجتماعية، حاجات تحقيق الذات، والحاجة إلى الترفيه، ويضيف إليها الحاجة الهيروبية كالحاجة إلى إزالة التوتر.

أما على الدوافع فيقسمها " روبن " إلى فئتين هما:

- **الدوافع الوظيفية(النفعية)** : تعني اختيار الفرد لنوع معين من المضمون، ولوسيلة اتصالية معينة لإشباع حاجاته من المعلومات والمعرفة.
- **الدوافع الطقوسية** : وتستهدف تمضية الوقت، التنفيس والاسترخاء والهروب من الروتين اليومي والمشكلات[18].
- **توقعات الجمهور من وسائل الاتصال** : تختلف حالة الفرد الداخلية وميوله النفسية توقعات لإشباع حاجاته من خلال التعرض إلى وسائل الاتصال، وهو مفهوم يتلائم مع مفهوم الجمهور النشط، حيث أنه إذا كان على الجمهور الاختيار بين بدائل اتصالية وغير اتصالية أخرى طبقا لاحتياجاتهم، فلا بد أن يكونوا على درجة كافية من الوعي ببدائل تكون أكثر إشباعا لاحتياجاتهم، حيث أن السلوك الاتصاليّ للأفراد ينشأ من التوقعات و المعتقدات بشأن احتمال أن يكون لهذا السلوك مساهمة في إشباع احتياجاتهم المختلفة

وقد عرف مفهوم التوقع من عدد كبير من الباحثين، ومنها تعريف " مكلويد " و" بيكر" القائل بأن التوقع هو احتمالات الرضا التي ينسبها الجمهور لسلوكيات متنوعة، بينما عرفها "كاتز"بأنها:مطلب الجمهور من وسائل الإعلام وكذلك أن التوقع هو الإشباع الذي يبحث عنه الجمهور.

ت –**إشباعات وسائل الإعلام**

يتم وفق مدخل الاستخدامات والإشباعات أن يختار الجمهور من بين الوسائل الإعلامية المتاحة أمامه ومن مضامينها، ما يمكن أن يشبع حاجاته ويلبي رغباته، بغية الحصول على نتائج خاصة يطلق عليها الإشباعات، وهناك إمكانية ربط محتوى الرسالة بالإشباعات المحققة، في برامج الدراما والترفيه والمنوعات يمكن أن تحقق إشباعات مختلفة، مثل التنفيس والتخلص من الملل، والقلق والهروب من المشكلات اليومية.

أما برامج الأخبار والمعلومات فتحقق إشباعا معلوماتيا يتمثل في الحصول على المعلومات والخبرات والمهرات وتأتي الإشباعات (المطلوبة والمتحققة) من الوسائل الاتصالية من خلال مصادر رئيسية ثلاثة،

[18] باديس لونيس: مرجع سابق ذكره ، ص 36.

تتمثل في محتوى أو مضمون الوسيلة الإعلامية من خلال التعرض إلى مضامين برامجية محددة، أو تتمثل في التعرض لوسيلة إعلامية معينة، ومن شأن ذلك أن يشبع احتياجات معينة للفرد المشاهدة، مثل الترفيه والتنفيس والاسترخاء والهروب من مشكلة ما أو تتمثل أيضا في الإطار المجتمعي عند المشاهدة، كأن يكون التعرض للوسيلة من خلال المشاركة مع أخرين كأفراد الأسرة أو الأصدقاء أو بشكل منفرد.[19]

8/ الأهداف التي تسعي نظرية المستخدمات والإشباعات لتحقيقها

تسعى نظرية الإستخدمات والإشباعات إلى ترسيخ مفهوم "الجمهور النشط " الذي تقوم عليه في الأساس، إضافة إلى أهداف أخرى نذكر منها:

- ✓ السعي إلى إكتشاف كيف يستخدم الأفراد وسائل الاتصال و ذلك بالنظر إلى الجمهور النشط الذي يستطيع أن يختار ويستخدم الوسائل التي تشبع حاجاته وتوقعاته.
- ✓ شرح دوافع التعرض لوسيلة معينة من وسائل الاتصال والتفاعل الذي يحدث نتيجة هذا التعرض.
- ✓ التأكد على نتائج إستخدام وسائل الإتصال بهدف فهم عملية الإتصال الجماهير.
- ✓ الكشف عن " الإشباعات المختلفة " من وراء هذا الاستخدام.
- ✓ الكشف عن العلاقات المتبادلة بين دوافع الاستخدام وأنماط التعرض لوسائل الاتصال والإشباعات الناتجة عن ذلك.
- ✓ معرفة دور المتغيرات الوسيطة من حيث مدى تأثيرها من مستخدمات الوسائل وإشباعاتها.[20]

9/ الانتقادات الموجهة لنظرية الاستخدامات والاشباعات

- ➢ إدعاء المدخل أن الجمهور يختار الوسيلة بما يحققه له المضمون بحرية تامة وبناء على الإحتياج فقط وهذا الأمر ربما يكون مبالغ فيه، حيث هناك عوامل اجتماعية، واقتصادية، قد تبطل ذلك وتحول دون تحقيقه فهذه العوامل تحد من إستفادة الفرد من التكنولوجيا الإعلامية المتقدمة.
- ➢ هناك جدلا وتساؤلا حول قياس إستخدام المتلقي للوسيلة الإتصالية وكيفيتها التي يتم فيها القياس وزمن الاستخدام من حيث القياس خلال وقت التعرض وكثافة محدودية المشاركة.
- ➢ إن المدخل لم يفرق بين الإشباعات التي يبحث عنها الجمهور والإشباعات التي تحقق عند المشاهدة علما أن هذا الفرق يوضح مبدأ انتقائية الجمهور للمضامين الإعلامية التي يتعرض لها.بينما ورد في كتاب مبادئ الإتصال الجماهيري ونظرياته "لأم السعد متولي"إنتقادا في وجه الجمهور نظرية الإستخدامات و الإشباعات.

---

[19] منال هلال لمزاهرة :مرجع سبق ذكر، ص ،201،200.

[20] حسن عماد مكاوي، ليلى حسن السيد: الاتصال ونظرياته المعاصرة،ط2،الدار المصرية اللبناني،القاهرة ،2001،ص37

- عدم توفر بدائل عديدة من الوسائل يلغي مفهوم الجمهور الإيجابي أو النشيط الذي يسعى لتحقيق أهداف محددة و إشباع حاجات معينة،كما أنه يلغي مبدأ حرية الإختيار فليس كل سلوك اتصالي يوجهه حافز فالكثير من السلوك الإتصالي للجمهور هو سلوك عادي يحدده وجود وسيلة إتصالية واحدة،ولا يوجد أمامها أي مجال للرفض أو الإختيار للمضمون الإتصالي المعروف[21]

[21] منال هلال لمزاهرة : مرجع سبق ذكره،ص206،205.

خلاصة

يمكن القول أن مدخل الإستخدمات والإشباعات من انسب المداخل للتعرف على طبيعة إستخدام عينة الدراسة المتمثلة في ثانوية الشهيد البخاري عبد المالك وكيفية تأثير لعبة ببجي الإلكترونية وماحقته من دوافع هذا الإستخدام، وتقوم هاته النظرية في الأساس على مفهوم والإشباعات الجمهور النشط حيث أنها نقلت من المفهوم السلبي للجمهور الإعلامي إلى المفهوم الإيجابي في حقل الدراسات

8 -الدراسات السابقة

إن المعرفة الإنسانية العلمية هي معرفة تراكمية تغطي مواضيع مختلفة من زوايا متعددة، لذلك فقيام أي باحث بدراسة بحثه، يستدعي منه الإطلاع على ما قدم من بحوث ودراسات حول الموضوع الذي يقوم بدراسته، وذلك كي لا تنطق دراسته من الفراغ ويستطيع أن يضبط موضوع ومجال بحثه بشكل أفضل يعطي من خلاله الجديد في المعرفة العلمية لذلك نجد أنه من الأدبيات العلمية المنهجية في أي بحث علمي التعرض إلى الدراسات السابقة، سواء التي تمت في مجتمع البحث أو موضوع البحث والتي تناولت الموضوع من زاوية معينة في مجتمع أخر.

وفي إطار موضوعنا سنعرض مجموعة من الدراسات المحلية والعربية والأجنبية التي تخدم موضوع بحثنا.

1. الدراسات المحلية

1. الدراسة الأولى :

دراسة الطالبة كوثر هاني التي أجريت، تحت عنوان "أثر الألعاب الالكترونية عبر الانترنت على المراهقين –دراسة مسحية لعينه من تلاميذ ثانوية الأمير عبد القادر مدينة خميس مليانة–" لقد أنجزت هذه الدراسة بجامعة الجيلالي بونعامة خميس مليانة كلية العلوم الاجتماعية و الإنسانية قسم العلوم الإنسانية، شعبه علوم الإعلام والاتصال مذكرة مكملة لنيل شهادة الماستر في علوم الإعلام والاتصال تخصص اتصال جماهيري والوسائط الجديدة.

ويتمثل السؤال الرئيسي للدراسة:

ما هي الآثار التي تخلفها ممارسة الألعاب الالكترونية على المراهقين من خلال عينة الدراسة؟[22]

وقد وضعت الطالبة مجموعة من التساؤلات الفرعية والتي كانت على النحو التالي:

- ما هي أساليب عادات استخدام الألعاب الالكترونية لدى المراهقين؟
- ما هي دوافع ممارسة الألعاب الالكترونية لدى عينة الدراسة؟
- ما هي حاجات استخدام الألعاب الالكترونية من قبل المراهقين؟
- ما هي الآثار الإيجابية للألعاب الالكترونية لعينة الدراسة؟
- ما هي الآثار السلبية للألعاب الالكترونية على عينة الدراسة؟

[22] كوثر هاني : اثر الألعاب الالكترونية عبر الانترنت على المراهقين ،مذكره مكمله لنيل شهادة الماستر في علوم الإعلام والاتصال ، تخصص إتصال جماهيري والوسائط الجديدة ، قسم العلوم الإنسانية، جامعه الجيلالي بونعامة خميس مليانة ،2019-2018 .

و للإجابة على هذه التساؤلات استخدمت الباحثة المنهج المسيحي الوصفي أما عن الأداة المستعملة في جمع البيانات فقط اعتمدت الباحثة على الاستبيان فكانت العين المدروسة التي اعتمدت عليها هي عينه قصدية المكونة من (100) مفردة.

حيث توصلت الطالبة على مجموعة من النتائج التي تمثلت في:

- استخدم المراهقين الألعاب الالكترونية عبر الهواتف الذكية باعتبارها الوسيلة الأكثر انتشارا في الوقت الحالي بنسبه 83 ٪ نظرا لسهولة استخدامها لتقنياتها العالية الجودة ومن خلال جهاز الخاص بهم وذلك راجع لمميزات التي يتميز بها وممارستهم لهم اللعب بكل أريحية وحرية.
- بينت الدراسة أن أغلب التلاميذ يفضلون لعبة بوبجي والبيف حسب رأي المبحوثين حيث قدرت النسبة 73٪
- تساعد الألعاب الالكترونية على الإبداع وتنمية الفكر ووضع خطط وابتكار الطرق للوصول إلى مستويات أعلى في اللعبة
- كما تبين لنا الدراسة بنسبة 49,35 ٪عدم القدرة على التحكم في وقت اللعب.[23]

2. **الدراسة الثانية :**

دراسة الطالبتين عقيب بسمة و لاراري فريدة التي أجريت تحت عنوان " أثر الألعاب الالكترونية على المراهقين– دراسة ميدانية على عينة من تلاميذ ثانوية الكندي جيجل " التي أنجزت بجامعة محمد الصديق بن يحيى جيجل كليه العلوم الإنسانية والاجتماعية قسم علوم الإعلام والاتصال مذكرة مكملة لنيل شهادة الماستر في علوم الإعلام والاتصال تخصص سمعي بصري.

ويتمثل السؤال الرئيسي للدراسة:

ما هو أثر استخدام الألعاب الالكترونية على المراهقين بولاية جيجل؟

والتي تفرعت إلى تساؤلات فرعية وهي :

- ما هي عادات ودوافع استخدام المراهق للألعاب الالكترونية؟
- ما هي الآثار المعرفية للألعاب الإلكترونية و تأثيرها على التحصيل الدراسي للمراهق؟
- ما هي الآثار النفسية و السلوكية لاستخدام الألعاب الالكترونية على المراهق؟

وللإجابة على هذه التساؤلات استخدمت الباحثين المنهج الوصفي في معالجة الموضوع في إطار نظرية الاستخدامات والاشباعات المستعملة في جمع البيانات فقد اعتمدت الباحثتين على الاستبيان واختيار العين القصدية أو العمدية المكونة من (60) مفردة من المراهقين ثانوية الكندي جيجل.

وتحصلت الطالبة إلى مجموعة من النتائج التي تمثلت في:

[23] كوثر هاني : مرجع سابق ذكره

- ✓ يعتبر جهاز الهاتف الذكي أكثر الأجهزة استخداما من قبل الأفراد العينة في استعمال هذه الألعاب الالكترونية نصف المبحوثين يستخدمون الألعاب الالكترونية داخل مؤسساتهم التربوية وهو ما يثبت[24]

إدمان المراهقين على استخدام الهاتف الذكي طوال الوقت وينبه أولى ضرورة أخذ الحيطة من طرف القائمين التربويين للحد من هذه الظاهرة التي من شأنها أن تنعكس سلبا على التحصيل الدراسي لديهم.

- ✓ معظم أفراد العينة يشعرون بالراحة والطمأنينة أثناء استخدامهم للألعاب الالكترونية باعتبار أن الدافع الأساسي هو الترفيه والتسلية.

3. أغلبية المبحوثين قاموا على أثر استخدام الألعاب الالكترونية على نتائجهم الدراسية وعلى نفسيتهم وسلوكهم بالأثر السلبي وهذا يثبت تراجع مستوياتهم الدراسية ونفسيتهم وهذا ما يثبت درجة وعي المراهقين وقدرتهم على التمييز بين الايجابي والسلبي وهو ما يستدعي تكثيف الحملات الإعلامية و التربوية فيما يخص الاستخدام الأمثل للألعاب الالكترونية والوسائط الجديدة لدى المراهقين بشكل عام و المتمدرسين بشكل خاص

4. **الدراسة الثالثة :**

دراسة الطالبتين زهية بودبية ورشيدة منغور التي أجريت، تحت عنوان " أثر الألعاب الالكترونية على التحصيل الدراسي للمراهقين – دراسة في الاستخدامات والاشباعات على عينه من المراهقين بمتوسطة محمد البشير الابراهيمي بلدية العنصر –جيجل" أجريت الدراسة في جامعة محمد الصديق بن يحيى جيجل كلية العلوم الإنسانية و الاجتماعيه قسم الإعلام والاتصال مذكره مكملة لنيل شهادة الماستر في العلوم الإعلام والاتصال تخصص علاقات عامة.[25]

ويتمثل السؤال الرئيسي للدراسة:

ما هو أثر استخدام الألعاب الالكترونية على التحصيل الدراسي لدى المراهقين المتمدرسين بمتوسطة محمد البشير الابراهيمي؟

وقد وضعت الباحثة مجموعة من التساؤلات الفرعية التي كانت على النحو التالي:

- ✗ ما هي أهم الألعاب الالكترونية الأكثر استخداما؟
- ✗ ما طبيعة تأثير استخدام الألعاب الالكترونية على التحصيل الدراسي للمراهقين؟

[24] عقيب بسمة ،لاراري فريدة اثر الألعاب الالكترونية على المراهقين ، مذكره مكمله لنيل شهادة الماستر في علوم الإعلام والاتصال، تخصص سمعي بصري قسم علوم الأعلام والاتصال ،كلية العلوم الإنسانية و الاجتماعيه ، جامعه محمد الصديق بن يحي ،سنة2019- 2018.

[25] زهيةبودبيه ، رشيده منغور ،أثر الألعاب الالكترونية على التحصيل الدراسي للمراهقين ، مذكره مكمله لنيل شهادة الماستر ، تخصص علاقات عامة في العلوم الإعلام والاتصال ، قسم الإعلام والاتصال ، كليه العلوم الإنسانية والاجتماعية،جامعه محمد الصديق بن يحي جيجل، 2018-2017.

- هل توجد علاقة إرتباطية بين مدة استخدام المراهقين للألعاب الالكترونية وتأثيرها على تحصيلهم الدراسي؟

وللإجابة على هذه التساؤلات استخدمت الباحثة المنهج الوصفي لمعالجة هذا الموضوع في إطار نظرية الاستخدامات والاشباعات أما عن الأداة المستعملة في جمع البيانات لقد اعتمدت على الاستمارة وقامت باختيار العينة المكونة من عينة مجتمع الدراسة الممثلة بنسبة 20% من مجموع (446) تلميذ وقد كان العدد النهائي لمجموع التلاميذ الذين أجريت عليهم دراستهم يقدر (89) تلميذ وتلميذة.

وتحصلت الطالبان على مجموعة من النتائج والتي تمثلت في:

- ✓ أن النسبة الأكبر من المبحوثين انخفضت درجة تحصيلهم الدراسي بسبب الإشغال بالألعاب الالكترونية بنسبه 56,17 ٪.
- ✓ إن النسبة الأكبر من المبحوثين يفضلون استخدام الألعاب الالكترونية على عملية استذكار الدروس وذلك بنسبه 49, 53%.
- ✓ إن استخدام الألعاب الالكترونية أثر بشكل سلبي على التحصيل الدراسي للمراهقين بنسبة 56, 17٪.

5. الدراسة الرابعة :

دراسة الطالبتين سعاد وهناء بن مرزوق نوال، عنوان المذكرة الألعاب الإلكترونية العنيفة وعلاقتها بإنتشار ظاهرة العنف المدرسي، مذكرة مقدمة ضمن نيل شهادة الماستر في العلوم الاجتماعية، تخصص سيسيولوجيا العنف والعلم الجنائي، جامعة الجيلالي بونعامة خميس مليانة قسم العلوم الاجتماعية.

وتمثل السؤال الرئيسي للدراسة

ما هو أثر ممارسة الألعاب الإلكترونية العنيفة على تنامي السلوك العدواني لدى الأطفال المتمدرسين بمرحلة الابتدائية؟

وتمحورت التساؤلات الفرعية للدراسة على النحو التالي:

- هل هناك علاقة بين إستهلاك الطفل للألعاب الإلكترونية العنيفة وتنامي السلوك العدواني؟
- هل يتعد العنف المدرسي من حيث إستهلاك الألعاب الإلكترونية العنيفة لدى الأطفال؟[26]

وللإجابة على تساؤلات الدراسة إعتمد الطالبتان على المنهج الوصفي التحليلي و إستخدام الملاحظة المباشرة وكذا الاستمارة بالمقابلة كأداة لجمع البيانات وبالإضافة إلى العينة القصدية العمدية التي تكونت من (200) مفردة و تم إختيارها أطفال متمدرسين في سن ما بين 7و11سنة يمارسون الألعاب الإلكترونية وتظهر لديهم سلوكات عنيفة.

[26] سعاد وهناء بن مرزوق نوال: الألعاب الإلكترونية العنيفة وعلاقتها بإنتشار ظاهرة العنف المدرسي ،مذكرة مقدمة ضمن نيل شهادة الماستر في العلوم الإجتماعية، تخصص سيسيولوجيا العنف والعلم الجنائي، قسم العلوم الإجتماعية ، جامعة الجيلالي بونعامة ،خميس مليانة،2016

وتمثلت الدراسة إلى مجموعة من النتائج والتي تمثلت في:

- ✓ أن معظم التلاميذ يمتلكون اقل من 5 ألعاب الأكشن والقتال.
- ✓ أغلبية التلاميذ يجدون المشاهدة الحربية و الأكشن في الألعاب الإلكترونية مشاهد سلبية.
- ✓ معظم الأطفال تعرضوا امن نفس الأذى عند تعرضهم للعنف من قبل الزملاء.

6. الدراسة الخامسة :

دراسة الطالبة فاطمة همال، بعنوان الألعاب الإلكترونية عبر الوسائط الإعلامية الجديدة وتأثيرها على الطفل الجزائري، دراسة ميدانية على عينة من أطفال إبتدائيات مدينة باتنة، مذكرة مكملة لنيل شهادة الماجستير، تخصص الإعلام وتكنولوجيات الإتصال الحديثة، قسم العلوم الإنسانية، كلية العلوم الإنسانية والإجتماعية والعلوم الإسلامية، جامعة الحاج لخضر، باتنة.

وتمحور السؤال الرئيسي للدراسة في:

ما هو أثر الألعاب الإلكترونية في الطفل الجزائري وفقا لعلاقته بتكنولوجيات الإتصال الحديثة؟

وقد تمثلت في مجموعة من التساؤلات الفرعية وهي على النحو التالي :

- ✗ هل أثرت هذه الألعاب بشكل إيجابي أم سلبي على الطفل الجزائري؟
- ✗ هل كان هذا التأثير الجانب النفسي أم العقلي أم كليهما؟
- ✗ هل كانت مضامين هذه اللعبة هي سبب هذا التأثير أم أن الإنبهار بتقنيات التصميم كان له دوره الفعال؟

وللإجابة على تساؤلات الدراسة إعتمدت الباحثة على المنهج المسحي الوصفي والمقابلة كأداة لجمع البيانات و إختارت الباحثة (245) مفردة من أطفال إبتدائية مدينة باتنة.

حيث توصلت الباحثة إلى مجموعة من النتائج والتي تمثلت في:

- ✓ تلعب معظم مفردات العينة الألعاب الإلكترونية الموجودة في التلفزيون وذلك ما أكدته بنسبة78,74% من العينة التي يتوفر لديها ألعاب إلكترونية عبر التلفزيون.
- ✓ تشكل الألعاب الإلكترونية مصدرا هاما لتلبية والمتعة بالنسبة للطفل الجزائري ولا يمكن الإستغناء عنها.[27]

7. **الدراسة السادسة :**

دراسة الطالبة مريم قويدر، عنوان الدراسة أثر الألعاب الإلكترونية على السلوكيات لدى الأطفال، رسالة ماجستير، قسم الإعلام والإتصال، كلية العلوم السياسية والإعلام، جامعة الجزائر.

[27] فاطمة همال: الألعاب الإلكترونية عبر الوسائط الإعلامية الجديدة وتأثيرها على الطفل الجزائري ، مذكرة مكملة لنيل شهادة الماجستير ،تخصص الإعلام وتكنولوجيات الإتصال الحديثة ، قسم العلوم الإنسانية ،كلية العلوم الإنسانية والإجتماعية والعلوم الإسلامية ،جامعة الحاج لخضر باتنة،2011-2012.

ويتمثل السؤال الرئيسي للدراسة:

ما هو أثر الألعاب الإلكترونية لدى الأطفال المتمدرسين في المرحلة الابتدائية في الجزائر العاصمة؟

حيث وضعت الباحثة مجموعة من التساؤلات الفرعية والتي كانت على النحو التالي:

- ماهية عادات ممارسة الأطفال الجزائري لهذه الألعاب الإلكترونية، وما هي التأثيرات المحتملة للألعاب الإلكترونية؟
- ما مدى تأثير ممارسة الألعاب الإلكترونية على التحصيل الدراسي للأطفال المتمدرسين؟

حيث إستخدمت الباحثة المنهج الوصفي التحليلي وكذا إعتمدت على أدوات كمية إحصائية لجميع البيانات وتحليلها وهي المقابلة والإستبيان والملاحظة واعتمدت على أسلوب المسح بإعتباره المنهج المناسب للبحث، وتكونت عينة الدراسة من (200) مفردة.

وقد توصلت الباحثة إلى مجموعة من النتائج والتي تمثلت في:

- ✓ معظم الفروق واضحة بين الذكور والإناث العينة بخصوص الوسائل المفضلة للعب.

الكمبيوتر في مقدمة أجهزة الألعاب التي يفضلها مفردات العينة.

- ✓ وجود فروق بين الذكور والإناث العينة فيها يخص أوقات تطبيق وممارسة هذه الألعاب الإلكترونية ونوع الدراسة ومنهجها وأدوات جمع البيانات المتمثلة في إستمارة الإستبيان وكذا المقابلة.[28]

الدراسات العربية

من خلال تطلعنا على الدراسات العربية تمكنا من إيجاد بعض الدراسات العربية التي تناولت موضوع الدراسة التي غطت كل منها جانبا معينا يفيد دراستنا وهذه الدراسات العربية سيتم استعراضها بتسلسل زمني من الأحدث إلى الأقدم.

1. الدراسة الأولى :

دراسة الطالبين رامي عبد الحميد الجبور أيمن أحمد الكريمي ماجدة عبد العزيز المجالي تحت عنوان "العلاقة بين لعبة PUPG والميل إلى العنف ضد الأبناء من وجهه نظر الآباء والأمهات في المجتمع الأردني– دراسة مسحية على عينة من أهالي الأقليم الشمال "

[28] مريم قويدر :أثر الألعاب الإلكترونية على السلوكيات لدى الأطفال، رسالة ماجستير تخصص الإعلامم وتكنولوجيات الإتصال الحديث قسم الإعلام ، جامعة الجزائر، سنة2011-2012.

ويتمثل السؤال الرئيسي للدراسة:

ما العلاقة بين لعبة PUPG و الميل إلى العنف ضد الأبناء من وجهة نظر الأباء والأمهات في المجتمع الأردني؟

وقد وضع الطالبين مجموعة من التساؤلات الفرعية والتي كانت على النحو التالي:

- ما درجة انتشار لعبة PUPG لدى الأبناء من وجهة نظر الأباء والأمهات؟
  هل لديك أبناء يمارسون لعبة PUPG؟
- ما طبيعة الأجهزة المستخدمة من قبل الأبناء في ممارسة لعبة PUPG؟
- ما عدد الأبناء الذين يمارسون لعبة PUPG ؟
- ما عدد الساعات التي يقضيها الأبناء يوميا في ممارسة لعبة PUPG ؟
- ما الفئة العمرية للأبناء الذين يمارسون لعبة PUPG ؟
- ما الآثار السلبية للعبة PUPG على الأبناء من وجهة نظر الأباء و الأمهات؟
- ما درجة الميل إلى العنف لدى الأبناء الممارسين للعبة PUPG من وجهة نظر الأباء والأمهات؟

وللإجابة على هذه التساؤلات استخدم الباحثين المنهج المسح الاجتماعي أما عن الأداة المستعملة في جمع البيانات فقط اعتمدوا على الإستبانة وتم اختيار العينة القصدية المكونة(300) من الأباء والأمهات من أرباب الأسر.

حيث تحصلت الباحثة إلى مجموعة من النتائج والمتمثلة في:

- ✓ أن هناك آثار سلبية للعبة PUPG على الأبناء إذا جاءت بدرجة مرتفعة وبمتوسط حسابي 4,13%.
- ✓ أن هناك درجة مرتفعة للميل إلى العنف لدى الأبناء الممارسين للعبة PUPG حيث جاءت بمتوسط حسابي 4,08%وأظهرت النتائج أن هناك علاقة ارتباط موجبة الدالة إحصائية بين الآثار السلبية للعبة ودرجة الميل إلى العنف لدى الأبناء.[29]

2. **الدراسة الثانية :**

من إعداد الباحثة نورا طلعت إسماعيل رمضان تحت عنوان "العلاقات الاجتماعية لمستخدمي الألعاب الالكترونية عبر الانترنت–لعبة بوبجي نموذجا " والتي أنجزت بجامعة المنصورة.

ويتمثل السؤال الرئيسي في:

ما طبيعة العلاقات الاجتماعية وخصائصها المستخدمة؟

وقد وضعت الباحثة مجموعة من الأسئلة الفرعية التي كانت على النحو التالي:

- ما هي أهم خصائص اللاعبين وسماتهم المستخدمين تلك اللعبة؟

[29] رامي عبد الحميد الجبور، أيمن احمد الكريمي ماجدة عبد العزيز المجالي : العلاقة بين لعبه البوبجي والميل إلى العنف ضد الأبناء من وجهة نظر الآباء و الأمهات في المجتمع الأردني ، جامعة الأردن، 2019-2020.

- ما هي أهم المحددات المرتبطة بممارسة تلك اللعبة إلى أي مدى أثرت تلك اللعبة في شبكة العلاقات الاجتماعية للاعبين؟
- ما هي خصائص العلاقات التي أنشاتها تلك اللعبة؟
- ما هي الآثار الناجمة عن تلك اللعبة على العلاقات الاجتماعية للمشاركين فيها؟

وللإجابة على هذه التساؤلات استخدمت الباحثة المنهج المسح الاجتماعي بالعينة في معالجة الموضوع في إطار نظريه الحضور الاجتماعي أو الوجود الاجتماعي أما عن الأداة المستعملة في جمع البيانات فقد اعتمدت على الاستبيان والملاحظة بالمشاركة وقامت باختيار عيرة عمدية حيث بلغت (640) مفردة.

ومن أهم النتائج المتحصل عليها نجد:

- ✓ أن تمت علاقات اجتماعية تشكلت بين اللاعبين وتطورت لتتحول من علاقات عبر المجال الافتراضي إلى علاقة في الحياة الواقعية.

أن العلاقات التي تشكلت من خلال اللعبة لا يعني مطلقا أن لعبة بوبجي أو غيرها من الألعاب الالكترونية تصنع علاقات بحد ذاتها بل هي أو وسيلة أسهمت في تشكيل العلاقات ذات الطابع الاجتماعي.[30]

3. الدراسة الثالثة

من إعداد الباحث عبد العزيز بن صقر، العنوان " واقع إستخدام الألعاب الإلكترونية في تنمية مهارات الفن التشكيلي من وجهة نظر معلمي رياض الأطفال "، جامعة المنصورة، بالمملكة العربية السعودية.

ويتمثل السؤال الرئيسي للدراسة:

ما واقع إستخدام الألعاب الإلكترونية لتنمية مهارات الفن التشكيلي من وجهة نظر معلمي رياض الأطفال؟

وقد وضعت الباحثة مجموعة من التساؤلات الفرعية والتي كانت على النحو التالي:

- ما مدى إستخدام الألعاب الإلكترونية في التعليم من وجهة نظر معلمات رياض الأطفال؟
- ما إجابيات الألعاب الإلكترونية لتنمية القدرات الفنية من وجهة نظر معلمات رياض الأطفال؟
- ما سلبيات الألعاب الإلكترونية لتنمية القدرات الفنية من وجهة نظر معلمات رياض الأطفال؟
- ما عوائق إستخدام الألعاب الإلكترونية لتنمية القدرات الفنية من وجهة نظر معلمات رياض الأطفال؟
- ما الفروق في إستخدام معلمات رياض الأطفال للألعاب الإلكترونية في الفن التشكيلي التي تعزي للعمل والخبرة والمهارات في إستخدام الحاسب ؟

[30] نورا طلعت إسماعيل رمضان ،العلاقات الاجتماعيه لمستخدمي الألعاب الالكترونية عبر الانترنت ، بجامعه المنصور ،2019-2020.

وللإجابة على تساؤلات الدراسة، إعتمدت الباحثة على المنهج الوصفي التحليلي بإعتباره الأنسب للدراسة، كما إستخدمت الإستبانة كأداة لجمع البيانات، واعتمدت هذه الدراسة كذلك على العينة العشوائية بطريقة عشوائية من عينة الدراسة حيث حصلت على 171ردا من الردود الإلكترونية و إستبعدت منهم الذين لم يستخدموا الألعاب الإلكترونية والذي بلغ عددهم 80من الردود لتكون عدد الردود، التي قامت الباحثة بتحليلها إحصائيا (91) فردا.

وتوصلت الباحثة إلى مجموعة من النتائج والتي تمثلت في:

- ✓ تبني برامج التدريب اللازمة أدت إلى تنمية الوعي لدى معلمات رياض الأطفال.
- ✓ تكيف اللقاءات العلمية وورش العمل للإطلاع بشكل كبير على الأساليب الحديثة في مجال إستخدام الألعاب الإلكترونية في الفن التشكيلي.
- ✓ توفير أجهزة الحاسب والتقنيات اللازمة لإستخدام الألعاب الإلكترونية في رياض الأطفال.
- ✓ عدم إثقال كامل معلمات رياض الأطفال بالمزيد من الأعباء والمهام التدريسية بمايساهم في العملية التعليمية بشكل عام.[31]

4. الدراسة الرابعة :

من إعداد الدكتور عبد الله بن عبد العزيز الهدلق، عنوان المذكرة، " إيجابيات وسلبيات الألعاب الإلكترونية ودوافع ممارستها من وجهة نظر الطلاب للتعليم العام بمدينة الرياض " ، رسالة الدكتوراه، كلية التربية، جامعة الملك سعود الرياض المملكة العربية السعودية.

ويتمثل السؤال الرئيسي للدراسة:

ما إجابيات وسلبيات الألعاب الإلكترونية وما دوافع ممارستها من وجهة نظر طلاب التعليم الإبتدائي والمتوسط والثانوي بمدينة الرياض؟

حيث وضع الباحث مجموعة من التساؤلات الفرعية والتي كانت على النحو التالي:

- ✖ ما دوافع ممارسة الألعاب الإلكترونية لدى طلاب التعليم بمدينة الرياض؟
- ✖ معرفة سلبيات ممارسة الألعاب الإلكترونية لدى طلاب التعليم العام بمدينة الرياض؟

وللإجابة على التساؤلات إعتمد الباحث على المنهج الوصفي المناسب لطبيعة الدراسة، وكما استخدم الإستبيان كأداة لجمع البيانات، حيث تمثل مجتمع الدراسة المكون من جميع طلاب التعليم العام بأطواره الثلاث بمدينة الرياض الذين يتمدرسون في الفصل الدراسي 1432/1431 ونظرا لإتساع مجتمع البحث إعتمد الباحث على المسح بالعينة حيث طبق هذه الدراسة على طلاب التعليم العام في ثلاث مدارس ابتدائية وثلاث مدارس متوسطة وثلاث مدارس ثانوية، حيث بلغ عددهم (359) طالبا.

[31] عبد العزيز بن صقر ، واقع إستخدام الألعاب الإلكترونية في تنمية مهارات الفن التشكيلي من وجهة نظر معلمي رياض الأطفال ،جامعة المنصورة ، بالمملكة العربية السعودية ،المجلد الرابع ،العدد الثالث، 2018 .

وقد توصل الباحث إلى مجموعة من النتائج والتي تمثلت في:

- ✓ يرى بأن الألعاب الإلكترونية آثار إجابية وهناك أخرى سلبية.
- ✓ يرى من خلال هذه الدراسة أنه لا توجد بينها وبين دراستنا خلافات مذكورة، كما تمت الإستفاذة من هذه الدراسة في الإطار النظري في حديثه عن الإيجابيات والسلبيات الألعاب الإلكترونية.[32]

الدراسات الأجنبية

تساعد الدراسات الغربية في تغطية المتغيرات المطروحة من حيث التعريفات والخصائص وخيرها إلى جانب المساعدة على عقد مقارنة من نوع معين لواقع الموضوع محل البحث في مجتمعات مغايرة وذلك يساعد على إكتشاف رؤى أخرى وزوايا دراسية ونتائج أخرى.ومن الدراسات الغربية المنشورة إلكترونيا والتي نرى أنها تخدم دراستنا:

1. الدراسة الأولى

من إعداد تشوانغ، تحت عنوان " تأثير إعتماد ألعاب الفيديو على الأطفال، وتبحث هذه الدراسة في ما إذا كان إعتماد الأطفال على ألعاب الفيديو يسهل الأداء التعليمي لديهم وأنجزت هذه الدراسة بتايوان وتمثلت هاته الدراسة على عنوان رئيسي:

هل الأطفال على ألعاب الفيديو والكومبيوتر يمكن ان يكون أدلة تعليمية أثناء طفولتهم المبكرة؟

وقد اعتمدت هاته الدراسة على العينة العشوائية كانت فئة أطفال إختيارهم من مدينة تايوان والمقدر عددهم 115 طفل مشترك (61 أنثى و54 ذكر).

وقسمت العينة إلى مجموعتين بشكل عشوائي الأولى 58 طفل والثانية57 طفل حيث كانت المجموعة الأولى مجموعة مراقبين والثانية تجريبيين، وتم الاعتماد في هذه الدراسة على متغيرات مستقلة جاءت كالتالي:

- ✖ متغير مستقل جزء أول: إختيارات متعددة 16 عنصرا:يقيس هذا الجزء معرفة وقائع محددة كلمات وتعريفات من خلال سؤال العينة أسئلة من نوع الخيارات المتعددة المتعلقة بموضوع قتال النار.
- ✖ متغيرات مستقلة جزء ثاني(الربط 6 عناصر)يقيس هذا الجزء قدرة المشتركين على ربط عناصر معينة من القائمة مع السياق المناسب.

[32] عبد الله بن عبد العزيز الهدلق ، إيجابيات وسلبيات الألعاب الإلكترونية ودوافع ممارستها من وجهة نظر الطلاب للتعليم العام بمدينة الرياض، رسالة الدكتوراه ،كلية التربية ، جامعة الملك سعود الرياض المملكة العربية السعودية،1432-1431.

- متغيرات جزء ثالث: التطبيق (6عناصر)يقيس مدى فهم الأطفال لما الذي يتعلموه من لعبة القتال بالنار عند اللعب.[33]

قد توصلت هذه الدراسة إلى مجموعة من النتائج التي تمثلت في:

أن المشتركين في المجموعة التجريبية لا يملكون معلومات كافية لتحليل ومقارنة الاختلافات، كما أن المشتركين يواجهون بعض الغموض في وضع الاختيارات الصحيحة.

2. الدراسة الثانية :

من إعداد مارك غريفيتش بعنوان المزايا التعليمية لألعاب الفيديو، بجامعة نو تيغهام ترانت ، حيث قامت هذه الدراسة بدراسة المزايا التعليمية لألعاب الفيديو، حيث رأت الدراسة أنه من الضروري والمهم أن تقوم بتقييم مدى الأثر الذي تتركه تكنولوجيا الفيديو، على تعليم الأطفال، حيث تشير بعض الدلائل إلى أن المهارات المهمة يمكن أن تتأصل في الأطفال من خلال ألعاب الفيديو، فهذه الأخيرة أثرت تأثير إجابي على الأطفال الذين يعانون من نقص المهارات والأداء.

قد توصلت هذه الدراسة إلى مجموعة من النتائج التي تمثلت في:

- ✓ أنها تجذب إليها الأفراد وخاصة الأطفال من أجل المشاركة متجاوزة بذلك الحواجز الديمغرافية كالجنس والحالة التعليمية، والعرق.
- ✓ تساعد العاب الفيديو الأطفال في وضع أهدافهم وتزويدهم برجع الصدى.
- ✓ يمكن إستخدام ألعاب الفيديو طرقا متجددة ومتنوعة أثناء التعليم.
- ✓ يمكن إستخدام ألعاب الفيديو كأداة لتحقيق في خصائص الفرد، كالأهداف المخططة الاختلافات الفردية، الثقة بالنفس.
- ✓ تزودنا بعناصر الإندماج التي تجذب الأطفال إلى حب التعلم.
- ✓ ألعاب الفيديو الفضل في جعل الأطفال اجتماعيين يتحدثون ويلعبون مع بعضهم البعض.[34]

3. الدراسة الثالثة :

من إعداد لانسي وزملائه، تحت عنوان " التحقق من إدمان لعبة ببجي " ، حيث إعتمد الباحث على استمارة الاستبيان لتحقيق من إدمان المراهقين والشباب للعبة ببجي صمم الباحثون استبيانا مكونا من (55) فقرة وتم تطبيق الدراسة الميدانية على عينة بلغت (455) مفردة من مختلف المراحل العمرية.

---

[33] شوانغ: تأثير إعتماد ألعاب الفيديو على الأطفال، تايوان ، 2009.

[34] مارك غريفيتش: المزايا التعليمية لألعاب الفيديو ، بجامعة نو تيغهام ترانت ،2002.

قد تحصلت هذه الدراسة مجموعة من النتائج التي تمثلت في:

- ✓ أنه نظرا لسهولة الوصول الرخيص للأنترنيت إلى جانب الاستخدام غير مقيد للهواتف الذكية، حدثت زيادة في إستخدام المرضي لتكنولوجيا التواصل وتعد لعبة ببجي أحد أهم النماذج الدالة على ذلك وقد أظهر الإستبيان نتائج جيدة فيما تتعلق بقدرته على قياس إدمان عينة الدراسة على عينة ببجي.
- ✓ أظهرت النتائج درجة عالية من المكونات السبعة للاستبيان تعكس درجة عالية من إدمان المراهقين والشباب للعبة، وأن ذلك أثر على الأداء النفسي الاجتماعي للفرد بشكل سلبي.[35]

التعقيب على الدارسات السابقة

من خلال كل ما سبق ذكره من الدراسات سواء المحلية والعربية والغربية، يأتي إلى ذهننا أهمية الموضوع وما يفرزه من نماذج عنيفة تغزو مجتمعنا الجزائري بصفة خاصة، مما يجدر أن يكون هناك إهتمام كبير في الدول العربية بظاهرة السلوكيات العدوانية على الأطفال والشباب من جراء الألعاب الإلكترونية وهذا نظرا للتزايد التي تشهده هذه الظاهرة، فمعظم الدراسات التي تناولتها سواء كانت محلية أو عربية أو أجنبية قد تناولت جانبا من دراستنا خاصة في الجانب المنهجي فكل الدرسات اعتمدت تقريبا على أداة الاستبيان و إختلفت دراستنا من خلال أداة المقابلة والملاحظة وكذلك تشابهت في المنهج فا الأغلبية إعتمدو على المنهج الوصفي وكذلك في توظيف النظرية التي تخدم دراستنا والتي وظفها اغلب الباحثين هي نظرية الإستخدمات والاشباعات ولكن كان هناك اختلاف في تساؤلات الدراسة وكذلك في أسئلة الاستبيان وعدد المفردات المدروسة كما أن هذه الدراسات تخدم موضوعنا بطريقة مباشرة وقد استفدنا الكثير منها .

[35] لا نسي وزملائه : التحقق من إدمان لعبة ببجي

2/ ثانيا :منهجية الدراسة

1. منهج الدراسة

أ – تعريف المنهج

لغة: يقال:منهج، بفتح الميم، وينهج بكسرها.

ويقال أيضا: مناهج بكسر الميم، والألف بعد الهاء.

وهو في اللغة العربية: بأنه مصدرا بمعنى طريق، مسلك وهي مشتقة من الفعل نهج بمعنى طريق، أو مسلك المتبع، والمنهج والمناهج تعني الطريق الواضح.[36]

كما يعرفه موريس أنجر بأنه:مجموعة الإجراءات والخطوات الدقيقة الي يتبناها الباحث من أجل الوصول إلى نتيجة.[37]

اصطلاحا: وعرف المنهج علميا بأكثر من تعريف منها:

- ما جاء في معجم (الصحاح في اللغة والعلوم) هو خطوات منظمة يتخدها الباحث لمعالجة مسألة أو أكثر ويتبعها للوصول إلى نتيجة.
- في اللغة والأدب: وسيلة محددة توصل إلى غاية معينة.
- وعرفه عناية: في كتابه (مناهج البحث):المنهج طائفة من القواعد العامة الموضوعة من أجل الوصول إلى الحقيقة في العلم.[38]
- وعرفه عبد الرحمان بدوي في كتابه:(مناهج البحث العلمي) بالتعرفين التاليين:
  - البرنامج الذي يحدد لنا السبيل للوصول إلى الحقيقة.
  - الطريق المؤدي إلى الكشف عن الحقيقة في العلوم.
- وفي الكتاب البحث العلمي للدكتور محمد زيان عمر: وقد حد العلماء المنهج بأنه فن التنظيم الصحيح لسلسلة من الأفكار العديدة إما من اجل الكشف عن حقيقة مجهولة لدينا، أومن أجل البرهنة على حقيقة لا يعرفها الآخرون.
- وعرفه الناشر في كتابه (نشأة الفكر الفلسفي في الإسلام) :هو الطريق للبحث عن الحقيقة في أي علم من العلوم أو في أي نطاق من نطاقات المعرفة الإنسانية.

---

[36] عبد الهادي الفضلي: أصول البحث العلمي ،ط1، دار المؤرخ العربي ، 1995، ص 54،55.

[37] موريس أنجلس: منهجية البحث في العلوم الإنسانية تدريبات علمية ، ترجمة بوزيد صحراوي و آخرون ، دار القصبة للنشر،2006،ص9 .

[38] غازي عناية،منهجية إعداد البحث العلمي ، بكاريوس، ماجستير، دكتورا، دار المناهج للنشر و التوزيع، عمان ، الأردن،2008، ص17.

- وهو كذلك:أنه الطريق أو الأسلوب الذي يسلكه الباحث العلمي في تقصيه للحقائق العلمية في أي فروع المعرفة أوفي أي ميدان من ميادين العلوم النظرية والعلمية.
- ويعرف المنهج أيضا في البحث العلمي هو العمود الفقري لكل دراسة فهو الضابط والموجب الأساسي الضروري والرئيسي لكل باحث يتحدد إستعماله حسب هدف الدراسة والإشكالية العلمية المعالجة ونظر للتعدد الكبير لمعنى هذا المصطلح إلا أنه يمكن أن نورد بعضا منها، فالمنهج في البحوث العلمية هو الطريق والأسلوب الذي ينتهجه العالم في بحثه أو دراسته مشكلة وصولا إلى بعض النتائج.[39]
- وأشهر تعريف للمنهج: بأنه الطريق المؤدي إلى الكشف عن الحقيقة في العلوم بواسطة طائفة من القواعد العامة تهيمن على سير العقل وتحدد عملياته حتى يصل إلى نتيجة معلومة ونلخص من هذه التعريفات إلى أن:

← **المنهج** : مجموعة من القواعد العامة يعتمدها الباحث في تنظيم ما لديه من أفكار أو معلومات من أجل أن توصله إلى النتيجة المطلوبة و باختصار.

← **المنهج:** طريقة البحث.[40]

❖ **المنهج الوصفي**

هو جمع لبيانات كافية ودقيقة عن ظاهرة أو موضوع إجتماعي وتحليل ما تم جمعه من بيانات بطريقة موضوعية كخطوة ثانية تؤدي إلى التعرف على العوامل المكونة والمؤثرة على الظاهرة كخطوة ثالثة.[41]

وهو يقوم بالبحث عن أوصاف دقيقة للظاهرة المراد دراستها عن طريق مجموعة من الأسئلة وهي:

- ✓ ما الوضع الحالي للظاهرة؟
- ✓ من أين نبدأ الدراسة؟
- ✓ ما العلاقة بين الظاهرة المحددة والظواهر الأخرى؟
- ✓ ما النتائج المتوقعة لدراسة هذه الظاهرة؟

وللإجابة على هذه الأسئلة تتم من خلال جمع الحقائق والبيانات الكمية والكيفية عن الظاهرة المحددة مع محاولة تفسير هذه الحقائق تفسيرا كفيا.

---

[39] أحمد بن مرسلي، مناهج البحث في علوم الإعلام والإتصال ،ط1، ديوان المطبوعات الجامعية،بن عكنون الجزائر ،200، ص282.

[40] عبد الرحمان العيساوي ،مناهج البحث العلمي في الفكر الإسلامي و الفكر لحديث ،ط1، دارا لراتب الجامعية لبنان، 2011، ص13.

[41] محمد عبيدات و أخرين،منهجية البحث العلمي القواعد والمراحل والتطبيقات،ط1، دار وائل للطباعة و النشر،الأردن،1999،ص37.

- وهو كذلك يقوم بوصف الظاهرة من الظواهر للوصول إلى أسباب هذه الظاهرة، والعوامل التي تتحكم فيها، واستخلاص النتائج لتعميمها ويتم ذلك وفق خطة بحثية معينة، وذلك من خلال تجميع البيانات وتنظيمها وتحليلها.
- ويهدف المنهج الوصفي إلى وصف الظاهرة محل الدراسة وتشخيصها وإلقاء الضوء على جوانبها المختلفة وجمع البيانات اللازمة عنها مع فهمها وتحليلها من أجل الوصول إلى المبادئ والقوانين المتصلة لظواهر الحياة والعمليات الإجتماعية الأساسية والتصرفات الإنسانية ويركز على أوضاع عامة وعالمية وكما يهدف إلى تحديد نطاق ومجال وفحص جميع الوثائق المتعلقة بالمشكلة وتفسير النتائج وأخيرا الوصول إلى نتائج إستخدامها.[42]

وعليه إن دراستنا هذه تحاول وصف وتصوير بمجموعة من المراهقين من خلال استخدامهم للألعاب

الإلكترونية تبحث في الحقائق والأسباب المتعلقة بانتشار هذه الظاهرة، و إن أية دراسة تسعى إلى الوصف والتصوير تلجأ إلى استعمال المنهج الوصفي والذي يعرف على أنه: " دراسة الواقع أو الظاهرة الموجودة في الواقع ويهتم بوصفها وصفا دقيقا ويعبر عنها تعبيرا كيفيا عن طريق وصف الظاهرة مع بيان خصائصها، أو تعبيرا كما فيعطينا وصفا رقميا مع بيان مقدار هذه الظاهرة أو حجمها و درجات ارتباطها مع غيرها من الظواهر الأخرى"

انطلاقا من أهمية المنهج الوصفي، وباعتبار أن أي باحث يلجأ إلى هذا النوع من المناهج الدراسة أسباب تفشي ظاهرة معينة ومعرفة حقائقها الراهنة، فقد لجأنا إلى الاعتماد على هذا المنهج المعرفة سبب تفشي ظاهرة استخدام الألعاب الإلكترونية وسبب إقبال المراهقين عليها من جهة ولمعرفة أثر استخدام الألعاب الإلكترونية على هذه الفئة من جهة أخرى، وعليه فقد اعتمدنا على هذا المنهج باعتباره الأنسب لدراستنا، بحكم أنها تدخل في نطاق الدراسات الوصفية.

2. أداة جمع البيانات

هناك طرق عديدة ومختلفة تستخدم لجميع البيانات والمعلومات يمكن الإعتماد عليها في مجال البحث العلمي ومن بين هاته الأدوات التي تطرقنا لها في دراستنا هي أداة الإستبيان.

ب – الاستبيان

يعد الإستبيان أحد الوسائل التي يعتمد عليه الباحث في جمع البيانات والمعلومات من مصادرها ويعرف على أنه:

[42] فاطمة عوض صابر ،أمرقت علي خفاجة ،أسس ومبادئ البحث العلمي،ط1،مكتبة ومطبعة الإشعاع الفنية ،2002،ص91.

لغة: بمعنى ظهر و إتضح، والشيء أستوضحه.

- كما أنه عبارة عن مجموعة من الأسئلة المصممة للتوصل من خلالها إلى حقيقة يهدف إليها الباحث
- ويعرف كذلك، أنه مجموعة من الأسئلة التي يتم الإجابة عليها من قبل المفحوص بدون مساعدة الباحث الشخصية أومن يقوم مقامه.[43]
- هو قائمة تتضمن مجموعة من الأسئلة معدة بدقة ترسل إلى عدد كبير من أفراد المجتمع الذين يكونون العينة الخاصة بالبحث.
- ويعرف أحيانا بأنه صحيفة تحوي مجموعة من الأسئلة التي يرى الباحث أن إجابتها تفي بما يتطلبه موضوع بحثه من بيانات ترسل بالبريد للأفراد الذين تم إختيارهم على أسس إحصائية يجبون عليها ويعدونها.
- ويعرف كذلك:هو أحد الأساليب الأساسية أو المباشرة من العينة المختارة أو من جميع مفردات مجتمع البحث عن طريق توجيه مجموعة من الأسئلة المحددة المعدة مسبقا، وذلك يهدف التعرف على حقائق معينة أو وجهات نظر المبحوثين و إتجاهاتهم أو الدوافع والعوامل والمؤثرات التي تدفعهم إلى تصرفات سلوكات معينة.
- ويعرف محمد زيان عمر، على أنه مجموعة من الأسئلة تعد إعدادا محددا وترسل بواسطة البريد أو تسلم إلى الأشخاص المختارين لتسجيل إجاباتهم على ورقة الاستمارة.[44]

وقد اخترنا الاستبيان كأداة أساسية في دراستنا نظرا لما تقدمه من تسهيلات في جمع و الوصول إلى المعلومات والبيانات الميدانية المتعلقة بالظاهرة محل الدراسية، إضافة إلى أهميتها وأكثرها شيوعا من الأدوات الأخرى.

وفي تطبيقنا للاستبيان قمنا بصياغة أسئلة حول الموضوع حاولنا فيها أن تكون واضحة ملمة وبسيطة من خلال إتباع مجموعة من الإجراءات المنهجية التي أن تتوفر في صياغة وإعداداستمارة الاستبيان منها تحديد موضوع الدراسة وتحديد متغيراتها وصياغة مجموعة من الأسئلة حول موضوع دراسة استنادا إلى التساؤلات الفرعية وقد قسما استماراتها إلى أربع (4) محاور وهي:

- البيانات الشخصية المتعلقة بالمبحوثين، وتشمل الأسئلة من السؤال رقم 01 إلى غاية السؤال رقم 04.

[43] زياد علي، محمود الجرجاوي، قواعد المنهجية التربوية لبناء الإستبيان ،ط2،مطبعة أبناء الجراح فلسطين، 2010 ، ص15،16.

[44] مروان عبد المجيد إبراهيم،أسس البحث العلمي لإعداد الرسائل الجامعية، ط1،مؤسسة الوراق ، عمان الأردن ، 200، ص165.

- المحور الأول : يتضمن الأسئلة المتعلقة بعادات وأنماط استخدام المراهقين للعبة PUPG و تتوزع أسئلة هذا المحور من السؤال رقم 5 إلى غاية السؤال رقم 9.

- المحور الثاني : يتضمن الأسئلة التي تتعلق بدوافع استخدام المراهقين للعبة PUPG وتتوزع أسئلته من السؤال رقم 10 إلى غاية السؤال رقم 13.
- المحور الثالث : يتضمن الأسئلة المتعلقة بالآثار السلبية التي تخلفها لعبة PUPG على سلوك المراهق، ويشمل الأسئلة التي تتراوح من السؤال رقم 14 إلى غاية السؤال رقم 19.
- المحور الرابع : يتضمن الأسئلة المتعلقة بالآثار الايجابية التي تخلفها لعبة PUPG على سلوك المراهق، ويشمل الأسئلة التي تتراوح من السؤال رقم 20 إلى غاية السؤال رقم 24.

وقبل توزيع الاستمارة على المبحوثين قمنا بعرضها على مجموعة من أساتذة قسم الإعلام والاتصال بجامعة قاصدي مرباح – ورقلة – بغية تحكيمها، وهم كل من الأستاذة الآتية أسماؤهم:

قندوز عبد القادر، نواصريه حميدة، وقد أخذنا بعين الاعتبار كل الملاحظات المقدمة لنا قبل الخروج بالاستمارة النهائية الموجهة للتوزيع على المبحوثين. **(انظر الملحق رقم 01)**

3. مجتمع وعينة الدراسة:

ت –مجتمع البحث:

إن أي دراسة لابد أن يحدد فيها مجتمع البحث الذي جرى عليه الدراسة وعليه

- فمجتمع البحث يعرف على أنه: " جميع مجموعة الوحدات التي يتم اختيار العينة منها بالفعل ".
- ويعرف كذلك: "على أنه المجموعة الكلية من العناصر التي يسعى الباحث إلى أن يعمم عليها نتائج ذات العلاقة بالمشكلة المدروسة". [45]

وقد اعتمدنا في دراستنا هذه على مجتمع البحث المتمثل في مجموع المراهقين المتمدرسين بثانوية الشهيد بوخاري عبد المالك –تقرت– والذي يبلغ عددهم 1115 تلميذا، لإجراء البحث والوصول إلى النتائج.

ث –عينة الدراسة.

العينة هي ذلك الجزء الذي يمثل المجتمع الأصلي، أو النموذج الذي يجري الباحث محمل ومحور عمله عليه، وتعرف العينة أيضا بأنها: "نموذج يشمل جانبا أو جزءا من وحدات المجتمع الأصلي المعني بالبحث،

[45] حسن محمد جواد الجبوري ،منهجية البحث العلمي مدخل لبناء المهارات البحثية ،ط 1، دار الصادر الثقافية ، الأردن عمان ،2013، ص 127.

تكون ممثلة له حيث تحمل صفاته المشتركة وهذا النموذج أو الجزء يغني الباحث عن دراسة كل وحدات ومفردات المجتمع الأصلي، خاصة في حالة صعوبة أو استحالة دراسة كل تلك الوحدات". [46]

ولا يمكن أن ينجح البحث إلا إذا كان الباحث يستخدم أساليب خاصة باختيار العينات، وأن الباحث عند دراسته للأفراد والمجتمعات لا يستطيع أن يأخذ كافة الأفراد أو المجتمع بأسره لدراسته لأن هذا يتطلب جهدا ووقتا وتكاليف مادية كبيرة جدا، ولهذا يختار الباحث عينة محددة من هذا المجتمع لدراسته،بأنها تمثل مجتمع دراسته.

وقد ارتأينا في دراستنا اختيار العينة القصدية أو العمدية، والتي تعرف بأنها: "العينة التي يختار الباحث أفرادها قصدا اعتقادا منه حيث يقوم الباحث من خلالها باختيار مفردات بحثه بطريقة تحكمية لا مجال فيها للصدفة، فيقوم هو شخصيا بانتقاء مفردات العينة الممثلة أكثر من غيرها، كما يبحث عن معلومات وبيانات وهذا لإدراكه المسبق ومعرفته الجيدة لمجتمع البحث وللعناصر الهامة التي تمثله تمثيلا صحيحا.

وبالنظر إلى كبر حجم مجتمع بحث دراستنا (1115تلميذ) فقد اعتمدنا على العينة القصدية لأنها الأنسب والأقرب تطبيقا لموضوع بحثنا، حيث قمنا باختيار 60 مفردة كعينة قصدية من المراهقين المستخدمين للعبة PUPG في ثانوية شهيد عبد بوخاري المالك – تقرت –دون غيرهم لتمثيل المجتمع الكلي لهذه الدراسة.

ج –حدود الدراسة:

إن أي دراسة لابد أن تعتمد على حدود دراسية، وذلك لما تقدمه من تسهيلات أثناء الدراسة الميدانية، لهذا يعتبر تحديد حدود الدراسة من الخطوات المنهجية التي لا يمكن على الباحث إغفالها.

وباعتبار أن أي دراسة علمية تشتمل على ثلاث حدود أساسية هي: الحدود البشرية، الحدود الزمانية، والحدود المكانية، فقد جاءت حدود دراستنا كما يلي:

1) الحدود البشرية:

تمثل مجتمع البحث الذي ستجرى عليه الدراسة، وهي تشمل على تلاميذ ثانوية الشهيد بوخاري عبد المالك – تقرت–على اختلاف جنسهم من ذكر وأنثى، واختلاف مستوياتهم الدراسية والاقتصادية.

2) الحدود الزمانية:

هي الفترة الزمنية التي استغرقها إنجاز الدراسية، حيث قسمناها إلى ثلاثة مراحل رئيسية هي:

[46] عمار قنديلجي ، إيمان الشمراني : البحث العلمي الكمي و النوعي ،دار اليازوري العلمية للنشر والتوزيع ، الأردن 2009 ،ص 255.

- **المرحلة الأولى:** كانت ابتداء من نهاية شهر فيفري 2021 إلى غاية بداية شهر مارس 2021،حيث قمنا فيها باختيار موضوع الدراسة واستكمال الإجراءات الإدارية الخاصة بتسجيل الموضوع، وبعد البحث عن المراجع والمصادر الخاصة بموضوع الدراسة شرعنا في إعداد و صياغة أهم عناصر الجانب المنهجي للدراسة:
- **المرحلة الثانية:** خصصناها لإعداد الجانب النظري للدراسة، وهي المرحلة التي استغرقت أقل من شهرين وذلك في أواخر شهر مارس 2021 إلى غاية شهر أفريل 2021.

وتم أعلمنا بالإلغاء الجانب النظري من طرف الإدارة بسبب تدعيات فيروس كورونا.

- **المرحلة الثالثة:** خصصناها للجانب التطبيقي والدراسة الميدانية وذلك من بداية شهر ماي2021 إلى غاية بداية شهر جوان، حيث قمنا بصياغة الاستمارة وضبطها بعد تحكيمها،وبعد زيارة المؤسسة التربوية المعنية بالدراسة أين أخذنا موعدا لتوزيع الاستمارة قمنا بتوزيع الاستبيان على أفراد العينة في الموعد المحدد مسبقا، وكان ذلك في تاريخ: 19/05/2021، وبعد استرجاع الاستمارات شرعنا في عملية تفريغ البيانات وتحليل نتائجها، وصولا إلى استخلاص النتائج العامة للدراسة وتقديم بعض التوصيات، وقد كان ذلك بداية من شهر جوان 2021.

3) الحدود المكانية:

يقصد به المكان الذي أجريت فيه الدراسة الميدانية، وفيما يخص دراستنا فقد تم إنجازها على مستوى ثانوية الشهيد بوخاري عبد المالك الواقعة في حي عين الصحراء ببلدية النزلة، والتي يحدها شمالا ابتدائية جريدي على و ابتدائية خزان وشرقا متوسطة تيجاني محمد وغربا أحياء سكنية .

الجانب الميداني

تمهيد :

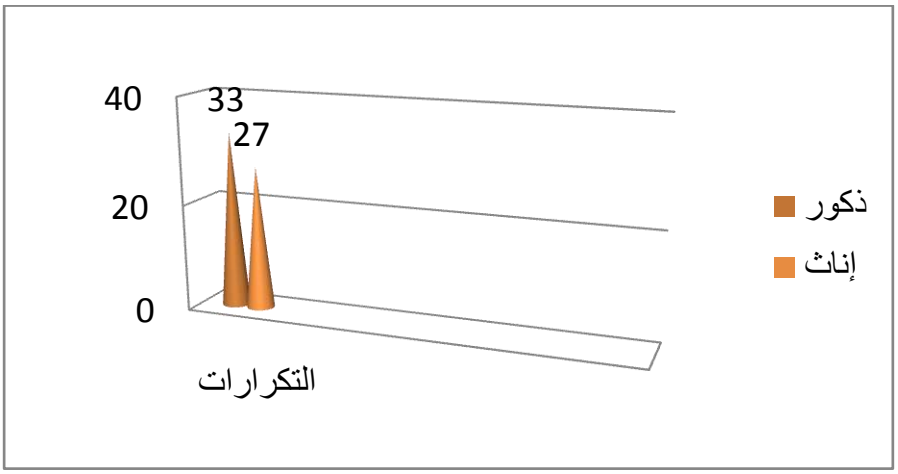
يهتم هذا الجانب من بتفريغ بيانات الدراسة الميدانية، اعتمادا على المعطيات المتحصل عليها من خلال استمارة الاستبيان التي تم توزيعها على المراهقين حيث اعتمد على التفريغ اليدوي للبيانات ومن ثم تبويب الإجابات في شكل جداول بسيطة ومركبة تحتوي على فئات وتكرارات و نسب مئوية ورسومات بيانية لإيجاد تفسيرات حول أثر لعبة PUPG على سلوك المراهق .

1) عرض نتائج و تحليل الدراسة.

1/ عرض وتحليل البيانات الشخصية :

الجدول رقم (01) : يبين توزيع أفراد العينة حسب الجنس :

النوع	التكرارات	النسبة المئوية
ذكور	33	%55
إناث	27	%45
المجموع	60	%100



رسم بياني رقم (01) : يمثل توزيع أفراد العينة حسب الجنس.

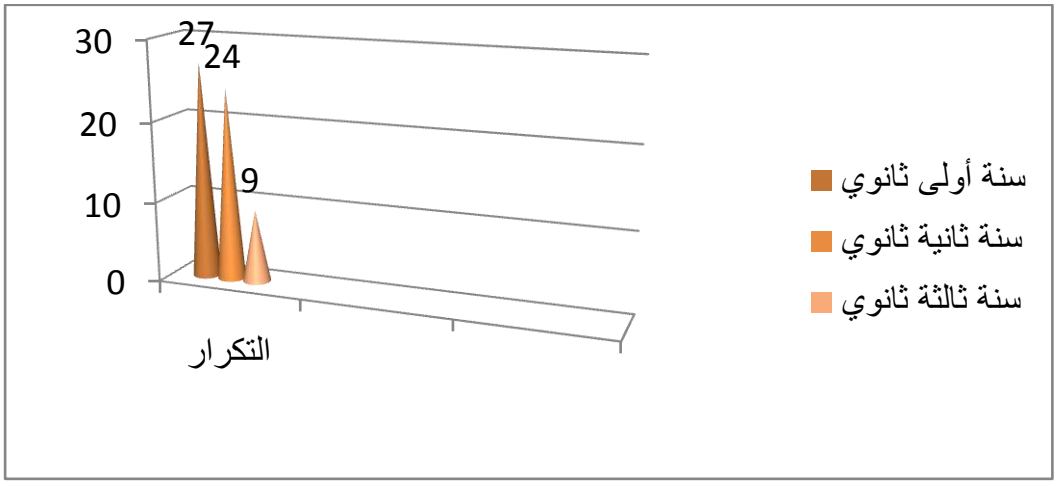
من خلال البيانات الكمية المبينة في الجدول رقم (1) أعلاه والمتعلق بتوزيع أفراد العينة حسب متغير الجنس، نلاحظ أن نسب المبحوثين متقاربة بين الجنسين، حيث بلغت نسبة الذكور 55% من أفراد العينة وهو ما يمثل 33 مفردة، في حين تقدر نسبة الإناث ب :45% أي ما يعادل 27 مفردة.

يمكننا إرجاع تقارب النسب بين الجنسين إلى طبيعة التركيبة السكانية في المجتمع الجزائري لاسيما فئة المراهقين والشباب متقاربة كما أن فرص التعليم في الجزائر متاحة لكلا الجنسين.

من خلال ما سبق نستنتج أن نسبة الذكور هي الأعلى حيث قدرت ب 55%.

الجدول رقم (2) : يبين توزيع أفراد العينة حسب متغير المستوى الدراسي:

المستوى التعليمي	التكرار	النسبة المئوية
سنة أولى ثانوي	27	%51.52
سنة ثانية ثانوي	24	%42.42
سنة ثالثة ثانوي	9	%6.06
المجموع	60	%100



رسم بياني رقم (02) : يمثل توزيع أفراد العينة حسب متغير المستوى الدراسي.

من خلال البيانات الكمية المبينة في الجدول رقم (02) والذي يوضح توزيع أفراد العينة حسب متغير المستوى الدراسي نلاحظ أن نسبة المبحوثين الذين يدرسون في السنة الأولى ثانوي تقدر ب:

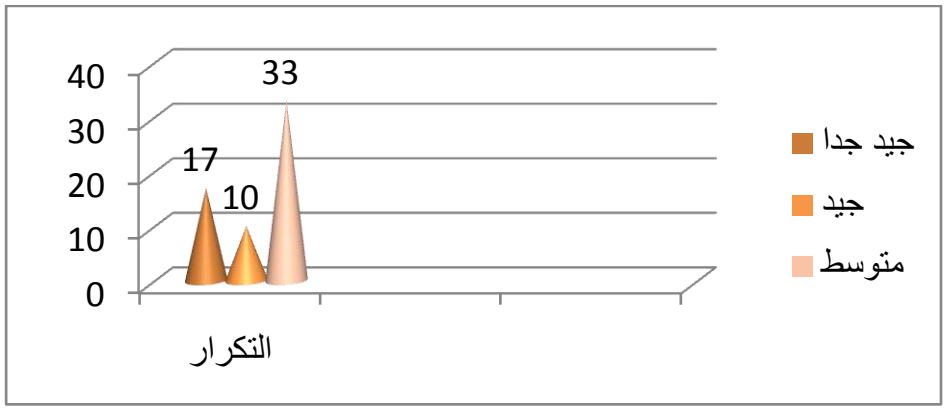
51.52% ممثلة ب: 27 مفردة، تليها نسبة المبحوثين الذين يدرسون في السنة الثانية ثانوي والتي تقدر ب: 42.42% ممثلة ب: 24 مفردة، في حين قدرت نسبة المبحوثين الذين يدرسون في السنة الثالثة ثانوي ب: 6.06% وهو ما يمثل 9 مفردات.

يعود ارتفاع نسبة المبحوثين الذين يدرسون في السنة الأولى والثانية ثانوي إلى تزامن تسجيل ارتفاع في مستوى غيابات السنة الثالثة ثانوي أثناء فترة توزيع الاستمارة من أجل المراجعة وتلقي دروس تحضيرا لشهادة البكالوريا، في المقابل نجد أن السنوات الأولى والثانية ثانوي دائمي الحضور بشكل يومي لتلقي دروسهم.

مما سبق نستنتج أن أغلبية المبحوثين يدرسون في السنة الأولى ثانوي قدرت بنسبة 51.52%.

الجدول رقم (03) : يبين توزيع أفراد العينة حسب متغير التحصيل الدراسي :

التحصيل الدراسي	التكرار	النسبة المئوية
جيد جدا	17	%28.33
جيد	10	%16.66
متوسط	33	%55
المجموع	60	%100



الرسم البياني رقم (03) : يمثل توزيع أفراد العينة حسب متغير التحصيل الدراسي.

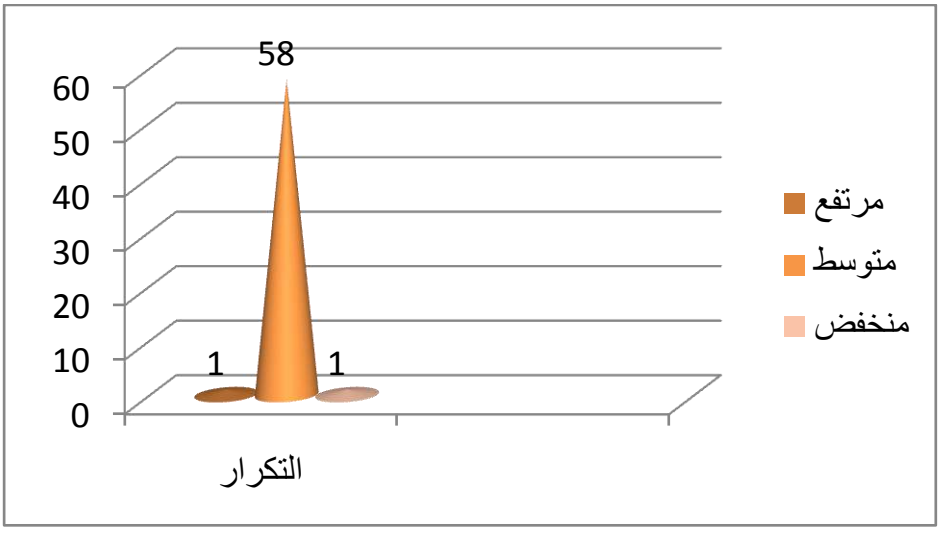
من خلال البيانات المبينة في الجدول رقم (03) أعلاه والذي يوضح توزيع أفراد العينة حسب درجة التحصيل الدراسي، نلاحظ أن أغلبية المبحوثين متحصلين على درجة متوسط بنسبة 55% ممثلة ب:33

مفردة، ثم تليها درجة تحصيل جيد جدا بنسبة 28.33% متمثلة ب: 17 مفردة، ثم تليها درجة التحصيل جيد بنسبة 16.66% ممثلة ب: 10 مفردات.

إن ارتفاع نسبة المبحوثين الذين كانت إجابتهم بأن تحصيلهم الدراسي برتبة متوسط يمكن ارجاعه إلى طبيعة الفئة وما يصاحبها من مشاكل صحية واجتماعية التي قد تؤثر على مستوياتهم الدراسية كذلك يمكن ارجاعه إلى طبيعة هذه الفئة وأعمارهم والتي ينطبق سنهم مع اكتشاف المحيط الخارجي والاحتكاك بالكبار وبالتالي الانشغال عن دراستهم .

الجدول رقم (04) : يبين توزيع أفرد العينة حسب متغير دخل الأسرة :

دخل الأسرة	التكرار	النسبة المئوية
مرتفع	1	%1.66
متوسط	58	%96.66
منخفض	1	%1.66
المجموع	60	%100



الرسم البياني رقم (04) :يمثل توزيع أفرد العينة حسب متغير دخل الأسرة.

من خلال البيانات الكمية المبينة في الجدول رقم (04) والمتعلق توزيع أفراد العينة حسب متغير دخل الأسرة، نلاحظ أن الأغلبية الساحقة من المبحوثين لديهم مستوى اقتصادي متوسط بنسبة قدرت

ب: 96.66% وهو ما يمثل ب 58 مفردة من مجموع أفراد العينة، يليها كل من الدخل المرتفع والمنخفض بنفس النسبة حيث المقدرة ب: 1.66% ممثلا بمفردة واحدة لكل منها.

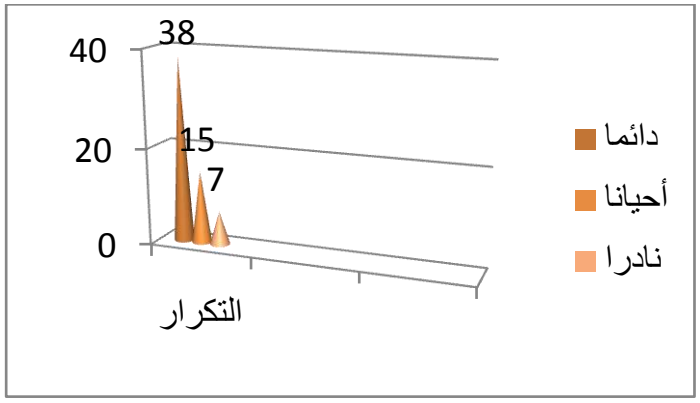
إن ارتفاع نسبة المبحوثين ذو الدخل المتوسط نرجع سببه إلى انعكاس مستوى التنمية في الاقتصاد الجزائري والضعف في تحقيق النمو السبب الذي يسمح بانخفاض الناتج الداخلي الخام وانخفاض الدخل الفردي، وكل هذا نتيجة غياب الرشاد في الحكم والاقتصاد مما أدى إلى ارتفاع نسبة البطالة وانخفاض مستوى الدخل المعيشي للفرد.

مما سبق نستنتج أن غالبية أفراد العينة ذو الدخل المتوسط بنسبة 96.66%.

2/ المحور لأول : عرض و تحليل بيانات عادات وأنماط استخدام المراهقين للعبة PUPG :

جدول رقم (05) : يبين مدى استخدام المراهقين للعبة PUPG :

الاحتمالات	التكرار	النسبة
دائما	38	%63.33
أحيانا	15	%25
نادرا	7	%11.67
المجموع	60	%100



رسم بياني رقم (05) : يمثل مدى استخدام المراهقين للعبة PUPG.

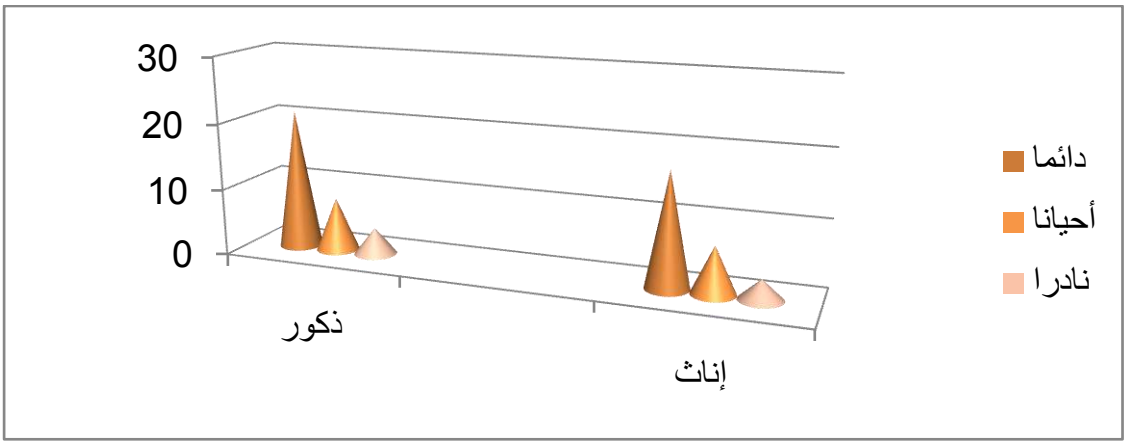
من خلال البيانات المبينة في الجدول رقم (05) أعلاه والذي يوضح آراء أفراد العينة حول مدى استخدام المراهقين للعبة PUPG، نلاحظ أن غالبية أفراد العينة يستخدمون لعبة PUPGدائما" بنسبة 63.33%، في حين نجد أن أفراد العينة الذين يستخدمون لعبة PUPG"أحيانا "بنسبة 25%،يليها أفراد العينة الذين يستخدمون لعبة PUPG" نادرا "بنسبة 11.67%.

اعتبار أن أغلبية المبحوثين يستخدمون لعبة PUPG بشكل دائم، فإن ذلك ويمكن إرجاعه إلى خاصية هذه لعبة وما تنفرد به من مميزات تتيح للمراهق الترويح عن النفس بالإضافة إلى سهولة الاستخدام لإشباع حاجاتهم ورغباتهم النفسية، كما يمكن إرجاعه إلى غياب الفضاءات العامة التي تتيح إمكانية تنمية قدرات المراهق ومواهبه كالمسرح والمراكز الرياضية، والجمعيات ... الخ.

مما سبق نستنتج أن غالبية أفراد العينة يستخدمون لعبة PUPG بشكل دائم "وذلك بنسبة 63.33%.

الجدول رقم (06) :يبين مدى استخدام المراهقين للعبة PUPG حسب متغير الجنس :

الاحتمالات	ذكور		إناث		المجموع	
	التكرار	النسبة	التكرار	النسبة	التكرار	النسبة
دائما	21	%63.63	17	%62.96	38	%63.33
أحيانا	8	%24.24	7	%25.92	15	%25
نادرا	4	%12.13	3	%11.12	7	%11.67
المجموع	33	%100	27	%100	60	%100



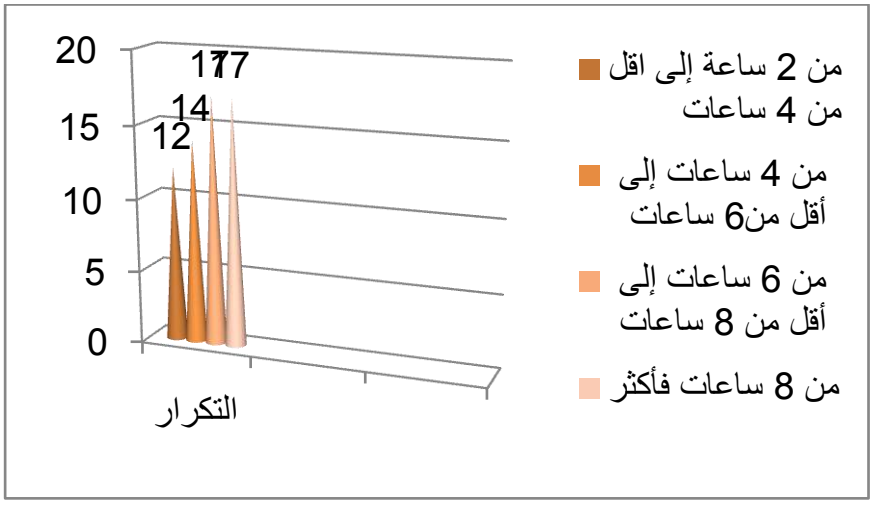
رسم بياني رقم (06) : يمثل مدى استخدام المراهقين للعبة PUPG حسب متغير الجنس.

من خلال بيانات الجدول رقم (06) الممثل أعلاه يظهر لنا أن أغلبية أفراد العينة يستخدمون لعبة PUPG "دائما"حيث جاءت نسبة الذكور كأعلى نسبة والتي قدرت ب 63.63% ونسبة الإناث ب 62.96% ، في حين تليها إجابة "أحيانا" والتي قدرت ب 25.92% عند الإناث و عند الذكور بنسبة24.24% وفي الأخير كانت نسبة استخدامهم "نادرا"والتي قدرت ب 12.13% عند الذكور وأما للإناث بنسبة 11.12%.

وعليه نستنتج من خلال القراءة الإحصائية أن استخدام لعبة PUPG من قبل المراهقين كان بالإجابة دائما أو أحيانا 63.36% للذكور الذين يمارسون هذه اللعبة، مقابل لإناث 62.96%.

الجدول رقم (07): يبين الوقت الذي يقضيه المراهقين في اللعب بلعبة PUPG في اليوم:

الوقت	التكرار	النسبة
من 2 ساعة إلى اقل من 4 ساعات	12	%20
من 4 ساعات إلى أقل من6 ساعات	14	%23.34
من 6 ساعات إلى أقل من 8 ساعات	17	%28.33
من 8 ساعات فأكثر	17	%28.33
المجموع	60	%100



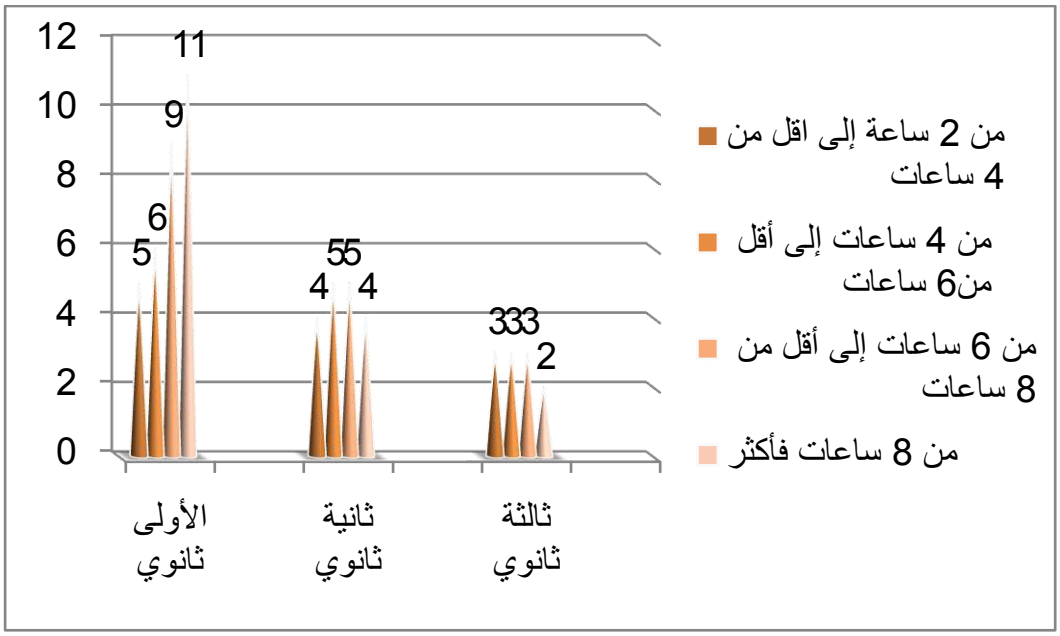
الرسم البياني رقم (07):يمثل الوقت الذي يقضيه المراهقين في اللعب بلعبة PUPG في اليوم.

من خلال البيانات الموضحة في الجدول رقم (07) أعلاه والمتعلق بالوقت المفضلة لدى المراهقين الاستخدام لعبة PUPG، نلاحظ أن غالبية المبحوثين يقضون من 6 ساعات إلى 8 ساعات فأكثر لاستخدام لعبة PUPG وذلك بنسبة 28.33% وهو ما يمثل ب: 34 مفردة من العينة، وفي المرتبة الثانية تأتي الفترة

من 4 ساعات إلى اقل من 6 ساعات بنسبة23.34% الممثلة ب:- 14مفردة، وفي المرتبة الثالثة والأخيرة تأتي الفترة من 2 ساعات إلى اقل من 4 ساعات بنسبة20% والتي تمثل 12 مفردات.

الجدول رقم (08):يبين الوقت الذي يقضيه المراهقين في اللعب بلعبة PUPG في اليوم حسب متغير المستوى الدراسي :

الوقت	الأولى ثانوي		ثانية ثانوي		ثالثة ثانوي		المجموع	
	التكرار	النسبة	التكرار	النسبة	التكرار	النسبة	التكرار	النسبة
من 2 ساعة إلى اقل من 4 ساعات	5	%12.16	4	%22.23	3	%27.27	12	%20
من 4 ساعات إلى أقل من 6 ساعات	6	%19.35	5	%27.77	3	%27.27	14	%23.34
من 6 ساعات إلى أقل من 8 ساعات	9	%29.03	5	%27.77	3	%27.27	17	%28.33
من 8 ساعات فأكثر	11	%35.50	4	%22.23	2	%18.19	17	%28.33
المجموع	31	%100	18	%100	11	%100	60	%100



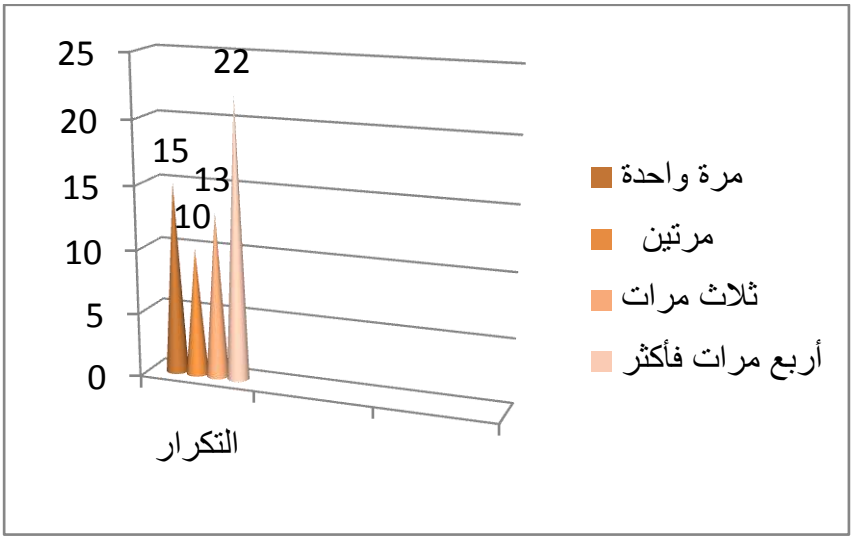
الرسم البياني رقم (08):يمثل الوقت الذي يقضيه المراهقين في اللعب بلعبة PUPG في اليوم حسب متغير المستوى الدراسي.

نلاحظ من خلال مراجعة بيانات الجدول رقم (08) أن معظم التلاميذ و باختلاف مستواهم الدراسي تقل مدة لعبهم بلعبة PUPGلأكثر من 8 ساعات ، 35.50% تحصل عليها تلاميذ السنة الأولى و22.23% للتلاميذ السنة ثانية ثانوي18.19% للتلاميذ السنة ثالثة ثانوي .

ومنه نستنتج أن مستوى الدراسي للمبحوثين الذين يقضون أكثر من 8 ساعات في اللعب هم السنة الأولى ثانوي بنسبة 35.50%.

الجدول رقم (09) : يبين عدد مرات دخول المراهقين للعبة PUPG في اليوم :

عدد المرات	التكرار	النسبة
مرة واحدة	15	%25
مرتين	10	%16.66
ثلاث مرات	13	%21.67
أربع مرات فأكثر	22	%36.67
المجموع	60	%100

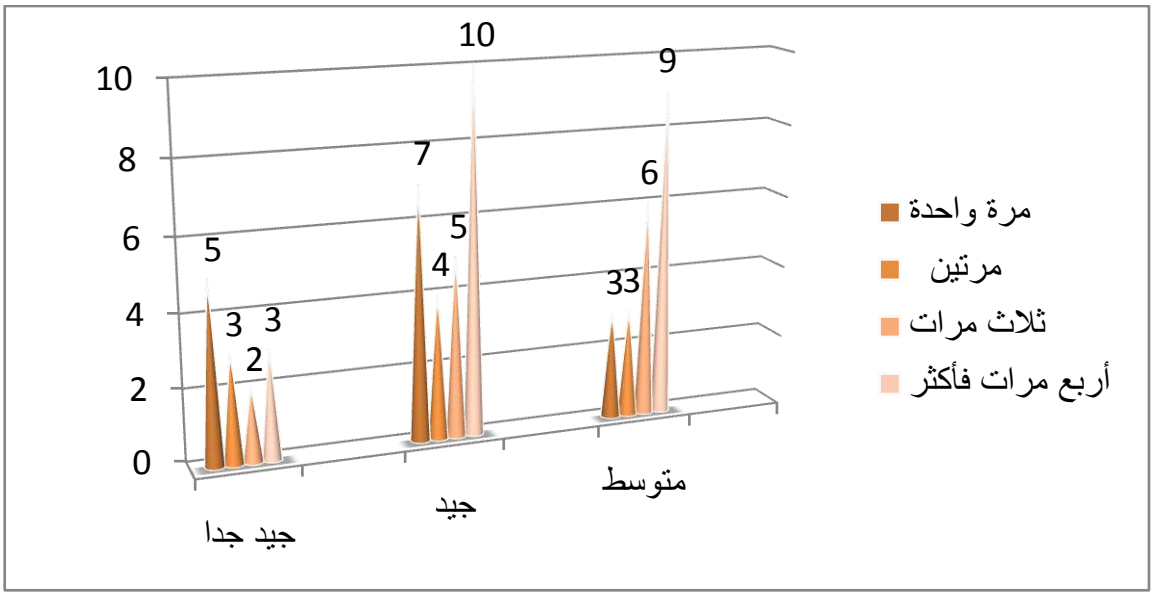


الرسم البياني رقم (09) : يمثل عدد مرات دخول المراهقين للعبة PUPG في اليوم.

تظهر بيانات الجدول السابق أن 36.67% يدخلون 4 مرات فأكثر في ممارسة اللعبة, يليهم الذين يدخلون مرة واحدة بنسبة قدرها 25% ،ثم تنخفض النسبة لتصل إلى 21.67% بالنسبة للذين يدخلون ثلاث مرات ,أما الذين يدخلون مرتين في اليوم فبلغت نسبتهم16.67%.

الجدول رقم (10) :يبين عدد مرات دخول المراهقين للعبة PUPG في اليوم حسب متغير التحصيل الدراسي :

عدد المرات	جيد جدا		جيد		متوسط		المجموع	
	التكرار	النسبة	التكرار	النسبة	التكرار	النسبة	التكرار	النسبة
مرة واحدة	5	%38.46	7	%26.92	3	%14.28	15	%25
مرتين	3	%23.08	4	%15.38	3	%14.28	10	%13.67
ثلاث مرات	2	%15.38	5	%19.23	6	%28.58	13	%22.67
أربع مرات فأكثر	3	%23.08	10	%38.47	9	%42.86	22	%38.6
المجموع	13	%100	26	%100	21	%100	60	%100



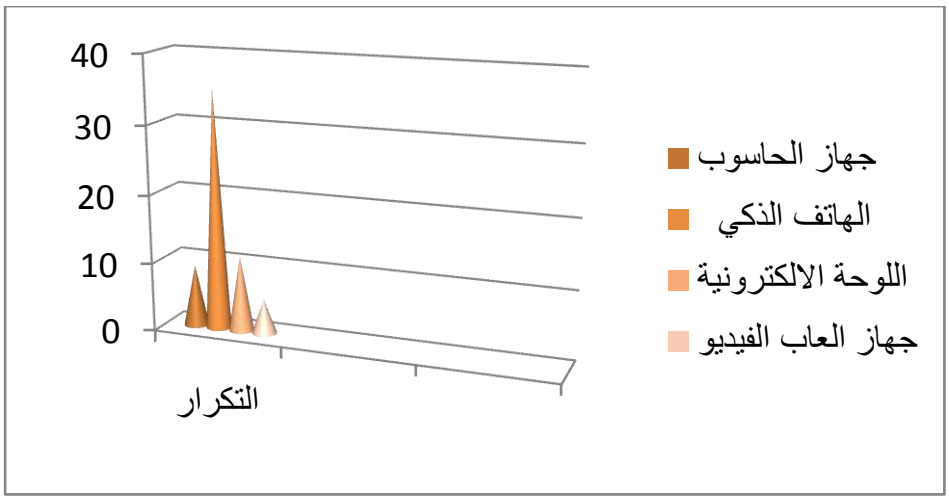
الرسم البياني رقم (10) :يمثل عدد مرات دخول المراهقين للعبة PUPG في اليوم حسب متغير التحصيل الدراسي.

من خلال المعطيات الكمية المبينة في الجدول أعلاه، الموضح لعدد مرات دخول أفراد العينة للعبة PUPG ، نلاحظ أن: عدد مرات الدخول للعبة يتراوح إلى 4مرات فأكثر في اليوم، وذلك بأعلى نسبة قدرت ب 42.86% وهذا ما تأكد من أفراد العينة ذوي درجة التحصيل المتوسط 62%، و تأتي في المرتبة الثانية درجة التحصيل الجيد بنسبة 38.47%، وفي المرتبة الثالثة درجة التحصيل جيد جدا بنسبة 23.08% أما بالنسبة للمبحوثين الذين يدخلون 4 مرات فاكثر في ممارسة اللعبة يوميا بنسبة مرتفعة قدرت ب 42.86%، وهذا ما أكده المبحوثين في مختلف درجات تحصيلهم.

حيث يمكن تفسيره بانه استخدام غير معقول، إذ بإمكانه أن يؤثر سلبا على تحصيلهم الدراسي وتدني في درجاتهم.

الجدول رقم (11) :يبين نوع الجهاز الذي يستخدمه المراهقين للعب بلعبة PUPG:

نوع الجهاز	التكرار	النسبة
جهاز الحاسوب	9	%15
الهاتف الذكي	35	%48.33
اللوحة الالكترونية	11	%18.33
جهاز العاب الفيديو	5	%8.34
المجموع	60	%100



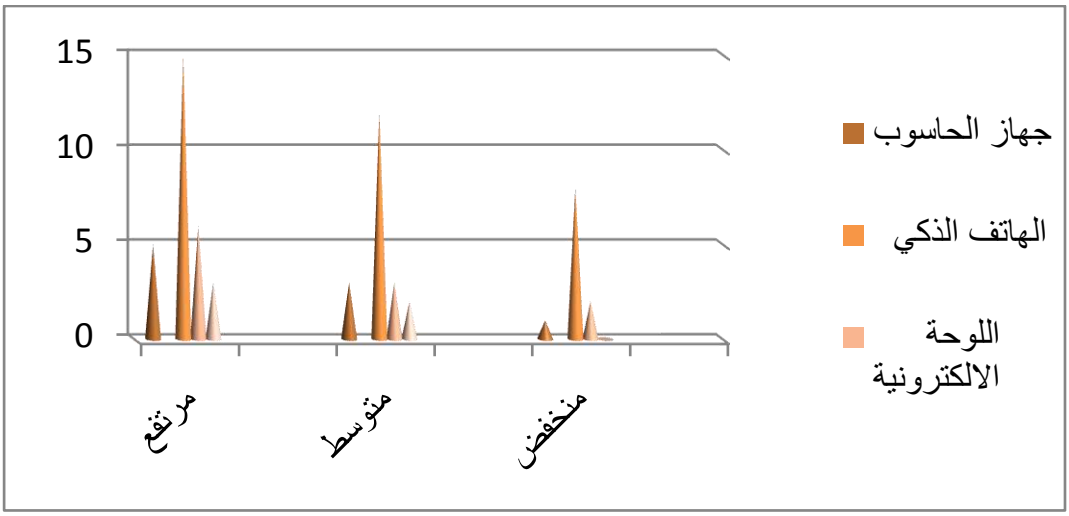
الرسم البياني رقم (11) :يمثل نوع الجهاز الذي يستخدمه المراهقين للعب بلعبة PUPG.

ويتضح من النتائج في الجدول (11) أن أكثر الأجهزة التي يمارس الأبناء من خلالها لعبة البوبجي هي الهواتف الذكية وبنسبة تقدر ب 48.33%، بينما جاء جهاز اللوحة الالكترونية و جهاز الحاسوب في المرتبة الثانية والثالثة على التوالي وبنسبة 18.33%، 15%، وأخيرا أجهزة العاب الفيديو بنسبة تقدر ب 8.34% ويتفق ذلك مع ما جاء في دراسة (World Bank, 2015) التي أشارت إلى أن أكثر الأجهزة التي تمارس عليها الألعاب الإلكترونية هي أجهزة الهواتف الذكية.

ويمكن تبرير ذلك بأن أجهزة الهواتف الذكية أصبحت في متناول جميع الفئات العمرية، ويفضل الأبناء ممارسة اللعبة عليها وذلك لسهولة التنقل بها من مكان إلى آخر، وتعتبر أفضل من الأجهزة الأخرى نظرا لصغر حجمها وأن التطبيقات الإلكترونية متاحة عليها بشكل أكبر .

الجدول رقم (12) : يبين نوع الجهاز الذي يستخدمه المراهقين للعب بلعبة PUPG حسب متغير دخل الأسرة :

نوع الجهاز	مرتفع		متوسط		منخفض		المجموع	
	التكرار	النسبة	التكرار	النسبة	التكرار	النسبة	التكرار	النسبة
جهاز الحاسوب	5	%17.24	3	%15	1	%9.09	9	%15
الهاتف الذكي	15	%51.72	12	%60	8	%72.72	35	%58.33
اللوحة الالكترونية	6	%20.68	3	%15	2	%18.19	11	%18.33
جهاز العاب الفيديو	3	%10.36	2	%10	/	/	5	%8.34
المجموع	29	%100	20	%100	11	%100	60	%100



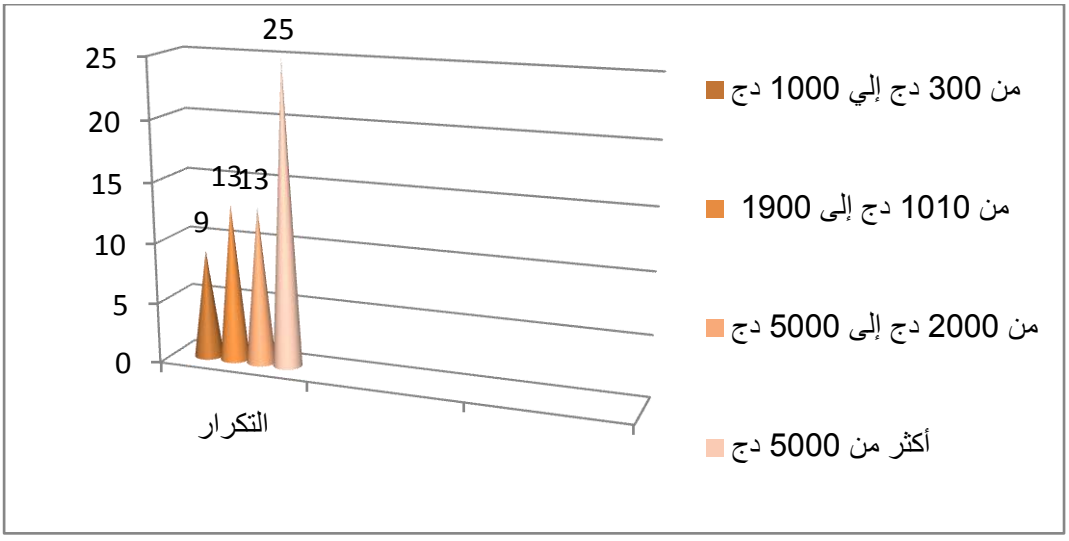
الرسم البياني رقم (12) :يمثل نوع الجهاز الذي يستخدمه المراهقين للعب بلعبة PUPG حسب متغير دخل الأسرة.

من خلال البيانات الكمية المبينة في الجدول رقم (12)والذي يوضح نوع الجهاز الذي يستخدمه المراهقين للعب ب PUPG وقد كانت إجاباتهم بأن أغلبية المبحوثين يستخدمون الهاتف بنسبة 72.72% عند اصحاب الدخل المنخفض، ثم يليها جهاز الحاسوب بنسبة 17.24% عند اصحاب الدخل المرتفع ، ثم يليها اللوحة الالكترونية بنسبة 20.68 % وأخيرا جهاز العاب الفيديو بنسبة10.36%وعند اصحاب الدخل المتوسط بنسبة 10%.

إن ارتفاع نسبة المبحوثين الذين يستخدمون الهاتف الذكي راجع إلى تحسن المستوى المعيشي الذي يدفعه لاقتناء هذه الأجهزة ودافعا للاستجابة لمتطلباته وحاجاته المتزايدة التي تحتاج إلى تقنيات أسهل وأفضل.

الجدول رقم (13) :يبين التكلفة التي ينفقها المراهقين على لعبة PUPG في الشهر:

التكلفة	التكرار	النسبة
من 300 دج إلي 1000 دج	9	%15
من 1010 دج إلى 1900	13	%21.66
من 2000 دج إلى 5000 دج	13	%21.66
أكثر من 5000 دج	25	%41.68
المجموع	60	%100



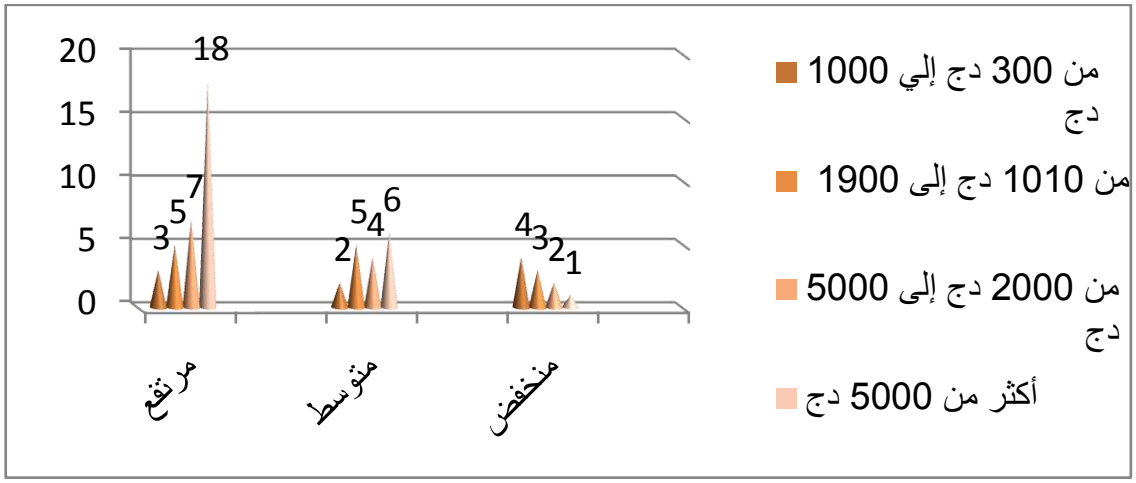
الرسم البياني رقم (13) :يمثل التكلفة التي ينفقها المراهقين على لعبة PUPG في الشهر.

توضح بيانات جدول (13) الذي يمثل التكلفة التي ينفقها المراهقين على لعبة PUPG في الشهر أن النسبة الغالبة التي تنفق أكثر هي أكثر من 5000 دج والتي تقدر بنسبة 41.68% و يلي ذلك الذين

ينفقون مبلغ يتراوح ما بين 1010 دج إلى 1900 دج و من 2000 دج إلى 5000 بنسبة 21.66%، و تليها , أما الذين ينفقون أقل من ذلك من 300 دج إلى 1000 دج فجاءت نسبتهم ضئيلة بنسبة 15%.

الجدول رقم (14) :يبين التكلفة التي ينفقها المراهقين على لعبة PUPG في الشهر حسب متغير دخل الأسرة :

التكلفة	مرتفع		متوسط		منخفض		المجموع	
	التكرار	النسبة	التكرار	النسبة	التكرار	النسبة	التكرار	النسبة
من 300 دج إلي 1000 دج	3	% 9.10	2	%11.76	4	%40	9	%15
من 1010 دج إلى 1900	5	%15.15	5	%29.41	3	%30	13	%21.66
من 2000 دج إلى 5000 دج	7	%21.21	4	%23.52	2	%20	13	%21.67
أكثر من 5000 دج	18	%54.54	6	%35.31	1	%10	25	41.67
المجموع	33	%100	17	%100	10	%100	60	%100



الرسم البياني رقم (14) : يمثل التكلفة التي ينفقها المراهقين على لعبة PUPG في الشهر حسب متغير دخل الأسرة.

توضح بيانات جدول (14) الذي يمثل التكلفة التي ينفقها المراهقين على لعبة PUPG في الشهر حسب متغير الأسرة أن النسبة الغالبة التي تنفق أكثر هي أكثر من 5000 دج والتي تقدر بنسبة 58.85% من اصحاب الدخل المرتفع ، ثم تليها الفئة التي تنفق من 2000 دج إلى 5000 دج والتي تقدر بنسبة 23.52% وهم أصحاب الدخل المتوسط .

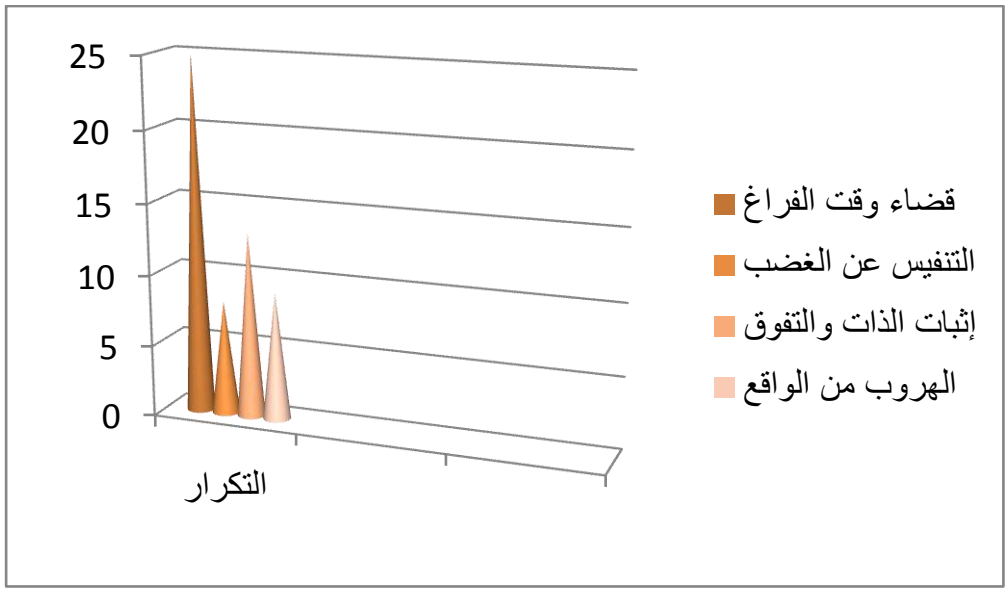
كما ينفق اصحاب الدخل المتوسط من 1010 دج إلى 1900 دج بنسبة تقدر ب 29.41% في حين ينفق أصحاب الدخل من 300 دج إلى 1000 دج والتي تقدر بنسبة 40%.

من خلال معطيات الجدول نلاحظ إن معظم مفردات اصحاب الدخل المتوسط ينفقون من 1010 دج إلى 5000 دج في حين أغلبية اصحاب الدخل الجيد ينفقون أكثر من 5000 دج وهدا راجع للمستوى المعيشي للمراهقين .

3/ المحور الثاني :عرض وتحليل دوافع استخدام المراهقين للعبة PUPG

الجدول رقم (15) : يبين الأسباب التي تدفع المراهقين لممارسة لعبة PUPG :

الأسباب	التكرار	النسبة
قضاء وقت الفراغ	25	%41.66
التنفيس عن الغضب	8	%13.33
إثبات الذات والتفوق	13	%21.66
الهروب من الواقع	9	%15
إثبات المهارة	5	%8.35
المجموع	60	%100

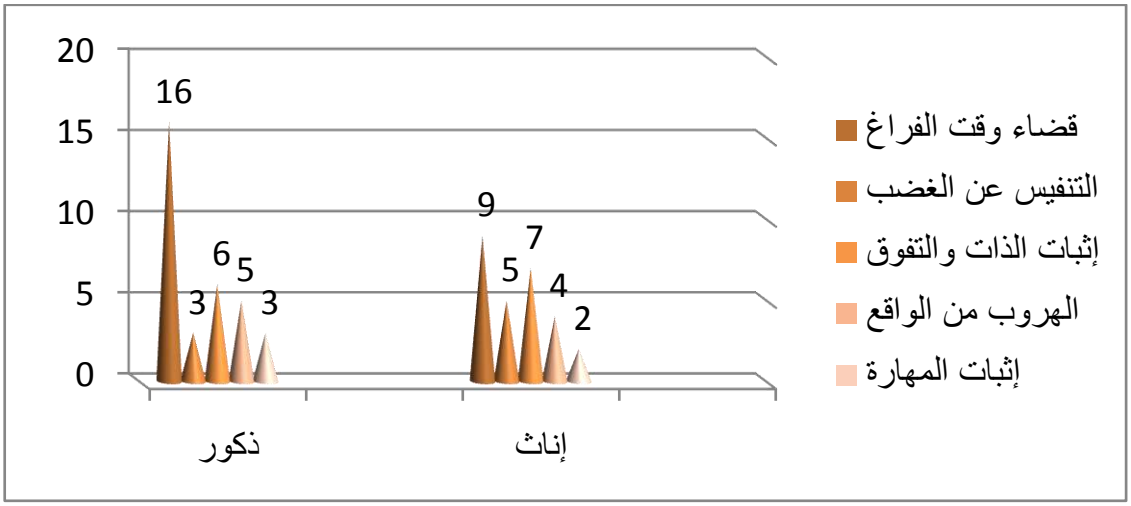


الرسم البياني رقم (15) :يمثل الأسباب التي تدفع المراهقين لممارسة لعبة PUPG.

من الجدول رقم (15) الموضح أعلاه نلاحظ أن غالبية أفراد العينة يستخدمون لعبة PUPG بدافع وقت الفراغ وذلك بنسبة 41.66% وفي المرتبة الثانية اختار المبحوثين إثبات الذات والتفوق وذلك بنسبة 21.66%الممثلة ل 13 مفردة، وفي المرتبة الثالثة يأتي الهروب من الواقع كدافع لممارسة هذه اللعبة بنسبة 15% ، وفي المرتبة الرابعة بحد دافع إثبات المهارة بنسبة 8.35% مما سبق نستنتج بأن غالبية أفراد العينة يميلون إلى هذه الألعاب الإلكترونية بدافع وقت الفراغ بنسبة تقدر ب 41.66%.

الجدول رقم (16) : يبين الأسباب التي تدفع المراهقين لممارسة لعبة PUPG حسب متغير الجنس :

الأسباب	ذكور		إناث		المجموع	
	التكرار	النسبة	التكرار	النسبة	التكرار	النسبة
قضاء وقت الفراغ	16	%48.48	9	%33.33	25	%41.66
التنفيس عن الغضب	3	%9.09	5	%18.51	8	%13.33
إثبات الذات والتفوق	6	%18.18	7	%25.92	13	%21.66
الهروب من الواقع	5	%15.15	4	%14.81	9	%15
إثبات المهارة	3	%9.10	2	%7.43	5	%8.35
المجموع	3	1 %00	7	1 %00	60	%100



الرسم البياني رقم (16) : يمثل الأسباب التي تدفع المراهقين لممارسة لعبة PUPGحسب متغير الجنس.

بدافع وقت الفراغ وذلك بنسبة 41.66% وهذا ما تؤكده نسبة 48.48%من الذكور وبنسبة 33.33% من لإناث وفي المرتبة الثانية اختار المبحوثين إثبات الذات والتفوق وذلك بنسبة 21.66% الممثلة ل 13 مفردة، منها نسبة 25.92% من الإناث، ونسبة 18.18% .

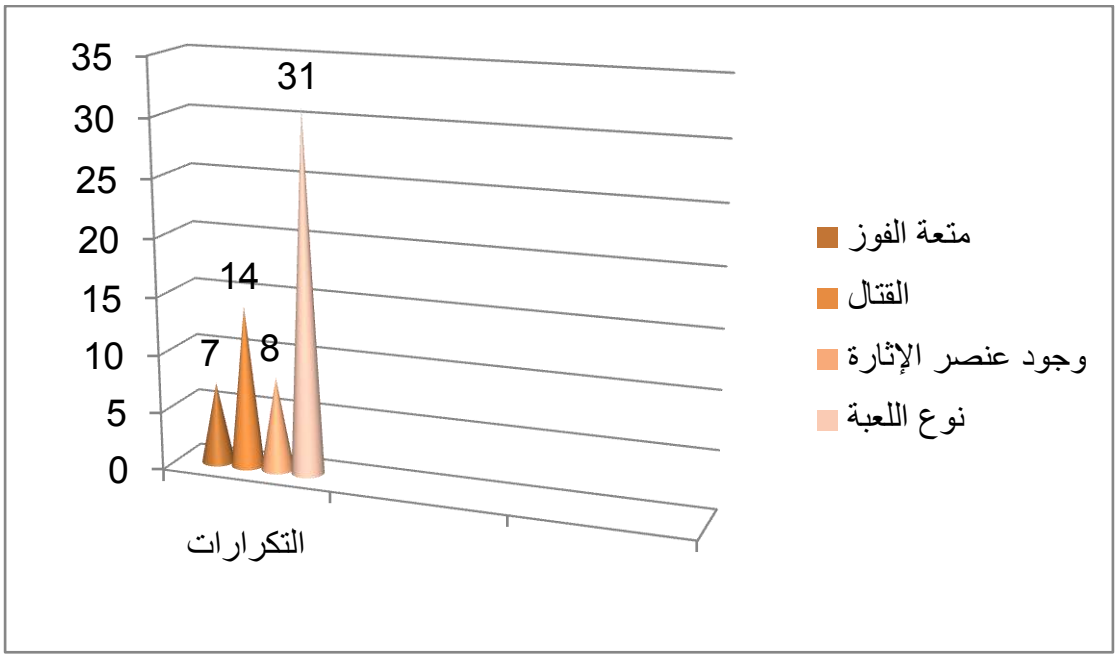
من الذكور و في المرتبة الثالثة يأتي الهروب من الواقع كدافع لممارسة هذه اللعبة بنسبة 15% ، وهذا ما تؤكده نسبة 15.15% من الذكور، ونسبة 14.1% من الإناث،وفي المرتبة الرابعة بحد دافع إثبات المهارة بنسبة 8.35%الموزعة بين الذكور بنسبة 9.10%، وكذا الإناث بنسبة 7.43%.

إن ارتفاع نسبة المبحوثين الذين أجابوا بأن دافع وقت الفراغ هو الذي يجعلهم يمارسون هذه اللعبة يمكن إرجاعه إلى أن هؤلاء المراهقين وفي هذه المرحلة بحاجة إلى الترفيه والتسلية والترويح عن النفس حيث يبحثون دائما عن أشياء متنوعة لإشباع رغباتهم وحاجاتهم النفسية والاجتماعية، خصوصا وأن هذه الألعاب تتضمن أنواعا مختلفة وممتعة من شأنها إشباع حاجات المراهقين.

مما سبق نستنتج بأن غالبية أفراد العينة يميلون إلى هذه الألعاب الإلكترونية بدافع وقت الفراغ بنسبة تقدر ب 41.66%.

الجدول رقم (17) : يبين ما الذي يجذب المراهقين لاستخدام لعبة PUPG :

جذب المراهقين	التكرارات	النسبة المئوية
متعة الفوز	7	%11.66
القتال	14	%23.33
وجود عنصر الإثارة	8	%13.35
نوع اللعبة	31	%51.66
المجموع	60	%100



الرسم البياني رقم (17) : يمثل ما الذي يجذب المراهقين لاستخدام لعبة PUPG.

من خلال البيانات الكمية الموضحة في الجدول رقم (17) والمتعلق بأكثر ما يجذب المراهقين إلى استخدام الألعاب الإلكترونية يتضح بأن أغلبية أفراد العينة ينجذبون إلى هذه اللعبة انطلاقا من نوع اللعبة في حد ذاتها وذلك بنسبة 51.66% من إجابات المبحوثين وفي المرتبة الثانية يأتي القتال بنسبة 23.33% وفي ثالث مرتبة وجود عنصر الإثارة كعامل جذب للمراهقين لاستخدام الألعاب الإلكترونية وذلك بنسبة 13.35%، لتأتي بعدها في المرتبة الرابعة متعة الفوز كعامل يجذب المبحوثين لهذه الألعاب بنسبة 11.66% .

إن ارتفاع نسبة المبحوثين التي يحذبهم نوع اللعبة ذاتها يمكن إرجاع ذلك إلى أن المبحوثين يميلون إلى الألعاب الحربية ذاتها ، كونا تجعل المراهق يعيش أحداث اللعبة ويتجانس معها، فذلك يشعره أنه جزء منها بحيث يتخيل نفسه أنه بطل حقيقي في فترة عمرية يحاول المراهق فرض ذاته .

الجدول رقم (18) : يبين الأرباح المالية المحققة من خلال لعبة PUPG :

الإجابات	التكرارات		النسبة المئوية
لا	22		%36.66
نعم	بيع حسابك على لعبة PUPG	4	%56.68
	قناة في اليوتيوب		%6.66
المجموع الجزئي	38		%100
المجموع الكلي	60		%100

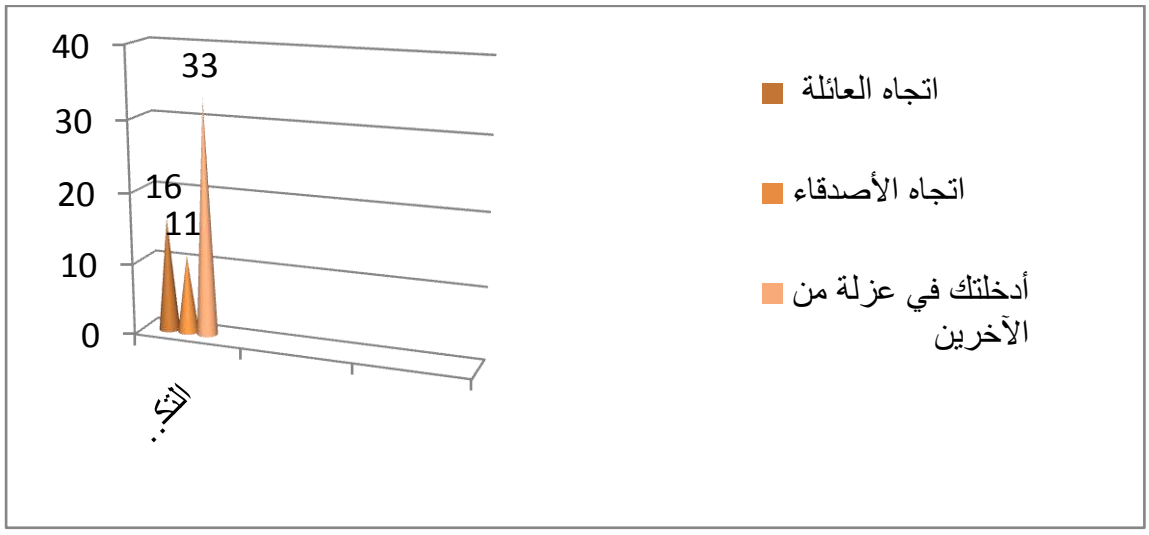
من خلال الجدول رقم (18) يبين الأرباح المالية المحققة من خلال لعبة PUPG فتشير المعطيات إن أغلبية المبحوثين يحققون أرباح مالية ودلك من بيع حساباتهم على لعبة PUPG والتي قدرت بنسبة 56.68% الممثلة ل 34 مفردة في حين هناك من يحقق أرباح المالية من إنشاء قناة على اليوتيوب والتي قدرت بنسبة 6.66% الممثلة ل 4 مفردات بينما هناك من لا يحقق أرباح مالية من اللعبة والتي قدرت بنسبة 36.66% الممثلة ل 22 مفردة .

ومنه نستنتج انه يمكن إن نحقق إرباح مالية من استخدامنا للعبة PUPG من غير اللعب بدون فائدة.

4/ المحور الثالث :الآثار السلبية التي تخلفها لعبة PUPG على سلوك المراهق.

الجدول رقم (19) :يبين أثر لعبة PUPG على العلاقات الاجتماعية لدى المراهق:

العلاقات الاجتماعية	التكرارات	النسبة المئوية
اتجاه العائلة	16	%26.66
اتجاه الأصدقاء	11	%18.34
أدخلتك في عزلة من الآخرين	33	%55
المجموع	60	%100



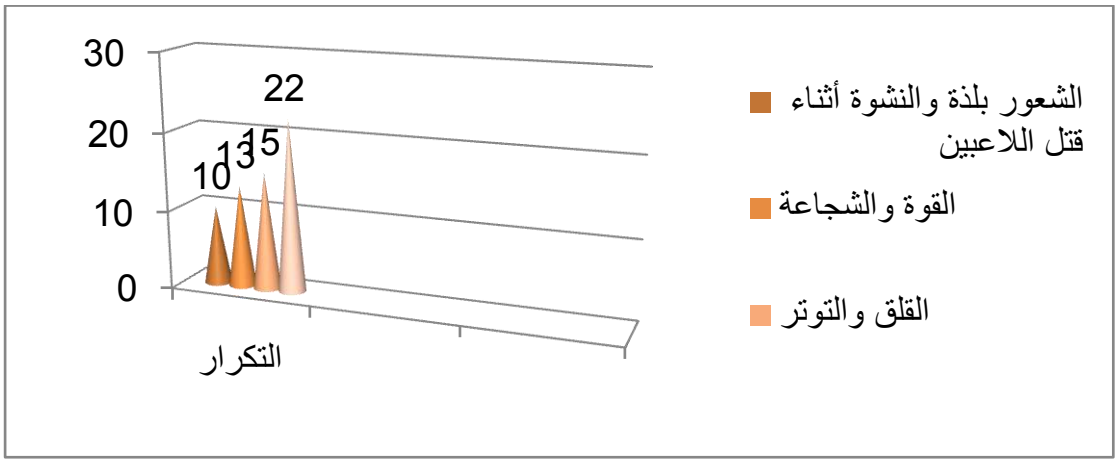
الرسم البياني رقم (19) : يمثل أثر لعبة PUPG على العلاقات الاجتماعية لدى المراهق.

من خلال الجدول رقم (19) الذي يمثل اثر لعبة PUPG على العلاقات الاجتماعية لدى المراهق فنجد إن النسبة الغالبة هي " أدخلتك في عزلة من لآخرين " وذلك بنسبة 55% الممثلة ب 33 مفردة أي نصف المبحوثين من أصل 60 مفردة ، كما نلاحظ أنها أثرت على المراهق " اتجاه العائلة" و ذلك بنسبة 26.66% الممثلة ل 16 مفردة.

ومنه نستنتج إن لعبة PUPG لها تأثير على العلاقات الاجتماعية للمراهق حيث تدخله في عزلة وانفراد مما يؤثر فيه سلبا و يصاب بالتوحد لعدم اختلاطه بالمجتمع و الأسرة و الأصدقاء .

الجدول رقم (20) : يبين شعور المراهقين أثناء ممارسة لعبة PUPG :

الشعور	التكرار	النسبة
الشعور بلذة والنشوة أثناء قتل اللاعبين	10	%16.67
القوة والشجاعة	13	%21.66
القلق والتوتر	15	%25
الشعور فعلا انك في ساحة المعركة	22	%36.67
المجموع	60	%100

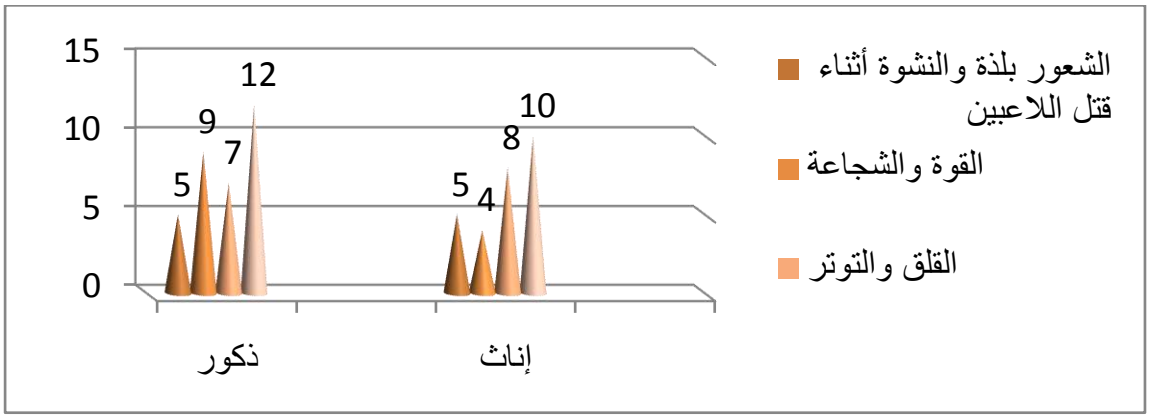


الرسم البياني رقم (20) : يمثل شعور المراهقين أثناء ممارسة لعبة PUPG.

يلاحظ من خلال الجدول رقم (20) الذي يوضح شعور المراهقين أثناء ممارسة لعبة أن أغلب أفراد العينة "يشعرون أنهم فعلا في ساحة المعركة " أثناء ممارستهم للعبة PUPG وذلك بنسبة36.67%، في حين أن 25% منهم يشعرون "بالقلق والتوتر" ، من جهة أخرى نسبة 21.66% منهم يشعرون "بالقوة والشجاعة "أثناء اللعب، إضافة إلى نسبة 16.67% من مبحوثين يشعرون "بلذة والنشوة أثناء قتل اللاعبين".

الجدول رقم (21) : يبين شعور المراهقين أثناء ممارسة لعبة PUPG حسب متغير الجنس:

شعور المراهق	ذكور		إناث		المجموع	
	التكرار	النسبة	التكرار	النسبة	التكرار	النسبة
الشعور بلذة والنشوة أثناء قتل اللاعبين	5	%36.36	5	%18.51	10	%16.67
القوة والشجاعة	9	%15.15	4	%14.18	13	%21.66
القلق والتوتر	7	%21.21	8	%29.64	15	%25
الشعور فعلا انك في ساحة المعركة	12	%27.28	10	%37.04	22	%36.67
المجموع	33	%100	7	%100	60	%100



الرسم البياني رقم (21) : يمثل شعور المراهقين أثناء ممارسة لعبة PUPG حسب متغير الجنس.

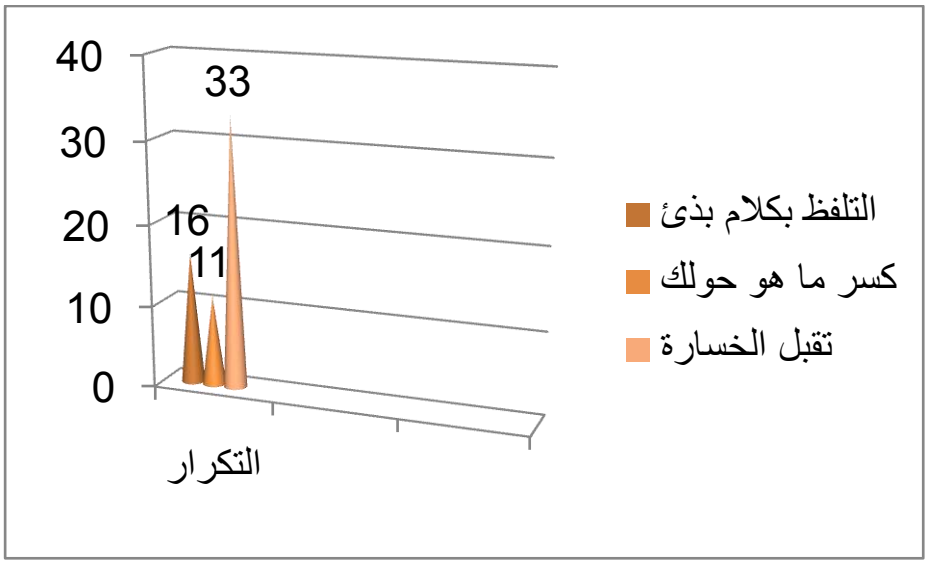
يتبين لنا من خلال الجدول رقم (21) أن ذكور العينة يشعرون "بلذة والنشوة أثناء قتل اللاعبين " أثناء ممارستهم للعبة PUPG وذلك بنسبة تمثل 36.36% من مجموع الذكور، تليها الذين يشعرون "أنهم فعلا في ساحة المعركة" وبنسبة27.28 %، والذين يشعرون"القلق والتوتر" بنسبة 21.21%، ثم الذين يشعرون "بالقوة و الشجاعة" وذلك بنسبة 15.15% .

أما فيما يخص فئة الإناث فإن معظمهن يشعرن "فعلا أنهم في ساحة المعركة" وذلك بنسبة 37.04%، في حين نسبة 29.64% منهن "يشعرن بالقلق والتوتر" ، و18.51% لمن يشعرن"بلذة والنشوة أثناء قتل اللاعبين"، في حين تنخفض نسبة من يشعرن "بالقوة والشجاعة" إلى 14.81%

نستخلص من معطيات الجدول التي تم عرضه أن النسب متقاربة ما بين الجنسين، كما نجد أيضا أن ترتيب الخيارات جاءت بنفس الترتيب لدى الجنسين، فكلاهما يشعران بأنهم فعلا في ساحة المعركة أثناء اللعب في المرتبة الأولى وكلاهما يشعران بالقلق و التوتر في المرتبة الثانية، ونفس الشيء بالنسبة لبقية الأمور، وهذا كله يدل على أن متغير الجنس ليس له تأثير في شعور أفراد العينة أثناء ممارسة الألعاب الإلكترونية.

جدول رقم (22) : يبين ردة فعل المراهقين عند الخسارة في لعبة PUPG :

ردة الفعل	التكرار	النسبة
التلفظ بكلام بذئ	16	%26.66
كسر ما هو حولك	11	%18.33
تقبل الخسارة	33	%55.01
المجموع	60	%100



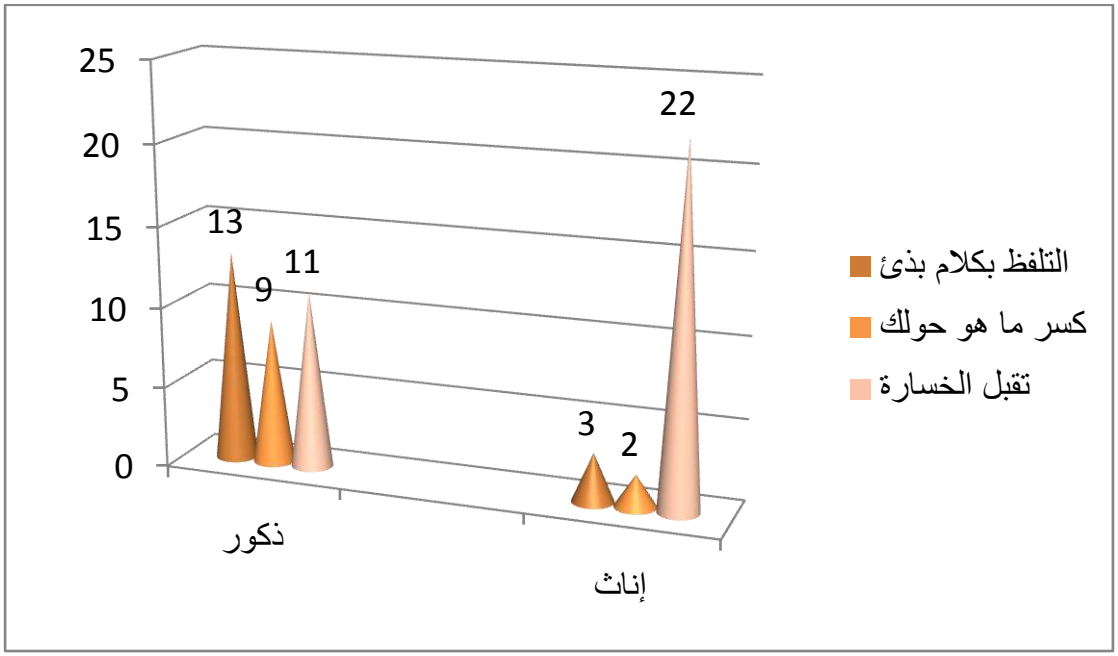
الرسم البياني رقم (22) : يمثل ردة فعل المراهقين عند الخسارة في لعبة PUPG.

يؤكد 55.01% من المبحوثين أنهم "يتقبلون الخسارة" وهذا ما يوضحه الجدول رقم (22)، بينما "يتلفظ بكلام بذئ" 26.66% من أفراد العينة عند الخسارة، في حين "يكسر ما هو حوله" 18.33% من المبحوثين عند الخسارة .

تدل هذه النتائج أن لعبة PUPG تحتوي على عوامل الجذب وأسر اللاعب قد تؤدي إلى إدمانه ، فالمراهق في هذه المرحلة العمرية يرغب في التعبير عن ذاته فهو يحاول دوما إثبات قدرته.

جدول رقم (23) :يبين ردة فعل المراهقين عند الخسارة في لعبة PUPG حسب متغير الجنس:

ردة الفعل	ذكور		إناث		المجموع	
	التكرار	النسبة	التكرار	النسبة	التكرار	النسبة
التلفظ بكلام بذئ	13	%39.39	3	%11.11	16	%26.66
كسر ما هو حولك	9	%27.27	2	%7.40	11	%18.33
تقبل الخسارة	11	%33.34	22	%81.49	33	%55.01
المجموع	33	%100	27	%100	60	%100



رسم بياني رقم (23) :يمثل ردة فعل المراهقين عند الخسارة في لعبة PUPG حسب متغير الجنس.

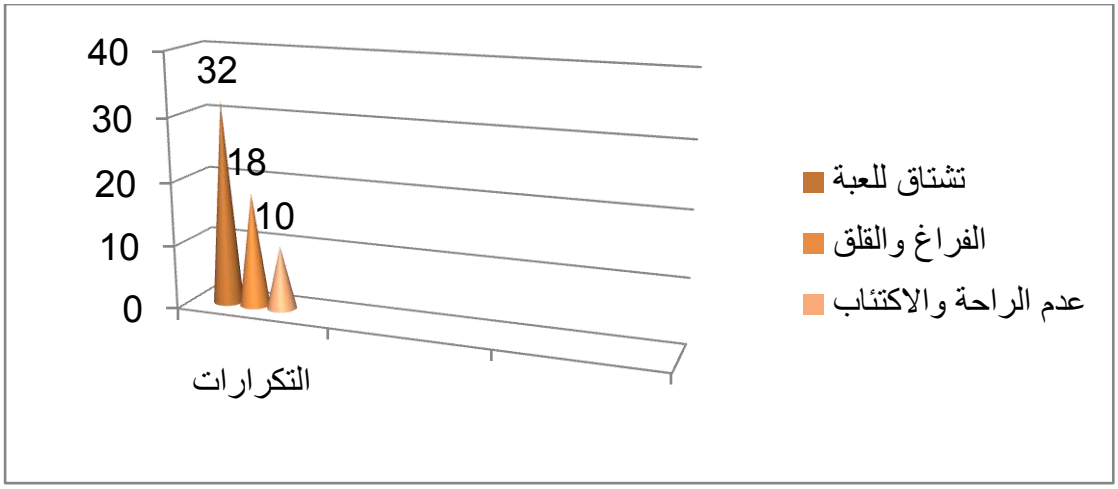
يشير الجدول رقم (23) أن أغلبية مفردات الذكور "يتلفظون بكلام بذئ" عند خسارتهم في اللعبة وهم يمثلون نسبة 39.39%، وتمثل "تقبل الخسارة" ثاني خياراتهم بنسبة 33.34%،"كسر ما هو حولك" عند الخسارة ثالث خياراتهم وبنسبة 27.27%.

كما تتقارب المعطيات لدى الإناث بحيث نجد أن أغلبية إناث العينة "يتقبلون الخسارة" في اللعبة وهن يمثلن نسبة 81.49%، تليهم اللواتي "يتلفظن بكلام بذئ"عند الخسارة في اللعبة بنسبة 11.11%، تبقى نسبة 7.40% من إناث العينة اللواتي "يكسرن ما هو حولهن"عند الخسارة في اللعبة .

ومنه نستنتج أن متغير الجنس ليس له تأثير على ردود أفعال أفراد العينة عند الخسارة.

الجدول رقم (24) : يبين شعور المراهقين عندما لا يلعبون لعبة PUPG:

الشعور	التكرارات	النسبة المئوية
تشتاق للعبة	32	%53.33
الفراغ والقلق	18	%30
عدم الراحة والاكتئاب	10	%16.67
المجموع	60	%100



الرسم البياني رقم (24) : يمثل شعور المراهقين عندما لا يلعبون لعبة PUPG

نلاحظ من الجدول رقم (24)أن نسبة الأفراد الذين "يشتاقون للعبة" عند التوقف من اللعب تقدرب23.33%، والتي كانت أكثر النسب اختيارا أما الشعور"بالفراغ والقلق" بنسبة 30% ، كما أن عدم الراحة نالت أقل نسبة و هذا راجع إلى طبيعة الألعاب التي أصبحت تبرمج بمبدأ يعمل على مواكبة سلوكيات المراهق.

الجدول رقم (25) : يبين ما إذا كانت ردة فعل المراهقين إذا ما قطع احدهم مسار اللعبة :

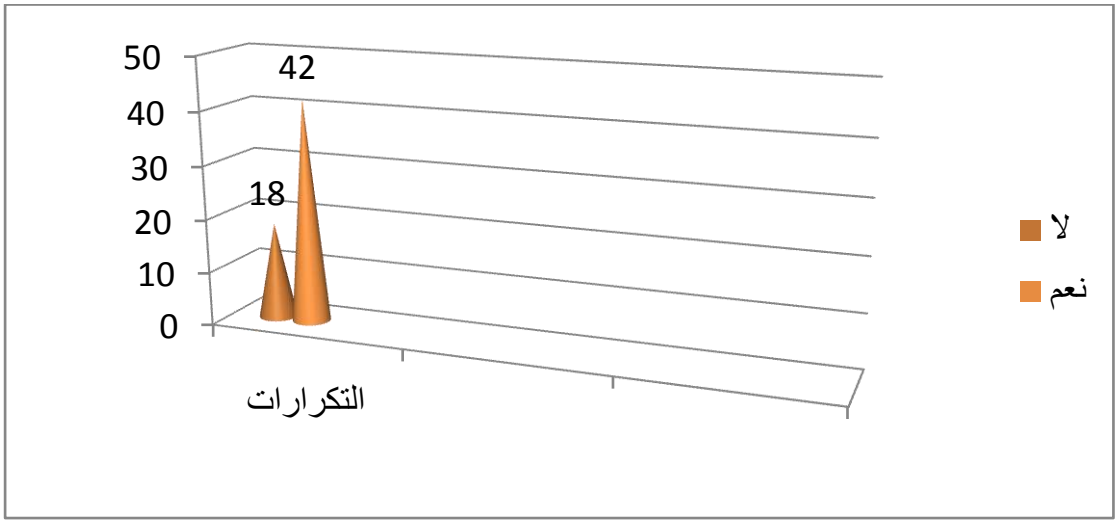
الاحتمالات	التكرارات		النسبة المئوية
لا	16		%26.67
نعم	عنف بدني	3	%5
	عنف لفظي	23	%38.33
	عنف رمزي	5	%8.33
	كبت الغضب	13	%21.67
المجموع الجزئي	44		%73.33
المجموع الكلي	60		%100

من خلال البيانات الكمية المبينة في الجدول رقم (25) أعلاه والمتعلق بما إذا كانت ردة فعل المراهقين عنيفة إذا ما قطع أحدهم اللعبة ،نلاحظ أن أغلبية المبحوثين يوافقون على أن ردة فعلهم تكون عنيفة إذا ما تم قطع أحدهم مسار اللعبة وهذا بنسبة تقدر ب: 73.33% من مجموع أفراد العينة، في حين نجد المبحوثين الذين كانت إجاباتهم ب "لا" قدرت نسبتهم ب 26.67% من أفراد العينة، فنجد العنف اللفظي قدرت نسبته ب 38.33%، كبت الغضب ب 21.67%، عنف رمزي ب 8.33%، وأخيرا عنف بدبي ب 5% .

إن ارتفاع نسبة المبحوثين الذين تكون ردة فعلهم عنيفة إذا ما تم قطع مسار لعبة لكون المبحوثين يندمجون مع اللعبة بكل حواسهم لدرجة أنهم يعيشون معها،ويتفاعلون بشكل كبير مع أحداثها وشخصياتها بالإضافة إلى أن المراهق يميل إلى هذه الألعاب لأنها تضفي جو المغامرة في عالم افتراضي.

الجدول رقم (26) : يبين استمتاع المراهقين بالقتل والتدمير والتحطيم داخل لعبة PUPG:

الإجابات	التكرارات	النسبة المئوية
لا	18	%30
نعم	42	%70
المجموع	60	%100

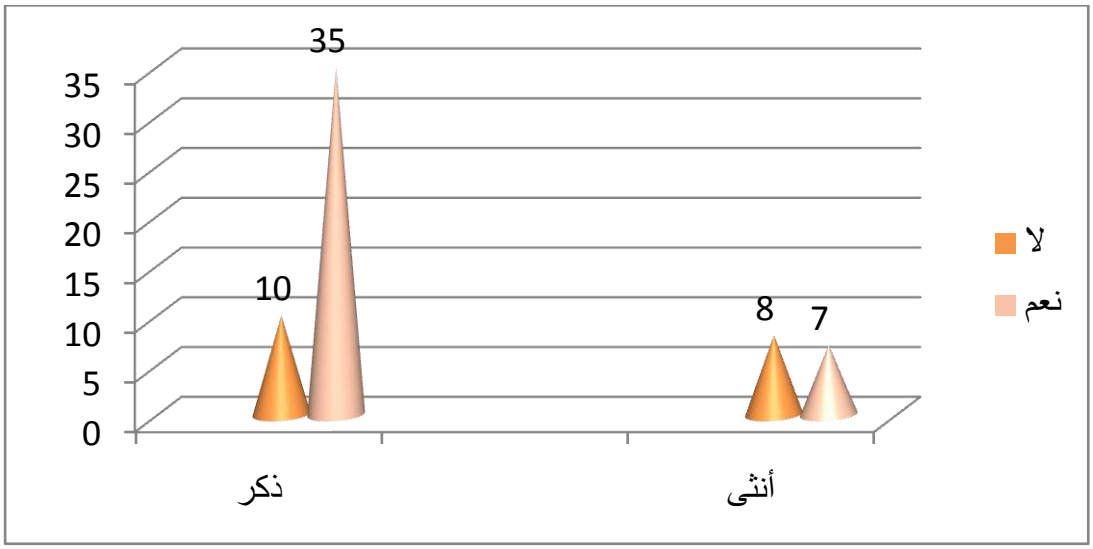


الرسم البياني رقم (26) : يمثل استمتاع المراهقين بالقتل والتدمير والتحطيم داخل لعبة PUPG.

من خلال البيانات المبينة في الجدول رقم (26) أعلاه والذي يوضح ما إذا كانت عينة البحث تستمتع بمشاهد القتل والتدمير والتحطيم في الألعاب الإلكترونية التي يلعبونها، نلاحظ أن غالبية أفراد العينة أجمعوا على أنهم يستمتعون بمشاهد القتل والتدمير والتحطيم في الألعاب الإلكترونية بنسبة 70% من مجموع أفراد العينة، أما المبحوثين الذين أجابوا ب "لا" أي لا يستمتعون بمشاهد القتل والدمار فقدرت نسبتهم ب: 30%.

الجدول رقم (27) : يبين استمتاع المراهقين بالقتل والتدمير والتحطيم داخل لعبة حسب متغير الجنس:

الإجابات	ذكر		أنثى		المجموع	
	التكرار	النسبة	التكرار	النسبة	التكرار	النسبة
لا	10	%22.22	8	%53.33	18	%30
نعم	35	%77.78	7	%46.67	42	%70
المجموع	45	%100	15	%100	60	%100



الرسم البياني رقم (27) : يمثل استمتاع المراهقين بالقتل والتدمير والتحطيم داخل لعبة حسب متغير الجنس.

من خلال البيانات المبينة في الجدول رقم (27) أعلاه والذي يوضح ما إذا كانت عينة البحث تستمتع بمشاهد القتل والتدمير والتحطيم في الألعاب الإلكترونية التي يلعبونها، نلاحظ أن غالبية أفراد العينة أجمعوا على أنهم يستمتعون بمشاهد القتل والتدمير والتحطيم في الألعاب الإلكترونية بنسبة 70% من مجموع أفراد العينة، أما المبحوثين الذين أجابوا ب "لا" أي لا يستمتعون بمشاهد القتل والدمار فقدرت نسبتهم ب: 30%.

وفيما يخص فئة الذكور الذين يستمتعون بمشاهد القتل والدمار فقدرت نسبتهم ب: 77.78%الممثلة ل 35 مفردة، أما الذكور الذين لا يستمتعون فقدرت نسبتهم ب: 22.22% ممثلة ل10 مفردات، من مجتمع البحث وبالنسبة للإناث فقد كانت غالبيتهم لا يستمتعون بمشاهد القتل والتدمير بنسبة قدرت بـ53.33% أفراد العينة، ونسبة 46.67% من المراهقين الإناث الذين يستمتعون بها والتي تمثل 7مفردات .

وعليه يمكن القول أن نسبة الإناث والذكور بين من يستمتعون ومن لا يستمتعون بمشاهد القتل والتدمير والتحطيم متباينة ومتباعدة النسبة بين الجنسين.

إن ارتفاع نسبة المبحوثين الذين كانت إجابتهم بأنهم يستمتعون بمشاهد القتل والتدمير و التحطيم يمكن إرجاعها إلى أنه الفضاء الوحيد الذي يسمح لهم بمثل هذه الأمور، والتي تمكنهم من التعبير عن مكبوتاتهم الصعبة والنفسية خصوصا في مرحلة المراهقة وما يصاحبها من ضغوطات ومشاكل اجتماعية.

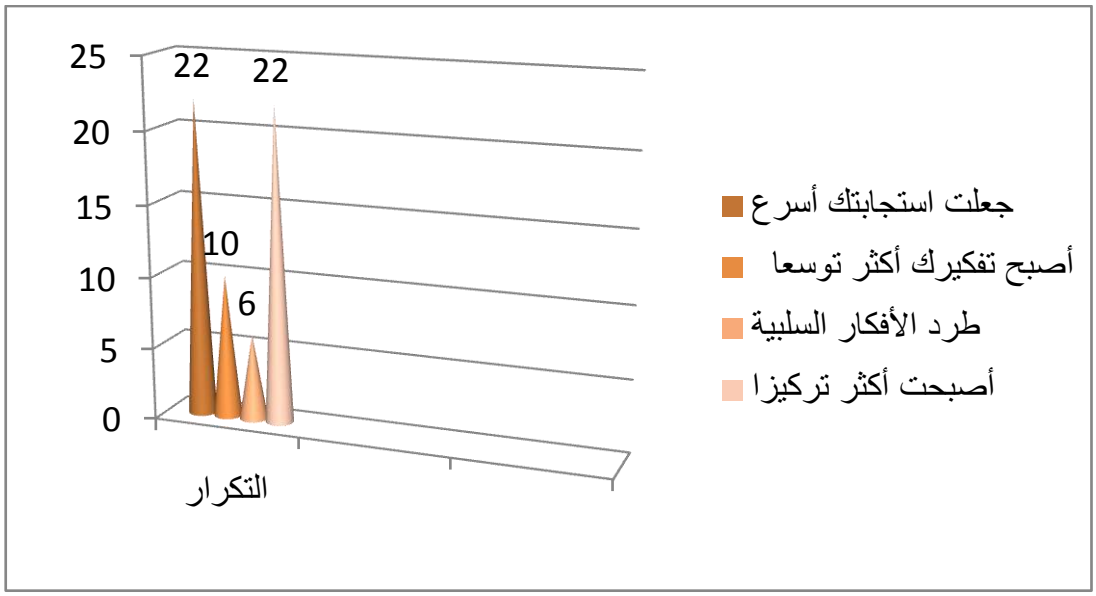
ويمكن إرجاع التباين بين الجنسين وارتفاع فئة الذكور الذين أجابوا ب "نعم" عكس الإناث اللواتي غالبية إجاباتهم كانت بأنهم لا يستمتعون بمشاهد القتل والتدمير إلى طبيعة صفة الخشونة والصلابة التي يتميز بها الذكور عكس الإناث اللواتي يمتزن بصفة اللين والقلب الحساس المرهف الذي لا يتحمل مثل هذه المشاهد.

مما سبق نستنتج بأن غالبية أفراد العينة يستمتعون بمشاهد القتل والتدمير والتحطيم في لعبة PUPG التي يلعبوها وذلك بنسبة 70%.

5/ المحور الرابع :الآثار الايجابية التي تخلفها لعبة PUPG على سلوك المراهق

الجدول (28) :يبين أثر لعبة PUPG على لمهارات الذهنية للمراهقين

المهارات الذهنية	التكرار	النسبة
جعلت استجابتك أسرع	22	%36.68
أصبح تفكيرك أكثر توسعا	10	%16.66
طرد الأفكار السلبية	6	%10
أصبحت أكثر تركيزا	22	%36.66
المجموع	60	%100



الرسم البياني رقم (28) : يمثل أثر لعبة PUPG على لمهارات الذهنية للمراهقين.

من خلال البيانات الكمية المبينة في الجدول رقم (28) أعلاه والمتعلق بأثر لعبة PUPG على المهارات الذهنية نلاحظ أن أغلبية المبحوثين إن لعبة PUPG "جعلت استجابتهم أسرع "وهذا بنسبة تقدر ب: 36.68% من مجموع أفراد العينة، في حين نجد المبحوثين الذين كانت إجاباتهم بأنهم "أصبحوا أكثر تركيزا" قدرت نسبتهم ب 36.66% من أفراد العينة، فنجد في المرتبة الثالثة "أصبح تفكيرهم أكثر توسعا" قدرت نسبتهم ب 16.66%، 8.33%، وأخيرا"طرد الأفكار السلبية"ب 10%.

إن ارتفاع نسبة المبحوثين الذين جعلت استجابتهم أسرع واصبحو أكثر تركيزا بسبب لعبة PUPG كون المبحوثين يندمجون مع اللعبة بكل حواسهم لدرجة أنهم يعيشون معها .

الجدول (29) : يبين أثر لعبة PUPG على لمهارات الذهنية للمراهقين حسب متغير المستوى الدراسي:

المهارات الذهنية	جيد جدا		جيد		متوسط		المجموع	
	التكرار	النسبة	التكرار	النسبة	التكرار	النسبة	التكرار	النسبة
جعلت استجابتك أسرع	10	%37.03	7	%35	5	%38.46	22	%36.68
أصبح تفكيرك أكثر توسعا	5	%18.51	3	%15	2	%15.38	10	%16.66
طرد الأفكار السلبية	3	%11.11	2	%10	1	%7.67	6	%10
أصبحت أكثر تركيزا	9	%33.35	8	%40	5	%38.47	22	%36.66
المجموع	27	%100	20	%100	13	%100	60	%100

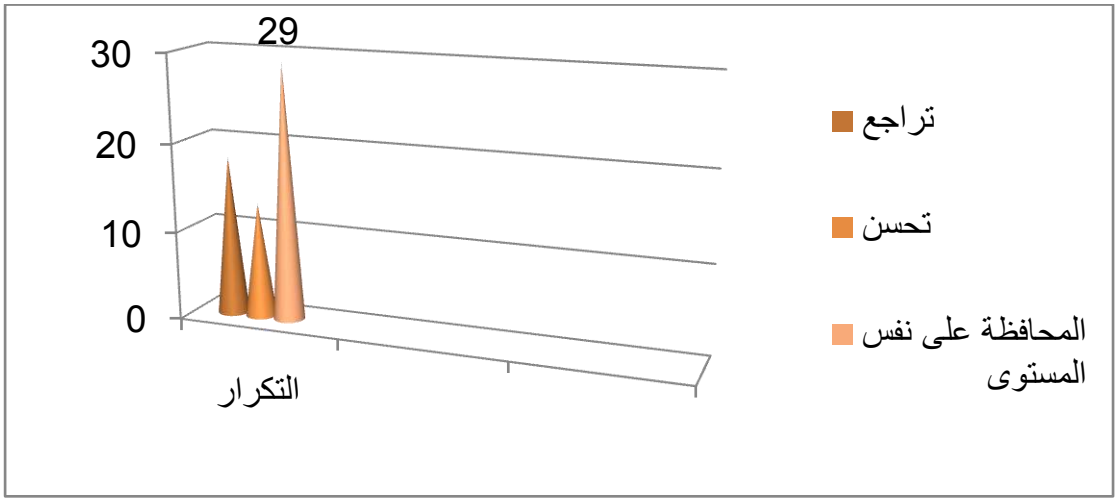
الرسم البياني (29) :يمثل أثر لعبة PUPG على لمهارات الذهنية للمراهقين حسب متغير المستوى الدراسي.

من خلال البيانات الكمية المبينة في الجدول رقم (29) أعلاه والمتعلق بأثر لعبة PUPG على المهارات الذهنية حسب متغير التحصيل الدراسي من خلال المعطيات الكمية المبينة في الجدول أعلاه، الموضح لأثر لعبة PUPG على المهارات الذهنية حسب متغير التحصيل الدراسي ،نلاحظ أن لعبة PUPG أثرت على إفراد العينة ذوي التحصيل الجيد وأصبحوا أكثر تركيزا وذلك بأعلى نسبة قدرت ب 40%، و تأتي في المرتبة الثانية والمتقاربة درجة التحصيل الجيد جدا بنسبة 37.03 % التي جعلت استجابتهم أسرع،كما أصبح تفكيرهم أكثر توسعا و ذلك بنسبة قدرت ب 18.51% وأخيرا درجة التحصيل المتوسط بنسبة 7.69% بطرد الأفكار السلبية .

و في الأخير لا يمكننا القول أن لعبة PUPG جيدة أو سيئة تمامًا لأدمغتنا، ولكن كل هذا يتوقف على طول مدة اللعب ، وشخصية المراهق أيضا، حيث إن هناك العديد من المتغيرات الفردية لقياس تأثير الألعاب على الدماغ

الجدول رقم (30) : يبين تأثير لعبة PUPG على التحصيل الدراسي للمراهقين :

التحصيل الدراسي	التكرار	النسبة
تراجع	18	%30
تحسن	13	%21.66
المحافظة على نفس المستوى	29	%48.34
المجموع	60	%100



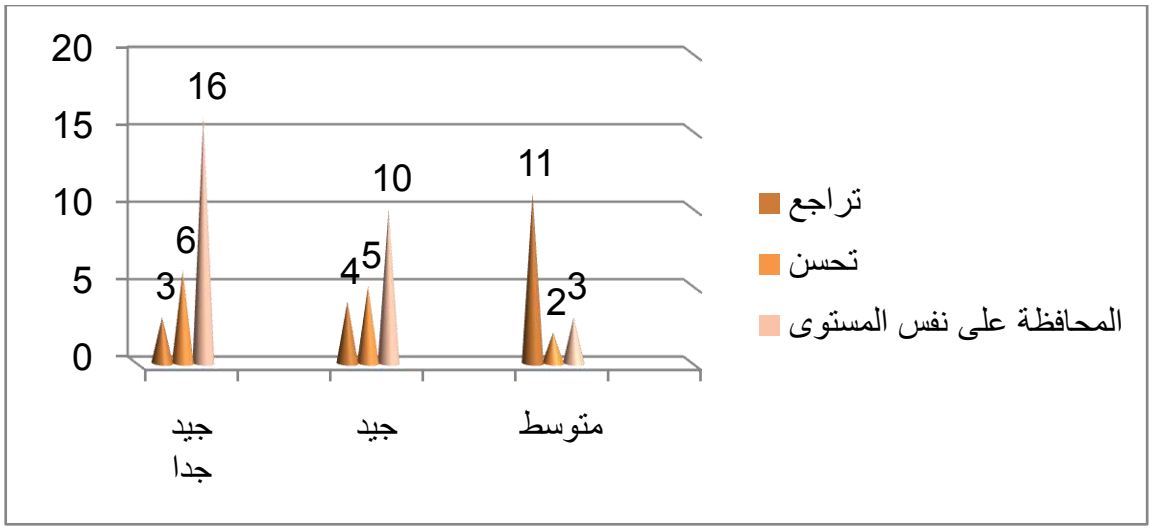
الجدول رقم (30) : يبين تأثير لعبة PUPG على التحصيل الدراسي للمراهقين.

تمثل بيانات هذا الجدول رقم (30) تأثير لعبة PUPGعلى التحصيل الدراسي للمراهقين ،نلاحظ من خلاله تراجع كبير للتحصيل الدراسي للمراهقين منذ بداية استخدامهم للعبة PUPG، وذلك بنسبة قدرها48.34%، في حين نجد أن نسبة 30% من إجمالي عينة الدراسة قد حافظوا على نفس المستوى الذي كانوا عليه قبل استخدامهم للعبة PUPG،أخيرا في المرتبة الثالثة جاءت نسبة من تحسن تحصيلهم الدراسي منذ استخدامهم للعبة PUPG وهي نسبة قليلة قدرت ب21.66%، بالنسبة لمن حافظوا على نفس مستوى التحصيل الدراسي رغم استخدامهم للعبة PUPG فهذا يفسر على أساس أن هذه الفئة توازن بين استخدامها للعبة والقيام بواجباتها الدراسية.

أما بالنسبة لمن تحسن تحصيلهم الدراسي منذ استخدامهم للعبة PUPG فقد كان نتيجة التوظيف الجيد للعبة ، من خلال تنظيم وقت استخدامها، والاستخدام الهادف والمعقول.

جدول رقم (31) : يبين تأثير لعبة PUPG على المراهقين حسب متغير التحصيل الدراسي:

التحصيل الدراسي	جيد جدا		جيد		متوسط		المجموع	
	التكرار	النسبة	التكرار	النسبة	التكرار	النسبة	التكرار	النسبة
تراجع	3	%12	4	%21.05	11	%68.75	18	%30
تحسن	6	%24	5	%26.31	2	%12.5	13	%21.66
المحافظة على نفس المستوى	16	%64	10	%52.64	3	%18.75	29	%48.34
المجموع	25	%100	19	%100	16	%100	60	%100



الرسم البياني رقم (31) :يمثل تأثير لعبة PUPG على المراهقين حسب متغير التحصيل الدراسي.

من خلال البيانات الكمية الموضحة في الجدول رقم (31)والذي يمثل أراء أفراد العينة حول درجة التحصيل الدراسي بعد استخدامهم لعبة PUPGنلاحظ أن المبحوثين والذين قدرت نسبتهم ب 68.75% قالوا

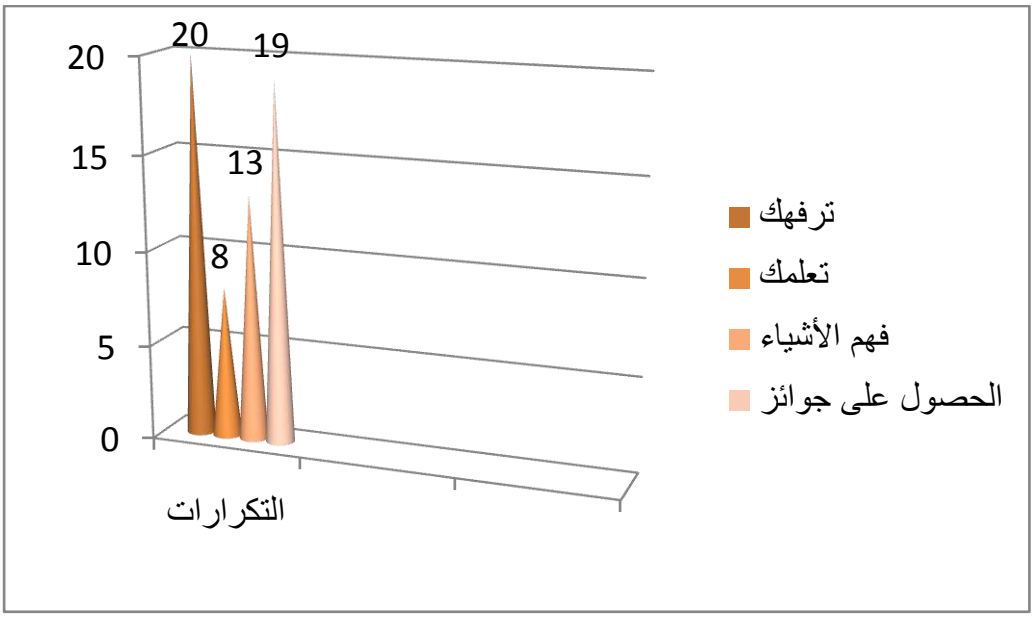
بأن درجة تحصيلهم الدراسي تدنت بعد استخدامهم الألعاب للعبة وهذا ما أكد عليه المبحوثين المتحصلين على درجة "متوسط" وتعود المرتبة الثانية للمبحوثين الذين قالوا أن درجة تحصيلهم الدراسي "المحافظة على نفس المستوى " وذلك بنسبة 64% و هو ما أكد عليه المبحوثين المتحصلين على درجة جيد جدا أما في المرتبة الأخيرة فقد قدر عدد المبحوثين الذين قالوا أن درجة تحصيلهم الدراسي "تحسنت" بعد استخدامهم للعبة PUPG بنسبة 26.31%، وهو ما أكد عليه المبحوثين المتحصلين على درجة جيد .

إن ارتفاع نسبة المبحوثين الذين أقروا بأن درجة تحصيلهم الدراسي قد تدنت بعد استخدامهم للعبة PUPG ، يعود للاستخدام الغير عقلاني لهذه الألعاب، بحيث لا حظنا من خلال إجابات المبحوثين على الأسئلة السابقة أن أغلبهم يقضون ما 8 ساعات فأكثر في اليوم في ممارسة اللعبة ، إضافة إلى تأجيل الواجبات المدرسية على عملية استذكار الدروس من أجل اللعب وكل هذه المعطيات مجتمعة كان لها الأثر السلبي على مستوى التحصيل الدراسي للمبحوثين وهو ما ساهم في تدني درجة تحصيلهم الدراسي.

من خلال النتائج السابقة نستنتج أن أغلبية أفراد العينة تدنت درجة تحصيلهم الدراسي بعد استخدامهم للعبة PUPG وذلك بنسبة 48.34%.

الجدول رقم (32) : يبين أهم الاشباعات المحققة جراء استخدام لعبة PUPG لدى المراهقين:

الاشباعات المحققة	التكرارات	النسبة المئوية
ترفهك	20	%33.33
الحصول على جوائز	8	%13.33
فهم الأشياء	13	%21.67
تعلمك	19	%31.67
المجموع	60	%100



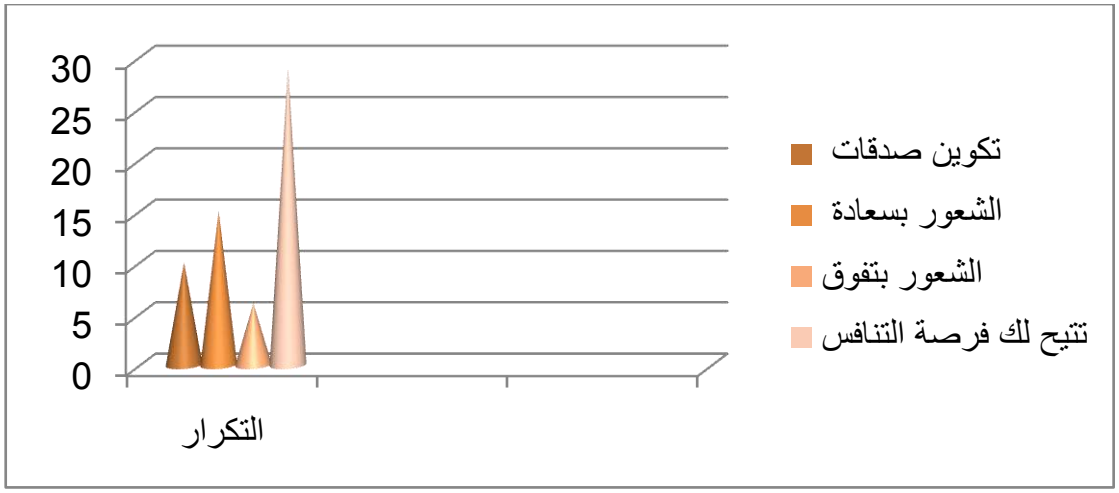
الرسم البياني رقم (32) : يبين أهم الاشباعات المحققة جراء استخدام لعبة PUPG لدى المراهقين حسب متغير المستوى الدراسي.

من خلال البيانات الكمية المبينة في الجدول رقم (32) أعلاه والذي يوضح أراء أفراد العينة حول أهم الإشباعات المحققة من جراء استخدام الألعاب الإلكترونية نلاحظ أن: أغلبية المبحوثين كانت إجابتهم ب "ترفهك" في المرتبة الأولى و ذلك بنسبة 33.33% ، أما المرتبة الثانية فكانت للمبحوثين الذين كانت إجابتهم ب "تعلمك" بنسبة 31.67% ، ثم جاءت " فهم الأشياء" في المرتبة الثالثة بنسبة 21.67% وأخيرا " الحصول على جوائز "بنسبة13.33% .

إ ن ارتفاع نسبة المبحوثين الذين يرون أن الإشباعات الترفيهية هي أهم الإشباعات التي تقدمها لهم اللعبة بالدرجة الأولى راجع لأنهم عند ممارستهم لها يشعرون بنوع من المتعة و الراحة بحيث تحقق لهم نوع من الرفاهية النفسية وهذا ما يفسر استخدامهم لهذه اللعبة من خلال ما سبق نستنتج أن أهم الإشباعات التي تحققها الألعاب الإلكترونية للمبحوثين هي إشباعات ترفيهية بأكبر نسبة والتي قدرت ب 33.33%.

الجدول الرقم (33)أهم الفوائد المحققة من ممارسة لعبة PUPG:

الفوائد المحققة	التكرار	النسبة
تكوين صدقات	10	16.66
الشعور بسعادة	15	%25
الشعور بتفوق	6	%10
تتيح لك فرصة التنافس	29	%48.34
المجموع	60	%100



لرسم البياني الرقم (33)أهم الفوائد المحققة من ممارسة لعبة PUPG.

توضح بيانات جدول (33) أن إتاحة الفرصة للتنافس مع الآخرين تمثل أكبر استفادة بالنسبة لممارسي لعبة بيجي من أفراد عينة البحث, حيث قدرت بنسبية 48.34 يليه الشعور بالسعادة بنسبة 25% وفي الترتيب الثالث تكوين الصداقات بنسبة 16.66، في حين حاز الشعور بالتفوق بنسبة قدرها 10%.

ومنه نستنتج إن لعبة PUPGتتيح فرصة التنافس و ي فسر ذلك نبرة التحدي التي يتمتع بها المراهقين ورغبتهم في إثبات مهاراتهم.

2) نتائج الدراسة :

بعد تحليلنا لبيانات الجداول البسيطة والمركبة على حد سواء واعتمادنا على أداة الاستبيان، فإننا سنحاول في هذه الاستنتاجات الإجابة على مختلف التساؤلات التي طرحت في دراستنا، والتي تصب كميا في أثر الألعاب الإلكترونية على سلوك المراهق بحيث سنعتمد في ذلك على المحاور التي قسمت عليها الاستمارة عادات وأنماط ودوافع استخدام الألعاب الإلكترونية عند المراهق وأثرها عليه، إضافة إلى نتائج علاقة المتغيرات ، الجنس، المستوى الدراسي ،التحصيل الدراسي ،دخل الأسرة)

توصلت الدراسة إلى النتائج التالية :

1/ نتائج البيانات الشخصية :

1. حسب نتائج الدراسة هناك تقارب بين كلا الجنسين حيث قدرت نسبة الذكور ب 55% و 45% للإناث.
2. تشير نتائج الدراسة أن أغلبية المبحوثين يدرسون في السنة الأولى ثانوي والتي قدرت بنسبة 51.52%.
3. إن الألعاب الإلكترونية لها تأثير على تحصيل الدراسي حيث تعود نسبة نتائج ب 55 % الذين مستواهم متوسط وأي هناك تأثير على المراهقين من ناحية ممارستها.
4. ليس هناك صعوبة في الحصول على الألعاب الإلكترونية حيث سجلت نتائج الدراسة بالنسبة لدخل الأسرة 96.66 % للمبحوثين الذين مستواهم المعيشي متوسط.

2/ نتائج متعلقة بالمحور الأول : عادات وأنماط استخدام المراهقين للعبة PUPG

1. أغلبية المراهقين يستخدمون لعبة PUPG بصفة دائمة لمدة اقل من ساعتين حيث قدرت النسبة ب 63.33%. ويمكن إرجاعه إلى خاصية هذه لعبة وما تنفرد به من مميزات تتيح للمراهق الترويح عن النفس بالإضافة إلى سهولة الاستخدام لإشباع حاجاتهم ورغباتهم النفسية، و يمكن إرجاعه إلى غياب الفضاءات العامة التي تتيح إمكانية تنمية قدرات المراهق ومواهبه كالمسرح والمراكز الرياضية، والجمعيات ... الخ.
2. أغلبية أفراد العينة يستغرقون أكثر من 8 ساعات في استخدام لعبة PUPG وهم من فئة الذكور السنة الأولى الثانوي بنسبة 35.50%، ذلك يرجع إلى تفرغهم من الارتباطات المدرسية .
3. نستنتج ان المبحوثين الذين يدخلون 4 مرات فاكثر في ممارسة اللعبة يوميا بنسبة مرتفعة قدرت ب 42.86%، يمكن تفسيره بانه استخدام غير معقول، إذ بإمكانه أن يؤثر سلبا على تحصيلهم الدراسي وتدني في درجاتهم .

4. يستخدم المراهقين الألعاب الالكترونية عبر الهواتف الذكية باعتبارها الوسيلة الأكثر انتشارا في الوقت الحالي بنسبة 48.33% نظرا لسهولة استخدامها وانجذابا لتقنياتها العالية الجودة،وذلك راجع لمميزات التي يتميز بها وممارستهم لهم اللعب بكل أريحية وحرية.
5. إن أغلبية المبحوثين ينفقون من300 دج إلى 1000 دج بنسبة 40% وهم أصحاب الدخل المتوسط وهدا راجع للمستوى المعيشي للمراهقين .

3/ نتائج متعلقة بالمحور الثاني : دوافع استخدام المراهقين للعبة PUPG

1. بينت الدراسة أن اغلب المبحوثين أجابوا بأن دافع وقت الفراغ هو الذي يجعلهم يمارسون هذه اللعبة و يمكن إرجاعه إلى أن هؤلاء المراهقين وفي هذه المرحلة بحاجة إلى الترفيه والتسلية والترويح عن النفس ، خصوصا وأن هذه الألعاب تتضمن أنواعا مختلفة وممتعة من شأنها إشباع حاجات المراهقين.
2. أكدت الدراسة إن اغلب المراهقين بنسبة 51.66% يجذبهم نوع اللعبة و يمكن إرجاع ذلك إلى أن المبحوثين يميلون إلى الألعاب الحربية ذاتها ، كونا تجعل المراهق يعيش أحداث اللعبة ويتجانس معها، فذلك يشعره أنه جزء منها بحيث يتخيل نفسه أنه بطل حقيقي في فترة عمرية يحاول المراهق فرض ذاته . بالإضافة إلى أن المراهق يميل إلى هذه الألعاب لأنها تضفي جو المغامرة في عالم افتراضي
3. نستنتج انه يمكن إن نحقق أرباح مالية من استخدامنا للعبة PUPG من غير اللعب بدون فائدة

4/ نتائج المحور الثالث :الآثار السلبية التي تخلفها لعبة PUPG على سلوك المراهق

1. إن لعبة PUPG لها تأثير على العلاقات الاجتماعية للمراهق حيث تدخله في عزلة وانفراد مما يؤثر فيه سلبا و يصاب بالتوحد لعدم اختلاطه بالمجتمع .
2. أكدت الدراسة إن أغلبية المراهقين يشعرون بأنهم فعلا في ساحة المعركة أثناء اللعب هدا يدل على انه لها تأثير في شعور أفراد العينة أثناء ممارستهم اللعبة.
3. بينت الدراسة إن المراهق في هذه المرحلة العمرية يرغب في التعبير عن ذاته فهو يحاول دوما إثبات قدرته.
4. بينت الدراسة إن طبيعة الألعاب أصبحت تبرمج بمبدأ يعمل على مواكبة سلوكيات المراهق.
5. إن ارتفاع نسبة المبحوثين الذين تكون ردة فعلهم عنيفة إذا ما تم قطع مسار لعبة لكون المبحوثين يندمجون مع اللعبة بكل حواسهم لدرجة أنهم يعيشون معها، ويتفاعلون بشكل كبير مع أحداثها وشخصياتها

6. إن أغلبية المراهقين يستمتعون بمشاهد القتل والتدمير و التحطيم يمكن إرجاعها إلى أنه الفضاء الوحيد الذي يسمح لهم بمثل هذه الأمور، والتي تمكنهم من التعبير عن مكبوتاتهم الصعبة والنفسية خصوصا في مرحلة المراهقة وما يصاحبها من ضغوطات ومشاكل اجتماعية.

5/ نتائج المحور الرابع :الآثار الايجابية التي تخلفها لعبة PUPG على سلوك المراهق

1. تحسن القدرات الذهنية وتجعل الأشخاص ينفتحون عن العالم بصورة أكبر و يتعرفوا على مختلف طرق التفكير.
2. نستنتج من خلال الدراسة بالنسبة لمن حافظوا على نفس مستوى التحصيل الدراسي رغم استخدامهم للعبة PUPG فهذا يفسر على أساس أن هذه الفئة توازن بين استخدامها للعبة والقيام بواجباتها الدراسية،أما بالنسبة لمن تحسن تحصيلهم الدراسي منذ استخدامهم للعبة PUPGفقد كان نتيجة التوظيف الجيد للعبة ، من خلال تنظيم وقت استخدامها، والاستخدام الهادف والمعقول
3. تزيد من مستوى التركيز لدى من يلعبها وترفع كفاءة الذاكرة لديه كما أنها تنمي مهارات لأنها تعتمد على أسلوب إبداعي للوصول للأهداف
4. إن ارتفاع نسبة المبحوثين الذين يرون أن الإشباعات الترفيهية هي أهم الإشاعات التي تقدمها اللعبة لأنهم عند ممارستهم لها يشعرون بنوع من المتعة و الراحة بحيث تحقق لهم نوع من الرفاهية النفسية وهذا ما يفسر استخدامهم لهذه الألعاب.

3) مناقشة النتائج على ضوء الدراسات السابقة

كشفت النتائج الميدانية والتي جاء في مقدمتها إن أغلبية المراهقين يستخدمون الألعاب الإلكترونية بصفة دائمة ويمكن إرجاعه إلى خاصية هذه لعبة وما تنفرد به من مميزات تتيح للمراهق الترويح عن النفس بالإضافة إلى سهولة الاستخدام لإشباع حاجاتهم ورغباتهم النفسية، و يمكن إرجاعه إلى غياب الفضاءات العامة التي تتيح إمكانية تنمية قدرات المراهق ومواهبه وهدا ما أثبته دراسة (كوثر هاني 2019)،التي من أهم نتائجها أن المبحوثين الدراسة يفضلون لعبة PUPG هذا النوع من الألعاب التي تميل إلى الغموض ومثيرة حيث تتميز هذه الألعاب بالقتال، والتي يمكن للمراهق التمتع بالحرية فيها وتعبير عن مكبوت وضغوطات الاجتماعية التي يشعر بها فيفرغ جميع طاقاته والتي بإمكانه القيام بما يريده التي لا يمكنه فعلها في أرض الواقع.

ويتعاظم هذا التأثير إذا ما أخذنا بعين الاعتبار النتيجة الخاصة بعدد مرات الدخول إلى اللعبة في اليوم الواحد والذي أوضحته النتائج الميدانية, فا أغلبية أفراد العينة تستخدم اللعبة في اليوم لعدد يزيد عن أربع مرات, وهو ما يؤكد انشغال أفراد عينة الدراسة بتلك اللعبة على مدار اليوم الواحد. وتمثل ممارسة لعبة ببجي جزء من النشاط اليومي.

وتتفق الدراسة الحالية في ذلك مع العديد من نتائج الدراسات السابقة التي أشارت إلى التأثير السلبي للألعاب الإلكترونية بسبب استهلاكها وقتا طويلا، وقد تعددت تلك الآثار ما بين تراجع المستوى الدراسي , كما أكدت دراسة (فاطمة همال 2012).

كما أثبتته العديد من الدراسات السابقة فمن نتائج دراسة (مشري، 2017) أن الألعاب الإلكترونية عبر الهواتف الذكية تؤثر سلبا على التحصيل الدراسي للتلميذ و يرجع ذلك إلى الإفراط في إستخدام الألعاب، أما دراسة (قويدر ، 2012) و التي كانت على الأطفال بينت أن الرقابة و التوجيه الذي يفرضه الأولياء يقلل الأضرار على تحصيلهم الدراسي، و منه فإننا نستنتج أن الإفراط في لعب هذه الألعاب وغياب الرقابة يؤدي إلى تراجع المستوى الدراسي للمراهق، فهو في مرحلة يرفض فيها الأوامر و رقابة والديه على عكس الأطفال، و يمكن القول في أنه في مرحلة تمرد و عصيان، لذا وجب على الآباء إختيار الأسلوب المناسب لتوجيهه و حمايته. أوضحت النتائج أيضا أن ثمة أسباب متنوعة وراء ممارسة أفراد عينة الدراسة للعبة ببجي, جاء في مقدمتها قضاء وقت الفراغ ثم التعرف على الأصدقاء، يليه التنفيس عن الغضب، ثم إثبات المهارة. لكن ذلك لا يمنع من الإشارة إلى أن تلك النتائج المؤكدة على الجانب السلبي لممارسة الألعاب الإلكترونية لا يمثل الحقيقة المطلقة, فثمة دراسات كثيرة أكدت على العكس من ذلك بل وأوضحت نتائجها أن لتلك الألعاب دورا إيجابيا بالنسبة لمستخدميها مثل دراسة (عقيب سمية 2019).

4) النتائج العامة لدراسة :

يستخدم المراهقين لعبة PUPG لعدة أسباب يجعلهم يمارسون هذه اللعبة منها وقت الفراغ و فالمراهق في هذه المرحلة بحاجة إلى الترفيه والتسلية والترويح عن النفس كما يجذبهم نوع اللعبة كونا تجعل المراهق يعيش أحداثها ويتجانس معها، فذلك يشعره أنه جزء منها بحيث يتخيل نفسه أنه بطل حقيقي يحاول فرض ذاته وخصوصا وأن هذه اللعبة تتضمن أنواعا مختلفة وممتعة من شأنها إشباع حاجات المراهق فقد أثرت هذه اللعبة سلبا على سلوك المراهق وعلاقته الاجتماعية فأصبح منعزلا عن حياته الواقعية وكذلك على تحصيله الدراسي ، وهذا نظرا للوقت الطويل الذي يقضيه في إستخدام اللعبة حتى أوقات متأخرة من الليل، وخاصة مع توفر الهواتف المحمولة بين أيدي هذه الفئة وسهولة استخدامها في أي مكان وأي وقت وان كان للعبة PUPG جانبها السلبي الذي لا يمكن إنكاره فإنها تخفي الكثير من الجوانب الايجابية ، حيث تعمل على تحسن القدرات الذهنية وتجعل الأشخاص ينفتحون عن العالم بصورة أكبر و يتعرفوا على مختلف طرق التفكير و إتاحة الفرصة للتنافس مع الآخرين

لا يمكننا القول أن لعبة PUPG جيدة أو سيئة تمامًا ، ولكن كل هذا يتوقف على طول مدة اللعب وشخصية المراهق أيضا، وكيفية استخدامها .

5) الاقتراحات والتوصيات

من خلال دراستنا المتعلقة "بأثر الألعاب الالكترونية على سلوك المراهقين " نقترح أهم التوصيات للتقليل من ظاهرة الانتشار الهائل لهذه الألعاب وأثرها على المراهقين وهي كالآتي:

- ✓ تقسيم الوقت بصفة منتظمة بين الدراسة والألعاب الالكترونية وذلك بتخصيص أيام العطل الأسبوعية والرسمية لهذه الألعاب مع مراعاة عدم تجاوز الساعة الواحدة في اليوم.
- ✓ ضرورة مصاحبة الأولياء لأبنائهم وتبني أسلوب الحوار الأسري والتحلي بروح المسؤولية اتجاههم.
- ✓ إنشاء مركبات رياضية ومراكز ثقافية للمراهقين لقضاء أوقات فراغهم ومحاولة دمجهم في النوادي والمسارح والجمعيات.
- ✓ نشر التوعية والتحسيس في أوساط المدارس بخطورة الألعاب الالكترونية في حد ذاتها وما ينجم آثار من سلبية على نتائجهم الدراسية صحتهم ونفسيتهم.
- ✓ وعي الأولياء لمفهوم المراهقة مراحلها، أشكالها، وأهم الطرق والأساليب للتعامل معها من خلال استشارة أخصائيين في علم النفس وعلم الاجتماع.
- ✓ دعم وتحفيز الأبناء من أجل تنمية هواياتهم وذلك بأن يقضوا أوقاتهم في القيام بما هو ممتع ومفيد، والذي قد يكون مجال عمله مستقبلا كالرسم، التمثيل، المسرح.
- ✓ مشاركة الأبناء في النشاطات المنزلية، كونه فرد من الأسرة وذلك لتهيئته لتحمل المسؤولية لاحقا وإحساسه بأنه مهم وفعال داخل أسرته .
- ✓ إدماج التربية في المقررات التربوية لكل المستويات الدراسية لاسيما في المرحلة الثانوية، وهذا ما من شأنه ضمان الاستخدام السلبي والايجابي لتكنولوجيات الإعلام والاتصال الحديثة.
- ✓ الحرص على إعداد خطة عمل للحد من استخدام المراهقين المتمدرسين للألعاب الالكترونية أثناء فترات الدراسة.

خلاصة الفصل

تناولنا في هذا الفصل الإطار التطبيقي لدراسة حيث قمنا بتفريغ المعطيات المتحصل عليها من استمارة البحث في جداول إحصائية و رسومات بيانية والتعليق عليها وتحليلها وتفسيرها والوصول إلى أهم نتائج الدراسة ثم مناقشتها في ضوء أسئلة وصولا إلى استنتاجات عامة.

حيث خلصنا في الأخير إلى أن الدافع الرئيسي لاستخدام هذه الألعاب من قبل المراهقين هو دافع الترفيه كما تبين لنا أن الألعاب الإلكترونية سلاح ذو حدين أثرت سلبا على المراهقين سواء في تحصيلهم الدراسي أو على سلوكهم. و أثرت ايجابيا على المراهقين من خلال تحسين قدراتهم وتوسيع افكارهم و زرع روح التنافس بينهم

الخاتمـــــــــة

تناولت الدراسة موضوع يعد من بين المواضيع الحديث المتمثل في أثر الألعاب الإلكترونية على سلوك المراهق ,من خلال دراسة ميدانية على عينة من تلاميذ ثانوية الشهيد البخاري عبد المالك بولاية تقرت ,حيث يمكن القول أن الألعاب الإلكترونية وسيلة حديثة التي أصبحت تتيح لجميع المراهقين للتعلم و الاكتشاف والمغامرة التي لها مميزات عديدة كما أنها تحتوي على تقنيات وتطبيقات تكنولوجية عالية الجودة كما تمكنت هذه الألعاب أيضا من السيطرة على عقول المراهقين وجذبهم لاستخدامها والإدمان عليها.

كما تجعل الألعاب الإلكترونية المراهق يميل إلى العزلة الإجتماعية والإنطواء على نفسه مما يؤثر سلبا على تفكيره وشخصيته فبدلا من الجلوس مع العائلة والأصدقاء يفضل ممارسة الألعاب الإلكترونية ,وتجعل الألعاب الإلكترونية المراهقين أكثر إصرارا على تحقيق النجاح والفوز حيث تعتبر هذه المرحلة من أهم المراحل التي يكون فيها الفرد شخصيته فهي مرحلة النضوج والرشد.

كما قدمت هذه الدراسة إجابات عن أثر لعبة ببجي لها تأثير على العلاقات الاجتماعية للمراهق حيث تدخله في عزلة وانفراد مما يأثر فيه سلبا ويصاب بالتوحد لعدم إختلاطه بالمجتمع.

حيث يعتبر أغلب أفراد العينة يستخدمون اللعبة بشكل دائم يمكننا القول بأن ممارسة تلك اللعبة تتطلب وقت ليس بالقليل وهو أمر يمكن أن ينعكس بشكل سلبي للغاية على حياة مستخدمي هذه اللعبة.

ومن خلال الدراسة الميدانية للعينة المختارة خلص بأن لعبة ببجي جاءت في مقدمتها قضاء وقت الفراغ والتعرف على الأصدقاء وإثبات المهارات ,كما أنها كذلك تزيد من مستوى التركيز لدى من يلعبها وترفع كفاءة الذاكرة لديه كما أنها تنمي مهاراته لأنها تعتمد على أسلوب إبداع للوصول للأهداف.

وخلاصة القول أن الألعاب الإلكترونية سلاح ذو حدين يتعين علينا توجيه المراهقين نحو إستخدام الأمثل لهذه الألعاب بغية الإستفاذة من أثارها الإجابية ودور أثارها السلبية,وكل ذلك ليس حماية للمراهقين المستخدمين فحسب وإنما وقاية للمجتمع برمته كذلك.

قائمة المصادر والمراجع

قائمة المصادر والمراجع

1/ الكتب :

- أنجلس موريس,منهجية البحث في العلوم الإنسانية,تدريبات علمية ,ترجمة بوزيد صحراوي وآخرون ,دار القصبة للنشر,سنة2006.
- بن عبد الرحمان محمد الحضيف,كيف تأثر وسائل الإعلام ودراسته في النظريات والأساليب ,ط2,مكتبة العيكان,الرياض ,سنة1998.
- بن مرسلي احمد,مناهج البحث في علوم الإعلام والإتصال,ط1,ديوان المطبوعات الجامعية بين عكنون,الجزائر ,سنة2009.
- الجرجاوي زياد علي محمود,قواعد المنهجية التربوية,بناء الإستبيان,ط2,مطبعة الجراح,فلسطين,سنة2010.
- عبد المجيد إبراهيم مروان,أسس البحث العلمي لإعداد الرسائل الجامعية,ط1,مؤسسة الوراق ,عمان ,الأردن,سنة2000.
- عبيدات محمد وأخرون ومنهجية البحث العلمي القواعد والمراحل والتطبيقات,ط1,دار وائل للطباعة ونشر الأردن,سنة 1999.
- عوض صابر فاطمة,أمريقت علي خفاجة,أسس ومبادئ البحث العلمي,ط1,المكتبة ومطبعة الإشعاع الفنية,سنة2002.
- العيساوي عبد الرحمان,مناهج البحث العلمي في الفكر الإسلامي والفكر الحديث,ط1,دار الراتب الجامعية ,لبنان,سنة2011.
- غازي عناية ,منهجية إعداد البحث العلمي بيكريوس ماجستير دكتوراء,دار المناهج للنشر والتوزيع,عمان,الأردن,سنة,2008.
- الفضلي عبد الهادي,أصول البحث العلمي ,ط1,دار المؤرخ العربي ,سنة 1955.
- محمد الصاوي محمد مبارك,البحث العلمي أسسه وطريقة كتابته,ط1,المكتبة الأكاديمية,القاهرة,سنة1922.
- محمد حسن سمير ,بحوث الإعلام الأسس والمبادئ,ط1,ديوان المطبوعات الجامعية,الجزائر ,سنة1988
- محمد شفيق,البحث العلمي ,خطوات المنهجية لإعداد البحوث الجامعية,ط1,المكتب الجامعي الحديث,الإسكندرية ,مصر,سنة1998.
- محمود حسن إسماعيل,مبادئ علم الإتصال ونظرية التأثير,ط1,دار العالمية للنشر والتوزيع,سنة2003.

- مكاوي حسن عماد,حسن السيد ليلى,الإتصال ونظرياته المعاصرة,ط2,الدار المصرية اللبنانية,القاهرة,سنة2001.

2/ المذكرات والرسائل :

- بن صقر عبد العزيز ,واقع إستخدام الألعاب الإلكترونية في تنمية مهارات الفن التشكيلي من وجهة نظر معلمي رياض الأطفال,جامعة المنصورة بالمملكة العربية السعودية,المجلد الرابع ,العدد الثالث,سنة 2018.
- بودبية زهية ,منغور رشيدة,أثر الألعاب الإلكترونية على التحصيل الدراسي للمراهقين,دراسة الإستخدمات و الإشباعات على عينة من المراهقين بمتوسطة البشير الإبراهيمي بلدية العنصر جيجل,مذكرة مكملة لنيل شهادة الماستر,تخصص علاقات عامة في علوم الإعلام والإتصال , قسم الإعلام والإتصال ,كلية العلوم الإنسانية والإجتماعية ,جامعة محمد الصديق بن يحي,جيجل سنة2018,2017.
- تشوانغ,تأثير ألعاب الفيديو على الأطفال,جامعة تايوان,سنة2002.
- الجبور رامي عبد الحميد ,الكريمي أيمن أحمد,عبد العزيز المجالي ماجدة,العلاقات بين لعبة البوبجي والميل إلى العنف ضد الأبناء من وجهة نظر الأباء والأمهات في المجتمع الأردني ,دراسة مسحية على عينة من أهالي الإقليم الشمالي جامعة الأردن ,سنة2020,2019.
- حيطاني مديحة,إستخدام الشاب الجامعي للمواقع الإسلامية,دراسة في العادات والأنماط والاتجاهات,مذكرة ماجستير,جامعة الحاج لخضر ,باتنة,سنة 2010.
- سعادو هناء , بن مرزوق هناء,الألعاب الإلكترونية العنيفة وعلاقتها بإنتشار ظاهرة العنف المدرسي,مذكرة مقدمة ضمن متطلبات شهادة الماجستير في العلوم الإجتماعية ,قسم العلوم الإجتماعية ,كلية العلوم الإنسانية والإجتماعية ,جامعة الجيلالي بونعامة ,خميس مليانة ,سنة 2016,2015.
- طلعت نوال ,رمضان إسماعيل ,العلاقات الإجتماعية لمستخدمي الألعاب الإلكترونية عبر الأنترنيت ,لعبة ببجي نموذجا,جامعة المنصورة,سنة2020,2019.
- عبد التواب أماني ,حسن صالح,تأثير ممارسة الألعاب الإلكترونية على الذكاء اللغوي والاجتماعي لدى الأطفال,دراسة تحليلية وصفية على أطفال مرحلة الطفولة المتوسطة بالمملكة العربية السعودية ,جامعة الأزهر ,مصر ,سنة 2017,2016.
- عقيب سمية,لاراري فريدة,أثر الألعاب الإلكترونية على المراهقين,دراسة ميدانية على عينة من تلاميذ ثانوية الكندي جيجل,مذكرة مكملة لنيل شهادة الماستر في علوم الإعلام والإتصال,تخصص سمعي بصري,قسم علوم الإعلام والإتصال ,كلية العلوم الإنسانية والإجتماعية,جامعة محمد الصديق بن يحي ,سنة 2019,2018.
- غريفتش مارك ,المزايا التعليمية لألعاب الفيديو ,جامعة توتيغهام ترانت,سنة 2002.

- قويدر مريم,أثر الألعاب الإلكترونية على سلوكيات لدى الأطفال,دراسة ميدنية على عينة من الأطفال إبتدائيات مدينة باتنة ,رسالة الماجستير,قسم الإعلام والإتصال ,تخصص الإعلام والتكنولوجيات الحديثة,جامعة الجزائر,سنة 2012,2011.
- لانسي وزملائه التحقق من إدمان لعبة ببجي
- لوينس باديس,جمهور الطلبة الجزائريين والأنترنيت دراسة في الإستخدامات والإشباعات ,مذكرة ماجستير,قسنطينة,سنة2008.
- نوي إيمان,إستخدام الأنترنيت وعلاقته بإغتراب الثقافي عند الطلبة الجامعيين,دراسة ميدانية ,قسم العلوم الإنسانية,كلية العلوم الإنسانية والإجتماعية,جامعة محمد خيضر ,بسكرة ,سنة 2012.
- هاني كوثر,أثر الألعاب الإلكترونية عبر الأنترنيت على المراهق ,دراسة مسحية لعينة من تلاميذ ثانوية الأمير عبد القادر مدينة خميس مليانة ,مذكرة مكملة لشهادة الماستر ,تخصص إتصال جماهيري والوسائط الجديدة,قسم العلوم الإنسانية ,كلية العلوم الإجتماعية والإنسانية ,جامعة الجيلالي بونعامة,خميس مليانة,سنة 2019,2018.
- الهدلق عبد الله بن عبد العزيز,إيجابيات وسلبيات الألعاب الإلكترونية ودوافع ممارستها من وجهة نظر الطلاب للتعليم العام بمدينة الرياض ,رسالة الدكتوراء,كلية التربية ,جامعة الملك سعود الرياض المملكة العربية السعودية ,1432,1431.

3/ المعاجم :

- صليبا جميل ,المعجم الفلسفي ,ط1,الشبكة العالمية للكتاب ,بيروت سنة1994.
- المختار عمر أحمد,معجم اللغة العربية المعاصرة,المجلد2,ط1,دار الصفاء للنشر ,عمان.
- المنجد في اللغة والإعلام,ط29,منشورات دار المشرق,بيروت,سنة 1986.
- الوفي الشيخ عبد الله البستاني,معجم الوسيط اللغة العربية ,ط1,مكتبة لبنان للنشر,لبنان ,سنة1990.

4/ الموسوعات :

- رزق أمينة,ألعاب الأطفال ,الموسوعة العربية الإلكترونية,المجلد الثالث,سوريا

الملاحق

الملحق رقم (01)

الجمهورية الجزائرية الديمقراطية الشعبية

وزارة التعليم العالي و البحث العلمي

جامعة قاصدي مرباح – ورقلة –

كلية العلوم الإنسانية

قسم علوم الإعلام والاتصال

ماستر اتصال جماهيري و وسائط جديدة

– دليل الاستمارة –

في إطار إنجاز دراسة ميدانية لنيل شهادة الماستر تخصص إتصال جماهيري و وسائط جديدة بجامعة ورقلة ، حول "***أثر الألعاب الالكترونية على سلوك المراهق – لعبة PUPG نموذجا –***" نرجوا من سيادتكم التفضل بملأ هذه الاستمارة بعناية ،و التي لن تأخذ من وقتكم الكثير من خلال وضع العلامة "×" في الخانة المناسبة ،و هذا من أجل المساهمة في إنجاح هذا العمل الموجه لأغراض البحث العلمي ، ونعدكم بعدم الكشف عن هويتكم و عدم استخدام المعلومات التي تدلون بها لأي أغراض أخرى .

شكرا مسبقا لمساعدتكم لنا .

– من إعداد الطالبتين :

* بن دادي نور الهدى

* بن عائشة نور الهدى

– تحت إشراف :

د / بلمولاي بدر الدين

الموسم الجامعي 2021/2020

البيانات الشخصية

1/ الجنس :

- ذكر ☐ - أنثى ☐

2/ المستوى الدراسي :

- الأولى ثانوي ☐ - الثانية ثانوي ☐ - الثالثة ثانوي ☐

3/ المستوى الدراسي :

- جيد جدا ☐ - جيد ☐ - متوسط ☐

4/ دخل الأسرة :

- جيد ☐ - متوسط ☐ - ضعيف ☐

عادات وأنماط استخدام المراهقين للعبة PUPG

5/ هل تلعب لعبة PUPG؟

- دائما ☐ - أحيانا ☐ - نادرا ☐

6/ كم من الوقت تقضيه في اللعب بلعبة PUPG في اليوم ؟

- من 2 إلى أقل من 4 ساعات ☐ - من 6 إلى أقل من 8 ساعات ☐
- من 4 إلى أقل من 6 ساعات ☐ - من 8 ساعات فأكثر ☐

7/ ما هو عدد مرات دخولك للعبة PUPG في اليوم؟

- مرة واحدة ☐ - مرتين ☐
- ثلاث مرات ☐ - 4 مرات فأكثر ☐

8/ عبر ماذا تستخدم لعبة PUPG ؟

- الحاسوب ☐ - الهاتف الذكي ☐ - اللوحة الالكترونية ☐

9/ ما هي التكلفة التي تنفقها على لعبة PUPG في الشهر ؟

- من 300 دج إلى 1000 دج ☐ - من 2000 دج إلى 5000 دج ☐

– من 1010 دج إلى 1900 دج ☐ – أكثر من 5000 دج ☐

ما هي دوافع استخدام المراهقين للعبة PUPG ؟

10/ ما هي لأسباب التي تدفعك لممارسة لعبة PUPG ؟

– قضاء وقت الفراغ ☐ – إثبات الذات والتفوق ☐ – الهروب من الواقع ☐

– التنفيس عن الغضب ☐ – إثبات المهارة ☐

– أخرى.....

11/ ما الذي يجذبك للاستخدام لعبة PUPG؟

– متعة الفوز ☐ – وجود عنصر لإثارة ☐

– القتال ☐ – نوع اللعبة ☐

– أخرى.....

12/ هل تحقق إرباح مالية من خلال لعبة PUPG ؟

– نعم ☐ – لا ☐

– إذا كانت إجابتك بنعم من خلال :

– قناة في اليوتيوب ☐ – بيع حسابك على لعبة PUPG ☐

الآثار السلبية التي تخلفها لعبة PUPG على سلوك المراهق

13/ هل أثرت لعبة PUPGعلى علاقاتك الاجتماعية ؟

– اتجاه العائلة ☐ – اتجاه الأصدقاء ☐ – أدخلتك في عزلة من الآخرين ☐

14/ ما هو شعورك أثناء ممارسة لعبة PUPG ؟

–الشعور بلذة والنشوة أثناء قتل اللاعبين الآخرين ☐ – القلق والتوتر ☐

– القوة والشجاعة ☐ – الشعور فعلا انك في ساحة المعركة وبخطر ☐

15/ ما هي ردة فعلك عندما تخسر ؟

- التلفظ بكلام بذئ ☐ - تقبل الخسارة ☐

- كسر ما هو حولك ☐

- أخرى.....

16/ ما هو شعورك عندما لا تلعب لعبة PUPG ؟

- تشتاق للعبة ☐ - الفراغ والقلق ☐ -عدم الراحة و لاكتئاب ☐

- أخرى.....

17/ و أنت تلعب وتدخل احدهم وقطع عنك مسار اللعبة. هل تعنفه ؟

- نعم ☐ - لا ☐

- **إذا كانت الإجابة بنعم اجب :**

- عنف بدني ☐ - لفظي ☐ - رمزي ☐

18/ هل تستمتع بالقتل والتدمير والتحطيم داخل لعبة PUPG؟

- نعم ☐ - لا ☐

الآثار الإيجابية التي تخلفها لعبة PUPGعلى سلوك المراهق

19/ هل يمكنك لعب لعبة PUPG بشكل مجاني ؟

- نعم ☐ - لا ☐

-**إذا كانت لإجابة نعم من خلال :**

- PUPG عادي ☐ - PUPG لايت ☐

20/ هل أثرت لعبة PUPG على مهارتك الذهنية ؟

- جعلت استجابتك أسرع ☐ - طرد لأفكار السلبية ☐

- أصبح تفكيرك أكثر توسعا ☐ - أصبحت أكثر تركيزا ☐

21/ ما هو تأثير لعبة PUPG على تحصيلك الدراسي ؟

- تراجع ☐ - تحسن ☐ - المحافظة على نفس المستوى ☐

22/ ما هي أهم الإشباعات المحققة جراء استخدامك للعبة PUPG؟

- ترفهك ☐ - تعلمك ☐

- فهم الأشياء ☐ - الحصول على جوائز ☐

23/ ما هي أهم الفوائد التي حققتها من ممارسة لعبة PUPG؟

- تكوين صدقات ☐ - الشعور بسعادة ☐

-الشعور بتفوق ☐ - تتيح لك فرصة التنافس ☐

الملحق رقم (02)

لعبة PUPG

المحلق رقم (03)

لعبة PUPG من الداخل

المحلق رقم (04)

مراهق يلعب لعبة PUPG

قائمة الجداول

رقم الجدول	عنوان الجدول	الصفحة
	البيانات الشخصية	
01	يبين توزيع أفراد العينة حسب الجنس	46
02	يبين توزيع أفراد العينة حسب متغير مستوى الدراسي	47
03	يبين توزيع أفراد العينة حسب متغير التحصيل الدراسي	48
04	يبين توزيع أفراد العينة حسب متغير الدخل الأسرة	49
	المحور الأول عادات وأنماط استخدام المراهقين للعبة PUPG	
05	يبين مدى استخدام المراهقين للعبة PUPG	50
06	يبين مدى استخدام المراهقين في اللعب بلعبة PUPG حسب متغير الجنس	51
07	يبين الوقت الذي يقضيه المراهقين في اللعب بلعبة PUPG في اليوم	53
08	يبين الوقت الذي يقضيه المراهقين في اللعب بلعبة PUPG في اليوم حسب متغير المستوى الدراسي	54
09	يبين عدد مرات دخول المراهقين للعبه PUPG في اليوم	55
10	يبين عدد مرات دخول المراهقين للعبة PUPG في اليوم حسب متغير التحصيل الدراسي	56
11	يبين نوع الجهاز الذي يستخدمه المراهقين للعب بلعبة PUPG	58
12	يبين نوع الجهاز الذي يستخدمه المراهقين للعب في لعبة PUPG حسب متغير دخل الأسرة	59
13	يبين التكلفة التي ينفقها المراهقين على لعبة PUPG في الشهر	61
14	يبين التكلفة التي ينفقها المراهقين على لعبه PUPG في الشهر حسب متغير دخل الأسرة	62
	المحور الثاني : دوافع استخدام المراهقين للعبة PUPG	
15	يبين الأسباب التي تدفع المراهقين لممارسه لعبة PUPG	63
16	يبين الأسباب التي تدفع المراهقين لممارسه لعبة PUPG حسب متغير الجنس	65
17	يبين ما الذي يجذب المراهقين لممارسة لعبة PUPG	66
18	يبين الأرباح المالية المحققة من خلال لعبة PUPG	68

المحور الثالث : الآثار السلبية التي تخلفها لعبة PUPG على سلوك المراهق		
19	يبين أثر لعبة PUPG على العلاقات الاجتماعيه لدى المراهقين	69
20	يبين شعور المراهقين أثناء ممارسه لعبة PUPG	70
21	يبين شعور المراهقين أثناء ممارسه لعبة PUPG حسب متغير الجنس	71
22	يبين ردة فعل المراهقين عند الخسارة في لعبة PUPG	72
23	يبين ردة فعل المراهقين عند الخسارة في لعبة PUPG حسب متغير الجنس	73
24	يبين شعور المراهقين عندما لا يلعبون لعبه PUPG	75
25	يبين ردة فعل المراهقين ما إذا قطع احدهم مسار اللعبة	76
26	يبين استمتاع المراهقين بالقتل والتدمير والتحطيم داخل لعبة PUPG	77
27	يبين استمتاع المراهقين بالقتل والتدمير والتحطيم داخل لعبة حسب متغير الجنس	78
المحور الرابع الآثار الإيجابية التي تخلفها لعبة PUPG على المراهقين		
28	يبين أثار اثر لعبة PUPG على المهارات الذهنية للمراهقين	79
29	يبين اثر لعبة PUPG على المهارات الذهنية حسب متغير المستوى الدراسي	81
30	يبين تأثير لعبة PUPG على التحصيل الدراسي للمراهقين	82
31	يبين تأثير لعبة PUPG على المراهقين حسب متغير التحصيل الدراسي	84
32	يبين أهم الإشباعات المحققة جراء استخدام لعبة PUPG لدى المراهقين	85
33	يبين أهم الفوائد المحققة من ممارسه لعبة PUPG	87

قائمة الأشكال

رقم الشكل	عنوان الشكل	الصفحة
	البيانات الشخصية	
01	يمثل توزيع أفراد العينة حسب الجنس	46
02	يمثل توزيع أفراد العينة حسب متغير مستوى الدراسي	47
03	يمثل توزيع أفراد العينة حسب متغير التحصيل الدراسي	48
04	يمثل توزيع أفراد العينة حسب متغير الدخل الأسرة	49
	المحور الأول عادات وأنماط استخدام المراهقين للعبة PUPG	
05	يمثل مدى استخدام المراهقين للعبة PUPG	50
06	يمثل مدى استخدام المراهقين في اللعب بلعبة PUPG حسب متغير الجنس	52
07	يمثل الوقت الذي يقضيه المراهقين في اللعب بلعبة PUPG في اليوم	53
08	يمثل الوقت الذي يقضيه المراهقين في اللعب بلعبة PUPG في اليوم حسب متغير المستوى الدراسي	55
09	يمثل عدد مرات دخول المراهقين للعبه PUPG في اليوم	56
10	يمثل عدد مرات دخول المراهقين للعبة PUPG في اليوم حسب متغير التحصيل الدراسي	57
11	يمثل نوع الجهاز الذي يستخدمه المراهقين للعب بلعبة PUPG	58
12	يمثل نوع الجهاز الذي يستخدمه المراهقين للعب في لعبة PUPG حسب متغير دخل الأسرة	60
13	يمثل التكلفة التي ينفقها المراهقين على لعبة PUPG في الشهر	61
14	يمثل التكلفة التي ينفقها المراهقين على لعبه PUPG في الشهر حسب متغير دخل الأسرة	62
	المحور الثاني : دوافع استخدام المراهقين للعبة PUPG	
15	يمثل الأسباب التي تدفع المراهقين لممارسه لعبة PUPG	64
16	يمثل الأسباب التي تدفع المراهقين لممارسه لعبة PUPG حسب متغير الجنس	65
17	يمثل ما الذي يجذب المراهقين لممارسة لعبة PUPG	67
	المحور الثالث : الآثار السلبية التي تخلفها لعبة PUPG على سلوك المراهق	

18	يمثل أثر لعبة PUPG على العلاقات الاجتماعيه لدى المراهقين	69
19	يمثل شعور المراهقين أثناء ممارسه لعبة PUPG	70
20	يمثل شعور المراهقين أثناء ممارسه لعبة PUPG حسب متغير الجنس	71
21	يمثل ردة فعل المراهقين عند الخسارة في لعبة PUPG	73
22	يمثل ردة فعل المراهقين عند الخسارة في لعبة PUPG حسب متغير الجنس	74
23	يمثل شعور المراهقين عندما لا يلعبون لعبه PUPG	75
24	يمثل استمتاع المراهقين بالقتل والتدمير والتحطيم داخل لعبة PUPG	77
25	يمثل استمتاع المراهقين بالقتل والتدمير والتحطيم داخل لعبة حسب متغير الجنس	78
المحور الرابع الآثار الإيجابية التي تخلفها لعبة PUPG على المراهقين		
26	يمثل أثار اثر لعبة PUPG على المهارات الذهنية للمراهقين	80
27	يمثل اثر لعبة PUPG على المهارات الذهنية حسب متغير المستوى الدراسي	81
28	يمثل تأثير لعبة PUPG على التحصيل الدراسي للمراهقين	82
29	يمثل تأثير لعبة PUPG على المراهقين حسب متغير التحصيل الدراسي	84
30	يمثل أهم الإشباعات المحققة جراء استخدام لعبة PUPG لدى المراهقين	86
31	يمثل أهم الفوائد المحققة من ممارسه لعبة PUPG	87

فهرس المحتويات

المحتويات	الصفحة
الإهداء	
الشكر	
ملخص الدراسة	
المقدمة	أ – ب
الجانب المنهجي	
أولا :موضوع الدراسة	
1 تحيد مشكلة الدراسة	10
2 تساؤلا الدراسة	11
3 أهداف الدراسة	11
4 أسباب إختيار الموضوع	11
5 أهمية الدراسة	12
6 تحيد المفاهيم	12
7 تحديد المدخل النظري للدراسة	16
8 الدراسات السابقة	26
ثانيا : منهجية الدراسة	
1 منهجية الدراسة	38
2 أداة جمع البيانات	40
3 مجتمع وعينة الدراسة	42
الفصل الثاني : الجانب الميداني	
تمهيد	
1 عرض نتائج وتحليل الدراسة	46
2 نتائج الدراسة	88
3 مناقشة النتائج على ضوء الدرسات السابقة	91
4 النتائج العامة لدراسة	92
5 الاقتراحات والتوصيات	93
خلاصة الفصل	94
الخاتمة	

قائمة المصادر والمراجع	
الملاحق	
فهرس الجداول	
فهرس الأشكال	