جامعة قاصدي مرباح– ورقلة –

كلية العلوم الإنسانية والاجتماعية

قسم :علوم الاعلام والاتصال

مذكرة مقدمة لاستكمال متطلبات نيل شهادة ماستر أكاديمي

الميدان : العلوم الإنسانية

الشعبة: علوم الاعلام والاتصال

التخصص: اتصال جماهيري ووسائط جديدة

مقدمة من طرف : تارش مسعودة

الموضوع :

# استخدام لعبة البوبجي PUBG وأثرها على تحصيل الدراسي لدى تلاميذ المتوسط

دراسة ميدانية على عينة من تلاميذ متوسطة ابن سينا بالحجيرة

تاريخ المناقشة :2023/06/19

لجنة المناقشة مكونة من السادة :

| | | |
|---|---|---|
| د/ كاوجة محمد الصغير | (أستاذ، جامعة ورقلة ) | رئيسا |
| د / .امينة طرابلسي | (أستاذ محاضر أ، جامعة ورقلة ) | مشرفا و مقررا |
| د/ الزاوي محمد الطيب | (أستاذ محاضر "أ"، جامعة ورقلة) | مناقشا |

السنة الجامعية:2022–2023

جامعة قاصدي مرباح– ورقلة –

كلية العلوم الإنسانية والاجتماعية

قسم :علوم اعلام واتصال

مذكرة مقدمة لاستكمال متطلبات نيل شهادة ماستر أكاديمي

الميدان : علوم إنسانية

الشعبة: علوم الاعلام والاتصال

التخصص: الاتصال الجماهيري ووسائط الجديدة

مقدمة من طرف: تارش مسعودة

الموضوع:

# استخدام لعبة البوبجي PUBG وأثرها على تحصيل الدراسي لدى تلاميذ المتوسط

دراسة ميدانية على عينة من تلاميذ متوسطة ابن سينا بالحجيرة

تاريخ المناقشة :2023/06/19

لجنة المناقشة مكونة من السادة :

| | | |
|---|---|---|
| د/ كاوجة محمد الصغير | (أستاذ، جامعة ورقلة ) | رئيسا |
| د / .امينة طرابلسي | (أستاذ محاضر أ، جامعة ورقلة ) | مشرفا و مقررا |
| د/ الزاوي محمد الطيب | (أستاذ محاضر "أ"، جامعة ورقلة) | مناقشا |

السنة الجامعية:2022–2023

# الاهداء

**الحمد الله الذي هدانا لهذا وما كنا لنهتدي لولا أن الله هدانا**

**أهدي عملي المتواضع إلى كل من كان سببا في تحفيزي لإنهاء الدراسة**

***إلى أعز من انتسب إليه سندي ودعمني في الحياة رمز القوة والعطاء أبي الغالي دمت لي سالما وأطال الله في عمرك.**

***وإلى من رافقتني بدعواتها سرا حبيبتي الغالية التي نورت دربي أمي الغالية حفظها الله وأطال في عمرها.**

**وإلى زوجي الغالي الذي كان سندا وعونا في مصاعب الحياة حفظه الله وأطال في عمره.**

*** وإلى كل عائلتي فردا فردا.**

# شكر وتقدير

**الحمد الله ربي العالمين الذي وفقني في إتمام هذا العمل فهو الله عز وجل أحق بالشكر والحمد الله سبحانه وتعالى**

**أحمدك اللهم وأصلي وأسلم على عبدك ورسولك خاتم الأنبياء محمد صلى الله عليه وسلم وعلى آله وصحبه.**

**أما بعد**

**أتقدم بجزيل الشكر ووافر الامتنان الى الاستاذة المشرفة: أمينة طرابلسي**

**التي كانت عونا وموجها ومرشدا فقدمت معرفتها وبذلت جهدها وأمدتني بخيراتها وأنفقت من وقتها الكثير في متابعة هذا البحث الى أن كتب له الله أن يرى النور.**

**ولا نملك إلا أن نقول جزاكي الله خيرا وأبقاكي منبع نور للعلم وطلابه.**

**كما اقدم شكري لكل من امدني بمصدر او مرجع وكل ما ساعدني من قريب او بعيد.**

# الملخص

تهدف هذه الدراسة الى الكشف عن أثر استخدام لعبة البوبجي على تحصيل الدراسي لدى تلاميذ المتوسط من خلال اجراء دراسة ميدانية على عينة من تلاميذ متوسطة ابن سينا بالحجيرة، ومن خلال دراستنا حاولنا الإجابة على التساؤل الرئيسي والمتمثل في: **كيف يؤثر استخدام لعبة البوبجي على التحصيل الدراسي لدى تلاميذ المتوسطة ابن سينا بالحجيرة؟**

واندرجت ضمنها مجموعة من التساؤلات الفرعية والمتمثلة في:

ماهي عادات وأنماط استخدام التلاميذ متوسطة ابن سينا للعبة البوبجي؟

ما دوافع استخدام التلاميذ متوسطة ابن سينا للعبة البوبجي؟

ما أثر استخدام لعبة البوبجي على تحصيل الدراسي لدى تلاميذ متوسطة ابن سينا؟

بالإضافة الى تحديد أهداف الدراسة أهمها: الكشف عز اثر لعبة البوبجي على تحصيل الدراسي لدى تلاميذ، حيث اعتمدنا على المنهج الوصفي، واعتمدنا على العينة القصدية، وعليه فقد اخترنا(60) مفردة من تلاميذ متوسطة ابن سينا بالحجيرة ( ذكور، اناث).

-كما تمت الاستعانة بإستخدام أدوات جمع البيانات المتمثلة في الملاحظة واستمارة الاستبيان وفي الاخير توصلت الدراسة الى نتائج أهمها:

-اغلبية التلاميذ يستخدمون لعبة البوبجي بصفة نادرة لمدة اقل من ساعة حيث قدرت النسبة ب63,3٪، وهذا راجع الى ضيق الوقت بسبب الدراسة

-يستخدم التلاميذ لعبة البوبجي عبر الهواتف الذكية باعتبارها الوسيلة الاكثر انتشارا بالنسبة قدرت 56,7٪، نظرا لسهولة استخدامه وانجذابا لتقنياته ومن خلال جهاز خاص بهم، وذلك راجع للميزات التي يتميز بها وممارستهم للعب بكل اريحية وحرية.

# ملخص

This study aims to investigate the impact of using the game "PlayerUnknown's Battlegrounds" (PUBG) on the academic achievement of intermediate school students through a field study conducted on a sample of students from Ibn Sina Intermediate School in Al-Hajira. In our study, we attempted to answer the main question: How does the use of PUBG affect the academic achievement of Ibn Sina Intermediate School students in Al-Hajira?

The study included a set of sub-questions, including:

1. What are the habits and usage patterns of Ibn Sina Intermediate School students regarding PUBG?

2. What are the motivations behind the use of PUBG by Ibn Sina Intermediate School students?

3. What is the impact of using PUBG on the academic achievement of Ibn Sina Intermediate School students?

Additionally, the study aimed to determine its objectives, including identifying the influence of PUBG on students' academic achievement. The study employed a descriptive methodology and used purposive sampling, selecting a sample of 60 students from Ibn Sina Intermediate School in Al-Hajira, including males and females.

Data collection tools used in the study included observation, questionnaires, and, in the end, the study arrived at several results, including:

1. The majority of students use PUBG rarely for less than an hour, with a percentage of 63.3%. This is attributed to time constraints due to studying.

2. Students use PUBG through smartphones as the most prevalent means, accounting for 56.7%. This is due to its ease of use, attraction to its technologies, and the availability of their own devices. This preference is also influenced by the features and the freedom it provides for playing comfortably.

# فهرس المحتويات


| قائمة المحتويات | رقم الصفحة |
|---|---|
| الشكر والعرفان | I |
| إهداء | II |
| ملخص الدراسة | III |
| فهرس المحتويات | IV |
| قائمة الجداول | VII |
| قائمة الأشكال | VII |
| مقدمة | ب |
| **الفصل الأول: الإطار المنهجي** | |
| تمهيد | 2 |
| **إشكالية الدراسة** | 3-4 |
| **تساؤلات الدراسة** | 5 |
| **أسباب اختيار لموضوع** | 5 |
| **أهمية الدراسة** | 6 |
| **تحديد المفاهيم والمصطلحات** | 6-11 |
| **مجتمع البحث وعينة الدراسة** | 11 |
| **أدوات جمع البيانات** | 13 |
| **منهج الدراسة** | 14 |
| **المدخل النظري للدراسة** | 16 |
| **دراسات السابقة** | 18 |
| **مجالات الدراسة** | 24 |
| **خلاصة الفصل** | 26 |
| **الفصل الثاني : الإطار التطبيقي** | |
| النتائج العامة للدراسة | 50-52 |
| الخاتمة | 54 |
| التوصيات | 55 |
| قائمة المراجع | 57-60 |
| الملاحق | 62 |

## فهرس الجداول


| رقم الشكل | العبارة | الصفحة |
|---|---|---|
| 1 | يمثل افراد العينة حسب الجنس | 29 |
| 2 | يمثل افراد العينة حسب السن | 30 |
| 3 | يمثل افراد العينة حسب الصف الدراسي | 31 |
| 4 | يمثل افراد العينة حسب معدل الفصل السابق | 32 |
| 5 | يمثل أفراد العينة حسب استخدام لعبة البوبجي الالكترونية | 33 |
| 6 | يمثل أفراد العينة حسب الوسيلة التي يستخدم من خلالها لعبة البوبجي | 34 |
| 7 | يمثل أفراد العينة حسب استخدام لعبة البوبجي | 35 |
| 8 | يمثل أفراد العينة حسب المدة التي يقضيها في اللعب بالعبة البوبجي | 36 |
| 9 | يمثل أفراد العينة حسب مشاركة اخرين في اللعب | 37 |
| 10 | يمثل أفراد العينة حسب استخدام لعبة البوبجي الالكترونية | 38 |
| 11 | يمثل أفراد العينة حسب ما الذي يجذبك في لعبة البوبجي الالكترونية | 39 |
| 12 | يمثل أفراد العينة حسب بماذا تشعر عند الولوج في لعبة البوبجي | 40 |
| 13 | يمثل أفراد العينة حسب شعورك عند الخسارة في اللعب | 41 |

## فهرس الاشكال


| رقم الشكل | العبارة | الصفحة |
|---|---|---|
| 1 | يمثل افراد العينة حسب الجنس | 29 |
| 2 | يمثل افراد العينة حسب السن | 30 |
| 3 | يمثل افراد العينة حسب الصف الدراسي | 31 |
| 4 | يمثل افراد العينة حسب معدل الفصل السابق | 32 |
| 5 | يمثل أفراد العينة حسب استخدام لعبة البوبجي الالكترونية | 33 |
| 6 | يمثل أفراد العينة حسب الوسيلة التي يستخدم من خلالها لعبة البوبجي | 34 |
| 7 | يمثل أفراد العينة حسب استخدام لعبة البوبجي | 35 |
| 8 | يمثل أفراد العينة حسب المدة التي يقضيها في اللعب بالعبة البوبجي | 36 |
| 9 | يمثل أفراد العينة حسب مشاركة اخرين في اللعب | 37 |
| 10 | يمثل أفراد العينة حسب استخدام لعبة البوبجي الالكترونية | 38 |
| 11 | يمثل أفراد العينة حسب ما الذي يجذبك في لعبة البوبجي الالكترونية | 39 |
| 12 | يمثل أفراد العينة حسب بماذا تشعر عند الولوج في لعبة البوبجي | 40 |
| 13 | يمثل أفراد العينة حسب شعورك عند الخسارة في اللعب | 41 |

| | | |
|---|---|---|
| **14** | يمثل أفراد العينة حسب بماذا تحس عند التوقف عن اللعب | 42 |
| 15 | يمثل أفراد العينة حسب تعلمت من لعبة البوبجي الالكترونية | 43 |
| 16 | يمثل أفراد العينة حسب انجاز الواجبات المدرسية | 44 |
| 17 | يمثل أفراد العينة حسب قضاء وقت اطول في لعب يؤدي الى | 45 |
| 18 | يمثل أفراد العينة حسب هل تم استدعاء والدك بسبب اهمال لدروس والواجبات | 46 |
| 19 | يمثل أفراد العينة حسب هل ترى ان استخدامك للعبة نتائجك البوبجي اثر على | 47 |
| 20 | يمثل أفراد العينة حسب هل ترى ان التأثير لعبة كان سببه | 48 |
| 21 | يمثل أفراد العينة حسب الحل المناسب للحد من تأثير لعبة البوبجي الالكترونية على تحصيل الدراسي | 49 |

# مقدمة

## مقدمة:

يعتبر اللعب من الأنشطة الذهنية والبدنية التي يقوم بها الفرد سواء كان صغيرا ام كبيرا من أجل تلبية حاجات مختلفة مثل التعليم، الترويح، تفريغ الطاقة الزائدة، وقد يكون هذا اللعب فرديا او جماعيا وفي مجال تعريف اللعب نجد بأنه نشاط يقوم به البشر بصورة فردية أو جماعية لغرض المتعة دون دافع آخر وبالتالي يمكن القول ان اللعب نشاط يمارس بطريقة فردية او جماعية وهو نشاط انساني حر وهذا النشاط قد يكون حركيا او ذهنيا.

ولقد كان للتقدم التكنولوجي المتسارع دورا كبيرا في بروز أساليب جديدة ومتطورة لترفيه واللعب فظهرت ألعابا إلكترونية متطورة ومرتفعة الدقة ويمارسها الأفراد في العالم الافتراضي وقد حلت هذه الألعاب بدلا من الألعاب الشعبية، وفي ظل هذه التغيرات التكنولوجية الحديثة والمعلوماتية وتأثيرها على الفرد والمجتمع يجد الأفراد أنفسهم يتعاملون تلقائيا مع هذا الكم الهائل من المعلومات وهذا من خلال ما تزودهم به التكنولوجيا المعلومات من طاقة و ادوات تفكير وكذلك تزودهم بفرص قوية للتعلم واستيعاب مفاهيم العصر ومواكبة التطور، فالأطفال والمراهقين والتلاميذ هم أكثر الشرائح الاجتماعية حساسية تنمو في محيط تقني ثقافي جديد قد يتنافس الأولياء في التنشئة الاجتماعية وتثقيفهم.

وفي حين انتشرت الألعاب الإلكترونية منها لعبة البوبجي التي ألقت رواجا كبيرا بسبب محاكاتها للعالم الافتراضي حيث يتعرض لها التلاميذ الذين هم أكثر حساسية في المجتمع حيث تتميز بقوة جذبها وبسبب مؤثراتها يميل لها التلاميذ للإفراغ الطاقة وتسلية والترفيه والمتعة والراحة من التعب الدراسة والدوام ولها آثار ايجابية تنمية الذكاء وزيادة قوة استيعاب، تعلم لغات جديدة وكما لها آثار سلبية تشنجات عضلية، الادمان الى درجة العنف، العزلة الاجتماعية، تدمير نمو العقلي والانفعالي والضغط النفسي.

# الفصل الأول :
# الجانب المنهجي

تمهيد:

وقد جاءت دراستنا هذه المعنونة ب: استخدام لعبة البوبجي وأثرها على تحصيل الدراسي لدى تلاميذ المتوسط، دراسة ميدانية على عينة من تلاميذ متوسطة ابن سينا بالحجيرة، وقد تم تقسيم دراستنا الى إطار منهجي وإطار تطبيقي (ميداني) ونلخص محتواه كتالي:

-يتناول الإطار المنهجي لدراسة: الإشكالية، تساؤلات الدراسة، وأهدافها وأسباب اختيار الموضوع وأهمية الدراسة، تحديد المفاهيم والمصطلحات، منهج الدراسة، مجتمع البحث وعينة الدراسة، أدوات جمع البيانات، ومجالات الدراسة، المدخل النظري لدراسة، دراسات سابقة.

- أما الإطار التطبيقي لدراسة: تناولنا فيه تحليل بيانات الدراسة وعرض نتائج الدراسة، خاتمة، قائمة المصادر والمراجع، الملاحق، الفهرس.

**الاشكالية:**

شهد العالم خلال القرن العشرين تطورا كبيرا في مجال التكنولوجيا الحديثة للإعلام والاتصال حيث ساهمت هذه الاخيرة في بروز ظواهر إعلامية اتصالية حديثة الانتشار في المجتمع المعاصر، حيث أصبح لهذه الظواهر تأثيرا كبيرا على الفرد والمجتمع ومن بين الفئات المجتمع الأطفال باعتبارهم الشريحة الحساسة والمهمة في المجتمع.[1]

جاء في تقرير شركة عنوان ألعاب الفيديو في القرن الواحد والعشرين أن الصناعة الأمريكية تصنع ألعاب الفيديو من أجل الترفيه حيث اصبحت مداخيل هذه الصناعات بالبليارات فقد وصلت قيمة مبيعات هذه الألعاب الى 74,1مليون دولار سنة 1996لتصل الى 250مليون دولار في سنة 2006 فكما نلاحظ هنا فهذه الزيادة المذهلة في المداخيل والمبيعات راجع الى الطلب والاقبال المتزايد على هذا النوع من الألعاب.

ففي بداية سنة 1970اصبحت هذه الألعاب مصدرا هاما لترفيه من طرف الشباب والأطفال، حيث اصبحوا يقضون اوقات هامة في اللعب لطلب الراحة والاستجمام وقد اثبتت معظم الدراسات أن أغلبية الألعاب التي يلعبها المراهقون والأطفال تميل الى العنف والحرب والقتال بحيث ألقت هذه الأنواع من الألعاب الإلكترونية رواجا كبيرا في السنوات الأخيرة ويرجع ذلك لكونها تلغي الحدود الجغرافية بين الشباب والأطفال وتقرب المسافات فيما بينهم إضافة الى ما تتصف به من ميزات خاصة كوسيلة ترفيهية، حيث اصبحت تحاكي العالم الحقيقي في تصورها بإضافة الى ذلك فهي سهلة المنال اذ بإمكانك ممارستها انت ماشيا او في المنزل وحدك او مع اصدقائك وذلك لأنها تتوفر على عدة وسائل وحوامل منها الهاتف النقال، الحاسوب، الحاسوب المحمول، الحاسوب المكتب، اللوحات الرقمية وغيرها[2].

[1] اميرة مشري، أثر الألعاب الالكترونية عبر الهواتف الذكية على تحصيل الدراسي للتلميذ الجزائري ،دراسة ميدانية من منظور عينة من الاولياء بمدينة أم بواقي ، مذكرة مكملة لنيل شهادة ماستر ، علوم الاعلام الاتصال ،تخصص الاتصال وعلاقات عامة ،كلية العلوم الإنسانية والاجتماعية ، جامعة العربي بن مهيدي ،ام بواقي ،2017/2016 ،ص6-5

[2] Stephen E. siwek video Gamed in the 21st century Economic contributions of the US Entertainnment U.S.A.U.S software.Industry Entertainment softwar Association .2007.p1.(translated by the researcher).

الألعاب الإلكترونية تتجه الى كل شرائح المجتمع الى ان اللعب ميزة الطفل او التلميذ لأنه أكثر الفئات الاجتماعية اهتماما، وكما تمتاز هذه بعناصر الجذب لأنها تقدم واقعا افتراضيا مشوقا يجذب المستخدم كالرسوم والألوان والخيال والمغامرة بشكل بجعله يمارس اللعبة لفترات طويلة. ومن بين مختلف انواع هذه الألعاب المتوفرة عبر شبكة الانترنت قمنا باختيار لعبة البوبجي لتكون نموذجا في دراستنا وهي لعبة لاقت شعبية كبيرة وانتشرت بشكل رهيب، واحدثت جدلا كبيرا في أوساط المجتمع وكذلك المدارس، حيث تكون التجربة الأولى بإرادتك لتتحول فيما بعد الى شيء من الإدمان تعلمك فن القتل والاستمتاع فبه، ومختلف أنواع الأسلحة تجبرك على الهرب من عالم واقعي خطر الى آخر افتراضي أخطر.

كما يمر التلميذ بمراحل في حياته عديدة المراهقة، الشباب، وغيرها لكنه في فترة معينة يكون في حالة الدراسة او التمدرس فهي تعتبر من أهم المراحل التي يمر بها التلميذ هو شريحة حساسة والمهمة في المجتمع نظرا لالتزامه بنظام تربوي يسعى الى تكوينه وتعليمه اما في المقابل نجده ملزم بالقيام بواجبات والتزامات مدرسية يقاس من خلالها تحصيله الدراسي وفي حين يمكن لهذا الاستخدام المفرط آثار وانعكاسات حيث تؤثر على تحصيل الدراسي لتلميذ خاصة في اوقات الدراسة حيث نجده يمضي وقتا طويلا في اللعب وبالمقابل إهماله لواجباته المدرسية خاصة في ظل غياب الرقابة الأولياء، ويمكن ان يتعرض لأخطار تتضمن الجروح الناشئة من تكرار الضغط النفسي والسمنة والعزلة الاجتماعية وإجهاد البصر، وعلى المدى البعيد يسبب تدمير النمو النفسي والانفعالي والعقلي لتلميذ[1]. ومن أجل الوقوف على حقيقة لعبة البوبجي الالكترونية وعلى ذلك قمنا بطرح مشكلة بحثية مفادها

**كيف تؤثر استخدام لعبة البوبجي الالكترونية على تحصيل الدراسي لدى تلاميذ متوسطة ابن سينا بالحجيرة؟**

[1] مريم قويدر، اثر الألعاب الاكترونية على سلوكيات لدى الأطفال ، دراسة وصفية تحليلية على عينة من الأطفال المتمدرسين بالجزائر العاصمة ،مذكرة لنيل شهادة ماجستير، في علوم الاعلام والاتصال ، تخصص مجتمع المعلومات ، كلية علوم سياسية والاعلام ،جامعة جزائر 3 ،2011-2012، ص18

**1. التساؤلات الفرعية:**

– ماهي عادات وأنماط استخدام التلاميذ متوسطة ابن سيناء للعبة البوبجي؟

–ما دوافع استخدام التلاميذ متوسطة ابن سيناء للعبة البوجي؟

–ما أثر استخدام لعبة البوبجي على تحصيل الدراسي لدى تلاميذ متوسطة ابن سيناء؟

**2. أهداف الدراسة:**

– معرفة عادات وأنماط استخدام التلاميذ متوسطة ابن سيناء للعبة البوبجي.

–الكشف عن دوافع استخدام التلاميذ متوسطة ابن سيناء للعبة البوبجي.

–الكشف عن أثر استخدام لعبة البوبجي على تحصيل الدراسي لدى تلاميذ متوسطة ابن سيناء، بالحجيرة.

**3. اسباب اختيار الموضوع:**

**اسباب ذاتية:**

–الميل والرغبة الشخصية لدراسة الموضوع.

–الرغبة في معرفة الأشياء المثيرة والجذابة في لعبة البوبجي الالكترونية.

– الاقبال الواسع على استخدام الألعاب الإلكترونية في المجتمع الجزائري.

–اثراء المعرفة الذاتية لنا فيما يخص هذا الموضوع.

–الفضول والتطلع للبحث في مثل هذه المواضيع.

**اسباب موضوعية:**

–انتشار ظاهرة لعبة البوبجي وشيوعها بين أوساط التلاميذ.

-قلة الدراسات الأكاديمية حول الموضوع حيث يستحق الابحاث للإسراع نحو ايجاد حلول حقيقية وفعالة تعالجه.

-من بين الاسباب الاساسية تنامي الظاهرة في المجتمع.

-إضافة الى كون هذه لعبة الترفيهية أكثر انتشار خاصة في أوساط تلاميذ والمراهقين.

## 4. اهمية الدراسة:

تكمن أهمية الدراسة في كونها تعالج موضوع مهم هو استخدام التلاميذ لعبة البوبجي وتأثيرها على التحصيل الدراسي وكذلك إلقاء الضوء على لعبة البوبجي وما قد تخلفه من خطر على التلاميذ من ناحية تحصيل الدراسي ودراسة اهم جوانبه وفتح آفاق جديدة لطلبة المتخرجين مستقبلا من خلال تطرقهم لموضوع دراستنا من جوانب لم نتطرق اليها وكذلك تقديم إضافة علمية في التخصص، والخروج بنتائج من خلال هذه الدراسة.

## 5. مصطلحات الدراسة

### تعريف الاستخدام:

**اصطلاحا:** يعد جاك باريول أول من تحدث عن مفهوم الاستخدام من خلال كتابه الذي اصدره بداية الثمانينات والمعنون بمنطق الاستخدام.

الاستخدام يشير الى ماذا يفعل الناس حقيقة بالأدوات والأشياء التقنية؟ وكذلك إلى مسألة التملك الاجتماعي للتكنولوجيا وعلاقة الافراد بالأشياء التقنية وبمحتوياتها أيضا[1]

[1] مساعدي سلمة ، المرأة العربية وشبكات التواصل الاجتماعي ،الاستخدامات وتمثلات، مجلة الحكمة للدراسات الإعلاميةوالاتصالية ، مؤسسة كنوز الحكمة للنشر وتوزيع ، مجلد رقم8 ، العدد 3، الجزائر ،31مارس2020 ،ص86حتى 108

ركز هذا التعريف على علاقة الأفراد بالتقنية أي الجانب الأداتي بين الفرد والوسيلة وهنا يعني الاستعمال الأداتي فقط للوسيلة والتركيز على الجانب التقني فقط منها.

يعرف الاستخدام بأنه عبارة عن نشاط اجتماعي وبأنه فن الفعل أو الطريقة للفعل فهو نشاط تجعل منه الأقدمية أو التكرار شيئا عاديا أو مألوفا في مجتمع ما.[1]

ركز هذا التعريف على الجانب الاجتماعي وعرف الاستخدام كفعل اجتماعي وممارسة لها دلالات رمزية مجتمعية، تأخذ معنى طقوسي بحيث يصبح عرفا اجتماعيا لاستخدام الافراد الوسائط التقنية.

**إجرائي:**

الاستخدام هو نمط معين من الممارسة المتكررة بحيث تصبح هذه الممارسة ثقافة مجتمعية واتجاهات الأفراد وتصوراتهم نحو الوسيلة أو المضمون ونقصد بالاستخدام في هذه الدراسة الاستعمال والمتابعة المتكررة والدائمة لتلاميذ لمحتوى الألعاب الإلكترونية.

**تعريف اللعب:** هو نشاط ذهني أو بدني يقوم به الفرد سواء كان هذا الفرد صغير او كبير من أجل تلبية حاجاته المختلفة والتي يمكن أن يحققها من خلال اللعب كالترويح. التعليم، تفريغ الطاقة الزائدة، إلى غير ذلك من الحاجات تختلف أهميته بالنسبة للفئات العمرية المختلفة ويكون اللعب إما فرديا أو جماعيا.[2]

ويعد اللعب مظهرا من أهم مظاهر سلوك الطفولة، فالطفولة هي مرحلة اللعب في حياة الإنسان فنحن نجد الطفل او التلميذ يقضي كل زمن صحوة ونشاطه في اللعب وليس من السهل على الكبار توقيف تيار اللعب ولا الوقوف عند تحقيق هذه الرغبة وهذا النشاط وليس معنا ذلك أن الشخص البالغ لا يلعب، فاللعب موجود عند جميع الناس في مختلف السنوات

[1] Yves Francois Le coudic : usages et usager de l'information armand colin ADBS,paris,2004p19

[2] بشير النمرود ، العاب الفيديو واثرها في الحد من ممارسة النشاط المدني والرياضي الجماعي الترفيهي عند المراهقين والمتمدرسين الذكور(من12سنة الى 15)،القطاع العام ،دراسة حالة على متوسطة البساتين الجديدة ،ببئر مراد رايس ،الجزائر مذكرة ماجستير ،جامعة الجزائر ،معهد التربية البدنية والرياضية ،قسم النظرية والمنهجية التربية البدنية الرياضية،تخصص الارشاد النفسي ،الجزائر 2008،ص35

من الطفل إلى الرجل المسن الهرم، فاللعب عدة مظاهر وروح واحدة بحيث نجد لكل من الطفل والمراهق والشباب والشيخ لعبه الخاص به ولكل نوع وظيفته الخاصة به[1].

**إجرائي:** اللعب هو استغلال الطاقة الحركية والذهنية في آن واحد عبر نشاط ما. وقد يكون موجه او غير موجه يقوم به الاطفال عادة لتحقيق المتعة والتسلية.

**تعريف لعبة البوبجي:**

**لعبة البوجي:** تعد لعبة البوبجي من الألعاب الإلكترونية العنيفة التي ظهرت وانتشرت بشكل متسارع، حيث لاقت رواجا كبيرا وأصبحت هذه اللعبة من أكثر الألعاب ممارسة من قبل الأفراد نظرا لطبيعة هذه اللعبة حيث تمتاز بالتصميم العصري والدقة اللامتناهية، إضافة إلى أن تواصل اللاعبين خلال ممارستها يكون تواصلا سمعيا وبصريا في آن واحد مما جعلها الأقرب إلى الواقع وبعيدة عن العالم الافتراضي.

وأما عن ماهية لعبة PuBGفهي اختصار player unknowns Battlegrounds وتعني مجهولون في ساحة المعركة وهي من الألعاب المتاحة على الهواتف الذكية وقد تجاوزت مائة مليون تحميل خلال أربعة شهور منذ طرحها على شبكة الانترنت في آذار عام 2017ويستطيع الأفراد ممارسة هذه اللعبة أيضا من خلال أجهزة تشغيل الألعاب وجهاز الحاسوب الشخصي، وتقوم اللعبة على افتراض أن هناك 100لاعب يقفزون من طائرة حربية تحلق فوق جزيرة كبيرة ويبدأون بجمع الأسلحة وقتل بعضهم البعض فيصبح الجميع قتلة وضحايا، ويتوجب على اللاعب الفائز أن يكون الشخص الأخير الناجي على الجزيرة بعد أن يقتل جميع اللاعبين، وتجمع اللعبة بين الفردية والجماعية فيستطيع اللاعب اللعب ضد 99لاعب، أو الانضمام إلى مجموعة وبحد اقصى 4لاعبين، يتواصل هذا الفريق مع

[1] احمد فلاق ، الطفل الجزائري والعاب الفيديو،دراسة في القيم والمتغيرات، رسالة دكتوراه، ،قسم علوم الاعلام والاتصال ، جامعة الجزائر كلية العلوم السياسية والاعلام،2009،

بعضهم البعض عن طريق الميكرفون وسماعة الرأس حيث يمكنهم الحديث صوتيا اثناء القتال مما يعزز التواصل بينهم[1].

**اجرائي:** يعرف الباحثون لعبة البوبجي بأنها إحدى الألعاب الإلكترونية المتطورة ثلاثية الأبعاد، والتي تقوم على مبدأ الغزو والتنافس والقتل من أجل البقاء على قيد الحياة بإستخدام الأسلحة بمختلف أنواعها في جزيرة وهمية ضمن العالم الافتراضي ويمارسها الأفراد من خلال أجهزة الحاسوب، وأجهزة الألعاب الخاصة والهواتف الذكية وتقوم هذه اللعبة على مبدأ التآزر البصري والسمعي والحركي.

-وكذلك تعرف بأنها لعبة إلكترونية انتشرت انتشار رهيب بين مختلف الفئات العمرية خاصة التلاميذ الذين يعتبروا فئة المراهقين.

**الأثر:**

**لغة:** بقية الشيء اي اتبعه إياه [2]

**اصطلاحا:** يقصد بالأثر تلك العلاقة التفاعلية بين الأفراد الجمهور ووسائل الاعلام، وتميز هذه العلاقة من جانب وسائل الاعلام بمحاولة تكييف رسائلها مع خصائص الجمهور الذي تتوجه إليه بهدف استمالتهم لكي يتعرضوا لمحتوياتها، وليس بالضرورة التأثير عليهم لكي يتغيروا شيئا ما على المستوى المعرفي أو الوجداني أو السلوكي، ومن جانب أفراد الجمهور فهم يستعملون وسائل الإعلام ويتعرضون لمحتوياتها لاسباب مختلفة باختلاف سياقاتهم الاجتماعية والنفسية والاقتصادية والثقافية وهذا وفقا للقيمة التي تحملها هذه المحتويات وما تمثله بالنسبة اليهم ومدى قدرتها على إشباع حاجاتهم المختلفة[3].

[1] إبراهيم هلال ،الكفاح الافتراضي ....ما السر الذي يدفع الشباب لإدمان لعبة البوبجي ،مقال متوفر على الرابط https:.//midam.aljazeera.net/intellect/Sociology/2018/11/27/

[2] ابن المنظور ،لسان العرب ،دار المعارف ،ص25

[3] مريم قويدري ، مرجع نفسه ، ص32

**إجرائي:** يقصد بالأثر في دراستنا هذه هو التغير الحاصل للتلميذ في تحصيله الدراسي إما بالإيجاب او السلب نتيجة استخدامه للألعاب الإلكترونية وخاصة لعبة البوبجي.

**التحصيل الدراسي:**

ويعرف **التحصيل لغة:** بأنه مصدر الفعل حصل، يحصل، تحصيلا، اكتساب من تحصيل الحاصل أن يقال من المفروغ منه، مما لا جدال فيه، حصل شيء اجتمع.

**اصطلاحا:** عرف قاموس علم النفس التحصيل الدراسي بأنه مستوى من كفاءة الإنجاز في العمل الدراسي يمكن تحديده بواسطة الاختبارات المقننة لتقويم عمل الطالب.

ويرى قاموس لقياس العلوم التربوية التحصيل الدراسي بأنه تحديد التقدم الذي يحرزه الطالب من المعلومات والمهارات ومدى تمكنه منها[1].

تعريف ابراهيم عبد المحسن الكناني: هو أداء يقوم به الطالب أو التلميذ في الموضوعات المدرسية المختلفة، والذي يمكن إخضاعه للقياس عن طريق درجات اختبار أو تقديرات المدروسين أو كلايهما معا.[2]

–يستخدم هذا المصطلح بمعنى خاص للإشارة به الى التحصيل الأكاديمي وهو في هذه الحالة الخاصة يستخدم ليشير الى القدرة على أداة متطلبات النجاح المدرسي سواء في التحصيل بمعناه العام أو النوعي لمادة دراسية معينة، ويستخدم لقياس التحصيل الدراسي اختبارات التي صممت لقياس مستوى المهارة او المعرفة التي حصلها الفرد في جوانب نشاطه التعليمي، وتهدف اختبارات التحصيل الى تقدير مستوى الكفاية من خلال القياس لأداء الفعلي في مجال معين فهو إذا قياس القدرة المتمثلة في صورة أداء لتحديد جوانب الامتياز وللتفوق[3].

[1] محمود جمال السلخي ، تحصيل الدراسي و نمذجة العوامل المؤثرة به، ط1،دار الرضوان، عمان ، الأردن ، 2013،ص25
[2] محمد عبد العزيز الفرياوي، الاتجاهات المعاصرة في التربية والتعليم ،ط1، مكتبة المجتمع العربي ،الأردن ،2008، ص227
[3] فرج عبد القادر، طه وآخرون: معجم علم النفس

**إجرائي:** يعرف التحصيل الدراسي بأنه منظومة من المعارف والمهارات والاتجاهات التي يكسبها الطالب من خلال تعلمه للمواد الأساسية المختلفة على مدار السنة، ويعبر عنه بالمعدل النهائي لجميع المواد الدراسية التي يحصل عليه الطالب في نهاية الفصل الدراسي.

-هو الحصول على المعارف والمهارات من عملية المتمدرس وتتمثل في الفهم والادراك والانتباه وكذلك يمكن ربطها بالنتائج المتحصل عليها.

**تعريف التلميذ:**

**اصطلاحا:** ان مصطلح التلميذ يعني المزاول للتعليم الابتدائي أو المتوسط أو الثانوي ويعرف التلميذ كذلك بأنه المحور الأول والهدف الأخير من كل عمليات التربية والتعليم، فهو الذي من أجله تنشأ المدرسة وتجهز بكافة الإمكانيات، فلا بد أن كل هذه الجهود الضخمة التي تبذل في شتئ المجالات لصالح التلميذ، لا بد أن يكون لها هدف يتمثل في تكوين روحه، عقله، وجسمه ومعارفه واتجاهاته[1].

**إجرائي:** هو ذلك التلميذ الذي يزاول ويوصل دراسته بالطور المتوسط ويعتبر الركن الأساسي في المنظومة التربوية.

**6. مجتمع البحث وعينة الدراسة:**

- **مجتمع البحث: هو** مجموعة العناصر لها خاصية أو عدة خصائص مشتركة تميزها عن غيرها من العناصر الأخرى التي يجري عليها البحث والتقصي[2].

ان القصد بمجتمع البحث في لغة العلوم الانسانية هو المجموع الكلي من المفردات المحدودة وغير المحدودة أما مفردات البحث التي تعرف أيضا لدى الباحثين بعناصر البحث أو وحدات البحث فهي الأجزاء المكونة لمجتمع البحث[3].

[1] سوفي نعيمة، استراتيجيات المعتمدة من طرف الأستاذ داخل القسم ودورها في تنمية القدرة على تحكم في حل مشكلات الرياضية لدى تلاميذ الطورالمتوسط ،قسم علم النفس وعلوم التربوية وارطوفونيا ،كلية العلوم الإنسانية والاجتماعية،جامعة منتوري قسنطينة ،2011/2010،ص55

[2] مداسي بشرى، ملخصات بحوث السنة الثانية مقياس مناهج وتقنيات البحث العلمي ،2020/2019،ص8

[3] موريس انجرس،منهجية البحث العلمي في العلوم الإنسانية ، دار القصبة للنشر،ط2منقحة ،2006/2004،ص301

تمثل مجتمع بحثنا في هذه الدراسة في تلاميذ متوسطة ابن سيناء بمدينة الحجيرة ولاية تقرت والذين يستخدمون لعبة البوبجي الإلكترونية وعليه يصعب مسح كل مجتمع البحث نظرا لا تساعه وضيق وقت الممنوح للدراسة ولهذا وجب علينا اختيار جزء لهذا المجتمع الكلي الذي يلبي حاجات الدراسة.

**العينة:** مجموعة فرعية من عناصر مجتمع بحث معين.[1]

- هي جزء من المجتمع الاحصائي يتم اختياره وفق اساليب المعاينة الإحصائية ويشترط أن تكون متمثلة للمجتمع الذي تقوم بدراسته[2].
- ان عينة الدراسة هي جزء الذي يمثل المجتمع الان الباحث لا يستطيع أن يأخذ كل أفراد الدراسة لأنه يتطلب جهد ووقت كبير لهذا يلجأ الى اختيار عينة الدراسة[3].
- هي جزء من مجتمع البحث الأصلي، يختارها الباحث بأساليب مختلفة وتضم عدد من الافراد من مجتمع الاصلي.
- هي مجموعة جزئية من الافراد أو المشاهدات او الظواهر التي تشكل مجتمع الدراسة الاصلي. وهي عبارة عن مجموعة جزئية من مجتمع الدراسة يتم اختيارها بطريقة معينة ويتم اجراء الدراسة عليها، ومن صم استخدام تلك النتائج وتعميمها على كامل مجتمع الدراسة الاصلي[4]..
- –وهي ايضا جزء من المجتمع الذي تجري عليه الدراسة، يختارها الباحث لإجراء دراسته عليه وفق قواعد خاصة لكي تمثل المجتمع تمثيلا صحيحا[5].

[1] موريس انجرس، منهجية البحث العلمي في العلوم الإنسانية ،مرجع سابق ص 301
[2] مركز الإحصاء دليل المعاينة الإحصائية، ادلة منهجية والجودة دليل رقم 1 ،ابوظبي، ص4
[3] حفصي أسماء، تأثير العاب الالكترونية على تحصيل الدراسي ،للتلاميذ -دراسة على عينة من الاولياء بمدينة مسيلة ،مذكرة لنيل شهادة الماستر الاعلام والاتصال ، تخصص سمعي بصري ، قسم علوم الاعلام والاتصال كلية العلوم الإنسانية الاجتماعية ،جامعة محمد بوضياف بمسيلة ، 2021/2020 ص10.
[4] محمد عبيدات، ومحمد أبو نصار، منهجية البحث العلمي :القواعد والمراحل والتطبيقات ،دار وائل للطباعة ونشر ، الأردن ،1999، ص84
[5] رحيم يونس، كرو العزاوي، مقدمة في منهج البحث العلمي ،ط1، دارالدجلة،الأردن،2008،ص161

وفي دراستنا هذه اختارنا العينة القصدية لهذه الدراسة (60) عينة من تلاميذ متوسطة ابن سيناء مدينة الحجيرة ولاية تقرت الذين يستخدمون لعبة البوبجي الإلكترونية من اجل معرفة أثرها على تحصيلهم الدراسي.

**أدوات جمع البيانات:**

سيتم اعتماد استمارة الاستبيان كأداة بحثية لجمع البيانات والمعلومات اللازمة حول الظاهرة المدروسة بغية الوصول الى الهدف المرجو من الاشكالية التي تم طرحها سابقا، وذلك باعتبار أن استمارة الاستبيان أداة تساعد على الوصول الى القدر الكافي من المعلومات حول الظاهرة المدروسة.

1-**الاستبيان:** هو مجموعة من الأسئلة المرتبة حول موضوع معين يتم وضعها في استمارة ترسل لأشخاص المعنيين بالبريد او يجري تسليمها باليد تمهيدا للحصول على اجوبة الأسئلة الواردة فيها[1].

وعرفت أيضا على أنها أداة لجمع البيانات المتعلقة بموضوع بحث محدد عن طريق استمارة يجري تعبئتها من قبل المستجوب[2].

-اعتمدنا في دراستنا على استمارة استبيان كأداة لجمع البيانات المتعلقة بالقسم الميداني للدراسة، وتم توزيعها على مفردات العينة، وقد تضمنت استمارتنا 21سؤال والتي شملت 3ثلاث محاور تم صياغتها على النحو التالي:

**المحور الأول:** والذي يتمثل في عادات وأنماط استخدام التلاميذ متوسطة ابن سيناء لعبة البوبجي وضم (5) أسئلة.

[1] عمار بوحوش ومحمد محمود ذنيبات، مناهج البحث العلمي وطرق اعداد البحوث ،ط2،ديوان المطبوعات الجامعية الجزائر ،1999،ص56-57

[2] إبراهيم ابرمج،منهج العلمي وتطبيقاته في العلوم الاجتماعية، العربية الأولى ،2009،دار الشروق للنشر وتوزيع عمان الأردن ،ص269.

**المحور الثاني:** ويتمثل في دوافع استخدام التلاميذ متوسطة ابن سيناء لعبة البوبجي وضم (5) أسئلة.

**المحور الثالث:** ويتمثل في أثر استخدام لعبة البوبجي على التحصيل الدراسي لدى تلاميذ متوسطة ابن سيناء وضم (7) أسئلة. وكذلك أسئلة البيانات الشخصية والتي تضمنت(الجنس، السن، الصف الدراسي، معدل الفصل السابق).

وللتحقق من صدق الأداة تم عرضها على مجموعة من المحكمين بلغ عددهم (3)محكمين من ذوي الخبرة من أساتذة جامعة قاصدي مرباح–ورقلة، وقد أخذنا بملاحظة المحكمين، وفي الأخير تم توزيع الاستمارة على عينة تلاميذ.

**2–الملاحظة:** تعتبر الملاحظة واحدة من أقدم وسائل جمع البيانات والمعلومات الخاصة بظاهرة ما، حيث استخدمت من قبل القدماء في مجال الظواهر الطبيعية ثم انتقل استخدامها الى العلوم الاجتماعية والانسانية[1].

–يمكن تعريف الملاحظة بأنها عبارة عن عملية مراقبة أو مشاهدة سلوك الظواهر والمشكلات والأحداث ومكوناتها المادية والبيئية ومتابعة سيرها واتجاهاتها وعلاقاتها بأسلوب علمي منظم ومخطط وهادف بقصد التفسير وتحديد العلاقة بين المتغيرات والتنبؤ بسلوك الظاهرة وتوجيهها لخدمة اغراض الانسان وتلبية احتياجاته[2].

**منهج الدراسة :**

تدخل هذه الدراسة ضمن البحوث الوصفية التي تستهدف جمع أكبر عدد ممكن من المعلومات عن الوقائع والظواهر الاجتماعية من خلال توجهها الميداني في دراسة استخدام

[1] ميرة بلقاسم ،خطاب الألعاب الالكترونية عبر الانترنت وعلاقته بالتفكير الإبداعي لدى شباب الجزائري ،دراسة ميدانية على عينة من لاعبين الهواة ساحة المعركة Battlefieldv مذكرة لنيل شهادة الماستر علوم الاعلام والاتصال تخصص اتصال وعلاقات عامة ،قسم علوم الاعلام والاتصال ،كلية علوم الإنسانية والاجتماعية، جامعة محمد خيضربسكرة،2019/2018،ص21

[2] محمد عبيدات و محمد أبو نصار، منهجية البحث العلمي القواعد ومراحل وتطبيقات، مرجع سابق ،ص73

التلاميذ لعبة البوبجي الالكترونية وتأثيرها على التحصيل الدراسي مستخدمة في ذلك أسلوب المسح وأدوات كمية واحصائية لجمع البيانات وتحليلها مثل الاستبيان والمقابلة والملاحظة.

**ويمكن تعريفه:** بأنه اسلوب من أساليب التحليل المرتكز على المعلومات كافية ودقيقة عن ظاهرة أو موضوع محدد خلال فترة زمنية معلومة وذلك من أجل الحصول على نتائج عملية ثم تفسيرها بطريقة موضوعية وبما ينسجم مع معطيات الفعلية للظاهرة[1].

عرف المنهج على أنه خطوات منتظمة يتبعها الباحث في معالجة الموضوعات التي يقوم بدراستها الى ان يصل الى نتيجة معينة وبهذا يكون في مأمن من ان يحسب صواب ما هو خطأ أو العكس.

**ب/ المنهج الوصفي:** عبارة عن طريقة لوصف الموضوع المراد دراسته من خلال منهجية علمية صحيحة، وتصور النتائج التي يتم التوصل اليها على أشكال رقمية معبرة يمكن تفسيرها[2].

ويهدف المنهج الوصفي الى وصف الظاهرة محل الدراسة وتشخيصها وإلقاء الضوء على جوانبها المختلفة وجمع البيانات اللازمة عنها مع فهمها وتحليلها من أجل الوصول الى المبادئ والقوانين المتصلة لظواهر الحياة والعمليات الاجتماعية الأساسية والتصرفات الانسانية ويركز على أوضاع عامة وعالمية كما يهدف الى تحديد نطاق ومجال المسح وفحص جميع الوثائق المتعلقة بالمشكلة وتفسير النتائج وأخير وصول الى استنتاجات.

لقد قمنا بختيار المنهج الوصفي في هذه الدراسة لأنه يهتم بتوضيح خصائص الظاهرة لعبة البوبجي الالكترونية، كما يقوم بتفسير الأوجه الظاهرة في هذا الموضوع، كما يهتم بوصف أثر لعبة البوبجي الالكترونية على التحصيل الدراسي لتلاميذ.

[1] حفصي الأسماء، مرجع سابق، ص9

[2] موريس انجرس، مرجع سابق، ص298.

**7. المدخل النظري لدراسة:**

تنتمي درستنا الى نظرية الاستخدامات والاشباعات لدراسة أثر استخدام لعبة البوبجي الالكترونية على تحصيل الدراسي لتلاميذ دراسة على عينة تلاميذ متوسطة ابن سيناء بالحجيرة.

- أهداف نظرية الاستخدامات والاشباعات[1]:

_محاولة التعرف على استخدام الأفراد لوسائل الاتصال على اعتبار ان الجمهور نشيط ويستطيع أن يختار ويستخدم الوسائل التي تشبع حاجته وتوقعاته.

_الكشف عن العلاقة المتبادلة بين دوافع الاستخدام وأنماط التعرض من والاشباعات.

_تحديث دوافع التعرض للأفراد لوسائل الاتصال والتفاعل الذي يحدث نتيجة هذا التعرض.

_التأكد عن نتائج استخدام وسائل الاتصال بهدف فهم عملية الاتصال الجماهيري.

_ معرفة دور العوامل الوسيطة وتأثيرها على الاستخدامات والاشباعات.

- فروض نظرية الاستخدامات والاشباعات:

تقوم نظرية الاستخدامات على الفروض التالية:

1-جمهور المتلقين هو جمهور نشط، واستخدامه لوسائل الإعلام هو استخدام موجه لتحقيق أهداف معينة.

2-يمتلك أعضاء الجمهور المبادرة في تحقيق العلاقة بين إشباع الحاجات واختبار وسائل معينة يرى أنها تشبع حاجاته.

3-تنافس وسائل الاعلام مصادر أخرى لإشباع الحاجات.

[1] حفصي أسماء، مرجع نفسه،ص12-13

4-الجمهور وحده هو القادر على تحديد الصورة الحقيقة لاستخدام وسائل الإعلام.

5-التأكيد على أن الجمهور هو الذي يختار الرسائل والمضمون الذي يشبع حاجاته وبين وسائل الاتصال التي تستخدم جمهور أو الافراد

6-الجمهور نفسه هو الذي يحدد الأحكام حول قيمة العلاقة بين الحاجات والاستخدام[1]

7-الأفراد يستخدمون وسائل الاعلام كل مشاكلهم فيما يتعلق بالبحث عن معلومات والاتصال الاجتماعي والتعلم الاجتماعي والتطور.

8- يختار الأفراد من مضمون وسائل الاعلام ما يتناسب مع احتياجاتهم سواء كان متعلقة بالمعلومات الأساسية أو التسلية أو التعلم[2].

***الانتقادات الموجهة لنظرية:**

وجه الباحثون مجموعة من الانتقادات لنظرية استخدامات والاشباعات وهي:

يرى أنها لا تزيد عن كونها استراتيجية لجمع المعلومات من خلال التقارير الذاتية للحالة العقلية وأنها تتبنى مفاهيم تتسم بشيء من المرونة مثل الدافع والهدف والوظيفية وهي ليست تعريفات محددة فمن الممكن أن تختلف النتائج التي نحصل عليها من تطبيق النظرية تبعا لاختلاف التعريفات وأن المدخل[3] يعتبر الجمهور مجرد كائنات غريزية تهدف للطمع والبحث عن الحاجة والإشباع فقط[4]. كما أن المدخل لم يفرق بين الاشباعات التي يبحث عنها الجمهور والاشباعات التي تحققت عند المشاهدة[5]، والارتكاس نحو المضامين الرديئة استجابة لرغبة الفئة العريضة من الجمهور التي تحبذ الرداءة والسطحية[6].

[1] محمد عبد الحميد، نظريات الاعلام واتجاهات تأثير ،ط1،،عالم الكتب ، القاهرة،1997،ص28
[2] سامي طايع، بحوث الاعلام، ط1 دار النهضة العربية، القاهرة ،2006،ص124
[3] ريحانة بلوطي،دوافع استخدام الشباب الهوية الافتراضية في شبكات الاجتماعية،واثرها على الفرد،رسالة ماجيستير،جامعة الحاج لخضر باتنة ،ص38
[4] أحمد عيساوي، مدخل الى علوم الاعلام والاتصال، دار الكتاب ،القاهرة 2014،ص150.
[5] إبراهيم قائد احمد ،استخدامات الطلبة اليمنيين للفيسبوك الاشباعات المحققة منه النسخة الالكترونية، مجلة الدراسات والأبحاث ، العدد26 ، السنة التاسعة ،مارس 2017،ص7
[6] أحمد العيساوي ، مدخل الى علوم الاعلام الاتصال ،مرجع سابق ،ص 150

- قد لا تصلح النظرية للتعميم لان الاستخدامات والاشباعات من وسائل الاتصال تختلف باختلاف الثقافات واختلاف العوامل السكانية.
- قد لا تصلح النظرية لتكنولوجيا الاتصال الحديثة ووسائلها.

تعاملت النظرية مع فئات عامة من المضمون في حين يعد اختلاف نوع المحتوى مؤثرا الى حد بعيد في النتائج.

**الدراسات السابقة:**

إن أي دراسة علمية لا يمكنها أن تنطلق من فراغ اذ لابد من الاعتماد على الدراسات السابقة سواء بالانطلاق من نتائجها أو ما وصلت اليه او محاولة تقييد ما توصلت اليه من خلال إدخال متغيرات أو معطيات جديدة غابت عن الباحثين السابقين والانطلاق منها بأخذ زاوية جديدة لم يتم الاهتمام بدراستها من قبل أو الاعتماد عليها في تدعيم البحث الذي يتم اجراءه.

وقد تناولنا موضوع استخدام التلاميذ الالعاب الإلكترونية وتأثيرها على التحصيل الدراسي لعبة البوبجي نموذجا فهناك دراسات متعددة حول هذا الموضوع أنجزت في فترات زمنية معينة.

**الدراسة الأولى: (المحلية )**

دراسة ماجستير المعنونة ب " **أثر الألعاب الإلكترونية على السلوكيات لدى الأطفال** "من إعداد "مرام قويدر" في جامعة الجزائر العاصمة كلية العلوم السياسية والاعلام، قسم علوم الاعلام والاتصال سنة 2011-2012 فجاءت هذه الدراسة كمحاولة لمعالجة آثر الألعاب الإلكترونية لدى الأطفال في الجزائر ومعرفة واقعها واسباب انتشارها بهذا الشكل المذهل من هنا فالإشكالية المطروحة من دراستها هذه تتمحور أساسا حول الأثر الذي تحدثه

الألعاب الإلكترونية والألعاب المحسوبة على السلوكيات لدى الأطفال المتمدرسين بمرحلة الإبتدائية في الجزائر العاصمة والذين تتراوح أعمارهم بين 7و12سنة ومن هنا قامت الباحثة بطرح التساؤل الرئيسي التالي **ما هو أثر ممارسة الألعاب الإلكترونية على السلوكيات لدى الأطفال الجزائريين المتمدرسين في المرحلة الإبتدائية في الجزائر العاصمة؟** واندرجت ضمنه أسئلة فرعية وهي

_ما مكانة الألعاب الإلكترونية ضمن السياق العائلي؟

_ما مدى تأثير استعمال التكنولوجيا الرقمية في استخدام الألعاب الإلكترونية؟

_ما هي عادات ممارسة الطفل الجزائري لهذه الألعاب الإلكترونية؟

_ما هي أكثر أنواع الألعاب استقطابا لاهتمام الأطفال؟

_هل تغرس الألعاب الإلكترونية السلوك العدواني في الشخصية الطفل الجزائري؟

_ما مدى تأثير مدة ممارسته الألعاب على التحصيل الدراسي للأطفال المتمدرسين؟

_ما هي التأثيرات المحتملة للألعاب الإلكترونية على السلوك لدى الطفل الجزائري؟

**أهداف الدراسة:**

حيث تهدف هذه الدراسة فيما يلي:

-معرفة واقع الجزائر في مجتمع المعلومات من خلال تعاملها مع وسائل الاتصالية الإلكترونية ألا وهي الأجهزة الألعاب الإلكترونية والألعاب الإلكترونية الشبكية.

-الاطلاع على واقع الألعاب الإلكترونية بين اوساط الأطفال الجزائريين

-محاولة الوصول الى الكشف عن مختلف الجوانب المحيطة بهذه الظاهرة قصد المساهمة في الحد من شدة عنفها كخطوة أولى، والبحث عن أهم أسباب تفاقمها وأثرها على السلوك للوصول الى الحد من تأثيراتها السلبية والتقليل من انتشارها.

-معرفة مدى تأثير الألعاب الإلكترونية على سلوكيات الأطفال في الجزائر العاصمة.

-فتح آفاق جديدة للطلبة المتخرجين مستقبلا من خلال تطرقهم لموضوع دراستنا من جوانب لم نتطرق إليها.

ولأن دراستنا تهدف الى الكشف ووصف العلاقة التي تربط الطفل المتمدرس بالألعاب الإلكترونية ومدى تأثيرها عليه، وكان إلزاما علينا اختيار المنهج الذي يتلاءم مع هذه الدراسة فنظرا لأهمية البحث العلمي واختلاف تخصصات الباحثين تعددت المناهج العلمية المتبعة، وبما أن دراستنا سوف تكون وصفية تحليلية تهدف الى معرفة أثر ممارسة الألعاب الإلكترونية على سلوكيات لدى الأطفال، فقد لجأنا الى المنهج المسحي لأنه المنهج الانسب للبحث في هذه المواضيع حيث سنقوم بمسح العينة حاولنا اختيارها بكل عناية حتى تمثل مجتمع البحث. وقد سمح لنا هنا منهج بالاقتراب من مفردات العينة ومعرفة انطباعاتهم عن الألعاب الإلكترونية وأنواعها وعادات ممارستها وتأثيرها على سلوكياتهم.

**-ثم تطرقت الى استنتاجات الجزء الميداني للدراسة وهي كالتالي:**

بعد تحليلها لبيانات الجداول البسيطة والمركبة على حد سواء اعتمدت على أدوات البحث العلمي كالمقابلة والملاحظة وكان حجم العينة مفردة من المتمدرسين اعتمدت على العينة القصدية وكانت الاستنتاجات كتالي:

_حيث كانت مكانة الألعاب الإلكترونية ضمن السياق العائلي وهي أنهم يتمتعون أغلبية أفراد العينة بقدر كبير من الحرية داخل البيت.

_يملك أغلبية أفراد العينة على اختلاف جنسهم وفئاتهم ومستوياتهم أجهزة الألعاب الإلكترونية في البيت وهذا يدل على أن الأغلبية مفردات العينة يملكون الإمكانيات المادية لشراء أجهزة الألعاب على اختلاف أشكالها وأنواعها.

_تأتي الألعاب الرياضية في مقدمة الألعاب الإلكترونية المفضلة لدى العينة ثم تليها الألعاب القتالية والحربية.

_لوحظ وجود اختلاف في أنواع الألعاب المفضلة لدى الفئات العمرية الثلاث لصالح الفئة العمرية الأولى فهي تفضل ممارسة الألعاب الحربية والقتالية أكثر من الألعاب الأخرى لكونها ألعاب حركية عسكرية يحاول اللاعب من خلالها إظهار قوته وشجاعته وبطولاته الافتراضية.

**أوجه الاستفادة من هذه الدراسة:** تم الاستفادة من الدراسة في الجانب النظري المتعلق بالمفاهيم، كما تتشابه هذه الدراسة مع دراستي في عينة الدراسة تلاميذ، وادوات جمع البيانات استمارة استبيان والملاحظة، وفي اختيار نوع العينة ومنهج المتتبع في الدراسة ومجتمع البحث.

**الدراسة الثانية: (العربية)**

«ايجابيات وسلبيات الألعاب الإلكترونية ودوافع ممارستها من وجهة نظر طلاب التعليم العام بمدينة الرياض» إعداد الدكتور عبد الله بن عبد العزيز الهدلق رسالة دكتوراه، كلية التربية، جامعة الملك سعود، الرياض، المملكة العربية السعودية

انطلق الباحث من إشكالية مفادها الى التعرف على ايجابيات وسلبيات الألعاب الإلكترونية ودوافع ممارستها من وجهة نظر طلاب التعليم العام بمدينة الرياض، في ظل الاهتمام المتزايد بهذا النوع من الألعاب فحدد الباحث التساؤل الرئيسي:

**ما ايجابيات وسلبيات الألعاب الإلكترونية وما دوافع ممارستها من وجهة نظر طلاب التعليم العام (الابتدائي، المتوسط، الثانوي) بمدينة الرياض؟**

وينبثق من هذا السؤال الأسئلة الفرعية التالية:

1-ما دوافع ممارس الألعاب الإلكترونية لدى طلاب التعليم بمدينة الرياض؟

2-معرفة ايجابيات ممارسة الألعاب الإلكترونية من وجهة نظر طلاب التعليم العام بمدينة الرياض؟

3-معرفة سلبيات ممارسة الألعاب الإلكترونية من وجهة نظر طلاب التعليم العام بمدينة الرياض؟

اعتمدت هذه الدراسة على المنهج الوصفي المناسبة لطبيعة الدراسة، كما استعان الباحث في جمع البيانات على الاستبيان موزعة ثلاث محاور حيث تضمن المحور الأول دوافع ممارسة الألعاب الإلكترونية أما المحور الثاني ضمن ايجابيات الألعاب الإلكترونية، والمحور الثالث سلبيات الألعاب الإلكترونية.

_ وتمثل مجتمع الدراسة المكون من جميع طلاب التعليم العام (الابتدائي، المتوسط، الثانوي) بمدينة الرياض الذين كانوا يدرسون في الفصل الدراسي 1431ه/1432ه ونظر لاتساع وكبير مجتمع البحث استعان الباحث بإستخدام المسح بالعينة حيث اختيار تطبيق دراسته على عينة طلاب التعليم العام في ثلاث مدارس ابتدائية وثلاث مدارس متوسطة وثلاث مدارس ثانوية الذين بلغ عددهم 359 طالب كانوا يتلقون تعليمهم في مدينة الرياض في الفصل الدراسي الثاني من العام الدراسي 1431ه/1432ه

كما توصلت هذه الدراسة الى عدد من النتائج أهمها:

-أن هناك عدد من العوامل التي تدفع طلاب التعليم العام الى ممارسة الألعاب الإلكترونية مثل السعي للفوز المنافسة، التحدي، حب الاستطلاع، التخيل، التصور وغيرها من عناصر الجذب والتشويق والإثارة

كما يرى طلاب التعليم العام أن للألعاب الإلكترونية إثار ايجابية وأخرى سلبية، فمن الآثار الإيجابية أن الألعاب الإلكترونية التي تمارس عبر الانترنت online ganes تسهم في تحسين المهارات الاجتماعية الأكاديمية لدى اللاعبين مثل البحث عن المعلومات، مهارة الطباعة، مهارة الكتابة، مهارة اكتساب اللغات الأجنبية، مهارات التفكير الناقد ومهارات حل المشكلات، أما فيما يتعلق بالآثار السلبية المترتبة على الألعاب الإلكترونية وهي عديدة وتم تصنيفها الى ست فئات: أضرار دينية، أضرار سلوكية، أضرار أمنية، أضرار صحية، أضرار اجتماعية،...

**أوجه الاستفادة من هذه الدراسة :** تم الاستفادة من هذه الدراسة في أنها تتشابه مع دراستي في المنهج المتتبع وعينة الدراسة وأدوات جمع البيانات استمارة استبيان.

**الدراسة الثالثة: (الأجنبية )**

- **Eyüp Yılmaz: The Impact of Heavy (Excessive) video Gamimg students on peers and Teachers in The school Environment: A Qualitative study,** Adnan Menderes University, TurKey, 2018.

يتمثل التساؤل الرئيسي للباحث في: **ماهي علاقة استخدام ألعاب الفيديو الإلكترونية من طرف التلاميذ والأساتذة على بيئة التدريس؟ وهل ينعكس هذا التأثير على عملية التحصيل الدراسي وتنمية مهاراتهم الفكرية؟**

حيث أصبحت ألعاب الفيديو تحظى بشعبية كبيرة بين الأطفال والمراهقين بسبب الاستخدام المتزايد من ألعاب الفيديو، وكان النقاش الدائر حول التأثيرات ألعاب الفيديو الإلكترونية مستمرا ولهذا كشفت هذه الدراسة تأثير طلاب الألعاب الإلكترونية الثقيلة على أقرانهم ومعلميهم في البيئة المدرسية. ولهذا الغرض تم الاعتماد على **المنهج المقارن**. كما تم اجراء مقابلات جماعية وجها لوجه بإستخدام نماذج مقابلة شبه منظمة. وتم جمع البيانات من 21مشاركا يتألقون من ثلاثة طلاب ألعاب ثقيلة الكترونية و16قرينا ومدرسين، وتشير النتائج ما يلي:

_تأثر اللاعبين بنمط اللعبة الإلكترونية على السلوكيات، بما في ذلك السلوكيات الاتصالية والمشاكل السلوكية داخل البيئة المدرسية.

_تأكيد أساتذة اللغة الإنجليزية على الأثار الإيجابية اللغوية من ألعاب الفيديو على مفردات اللغة الإنجليزية للطلاب اللاعبين.

**أوجه الاستفادة من هذه الدراسة:** تم الاستفادة من هذه الدراسة في انها تتشابه مع دراستي في عينة الدراسة تلاميذ.

**التعقيب عام على دراسات السابقة:**

نستنتج ان الدراسات السابقة اشتركت مع دراستنا الحالية في المتغيرات الدراسة والمنهج المستعمل، بإضافة الى أداة المستخدمة، وذلك لتناولها جوانب عديدة في عدة مجالات، لكن الدراسة الحالية ساهمت على إعطاء خلفية معرفية عن موضوع الدراسة.

**المجالات الدراسة:**

**المجال المكاني:** يتمثل في الإطار الجغرافي للدراسة في مدينة الحجيرة فهي الحدود المكانية للدراسة.

مساحتها 2,459 كم، وعدد سكانها. 14,965نسمة

**المجال الزمني:** امتد المجال الزمني لإنجاز هذه الدراسة في نوفمبر 2022،عندما تم قبول عنوان الدراسة من قبل الإدارة في 17نوفمبر 2022.وفي أواخر فيفري بداية مارس بدأت بالإطار المنهجي للدراسة وفي بداية أفريل، قمت بتصميم استمارة الاستبيان، وفي ماي تم تصحيحها من قبل المشرف وتم توزيعها بالحجيرة ومن هنا انتهيت من الإطار التطبيقي للدراسة.

**المجال البشري:** تتكون عينة دراستنا من60 تلميذ من تلاميذ متوسطة الذين يمارسون لعبة البوبجي.

## خلاصة الفصل

ومما سبق نستنتج أن لعبة البوبجي من إحدى الألعاب ثلاثية الأبعاد والتي تقوم على مبدأ الغزو والتنافس والقتل، وحيث نجدها متاحة عبر عدة وسائط وأجهزة إلكترونية مختلفة، فهي لعبة تجذب مستخدمها من خلال مميزاتها الجذابة كالصور والألوان والموسيقى وغير ذلك، حيث أصبحت ظاهرة اجتماعية نظرا لتشعبها وتغلغلها في وسائط المجتمع خاصة لدى فئة الأطفال.

الفصل الثاني:

# الجانب الميداني

**تمهيد**

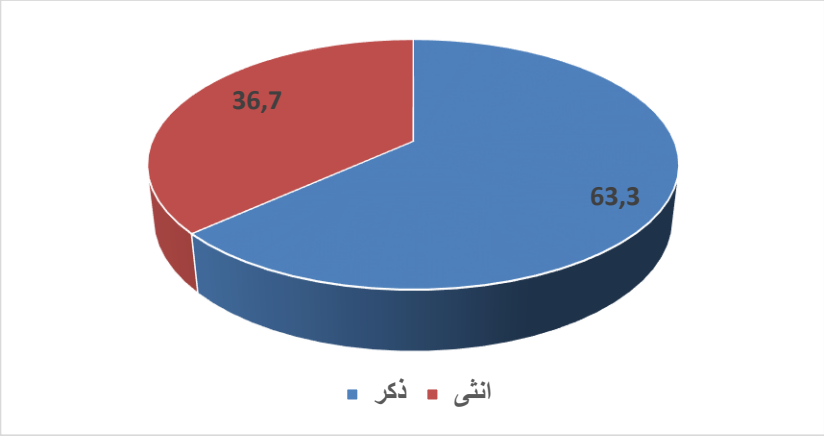
يتناول هذا الفصل تفريغ بيانات الدراسة الميدانية اعتمادا على معطيات المتحصل عليها من خلال استمارة الاستبيان والتي تم توزيعها على المبحوثين، حيث تم الاعتماد في ذلك على تفريغ اليدوي للبيانات ومن ثم تبويب الإجابات في شكل جداول بسيطة تحتوي على فئات تكرارات ونسب مئوية لإيجاد تفسيرات لأجوبة المبحوثين.

## الجدول رقم 1 توزيع العينة حسب الجنس

| الخيارات | التكرار | النسبة المئوية |
|---|---|---|
| ذكر | 38 | %63.3 |
| انثى | 22 | 36.7% |
| مجموع | 60 | 100 |

نلاحظ من خلال معطيات الجدول اعلاه أن أفراد العينة الدراسة الذين يبلغ حجمهم الاجمالي(60)، فردا حيث بلغت اكبر نسبة لذكور والتي قدرت ب63,3٪ ثم تليها الإناث بالنسبة قدرت 36,7 ٪

ومنه نستنتج أن أفراد العينة الدراسة هم الذكور اكبر نسبة حيث قدرت ب63,3٪.



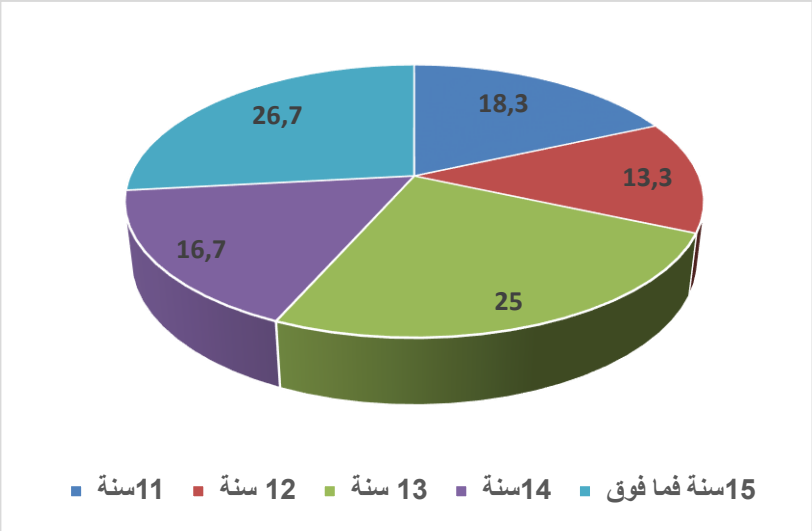
الجدول رقم 2 توزيع العينة حسب السن

| الخيارات | التكرار | النسبة المئوية |
|---|---|---|
| 11سنة | 11 | 18.3% |
| 12 سنة | 8 | 13.3% |
| 13 سنة | 15 | 25% |
| 14سنة | 10 | 16.7% |
| 15سنة فما فوق | 16 | 26.7% |
| مجموع | 60 | 100 |

**تفسير جدول رقم 2:**

نلاحظ من خلال معطيات الجدول ان أفراد العينة يبلغ سنهم من 11 سنة الى 15سنة فما فوق والتي تمثلت اكبر نسبة في 15سنة ما فوق والتي قدرت ٪26,7ثم تليها افراد العينة الذين يبلغ سنهم 13سنة والتي قدرت 25٪ ثم تليها أفراد العينة الذين يبلغ سنهم 11سنة والتي قدرت ب18,3 ٪ ثم تليها افراد العينة الذين يبلغ سنهم 14سنة والتي قدرت ب 16,7٪ وأخير أفراد العينة الذين يبلغ سنهم 12سنة التي قدرت ب 13,3٪.

ومنه نستنتج أن الفئة العمرية 15سنة فما فوق هم اكثر أفراد في مجتمع العينة.



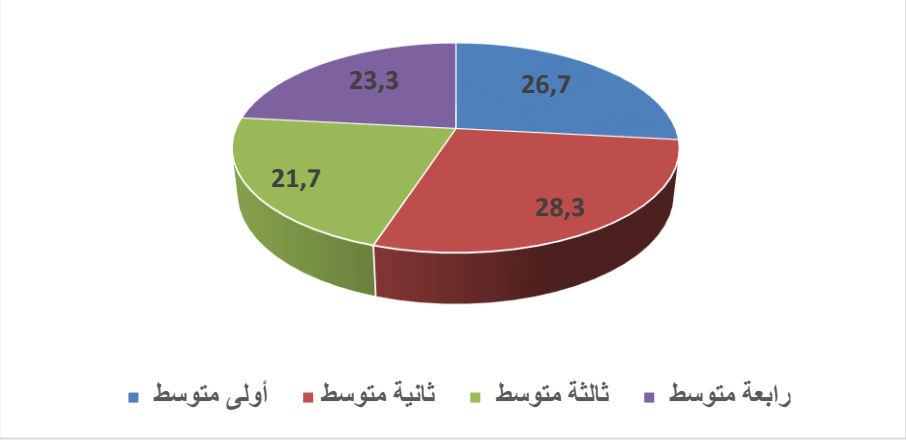
الجدول رقم 3 توزيع العينة حسب الصف الدراسي

| الخيارات | التكرار | النسبة المئوية |
|---|---|---|
| أولى متوسط | 16 | 26.7% |
| ثانية متوسط | 17 | 28.3% |
| ثالثة متوسط | 13 | 21.7% |
| رابعة متوسط | 14 | %23.3 |
| مجموع | 60 | 100 |

**تفسير جدول رقم 3:**

نلاحظ من خلال معطيات الجدول أن أفراد العينة حسب الصف الدراسي والتي تمثلت اكبر نسبة في ثانية متوسط والتي قدرت ب28,3٪ ثم تليها أولى متوسط والتي قدرت ب26,7 ٪ ثم تليها رابعة متوسط والتي قدرت ب 23,3٪، واخيرا ثالثة متوسط والتي قدرت ب 21,7٪.

ومنه نستنتج أن أكبر نسبة حسب الصف الدراسي لأفراد العينة هم ثانية متوسط التي قدرت ب 28,3٪.



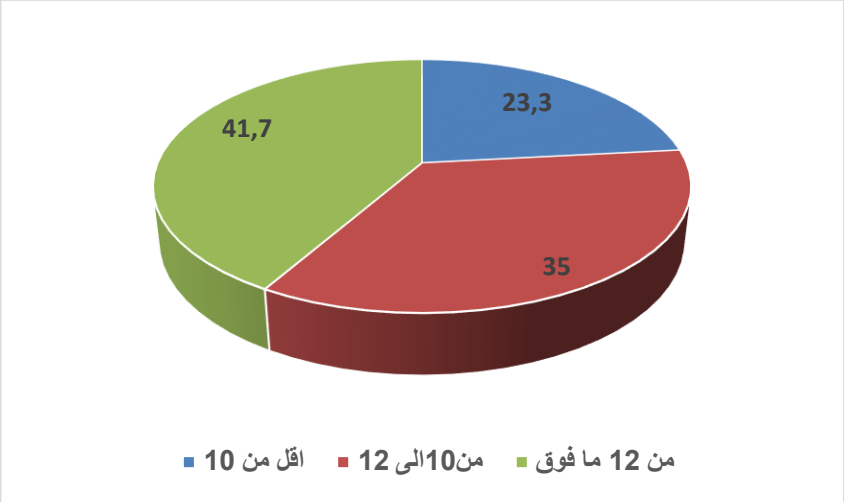
الجدول رقم 4 توزيع العينة حسب معدل الفصل

| الخيارات | التكرار | النسبة المئوية |
|---|---|---|
| اقل من 10 | 14 | 23.3% |
| من10الى 12 | 21 | 35% |
| من 12 ما فوق | 25 | %41.7 |
| مجموع | 60 | 100 |

**تفسير جدول رقم 4:**

نلاحظ من خلال معطيات الجدول أن افراد العينة حسب معدل الفصل السابق، حيث نجد أن أعلى نسبة الذين تحصلوا على من 12فما فوق بالنسبة قدرت ب41,7٪ ثم تليها الذين تحصلوا من 10الى 12بالنسبة قدرت ب 35٪، ثم تليها الذين تحصلوا على اقل من 10والتي قدرت ب23,3٪.

ومنه نستنتج ان اكبر نسبة لأفراد العينة حسب معدل الفصل السابق هي 12فما فوق والتي قدرت ب 41,7٪.



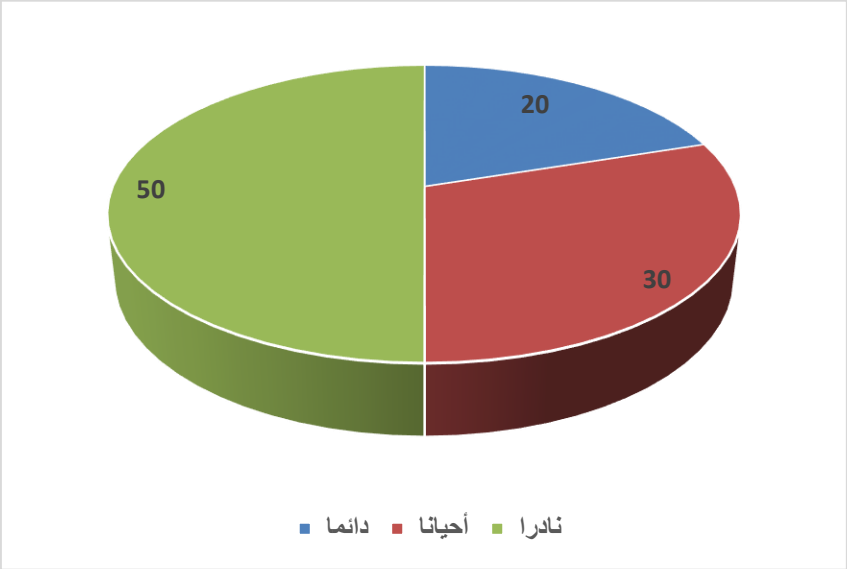
الجدول رقم 5 توزيع العينة حسب تستخدم لعبة بوبجي الالكتروني

| الخيارات | التكرار | النسبة المئوية |
|---|---|---|
| دائما | 12 | %20 |
| أحيانا | 18 | 30% |
| نادرا | 30 | 50% |
| مجموع | 60 | 100 |

**تفسير جدول رقم 5:**

نلاحظ من خلال معطيات الجدول أن أفراد العينة الذين يستخدمون لعبة البوبجي الالكترونية حيث تمثلت اكبر نسبة في الذين أجابوا ب نادرا والتي قدرت ب 50 ٪ ثم تليها الذين أجابوا بأحيانا والتي قدرت ب 30 ٪ ثم تليها الذين أجابوا ب دائما والتي قدرت ب 20٪.

ومنه نستنتج أن التلاميذ نادرا ما يستخدمون لعبة البوبجي التي تمثلت أكبر نسبة 50٪.



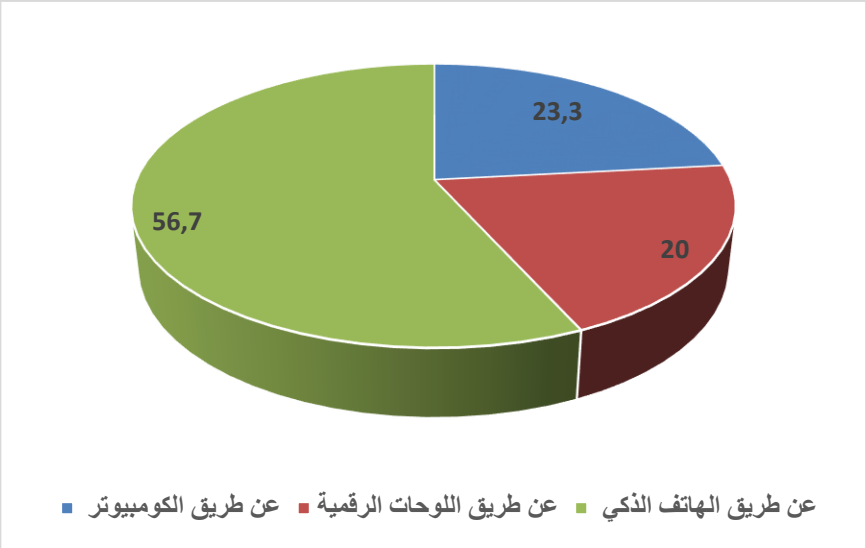
الجدول رقم6 توزيع العينة حسب وسيلة التي تستخدم من خلالها لعبة البوبجي

| الخيارات | التكرار | النسبة المئوية |
|---|---|---|
| عن طريق الكومبيوتر | 14 | %23.3 |
| عن طريق اللوحات الرقمية | 12 | 20% |
| عن طريق الهاتف الذكي | 34 | 56.7% |
| مجموع | 60 | 100 |

**تفسير جدول رقم 6:**

نلاحظ من خلال معطيات الجدول ان الوسيلة التي يستخدم من خلالها التلاميذ لعبة البوبجي حيث نجد ان اكبر نسبة عن طريق الهاتف الذكي والتي قدرت ب 56,7٪ ثم تليها عن طريق الكومبيوتر والتي قدرت ب 23,3٪ ثم تليها عن طريق اللوحات الرقمية والتي قدرت ب20٪.

ومنه نستنتج أن التلاميذ يستخدمون لعبة البوبجي عن طريق الهاتف الذكي التي قدرت ب 56,7 ٪، وذلك لسهولة حمله في اي وقت وفي اي مكان ونظرا للميزات التي يتميز بها.



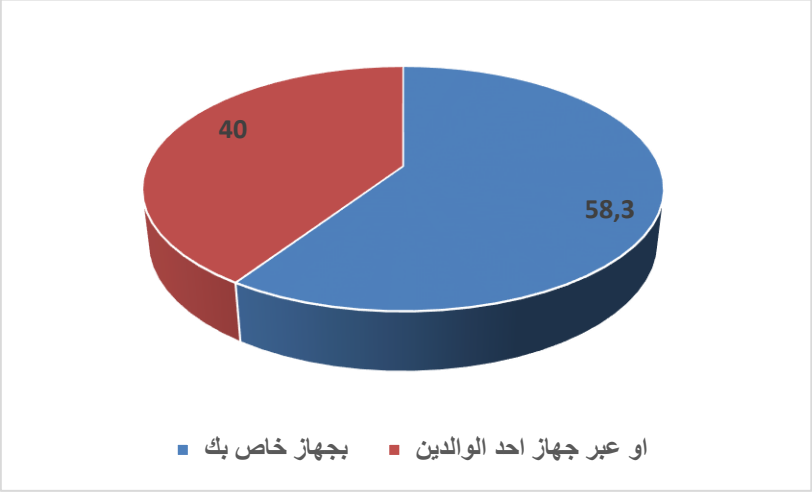
الجدول رقم 7 توزيع العينة حسب تقوم باستخدام لعبة البوبجي

| الخيارات | التكرار | النسبة المئوية |
|---|---|---|
| بجهاز خاص بك | 35 | 58.3% |
| او عبر جهاز احد الوالدين | 25 | 40% |
| مجموع | 60 | 100 |

**تفسير جدول رقم 7:**

نلاحظ من خلال معطيات الجدول أن الجهاز الذي يقوم به التلاميذ باستخدام لعبة البوبجي والذي تمثل اكبر نسبة في جهاز خاص بهم والتي قدرت ب 58,3٪ ثم تليها عبر جهاز احد الوالدين والتي قدرت ب 40٪.

ومنه نستنتج أن التلاميذ يستخدمون لعبة البوبجي بجهاز خاص بهم والتي قدرت ب58,3٪ وذلك راجع الى انهم يملكون جهاز خاص بهم وذلك للحفاظ على خصوصيتهم والحرية في استخدامه دون رقابة.

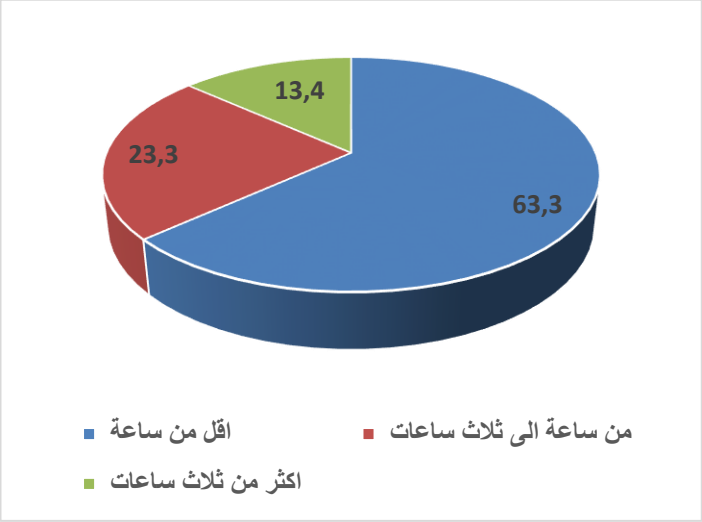


الجدول رقم 9 توزيع العينة حسب المدة التي تقضيها في اللعب بالعبة البوبجي

| الخيارات | التكرار | النسبة المئوية |
|---|---|---|
| اقل من ساعة | 38 | 63.3% |
| من ساعة الى ثلاث ساعات | 14 | 23.3% |
| اكثر من ثلاث ساعات | 8 | %13.4 |
| مجموع | 60 | 100 |

نلاحظ من خلال معطيات الجدول أن المدة التي يقضيها التلاميذ في اللعب بالعبة البوبجي حيث نجد أن اكبر نسبة هي أقل من ساعة والتي قدرت ب63,3٪ ثم تليها من ساعة الى ثلاث ساعات والتي قدرت ب 23,3٪ واخيرا اكثر من ثلاث ساعات والتي قدرت ب 13,4٪

ومنه نستنتج أن المدة التي يقضيها التلاميذ في اللعب هي أقل من ساعة وذلك لإنجاز متطلبات الحياة الأخرى



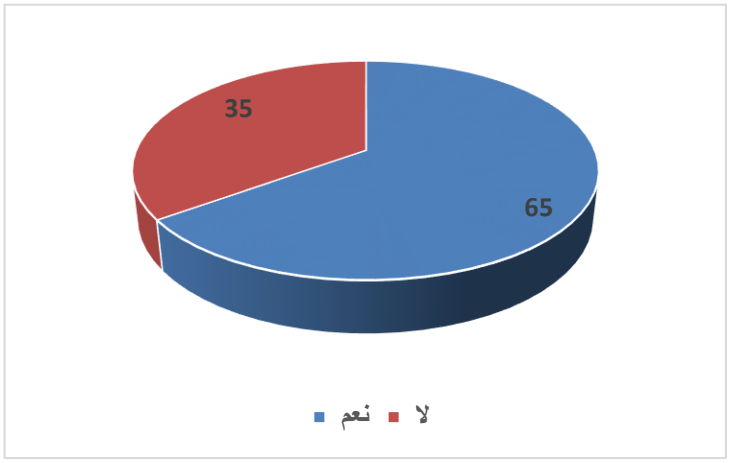
الجدول رقم 9 توزيع العينة حسب تعتبر الى افراد اخرين مشاركتك في اللعب

| الخيارات | التكرار | النسبة المئوية |
|---|---|---|
| نعم | 39 | 65% |
| لا | 21 | %35 |
| مجموع | 60 | 100 |

**تفسير جدول رقم 9:**

نلاحظ من خلال معطيات الجدول أن التلميذ يعير الى افراد اخرين مشاركته في اللعب حيث نجد ان أكبر نسبة الذين أجابوا ب نعم والتي قدرت ب65٪ ثم تليها الذين أجابوا ب لا والتي قدرت ب 35٪.

ومنه نستنتج أن التلميذ يعير الى افراد اخرين مشاركته في اللعب وذلك بإحساس بالمنافسة والحماسة والحيوية ويعود لشعوره بالمتعة والسعادة عند مشاركة اللعب



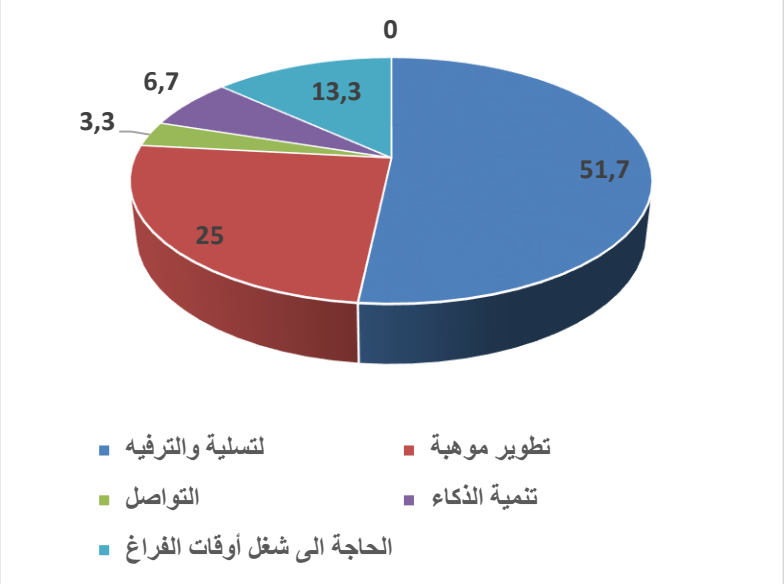
الجدول رقم 10 توزيع العينة حسب تستخدم اللعبة البوبجي الالكترونية

| الخيارات | التكرار | النسبة المئوية |
|---|---|---|
| لتسلية والترفيه | 31 | %51.7 |
| تطوير موهبة | 15 | 25% |
| التواصل | 2 | 3.3% |
| تنمية الذكاء | 4 | 6.7% |
| الحاجة الى شغل أوقات الفراغ | 8 | 13.3% |
| حب الفضول | 0 | 0 |
| مجموع | 60 | 100 |

**تفسير جدول رقم 10:**

نلاحظ من خلال معطيات الجدول أن التلاميذ يستخدمون لعبة البوبجي من اجل والتي تمثلت اكبر نسبة في التسلية والترفيه والتي قدرت ب 51,7٪ ثم تليها تطوير موهبة والتي قدرت ب25٪، ثم تليها الحاجة الى شغل اوقات الفراغ والتي قدرت ب 13,3٪،ثم تليها تنمية الذكاء والتي قدرت ب 6,7٪ ثم تليها التواصل والتي قدرت ب 3,3٪.

ومنه نستنتج أن التلاميذ يستخدمون لعبة البوبجي من اجل التسلية والترفيه التي قدرت ب 51,7٪، وذلك لإيجاد المتعة والشغف الكبير.



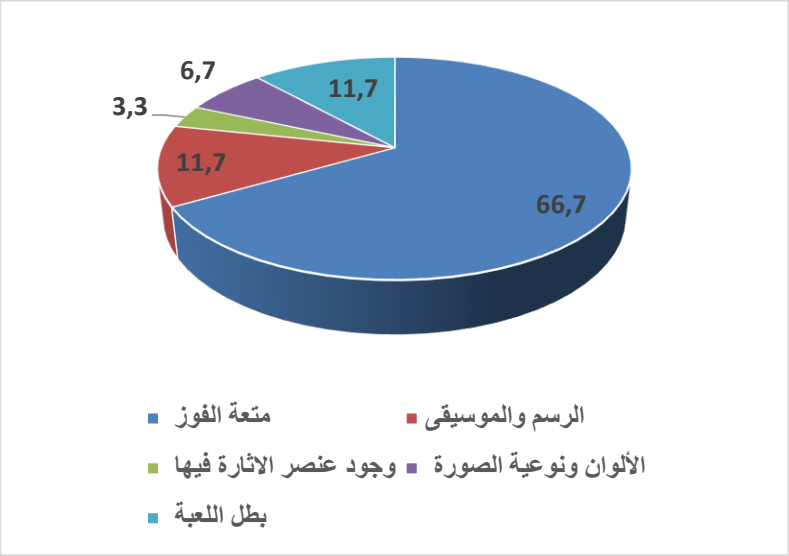
الجدول رقم 11 توزيع العينة حسب ما الذي يجذبك في لعبة البوبجي الالكترونية

| الخيارات | التكرار | النسبة المئوية |
|---|---|---|
| متعة الفوز | 40 | 66.7% |
| الرسم والموسيقى | 7 | 11.7% |
| وجود عنصر الاثارة فيها | 2 | 3.3% |
| الألوان ونوعية الصورة | 4 | 6.7% |
| بطل اللعبة | 7 | %11.7 |
| مجموع | 60 | 100 |

**تفسير جدول رقم11:**

نلاحظ من خلال معطيات الجدول ان السبب الذي يجذب التلميذ في لعبة البوبجي حيث نجد أن اعلى نسبة هي متعة الفوز والتي قدرت ب 66,7٪، ثم تليها بطل اللعبة والتي قدرت ب 11,7٪ و الرسم والموسيقى والتي قدرت ب11,7٪ ثم تليها الألوان ونوعية الصورة والتي قدرت ب 6,7٪ واخيرا وجود عنصر الإثارة فيها والتي قدرت ب 3,3٪.

ومنه نستنتج أن السبب الذي يجذب التلميذ في لعبة البوبجي هي متعة الفوز والتي قدرت ب 66,7٪، وذلك لتأثرهم وانغماس في اللعبة.



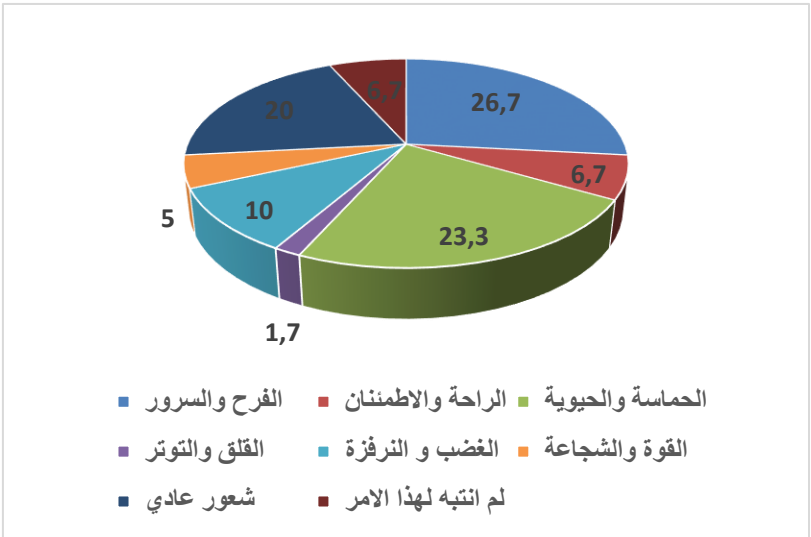
الجدول رقم 12 توزيع العينة حسب بماذا تشعر عند الولوج في لعبة البوبجي

| الخيارات | التكرار | النسبة المئوية |
|---|---|---|
| الفرح والسرور | 16 | 26.7% |
| الراحة والاطمئنان | 4 | 6.7% |
| الحماسة والحيوية | 14 | 23.3% |
| القلق والتوتر | 1 | 1.7% |
| الغضب و النرفزة | 5 | 10% |
| القوة والشجاعة | 3 | 5% |
| شعور عادي | 12 | 20% |
| لم انتبه لهذا الامر | 46 | %6.7 |
| مجموع | 60 | 100 |

**تفسير جدول رقم 12:**

نلاحظ من خلال معطيات الجدول أن شعور التلميذ عند الولوج في لعبة البوبجي حيث نجد أن اكبر نسبة هي الفرح والسرور والتي قدرت ب 26,7٪، ثم تليها الحماسة والحيوية والتي قدرت ب 23,3٪ ثم تليها شعور عادي والتي قدرت ب 20٪، ثم تليها الغضب والنرفزة والتي قدرت ب 10٪، ثم تليها الراحة والإطمئنان والتي قدرت ب 6,7٪و لم انتبه لهذا الأمر والتي قدرت ب 6,7٪، ثم تليها القوة والشجاعة والتي قدرت ب 5٪، ثم تليها القلق والتوتر والتي قدرت ب 1,7٪.

ومنه نستنتج أن شعور التلميذ عند الولوج في لعبة البوبجي هو الفرح والسرور وذلك لرغبة وحب في اللعبة وحب المغامرة ولأن تلميذ في هذه المرحلة يحتاج الى الاكتشاف والبحث والتعلم وهذا يشعره بالسعادة والرضا.



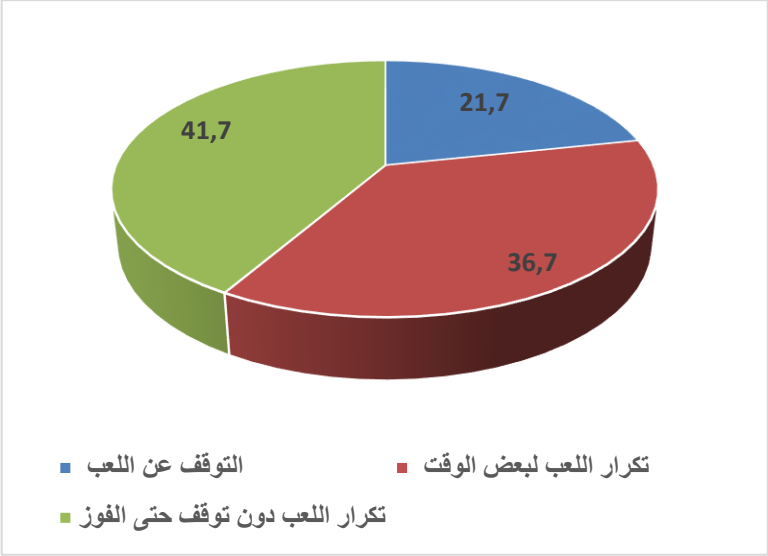
**الجدول رقم 13 توزيع العينة حسب شعورك عند الخسارة في اللعب.**

| الخيارات | التكرار | النسبة المئوية |
|---|---|---|
| التوقف عن اللعب | 13 | 21.7% |
| تكرار اللعب لبعض الوقت | 22 | 36.7% |
| تكرار اللعب دون توقف حتى الفوز | 25 | 41.7% |
| مجموع | 60 | 100 |

## تفسير جدول رقم 13:

نلاحظ من خلال معطيات الجدول أن شعور التلميذ عند الخسارة في اللعب حيث نجد ان اعلى نسبة هي تكرار اللعب دون توقف حتى الفوز والتي قدرت ب 41,7٪، ثم يليها تكرار اللعب لبعض الوقت والتي قدرت ب 36,7٪، ثم يليها التوقف عن اللعب والتي قدرت ب 21,7٪.

ومنه نستنتج أن شعور التلميذ عند الخسارة في اللعب هو تكرار اللعب دون توقف حتى الفوز وذلك بالشعور بالحماسة والحيوية.



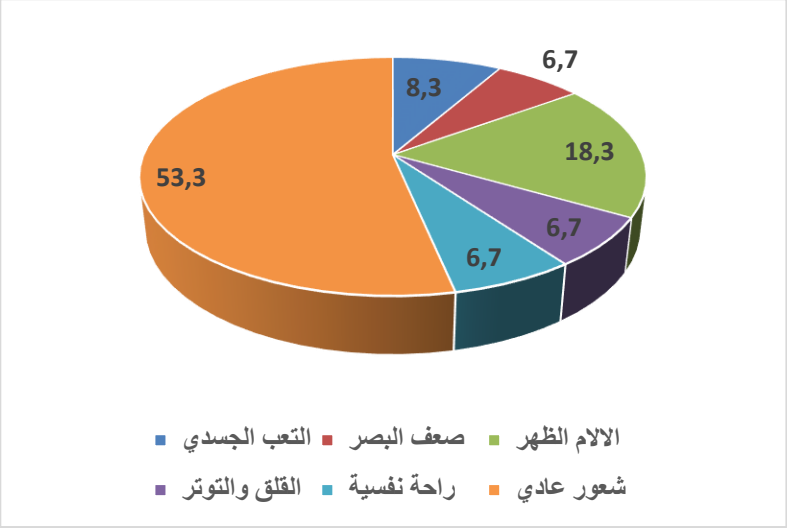
الجدول رقم14 توزيع العينة حسب بماذا تحس عند التوقف عن اللعب

| الخيارات | التكرار | النسبة المئوية |
|---|---|---|
| التعب الجسدي | 5 | %8.3 |
| صعف البصر | 4 | 6.7% |
| الالام الظهر | 11 | 18.3% |
| القلق والتوتر | 4 | 6.7% |
| راحة نفسية | 4 | 6.7% |
| شعور عادي | 32 | 53.3% |
| المجموع | 60 | 100 |

**تفسير جدول رقم 14:**

نلاحظ من خلال معطيات الجدول أن بماذا يحس التلميذ عند التوقف عن اللعب حيث نجد أن اعلى نسبة هي شعور عادي والتي قدرت ب 53,3٪، ثم تليها الآلام الظهر والتي قدرت ب 18,3٪، ثم تليها التعب الجسدي والتي قدرت ب 8,3٪، ثم تليها راحة نفسية وضعف البصر والقلق والتوتر والتي قدرت ب6,7٪.

ومنه نستنتج أن التلميذ يحس عند التوقف عن اللعب ب شعور عادي وذلك للعبه اقل من ساعة.



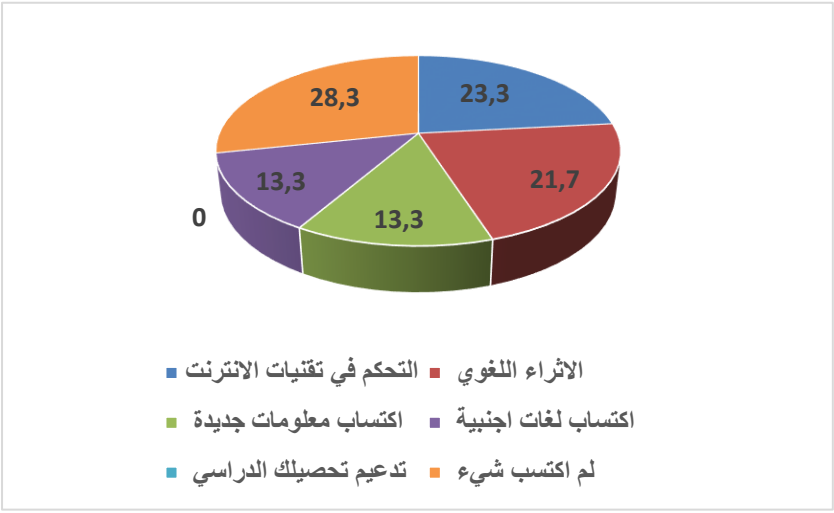
الجدول رقم 15 توزيع العينة حسب تعلمت من لعبة البوبجي الإلكترونية

| الخيارات | التكرار | النسبة المئوية |
|---|---|---|
| التحكم في تقنيات الانترنت | 14 | %23.3 |
| الاثراء اللغوي | 13 | 21.7% |
| اكتساب معلومات جديدة | 8 | 13.3% |
| اكتساب لغات اجنبية | 8 | 13.3% |
| تدعيم تحصيلك الدراسي | 0 | 0% |
| لم اكتسب شيء | 17 | 28.3% |
| مجموع | 60 | 100 |

**تفسير جدول رقم 15:**

نلاحظ من خلال معطيات الجدول أن ماذا تعلموا التلاميذ من لعبة البوبجي الالكترونية حيث نجد أن اعلى نسبة تمثلت في لم اكتسب شى والتي قدرت ب 28,3٪، ثم تليها التحكم في تقنيات الانترنت والتي قدرت ب 23,3٪، ثم تليها الإثراء اللغوي والتي قدرت ب 21,7٪، ثم تليها اكتساب معلومات جديدة واكتساب لغات اجنبية والتي قدرت ب 13,3٪، ثم تليها تدعيم تحصيل الدراسي التي كانت منعدمة.

ومنه نستنتج أن التلاميذ لم يكتسبوا شى من لعبة البوبجي وذلك نتيجة الاستعمال اللاعقلاني وغياب الهدف المرجو




الش

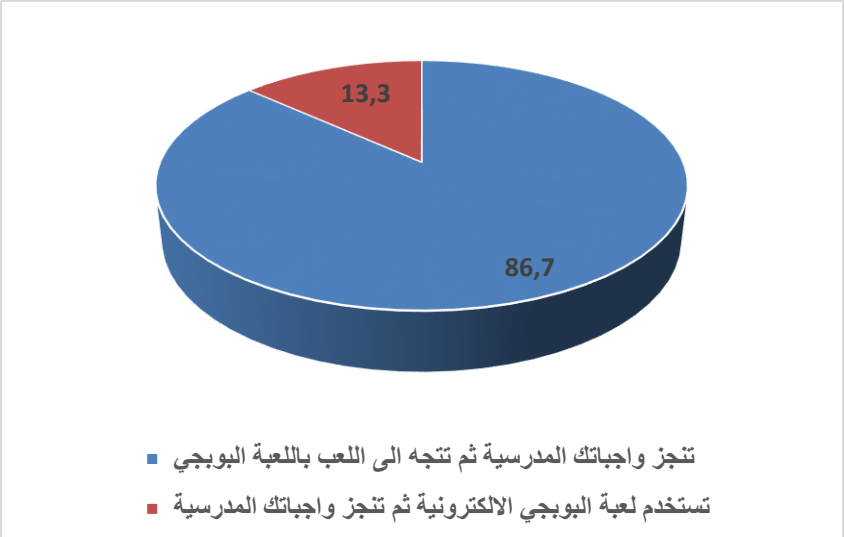
الجدول رقم 16 توزيع العينة حسب هل انت

| الخيارات | التكرار | النسبة المئوية |
|---|---|---|
| تنجز واجباتك المدرسية ثم تتجه الى اللعب باللعبة البوبجي | 52 | %86.7 |
| تستخدم لعبة البوبجي الالكترونية ثم تنجز واجباتك المدرسية | 8 | 13.3% |
| مجموع | 60 | 100 |

**تفسير جدول رقم 16:**

نلاحظ من خلال معطيات الجدول أن الأولوية بالنسبة لتلميذ هل انجاز الواجبات ام استخدام لعبة حيث نجد أن اعلى نسبة والتي تمثلت في انجاز الواجبات المدرسية ثم اتجاه الى اللعب بالعبة البوبجي والتي قدرت ب 86,7٪، ثم تليها استخدام لعبة البوبجي الالكترونية ثم انجاز الواجبات المدرسية والتي قدرت ب 13,3٪.

ومنه نستنتج أن التلاميذ ينجزون واجباتهم المدرسية ثم اتجاه الى اللعب بالعبة البوبجي وذلك لحرص أولياء على ضمان مستقبل أبنائهم.



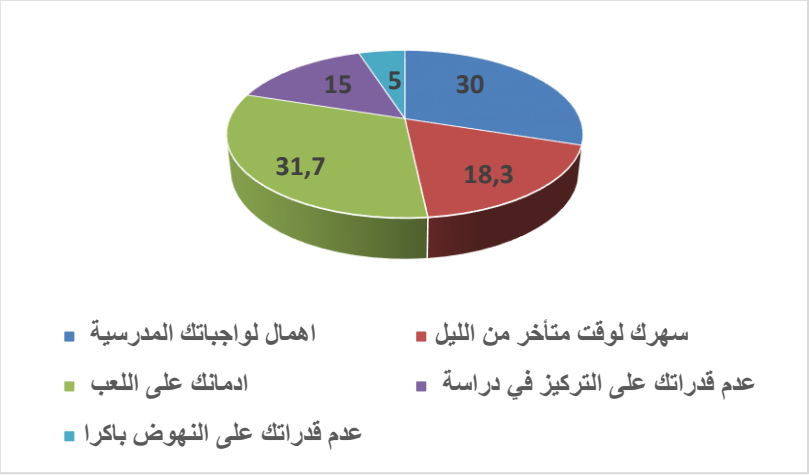
الجدول رقم 17 توزيع العينة حسب هل قضاء وقت أطول في لعبك يؤدي الى

| الخيارات | التكرار | النسبة المئوية |
|---|---|---|
| اهمال لواجباتك المدرسية | 18 | %30 |
| سهرك لوقت متأخر من الليل | 11 | 18.3% |
| ادمانك على اللعب | 19 | 31.7% |
| عدم قدراتك على التركيز في دراسة | 9 | 15% |
| عدم قدراتك على النهوض باكرا | 3 | 5% |
| مجموع | 60 | 100 |

**تفسير جدول رقم 17:**

نلاحظ من خلال معطيات الجدول أن قضاء وقت أطول في لعب التلميذ يؤدي الى حيث كانت اعلى نسبة هي ادمان على اللعب والتي قدرت ب 31,7٪، ثم تليها اهمال الواجبات المدرسية والتي قدرت ب 30٪، ثم تليها سهر لوقت متأخر من الليل والتي قدرت ب 18,3٪، ثم تليها عدم القدرة التركيز في الدراسة والتي قدرت ب 15٪، ثم تليها عدم القدرة على النهوض باكرا والتي قدرت ب 5٪.

ومنه نستنتج أن قضاء تلميذ وقت أطول في لعب يؤدي الى ادمان في اللعب وذلك لعدم الادراك الآثار السلبية لهذه اللعبة.

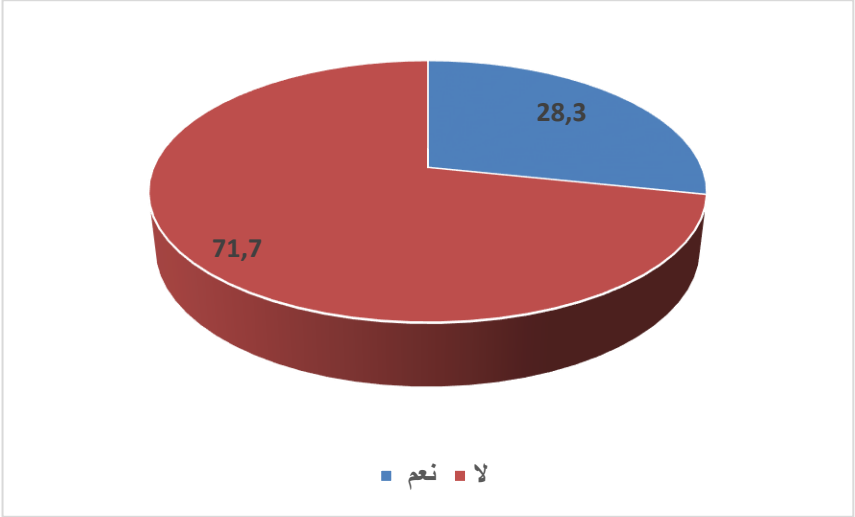


الجدول رقم 18 توزيع العينة حسب حدث وان تم استدعاء والدك بسبب اهمالك لدروسك وواجباتك

| الخيارات | التكرار | النسبة المئوية |
|---|---|---|
| نعم | 17 | 28.3% |
| لا | 43 | 71.7% |
| مجموع | 60 | 100 |

نلاحظ من خلال معطيات الجدول أن هل تم استدعاء الوالد بسبب اهمال الدروس والواجبات من قبل التلميذ حيث نجد أن اكبر نسبة والتي تمثلت في الذين أجابوا ب لا والتي قدرت ب71,7٪، ثم تليها الذين أجابوا ب نعم والتي قدرت ب 28,3٪.

ومنه نستنتج أن لم يتم استدعاء الوالد التلميذ بسبب اهمال لدروسه ولواجباته وذلك يرجع الى ان الأولياء مهتمين بدراسة أبنائهم كل الاهتمام.



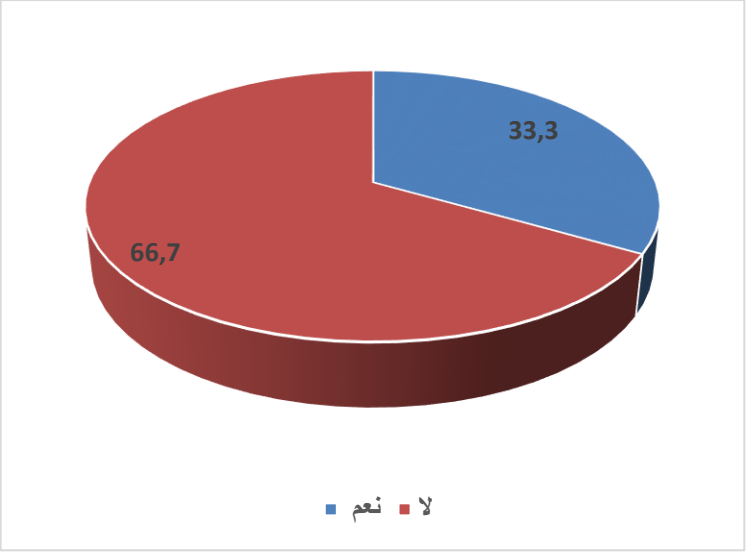
الجدول رقم 19 توزيع العينة حسب ترى ان استخدامك للعبة البوبجي الالكترونية اثر على نتائجك

| الخيارات | التكرار | النسبة المئوية |
|---|---|---|
| نعم | 20 | 33.3% |
| لا | 40 | %66.7 |
| مجموع | 60 | 100 |

**تفسير جدول رقم 19:**

نلاحظ من خلال معطيات الجدول أن الاستخدام لعبة البوبجي أثر على نتائج التلاميذ حيث نجد أن اعلى نسبة والتي تمثلت في الذين أجابوا ب لا والتي قدرت ب 66,7٪، ثم تليها الذين أجابوا ب نعم والتي قدرت ب 33,3٪.

ومنه نستنتج أن الاستخدام لعبة البوبجي لم يؤثر على نتائج التلاميذ وذلك يرجع الى الاهتمام أولياء بأبنائهم وفهم الدروس.



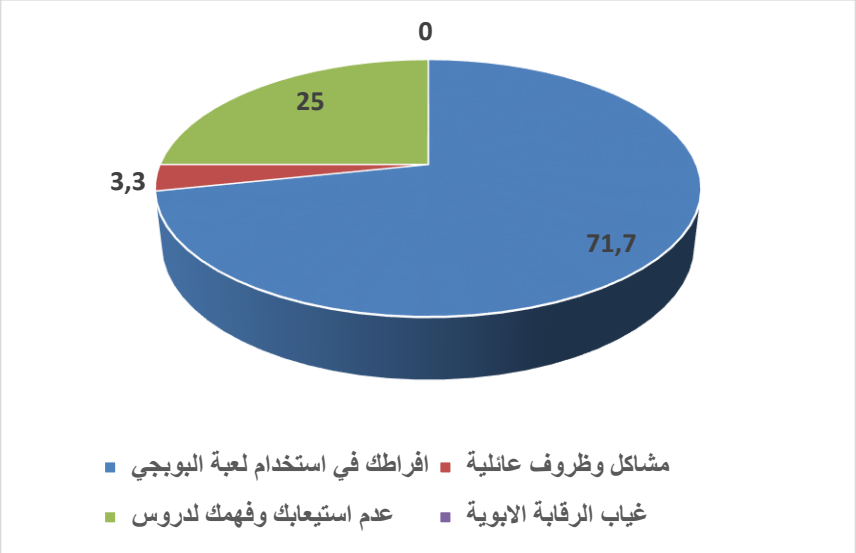
الجدول رقم 20 توزيع العينة حسب ترى ان هذا التأثير كان سببه

| الخيارات | التكرار | النسبة المئوية |
|---|---|---|
| افراطك في استخدام لعبة البوبجي | 43 | 71.7% |
| مشاكل وظروف عائلية | 15 | 3.3% |
| عدم استيعابك وفهمك لدروس | 2 | 25% |
| غياب الرقابة الابوية | 0 | 0 |
| مجموع | 60 | 100 |

**تفسير جدول رقم 20:**

نلاحظ من خلال معطيات الجدول أن التأثير لعبة على التلاميذ كان سببه حيث نجد أن اعلى نسبة والتي تمثلت في الافراط في الاستخدام والتي قدرت ب 71,7٪، ثم تليها عدم استيعاب وفهم الدروس والتي قدرت ب 25٪، ثم تليها مشاكل وظروف عائلية والتي قدرت ب 3,3٪، ثم تليها غياب الرقابة الأبوية والتي كانت منعدمة.

ومنه نستنتج أن التأثير لعبة البوبجي على التلاميذ كان سببه الافراط في الاستخدام اللعبة وذلك يرجع الى ان اللعبة لها آثار السلبية متمثلة في العزلة الاجتماعية والعنف ومضيعة للوقت



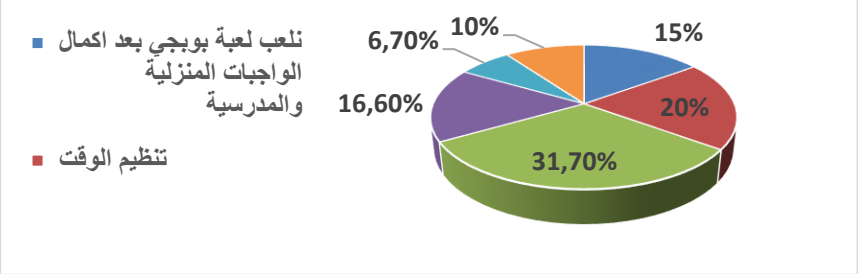
الجدول رقم 21 يمثل توزيع العينة حسب رأيك ما هو الحل المناسب للحد من تأثير لعبة بوبجي الالكترونية على تحصيلك الدراسي

| الخيارات | تكرار | نسبة المئوية |
|---|---|---|
| نلعب لعبة بوبجي بعد اكمال الواجبات المنزلية والمدرسية | 9 | 15% |
| تنظيم الوقت | 12 | 20% |
| اللعب اثناء الفراغ | 19 | 31.7% |
| لعب لعبة بوبجي أيام العطل | 10 | 16.6% |
| الابتعاد عن الهاتف النقال | 4 | 6.7% |
| تقليل من اللعبة | 6 | 10% |
| مجموع | 60 | 100 |

نلاحظ من خلال معطيات الجدول ان يروا التلاميذ الحل المناسب للحد من تأثير لعبة البوبجي الالكترونية على تحصيلهم الدراسي حيث نجد ان اعلى نسبة والتي تمثلت في اللعب اثناء وقت الفراغ قدرت ب 31.7%

ثم تليها تنظيم الوقت والتي قدرت ب 20% ثم تليها اللعب لعبة البوبجي في أيام العطل والتي قدرت ب 16.6 %ثم تليها لعب بالعبة البوبجي بعد اكمال الواجبات المنزلية والمدرسية15% ثم تليها تقليل من اللعبة والتي قدرت ب10%ثم تليها الابتعاد على الهاتف النقال والتي قدرت ب 6.7%

ومنه نستنتج ان الحل المناسب لحد من تأثير لعبة بوبجي الالكترونية على تحصيل الدراسي لدى تلاميذ هو اللعب اثناء الفراغ



# نتائج العامة

**نتائج العامة لدراسة الميدانية:**

بعد تحليلنا لبيانات الجداول البسيطة، اعتمدنا على أداة الاستبيان، فإننا سنحاول في هذه الاستنتاجات الإجابة على مختلف التساؤلات التي طرحت في دراستنا، والتي تصب كميا في استخدام لعبة البوبجي وأثرها على تحصيل الدراسي لدى تلاميذ المتوسط، بحيث سنعتمد في ذلك على المحاور التي قسمت عليها الاستمارة عادات وأنماط ودوافع استخدام لعبة البوبجي عند التلاميذ وأخيرا أثرها على تحصيل الدراسي اضافة الى نتائج علاقة المتغيرات (الجنس، السن، الصف الدراسي، معدل الفصل السابق).

1/**نتائج متعلقة بالتساؤل الأول: عادات** وأنماط استخدام التلاميذ متوسطة ابن سينا للعبة البوبجي.

توصلت الدراسة الى النتائج التالية

-اغلبية التلاميذ يستخدمون لعبة البوبجي بصفة نادرة لمدة اقل من ساعة حيث قدرت النسبة ب63,3٪، وهذا راجع الى ضيق الوقت بسبب الدراسة

-يستخدم التلاميذ لعبة البوبجي عبر الهواتف الذكية باعتبارها الوسيلة الاكثر انتشارا بالنسبة قدرت 56,7٪، نظرا لسهولة استخدامه وانجذابا لتقنياته ومن خلال جهاز خاص بهم، وذلك راجع للميزات التي يتميز بها وممارستهم للعب بكل اريحية وحرية.

-يعير أغلبية التلاميذ لأفراد آخرين مشاركتهم في اللعب حيث قدرت نسبة حسب نتائج الدراسة 65٪، وذلك يعود لشعورهم بالمتعة والسعادة عند مشاركة في اللعب.

**نتائج متعلقة بالتساؤل الثاني: دوافع** استخدام التلاميذ لعبة البوبجي

-بينت الدراسة أن أغلب التلاميذ يستخدمون لعبة البوبجي بالنسبة 51,7٪لتسلية والترفيه وذلك لاستمتاع والترويح عن النفس.

-أكدت الدراسة أن أغلب التلاميذ بنسبة 66,7٪، تجذبهم متعة الفوز في لعبة البوبجي.

-بينت الدراسة أن أغلبية التلاميذ بالنسبة 26,7٪، يشعرونا عند الولوج في لعبة البوبجي بالفرح والسرور وذلك لان تلميذ في هذه المرحلة يحتاج الى الاكتشاف والبحث والتعلم وهذا يشعره بالسعادة والرضا.

-أكدت الدراسة أن أغلب التلاميذ يكررون اللعب دون توقف حتى الفوز بالنسبة قدرت 41,7٪، وذلك لان تلميذ بطبيعته يتحد الصعاب ويواجه العقبات ويحاول اجتيازها والتغلب عليها.

-بينت الدراسة أن أغلب التلاميذ يحس بشعور عادي عند التوقف عن اللعب بنسبة قدرت 53,3٪، وذلك للعب اقل من ساعة.

**نتائج متعلقة بالتساؤل الثالث:** أثر استخدام لعبة البوبجي على تحصيل الدراسي لدى التلاميذ.

-كشفت الدراسة ان اغلب التلاميذ لم يتعلموا من لعبة البوبجي والتي قدرت بالنسبة 28,3٪.، وذلك يعود نتيجة الاستعمال اللاعقلاني.

-اكدت الدراسة أن أغلب التلاميذ ينجزون واجباتهم المدرسية ثم يتجهون الى اللعب بالنسبة قدرت 86,7٪.

-بينت الدراسة أن قضاء وقت اطول في لعب يؤدي الى ادمان في اللعب بالنسبة قدرت 31,7٪، وذلك بعود الى غياب الرقابة والمسؤولية الأولياء.

-كشفت الدراسة أن أغلب التلاميذ لم يتم استدعاء والدهم من قبل الاساتذة بسبب اهمال لدروسهم وواجباتهم.

-اكدت الدراسة أن اغلبية التلاميذ لم تؤثر لعبة البوبجي على تحصيلهم الدراسي وذلك يعود الى الاهتمام أولياء بأبنائهم وفهم الدروس.

-بينت الدراسة اغلب التلاميذ يرون ان التأثير لعبة كان سببه هو الافراط في الاستخدام بالنسبة قدرت 71,7٪.

-أكدت الدراسة أن أغلب التلاميذ يرون ان الحل المناسب للحد من تأثير لعبة البوبجي على تحصيل الدراسي.

# خاتمة

## خاتمة:

تناولت الدراسة موضوع يعد من بين المواضيع المثيرة لجدل والمتمثلة في، استخدام لعبة البوبجي وأثرها على تحصيل الدراسي لدى تلاميذ المتوسط، دراسة ميدانية على عينة من تلاميذ متوسطة ابن سينا بالحجيرة

حيث يمكن القول إن لعبة البوبجي أصبحت تتيح لتلاميذ فرص لتعلم والاكتشاف والمغامرة وكما أنها تتميز بجودة عالية عبر الهواتف الذكية نظرا لسهولة استخدامها وبجهاز خاص بهم وذلك لممارستهم اللعبة بكل اريحية وحرية وكما تمكنت هذه اللعبة من السيطرة على العقول التلاميذ و جذبهم لاستخدامها والادمان عليها لان اللعب التلاميذ كان مقتصرا فقط على الألعاب التقليدية التي تمارس في الشارع او المنزل او المدرسة مع الأصدقاء لكن اليوم وفي ظل التطور التكنولوجي والثورة المعلوماتية التي يشهدها العالم أتاح التلميذ وسائط متعددة تمكنه من خلالها الاستخدام والانجذاب نحو الألعاب جديدة تسمى العاب الالكترونية وتخليه عن الألعاب التقليدية لكن من جانب اخر لها تاثيرات جانبية خاصة على التحصيل الدراسي لتلميذ بسبب الافراط في استخدامها حيث نستخلص من هذه الدراسة نتائج أهمها.

ان اغلب التلاميذ يستخدمون لعبة البوبجي عبر الهواتف الذكية باعتبارها الوسيلة الأكثر استخداما وحيث يعتبرها وسيلة لتسلية والترفيه بالدرجة الأولى وكما ان اغلبية التلاميذ عند الولوج في اللعبة يشعرونا بالفرح والسرور وذلك باحساسهم بالسعادة والرضا ولكن الاستخدام المفرط لها والادمان عليها يؤدي الى اثار سلبية خاصة في ظل غياب الرقابة الابوية وانعدام الوعي بالاضرار الناجمة عن الافراط في استخدامها.

**التوصيات:**

-ضرورة اختيار الآباء الاسلوب المناسب لفرض السيطرة والرقابة والتسيير العقلاني فيما يخص لعب الالعاب الالكترونية

-عدم ترك الابناء لمدة طويلة وهم يلعبون الالعاب الالكترونية ومحاولة اخراجهم من هذا العالم الافتراضي عن طريق توجيههم وتشجيعيهم للقيام بنشاطات اخرى كالرياضة مثلا.

-اقامة حملات توعوية من هلال وسائل الإعلام لتوضيح سلبيات ومخاطر الالعاب الالكترونية، ويتم تخصيص محاضرات حملات منها للعبة البوبجي

-القيام بدراسات متنوعة حول موضوع الالعاب الالكترونية بصفة عامة ولعبة البوبجي بصفة خاصة نظرا لشح الدراسات عن هذا الموضوع

-يجب ان تكثف الجهات المختصة جهودها لمراقبة مثل هذه الالعاب من الناحية النفسية، والدينية والسماح بتداول ما يتناسب منها مع العادات والتقاليد في المجتمع ومع تعاليم الدين الاسلامي الحنيف.

# قائمة المصادر

# المراجع

## قائمة المراجع


1. Stephen E. siwek video Gamed in the 21st century Economic contributions of the US Entertainnment U.S.A.U.S software.Industry Entertainment softwar Association .2007.p1.(translated by the researcher).
2. Yves Francois Le coudic : usages et usager de l'information armand colin ADBS,paris,2004p19
3. إبراهيم ابرمج،منهج العلمي وتطبيقاته في العلوم الاجتماعية، العربية الأولى ،2009،دار الشروق للنشر وتوزيع عمان الأردن ،
4. إبراهيم قائد احمد ،استخدامات الطلبة اليمنيين للفيسبوك الاشباعات المحققة منه النسخة الالكترونية، مجلة الدراسات والأبحاث ، العدد26 ، السنة التاسعة ،مارس 2017.

إبراهيم هلال ،الكفاح الافتراضي ....ما السر الذي يدفع الشباب لإدمان لعبة البوبجي ،مقال متوفر على الرابط

//midam.aljazeera.net/intellect/Sociology/2018/11/27/.:https

5. ابن المنظور ،لسان العرب ،دار المعارف .
6. أحمد عيساوي، مدخل الى علوم الاعلام والاتصال، دار الكتاب ،القاهرة 2014.
7. احمد فلاق ، الطفل الجزائري والعاب الفيديو،دراسة في القيم والمتغيرات، رسالة دكتوراه، ،قسم علوم الاعلام والاتصال ، جامعة الجزائر كلية العلوم السياسية والاعلام2009
8. اميرة مشري، أثر الألعاب الالكترونية عبر الهواتف الذكية على تحصيل الدراسي للتلميذ الجزائري ،دراسة ميدانية من منظور عينة من الاولياء بمدينة أم بواقي ، مذكرة مكملة لنيل شهادة ماستر ، علوم الاعلام الاتصال ،تخصص الاتصال وعلاقات عامة ،كلية العلوم الإنسانية والاجتماعية ، جامعة العربي بن مهيدي ،ام بواقي ،2017/2016 .

9. بشير النمرود ، العاب الفيديو واثرها في الحد من ممارسة النشاط المدني والرياضي الجماعي الترفيهي عند المراهقين والمتمدرسين الذكور(من12سنة الى 15)،القطاع العام ،دراسة حالة على متوسطة البساتين الجديدة ،ببئر مراد رايس ،الجزائر مذكرة ماجستير ،جامعة الجزائر ،معهد التربية البدنية والرياضية ،قسم النظرية والمنهجية التربية البدنية الرياضية تخصص الارشاد النفسي ،الجزائر 2008.

10. حفصي أسماء، تأثير العاب الالكترونية على تحصيل الدراسي، للتلاميذ - دراسة على عينة من الاولياء بمدينة مسيلة، مذكرة لنيل شهادة الماستر الاعلام والاتصال، تخصص سمعي بصري ، قسم علوم الاعلام والاتصال كلية العلوم الإنسانية الاجتماعية ،جامعة محمد بوضياف بمسيلة ، 202.10/2020.

11. رحيم يونس، كرو العزاوي، مقدمة في منهج البحث العلمي ،ط1، دارالدجلة،الأردن،2008،

12. ريحانة بلوطي،دوافع استخدام الشباب الهوية الافتراضية في شبكات الاجتماعية، واثرها على الفرد،رسالة ماجيستير،جامعة الحاج لخضر باتنة.

13. سامي طايع، بحوث الاعلام، ط1 دار النهضة العربية، القاهرة ،2006.

14. سوفي نعيمة، استراتيجيات المعتمدة من طرف الأستاذ داخل القسم ودورها في تنمية القدرة على تحكم في حل مشكلات الرياضية لدى تلاميذ الطورالمتوسط ،قسم علم النفس وعلوم التربوية وارطوفونيا ،كلية العلوم الإنسانية والاجتماعية،جامعة منتوري قسنطينة ،2011/2010،.

15. عمار بوحوش ومحمد محمود ذنيبات، مناهج البحث العلمي وطرق اعداد البحوث ،ط

16. عمار بوحوش ومحمد محمود ذنيبات، مناهج البحث العلمي وطرق اعداد البحوث ،ط2،ديوان المطبوعات الجامعية الجزائر ،1999

17. فرج عبد القادر، طه وآخرون: معجم علم النفس

18. محمد عبد الحميد، نظريات الاعلام واتجاهات تأثير ،ط1،،عالم الكتب ، القاهرة،1997.

19. محمد عبد العزيز الفرياوي، الاتجاهات المعاصرة في التربية والتعليم ،ط1، مكتبة المجتمع العربي ،الأردن ،2008، .

20. محمد عبيدات و محمد أبو نصار، منهجية البحث العلمي القواعد ومراحل وتطبيقات.

21. محمد عبيدات، ومحمد أبو نصار، منهجية البحث العلمي :القواعد والمراحل والتطبيقات ،دار وائل للطباعة ونشر ، الأردن ،1999.

22. محمود جمال السلخي ، تحصيل الدراسي و نمذجة العوامل المؤثرة به، ط1،دار الرضوان، عمان ، الأردن ، 2013.

23. مداسي بشرى، ملخصات بحوث السنة الثانية مقياس مناهج وتقنيات البحث العلمي ،2020/2019.

24. مركز الإحصاء دليل المعاينة الإحصائية، ادلة منهجية والجودة دليل رقم 1 ،ابوظبي.

25. مريم قويدر، اثر الألعاب الاكترونية على سلوكيات لدى الأطفال ، دراسة وصفية تحليلية على عينة من الأطفال المتمدرسين بالجزائر العاصمة ،مذكرة لنيل شهادة ماجستير، في علوم الاعلام والاتصال ، تخصص مجتمع المعلومات ، كلية علوم سياسية والاعلام ،جامعة جزائر 3 ،2011-2012.

26. مساعدي سلمة ، المرأة العربية وشبكات التواصل الاجتماعي ،الاستخدامات وتمثلات، مجلة الحكمة للدراسات الإعلاميةوالاتصالية ، مؤسسة كنوز الحكمة للنشر وتوزيع ، مجلد رقم8 ، العدد 3، الجزائر ،31مارس2020.

27. موريس انجرس، منهجية البحث العلمي في العلوم الإنسانية .

28. موريس انجرس،منهجية البحث العلمي في العلوم الإنسانية ، دار القصبة للنشر،ط2منقحة ،2006/2004.

29. ميرة بلقاسم ،خطاب الألعاب الالكترونية عبر الانترنت وعلاقته بالتفكير الإبداعي لدى شباب الجزائري ،دراسة ميدانية على عينة من لاعبين الهواة ساحة المعركة Battlefieldv مذكرة لنيل شهادة الماستر علوم الاعلام والاتصال تخصص اتصال وعلاقات عامة ،قسم علوم الاعلام والاتصال ،كلية علوم الإنسانية والاجتماعية، جامعة محمد خيضربسكرة،2019/2018.

# الملاحق

الملحق رقم (1)

**جامعة قاصدي مرباح -ورقلة -**

**كلية العلوم الإنسانية**

**والاجتماعية قسم الاعلام**

**والاتصال**

**تخصص اتصال جماهيري ووسائط**

**الجديدة استمارة الاستبيان:**

**إستخدام تلاميذ لعبة البوبجي الإلكترونية وتأثيرها على التحصيل الدراسي**

**دراسة ميدانية على عينة من تلاميذ متوسطة إبن سينا -الحجيرة-**

**إعداد الطالبة :** **إشراف**

**الأستاذة تارش مسعودة** **أ/طرابلسي امينة**

**ملاحظة:**

رجاء وضع علامة (x) امام الإجابة الصحيحة كما نرجو منكم الإجابة بكل صدق وموضوعية وأحيطكم علما ان المعلومات المدلة لا تستعمل الا لأغراض علمية

**الموسم الجامعي : 2023/2022**

**البيانات الشخصية:**

**-الجنس:** ذكر . ☐ انثى ☐

**-السن:** 11سنة ☐ 12سنة ☐ 13سنة . ☐

14سنة ☐ 15سنة فما فوق ☐

**-الصف الدراسي:**

أولى متوسط ☐ ثانية متوسط ☐

ثالثة متوسط ☐ رابعة متوسط ☐

**-معدل الفصل السابق:**

أقل من 10 ☐ من10الى12 ☐ من 12مافوق ... ☐

**1(المحور الاول: عادات وأنماط استخدام التلاميذ متوسطة ابن سينا للعبة البوبجي؟**

**1. هل تستخدم لعبة البوبجي الالكترونية؟**

دائما ☐ احيانا . ☐ نادرا ☐

**2. ماهي الوسيلة التي تستخدم من خلالها لعبة البوبجي؟**

عن طريق الكومبيوتر ☐ عن طريق اللوحات الرقمية ☐

عن طريق الهاتف الذكي ☐

3. **هل تقوم بإستخدام لعبة البوبجي؟**

بجهاز خاص بك . ☐ او عبر جهاز احد الوالدين ☐

اخرى تذكر .....

**4. ماهي المدة التي تقضيها في اللعب باللعبةا لبوبجي؟**

اقل من ساعة . ☐ من ساعة الى ثلاث ساعات ☐

أكثر من ثلاث ساعات ☐

**5. هل تعير الى أفراد آخرين مشاركتك في اللعب؟**

نعم ☐ لا ☐

- اذا كانت اجابتك ب "نعم "من هم:

الإخوة ☐ الأصدقاء ☐ الوالدين ☐

**2(المحور الثاني: دوافع استخدام التلاميذ متوسطة ابن سيناء للعبة البوبجي**

**6. لماذا تستخدم اللعبة البوبجي الإلكترونية؟**

لتسلية والترفيه ☐ تطوير موهبة ☐ التواصل ☐

تنمية الذكاء ☐ الحاجة إلى شغل أوقات الفراغ ☐

حب الفضول ☐

-اخرى تذكر .....

**7. ما الذي يجذبك في لعبة البوبجي الإلكترونية؟**

متعة الفوز ☐ الرسم والموسيقى ☐

الألوان ونوعية الصورة ☐ بطل اللعبة ☐

اخرى تذكر .....

**8. بماذا تشعر عند الولوج في لعبة البوبجي؟**

الفرح والسرور ☐ الراحة والإطمئنان ☐

الحماسة والحيوية ☐ القلق والتوتر ☐

الغضب ولنرفزة ☐

القوة والشجاعة ☐ شعور عادي. ☐ لم أنتبه لهذا الأمر ☐

**9. ما هو شعورك عند الخسارة في اللعب؟**

التوقف عن اللعب ☐ تكرار اللعب لبعض الوقت ☐

تكرار اللعب دون توقف حتى الفوز ☐

**10.بماذاتحس عندالتوقف عن اللعب؟**

التعب الجسدي ☐ ضعف البصر ☐

الآلام الظهر ☐ القلق والتوتر ☐

راحة نفسية ☐ شعور عادي ☐

**3)المحور الثالث: أثر استخدام لعبة البوبجي على تحصيل الدراسي لدى تلاميذ متوسطة ابن سيناء**

**11. ماذا تعلمت من لعبة البوبجي الإلكترونية؟**

التحكم في تقنيات الأنترنت ☐ الإثراء اللغوي . ☐

اكتساب معلومات جديدة ☐ اكتساب لغات اجنبية ☐

تدعيم تحصيلك الدراسي. ☐ لم اكتسب شيء ☐

**12هل انت**

تنجز واجباتك المدرسية ثم تتجه للعبة البوبجي ☐

تستخدم لعبة بوبجي ثم تنجز واجباتك المدرسية ☐

**13 – هل قضاء وقت أطول في لعبة يؤدي الى**

اهمال لواجباتك المدرسية ☐

سهرك لوقت متأخر من اليل ☐ ادمانك على اللعبة ☐

عدم القدرة على تركيز في دراسة ☐

عدم قدرتك على نهوض باكرا ☐

**14– هل حدث وان تم استدعاء والدك بسبب اهمالك لدروسك وواجباتك**

نعم ☐ لا ☐

**15– هل ترى ان استخدامك للعبة بوبجي الكترونية اثر على نتائجك الدراسية**

نعم ☐ لا ☐

**16– هل ترى ان هذا تاثير كان سببه**

افراطك في استخدام لعبة البوبجي ☐

مشاكل وظروف عائلية ☐

عدم استعابك وفهمك للدروس ☐

غياب رقابة الابوية ☐

**17– في رايك ما هو الحل مناسب لحد من تأثير لعبة بوبجي الالكترونية على تحصيلك الدراسي**

.....

.....

.....

.....