وزراة التعليم العالي والبحث العلمي

جامعة عبد الحميد بن باديس – مستغانم

كلية العلوم الإنسانية و الاجتماعية

قسم : علوم إعلام و إتصال

تخصص : إتصال جماهيري والوسائط الجديدة – ماستر 2

بعنوان :

الألعاب الإلكترونية وتأثيرها على الواقع الإجتماعي للمراهق

(لعبة البوبجي نموذجا) دراسة ميدانية على طلبة ثانوية أوكراف محمد بولاية مستغانم

نموذج مذكرة التخرج لنيل شهادة ماسترعلوم الاعلام والاتصال

إعداد طالبتين:

- **سعيداني مربوحة منال**
- **عوالي شهيناز**

تحت إشراف:

- **بعلي محمد سعيد**

الاستاذ	الرتبة	الجامعة	الصفة
د بعلي محمد سعيد	أستاذ محاضر قسم أ	جامعة عبد الحميد بن باديس	مشرفا
		جامعة عبد الحميد بن باديس	رئيسا
		جامعة عبد الحميد بن باديس	مناقشا

السنة الجامعية: 2021/2020

حديث شريف

قال رسول الله صلى الله عليه وسلم

(علموا أولادكم الرماية و السباحة وركوب الخيل)

شكر وتقدير

أحمدك اللهم واصلي واسلم على عبدك ورسولك محمد عليه أفضل الصلاة والسلام

أما بعد:

أتقدم بجزيل الشكر ووافر الامتنان إلى الأستاذ المشرف بعلي محمد سعيد

الذي كان عونا وموجها ومرشدا فقدم معرفته وبذل جهده وأمدنا

بخبراته وأنفق من وقته الكثير في متابعة هذا العمل المتواضع إلى

أن كتب له الله أن يرى النور

كما أقدم شكري لكل من أمدني بمصدر أو مرجع وكل ما ساعدني

من قريب أو من بعيد

اهداء

الى والدي أطال الله في عمره صاحب الفكر المستنير و السيرة العطرة

له الفضل الأوّل في بلوغي إلى هذا المستوى التعليمي ،من كان دوما ورائي ولم يبخل

علي بشيء الذي مهما عملت لن أرد له خيره مدى الحياة .

إلى من وضعتني على طريق الحياة ،وأنارت شمعتي وراعتني حتى صرت

إلى ما أنا عليهَ أمي الغالية طيب الله ثراها ونور قبرها.

إلى عائلتي من صغيرها حتى كبيرها إخوتي و أخواتي ؛ من كان لهم بالغ الأثر

في كثير من العقبات والصعاب

إلى جميع أساتذتي الكرام ؛ إلى كل من كان سندي ووقف بجانبي و أصدقائي و صديقاتي

التي كنا سند لبعضنا دوما

أهدي لكم ثمرة جهدي في كل سنوات دراستي

سعيداني مريوحة منال

اهداء

الحمد الله رب العالمين والصلاة والسلام على أشرف المرسلين أهدي عملي

هذا:

-إلى من ربياني وعلماني إلى من أعيش لكسب رضاهما بعد الله.

-والديا الكريمين برًا بهما وعرفانا بفضلهما.

إلى من شاركوني دروب الحياة إخواتي الأعزاء

إلى كامل أفراد العائلة.

-إلى من أعتز برفقتهم وأسعد برؤيتهم إلى الأصدقاء والزملاء.

-إلى كل من ساعدني من قريب أو بعيد.

-إلى كل من وسعهم قلبي ولم يكفيهم قلمي.

عوالي شميناز

ملخص الدراسة

تهدف الدراسة الى كشف عن اثار لعبة البوبجي على الواقع الاجتماعي للمراهق من خلال اجراء دراسة ميدانية على عينة من تلاميذ ثانوية اوكراف محمد بمدينة مستغانم و من خلال دراستنا حاولنا الإجابة على التساؤل الرئيسي المتمثل في: ما اثر لعبة البوبجي على الواقع الاجتماعي لدى تلاميذ ثانوية اوكراف محمد ؟

و قد أدرجت مجموعة من التساؤلات الفرعية المتمثلة في :

1. ماهي عادات و دوافع وراء استخدام لعبة بوبجي؟
2. ماهي الاشباعات التي تحققها لعبة لدى المراهقين ؟
3. ماهي تأثيرات لعبة البوبجي الالكترونية على المراهقين ؟
4. هل تؤثر لعبة البوبجي على التحصيل الدراسي و العلاقات الاجتماعية لدى المراهقين ؟

بالإضافة الى تحديد اهداف الدراسة من أهمها معرفة أسباب اقبال المراهقين على استخدام لعبة البوبجي الالكترونية حيث اعتمدنا على عينة القصدية المتكونة من 100 مفردة من المراهقين المتمدرسين في ثانوية اوكراف محمد بمدينة مستغانم المستخدمين للعبة و استخدمنا في ذلك المنهج الوصفي كما تمت الاستعانة باستخدام أداة من أدوات جمع البيانات المتمثلة في استمارة استبيان في الأخير توصلت الدراسية الى نتائج أهمها :

- كشفت الدراسة ان معظم المراهقين الممارسين الألعاب الالكترونية هم من فئة الذكور
- كشفت ان معظم المراهقين يفضلون الفترة الليلية في استخدام الألعاب الالكترونية
- توصلت الدراسة الى ان الدافع يجعل التلاميذ المراهقين لاستخدام لعبة البوبجي هو عرض المهارة في اللعب.
- كشفت الدراسة ان سبب ممارسة لعبة البوبجي هو عرض المهارة في اللعب

الكلمات المفتاحية :

اثار – الألعاب الكترونية – المراهق – الواقع الاجتماعي – البوبجي .

Study summary

The study aims to detect the effects on the social reality of the adolescent by executing a study on a sample of secondary school students of Okraf Mohamed in Mostaganem. Through our study we tried to answer the main question of our research represented in: What is the impact of the PUBG game on the social reality of the students of Okraf Mohamed secondary school ?

We have included a set of sub- questions which are :

_What are the habits and motive behind the use of the PUBG game ?

_What are the gratifications achieved by the PUBG game for teenagers ?

_What are the effects of the electronic PUBG game on adolescents ?

_Does the PUBG game affect on the result of academic achievement of adolescents and thier relationship in the society ?

In addition, to defining the objectives of this study the most important of which is to know the reasons for adolescents interest in using the electronic game, where we relied on the purposive sample containing 100 adolescent, studying at Okraf Mohamed high school in Mostaganem who use the game. We used the descriptive approach, and one of data collection tools

represented in questionnaire. In the end the study reached the most important results :

*The study revealed that most teenagers playing electronic games are male (boys) .

*The study detected that the majority of adolescents prefer the night period to use electronic games .

*The study found that the motive that makes the demand of teenagers to use electronic games is entertainment .

*The study revealed that the fun of winning attract adolescents to use PUBG game .

*the study detected the reason for playing PUBG game is to desplay skills in playing .

Key words: Effect of electronic games / Adolescent_ Teenager / Social reality/ PUBG (Player Unknown's Battle grounds)

خطة الدراسة

مقدمة

1/الاطار المنهجي

1-تحديد الاشكالية

2-تساؤلات الدراسة

فرضيات الدراسة

أسباب اختيار الموضوع

أهمية و أهداف الدراسة

تحديد مفاهيم الدراسة

منهج و أدوات الدراسة

حدود الدراسة

مجتمع البحث واختيار العينة

الدراسات السابقة

2/الاطار النظري

الفصل الأول: اللعب والألعاب الإلكترونية

تمهيد

1-ماهية ومفهوم اللعب

2-أهمية اللعب في الحياة الأولى للطفل

3-أنواع ووظائف اللعب

4-سمات اللعب

المبحث الثاني :الألعاب الالكترونية

1-مفهوم الالعاب الالكترونية

2-نشأة وتطور الالعاب الالكترونية

3-خصائص الالعاب الالكترونية

4-إيجابيات وسلبيات الالعاب الالكترونية

الفصل الثاني :المراهق وعلاقته بالالعاب الالكترونية

تمهيد

1-مفهوم وخصائص المراهق

2-اهتمامات المراهق بين الماضي والحاضر

3-بداية ظهور الالعاب الالكترونية في الواقع الافتراضي

4-تأثير لعبة البوبجي على الحياة الاجتماعية للمراهق

3-الاطار التطبيقي

التعريف بالمؤسسة

التعريف بلعبة البوبجي

تحليل معطيات الدراسة

*المحور الاول :البيانات الشخصية

*المحور الثاني :دوافع استخدام الالعاب الالكترونية لدى المراهق

*حاجات واشباعات التي تحققها لعبة البوبجي لدى المراهقين

النتائج العامة للدراسة

خاتمة

مقدمة

ان الألعاب الالكترونية تعرف بانها سلعة تجارية تكنولوجيا حيث انها جزء صغير من العالم الجديد و الذي نشا من الثقافة الرقمية الحديثة و بالرغم من انها ممتعة و مسلية الا ان هذه الألعاب تؤثر على الفرد و المجتمع .

و قد لاقت الألعاب الالكترونية اقبالا شديدا من قبل المراهقين بحيث يتفقون مع طبيعة تلك الألعاب لمالها من القدرة على اعمال الخيال و كذلك يمكن المراهق من خوض تجارب ذات محاكاة قوية حسية مما يجعل المراهق يندمج مع اللعبة ليصبح جزء منها و ذلك لما تتصف به من ميزات كوسيلة ترفيهية وأصبحت تحاكي العالم الحقيقي في تصورها و سهولة الحصول عليها و ممارستها في أي مكان و زمان و مؤخرا انتشرت على الهواتف الذكية و الجهاز اللوحي و الحاسوب بما يسمى بلعبة "البوبجي" بحيث لاقت رواجا كبيرا و انتشرت بشكل رهيب و أحدثت جدلا كبيرا في أوساط الفئة المراهقة حيث تكون التجربة الأولى بإرادتك للتحول فيما بعد الى شيء من الإدمان , تعلمك فن القتل و الاستمتاع فيه ومختلف أنواع الأسلحة و الرصاص و تجبرك على الهرب من عالم الواقعي خطر الى اخر افتراضي اخطر و من هذا المنطلق جاءت دراستنا لتسلط الضوء على لعبة البوبجي و تأثيرها على الواقع الاجتماعي للمراهقين و بالخصوص المراهقين المتمدرسين بثانوية اوكراف محمد بمستغانم .

و قد ارتأينا الاعتماد في هذه الدراسة على خطة منهجية مقسمة الى ثلاث جوانب رئيسية هي : الجانب المنهجي , الجانب النظري , الجانب التطبيقي حيث تضمن الجانب المنهجي للدراسة : صياغة الإشكالية و وضع التساؤلات الفرعية و الفرضيات و أسباب اختيار الموضوع , أهمية و الأهداف الدراسة التي نسعى لتحقيقها تم تحديد أدوات الدراسة و تعيين مجتمع البحث و اختيارنا العينة و تحديد منهج الدراسة و تحديد المفاهيم و المصطلحات و تحديد حدود الدراسة و اختتم هذا جانب بالدراسات السابقة .

اما الجانب الثاني المتعلق بالدراسة النظرية فإشتمل على فصلين : الفصل الأولى بعنوان : اللعب

و الألعاب الالكترونية و الذي يتضمن 5 عناصر : قسمت الى ماهية و مفهوم اللعب و أهمية اللعب في الحياة الأولى للطفل أنواع ووظائف اللعب و سمات اللعب و الألعاب الالكترونية مفهومها و نشأتها وخصائصها وكذلك ايجابياتها وسلبياتها .

اما الفصل الثاني فكان بعنوان : المراهق و علاقته بالألعاب الالكترونية و الذي تضمن على مفهوم

و خصائص المراهقة و اهتمامات المراهق باللعب بين الماضي و الحاضر و كذلك بداية ظهور الألعاب الالكترونية على الواقع الافتراضي و اختتم بتأثير لعبة البوبجي على الحياة الاجتماعية للمراهق .

اما الجانب الثالث و الأخير الذي تضمن الجانب التطبيقي فإحتوى على : التعريف بمؤسسة اوكراف محمد و تعريف بلعبة "البوبجي" و الدراسة الميدانية التي تضمن تحليل و عرض البيانات المحاور الثلاثة التي استخدمناها في الاستمارة و التي تمثلت في :

المحور الأول: تحليل البيانات الشخصية

المحور الثاني: دوافع استخدام الألعاب الالكترونية لدى المراهقين .

المحور الثالث: حاجات و اشباعات التي تحققها لعبة البوبجي لدى المراهقين و في نقطة الأخيرة تم عرض النتائج العامة التي توصلت اليها الدراسة وفي الاخير خاتمة الدراسة.

الإطار المنهجي

1/ تحديد الإشكالية:

شهد العالم في بداية القرن العشرين الى غاية يومنا هذا تطورا تكنولوجيا هائلا في مختلف المجالات، حتى في مجال الترفيه و التسلية، فهذا التقدم الالكتروني التقني المتسارع سمح بتطوير اساليب اللعب و الترفيه و نتج عن ذلك اختراع وسائل عالية الدقة مثل الهواتف الذكية و اللوائح الالكترونية و حتى شاشات التلفاز المزودة الانترنيت.

فاللعب أصبح عبر هذه الوسائل على شكل العاب رقمية الكترونية وكذلك عبر تطبيقات افتراضية التي باتت مصدر الهام و جذب كل شرائح فئات المجتمع و خاصة فئة المراهقين بحيث ان مرحلة المراهقة هي اكثر و اهم مرحلة في حياة الفرد، و قد تكون صعبة في تركيب و بناء شخصية الفرد فإن المراهق يكون في فترة دراسة و تكوين بحيث ان اللعبة أضحت ادمان لدى مستخدميها من المراهقين حيث انها سيطرت على عقولهم و سلوكياتهم مما صبح المراهق في عزلة عن الحياة الواقعية و بات اتصاله بالخيال اكثر.

ومن أهم تلك الألعاب تخص بالذكر لعبة البوبجي التي هي عبارة ساحة قتال تجمع اكثر من 100 لاعب من كل بقاع العالم داخل ساحة المعركة و تعتمد على القتال و العنف و البقاء الأقوى

وعليه تقتصر هذه الدراسة الألعاب الالكترونية و تأثيرها على الواقع الاجتماعي للمراهقين المتمدرسين بثانوية اوكراف محمد بمستغانم و تحديدا تأثيرا لعبة البوبجي من خلال التساؤل الرئيسي التالي :

ما اثر لعبة البوبجي على الواقع الاجتماعي للمراهق لدى تلاميذ ثانوية اوكراف محمد ؟ .

2/ التساؤلات الفرعية:

1-ماهي العادات والدوافع وراء استخدام لعبة البوبجي؟ .

2-ماهي الاشباعات التي تحققها لعبة البوبجي لدى المراهقين؟

3-ماهي تأثيرات للعبة بابجي الالكترونية على المراهقين ؟ .

4-هل تؤثر لعبة البوبجي على التحصيل الدراسي و العلاقات الاجتماعية لدى المراهقين؟.

3/ الفرضيات:

1-تحقق لعبة البوبجي اشباع رغبات المراهقين.

2-ممارسة لعبة البوبجي تسبب عزلة اجتماعية للمراهق.

3-لعبة بوبجي تؤثر سلبا على التحصيل الدراسي.

4/ أسباب اختيار الموضوع:

1/ ذاتية:

- الميل لهذا الموضوع والرغبة الشخصية لدراسة ومعرفة اثر لعبة البوبجي على الواقع الاجتماعي للمراهق.

- الرغبة في اكتشاف واقع استخدام البوبجي لدى المراهقين

- الاهتمام الشخصي بفئة المراهقين على اعتبار ان فترة المراهقين مرحلة مهمة.

- الفضول الشخصي لمعرفة أسباب انتشار لعبة البوبجي لدى المراهقين ومعرفة مختلف اثارها.

2/ موضوعية:

– قابلية الموضوع للدراسة العلمية.

– انتشار لعبة البوبجي وشيوعها عبر الهواتف الذكية وتأثيرها على الحياة الاجتماعية للمراهقين

– حداثة الموضوع وجديته نظرا لما خلفته لعبة البوبجي من اثار في السنوات الأخيرة.

– اكتشاف اهم الدوافع التي تدفع المراهقين الى استخدام لعبة البوبجي.

– قلة الأبحاث والدراسات في الجامعات الجزائرية على حد علمنا حول موضوع اثر لعبة البوبجي على الواقع الاجتماعي للمراهق بالرغم عن أهميتها.

5/ أهمية الدراسة:

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

– ان أهمية دراستنا تنبع من أهمية المشكلة التي نعالجها فهي تدرس متغير جد مهم يتمثل في فئة المراهقين و التي تعتبر فئة مهمة في أي مجتمع بإعتبار فترة المراهقة مرحلة عمرية مهمة في حياة أي فرد ومجتمع تستدعي الوقوف عندها بالدراسة و البحث كما ان أهمية دراستنا تبرز كذلك في متغير لعبة البوبجي الي يتزايد استخدمها في اواسط فئة المراهقين و تأثيرها على الحياة الاجتماعية لديهم بحيث اصبحوا مدمنين عليها و من الصعب الاستغناء عنها و ذلك و عليه فإن دراسة اثر لعبة البوبجي على الواقع الاجتماعي للمراهقين بثانوية اوكراف محمد بصلامندر يعتبر ذات أهمية علمية من خلال انها تستكشف الظاهرة و تصفها من مختلف جوانبها وصولا الى تحديد تخلفه هذه اللعبة من اثار سواء إيجابية

او سلبية على هؤلاء المراهقين و هو ما يساعد على تحديد اهم الإجراءات التي ينبغي اتخادها لمعالجة هذه الظاهرة .

وباعتبارها دراسة جديدة فجعل من دار استاذات أهمية علمية وعملية بإمكان المربيون الاستفادة من نتائجها عمليا

6/ اهداف الدارسة:

لكل دراسة او بحث علمي هدف او مجموعة من الأهداف التي يسعى الباحث الى تحقيقها وتتمثل الأهداف العلمية لدراستنا فيما يلي:

- معرفة أسباب اقبال المراهقين على استخدام لعبة البوبجي الالكترونية
- الكشف عن الدوافع وراء استخدام لعبة البوبجي
- معرفة التأثيرات لعبة البوبجي على الواقع الاجتماعية المراهق.
- معرفة الاثار المعرفية للعبة البوبجي ومدى تأثيرها على التحصيل الدراسي للمراهق.
- الخروج المجموعة من التوصيات والاقتراحات

7/ منـهج الدراسة:

ان أية دراسة لابد لها ان تسير على منهج محدد و ذلك بإتياح خطوات أساسية تكون محددة بدقة حسب كلا منهج . فالمنهج العلمي بمفهومه العام يعبر عن " مجموعة من الإجراءات التي يكون المنهج اصدار القرارات لبلوغ هدف و الهدف هو الأداة المفضلة للطريقة العلمية .[1]

1. الارامي بوفالي : البحث في الاتصال عناصر منهجية : ترجمة بمجموعة من الاستاذة مراجعة التحقيق : فضيل دليو ط2 مخبر العلم اجتماع الاتصال جامعة منتوري قسنطينة , الجزائر 2009 ص26.

2إبراهيم بن عبد العزيز الدعياج : مناهج و طرق البحث العلمي ط1 دار صفاء للنشر و التوزيع , عمان 2010 ص 75

ان دراستنا تحاول وصف و تصوير بمجموعة من المراهقين من خلال استخدامهم للعبة البوبجي و تبحث في الحقائق و الأسباب المتعلقة بإنتشار هذه الظاهرة و ان اية دراسة تسعى الى وصف و التصور تلجا الى استعمال المنهج الوصفي و الذي يعرف على انه "دراسة الواقع او ظاهرة الموجودة في الواقع و يهتم بوصفها دقيقا و يعبر عنها تعبيرا كيفيا عن طريق وصف ظاهرة مع بيان خصائصهما او تفسيرا كيفيا عن طريق وصف ظاهرة عن بيان خصائصها او تفسير كميا فيعطينا و صفا رقميا مع بيان مقدار هذه الظاهرة او حجمها و درجات ارتباطها مع غيرها من الظواهر .[1]

تكمن أهمية المنهج الوصفي كونه لا يقتص فقط على وصف الظاهرة و جمع المعلومات و انما تعدت حدوده الى تصنيف هذه المعلومات و تنظيمها و التعسير عنها كما و كيفا و صولا الى فهم العلاقة هذه الظاهر مع غيرها [2]

و لقد لجأنا الى الاعتماد على المنهج الوصفي التحليلي لمعرفة سبب تفشي ظاهرة استخدام لعبة البوبجي و تأثيرها على الواقع الاجتماعي للمراهق سبب اقبالهم عليها و كذلك لمعرفة اثارها و عليه اعتمدنا على هذا المنهج بإعتباره الأنسب لدراستنا بحكم انها تدخل في نطاق الدراسات الوصفي

8/ أدوات جمع البيانات :

تعتبر عملية جمع البيانات حجر الزاوية في عملية البحث العلمي و فيها يركز الباحث من على تقنيات لجمع المعطيات و البيانات للإجابة على الأسئلة مشكلة الدراسة و تتمثل اهم أدوات جمع البيانات التي اعتمدنا عليها لي دراستنا فيما يلي :

3منال هلال مزاهرة : بحوث الاعلام الأسس و المبادئ ط1 دار كنوز المعرفة , الردن 2011 ص76.

- الاستبيان

استمارة استبيان تعرف استمارة بإنها قائمة تتضمن مجموعة من الأسئلة المعدة بدقة ترسل الى عدد من افراد المجتمع الذين يكونون العينة الخاصة بالبحث كما تعتبر وسيلة جمع بيانات و المعلومات من مصدرها.[1]

و لقد اعتمدنا في هذه الدراسة على استمارة استبيان الكترونية لجمع المعلومات من عينة البحث و التي تتمثل في مستخدمي لعبة البوبجي الاوهم المراهقين بثانوية اوكراف محمد الذي تتراوح أعمارهم ما بين 15 سنة الى 19 سنة فما فوق و في تطبيقنا للاستبيان قمنا بصياغة أسئلة حول الموضوع حاولنا فيها ان تكون واضحة وبسيطة من خلال اتباع مجموعة من الإجراءات المنهجية .

و قد قمنا الاستمارة الى 3 محاور فهي :

المحور الأول : يتضمن البيانات الشخصية .

المحور الثاني: يتضمن الأسئلة المتعلقة بعادات و دوافع استخدام المراهقين للألعاب الالكترونية .

المحور الثالث : يتضمن الأسئلة التي تتعلق بلعبة البوبجي و تأثيرها على الواقع الاجتماعي

9/ مجتمع البحث :

ان الدراسة لابد ان يحدد فيها مجتمع البحث التي تجري عليه الدراسة و عليه فمجتمع البحث يعرف على انه " جميع مجموعة الوحدات التي يتم اختيار العينة منها بالفعل[2].

1. ربحي مصطفى عليان : طرق جمع بيانات و معلومات للأغراض البحث العلمي ط1 دار الصفاء للنشر و التوزيع , عمان 2009 ص 91 .

[2] . حسن محمد حواء الجبوري : منهجية البحث العلمي مدخل لبناء المهارات البحثية ط1 دار الصادر الثقافية , الأردن عمان 2013 ص 127

و لقد اعتمدنا في دراستنا هذه على مجتمع البحث المتمثل في مجموع المراهقين المتمدرسين في ثانوية اوكراف محمد بصلامندر و الذي يبلغ عددهم 781 تلميذا و الذين تتراوح أعمارهم ما بين 15 سنة الى 19 سنة فما فوق لإجراء البحث و الوصول للنتائج .

10/ عينة الدراسة :

العينة هي ذلك الجزء الذي يتمثل المجتمع الأصلي او نموذج الذي يجري الباحث مجمل و محور عمله عليه و تعرف العينة أيضا لأنها نموذج يشمل جانبها او جزءا من وحدات المجتمع الأصلي المعني بالبحث , تكون ممثلة له بحيث صفاته المشتركة و هذا النموذج او الجزء يعني الباحث عن دراسة كل وحدات و مفردات المجتمع الأصلي , خاصة في حالة صعوبة او استحالة دراسة كل تلك الوحدات .

و قد ارتأينا في دراستنا اختيار العينة القصدية و التي تعرف بانها العينة التي يختار الباحث افرادها قصدا اعتقادا منه بانها تمثل مجتمع دراسته [1]

و بالنظر الى اكبر حجم مجتمع بحث دراستنا (781 مراهق) فقد اعتمدنا على عينة قصدية لأنها الأنسب و الأقرب تطبقا الموضوع بحثنا قمنا باختيار 100 مفردة كعينة قصدية من المراهقين المستخدمين للعبة البوبجي في ثانوية اوكراف محمد – مستغانم – دون غيرهم لتمثيل المجتمع الغلي لهذه الدراسة .

2محمد بن عبد العزيز الحيزان : البحوث الإعلامية أسسها اساليبها مجالاتها ط2 , مكتبة الملك فهد الوطنية للنشر , الرياض , 2004 ص 90

11/ تحديد المصطلحات :

اللعب :

التعريف اللغوي : و كما ورد في القاموس المحيط باه مصدر للفعل لعب و معناه منه جدا , و هذا يعني انتقاد صفة الجدية عن اللعب بعكس العمل كما يتضمن مفهوم اللعب , و كما ذكر في القاموس المنجد , المزاح و فعل يقصد اللذة او التنزه , ففعل فعل لا يجدي عليه نفعا [1]

اصطلاحا : اللعب هو نشاط ذهني او بدني يقوم به الفرد سواء كان الفرد صغيرا او كثيرا من اجل تلبية حاجاته المختلفة و التي يمكن ان يحققها من خلال اللعب كالترويح , التعليم تفريغ الطاقة الزائدة الى غير ذلك من الحاجات تختلف أهميته بالنسبة للفئات العمرية المختلفة و يكون اللعب اما فرديا او جماعيا منظما او تلقائيا كما يكون كذلك موجه او ذاتيا. [2]

الألعاب الالكترونية :

اصطلاحا: هو نوع من الالعاب التي تعرض على شاشة التلفاز (العاب فيديو)

وعلى شاشة الحاسوب (العاب الحاسوب) و التي تزود الفرد بالمتعة من خلال تحد استخدام اليد مع العين (التأزر البصري الحركي) او تحد من الإمكانيات العقلية وهذا يكون من خلال تطوير البرامج الالكترونية.[3]

1 .حنان عبد الحميد : اللعب عند الأطفال , الأسس النظرية و التطبيقية ط4 , دار الفكر, الأردن , 2009 ص 15

2 .بشير نمرود , العاب الفيديو و اثرها في الحد من ممارسة النشاط الدني الرياضي الجماعي الترفيهي عند المراهقين المتمدرسين ذكور (12- 15سنة) القطاع العام – دراسة حالة على متوسطة البساتين الجديدة بب.. – جزائر مذكرة ماجستير، جامعة الجزائر – معهد التربية البدنية و الرياضية قسم نظرية التربية البدنية و الرياضية تخصص الارشاد النفسي الرياضي الجزائر 2008 ص 35.

3 . ممها الشحروري , الألعاب الالكترونية في عصر العولمة مالها و ما عليها دار المسيرة , عمان 2008 ص 31

هو نشاط ترويجي ظهر في أواخر الستينات و هو نشاط ذهني بالدرجة الأولى يشمل على العاب الفيديو الخاصة العاب الكمبيوتر , العاب الهواتف النقالة و العاب اللوحات[1]

الالكترونية بصفة عامة يضم كل الألعاب ذات الصيغة الالكترونية وهي برنامج معلوماتي , حيث يمارس هذا النشاط بطريقة التي تمارس بها الأنشطة الأخرى كون الوسائل التي تعتمد عليها هذه الأخيرة خاصة بها و نقصد بها الحواسيب المحمولة و الثابتة , الهواتف النقالة , التلفاز الى غير ذلك من الوسائط و تمارس هذه الأخيرة بشكل الجماعي عن طريق الانترنيت او بشكل فردي .[2]

- **اجرائيا** : هي عبارة عن مجموعة من الألعاب الالكترونية التي يمارسها المراهق عبر الأنترنيت و يستخدمها عن طريق أجهزة الكترونية للتسلية و ترفيه و ملآ الفراغ سواء مع أصدقائه او اخوته او بمفرده

- **تعريف التأثير** :

لغة: تقول اثر يؤثر تأثيرا فيه اذا تلك فيه اثرا و تأثير عمل فيه و ظهر فيه الأثر.[3]

اصطلاحا : اثر هو ما تحدثه الرسالة الإعلامية قد أحدثت تأثيرها و يكون القائم بالع تصال قد حقق الهدف من الاتصال , فنحن نتصل لنؤثر و اذ لم يتحقق ذلك تكون العملية الاتصالية كلما ختفت و ليس ضروري ان يكون هدف الاتصال فكري او ثقافي او تربوي او سياسي , فقد نقصد الترويج و هنا فإن التأثيري الاستجابة المستقبل للعمل يجب ان يتحقق .[4]

2 مريم قويدر اثر الالعاب الالكترونية على سلوكيات لدى الأطفال ، رسالة ماجستار يقدم العلوم العلوم الاعلام و الاتصال كلية العلوم السياسية و الاعلام جامعة الجزائر 2011-2012 ،ص 34.

[2] مريم قويدر , اثر الألعاب الالكترونية على سلوكيات لدى الأطفال مرجع سبق ذكره ص 34

[3] انطون نعمة ، المنجد في اللغة العربية المعاصرة دار الشرق لبنان 2000

[4] طه احمد الزيدي ، معجم مصطلحات الدعوة و الاعلام الاسلامي، ط1 ،دار النشر ، عمان ، الاردن ، 2009 ص

التعريف الاجرائي: هو التغير الذي يحدث لدى الفرد عند تعرضه لايشيء استجابة لرسالة إعلامية سواء سلبيا او إيجابيا او هو ما يحدث للمستهلك نتيجة ذلك التعرض .

مفهوم المراهقة:

لغة: الذي نقصده بالضبط عندما نقول ان نجلنا قد وصل الى مرحلة المراهقة او عندما نقول ان فلان قد اصبح شابا مراهقا, ترجع لفظة المراهق الى الفعل العربي راهق الذي يعني الاقتراب من الشيء, فراهق الغلام فهو مراهق أي قارب الاحتلام و رهقت الشيء رهقا قربت منه, و المعنى هنا يشير الى الاقتراب من النضج و الرشد[1]

اصطلاحا: في علم النفس يعني الاقتراب من النضج الجسمي والعقلي والنفسي والاجتماعي ولكنه ليس النضج نفسه، لأنه في مرحلة المراهقة يبدا الفرد في النضج العقلي والجسمي والنفسي والاجتماعي ولكنه لا يصل الى الاكتمال النضج الى بعد سنوات عديدة قد تصل الى 09 سنوات. [2]

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

مفهوم الواقع الاجتماعي :

مصطلح في علم الاجتماع يعني الواقع الاجتماعي في الكائن او القائم او الحامل يتمثل بذلك الكل متكامل الذي يتكون من عدة ابعاد نسقيه أساسية هي: البعد ابيتي او جغرافي و البعد البشري و البعد

[1] مها حسين الشحروري , الألعاب الإلكترونية في عصر العولمة مالها و ما عليها دار المسيرة و, عمان 2008 ص31

الحضاري و البعد الثقافي و أخيرا البعد التفاعلي التنظيمي و جميعها تتجسد بصورة مترابطة و متكاملة في ضوء تجليات الوعي الاجتماعي (الذاتي و الموضوعي) سواء على مستوى الأشخاص او الجماعات او المجتمعات المحلية او على مستوى المجتمع كل و تنظيمها المختلفة [1].

التعريف بلعبة البوبجي :

تختصر كلمة (pubg) و تترجم اللغة العربية "ساحات معارك اللاعبين المجهولين" و هي لعبة متعدة اللاعبين على الانترنيت و لعبة بقاء صدرت بتاريخ 23 مارس 2017 و هي متوفرة على الأجهزة "ويندوز و اكس بوكس ون" " x box one" و صدرت نسختان في أوائل سنة 2018 لمنصتي "ios" و اندرويد من تطوير شركة تينسنت و التي قامت بالتعاون مع شركة "بلهول" الإصدار اللعبة على الهواتف المحمولة و تعمل بنفس محرك " انزيل انجن 4" و التي تحتوي على اللغة العربية اذا هي لعبة من الألعاب الالكترونية التي تلعب على الهواتف الذكية او على الأجهزة الحاسوبية .[2]

12/ حدود الدراسة :

ان أي دراسة لابد ان تعتمد على حدود دراسية و ذلك لها تقدمه من تسهيلات اثناء الدراسة الميدانية لهذا يعتبر تحديد حدود الدراسة من خطوات المنهجية التي لا يمكن على الباحث اغفائها و باعتبار ان أي دراسة علمية تشتمل على ثلاث حدود أساسية هي : الحدود البشرية الحدود الزمانية و الحدود المكانية فقد جاءت حدود دراستنا كما يلي :

1 مثائم الهمزاني في علاقة الواقع بالوعي الديني لدى مسلمي البانيا .(دكتوراه) غير منشور كلية العلوم الاجتماعية , جامعة الامام محمد بن سعود الإسلامية الرياض 1998 ص19.

2 عبد المنعم إبراهيم إسماعيل الدهون : اثر لعبة بيبجي على تحصيل الدراسي دراسة ميدانية , مقال منشور :

https://w.w.w.new-educ.comاطلع عليه 06 جوان 2021 14:30

-الحدود البشرية :

تتمثل مجتمع البحث الذي استجرى عليه دراسة و هي تشمل تلاميذ ثانوية اوكراف محمد بصلامندر بولاية مستغانم على اختلاف جنسهم و أعمارهم و مستوياتهم الدراسية و الاقتصادية .

-الحدود الزمانية :

هي الفترة الزمانية التي استغرقها انجاز الدراسة بحيث مررنا بثلاث مراحل كالاتي :

-المرحلة الأولى : ابتداء من أواخر شهر ديسمبر 2020 الى غاية شهر فيفري 2021 حيث قمن فيها باختيار موضوع الدراسة و استكمال الإجراءات الإدارية بتسجيل الموضوع .

-المرحلة الثانية : خصصناها للبحث عن مراجع و الصادر الخاصة بموضوع الدراسة و شرعنا في اعداد و صياغة اهم عناصر الجانب المنهجي للدراسة و كذلك الجانب النظري و هي المرحلة التي استغرقت من شهر مارس 2021 الى اكثر شهر ماي 2021

-المرحلة الثالثة : خصصناها للجانب التطبيقي و الدراسة الميدانية و ذلك من بداية شهر جوان 2021 الى غاية 25 جوان 2021 حيث قمنا بإعداد التلاميذ الذين يزاولون دراستهم بثانوية اوكراف محمد وذلك من خلال انشاء مجموعة على الفاسبوك و بعد الإجابة عن 100 استمارة شرعنا في عملية تفريغ البيانات و تحليل نتائجهما و صولا الى استخلاص النتائج العامة للدراسة و تقديم بعض التوصيات و كان ذلك نهاية شهر جوان 2021لنشرع في عملية تحرير و مراجعة و طبع المذكرة النهائية و بذلك انتهينا من دراستنا بتاريخ 28 جوان 2021

13/ الدراسات السابقة:

- الدراسة الأولى :

موضوع الدراسة : اثر الألعاب الالكترونية على سلوكيات لدى الطفال (دراسة وصفية تحليلية على عينة من أطفال المتمدرسين بالجزائر العاصمة)

- مذكرة لنيل شهادة الماجستير في علوم الاعلام و الاتصال

- اسم الباحثة : مريم قويدر

- زمن الدراسة : 2011-2012

- مكان الدراسة : جامعة الجزائر 3 كلية العلوم السياسة و الاعلام القسم علوم الاعلام و الاتصال .

- منهج البحث : المنهج الوصفي

- أدوات الدراسة : الاستمارة , المقابلة , الملاحظة.

- عينة الدراسة : عينة قصدية قدرت ب200 مفردة من المتمدرسين الذين يمارسون الألعاب الالكترونية و التي تتراوح أعمارهم بين 07-12 سنة و تم اختيارهم من مدارس .

- نتائج الدراسة :

- يتمتع اغلبية افراد العينة بقدر كبير من الحرية داخل البيت فهم يملكون حربية التصرف و الدراسة و اللعب و الترفيه في أواسط عائلتهم في حدود المعقول مع الانقياد للقوانين اسرهم و تكييف حرية هم بحسب نمط العائلة و محيطها الاجتماعي

- يملك اغلبية افراد العينة على اختلاف جنسيتهم و فئتهم و مستوياتهم أجهزة العاب الكترونية في البيت و هذا يدل على ان أغلبية مفردات العينة يملكون الإمكانيات المادية لشراء أجهزة الألعاب الالكترونية على اختلاف أنواعها و اشكالها و أسعارها.
- هناك فروق بين اناث و ذكور العينة في نوعية الأمور المقلدة لدى كل جنس و الطبائع و هذا يبحكم نوعية الألعاب التي ياعبوها عن الألعاب قتالية و حربية و العاب رياضية في حيث نجد ان أكثرية الاناث يقلدون الابطال المفضلين في اللباس بحكم الاناث يملن للاهتمام بلابسهن .

- الدراسة الثانية :

- موضوع الدراسة : اثر الألعاب الالكترونية على المراهقين (دراسة ميدانية على عينة من تلاميذ ثانوية الكندي – جيجل) .

- مذكرة كاملة لنيل شهادة الماستر فيفي علوم الاعلام و الاتصال تخصص سمعي بصري .

- اسم الباحثة : عقيب بسمة – لواري فريدة .

- زمن الدراسة : 2018-2019 .

- مكان الدراسة : جامعة محمد الصديق بن يحي جيجل كلية العلوم الإنسانية و الاجتماعية قسم الاعلام و الاتصال.

- منهج البحث : المنهج الوصفي .

- أدوات الدراسة الملاحظة , الاستبيان .

- عينة الدراسة عينة قصدية قدرت ب 60مفردة من المراهقين المستخدمين للألعاب الالكترونية بثانوية الكندي – جيجل.

- نتائج الدراسة :

- يعتبر جهاز الهاتف الذكي اكثر الأجهزة استخدما من قبل افراد العينة في استعمال هذه الألعاب الالكترونية , هذا يثبت بانه الوسيلة التي تلبي احتاجاتهم و رغباتهم , انطلاقا من سهولة الاستخدام و القدرة على الولوج الى الانترنيت للعب على خظا و تحميل العاب الالكترونية .
- اغلبية افراد العينة يستغرقون اكثر من ساعتين في استخدام الألعاب الالكترونية و يفضلون الفترة الليلية و يرجع ذلك الى تفرغهم من الارتباطات المدرسية .
- تأتي الألعاب الحربية في مقدمة الألعاب الالكترونية المفضلة لدى المبحوتين
- غالبية من افراد العينة يستخدمون الالعاب الإلكترونية بدافع الترفيه .
- غالبية افراد العينة يراقبونهم أولياء اثناء استخدام الألعاب الالكترونية

- **الدراسة الثالثة :**

- موضوع الدراسة : تأثير اللعاب الإلكترونية على الفرد و المجتمع (دراسة ميدانية حول الطفل المراهق)

- مذكرة تخرج لنيل شهادة الماستر في علوم الاعلام و الاتصال

- اسم الباحثة : بلغزالي نسيمة

- زمن الدراسة: 2015-2016

- مكان الدراسة: جامعة عبد الحميد ابن باديس مستغانم كلية العلوم الاجتماعية و الإنسانية قسم علوم الاعلام و الاتصال

- منهج البحث : المنهج الوصفي

- أدوات الدراسة : الاستبيان

- عينة الدراسة : عينة عشوائية

- **نتائج الدراسة :**

توصل الباحث في نهاية الدراسة الى جملة من الاستنتاجات أجاب بها عن جملة من التساؤلات التي تم طرحها في الدراسة فقد كانت الألعاب الالكترونية في بداية النشاطات الترفيهية التي يحبها الأطفال الالكترونية في بداية النشاطات الترفيهية التي يحبها الأطفال بصفة خاصة و كل فئات المجتمع بصفة عامة اذ تمثل التكنولوجيا الحديثة كالأنترنيت و التلفزيون البوابة الرئيسية للتعرف على هذه الألعاب و خر اصدارتها

- **التعقيب على الدارسات السابقة :**

من خلال الدراسات التي تم التعرض لها سابقا حول الألعاب الالكترونية تبين لنا انها دارسات مشابهة لدراستنا حيث تناولت هذه الدراسات تأثير الألعاب الالكترونية على الأطفال و المراهقين .

تتداخل هذه الدراسات مع دراستنا في الإجراءات المنهجية حيث كلا هذه الدراسات تصنف منحنى البحوث الوصفية : إضافة الى الأدوات المستعملة في جمع البيانات المتمثلة في الاستبيان و كذلك كهذا تبحث في متغير الألعاب الالكترونية و تسعى لمعرفة ما تخلفه هذه الألعاب .

و تختلف الدراسات السابقة عن دراستنا في المجال الزماني و المكاني الذي أنجزت فيه كما ان مجتمع البحث يختلف عن مجتمع بحث دراستنا الذي تمحور حول التلاميذ المتمدرسين في الطور الثانوي .

ان جل هذه الدراسات تعطي أهمية الدراسة موضوعنا المتمثل في الألعاب الالكترونية و تأثيرها على الواقع الاجتماعي للمراهق كونها ساعدتنا في ارشادنا الى اهم المراجع و الاثراء الجانب النظري و كان لها الدور في اختيارنا منهج الدراسة و أدوات جمع البيانات

الإطار النظري

الفصل الأول : مفهوم اللعب والألعاب الالكترونية :

يعتبر اللعب نشاطا حسيا حركيا يقوم به الفرد قصد الترفيه و الاستمتاع ،لاسيما ارتبط مفهوم اللعب بالطفل فهذا من طبعه يميل الى اللعب نظرا لما له من فائدة و اهمية كبيرة في نموه و حياته بصفة عامة ،فمن خلال ماتطرقنا اليه في هذا الفصل من الدراسة الى مفهوم اللعب و اهميته كما ذكرنا أنواعه و سماته و ظائف اللعب ، غير ان مفهوم اللعب و الالعاب تغير بمرور الزمن من الالعاب التقليدية الى الالعاب الالكترونية بما يواكب عصر تطور التكنولوجيا فمن خلال ما تطرقنا اليه من التعريف بهذا النوع من الالعاب و نشأتها و خصائصها كما وضحنا بين اجابياتها و سلبياتها .

1- ماهية و مفهوم اللعب: جاء مفهوم اللعب في لسان العرب عن ابن المظور أن " :اللَّعِبُ واللَّعْبُ ضدُّ الجِدِ، لَعِبَ يَلْعَبُ لَعِبا ولَعْبا ، ولَعَّبَ، وتَلاعَبَ، وتَلَعَّبَ مَرَّة بعد أُخرى . ويقال لكل من عَمِلَ عملا لا يُجْدي عليه نَفْعا : إنما أَنتَ لاعِب .واللُّعْبةُ :جِرْم ما يُلْعَبُ به كالشطْرَنْج ونحوه .واللُّعْبةُ :التِمْثالُ . وحكى اللحياني :ما أ رَيت لكَ لُعْب ة أَحْسَنَ من هذه، ولم يَزِدْ على ذلك .ابن السكيت يقول :لِمن اللُّعْبةُ؟ فتضم أَوَّلَها، لأَنها اسمٌ .والشطْرَنْجُ لُعْبةٌ، النرْد" .[1]

كما عرفه محمد محمد الحيلة أنه " نشاط يقوم به البشر بصورة فردية أو جماعية ، لغرض الاستمتاع دون دافع اخر ، و بتحليل مضمون هذا النشاط يتضح أنه نشاط انساني حر خالص يؤدي لغاية الاستمتاع و حسب و يكون هذا النشاط حركيا أو ذهنيا " [2]

وقد عرفته حنان العناني ان اللعب عبارة عن نشاط جسمي أو فكري تتم المبادرة اليه من أجل التسلية ،الترفيه ،الالتذاذ و التنفيس عن الطاقة الفائضة في الجسم. [3] في الحقيقة هو نشاط يمارس في أ وقات الفراغ خاصة للتسلية وكسر الروتين اليومي للخروج من جو العمل والجد.

[1] محمد بن مكرم بن منظور المصري (1990) ، لسان العرب ، الجزء 13 ، دار صادر ، بيرووت ، ص ص 740- 741

[2] محمود محمد الحيلة (2002)الألعاب التربوية وتقنيات انتاجها ،دار المسيرة ،عمان ،الاردن ،ص51 .

[3] حنان العناني ،اللعب عن الطفل ،الطبعة الأولى ،دار الفكر للطباعة والنشر ،عمان ،الأردن ،ص15

كما جاء في كتاب فاعلية الألعاب الإلكترونية انه عبارة عن نشاط موجه أو غير موجه يعبر عن حاجة الطفل إلى إشباع الميل الفطري له وحاجاته إلى السرور والإستمتاع ,وهو ضرورة بيولوجية في بناء ونمو وتكامل الشخصية للفرد ,وهو سلوك إختياري ذاتي طوعي داخلي الدافع غالبا أو تكييفي تعليمي يوافق النفس وهو وسلية لكشف الكبار عن عالم الطفل.[1]

"اللعب" أنه نشاط ذهني أو بدني يقوم به الفرد سواء كان هذا الفرد صغيرا أم كبيرا من أجل تلبية حاجاته المختلفة والتي يمكن ان يحققها من خلال اللعب كالترويج والتعليم وتفريغ الطاقة الزائدة ,إلى غير ذلك من الحاجات تختلف أهمية بالنسبة للفئات العمرية المختلفة,ويكون اللعب فرديا أو جماعيا منظما أو تلقائيا كما يكون موجها أو ذاتيا "[2] وعرف جود Good اللعب على أنه نشاط قد يكون موجه أو غير موجه يقوم به الأطفال بغرض تحقيق المتعة والتسلية، ويستخدمها الكبار ليساعدهم في تنمية سلوكهم وشخصياتهم في جوانبها المختلفة العقلية والجسمية والوجدانية. [3]

من خلال التعريفات السابقة نرى بأنها ركزت في توضيحها لمفهوم اللعب أنه نشاط يقوم به الفرد سواء بمفرد أو ضمن مجموعات كما ركزت على فئة عمرية معينة وهي الطفل وتجاهلت الفئات الأخرى من المجتمع مثل المراهقين فيمكننا ان نعرف اللعب أنه نشاط أو سلوك فكري أو بدني تمارسه كافة الشرائح العمرية قصد التسلية وملئ الفراغ ، إكتشاف معلومات وتطوير مهارات فكرية ...إلخ

[1] عبيد الحربي (2002) فاعلية الألعاب الإلكترونية على التحصيل الدراسي وبقاء أثر التعلم في الرياضيات ،رسالة دكتوراه (منشورة) جامعة أم القري المملكة العربية السعودية ،ص47.

[2] سميحة برتيمة (2017) الألعاب الإلكترونية والعنف المدرسي ،دراسة ميدانية على عينة من تلاميذ متوسطة الشهيد عروك قويدر ،رسالة ماجستير(منشورة على شبكة المعلومات الدولية)جامعة محمد خيضر–بسكرة ،كلية العلوم الانسانية والاجتماعية ،قسم العلوم الاجتماعية ،الجزائر ،ص24

[3] خير الدين عويس (1997)،اللعب والطفل ما قبل المدرسة ، سلسلة الفكر العربي في التربية البدنية والرياضة دار الفكر العربي القاهرة ص 7،8

أهمية اللعب في الحياة الأولى للعب :

يرى (تايلور) بأن اللعب هو أساس الحياة بالنسبة للطفل بل هو حياته .وليس مجرد طريقة لتمضية الوقت وإشغال الذات ،فاللعب و كمال التربية والاستكشاف والتعبير الذاتي والترويح وإما يكون هذا اللعب منظما مثل النشاطات الرياضية والفكرية والتعليمية ،أو يكون تلقائي غير مقيد بقوانين يكون من خلال تصرفات يقوم بها الأطفال مثل الجري القفز إلخ.....

ومن اهميته انه حاجة من حاجات الأساسية خاصة للطفل ،ويعتبر وسيلة في إدراك العالم الخارجي وإكتشاف الذات والقدرات الفكرية ،ويعتبر مظهر هام من مظاهر سلوكه كما أنه استعاداد فكري لديه وضرورة من ضروريات حياته ،بحيث يتعلم الطفل عن طريق اللعب اشياء كثيرة عن البيئة المحيطة به ويحقق التواصل معها كما ينمو جسميا وعقليا ولغويا وانفعاليا واجتماعيا ويكتسب العديد من المهارات والمعلومات التي تساعده في التكيف النفسي والاجتماعي.[1]

كما أن اللعب ليس قليل الفائدة بالنسبة للكبار ،بل أنه ضروري لكل فئة إنسان في كل مرحلة من مراحل العمر ،إنه البهجة والفرحة والإبداع .[2] وتكمن أهميته البالغة في تحقيق الصحة النفسية للطفل لذلك يجب إتاحة كل الفرص المواتية لكي يمارس الطفل ألعاب وفقا لمستواه وميله الخاص.[3]

كما أنه وسيلة في إدراك العالم المحيط ووسيلة لاستكشاف ذاته وقدرته المتنامية، وأداة دافعة للنمو تتضمن أنشطة العمليات العقلية، ووسيلة للتحرر من التمركز حول الذات، فاللعب يقدم النمو في النواحي

[1] حنان العناني ، مرجع سابق ،ص 15

[2] المرجع السابق ،ص 15

[3] فتيحة كركوش سيكولوجية الطفل ما قبل الممارسة نحو مشكلات مناهج ومناهج واقع ديوان المطبوعات الجامعية بن عكنون الجزائر 2008ص24.

الجسمية والعقلية واللغوية والاجتماعية فهو يتيح مجالا لإعداد العقل وتدريبه على العمل الخيري في المستقبل وهو وسيلة لاستغلال الطاقة وتوجيهها نحو مسارات صحيحة وبناءة.[1]

أنواع اللعب :

اللعب بطبيعته يختلف ويتنوع وذلك لعدة أسس وعوامل مختلفة ،إختلاف المكان التي تتم فيه ممارسة لعبة معينة ،مثل اللعب داخل المدارس يختلف عن ألعاب الحدائق والأحياء الشعبية حيث تختلف متطلبات كل لعبة منها ما تحتاج إلى جهد عضلي وأخرى فكري وهناك ألعاب فردية .

اللعب الفردي الذي يكون في المراحل الاولى لنمو الطفل حيث يلعب بمفرده بتحريك يديه أو رجليه او يراقب أشياء ألوانها لامعة .

أما بعد مرور فترة زمنية من عمره يتطور لعبه حيث ينتقل للعب مع أطفال آخرون كما أن هناك أوقات ينفرد فيها الطفل ونجده يميل للعب بمفرده لأن اللعب الفردي مفيد في تنمية مهارات ومواهب واهتمامات الطفل الخاصة وتحريره من الضغط المستمر ،كما أنه يعتبر المجال الأساسي في تعليم الطفل الاعتماد على النفس والاستقلال .[2]

والنوع الآخر من اللعب ينتقل من الفرد إلى الجماعة فنجد الطفل يشارك الآخرين لوقت طويل أدوارا مختلفة مع غيره ملتزما بقوانينها . ويختلف اللعب الجماعي ومقداره بين السنوات المختلفة من العمر فيستفيد منه الطفل حيث تظهر لنا انواع من التربية الاجتماعية أو التعليم الاجتماعي ،عندما يتنافس فريقان فيظهر بينهما التنافس أو التعاون ، وقوة التحمل والجلد والصبر .وكذلك يظهر الاعتماد على النفس والرغبة في التضحية في بعض الأحيان مع اتباع النظام وإطاعة الأوامر ،هذا إلى جانب تعلم

[1] عقيب نسيمة ، لراري فريد أثر الألعاب الالكترونية على المراهقين ، مذكرة لنيل شهادة الماستر في علوم الاعلام و الاتصال ،جامعة محمد الصديق بن يحي ،جيجل 2019 ،ص 45.

[2] خير الدين عويس ،المرجع السابق ،ص 27،28

الطفل وضع خطط اللعب والتوصل إلى نتائج ترضي جميع الأطفال المشاركين في اللعب بالإضافة إلى أنها السلوك الاجتماعي الذي يتعلمه الطفل من خلال ممارسة الألعاب الجماعية. [1]

و يمكننا تصنيف أنواع اللعب كالتالي:

أولا :اللعب البدني

هذا النوع من اللعب نجده منتشرا بكثرة بين الأطفال اللعب البدني و الحركي ، و نرى هذا الاخير يتطور من البسيط و التلقائي و الفردي إلى الألعاب الأكثر شيوعا و جماعية على النحو الأتي:

أ-اللعب الحس الحركي

يكون في الشهور الأولى من حياة الطفل :

- هو نشاط فردي حر و تلقائي يقوم به الطفل، و يتفوق به عن غيره متى كانت له الرغبة في ذلك.
- نشاطات اللعب تكون غالبية استكشافية و استطلاعية و فيها يحصل الفرد على البهجة و المتعة و الأمثلة على نشاطات اللعب الحس الحركي : الألعاب الاستطلاعية ، مشاهدة و م ا رقبة الأشياء المتحركة و القبض على الأشياء و قذفها أو رفعها في الفم.... الخ و في النصف الثاني من عامة الأول ينجذب الطفل إلى الألعاب بسيطة يلعبها مع الأم تسمى " **ألعاب الأم** " .[2]

ب-ألعاب السيطرة و التحكم :

في مرحلة ما قبل المدرسة يتحول الطفل إلى الاهتمام بنشاطات أكثر تقدما و تعقيدا تعرف بألعاب السيطرة و التحكم و يسعى الطفل لاختبار مها ا رته هذه بالألعاب متعددة تدعى ألعاب المهارة- كالسير على الحوافز في الشوارع ، والقفز في أماكن مرتفعة ، و التقاط الك ا رت برشاقة..... الخ.

[1] خير الدين عويس مرجع سابق ص 29

[2] اميرة مشري ،أثر الالعاب الالكترونية عبر الهواتف الذكية على التحصيل الدراسي للتلميذ، مذكرة لنيل شهادة الماستر ،جامعة العربي بن مهيدي ،ام بواقي ،سنة 2017ن ص 33.

ج-اللعب الخشن :

من الألعاب المتداولة عند الأطفال خاصة الذكور منهم في مرحلة الطفولة الوسطى و المتأخرة ، حيث يعتمد الأطفال على اختيار قدراتهم عن طريق ألعاب تتصف بالخشونة مثل المصارعة و الاشتباك.

د-اللعب الجماعي:

أو ما يعرف بألعاب الجيرة ، حيث تكون في جماعة اللعب غير محدودة ، وهي ألعاب بسيطة غير معقدة و قواعد قليلة ، حيث ينصب اهتمام الطفل حول المهارة و التفوق ، ويتماشى تطور اللعب الجماعي عند الطفل نمو سلوكه الاجتماعي و ذلك على النحو الآتي:

اللعب الفردي : و فيه يلعب الطفل مستقلا وحده دون أن يلتفت للآخرين من حوله.

اللعب المشاهد : و فيه يكتفي الطفل بمشاهدة ألعاب الآخرين.

اللعب الموازي : يقوم بها الطفلان أو أكثر بالطريقة نفسها و المكان نفسه و لكن دون حدوث أي تفاعلات اجتماعية فيما بينهم.

اللعب المشترك : يتفاعل الأطفال معا بما فيها تبادل أدوات اللعب و التحدث مع بعضهم بعضا لكن يظل كل واحد منهم بلعبة واحدة.

اللعب التعاوني : و فيه يعمل الأطفال معا و يساعدون بعضهم بعض لإنتاج شيء ما كما يتبادلون أدوار اللعب فيما بينهم.[1]

1 محمد محمود الحيلة، المرجع نفسه : ص 57

ثانيا : اللعب التمثيلي:

يعتبر وظيفة تعويضية تتمثل في تنمية الطفل على تجاوز الواقع و تلبية احتياجاته بصورة تعويضية.

وسيط هام لتنمية التفكير الإبداعي لدى الأطفال ، لأنه ينطوي في أساسه على الكثير من الخيال و التخمين و التساؤلات و الاستكشاف.

يعد متنفسا لتفريغ مشاعر التوتر و الضيق و الغضب التي يعاني منها الطفل بطريقة الصحيحة.

يساعد الطفل على فهم وجهات نظر الآخرين من خلال أدائه لدورهم كدور الأم و المعلم أو الجندي و هذا ما يساعده على القيام ببعض الأدوار في المستقبل.[1]

ثالثا : اللعب التركيبي البنائي:

في سن السادسة من العمر يبدأ الطفل باستخدام المواد بطريقة محددة و ملائمة في البناء و التشييد ، بينما

يكون قبل السادسة موضعا للصدفة يضع الأطفال الأشياء بجوار بعضها بعض ، وينمو اللعب التركيبي مع مراحل نمو الطفل من مرحلة الطفولة المبكرة حيث يركز على بناء النماذج مثل : عمل العجينة على شكل جبال و استخدام القص و اللصق و الألوان ، إما في مرحلة الطفولة المتأخرة ، فيطوراللعب التركيبي ليصبح نشاطا أكثر جماعية و تنوعا و تعقيدا ، و من المظاهر المميزة لنشاط الألعاب التركيبية : بناء الخيام، الألعاب المنزلية ، عمل نماذج من الصلصال.....الخ[2]

رابعا : الألعاب الفنية:

- **الرسم** : تعد رسومات الأطفال من أكثر الأنشطة دلالة على التألق و الإبداعي عندهم ، و يطور الرسم في مراحل ثلاثة هي:

[1] نفس المرجع السابق ، ص،ص 57-58.

[2] محمد الحيلة ، مرجع سابق ،ص 58 .

أ-المرحلة الأولى:

تعرف بمرحلة الخربشة و الشخطبة و تمتد من السنة (1-3) من العمر ، حيث يحظى الطفل ببهجة عارمة من الخربشة التي يعملها بقلم أو أصبع من الطباشير و الرسم بالنسبة إلى الطفل هو وسيلة للتعبير أكثر منه لتكوين صور و أشكال جمالية.

ب-المرحلة الثانية:

تعرف بمرحلة الأشكال و التصاميم ، وتمتد من السنة الثالثة إلى الخامسة (3-5) من العمر ، و هذه التصاميم و الأشكال قد لا تعبر عن شيء محدد بل من أجل المتعة فقط و يكون للطفل نمطه الخاص به و مجموعة من الألوان يختارها الطفل بنفسه.

ج-المرحلة الثالثة:

تعرف بمرحلة الصورة و تبدأ من 5 سنوات إلى ما بعد ذلك ، ويستخدم الطفل خطوطه و تعاليمه لتمثيل الواقع ، و أول ما يمكن تمييزه من رسوم الأطفال رسم الأشخاص بالطريقة نفسها ، ويعبر الأطفال عن رسوماتهم عن موضوعات مختلفة مثل : مواضيع الرسم ، و يتأثر اختيار الرسم بالنسبة إلى الطفل بعدة عوامل منهاّ : جنسه – مستواه الاقتصادي و الاجتماعي ، و مستواه العقلي – و صحته النفسية و بيئته الاجتماعية و الثقافية و الطبيعية.

- **الموسيقى** :من مظاهر النشاط الإبداعي الفني عند الأطفال تمكنهم من مهارات الموسيقى من جهة و استمتاعهم من جهة ثانية ، إن الطفل الذي يبلغ العامين من عمره يحب الأغاني الحركية التي ترتبط فيها الكلمات بحركات معينة [1].

[1] محمد محمود الحيلة ، مرجع سابق ،ص59

خامسا : الألعاب الثقافية

يقصد بها تلك النشاطات المثيرة لاهتمام الفرد و التي تلبي احتياجاته وحب الاستطلاع لديه و المتمثلة في الرغبة في المعرفة و اكتساب المعلومات و التعرف إلى العالم المحيط به ، و هذه النشاطات غالبا ما تكون نشاطات ذهنية كالمطالعة أو مشاهدة البرامج المسرحية أو التلفازية و تتميز هذه الألعاب بالآتي:

*أنها نشاطات مثيرة للاهتمام الفرد لارتباطها بدافع داخلي يتمثل في الرغبة في المعرفة بشتى أنواعها و مجالاتها[1].

*أنها نشاطات تتطلب من الفرد جهدا ذهنيا سواء في استقبال المعلومات و إدراكها و تحليلها أو دمجها في البناء المعرفي و اختزانها .

* أنها نشاطات تجلب" ضمنا "الإحساس بالمتعة و التسلية للفرد الذي يمارسها أو يشاهدها.[2]

وظائف اللعب:

و من هذه الوظائف ما يأتي:

-اللعب له دور في اكتساب الأطفال المعاني و المفاهيم المختلفة من خلال اللعب بالأشياء و الأدوات و يساعد في الانتقال من اللعب بالأشياء إلى التفكير بها .

-اللعب و ظيفة اساسية في تطور ونمو العلاقات الاجتماعية.

-أن جميع أنشطة اللعب تتضمن تدريب للمهارات الحركية ، فتعامل الطفل مع العامل المحيط به يتميز بأنه يتحرك و تحس و ينطق فيستطيع اكتشاف العالم بكل حاسة من حواسه.

-تؤكد نظريات التعلم على أن الطفل يعتبر وسيلة جيدة من وسائل التعلم و أنه يمكن اعتباره نشاطا تعليميا أكثر منه تلقائيا ، بل و وسيطا تربويا إذا ما خضع لأهداف محددة تعمل على توسيع آفاق المعرفة لدى الطفل و زيادة معلوماته و تساعده على نمو و تنمية حواسه و تعلمه الانتباه و التعليل و التركيز.

[1] أميرة مشري ،أثر الالعاب ، مرجع سابق ،ص 36

[2] محمد مجمود الحيلة ،مرجع سبق ذكره، ص 60

-كما أن علماء النمو و كل الأطر النظرية أجمعت على الأهمية العظمى للعب و علاقته بالنمو ، فاللعب يحتوي على كل جوانب النمو في صيغة مكثفة ، فاللعب هو مصدر أساسي لتحقيق التغيرات و التطورات النمائية لأنه ينتج الحس الحركي و النمو الجسمي و المعرفي و الاجتماعي و الانفعالي.

-يساعد اللعب الأطفال على الشعور بالسيطرة و فرصة لعب الأدوار[1].

-إن اللعب يزيل التوتر الذي يعانيه الطفل من خلال التعبير عن صراعه الإنفعالي بلغته الطبيعية ، كما يعد اللعب خطوة نحو الإعلاء ، حيث أن التفريغ المباشر للدوافع الجنسية و العدوانية ليست لعبا و إنما هي محتويات جنسية و عدوانية تظهر في أنشطة اللعب.

-اللعب هو أسلوب الأمثل للتعامل مع الصراعات ، حيث ترتبط القدرة على اللعب الحر بالقدرة على الترميز و تشكيل المحتويات اللاشعورية.

-إن التخيلات المتضمنة في محتوى اللعب تتيح للطفل أن يفرغ من خلالها الكثير من الضغوط الغريزية و المطالب اللاشعورية حيث تلبس الأحداث قناع الأحداث الاجتماعية.

-إن اللعب في حد ذاته هو وسيلة علاجية لها قيمتها ، فاللعب الحر بدون أي توجيه أو تفسير يعالج كثيرا من الاضطرابات الانفعالية .[2].

سمات اللعب:

اللعب له سمات نذكر منها:[3]

-اللعب مستقل ويجري في حدود زمان ومكان محددين ومتفق عليها.

-إن اللعب نشاط حر : يعني أن اللعب نشاط يمارس في من قبل الأطفال بدوافع ذاتية و تلقائية و حرة.

-ينطوي اللعب على المتعة و التسلية .

[1] أميرة مشري،أثر الالعاب الالكترونية، مرجع سابق ،ص 37

[2] أميرة مشري ، اثر الالعاب الالكترونية ، ص 38

[3] مرجع نفسه ،ص38

-إن اللعب نشاط فردي و جماعي : يمارس في الصيغة الذاتية أو في إطار الفريق أو الجماعة.

-إن الدافع الأول للعب الاستمتاع : أي ليس له دوافع أخرى غير المتعة.

-يتم في اللعب استغلال للطاقة الحركية و الطاقة الذهنية.

-يتضمن اللعب نشاطات متنوعة جسمية وعقلية وانفعالية ولغوية واجتماعية فهو يساهم في بناء ونمو الفرد من جميع النواحي.

-يتميز اللعب بالخفة و الرشاقة : أي يتم نشاط العب بحركة رشيقة.

-إن اللعب نشاط لا يؤدي إلى التعب : أي أن اللاعب لا يحس بالتعب كما يتعب العامل.

-يمارس اللعب في قواعد و أنظمة و قوانين خاصة به.

-أنه نشاط يمكن التنبؤ بنتائجه بصورة قبلية.

-يرتبط هذا الاخير بالميل إلى دوافع داخلية وعليه فهو لا يتعب صاحبه.

-إنه نشاط مستقل : أي أنه يمارس من قبل اللاعب بقرار ذاتي و رغبة شخصية في زمكان معينين .

- اللعب بعيد عن الصراع النفسي والاضطراب لان الذات تسيطر على موقف اللعب ولوحدث وظهر هناك صراع نفسي لسبب آخر فإن الذات سرعان ما تتحرر منه بالتعبير الحر والتعويض والتطهير الانفعالي.[1]

-إنه نشاط ينطوي على عمليات تمثيل ، وتقليد و محاكاة للأداء و تمثيل المعلومات لفرض النمو.

-إنه نشاط يحقق الحياة أي الشعور بالحياة ، كما أنه دلالة على إنماء الشخصية لدى الفرد و تطويرها.[2]

[1] حنان عبد الحميد العناني ،مرجع سبق ذكره ،ص15

[2] محمد أحمد صوالحة ،علم نفس اللعب ،ط1 ،دار المسيرة لنشر والتوزيع ،عمان 2014 ،ص،ص21.22.

ماهية الألعاب الإلكترونية :

مفهوم الألعاب الإلكترونية : هي نوع من الألعاب الحديثة الأكثر شعبية في العالم والتي تعرض على شاشة التلفاز " ألعاب الفيديو" أو على شاشة الحاسوب "ألعاب الحاسوب" والتي تلعب أيضا على حوامل التحكم الخاصة بها أو في قاعات الألعاب الأكثر والمخصصة لها،بحيث تزود هذه الألعاب الفرد بالمتعة من خلال تحد استخدام اليد مع العين "التآزر البصري الحركي " أو تحد لإماكانات العقلية ،وهذا يكون من خلال تطوير البرامج الالكترونية .[1]

خلال الأربعين سنة الماضية تطورت ألعاب الحاسوب من ألعاب على الأشرطة المرنة

« Floppy Disk » إلى القرص المدمج « CD » إلى شبكة الانترنيت ،وتطورت الأشكال الجديدة من هذه الألعاب حيث أصبحت تمتاز بنظام ثلاثي الأبعاد للصورة وسرعة معالجة عالية ،وكذلك نظام معقد من الإماكانات الصوتية التي تؤثر على اللاعب أثناء اللعب ، ويمكن أن تلعب هذه الألعاب بشكل فردي اللاعب ضد الحاسوب أو ضد أشخاص آخرين موجودين على الأنترنيت.[2]

فالألعاب الإلكترونية حقيقة واقعة، منتشرة بكثرة ،تعتبر أكثر الأنشطة التي مزاولة من طرف الأفراد على اختلاف أعمارهم وأجناسهم لأوقات طويلة دون ملل، ولما حققته الألعاب الإلكترونية من شعبية تقارب شعبية الرياضات التقليدية مثل كرة القدم ، إن لم تتفوق عليها فإنه كان من الطبيعي أن يزداد ما تناله من اهتمام، وما تهدف إليه هنا هو أن ننظر إلى الأمر نظرة أكثر جدية تهدف إلى البحث عن سبل جديدة لاستغلال هذا الارتباط الغيرعادي لنسبة هائلة من الشباب بشكل خاص بالألعاب الإلكترونية في أنشطة أكثر متعة و أكثر فائدة لهم .

[1] نسيمة بلغزالي ،تأثير الالعاب الالكترونية على الفرد والمجتمع ، مذكرة لنيل شهادة ماستر ،جامعة عبد الحميد ابن باديس –مستغانم ،2016 ،ص62.

[2] مها حسني الشحروري ،مرجع سابق ، ص54

كما أنها برمجيات تفاعلية تحاكي الواقع حقيقيا أو إفتراضيا بالإعتماد على وسائل الإعلام الآلي (كمبيوتر، فيديو ،هاتف) في التعامل مع الوسائل المتنوعة وعرض الصور وتحريكها و إصدار الصوت بهدف التعليم أو التسلية أو الترفيه .[1]

يمثل الانتشار السريع للألعاب الإلكترونية انعكاسا جديدا لثقافتنا الإعلامية اليومية وواجهة جذابة، تتحد فيها الصورة المبهرة مع المؤثرات الصوتية والموسيقى المصاحبة . وعرفت بأنها" الألعاب المتوفرة على هيئة الكترونية وهي نشاط ينخرط فيه الأفراد في نزاع مفتعل محكوم بقواعد معينة وتشمل ألعاب الحاسب، وألعاب الانترنت والهواتف النقالة والأجهزة الكفية.

وعرفها الصادق بأنها" جميع أنواع الألعاب المتوافرة على شكل هيئات الكرتونية رقمية، وتشمل هذه الألعاب، ألعاب الحاسوب) المحمول أو الثابت وألعاب الإنترنت، والألعاب الفيديو وألعاب الهواتف النقالة.[2]

نشأة وتطور الالعاب الالكترونية :

إن الالعاب الالكترونية هي التي يلعبها الشخص بواسطة اجهزة الكترونية رقمية وذكية وعبر مواقع إلكترونية والتي تطورت عبر العديد من المراحل إلى غاية يومنا هذا ،وتطورها لا يزال مستمر مع تطور التكنولوجيا الحديثة .

يرى « ألان لوديبار دار/ Alain le débarder » بان عالم الاعاب الالكترونية مر بستة مراحل حتى2003 فالالعاب الالكترونية هي المرحلة المتقدمة من ألعاب الفيديو والتي تلعب على مختلف أجهزة اللعب وحتى على التلفزيون والهاتف النقال وغيرها.[1] تتميز كل مرحلة من مراحل

1 كوثر هاني ،أثر الالعاب الالكترونية عبر الانترنيت على المراهقين ن مذكرة لنيل شهادة ماستر ، جامعة الجيلالي بوعمامة خميس مليانة ،سنة 2019 ن ص 32

[2] مجلة دراسات في الخدمة الاجتماعية والعلوم الانسانية العدد01 المجلد 3جويلية 2020

تطور ونشأة الالعاب الالكترونية بتكنولوجية جديدة وبصعود قوي للقطاع وبظاهرة انهيار مع تشكيل مسبق المرحلة التي تليها ، بدأت المرحلة السابقة عام 2004 أي في سنة التي تلت صدور كتاب " لوديبارادار" .[2]

_ المرحلة الاولى:

في مطلع الستينات بدا ظهور الالعاب على الكمبيوتر والتي طور منها فزيائيون لتمضية الوقت أو لاستعراض التكنولوجيا ، وتعتبر ألعاب" pong بونغ"وحرب الفضاء «space war» التي اخترعها فيزيائي ومهندس إليكترونيك، ثمار هذه الفترة ، ففي بداية الستينات كانت تتضمن شروط تقنية واقتصادية ضرورية لظهور الالعاب الالكترونية مجتمعة :

- صناعة ألعاب قوية.
- دخول التلفزيون للكثير من البيوت.
- الممارسة الاجتماعية للالعاب الميكانيكية والعاب الاقواس في القاعات.
- تطور القدرة الشرائية للاطفال والمراهقين منذ سنوات الخمسينات.
- تطور استعمالات الاعلام الآلي ، حيث لم تقتصر على التسيير أو الحاسبات العلمية.

يعد التطور التكنولوجي المطلق لهذه المرحلة مع ظهور الرقاقة المصغرة processeur micro المسوقة مع مؤسسة « إينتال/intel » عام 1971، وفي عام 1972 أسس نولان بوشنال أول مؤسسة الالعاب الالكترونية "أتاري /atari " وادخل اول لعبة أقواس الكترونية(بونغ/pong) وفي اول عام باعت

[1] فاطمة هلال :الألعاب الالكترونية عبر الوسائط الإعلامية الجديدة وتأثيرها في الطفل الجزائري، مذكرة لنيل شهادة الماجستير تخصص الإعلام وتكنولوجيا الاتصال الحديثة ،جامعة الحاج لخضر ،باتنة ،2011.2012 ،ص29

[2] أميرة مشري ،مرجع سابق ،ص57

اثاري أكثر من 10ألاف الة ، وفي عام 1976 تم تسويق أول لعبة لا تتيح إلا اللعب بلعبة بونغ لتشتري مؤسسة « وارنر war ner » في ذات العام أثاري مقابل مبلغ 28 مليون دولار.

وقد أدى النجاح الفوري والمعتبر لأثاري إلى تضاعف عارضات التحكم المنافسة ،وفي الوقت الذي كانت فيه مؤسسة «أبل apple » تستعد لإطلاق أجهزة الكمبيوتر «أبل2-2» أدت غزارة المنتجات التي صعب عليها أن تجدد نفسها ، إلى إنهاء الدورة الأولى لألعاب الفيديو عام 1977 ،وسيبقى « بوشنال » و « أثاري » الأبطال الرئيسية للمرحلة الثانية من مسيرة الألعاب الالكترونية.[1]

المرحلة الثانية:

تبدأ المرحلة الثانية مع الإعلان عن أول عارضة تحكم متعددة الألعاب و هي VC 2600 أثاري و التي تتضمن سلم ألعاب ، بأهداف و قواعد جديدة و بالتالي ولدت صناعة نشر الألعاب Edition des jeux و التي تعد اللعبة الرمز في هذه الفترة «باك- مان pac-man» التي اخترعت في اليابان (توروايواثاني) لمؤسسة (نامكو NAMCO) واشترت أثاري أجهزة VCS التي ستبيع لاحقا 22 مليون دولار ، هذه الأرقام التي تثير خيال رجال الأعمال و المضارين ، أدت إلى تضخم إنتاج الألعاب و معظمها وصف بالردئ.

و أظهر صعود أجهزة الكمبيوتر وصف الإبداع ، عارضات التحكم و كأنها آلات تجاوزها الزمن ،وانهارت المبيعات ابتداء من سنة 1983 ، و أمام هذه الخسائر التي صارت مهولة ، باعت مؤسسة "وارنر"لأحد مؤسسي صناعة أجهزة الكمبيوتر كومودور« COMMODORE » و فرع ألعاب الأقواس للمؤسسة اليابانية (ناموكو NAMOCO) في هذا الظرف بالذات بدأت الصحافة تعلن نهاية ألعاب الفيديو، لكن في نفس الفترة أعلن "نينتاندو NENTANDO" وهي مؤسسة أنشئت في القرن التاسع عشر

[1] مريم قويدر ، مرجع سابق ، ص 127 .

و مختصة في صناعة الألعاب الورقية و ألعاب الجيب و الصلات ، أنها على وشك إطلاق عارضة التحكم" NES نيس" ليسجل دخول اليابانيين في عالم ألعاب الفيديو و في ظرف أقل من ثلاثة أشهر أصبحت نيس NES مدللة اليابانيين ، ويعود هذا النجاح إلى ثلاث أسباب رئيسية:

1-ثمن لا يتجاوز نصف ثمن الالعاب المنافسة .

2-تكنولوجية تسمح لنينتاندو بالسيطرة على الالعاب المطورة على عارضتها للتحكم وبالتالي ضمان النوعية واسلوب يتلائم مع فئة 8-10 سنوات.

3-البطل المميز ل نيس وهو ماريو MARIO ، وهو رصاص بشوارب يبدأ مشواره بمصارعة غوريلا مجنونة "دونكي كونغ DONKY KONG يعد مصمم هذه اللعبة المختص في الرسومات البيانية GRAPHISTE شيجيرو وميامونو SHIG MIYAMOTO وجهاز زائد في صناعة الخيال بألعاب الفيديو.[1]

المرحلة الثالثة :

جرت هذه المرحلة أساسا في أوروبا و الولايات المتحدة الأمريكية مع تطوير أجهزة كمبيوتر عائلية "كومودور COMMODORE و سينكلير SINCLAIR و أمستراد AMSTRAD و في عام 1986 أتاري أ س تي ATARI ST الذي يسجل نقطة الذروة في هذه المرحلة ، فهذه الألعاب تتيح ممارسة ألعاب جديدة في طبيعتها و في نوعيتها الرسمية(البيانية) و الصوتية ، فمعالم كل مستوى مختلفة عن تلك الموجودة في مستوى آخر ، و هي تتجدد بالتتابع الجانبي على الشاشة داخل كل مستوى و يتيح الاصطناع في الوقت الحقيقي تجديدا في الشريط السمعي لم يتم بلوغه من قبل و تسمح أجهزة الكمبيوتر هذه أيضا باستكشاف البرمجة و التقنيات المتعددة الوسائط ، فالكثير من المصممين البيانيين **INFOGRAPHISTES**" المستقبلين و الموسيقيين أظهروا مهاراتهم من خلال ألعاب مثل «أميغا

[1] مريم قويدر ، مرجع سابق ، ص 127

AMIGAاو أتاري**Atari A S** » انتهت هذه المرحلة بسبب ظاهرتين : تنامي الاستنساخ غير القانوني للألعاب و خصوصا الصنف العائد للخاصية التناسخية لهذه الآلات (كلها متشابهة) فسرعان ما صارت هذه الآلات غير قادرة على المجاراة التقنية و المالية لعارضات التحكم الحقيقية القادمة من اليابان أو أمام أجهزة الكمبيوتر الحقيقية مثل :"بي سي PC" أو "أبل APPLE" وفي سنة 1989 أوقف كل صانعي هذا النوع من الآلات إنتاجهم و تعرض معظمهم للإفلاس ، لكن في اليابان بقيت "ينتاندو" في أفضل حالاتها و احتكرت تقريبا السوق[1]

المرحلة الرابعة :

تتوافق هذه المرحلة مع الانتصار الياباني المحض الذي تجسده " نينتاندو " و عبر "سوبرنيس **super** " **nes** و كذا المؤسسة تصنفها مملوك من اليابانيين و هي «سيغا SEGA» ،وتعد هذه المرحلة أيضا مرحلة التطوير الألعاب عبر أجهزة الإعلام الآلي PC وظهور ألعاب المغامرة و الألغاز مثل" **ميست** myst أو «سيفن كويست /seven quist» وكذا ألعاب الأدوار مثل «فاينل فانيزي /final fantasy»

ومع نهاية هذه المرحلة عام 1995 ، بدا سيفا تفوق على ماريو[2].

المرحلة الخامسة :

و تتوافق هذه المرحلة مع استخدام الألعاب لتقنيات الإعلام المتعددة الوسائط multimédia التي لم تطور خصيصا لهذا الهدف : معالجة الصور الثلاثية الأبعاد في الزمن الحقيقي الحساب المتوازي مع المعالجة المخصومة**processeurs dédies** و استعمال القرص الضوئي المضغوط **cd-rom** و الألعاب على الشبكات المحلية lan وعلى الانترنيت.

[1] مريم قويدر ، المرجع السابق ،ص 128.
[2] نفس المرجع ن ص 129

كما تسجل ي هذه المرحلة دخول لاعب جديد في مسرح ألعاب الفيديو و هو" **سونيsony** بلعبته « بلايستشن /play station » و احتتم في هذه المرحلة الص ا رع بين" سوني "و " **نينتاندو** "مما ازال "سيفا" التي انسحبت من سوق عارضات التحكم ، كما ستعرف هذه المرحلة ظهور بطلة ألعاب الفيديو «راكروفت /croft lara » التي حققت أرقاما قيساسية ، وظهور ألعاب بعوالم بيانية« ever quist ايفركويست » و« **أولتيما أونلاين ultima online**» و ألعاب «**أ ف بي أس /fps** » المتعددة اللاعبين و هي ألعاب الحركة المرتكزة على مها ا رت الرمي بأسكة متعددة ، علما أن الصورة المشاهدة هي محاكاة لما تراه. الشخصية التي يتحكم فيها اللاعب و من أمثلتها «**دوم/ doom** » ثم ،« **هالف لايف /half life »** وتبقى " **نينتاندو** " الوحيدة في سوق عارضات التحكم الجيبية و تمثل " **البوكيمونات les pokemones** التي أبدعتها تجسيدا لعالم جديد طفولي ، وتجاوز رقم أعمال الألعاب الفيديو بذلك مبيعات التذاكر في السينما ، وفي ظل ازدهار الاقتصاد الجديد ارتفعت أسهم عناوين مؤسسات النشر و حلقت عاليا وفي عام 2001 قام المضاربون الذين أخلطوا بين الألعاب و الوعود المسبقة بازدهار سوق الانترنيت بالانسحاب هذا الانسحاب أدى إلى أزمة غير مسبوقة في عالم الألعاب الالكترونية و ألعاب الفيديو[1].

-المرحلة السادسة: بدأت المرحلة السادسة بدخول" ميكروسوفت Microsoft" والصراع الشرس بين عارضات التحكم :بي أس 2 – PS2 وغايم كوب Game Cube وإيكس بوكس XBOX[2].

المرحلة السابعة:

تميزت هذه المرحلة بظهور عارضات التحكم اليدوية المتنقلة من طرف العمالقة الثلاثة، وبدأت هذه المرحلة مع دخول العام 2004 بإصدار جديد كليا أطلقته" نينتاندو "وهو عبارة عن جهاز تحكم يدوي

[1] مريم قويدر ،مرجع سابق ،ص129
[2] أميرة مشري ن مرجع سبق ذكره ،ص61

متنقل" نينتاندو دي أس Nintendo DS كما أعلنت سوني عن إطلاق جهاز بلايستايشن ،المتنقل" PSD" والذي تم طرحه في الأسواق اليابانية في شهر سبتمبر 2004 .

وفي مارس 2005 وصل جهاز سوني" بي أس دي "إلى الأسواق الأمريكية، وعرضت الشركة في المؤتمر العالمي لألعاب الفيديو الذي أقيم في لوس أنجلس في ماي 2005 جهاز" بلايستايشن 3– Playstation 3" الذي وصل إلى الأسواق مع بداية عام 2006 ، كما أطلقت مايكروسوفت خلال النصف الأول من عام 2005 جهازها الجديد" إيكس بوكس 360– 360 XBOX .

الجيل الجديد أسهم في عارضات التحكم الذي أطلق عام 2006 ، في النقلة التكنولوجية التي اضطرت المطورين إلى التكيف معها، وقد مر ذلك عبر التعلم السريع على الأدوات الجديدة في التطوير المقدمة من قبل صانعي عارضات التحكم، فهذه المرحلة غالبا ما كانت قليلة التقدير لكن آثارها كانت كبيرة على ميزانية الإنتاج.

غير أن الدعم التكنولوجي وتأثيراته ليست العناصر الوحيدة التي أدخلها مطورو الألعاب الإلكترونية،

فاللعبة الإلكترونية قطاع يعرف موسمية كبيرة في عملية تسويق العناوين وفي دورة حياة الأجهزة، وهذه الظاهرة الأخيرة أخذت شكلا واضحا، فقطاع ألعاب الفيديو يرفع نحو الأعلى من طرف سوق عارضات التحكم وبشكل شبه متوازي من قبل سوق برامج الألعاب على عارضات التحكم.

إن دورة حياة عارضة تحكم يقدر ما بين 5 و 6 سنوات، وتحاول مؤسسة" سونيSONY" تمديد فترة حياة عارضات التحكم من خلال تطوير عارضاتها من مثل تطوير" بلايستايشنPlaystation" إلى "بلايستايشن وانPSO**ne** بلايستايشن تو " 2 PS" إلى" بلايستايشن إكس PSX" وتسعى المجموعة اليابانية بذلك إلى بيع آخر ، طبعة من عارضاتها خلال العشر سنوات المقبلة، كما تعمل مؤسسة "ميكروسوفت Microsoft" على اختصار عمر آلاتها من أجل تجاوز منافساتها، لكن قد لا يكون ذلك

كافيا لفرض نفسها، خاصة وأن" سيغا Sega" اعتمدت هذه الإستراتيجية وأطلقت عارضات تحكم على هذا الأساس لكنها أعلنت ثلاث سنوات فيما بعد تخليها عن تصنيع عارضات التحكم.

إن تصنيع أي عارضة تحكم جديدة يتطلب تشكيلة جديدة من الألعاب، فالعناوين الجديدة تستفيد من التقدم التكنولوجي للآلات، وعند إطلاق عارضة تحكم جديدة يجب توفر من 20 إلى 40 عنوانا، والعرض يزداد تدريجيا، ولا يمكن اعتبار أن تشكيلة ما ثرية إلا بعد 18 شهرا من تسويق عارضة التحكم، وبمجرد بلوغ الآلة سنتها الخامسة من الاستغلال يتراجع مستوى مبيعات البرامج طالما أن اللاعبين يتوقعون إطلاق عارضات تحكم جديدة.

إن تطور سوق برامج الألعاب على عارضات التحكم يحدث بفارق 6 إلى 12 شهرا من وضع الآلات في الأسواق، من جهة أخرى فإن نمو سوق برامج عارضات التحكم أطول مقارنة بسوق التجهيزات ويتحمل الناشرون والمطورون طور الآلات، لذا يتوجب عليهم التكيف مع متطلبات سوق يزداد تنافسية على مستوى الإبداع والنشر :نوعية المنتوجات وآجال التسليم وتكلفة المنتوج وتفوق الإجازات وتصاعد ميزانيات التسويق...الخ .إن القفزات التكنولوجية تتطلب من الفاعلين في سلسلة القيمة تكييف أدواتهم في الإنتاج وهيكل التوزيع عندهم، وقد فشل الكثير من الفاعلين في التكيف مما أدى إلى إفلاسهم، أو شرائهم من طرف الناجحين في المجال، وكانت سنة 2002 هي الأكثر سوء في المجال فقد سجلت 52 حركة، توقف أكثر من نصفها عن النشاط.

ويعرف سوق برنامج اللعبة الإلكترونية على أجهزة الكمبيوتر نموا ضئيلا ومنتظما، وسيواصل نموه في السنوات المقبلة، لأن جهاز الكمبيوتر الشخصي يبقى حاملا ضروريا لممارسة بعض أنواع ألعاب الفيديو على غرار الألعاب المتعددة اللاعبين بشكل كثيف(حتى وإن تم إيجاد عارضات تحكم تتيحها)، وألعاب الإستراتيجية في الزمن الحقيقي التي تتطلب لوحة رقن، إلى آخره من الألعاب.

لقد قفزت الألعاب الالكترونية في العهد الأخير قف ا زت تقنية هائلة جعلت السوق هو الأكثر رواجا من بين وسائل الترفيه الأخرى كالموسيقى و الأفلام ، و قد أدى ذلك الرواج بدوره إلى إقبال الشركات الكبرى على ذلك المجال مثل شركة **إليكترونيك**« **أرتس المنتجة للعبة Fifa**» الشهيرة لكرة لقدم و التي تبلغ عوائدها 5.2 مليار دولار سنويا ، ولقد قامت هذه الشركات بوضع استثمارات ضخمة في برمجة و تصميم الألعاب حيث تحظى بقدر كبير و غير مسبوق من المحاكاة للواقع يضفي عليها المصداقية و المتعة.

و لقد تطورت الألعاب الالكترونية التي أصبحت ذات أبعاد ثلاثة ، مثلا في لعبة الشطرنج مع بطل جالس لأمامنا مجازيا أو مواجهة شخصيات مستنسخة في كرة المضرب و كرة القدم ، حيث حتى أنه تم إنشاء متنزهات مجازية حيث يستطيع ال ا زئر التدرب على التزلج أو لعب البيسبول مقابل صور مستنسخة من الأبطال أو لعب الغولف في اجل الأمكنة في العالم و نزول المنحد ا رت الأكثر روعة ، واصطياد الحيوانات البرية في أدغال إفريقيا ، وزيارة المدن الداخلية في سباق العربات في روما أو معركة تاريخية بالسيوف والخيول.[1]

خصائص الألعاب الإلكترونية:

للألعاب الإلكترونية العديد من الخصائص التي تتميز بها عن غيرها من أشكال الألعاب ندرجها في نقاط هي :

- تعطي اللاعب الترفيه والمتعة والتسلية الاجتماعية.
- تعمل عل تشجيع العمل والتعاون الجماعي والاتحاد العام.
- تعمل على تقوية المهارات الأكاديمية للطفل وتزيد ثقته بنفسه وكذلك من قدرته على حل المشكلات التي تواجهه.

[1] اميرة مشري ، مرجع سابق ، ص 62

- تمنح اللاعب زيادة متميزة في التنسيق والسرعة وتنشيط الذاكرة ، و القوة والعزيمة التي تمدها بعض الألعاب القتالية ، هذه الألعاب تستعمل في العلاج النفسي والسيكولوجي للأطفال وإعادة تأهيلهم ومعالجة الذين يعانون من الاضطرابات النفسية العصبية والإدراكية.[1]

إيجابيات الألعاب الإلكترونية:

إن هذه الألعاب الإلكترونية لها جوانب إيجابية:

- ✓ تكسب اللاعب الذاكرة وسرعة التفكير، كما أنها تطور حسن المبادرة والتخطيط والمنطق.
- ✓ تعلم مستخدمها القيام بمهمة الدفاع والهجوم في وقت واحد، وتحفز هذه الألعاب على التركيز والانتباه وكذلك تنشط الذكاء، حيث تقوم على حل الأحاجي أو ابتكار عوالم من صنع الخيال ليس هذا فقط ، بل تساعد أيضا على المشاركة.
- ✓ تعتبر مصدر مهم لتعليم الطفل، إذ يكتشف من خلالها الكثير، وتشبع خياله بشكل لم يسبق له مثيل، كما أن الطفل أو المراهق أمام هذه الألعاب يصبح أكثر حيوية ونشاطا، وانخراطا في المجتمع، كما أن الألعاب الالكترونية تعطي فرصة التعامل مع هذه التقنيات الحديثة والتمكن منها.
- ✓ يمكن كذلك لهذه الألعاب أن تنمي قدرات العقل، مثل التحكم في تحرك العينين مع الأيدي في ن واحد وعمل أكثر من مهارة ، كما أنها تزيد من سرعة بديهة الإنسان، ويساعده في التخطيط والتحليل.
- ✓ هناك كذلك بعض الألعاب التي تعمل على الالتزام بالتعليمات والخضوع للأوامر....، كذلك تعرف بقيمة الوقت في حالة الألعاب التي تحدد وقت معين، كما تجعل القائم بها أكثر قدرة على حل المشكلات وتزيد من التفكير وتقوي روح التحدي.

[1] مها حسين الشحروري ،مرجع سبق ذكره ،ص46.

- ✓ كثير من الألعاب الالكترونية ترتبط بمجالات التعليم ، فيمكن استخدامها لتعليم الطفل الأرقام والحروف وجداول الضرب وأمور أخرى في المواد الرياضية والعلمية وغيرها[1].
- ✓ تعزز الثقة بالنفس وتكسب المهارة في التواصل مع الغير.

سلبيات الألعاب الإلكترونية:

كما لها جوانب سلبية ندرجها كالتالي :

- الألعاب المستخدمة من قبل المراهقين والأطفال ذات مضامين سلبية تؤثر عليهم في جميع مراحل النمو لديمم ، بالإضافة إلى أن نسبة كبيرة من الألعاب الإلكترونية تعتمد على التسلية والاستمتاع بقتل الآخرين وتدمير أملاكمم والاعتداا عليهم بدون وجه حق.
- إن ممارسة الألعاب الإلكترونية كان السبب في بعض المآسي، فقد ارتبطت نتائج هذه الألعاب خلال الخمسة والثلاثين عاما الأخيرة بازدياد السلوك العنيف وارتفاع معدل جرائم القتل والاغتصاب والاعتداءات الخطيرة في العديد من المجماعات.
- كذلك المحتويات والمضامين الخاصة بهذه الألعاب الإلكترونية، بما تحمله من سلبيات وطقوس دينية معادية ومسيئة للديانات وبالذات الدين الإسلامي، قد يؤثر سلبا على اللاعب أوالمشاهد.
- أنها تعلم المراهقين والأطفال أساليب ارتكاب الجريمة وفنونها وحيلها وتنمي في عقولهم قدرات ومهرات العنف والعدوان، والتي تكون نتيجتها في الغالب الجريمة، فكثير من هذه القدرات تكتسب من خلال الاعتياد على ممارسة تلك الألعاب.

[1] عقيب نسيمة،لراري فريدة،أثر الألعاب الإلكترونية على المراهقين مرجع سابق ،ص55،2018،2019

- ضعف النظر وصعوبة الرؤيا بسبب النظر الطويل في الشاشات إضافة إى تأخر في الكلام عند الأطفال الذين هم أقل سنا.
- خلل كبير في علاقاتهم الاجتماعية، حيث يعتاد الطفل السرعة في هذه الألعاب مما قد يعرضه لصعوبة كبيرة في التأقلم مع الحياة الطبيعية ذات السرعة الأقل درجة، فينفد المهارات الاجتماعية لأنه اعتاد التعامل مع عالم مختلف عن البشر ومواقف مختلفة.
- اكتساب أجسام الأطفال الصغيرة مزيدا من الطاقة السلبية والشحنات بسب كثرة لمس هذه الأجهزة وحملها[1]

[1] عقيب نسيمة،لراري فريدة،أثر الألعاب الإلكترونية على المراهقين مرجع سابق ،ص،2018،2019

الفصل الثاني : المراهق و علاقة بالألعاب الالكترونية .

1- مفهوم المراهقة :

المراهقة فيما اتفق معظم العلماء انها بوابة الرشد و نهاية الطفولة و فيها يكتمل النمو الجسمي . العقلي و الاجتماعي و تبدا بصفة عامة في سن 12 سنة و تمتد الأحيان الى 18 سنة و في الأحيان أخرى الى 22 سنة .

و تعتبر هذه المرحلة التغيرات العميقة في حياة الفرد بدءا بالنمو الجسمي و التقلب الشديد الانفعالات و التغيرات العضوية الأخيرة تسبب الظواهر الخاصة بالمراهقة كما تميز بظهور المشاكل في جميع أوجه التكوين النفسي و اذا كانت هذه المشاكل تعود الأسباب عضوية فإن بعضها الاخر يكون نتيجة اهمال تربوي او اضطراب في الرعاية او عدم الاهتمام بهذه المرحلة و لهذا يجب على المربيين و الاولياء مراعاة ما يلي:

العمل على نشوة الثقافة الصحية بين المراهقين و تحديد برنامج رعاية صحتهم و ذلك بواسطة التربية الخلقية و تدريبهم على استخدام الأسلوب العلمي في التفكير و تنمية القدرة على التجديد و الاجتهاد و الابتكار كما يجب عليهم إقامة علاقة مستمرة مع جميع افراد المجتمع و كذا يجب وقايتهم من الانحراف و التسيب .[1]

تعريف المراهقة :

المراهقة مرحلة حساسة يعيشها المراهق و هي مرحلة انتقالية من طفولة و سن الرشد غير ان هذه المرحلة ليست بهذه البساطة.

1.,بشير نمرود، العاب الفديو ،مرجع سابق، ص110

من التعريف فمنذ ان حظيت باهتمام السيكولوجية اخدت التعاريف تتوسع حسب المجالات و الجوانب التي تحيط بها.

اصل الكلمة من الفعل راهق بمعنى تدرج نحو النضج بدراسة التغيرات التي تطرا على الفتى من الناحية البدنية و الجنسية و العقلية و الاجتماعية و هي التي تنقل المرء من مرحلة الطفولة الى فترة الشباب فهي اذن جسر يعبر عليه المرء من طفولته الى رجولته[1]

و يرى توفيق الحداد المراهقة بانها الاقتراب و الدنو من الحلم , و المراهق هو الطفل الذي يدنو من الحلم و اكتمال الرشد , و التدرج نحو النضج الجنسي , العقلي و الانفعالي[2]

وقد عرفت أيضا نواحيها المختلفة اذا وردت ان المراهقة متعددة فهي فترة نمو جسدي و ظاهر اجتماعية و مرحلة زمنية كما انها فترة تحولات نفسية عميقة .[3]

كما درست من ناحية السن فهي مرحلة انتقال من الطفولة الى سن الرشد و تمتد من سنة 12 سنة او قبل ذلك بعام او عامين أي ان من السهل تحديد بداية المراهقة لكن من الصعب تحديد نهايتها[4]

و من ناحية التصرفات هي الفترة الممتدة من العمر التي تتميز فيها التصرفات السلوكية للفرد بالعواطف و الانفعالات الحادة و التوترات العنيفة .

[1] ميخائيل ابراهيم اسعد ،مشكلة الطفولة والمراهقة ،ط1 ، دار الافاق الجديدة ،بيروت 1991،ص 225

[2] حامد عبد السلام زهران، علم الطفولة والمراهقة (د، ط)، دار عالم الكتابة، القاهرة 1977 ص 279

[3] حمد علي، سيكولوجية المراهقة (د، ط)، دار البحوث العلمية، الكويت 1970 ص 25

4 البهي السيد، الأسس النفسية للنمو من الطفولة الى الشيخوخة (د، ط) دار الفكر العربي، القاهرة 1995 ص 217

و هذا التعريف هو الذي ذهب اليه " مصطفى فالب الزيدان " المراهقة جسر انتقال من الطفولة الى الشباب هي مرحلة حرجة جد مشحونة بالمصاعب و الازمات التي ترافق عملية تأكيد الذات في عالم الاخرين خلافا للطفولة التي تتسم بانها مرحلة خضوعية و تقبلية من خلال التعاريف السابقة نستطيع تحديد تعريف عام المراهقة لكونها مرحلة أساسية بتغيرات فيزيولوجية، انفعالية وعلقية وهذه التغيرات هي التي تحدد ميولات المراهق على مواقفه الحياتية في المحيط الخارجي.

- مراحل المراهقة:

ان مرحلة المراهقة تأتي بعد انهاء مرحلة الطفولة و تظهر فيها تغيرات كبيرة و اضطرابات جدية في جميع جوانب المراهق الجسمية و الاجتماعية و الانفعالية و العقلية , تترتب العديد من المشكلات , و هي مرحلة المراهقة تنطلق نوبات الغضب من قبل المراهق لالتفه الأسباب و تكون انفعالاته حادة و هناك أيضا تغيرات تحدث على الصعيد الاجتماعي , اذ ان المراهق يغير من نظرته في علاقاته الاجتماعية فيميل الى تكوين علاقات جديدة و قضاء الوقت مع جماعته الذين يقاربونه بالسن او يشاركونه الاهتمامات اكثر من قضائه الوقت مع الاهل و الوالدين و حضوره للاجتماعات العائلية التي كانت مصدرا للفرح و السرور من قبل [1]

[1]سارة محمود عبد الرحمان , إيجابيات الألعاب الالكترونية التي يمارسها الأطفال مرحلتي الطفولة المتأخرة و المراهقة و سلبياتها من وجهة نظرا المعلمين و الأطفال نفسهم , رسالة ماجستير قسم الإدارة و المنتهج التربوية جامعة الشرق الأوسط 2016 ص13

خصائص المراهقة:

- الخصائص الاجتماعية:

المجال الاجتماعي الذي يعيش فيه المراهق يحتم عليه قوانين وتقاليد يجبق عليه احترامها وهو يريد التقيد بها الانها تحد من حريته وبالتالي التمرد عليها فينشأ صراع بينه وبين المجتمع الذي يعيش فيه

– الميل الى الجنس الاخر، يؤثر هذا الميل على نمط السلوك ونشاطه ويحاول جذب انتباه الجنس الاخر بطرق مختلفة.

– الثقة وتأكيد الذات ويخفف من سيطرة الاسرة ويؤكد شخصيته ويشعر بمكانته

– الخضوع لجماعة النظائر حيث يخضع الأساليب جماعة اقرانه ونظمهم ويتحول من ولائه الجماعي من الاسرة الى النظائر

– يدرك العلاقات بينه وبين الافراد الاخرين فيلمس بحريته اثار تفاعله مع الناس فينفر بحريته الى السلوك الذي يلائمه بين الناس وبين نفسه

– اتسلع دائرة التفاعل الاجتماعي: تتسع دائرة نشاطه ومخاطر حياته الاجتماعية ويتضح فيما يلي:

–التمرد : حيث يتحرر من السيطرة الاسرة ليشعرها بفرديته و نضجه و استقلاليته و يعصي و يتمرد و يتحدى السلطة القائمة في اسرته

–السخرية: يميل المراهقة أحيانا الى السخرية من الحياة الواقعية التي يعيشها لأنه لا يؤمن بالمثل العليا التي لا علاقة لها بواقعه و لكن بالاقتراب من الرشد, فإنه يقترب أيضا من الواقع الذي يحيط به.

– التعصب: ان تعصب المراهق لآراء اقرانه يزداد بين 12–16 سنة كما تعصبه في السلوكيات العدوانية كالنقد اللادع و الالفاظ الغير لائقة

– المنافسة: يميل المراهق في بعض الأحيان الى منافسة جماعة اقرانه في نشاطاتهم المختلفة الابعاد و يعتبر ذلك وسيلة لتأكد مكانته[1]

- الخصائص الانفعالية:

ان انفعالات المراهق تختلف في نواحي كثيرة عن انفعالات الطفل و كذلك الشباب بحيث تمتاز الفترة الأولى من المراهقة بأنما فترة انفعالات عنيفة اذ نجد المراهق في هذه السنوات يقوم لأتفه الأسباب بشأنه في ذلك شان الأطفال الصغار، وترجع هذه الظاهرة الى نمو الجسم السريع والتفسيرات المفاجئة التي تصعب البلوغ [2]

في المساعدة تدخلا نصيحتهما تسلطا و إهانة فليجا الى اثبات شخصيته المحالفة في بعض الأحيان قد يرفض النظام المدرسي الانه قيودا عليه

- الخصائص العقلية :

من الناحية العقلية فهو ينمو بسرعة واحدة في جميع الاعمار , فقد اثبتت الأبحاث ان هذا النمو يكون طبيا في الصغر ويلي ذلك فترة نمو عقلي سريع و ذلك خلال فترة الطفولة المتأخرة حتى فترة المراهقة المبكرة ثم يأخذ النمو العقلي ابتداء من عام السادس عشر في البطء ان هذا الارتفاع في عالم الطفولة و خاصة في مرحلة المراهقة يؤثر بدوره على خبرات الطفل على قدراته العقلية المختلفة كالانتباه و التذكير و التفكير و الاستدلال و التخيل .

[1] مخائيل إبراهيم مشكلة الطفولة والمراهقة مرجع سابق ذكره ص191

[2] .مخائيل إبراهيم مشكلة الطفولة والمراهقة مرجع سابق ذكره ص193

– القدرة على الانتباه : تزداد القدرة على الانتباه الارادي في مرحلة المراهقة فيصبح باستطاعته استيعاب مشاكل طويلة و معقدة بيسر و سهولة .

– التذكر: فالتذكر يقتصر على القدرة على استطاع العلاقات الجديدة بين الموضوعات المتذكرة ولذلك لا يتذكر الموضوع جيدا الا إذا فهمه تماما وربطه بغيره وضعه في الكل المنظم الذي تتبلور في خبراته.

– القدرة على التخيل: المراهق في هذه المرحلة يكون واسع الخيال و ذا خصوصية كبيرة يبدو ذلك في المواضيع التعبير التي يكتبها و التي تظهر ميله الى تزين و الزخرفة و حبه للطبيعة كما ينمو لديه التخيل المجرد و الذي يعتمد على العورة اللفظية و يمكنه هذا التخيل من التفكير العلمي.

كل هذه العوامل المتشابكة و المعقدة تؤدي الى ما يعنيه المراهق من حساسية الشديدة و صراع نفسي حاد و أحيانا مظاهر يأس و كأبة و قد يفر مما يقاسيه الى أحلام اليقظة التي تأخذ معظم أوقات يومه و هذا ما نوضحه فيما يلي :

– حساسية شديدة : يتأثر المراهق سريعا لأتفه الأسباب و التأثيرات الانفعالية فهو مرهق و هو رقيق الشعور تسييل مدامعه و يكون منطويا على نفسه و كذلك منعزلا على الاخرين ويتأثر حين ينتقده الناس و لو كان النقد هادفا و صحيحا ثم انه شديد الحساسية , مما يسمع مواعظ خلقية او قصص تاريخية او بطولية و ترجع هذه الحساسية الى اختلال في الهرمونات التي تفرزها عند جسمه و الى النمو السريع كما سبق ذكره , ثم الى قدرة المراهق على التكيف مع البيئة المعقدة بينما هو لا يزال عاجزا عن التحكم الكامل في جسمه و تفسيراته و يجب على الآباء و الأساتذة ان يرعوا هذه الحساسية و ان يكونوا أصدقاء مخلصين [1]

[1]. عاقل فاخر , مشكلات المراهقة , طبعة 1, دار الفكر العربي مصدر 1994 ص 95

– صراع نفسي: الصراع الانفعالي في المرهقة ينشأ في نفسية المراهق بين مجموعة دوافع قوية جارفة ترتكز حول البحث لنفسه عن مركزه و دوره في هذا المجتمع و بين مواقع العالم الخارجي و تقاليده و عاداته و يبدوا ان هذا الصراع يبلغ حده الأقصى في أوائل فترة المراهقة و يؤثر في جميع سلوك المراهق, كونه ينتقل من حالة الى أخرى .

– الرغبة في مقاومة السلطة: يعتقد المراهق ان الناس لا يفهمون أي شيء رغم انه شابا و ان والده يريدان فرص السلطة عليه تدخلا كانه لايزال طفلا و انهما من الجيل القديم و لا يفهم شيئا و قد يرى رغبتهما

- الخصائص النفسية :

أبرز مظاهر الحياة النفسية في فترة المراهقة رغبة المراهق في الاستقلال عن الاسرة و ميله نحو الاعتماد على النفس فنتيجة للتغيرات الجسمية التي تطرأ على المراهق يشعر انه لم يعد طفلا قاصرا كما لا يحب ان يحاسب على كل كبيرة و صغيرة او ان يخضع سلوكه لرقابة شديدة من طرف الاسرة او وصايتها فهو لا يحب ان يعامل كالطفل و لكنه من الناحية الأخرى ما يزال يعتمد على الاسرة في قضاء حاجاته الاقتصادية و في توفير الامن و الطمأنينة.

- الخصائص الجسيمة :

تمتاز مرحلة المراهقة بسرعة النمو الجسمي و اكتمال النضج , حيث يزداد الطول و الوزن و تنمو العضلات و الأطراف و لا يتخد النمو معدلا واحدا في السرعة في جميع جوانب الجسم , كذلك تؤدي سرعة النمو هذه الى فقدان المراهق القدرة على الحركة و يؤدي ذلك سلوك الحركة كذلك يلاحظ زيادة افرازات الغدد و ضعف بعضها الاخر[1]

[1].عبد الرحمان, شارة محمود مرجع السابق ص 46

2- اهتمامات المراهق باللعب بين الماضي و الحاضر :

قبل ظهور العصر الرقمي أي قبل ظهور "البلاي ستيشن" و "xbox" و الهاتف الذكي و اللوح الالكتروني و تلك الأجهزة و الألعاب الاخادة بكل ما تعنيه الكلمة من معنى كانت اهتمامات الأطفال و المراهقين في القديم بالنسبة للعب تقتصر على الشوارع و الألعاب الشعبية يدوية الصنع و الذي تبدو الأجيال اليوم بسيطة و ساذجة لكنها كانت مفعمة بالحيوية و باعثة للنشاط و المتعة و تكوين الصدقات [1]

و من جهة أخرى كانت تلك الألعاب تقوي جسم من يمارسها و تنشط حواسه و الأهم من ذلك انها لم تكن تخلف الاباء شيئا [2]

و الملفت في الامر ان الأطفال و المراهقين سواء في المشرق العربي او المغرب العربي كانت لتب الألعاب ميزات منها ما اقتصر على الذكور و منها ما اقتصر على البنات فيما اشترك في البعض الاخر الطرفان كما ان لكل لعبة موسمها و مناطقها فألعاب الصيف غير العاب الشتاء و العاب المدينة تختلف عن العاب القرية .

و نستعرض فيما يلي جملة من الألعاب التي اهتم بها الطفال المراهقين قديما من بينها كرة القدم امام البيوت مع أبناء الحي .

و لعبة حرب لاتاك ,و "لورمة" و" البيتشاك " و "الفيلي" و "الراشوقي" و كذلك الدرجات الهوائية ...الخ

و للبنات أيضا حظ في اللعب بحيث كانت لهن العاب الخاصة نذكر منها "لامارين " و "العشة " و "الكوردة " و العاب أخرى مشتركة مثل "الغميضة" و "التمثيلة" و "الطريزور" وغيرها من الألعاب ساعدت

[1]. مقال الألعاب الطفولة و الحاضر Elmaghrebelawsat.dz تمت المراجعة /2021 06/09 15:00

[2]. مقال العاب الأطفال من الابداع الى عدوانية تمت مراجعة في 08/06/2021 23:05 Echouroukpnline.com

الطفل بالاندماج مع مجتمعه و بيئته و تكوين صداقات و اكتساب مهارات و الابتكار و حتى تقبل الهزيمة بروح رياضية و التحدي بأسلوب مسالم من دون عدوانية

بينما استولت الألعاب الالكترونية اليوم على جل اهتمامات الاطفال المراهقين بحيث جعلتهم يعيشون في انعزال تام عن المجتمع فقد أصبحت العابهم فردية مقتصرة على شاشة هاتف ذكي او جهاز اللوحي او XBOX بحيث ان الطفل المراهق لا يهتم بشيء اخر غير لعبته .

و أوضح ان الألعاب الالكترونية تزيد في ارتباط الطفل بقيم الاجتماعات الفردية و تصنع أطفالا انانيين يفكرون في اشباع حاجاتهم من الألعاب فقط دون ان يتنبهوا الى وجود من يشاركهم اللعب فتحدث الكثير من المشكلات بين الاشقاء على دور اللعب بعكس الألعاب الشعبية التقليدية التي تتميز بانها العاب جماعية [1]

3-بداية ظهور الألعاب الالكترونية على الواقع الافتراضي :

يعود تاريخ صناعة الأجهزة الخاصة بالعاب الالكترونية الى عام 1950 حينما انتج مصنع (روجزر ماجستيك) الكندي جهاز كمبيوتر مدمج هو اقرب الى كونه جهاز لعبة الكترونية اطلق عليها اسم "دماغ بيرتي" و كان المقصود منه اقناع الناس بقدرات الكمبيوتر آنذاك .

و في عام 1951 انتجت شركة (فيرانتي) الهندسية البريطانية جهاز لعبة الكترونية باسم (نيمود) و قد أنجزت الشركة هذا المشروع بهدف اقناع الجمهور بإمكانات الكمبيوتر أيضا [2]

و في عام 1952 صنع البروفسور البريطاني "اكسندر دوغلاس" جهاز لعبة الكترونية اطلع عليه اسم

[1] مقال الألعاب الالكترونية متعة قاتلة تمت المراجعة 10/06/2021 17:25 Alittihad.ae

.

[2] .The create world (2019) the priesthood at play : cpmputer games in the 1950s (online)

(او اكس اوOXO) و عام 1958 صنع الفزيائي الامريك (ويليام وليام عنسوتام) جهاز خاصا بلعبة فيديو رياضية تحاكي لعبة كرة المضرب لسمها (تنس فور تو) و بقي الحال على ما عليه حتى عام 1971 الذي شهد صناعة (العاب اركيد) المعدة خصيصا التسلية الجماهير . و بعد ظهورها هذه الأخيرة جاءت شركات مصنعة لتنافسها حيث قامت بإنتاج أجهزة العاب منزلية متمثلة بالجيل الأول عام 1977 و تسلسلت هذه الألعاب كالاتي : [1]

1977 : جهاز اتاري : هو نظام العاب فيديو صدر في سبتمبر 1977 من قبل شركة اتاري من مبرجمية كارلا مينجذسكي و كارولا شو

1991: النسخة الأكثر تطورا من نظام ترفيه شركة" نونتيندو" و يدعى "SUPERNES"

1995: اطلقت شركة SONY اول جهاز بلايستيشن وهو PLAYSTATION1 و هو اول جهاز العاب يباع منه 100مليون نسخة .

1996: جهاز شركة NINTENDO 64 : تم إصداره في يونيو 1996 في اليابان سبتمبر في أمريكا شمالية و مارس في أوروبا و استراليا

2000: بداية الجهاز الاوسع انتشارا لشركة SONY و هو play station 2صدرا أولا في اليابان ثم في الأسواق أمريكا شمالية ثم أوروبا ثم استراليا .

2001: بداية جهاز "Gameboy" اليدوي و بداية XBOX من مايكروسوفت و جهاز "gamecube" من شركة nintendo

[1].الكعبي حيدر (2017), الألعاب الالكترونية و اثرها الفكري و الثقافي : المركز الإسلامي للدراسات الاستراتيجية : الندجف الاشرف ص 8

2005 تم اطلاق جهاز XBOX360

2006 اطلاق "بلايستيشن 03" و اطلاق "WII" (نظام العاب الفيديو مظهور)

2008 بداية العاب MMO هي العاب جماعية تتوفر على اغلب منصات القابلة للاتصال بالشبكة مثل الحواسيب الشخصية و الهواتف الذكية [1]

2011: اطلاق nintendo3DS

2012:النسخة الثانية من"WII"

2013: اطلاق "XBOX ONE"

2014: اطلاق النسخة الرابعة من جهاز بلايستيشن

و من سنة 2014 لم تعد صناعة الألعاب الالكترونية مقتصرة على أجهزة اللوحية و الهواتف الذكية تصاعدت الألعاب المخصصة للهواتف المحمولة .

و ازداد انتشارها بين معجبيها الذين لم يعودوا مضطرين للارتباط بجهاز او شاشة لممارسة النشاط الذي يحبونه كما كان حالهم قبل اختراع الهاتف الذكي .

فقبل أربعة عقود كانت الأجهزة و المنصات المتخصصة في بث الألعاب الرقمية , كبيرة الحجم او ترتبط بشاشات التلفاز . الألعاب او أجهزة صغيرة ذات إمكانيات محدودة و لكن الوضع اليوم مختلف تماما عندما فتحت شبكة الأنترنيت الأبواب الواسعة امام المستخدمين ليمارسوا العاب جماعية كل من منطقته او بلده عبر الشبكة , كما اتاحت الحصول على عشرات الملايين من الألعاب و التطبقات عبر الهواتف الذكية و الاجهزة اللوحية , فيما فتحت شبكات التواصل الاجتماعي بابا اخر ممارسة هذه الألعاب التي

[1]. المغزى .عادل بن عياض (2018) معايير توظيف الألعاب الالكترونية في تنمية بعض القيم لدى أطفال مرحلة الابتدائية من وجهة نظر المعلمين و المعلمات في ضوء بعض المتغيرات, مجلة كلية التربية جامعة الازهر العدد (177) ص 299

تفوقت مؤخرا في إيراداتها... صناعة السنيما العالمية [1]و من بين الألعاب الاونلاين نخص بالذكر لعبة البوبجي الذي لاقت روجا كثيرا وسط الشباب و المراهقين و هي عبارة عن لعبة حربية قتالية ظهرت 2017 و نالت شعبية واسعة في عالما العربي عامة و الجزائر خاصة و تعد لعبة البوبجي نوع من الألعاب البقاء حيث يحاول اللاعب الحفاظ على حياته داخل اللعبة حتى نهايتها و ذلك في اتباعه استراتيجية ناجحة في تجميع الأسلحة و الذخائر و يبلغ عدد الاعبين في اللعبة 100 لاعب و هدف اللعبة او هدف كل لاعب فيها ان ينتقل اللاعبين جميعا و يبقى حيا حتى النهاية [2]

4- تأثير لعبة بوبجي على الحياة الاجتماعية للمراهق :

اجتاحت بوبجي سوق الألعاب الالكترونية في الفترة الأخيرة رغم صدور اللعبة في العام 2017 و حصلت على اعداد تقدر بمئات الالاف من اللاعبين في فترة و جيزة وأصبحت اللعبة مثل الإدمان للكثير من الاعبين في العالم اجمع

فهي لعبة البوبجي كل شيء يبدو حقيقا جدا فان قتلت لن تجعل على فرصة أخرى للمتابعة في اللعب مرة أخرى كما هو الحال في الألعاب القتالية الأخرى كما ان جميع اللاعبين فيها اشخاص حقيقيون افتراضيون بالإضافة الى ان جميع الأسلحة المستخدمة في لعبة البوبجي هي أسلحة حقيقة موجودة على ارض الواقع :

بوبجي أصبحت منصة للتعارف و المواعدة بفعل خاصية المحادثة الصوتية التي تمهل على افراد الفريق الواحد عملية التواصل و التخطيط .

[1].Mayra France (2015) mobile games univirsty of tampere finland .
[2]techopedia(2017) massively,multiplay online game- (MMIG) (on .line).

و على الجانب الاخر فقد أصبحت اللعبة تشكل هوسا و ادمان على لاعبيها على نحو مخيف الى درجة دفع طالبا لقتل معلمته لتقليد لعبة بوبجي و وصل الامر الى افتاء الكثير من رجال الذين بتحريم لعب هذه اللعبة اما لها من أضرار خطيرة [1]

وعلى مستوى العالمي هناك الكثير ممن يروا انها لعبة عنيفة و مرعبة متسائلا عن سبب هوس اللاعبين بها و استغراقهم وقتا طويلا في لعبة بوبجي التي تنعدم فيها القيم الإنسانية الأساسية فكل لاعب في لعبة بيبجي يتمنى الموت الاخر فهل لعبة البوبجي لعبة مسلية فقط ام لعبة تحمل رسائل خطيرة قد تؤدي الى مالا يحمد عقباه خاصة ان معظم من يلعبون لعبة بوبجي هم أطفال و مراهقين [2]

استولت لعبة البوبجي على الحياة الشخصية و الاجتماعية للمراهق بحيث تنمي لعبة البوبجي العنف عند لاعبها بسبب تعاطيهم مع مختلف أنواع الأسلحة النارية و البيضاء ووضع هدف قتل اللاعبين الاخرين في عقولهم .

كما انها تخلق اللعبة هوسا عند المراهق للعبة و تجعله يقضي ساعات طويلة خلف شاشة الهاتف الذكي مما يؤدي الى حدوث الإدمان و تؤدي كذلك الى سلوك عدواني و عدواني و عنيف في شخصية المراهق نتيجة ما يتعرض له من محتوى عنيف عبر اللعبة

و تؤدي لعبة البوبجي الى تراجع المستوى الدراسي عند الأطفال و المراهقين نتيجة تعلقهم باللعبة و عدم الاستغناء عنها للدراسة و تشتت انتباهم باللعبة .

تجعل لعبة البوبجي المراهق يصبح كسولا لأنها تؤدي الى الجلوس في مكان وحيد و اللعب لساعات طويلة و هذا لسي مفيدا للصحة البدنية و من الممكن ان يجعل البوبجي اللاعبين يتوترون بسهولة او

[1]. مقال"دليل لعبة البوبجي PUBG- game.com "
تمت مراجعة المنشورة في 25/05/2021 21:07
[2]. مقال ماهي بوبجي ؟ لمذا هي مشهورة هل تستحق اللعب؟mùedieum.com

يواجهوا مشكلات القلق في الأماكن العامة بسبب قلة التفاعل الاجتماعي و الشعور بالوحدة فهي تسبب حالة من العزلة الاجتماعية و عدم الرغبة في الاختلاط بالمجتمع و تفضيل اللاعب الجلوس مع اللعبة على جلوس مع الناس مما يولد ما يسمى بالرهاب الاجتماعي كما انها قد تحدث اضطراب عقلي و بذلك تسبب الاكتئاب [1]

[1] 4.مقال حقائق مثيرة الاهتمام حول بوبجي مرجع سبق ذكره .

الإطار التطبيقي

بطاقة فنية لثانوية اوكراف محمد

- التعريف بالمؤسسة
- التسمية : محمد اوكراف
- تاريخ التسمية : 2007
- العنوان الكامل: ثانوية اوكراف محمد حي صلامندر
- البلدية : مستغانم
- الدائرة: مستغانم
- عنوان البريد الالكتروني : lyccésalamdre@gmail.com
- الهاتف: 045-35-80-13
- الرمز البريدي:27200
- سنة البناء:2005
- تاريخ الانشاء:2007
- نوع البناء: صلب
- المساحة الكلية : 6450 م**2**
- المساحة المبنية: 4200 م2
- المساحة الغير المبنية:2200 م2
- عدد الأقسام: 20 قاعة
- عدد المخابر: 04 عادية + 02 اعلام الي
- عدد الورشات : 03

- عدد المكاتب: 07
- مكتبة: 01
- ملاعب رياضية : 01
- المساحات الخضراء: 1000 م2
- عدد الساحات : 01
- عدد تلاميذ: 781 تلميذ
- عدد الأساتذة 45 أستاذ
- عدد الإداريين: 20
- عدد العمال المهنين: 07
- عدد النوادي : 02
- اهم إنجازات المؤسسة الثقافية و الرياضية : الفوز في الدورات الرياضية .

1-التعريف بلعبة البوبجي :

"بلاير انونز باتل غروانذز" المرفعة باسم "بيبجيPUBG " بالانجليزية " player unknown ‘s battle grounds" او ساحات معارك اللاعبين المجهولين هي لعبة جماعية على انترنيت و لعبة بقاء صدرت بتاريخ 23 مارس 2017 و هي متوفرة على أجهزة ويندوزو اكس بوكس ون وبلاي ستيشن 4 وصدرت نسختان في الأوائل سنة 2018 لمنصتي أي او اس و لندرويد من تطوير شركة تينست و التي قامت بالتعاون مع شركو " بلوهول" لاصدار اللعبة على الهواتف المحمولة و تعمل بنفس المحرك الذي تعمل به

نسخة الاصلية ثم تطوير نسخة الاصلية من قبل شركة "بلوهول " على محرك "انزيل انجن 4" و هي تدعم اللغة العربية [1]

2. مؤسس لعبة البوبجي PUBG :

برايندان غريني هو مؤسس و مطور لعبة بوبجي يبلغ من العمر 43 سنة و هو ايرلندي الجنسية , و لم تكن لعبة بوبجي لعبته الأولى بل قام بصناعة العديد من الألعاب تحت ملكيته الفكرية الخاصة الا انها فشلت في الغالب و قد حققت لعبة البوبجي نجاحا قويا لتكون سبيله للشهرة و الغنى الشديدين , و قد حقق برايندان بعد اطلاق و شهرة لعبة البوبجي خلال 4 اشهر ان يصل الى ثروة تقدر ب 200 مليون دولار, مبلغ قد يزداد مع الوقت و مع شهرة اللعبة.

3. فكرة لعبة البوبجي :

لعبة بوبجي في الأساس تدور حول فن البقاء , ان تلج الى مساحة ارض مع مجموعة من اشخاص و تحاول البقاء بقتلك لأخرين هذه الفكرة قد استلهما مطور اللعبة من فلم ياباني يحمل اسم BATTELE ROYAL .

4. صناعة لعبة بوبجي PUBG

لعبة بوجي لم يتم صناعتها بتلك السهولة بل اصعب مما نتخيل و لا يدخل في صناعتها فقط لغات البرمجة , بل التمثيل أيضا , اذ يتم محاكاة حركات الشخصيات من الجري و القيادة و الركوب و القفز و غيرها من طرف ممثلين حقيقين و يتم اخذ النقاط الحركية و تتبيها للاعبين وشكالهم و الأسلحة لا تختلف

1. https://medium.com اطلع عليه في 27/06/2021 20:35

كثيرا اذ يتم اخذ معيار كل سلاح على حدة اذ يوجد فريق متكامل يشتغل على هيئة سلاح واحد من مكوناته و جو جزيئاته الصغيرة , الأصوات الصادرة منه البعد الخاص به الرصاصات و قدراتها بالطبع ال scopes المناسب له , اما لا لتعقيد الأكبر فهو في الخرائط اذ يجب على الخرائط ان تكون مضبوطة جدا من كل النواحي مثل المنازل و الأماكن الفردية قليلا مثل الكهوف و الاثار الأحجار

.طريقة لعب بوبجي PUBG

اللعبة تنتمي الى اعاب البقاء ,حيث يحاول اللاعب ان يحاول اللاعب ان يحافظ على حياته داخل اللعبة حتى النهاية ,و ذلك من خلال اتباعه استراتيجية ناجحة في تجميع الأسلحة و الذخائر الدروع و الحفاظ على نفسه بمواجهة اللاعبين و قتلهم جميعا.

عدد الاعبين في لعبة بوبجي 100 لاعب يجدون انفسهم على خريطة ثم يبحث الاعب عن الأسلحة و الذخائر و على علب الإسعاف و حقن الادارينا و مالي هناك من أدوات اللعبة تبدا المعركة التي يكون هدف كل لاعب فيها ان يقتل اللاعبين جميعا و يبقى حيا حتى النهاية [1]

و في اللعبة ثلاث خرائط يقوم اللاعب بأخيار واحدة منها ليدخل الى معركة تختلف الخرائط الثلاث من حيث الحجم و الطبيعة, فالخريطة الأساسية هي الخريطة المتوسطة ERANGEL و تتألف من جزيرتين متصلتين و فيها غابات تبدو الخريطة الثانية "MIRAMAR" اكبر و ذات طبيعة صحراوية اما الخريطة الثالثة فهي الأصغر حجما و هي عبارة عن ثلاث جزر خضراء متصلة مع بعضها بجسور [2]

[1]. اطلع عليه في 23/06/2021 13:05 Https://w.w.w..aqureeb.com 2019/02/10 – pubg –facts , html

[2] . اطلع عليه في 28/06/2021 13:30 https://arbidia.com/ar

6. أساسيات اللعب في بوبجي :

معركة رويال تعني أساسا الكل ضد الجميع العاب الجوع قليلا حيث يمكنك البدي من لاشيء و يجب ان تقوم بعلمية مسح و جمع الأسلحة و المعدات , اللعبة هي في نهاية المطاف معركة بقاء الى اخر لاعب مع 100 لاعب على جزيرة مساحتها 8x8 كم .

– هناك ثلاثة أنماط من اللعب : منفردا (solo) الثنائي dural) و الفريق squad هذا الأخير يتيح للاعب فريقا من ثلاثة لاغين اخرين لفريق من أربعة يختلف قليلا مع إيجابيات و سلبيات مختلفة للاعب المحترف يستفيد من اللعب الجماعي بان يكون الناس موجود لدعمه و احيائه و جلب عنصر من التكتيكات التعاونية للعبة .

تبدا اللعب بالمظلات على الجزيرة اللعبة , على منطقة الهبوط مهمتك هي جمع كل يستطيع اللاعب لمساعدته على الفوز , من ملابس الى الامدادات الطبية للأسلحة , مع مجموعة واسعة من الأسلحة و التعديلات لتلك الأسلحة .

الجزيرة هي مزيج من البيانات الحضرية و الريفية مفصلة في الخريطة في الزاوية اليمنى العليا من اللعبة و المنطقة الكاملة هي في بداية للعب , و لكن تقل مناطق اللعب في الحجم مع تقدم الوقت .

تتقلص الخريطة باستمرار , مما يجبر اللاعب على الانتقال الى منطقة امنة جديدة و الذي يبقى خارج المنطقة الامنة يتعرض للضر و يموت في نهاية المطاف , اللعبة نصل الى ثورتهما عندما يتم تجميع القلة الباقية من اللاعبين في مساحة صغيرة و لاعب واحد او فريق هو المنتصر و قد تستغرق كل لعبة حوالي 30 دقيقة اذا كانت من اخر المباريات . [1]

1 .موقع https://w.w.w.pocket-lint.com اطلع عليه لي 30/06/2021 14:25

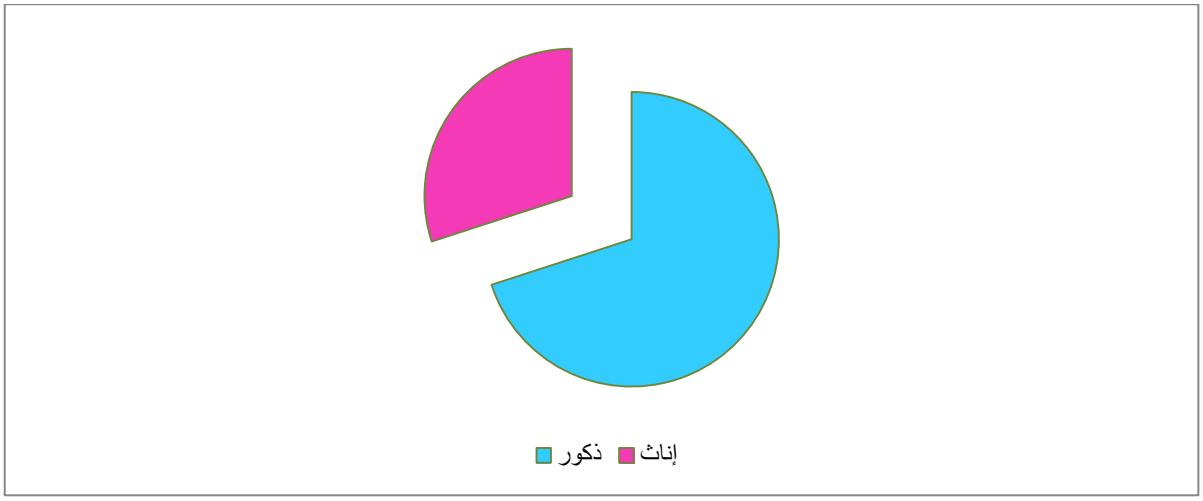
تحليل وعرض بيانات الدراسة

البيانات الشخصية:

المتغير	التكرار	النسبة المئوية
الذكور	70	70%
الإناث	30	30%
المجموع	100	100%

الجدول رقم (1) يمثل جنس أفراد العينة

من خلال تحليل بيانات الجدول والتمثيل البياني رقم (1) المتعلق بمتغير الجنس يتبين لنا أن نسبة الذكور التي تعادل 70% من أفراد العينة ما يمثل 70مفردة ونسبة الإناث التي هي 30% حيث تمثل 30 مفردة من مجموع 100مفردة.

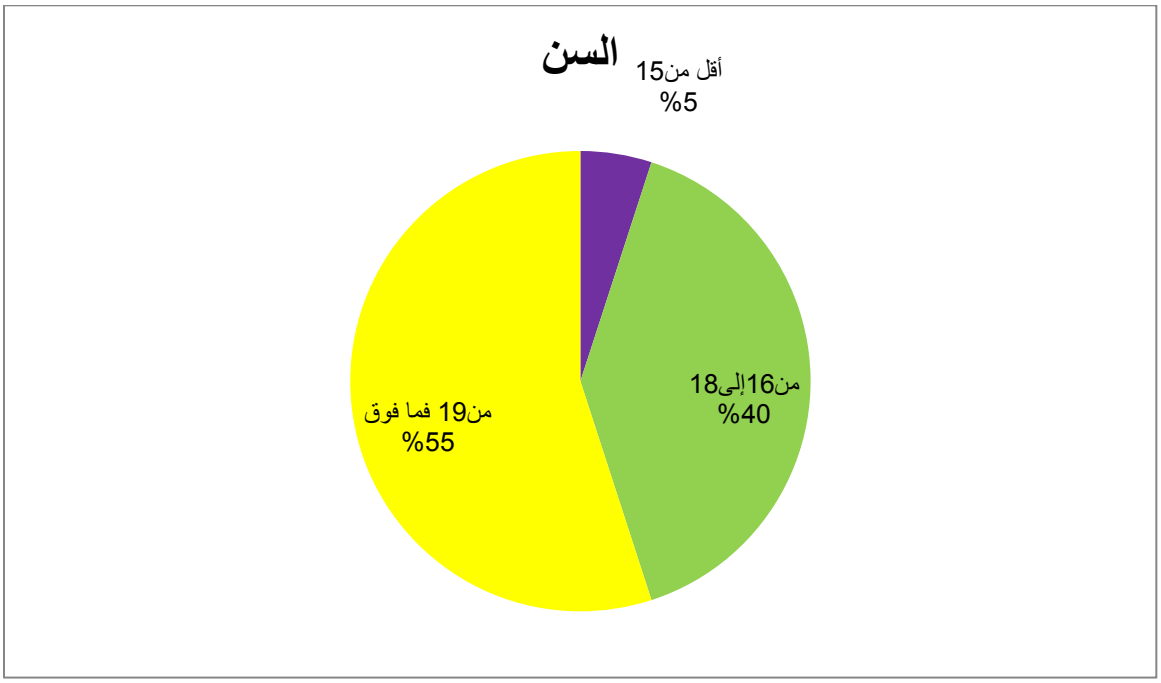


الشكل رقم (1) يمثل جنس أفراد العينة

متغير السن :

متغير السن	التكرار	النسبة المئوية
أقل من 15	5	%5
من16 إلى 18	40	%40
من19 فما فوق	55	%55
المجموع	100	%100

الجدول رقم(2) يمثل متغير سن العينة



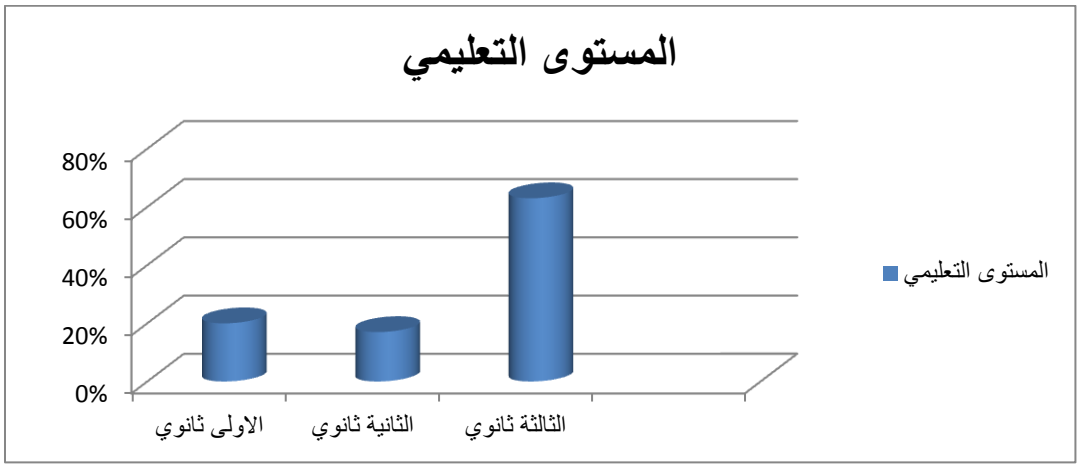
شكل (2) يوضح متغير سن العينة

من خلال الجدول والتمثيل البياني نلاحظ أن الفئة العمرية التي تمثل أكبر نسبة تقدر ب 55% هي من 19سنة وما فوق هي 55 مفردة وثاني أكبر فئة هي بنسبة % 40 حيث تمثل 40 مفردة من فئة 16و18سنة أما أصغر فئة عمرية قدرت بنسبة 5% وهي فئة أقل من 15سنة حيث تمثل 5 مفردات من أصل 100.

المستوى التعليمي :

المستوى التعليمي	التكرار	النسبة المئوية
أولى ثانوي	20	20%
الثانية ثانوي	17	17%
الثالثة ثانوي	63	63%
المجموع	100	100%

الجدول رقم(2) يمثل توزيع العينة على المستوى التعليمي



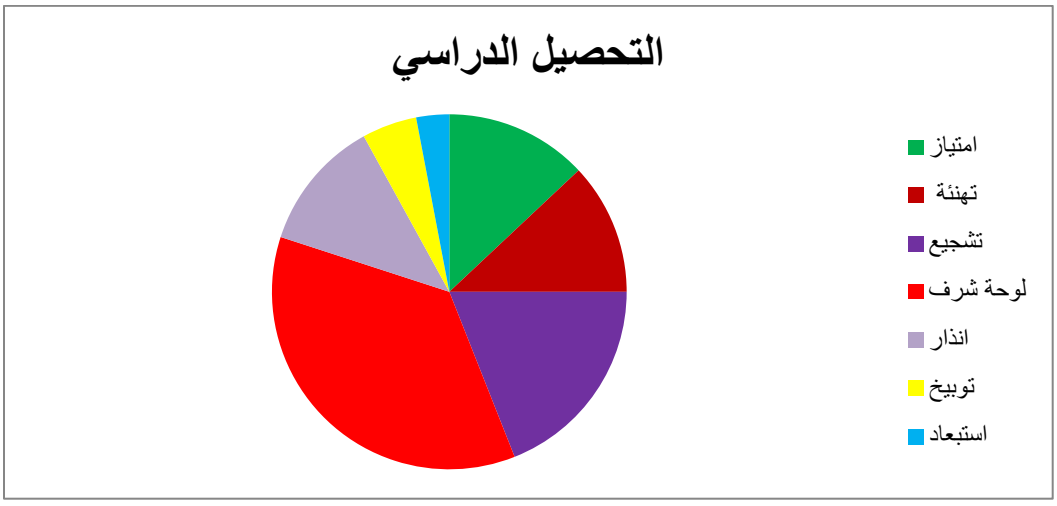
شكل رقم 3 تمثيل بياني يمثل المستوى التعليمي للعينة

من خلال البيانات الكمية المبينة في الجدول والشكل رقم(3) والذي يوضح توزيع أفراد العينة حسب متغير المستوى التعليمي نلاحظ أن نسبة المبحوثين الذين يدرسون في السنة الثالثة ثانوي تقدر ب 63% المتمثلة ب63 مفردة وتليها نسبة 20% التي تمثل عينة الاولى ثانوي وتأتي في اخر نسبة قدرت ب 17% والتي تمثل مستوى الثانية ثانوي حيث انها 17 مفردة من أصل العينة التي هي100 مفردة.

التحصيل الدراسي:

المتغير	التكرار	النسبة المئوية
امتياز	13	%13
تهنئة	12	%12
تشجيع	19	19%
لوحة شرف	36	%36
انذار	12	%12
توبيخ	5	%5
استبعاد	3	%3
المجموع	100	%100

الجدول رقم (4) يمثل درجة التحصيل الدراسي لمفردات العينة



الشكل رقم (4) يبين درجة التحصيل الدراسي

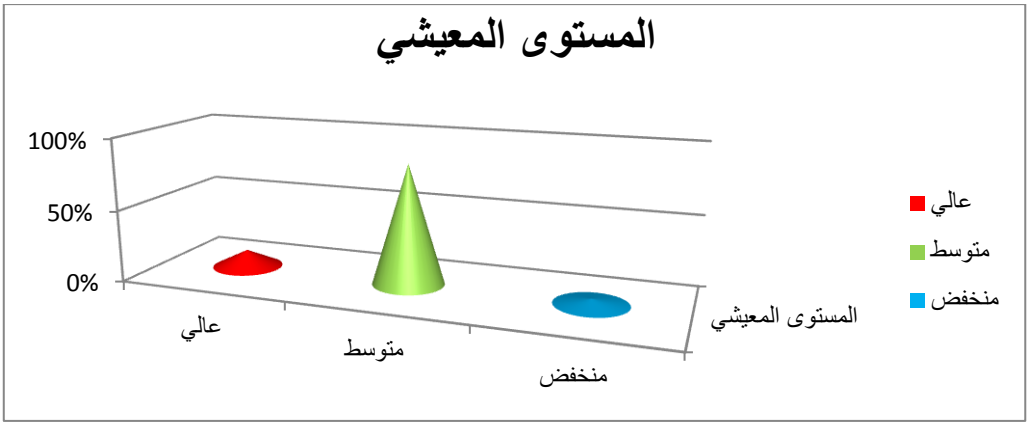
من خلال توضيح بيانات الشكل والجدول رقم (4)أعلاه يتبين لنا توزيع افراد العينة حسب درجة

التحصيل الدراسي نلاحظ ان اغلبية المبحوثين متحصلين على لوحة شرف بنسبة تقدر ب % 36 متمثلة في 36مفردة ثم تليها درجة تشجيع بنسبة 19% قدرت ب 19 مفردة تيليها درجة امتياز بنسبة 13% ل13 مفردة ثم يليها درجتي تهنئة وانذار بنسبة مشابهة قدرت ب 12% مثلت 12 مفردة في كل تحصيل وجاءت نسبة 5% لدرجة تحصيل دراسي توبيخ قدرت ب 5 مفردات وفي الاخير تاتي درجة استبعاد والتي قدرت ب 3% ما يعادل 3 مفردات من أصل العينة.

المستوى المعيشي :

المتغير	التكرار	النسبة المئوية
عالي	12	%12
متوسط	84	%84
منخفض	04	%04
المجموع	100	%100

الجدول رقم (5) يبين المستوى المعيشي لأفراد العينة



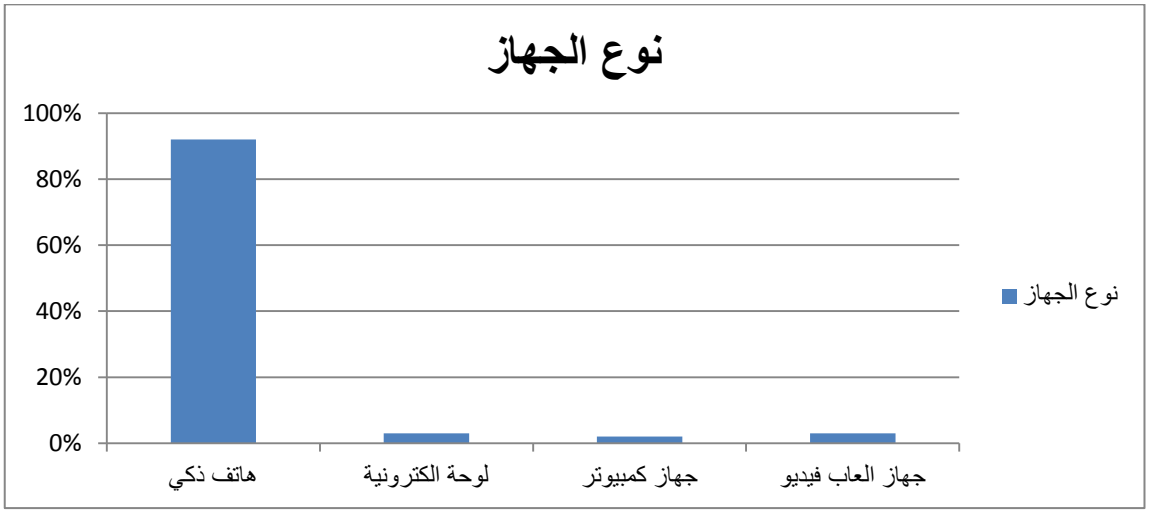
الشكل رقم (5) يبين المستوى المعيشي لأفراد العينة

من خلال الجدول الموضح والمتعلق بتوزيع الافراد حسب المستوى المعيشي نلاحظ ان الاغلبية الساحقة يتمتعون بمستوى معيشي متوسط بنسبة قدرت ب 84% مايعادل 84 مفردة يليه المستوى المعيشي العالي بنسبة تعادل 12% تمثل 12 مفردة وفي الاخير ياتي المستوى المعيشي المنخفض قدر ب4 % أي 4 من افراد العينة .

نوع الجهاز الذي تستخدمه في الالعاب الالكترونية:

المتغير	التكرار	النسبة المئوية
هاتف ذكي	92	%92
لوحة الكترونية	3	%3
جهاز كمبيوتر	2	%2
جهاز العاب الفيديو	3	%3
المجموع	100	%100

الجدول رقم (6) يوضح نوع الجهاز المستخدم في الالعاب الالكترونية

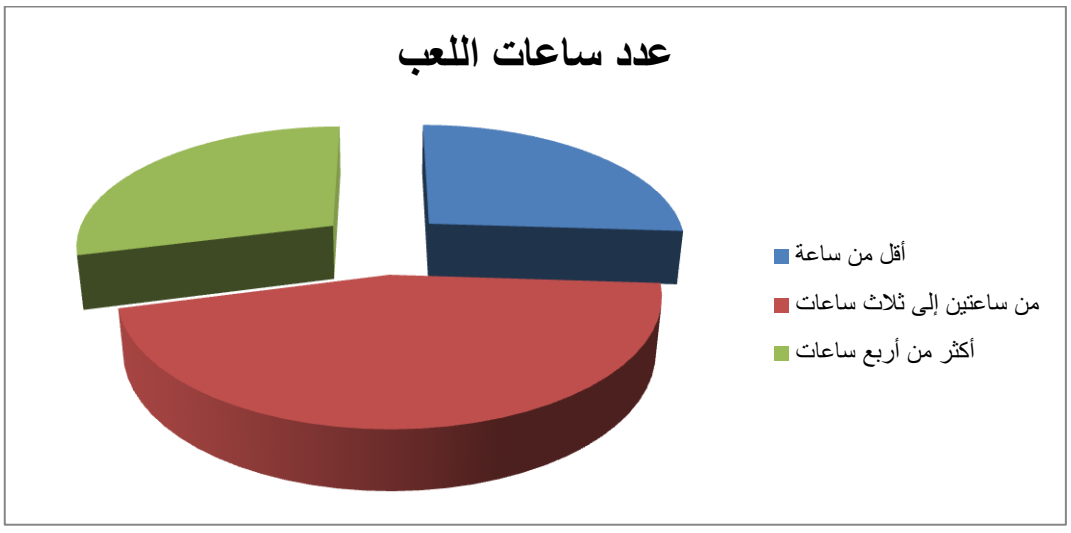


شكل رقم (6) يوضح نوع الجهاز المستخدم في الالعاب الالكترونية

نلاحظ في الجدول والشكل رقم (6) ان اكثر جهاز يستعمل في الالعاب الالكترونية هو الهاتف الذكي بمعدل 92% أي يمثل الاغلبية في مفردة العينة ب92 فرد ويليه كل من جهاز لوحة الكترونية وجهاز العاب الفيديو بنسب متشابهة قدرت ب 3% أي 3 مفردة من كل جهاز ويليهما جهاز الكمبيوتر بنسبة لتفرق بين الجهازين الاخيرين وهي 2% تمثل مفردتين من 100 مفردة .

المتغير	التكرار	النسبة المئوية
اقل من ساعة	26	%26
من ساعتين إلى ثلاث ساعات	45	%45
من ثلاث إلى اربع ساعات	29	%29
المجموع	100	%100

الجدول رقم (7) يوضح المدة الزمنية التي يقضيها ممارس الالعاب الالكترونية



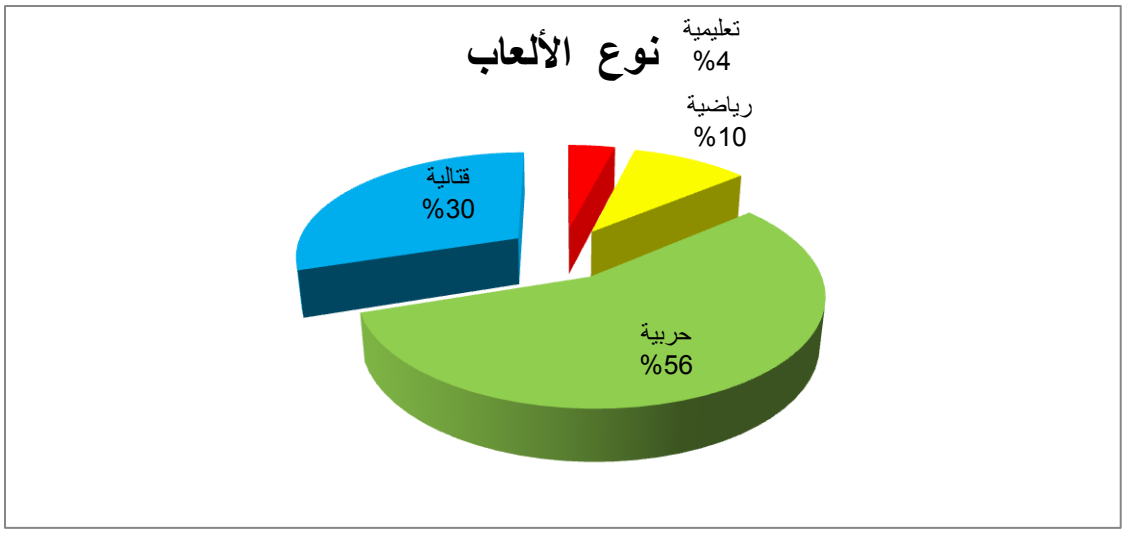
الشكل رقم(7) يوضح عدد ساعات ممارسة الالعاب الالكترونية

في الجدول والشكل رقم (7) يوضح لنا عدد الساعات التي يقضيها المراهق في ممارسة الالعاب الالكترونية حيث ان 45% من افراد العينة يقضون من ساعتين الى ثلاث ساعات يوميا ونسبة 29% يقضون اكثر من اربع ساعات في اليوم ما يعادل 29 مفردة واما 26% فكانت في المدة الزمنية التي لا تقل عن ساعة أي ب 26 مفردة من العينة المدروسة.

نوع الالعاب التي تستخدمها مع امكانية اختيار اكثر من نوع:

المتغير	التكرار	النسبة المئوية
تعليمية	04	% 04
رياضية	10	% 10
حربية	56	% 56
قتالية	30	% 30
المجموع	100	% 100

الجدول رقم (8) يمثل نوع الالعاب التي يستخدمها افراد العينة



الشكل رقم (8) يوضح نوع الالعاب المستخدمة لدى افراد العينة

من خلال ما يوضحه لنا الجدول والشكل رقم (8) يتبين لنا ان اغلبية افراد العينة يميلون الى الالعاب الحربية وذلك بنسبة 56%، يليها الالعاب القتالية بنسبة 30% حيث تقدر ب30 مفردة ويليها الالعاب الرياضية بمجموع 10% وتاتي في الاخير الالعاب التعليمية بنسبة 04% ما يعادل 04 أفراد العينة ومنه نستنتج ان معظم المراهقين يفضلون الالعاب الحربية والقتالية بالدرجة الاولى .

الفترة المفضلة في استخدام الالعاب الالكترونية:

المتغير	التكرار	النسبة المئوية
الصباحية	3	%3
المسائية	23	%23
الليلية	74	%74
المجموع	100	%100

الجدول رقم (9) يوضح الفترة المفضلة في استخدام الالعاب الالكترونية

يوضح الجدول رقم (9) ان الفترة المفضلة لدى اغلبية افراد العينة هي الليلية التي قدرت بنسبة 74% وتليها الفترة المسائية بنسبة % 23 وفي الاخير نجد الفترة الصباحية بنسبة تقدر ب3 % وهذا راجع الى وقت الذروة ويفسر لنا كذلك عدم وجود أي شيء يشغل افراد العينة غير اللعب.

الدافع الذي يجعلك تستخدم الالعاب الالكترونية:

المتغير	التكرار	النسبة المئوية
ترفيه	40	%40
ملئ وقت فراغ	26	%26
حب المغامرة	11	%11
التواصل مع العالم الافتراضي	07	%07
الهروب من الواقع	16	%16
المجموع	100	%100

الجدول رقم 10 يمثل الدافع لاستخدام الالعاب الالكترونية

في الجدول اعلاه يبين لنا ان الدافع لاستخدام الالعاب الالكترونية هو الترفيه بمعدل 40مفردة وكذلك ملئ وقت الفراغ بنسبة تقدر ب 23% يليها حب المغامرة ب 11مفردة من العينة ثم التواصل مع العالم الافتراضي بنسبة 7 % يليه الهروب من الواقع بنسبة 16 % أي 16 مفردة وهذا يوضح لنا ان معظم المراهقين يجعلون استخدام هذه الالعاب مجرد ترفيه.

اسباب ممارسة لعبة البوبجي:

المتغير	التكرار	النسبة المئوية
عرض المهارة في اللعب	42	% 42
اثبات الذات	09	% 09
التنفيس عن الغضب	21	% 21
التعرف على اصدقاء جدد	24	% 24
ترفيه	02	% 02
ملئ وقت فراغ	01	% 01
تسلية	01	% 01
المجموع	100	% 100

الجدول رقم (11) يمثل اسباب ممارسة لعبة البوبجي

تبين لنا في الجدول رقم 11 ان اغلبية اسباب ممارسة البوبجي هي عرض المهارة والذي قدر ب42 مفردة ويليها التعرف على اصدقاء بنسبة 24 % وثم بعد ذلك التنفيس عن الغضب ب 21 مفردة ويليها اثبات الذات بنسبة 9 % وبعدها نسبة ضئيلة جدا وهي الترفيه ب 2مفردة وفي الاخير نجد ملئ وقت الفراغ و التسلية بنبسة مشابهة وهي 1 % أي مفردة في كل منهما .

الاشباعات التي تحققها اللعبة (بوبجي):

المتغير	التكرار	النسبة المئوية
شعور بالسعادة	28	28
تحقيق اشباع عاطفي	04	04
تتيح فرصة التنافس	38	38
الشعور بالتفوق	27	27
لاشيء	01	01
الترويح عن النفس	01	01
يمكن من خلالها ربح المال	01	01
المجموع	100	100

جدول رقم 12 يمثل الاشباعات التي تحققها لعبة البوبجي

يوضح الجدول رقم 12 أن أغلبية اختيار العينة كان ب تتيح فرصة التنافس بنسبة 38% ويليها الشعور بالسعادة بنسبة 28% تليها اختيار الشعور بالتفوق مما تعادل 27% ثم بنسبة منخفظة وهي تحقيق اشباع عاطفي قدرت ب 04% ثم تليها اختيار لاشيئ والترويج عن النفس وكذلك ربح المال بنسب متشابهة وهي 01% ما يعادل مفردة في كل اختيار.

ما الذي يجذبك لاستخدام لعبة البوبجي:

المتغير	التكرار	النسبة المئوية
متعة الفوز	47	%47
بطل اللعبة	17	%17
وجود عناصر الاثارة	34	%34
تمضية الوقت	02	%02
المجموع	100	%100

الجدول رقم 13 يوضح ما الذي يجذبك لاستخدام لعبة البوبجي

يوضح لنا الجدول رقم 13 ما هو الذي يجذبك الى استخدام لعبة البوبجي تبين لنا انه اختيار متعة الفوز47% والتي تقدر ب47مفردة ،تليها اختيار وجود عناصر الاثارة بنسبة 34% ثم تليها بنسة قليلة جدا وهي % 02 لاختيار تمضية الوقت.

معايير اختيار من يشاركك اللعب:

المتغير	التكرار	النسبة المئوية
من نفس الجنس	20	20
من نفس البلد	41	41
ان يكون من معارف الواقع	36	36
لا يهم من يشاركني اللعب	01	01
ان يكون لاعب جيد	01	01
عشوائي	01	01
المجموع	100	100

جدول رقم 14 يوضح معايير مشاركة اللعبة

يوضح لنا الجدول والشكل رقم 14 معيار من يشاركني اللعب انه حاز أكثر اختيار على نسبة 41 % من نفس البلد ويليه اختيار ان يكون من معارف الواقع قدر ب 38 % وبعد ذلك اختيار من نفس الجنس قدرت بنسبة 29 % وتليه اختيار عشوائي بنسبة ضعيفة قدرت ب 03 % ويليه مجموعة من الاختيارات المتبقية المتمثلة في من أي بلد كان و اي انسان متواضع يقبل اللعب معي وان يكون فكاهي ويجيد اللعب قليلا و ان يكون متفاهم معي بشكل جيد وكذلك لايهم من يشاركني اللعب واختيار الاخير ان يكون لاعب جيد كلها قدرت بنسبة 01 % وهنا يتضح لنا اختلاف المعايير من شخص لآخر وكذلك اختيار اكثر من اختيار بالنسبة للمفردة العينة التي تقدر اجماليا ب 100 مفردة

5/ تأثيرات اللعبة على العلاقات الواقعية :

المتغير	التكرار	النسبة المئوية
لا تترك اللعبة وقت للعلاقات الحقيقية مع الاسرة	32	%32
انشغالي باللعبة عن علاقاتي بالاصدقاء في الواقع	10	%10
أتاحت اللعبة الدخول في علاقات من غير البلد الذي اعيش فيه	39	%39
سببت لي مشاكل في دراستي	19	%19
المجموع	100	%100

الجدول رقم 15 يوضح تأثيرات اللعبة بوبجي على العلاقات الاجتماعية

لقد اتضح لنا في الجدول رقم 15 اعلاه ان لعبة البوبجي اتاحت لمستخدمها الدخول في علاقات خارجية عن البلد قدرت النسبة ب 39 % وهي اكبر نسبة تعادل 39مفردة تليها نسبة 32 % وهي لا تترك

اللعبة وقت للعلاقات الحقيقية مع الاسرة وكذلك اختيار سببت لي مشاكل في دراستي بمعدل 19مفردة أي 19% كما تليها نسبة 10% انشغالي باللعبة عن علاقاتي بالاصدقاء في الواقع حيث هي نسبة تقدر ب 10من اصل 100مفردة .

1./نتائج المحور الاول :البيانات الشخصية:

1. توصلت الدراسة أن أغلبيه مستخدمي الالعاب الالكترونية هم من فئه الذكور ما يعادل 70% من أفراد العينة
2. توصلت الدراسة ان اكثر فئة عمريه ممارسه للألعاب الالكترونية هي ما بين 19 سنه فما فوق بنسبة تقدر ب 55%
3. بينت الدراسة أن نسبة 63 % من المبحوثين الذين يمارسون الالعاب الالكترونية هم من مستوى الثالثة ثانوي
4. اكتشفت الدراسة ان اكبر شهادة تحصيل دراسي لدى طلبة المراهقين هي لوحة شرف وهذا ما يفسر لنا ان هذه الالعاب لا تؤثر على دراستهم .
5. تواصلت الدراسة انا اغلبيه المبحوثين التي تقدر نسبتهم ب 84 % لهم مستوى معيشي متوسط

2./نتائج المحور الثاني:دوافع استخدام الالعاب الالكترونية لدى المراهقين

- بينت الدراسة أن نسبة 92 % من المبحوثين يستعملون جهاز الهاتف الذكي في ممارسه الالعاب الالكترونية
- توصلت الدراسة أن متوسط قضاء الوقت في ممارسة الألعاب الالكترونية هي من ساعتان الى ثلاث ساعات وقدر ذلك بنسبة 45%
- توصلت الدراسة أن نوع الالعاب المستخدم لدى المراهقين هي الالعاب الحربية وقدرت نسبتهم ب 56%

- معظم المراهقين يفضلون الفترة الليلية لاستخدام الالعاب الالكترونية بنسبة 74%
- الدافع الرئيسي والاساسي لاستخدام هذه الالعاب من قبل المراهقين هو دافع الترفيه قدرت نسبته ب 40%

3./المحور الثالث : حاجات و اشباعات التي تحققها لعبة البوبجي لدي المراهقين

- كشفت الدراسة أن نسبة ممارسة لعبة البوبجي هو عرض المهارة في اللعب
- أكدت الدراسة أن الاشباعات المحققة من لعبة البابجي لدى المراهق بأنها تتيح له فرصه التنافس
- بينت الدراسة أن نسبة 47% من المبحوثين تجذبهم متعة الفوز
- خلصت الدراسة أن أغلب أفراد العينة التي تقدر نسبتها 41 % يسمحونا لأفراد آخرين لمشاركتهم شرط أن يكونوا من نفس البلد.
- كشفت الدراسة أن لعبة البوبجي أتاحت للمبحوثين الدخول في علاقات من غير البلد الذي يعيش فيه المراهق.

النتائج العامة الدراسة:

1. خلصت الدراسة أن معظم مستخدمي الالعاب الالكترونية هم من جنس الذكور
2. أكدت الدراسة أن المستوى الاكثر ممارسة للالعاب الالكترونية هو مستوى الثالثه ثانوي
3. بينت الدراسة أن معظم المبحوثين تحصيلهم الدراسي هو لوحة شرف وهذا ما يؤكد أن ممارسة هذه الالعاب لا يؤثر على المستوى الدراسة
4. اكدت الدراسة أن غالبية المراهقين يستخدمون جهاز الهاتف الذكي في ممارسة الالعاب
5. اكدت الدراسه أن المدة الزمنية المستهلكة هي من ساعتين الى ثلاث ساعات في اليوم

6. بينت الدراسة أن الالعاب الحربية تاتي في مقدمة الالعاب الالكترونية المفضلة لدى المبحوثين
7. كشفت الدراسة أن غالبية أفراد العينة يستخدمون الالعاب بدافع الترفيه
8. توصلت الدراسة أن أسباب ممارسة لعبة البابجي هو عرض المهارة في اللعب
9. الاشباعات التي تحققها لعبة البوبجي لدى المبحوثين هي انها تتيح فرص التنافس
10. توصلت الدراسه بان معظم المبحوثين تجذبهم الفوز
11. أكدت الدراسة أن لعبة البوبجي أتاحت للمبحوثين الدخول في علاقات من غير البلد الذي يعيش فيه.

خاتمة

خـاتمة:

عالجت هذه الدراسة جانب يخص علاقة المراهق بالألعاب الالكترونية عامة ولعبة البوبجي خاصة ومدى تأثيرها على الواقع الاجتماعي ،حيث جرت الدراسة على عينة من طلبة ثانوية أوكراف محمد بولاية مستغانم ، فقد بينت ان لعبة البوبجي هي لعبة الكترونية و تعتبر نوع من أنواع الألعاب القتالية التي تجرى في ساحة المعركة قصد البقاء فهي لعبة حديثة النشأة تمارس على مستوى الهواتف الذكية والالواح الالكترونية و الكومبيوتر لان هذه الالات هي المصدر الاول في التعريف و الاشهار بالألعاب الالكترونية الحديثة ،حيث تمكنت لعبة **pubg** من جذب فئة المراهقين وصولا بإدمان بعضهم عليها هذا ما كان له اثر على عقول المراهقين وواقعهم الاجتماعي ، توصلنا من خلال الاجابات العامة على التساؤلات التي طرحت في بداية الدراسة الى مجموعة من الاستنتاجات فكانت الألعاب القتالية في مقدمة الالعاب فالمراهق يميل الى هذا النوع فتجدهم يتمتعون اكثر عند ممارستها .

من خلال نتائج دراستنا توصلنا إلى أن جنس الذكور هو أكثر فئة تمارس اللعبة وتتروح أعمراهم من 15 إلى 19 سنة وما فوق وأن نسبة متوسطة من الاناث .

كما توصلنا الى تحديد عادات و دوافع وراء استخدام لعبة البوبجي من طرف طلبة ثانوية اوكراف محمد متعددة وتختلف من شخص لآخر لكن الدافع الرئيسي من أجل المتعة والترفيه كما يلجئون إليها من أجل كسر روتين الدراسة و الابتعاد عن الضغوطات اليومية وكذلك توصلنا إلى ان لعبة البوبجي تحقق رغبة واشباع للمراهقين من عرض المهارات في اللعب وكذلك يسعى من أجل الفوز في ميدان اللعب كما تخلق جو التنافس بين أفراد اللعبة وتوسيع علاقات الاجتماعية ، كما استنتجنا من خلال دراستنا أن هذه اللعبة لا تؤثر بشكل كبير على المستوى الدراسي فنجد معظم أفراد العينة يتحصلون على نتائج مرضية بينت الدراسة لعبة البوجي لها سلبيات مثل تغرس العنف والادمان نظرا للمحتوى الذي تحمله اللعبة كما

تؤثر على اعضاء الجسم خاصة العينين بسبب المكوث المطول في ممارسة اللعبة مثلها مثل سائر الالعاب أمام الاجهزة الالكترونية .

بالرغم من أن لهذه اللعبة مجموعة من السلبيات إلا انه لا يمكننا أن ننكر إيجابياتها فهي تزيد من دقة التركيز وذلك من خلال التركيز المستمر في اللعب من أجل تحقيق الفوز فهذا يقوم بتنشيط العقل واكتساب المهارة .

قائمة مصادر والمراجع

الكتب

•لارامي يوفالي:البحث في للاتصال عناصر منهجية: ترجمة بمجموعة من الاساتذة مراجعة و تدقيق

•فضيل ديلو: ط2 مخبر علم اجتماع جامعة منتوري قسنطينة،الجزائر 2009

•ابراهيم بن عبد العزيز الدعياج:مناهج و طرق البحث العلمي ط1 دار صفاء للنشر و التوزيع.عمان 2010

• منال هلال مزاهرة:بحوث الاعلام الاسس و المبادئ ط1 دار كنوز المعرفة .الاردن 2011

• رابحي مصطفى عليان:طرق جمع البيانات و معلومات لأغراض البحث العلمي ط1 دار الصفاء للنشر و التوزيع.عمان 2009

• حسن محمد جواد الجبوري: منهجية البحث العلمي مدخل لبناء المهارات البحثية ط1 دار الصادر الثقافية الاردن عمان 2013

• عمار قنديلجي،ايمان الشامراني :البحث العلمي الكمي و النوعي دار اليازوري العلمية للنشر و التوزيع .الاردن 2009

• محمد بن عبد العزيز الحيزان:البحوث الإعلامية اسسها، اساليبها ،مجالاتها ط2.مكتبة الملك فهد الوطنية للنشر الرياض 2004

• حنان عبد الحميد: اللعب عند الاطفال الاسس النظرية و التطبيقية ط2دار الفكر الاردن 2009

• مها الشحروري: الالعاب الالكترونية في عصر العولمة مالها و ما عليها دار المسيرة عمان 2008

• انطوان نعمة: المنجد في اللغة العربية المعاصرة د.ط دار الشرق لبنان 2000

• مصطفى رزيق.خفايا المراهقة د.ط دار التهضة العربية .دمشق 1960

• توفيق حداد علم النفس. بدون طبعة

• محمد بن مكرم بن منظور المصري:1990.لسان العرب ج13.دار صادر بيروت

• محمود محمد الحيلة2002: الالعاب التربوية و تقنيات انتاجها.دار المسيرة عمان الاردن

• حنان العدناني:اللعب عن الطفل ط1 دار الفكر للطباعة والنشر عمان الأردن

• خير الدين عويس 1997: اللعب و الطفل ما قبل المدرسة.سلسلة الفكر العربي في التربية البدنسة و رياضية .دار الفكر العربي القاهرة

• فتيحة كركوش شيكولوجية الطفل ما قبل الممارسة نحو مشكلات مناهج و مناهج واقع ديوان المطبوعات الجامعية بن عكنون الجزائر

• محمد احمد صوالحة علم النفس اللعب ط1 دار المسيرة للنشر و التوزيع الاردن

• 2014 ميخائيل ابراهيم اسعد:مشكلة الطفولة و المراهقة ط1دار الآفاق. بيروت 1991

• حامد عبد السلام زهوان:علم الطفولة و المراهقة د.ط دار عالم الكتابة . القاهرة 1977

• محمد علي :سيكولوجية المراهقة د.ط دار البحوث العلمية .الكويت 1970

• فؤاد البهي السيد:الاسس النفسية للنمو من الطفولة الى الشيخوخة د.ط دار الفكر العربي القاهرة 1995

• عاقل الفاخر:مشكلات المراهقة ط1 دار الفكر العربي مصر 1994

المذكرات والرسائل الجامعية:

• بشير نمرود: العاب الفيديو و اثارها في الحد من ممارسة النشاط البدني الرياضي الجماعي الترفيهي عند المراهقين المتمدرسين ذكور (12_15سنة)

• مريم قويدر اثر الالعاب الإلكترونية على سلوكيات لدي الاطفال رسالة ماجستير بقسم العلوم الاعلام و الاتصال كلية العلوم السياسية و الاعلام جامعة الجزائر 3 2011.2012

• شائم الهمزاني:علاقة الواقع بالوعي الديني لدى مسلمي البانيا دكتورا غير منشورة كلية العلوم الاجتماعية جامعة الامام محمد بن سعود الاسلامية الرياض 1998

• سارة محمود عبد الرحمان :ايجابيات الالعاب الالكترونية التي يمارسها الاطفال مرحلتي الطفولة المتأخرة و المراهقة و سلبياتها من وجهة نظر المعلمين و الاطفال نفسهم .رسالة ماجستير .قسم الاداة و المناهج التربوية جامعة الشرق الاوسط 2016

• عادل بن فياض :معايير توظيف الالعاب الالكترونية في تنمية بعض القسم لدى الاطفال مرحلة الابتدائية من وجهة نظر المعلمين و المعلمات في ضوء بعض المتغيرات .مجلة كلية التربية جامعة الازهر العدد 177 .2018

• عبيد الحربي 2002:فاعلية الالعاب الالكترونية على التحصيل الدراسي و بقاء اثر التعلم في الرياضيات :رسالة دكتوراه منشورة جامعة ام القرى المملكة العربية السعودية

• سميحة برتيمة 2017 الالعاب الالكترونية و العنف المدرسي دراسة ميدانية على عينة من تلاميذ متوسطة الشهسد عروك قويدر رسالة ماجستير منشورة على شبكة المعلومات الدولية جامعة محمد خيضر بسكرة كلية العلوم الاجتماعية والانسانية قسم علوم الاجتماعية .الجزائر

• عقيب نسيمة .لراري فريدة اثر الالعاب الإلكترونية على المراهقين .مذكرة لنيل شهادة الماستر في علوم الاعلام و الاتصال جامعة محمد الصديق بن يحي جيجل

• 2019 اميرة مشري .اثر الالعاب الإلكترونية عبر الهواتف الذكية على التحصيل الدراسي للتلميذ مذكرة لنيل شهادة الماستر بجامعة العربي بن مهيدي بام البواقي 2017

•نسيمة بلغزالي .ثاثير الالعاب الالكترونية على الفرد و المجتمع مذكرة لنيل شهادة الماستر جامعة عبد الحميد ابن باديس مستغانم

• 2016كوثر هاني .اثر الالعاب الإلكترونية عبر الانترنيت على المراهقين مذكرة لنيل شهادة الماستر بجامعة الجيلالي بوعمامة خميس مليانة 2019

• فاطمة هلال :الالعاب الالكترونية عبر الوسائط الاعلامية الجديدة و ثاثيرها على الطفل الجزائري مذكرة لنيل شهادة الماجستير تخصص اعلام و تكنولوجيا الاتصال حديثة جامعة الحاج لخضر باتنة 2012/2011

مقالات و مجلات:

عبد المنعم ابراهيم، اسماعيل المدهون:اثر لعبة البوبجي على التحصيل الدراسي دراسة ميدانية مقال منشور http:// w.w.w.new-enduc.com:

• مقال العاب الطفولة بيين الماضي و الحاضر elmaghrelausat.dz:

مقال العاب الاطفال من الابداع الى العدوانيةechorouk.online.com

• مقال دليل لعبة بوبجي : pubg_game.com

• مقال : ماهي بوبجي؟ لماذا هي مشهورة هل تستحق اللعب؟Medieum.com

• مقال حقائق مثيرة للاهتمام حول بوبجي informateur.com :

• مجلة دراسات في الخدمة الاجتماعية و العلوم الانسانية العدد 1المجلد 3 جويلية 2020

مراجع اجنبية

•techopedia(2017)Massively.Multplay online game MMOG ONLINE

•Mayra,france(2015)mobile games university of tampere finland

الملاحق

وزارة التعليم العالي والبحث العلمي

جامعة عبد الحميد بن باديس–مستغانم–

كلية العلوم الإنسانية و الاجتماعية

قسم العلوم الإنسانية

شعبة علوم الاعلام والاتصال

تخصص اتصال جماهيري والوسائط الجديدة

الألعاب الإلكترونية و تأثيرها على الواقع الاجتماعي للمراهق

لعبة بوبجي نموذج

مذكرة مكملة لنيل شهادة الماستر في علوم الإعلام و الاتصال

تخصص اتصال جماهيري والوسائط الجديدة

إعداد الطالبة :

– سعيداني مربوحة منال

–عوالي شهيناز

إشراف الأستاذ: بعلي محمد سعيد

ملاحظة :نرجوا منكم وضع الإجابات بكل موضوعية ومصداقية هذه الاستمارة تدخل ضمن الأمانة العلمية ولا تستعمل لأغراض أخرى ، ضع علامة [×] امام الإجابة المناسبة لكم .

المحور الاول : البيانات الشخصية

أ/ الجنس

ذكر ☐ انثى ☐

ب/السن

أقل من 15 ☐ من 16 ألى 18 سنة ☐ من 19 سنة فما فوق ☐

ج/ المستوى التعليمي

الاولى ثانوي ☐ الثانية ثانوي ☐ الثالثة ثانوي ☐

د / نتائج التحصيل الدراسي

امتياز ☐ تهنئة ☐ تشجيع ☐ لوحة شرف ☐

انذار ☐ توبيخ ☐ استبعاد ☐

هـ/ المستوى المعيشي

عالي ☐ متوسط ☐ منخفض ☐

المحور الثاني :دوافع استخدام الالعاب الالكترونية لدى المراهقين

أ/ مانوع الجهاز الالكتروني الذي تستخدمه في الالعاب الالكترونية

هاتف ذكي ☐ لوحة الكترونية ☐ جهاز كمبيوتر ☐ جهاز العاب الفيديو ☐

ب/ ما المدة الزمنية التي يقضيها في استخذام الالعاب الالكترونية

أقل من ساعة ☐ من ساعتين إلى ثلاث ساعات ☐ أكثر من أربع ساعات ☐

ج/ ما نوع الالعاب الالكترونية التي تستخدمها

تعليمية ☐ رياضية ☐ قتالية ☐ حربية ☐

د / ما هي الفترة المفضلة لديك لاستخدام الالعاب الالكترونية

الصباحية ☐ المسائية ☐ الليلية ☐

هـ/ ماالدافع الذي يجعلك تستخدم الالعاب الالكترونية

الترفيه ☐ ملئ وقت الفراغ ☐ حب المغامرة ☐ التواصل مع العالم الافتراضي ☐

الهروب من الواقع ☐

المحور الثالث :حاجات واشباعات التي تحققها لعبة البوبجي لدى المراهقين

أ / أسباب ممارسة لعبة البوبجي

عرض المهارة في اللعب ☐ اثبات الذات ☐

التنفيس عن الغضب ☐ التعرف على أصدقاء جدد ☐

ب/ ماهي الاشباعات التي تحققها هذه اللعبة

شعور بالسعادة ☐ شعور بالتفوق ☐ تحقيق اشباع عاطفي ☐ لاشيء ☐

تتيح فرصة التنافس ☐ الترويح عن النفس ☐ يمكن من خلالها ربح المال ☐

ج/ ما الذي يجذبك لاستخدام لعبة البوبجي

متعة الفوز ☐ بطل اللعبة ☐ وجود عناصر الاثارة ☐ تمضية الوقت ☐

د/ ماهي معايير اختيار من يشاركك اللعب

من نفس الجنس ☐ من نفس البلد ☐ أن يكون من معارف الواقع ☐

لا يهم من يشاركني اللعب ☐ عشوائي ☐

هـ/ ماهي تأثيرات اللعبة على العلاقات الواقعية

لا تترك اللعبة وقت للعلاقات الحقيقية مع الأسرة ☐

انشغالي باللعبة عن علاقاتي بالاصدقاء في الواقع ☐

أتاحت لي اللعبة الدخول في علاقات من غير البلد الذي أعيش فيه ☐

سببت لي مشاكل في دراستي ☐

فهرس الأشكال والجداول

فهرس الأشكال

الرقم	عنوان الشكل	الصفحة
01	شكل يوضح جنس افراد العينة	**75**
02	شكل يوضح متغير سن العينة	**76**
03	شكل يوضح المستوى التعليمي للعينة	**77**
04	شكل يوضح درجة التحصيل الدراسي	**78**
05	شكل يوضح المستوى المعيشي لأفراد العينة	**79**
06	شكل يوضح نوع الجهاز المستخدم في الالعاب الالكترونية	**80**
07	شكل يوضح عدد ساعات ممارسة الالعاب الالكترونية	**81**
08	شكل يوضح نوع الالعاب المستخدمة لدى افراد العينة	**82**

فهرس الجداول

الرقم	عنوان الجداول	الصفحة
01	يوضح جنس أفراد العينة	**75**
02	يوضح متغير سن العينة	**76**
03	يوضح توزيع العينة على المستوى التعليمي	**77**
04	يوضح درجة التحصيل الدراسي لمفردات العينة	**78**
05	يوضح المستوى المعيشي لأفراد العينة	**79**
06	يوضح نوع المستخدم في الالعاب الالكترونية	**80**
07	يوضح المدة الزمنية التي يقضيها ممارس الالعاب الالكترونية	**81**
08	يوضح نوع الالعاب التي يستخدمها افراد العينة	**82**
09	يوضح الفترة المفضلة في استخدام الالعاب الالكترونية	**83**
10	يوضح الدافع لاستخدام الالعاب الالكترونية	**83**
11	يوضح اسباب ممارسة لعبة البوبجي	**84**
12	يوضح الاشباعات التي تحققها لعبة البوبجي	**85**
13	يوضح ما الذي يجذبك لاستخدام لعبة البوبجي	**86**
14	يوضح معايير مشاركة اللعبة	**86**
15	يوضح تأثيرات اللعبة بوبجي على العلاقات الاجتماعية	**87**

فهرس عام

فهرس عام

شكر وتقدير .....

اهداء .....

ملخص الدراسة.....

مقدمة.....

الإطار المنهجي .....

1/ تحديد الإشكالية: 14

2/ التساؤلات الفرعية: 15

3/ الفرضيات: 15

4/ أسباب اختيار الموضوع:.....15

5/ أهمية الدراسة: 16

6/ اهداف الدارسة: 17

7/ منهج الدراسة: 17

8/ أدوات جمع البيانات : 18

9/ مجتمع البحث : 19

10/ عينة الدراسة : 20

13/ الدراسات السابقة: 26

الإطار النظري 30

الفصل الأول : مفهوم اللعب والألعاب الالكترونية : 31

-1 ماهية و مفهوم اللعب 31

أهمية اللعب في الحياة الأولى للعب : 33

أنواع اللعب : 34

سمات اللعب: 40

ماهية الألعاب الإلكترونية : 42

نشأة وتطور الالعاب الالكترونية :.....43

خصائص الألعاب الإلكترونية:.....51

يجابيات الألعاب الإلكترونية: 52

سلبيات الألعاب الإلكترونية:.....53

الفصل الثاني : المراهق و علاقة بالألعاب الالكترونية 55

- مفهوم المراهقة :.....55

- مراحل المراهقة: 57

خصائص المراهقة:.....58

2- اهتمامات المراهق باللعب بين الماضي و الحاضر :.....62

3-بداية ظهور الألعاب الالكترونية على الواقع الافتراضي : **.....63**

4- تأثير لعبة بوبجي على الحياة الاجتماعية للمراهق :.....66

الإطار التطبيقي 69

-التعريف بالمؤسسة 70

1-التعريف بلعبة البوبجي :.....71

تحليل وعرض بيانات الدراسة 75
البيانات الشخصية:.....75
الدافع الذي يجعلك تستخدم الالعاب الالكترونية: 83
3./المحور الثالث : حاجات و اشباعات التي تحققها لعبة البوبجي لدي المراهقين 89
النتائج العامة الدراسة: 89
الملاحق.....100
فهرس الأشكال والجداول 105
فهرس الجداول.....107