الجمهورية الجزائرية الديمقراطية الشعبية
وزارة التعليم العالي و البحث العلمي
جامعة عبد الحميد إبن باديس - مستغانم -
كلية العلوم الإجتماعية
قسم العلوم الإنسانية
شعبة علوم الإعلام و الإتصال

مذكرة مقدمة لإستكمال متطلبات نيل شهادة ماستر أكاديمي (ل.م.د)

في علوم الإعلام والاتصال تخصص: اتصال جماهيري و الوسائط الجديدة

تأثير الألعاب الإلكترونية على المراهقين
- لعبة PUBG أنموذجاً-

من إعداد الطالب:
- حمياني نور الهدى.
- بن زعيط رونق

تحت إشراف الأستاذة:
- كوبيبي حفصة.

أعضاء لجنة المناقشة:

الإسم واللقب	الرتبة العلمية	الصفة
الأستاذة بن علي مليكة	أستاذة محاضرة أ	رئيسا
الأستاذة كوبيبي حفصة	أستاذة محاضرة أ	مشرفا ومقررا
الأستاذة بن نونة نادية	أستاذة محاضرة أ	عضوا مناقشا

السنة الجامعية: 2025/2024

الممسوحة ضوئيا بـ CamScanner

الجمهورية الجزائرية الديمقراطية الشعبية
وزارة التعليم العالي و البحث العلمي
جامعة عبد الحميد إبن باديس - مستغانم -
كلية العلوم الإجتماعية
قسم العلوم الإنسانية
شعبة علوم الإعلام و الإتصال

مذكرة مقدمة لإستكمال متطلبات نيل شهادة ماستر أكاديمي (ل.م.د)

في علوم الإعلام والاتصال تخصص: اتصال جماهيري و الوسائط الجديدة

تأثير الألعاب الإلكترونية على المراهقين
- لعبة PUBG أنموذجاً-

من إعداد الطالب:
- حمياني نور الهدى.
- بن زعيط رونق

تحت إشراف الأستاذة:
- كوبيبي حفصة.

أعضاء لجنة المناقشة:

الإسم واللقب	الرتبة العلمية	الصفة
الأستاذة بن علي مليكة	أستاذة محاضرة أ	رئيسا
الأستاذة كوبيبي حفصة	أستاذة محاضرة أ	مشرفا ومقررا
الأستاذة بن نونة نادية	أستاذة محاضرة أ	عضوا مناقشا

السنة الجامعية: 2025/2024

إهداء

سبحانك اللهم وبحمدك، عدد خلقك، ورضا نفسك، وزنة عرشك، ومداد كلماتك...

إلى روح والدي الطاهرة، الذي رحل عن الدنيا ولم يرحل من قلبي،

إلى من علّمني أولى خطوات الحياة، وترك في دربي نورًا لا ينطفئ... رحمة الله عليك وجعل الله الجنة مثواك.

إلى والدتي العزيزة، نبض قلبي وسندي في الحياة،

أطال الله في عمرك، وجزاك عني خير الجزاء على كل لحظة دعاء، وكل نظرة حنان.

إلى أخواتي العزيزات، منبع الحب والدعم والتشجيع،

كنتم دومًا سندًا لي في الصعاب، وشركاء الفرح في كل إنجاز.

وإلى أستاذتي المؤطرة كوبيبي حفصة،

لك مني كل الشكر والتقدير على توجيهاتك القيمة، وصبرك النبيل، ودعمك الدائم الذي كان نبراسًا في طريقي العلمي

حمياني نور الهدى

إهداء

إلى من كانت لهم اليد الأولى بعد الله في وصولي إلى هذا اليوم...

إلى **والدي ووالدتي**، رمز العطاء والصبر والدعاء الدائم،

إلى **إخوتي وأخواتي**، سندي في كل وقت،

إلى **أساتذتي الكرام**، منارة العلم والخلق،

إلى **الأصدقاء** الذين تقاسمت معهم أيام الدراسة،

وإلى كل من رقّ قلبي لصداقتهم وسعدت برفقتهم،

إلى كل من مدّ لي يد العون...

أهدي هذه المذكرة، عربون حب وامتنان، وذكرى لا تُنسى.

بن زعيط رونق

شكر وتقدير

الحمد لله الذي بنعمته تتم الصالحات، وبفضله يُدرَك النجاح وتُذلل الصعوبات.

أتقدم بجزيل الشكر وعظيم الامتنان إلى كل من ساندني وكان سببًا في إتمام هذه المذكرة.

أخصّ بالشكر **أستاذتي المؤطرة كوبيبي حفصة**، التي لم تبخل عليّ بتوجيهاتها القيّمة، وملاحظاتها البنّاءة، وحرصها الدائم على تقديم الدعم العلمي والمعنوي، فكان لها الفضل بعد الله في إخراج هذا العمل إلى النور.

كما لا يفوتني أن أتوجه بالشكر إلى **كافة أساتذتي الأفاضل**، الذين كان لهم الدور الكبير في تكويني العلمي والمهني، وإلى كل من ساهم من قريب أو بعيد في إنجاح هذه المرحلة من مسيرتي.

وأخيرًا، كل الامتنان لأفراد **عائلتي** الكريمة، الذين كانوا لي خير سند، بدعائهم ومحبتهم وصبرهم، ولكل **أصدقائي وزملائي** على روح التعاون والتشجيع طيلة سنوات الدراسة.

فلكم مني جميعًا كل التقدير... وجزاكم الله خير الجزاء.

الفـــــــهـرس

العنوان **الصفحة**

الإهداء

الشكر و العرفان

ملخص الدراسة

الإطار المنهجـــــــي للدراسة

مقدمة..... أ-ب

إشكالية الدراسة.....06

تساؤلات الدراسة.....06

أسباب اختيار الموضوع.....07

أهداف الدراسة.....07

أهمية الموضوع.....08

تحديد المفاهيم.....08

المنهج المستخدم.....10

الأداة المستخدمة.....10

المقاربة النظرية.....11

الدراسات السابقة.....11

الإطار النظـــــري

الفصل الأول : الألعاب الإلكترونية و تأثيراتها الإجتماعية لعبة البوبجي كنموذج

مدخل عام للألعاب الإلكترونية.....18

نشأة وتطور الألعاب الإلكترونية.....18

أنواع الألعاب الإلكترونية.....23

تأثيرها على المراهقين (إيجابيات وسلبيات).....31

واقع الألعاب الإلكترونية في الجزائر.....34

الإطار التطبيقـــــي

المحور الأول : إستخدام المراهقين للعبة البوبجي و الإشباعات المحققة منها.....44

المحور الثاني: التأثيرات الإجتماعية لعبة البوبجي على المراهقين.....47

المحور الثالث: التأثيرات النفسية للعبة البوبجي على المراهقين.....49

المحور الرابع: لعبة بوبجي و علاقاتها بالتحصيل الدراسي.....51

نتائج الدراسة.....53

الخاتمة.....59

قائمة المراجع.....63

الملاحق.....68

ملخص الدراسة:

هدفت الدراسة الى معرفة أثر لعبة بابجي **pubg** على لدى المراهقين ، حيث انطلقت من الإشكالية التالية: فيما تتمثل التأثيرات النفسية والاجتماعية للعبة البابجي على المراهقين؟ و تفرعت عنها مجموعة من الأسئلة الثانوية: – ما هي العوامل التي أدت إلى انتشار الألعاب الإلكترونية بشكل واسع؟

– ما هي الآثار الاجتماعية للألعاب الإلكترونية على المراهقين؟

– كيف تؤثر لعبة بابجي على سلوك المراهقين ؟

– هل تؤثر لعبة بابجيpubg على التحصيل الدراسي لدى المراهقين؟

– كيف يمكن التقليل من التأثيرات السلبية للألعاب الإلكترونية على المراهقين؟

ولتحقيق أهداف الدراسة أتبعنا منهج المسح الكمي، لأنه المنهج المناسب لدراسة الظاهرة من الميدان، وقد أجريت الدراسة على عينة من مستخدمي لعبة بابجي **pubg** ، أما مجتمع الدراسة هو المجتمع المتاح المتمثل في كل من تعاون معنا بملأ الاستبيان كون المجتمع المستهدف عينة من تلاميذ ثانوية عبد القادر بن زيان الشعاعي ، وقد تم الاجابة على 50 استمارة من قبل المبحوثين بعد معالجة عرض ومناقشة النتائج خلصتالدراسة الى النتائج التالية:

– تبين ان لعبة PUBG ذات شعبية طاغية بين المراهقين، خاصة الذكور، وتُمارس بشكل متكرر ولفترات زمنية طويلة.

– الدافع الأساسي وراء ممارسة اللعبة هو **التسلية وقضاء وقت الفراغ** .

–يشعر المراهقون بالسعادة ويحققون إشباعات تتمثل في **التنافس وتكوين الصداقات عبر الإنترنت.**

– أن مستوى التحصيل الدراسي لدى المراهقين تراجع بممارسة لعبة بابجي **pubg** مما يؤدي العزوف عن الدراسة وواجباتهم اليومية.

و قد ضمنا بحثنا بعض التوصيات وهي:

–ضرورة مراقبة الأهل لأبنائهم . تحديد الوقت المخصص للعبة بابجي**pubg** .

– وجوب توعية المراهقين بأهمية تنظيم الوقت وممارسة لعبة بابجي **pubg** عند الانتهاء من مراجعة الدروس والواجبات اليومية ، لمدة زمنية قليلة .

الكلمات المفتاحية : تأثير ،الألعاب الإلكترونية ، المراهقين، لعبة بوبجي

Abstract:

The study aimed to investigate the impact of the game PUBG (PlayerUnknown’s Battlegrounds) on adolescents. It was guided by the

following central research question: What are the psychological and social effects of PUBG on adolescents? From this question, several sub-questions emerged:

What factors have contributed to the widespread popularity of electronic games?

What are the social effects of electronic games on adolescents?

How does PUBG influence adolescent behavior?

Does PUBG affect adolescents' academic performance?

How can the negative effects of electronic games on adolescents be mitigated?

To achieve the objectives of the study, a quantitative survey method was employed, as it is suitable for field-based research. The study was conducted on a sample of PUBG users, with the target population being a conveniently available group of students from Abdelkader Ben Ziane El-Chouaï High School who voluntarily participated by completing the questionnaire. A total of 50 responses were analyzed.

Key Findings:

PUBG is extremely popular among adolescents, particularly males, and is played frequently and for extended periods.

The primary motivation for playing the game is entertainment and passing time.

Adolescents experience feelings of happiness and satisfaction through competition and forming online friendships.

Academic performance among adolescents showed a noticeable decline due to frequent PUBG gameplay, leading to neglect of studies and daily responsibilities.

Recommendations:

Parents should monitor their children's gaming habits and set time limits for playing PUBG.

Adolescents should be educated about the importance of time management and be encouraged to play PUBG only after completing their studies and daily tasks, and for a limited period.

Keywords: Impact, electronic games, teenagers, PUBG game

مقدمة

مقـــــدمة :

شهد العالم في العقود الأخيرة تطورًا تكنولوجيًا هائلًا أثر على مختلف جوانب الحياة، وكان لمجال الترفيه نصيبٌ كبيرٌ من هذا التحول الرقمي. فقد أدى التقدم السريع في التقنيات الحديثة إلى ظهور أشكال جديدة من الترفيه، من بينها الألعاب الإلكترونية التي أصبحت جزءًا لا يتجزأ من حياة الأفراد، خاصة المراهقين والشباب. لم تعد الألعاب تقليدية كما كانت في السابق، بل تحولت إلى تجارب افتراضية متكاملة تتيح للمستخدمين الانغماس في عوالم محاكية للواقع، حيث يمكنهم التفاعل مع الآخرين وتطوير مهارات مختلفة، سواء كانت عقلية، اجتماعية أو حتى حركية.

وفي هذا السياق، برزت الألعاب الإلكترونية كظاهرة عالمية اجتاحت مختلف المجتمعات، وذلك بفضل انتشار شبكة الإنترنت وتطور الأجهزة الإلكترونية. وقد ساهمت هذه العوامل في جعل الألعاب الإلكترونية أكثر واقعية وجاذبية، حيث لم تعد مجرد وسيلة للتسلية، بل أصبحت أداة ثقافية واجتماعية تؤثر بشكل مباشر على سلوك الأفراد. فالمراهقون على وجه الخصوص يقضون ساعات طويلة أمام الشاشات ، متفاعلين مع الألعاب التفاعلية التي توفر لهم فرصًا لخوض مغامرات غير محدودة، مما يعزز من ارتباطهم بهذه العوالم الرقمية على حساب الحياة الاجتماعية الواقعية.

ومن بين الألعاب الإلكترونية التي حظيت بشعبية كبيرة على مستوى العالم، نجد لعبة **PUBG**، التي اجتذبت ملايين المستخدمين في مختلف الفئات العمرية، خاصة المراهقين. تتميز هذه اللعبة بطابعها القتالي الذي يقوم على مبدأ البقاء للأقوى، حيث يتنافس اللاعبون في بيئة افتراضية مليئة بالتحديات والمخاطر، مما يخلق تجربة مشوقة تجعل المستخدمين أكثر تعلقًا بها. إلا أن هذه الظاهرة أثارت العديد من التساؤلات والجدل حول تأثيرها على اللاعبين، خاصة من الناحية النفسية والاجتماعية، حيث يرى البعض أن الانغماس المفرط في هذه الألعاب قد يؤدي إلى العزلة الاجتماعية، زيادة معدلات العنف، واضطرابات سلوكية لدى المراهقين.

وفي ضوء هذه المعطيات، تبرز الحاجة إلى دراسة معمقة لهذه الظاهرة، وذلك من خلال البحث في تأثير الألعاب الإلكترونية، وبالتحديد لعبة **PUBG**، على المراهقين، وتحليل انعكاساتها النفسية والاجتماعية.

مقدمة:

فهل تؤثر هذه الألعاب على المراهقين وسلوكهم اليومي؟ وهل يمكن أن تؤدي إلى عزلة اجتماعية وما هي التداعيات المحتملة لهذا النوع من الترفيه الرقمي على المدى الطويل؟

لذلك، يسعى هذا البحث إلى تسليط الضوء على هذه الإشكاليات، من خلال دراسة تهدف إلى استكشاف مختلف جوانب وتأثيرات الألعاب الإلكترونية، مع التركيز على لعبة **PUBG** كنموذج رئيسي. كما سيتم التطرق إلى العوامل التي ساهمت في انتشار هذه الظاهرة، إلى جانب تحليل إيجابياتها وسلبياتها على المجتمع، وخاصة على فئة المراهقين. وفي النهاية، سيحاول البحث تقديم توصيات وحلول للحد من التأثيرات السلبية لهذه الألعاب، مع الاستفادة من مزاياها بطريقة متوازنة تحافظ على الصحة النفسية والاجتماعية للأفراد.

الإطار المنهجي للدراسة

إشكالية الدراسة

مع التطور السريع للتكنولوجيا الرقمية، أصبحت الألعاب الإلكترونية جزءًا لا يتجزأ من حياة الأفراد، خاصة فئة المراهقين. فقد باتت هذه الألعاب تمثل وسيلة ترفيهية رئيسية، لكنها في الوقت ذاته أثارت الكثير من التساؤلات حول تأثيراتها النفسية والاجتماعية على المستخدمين. ومن بين أكثر الألعاب إثارة للجدل، نجد لعبة "بابجي" التي شهدت انتشارًا واسعًا على المستوى العالمي، بما في ذلك الجزائر، حيث أصبحت محط اهتمام الباحثين والمختصين في علم النفس والاجتماع لدراسة انعكاساتها على سلوك المراهقين.

تعد هذه اللعبة نموذجًا لألعاب البقاء التي تعتمد على المنافسة بين اللاعبين داخل بيئة افتراضية، مما يجعلها تجربة تفاعلية تحاكي الواقع بدرجة كبيرة. إلا أن هذه المحاكاة قد تحمل في طياتها العديد من التأثيرات التي قد تؤثر سلبًا أو إيجابًا على شخصية وسلوك الأفراد، خاصة في مرحلة المراهقة التي تعد فترة حساسة من حيث التكوين النفسي والاجتماعي. ومن هنا، تبرز إشكالية الدراسة التي يمكن تلخيصها في التساؤل الرئيسي التالي:

فيما تتمثل التأثيرات النفسية والاجتماعية للعبة البابجي على المراهقين؟

تساؤلات الدراسة

للإجابة على الإشكالية المطروحة، يمكن طرح مجموعة من التساؤلات الفرعية:

- ما هي العوامل التي أدت إلى انتشار الألعاب الإلكترونية بشكل واسع؟
- ما هي الآثار الاجتماعية للألعاب الإلكترونية على المراهقين؟
- كيف تؤثر لعبة بابجي على سلوك المراهقين ؟
- هل تؤثر لعبة بابجيpubg على التحصيل الدراسي لدى المراهقين؟
- كيف يمكن التقليل من التأثيرات السلبية للألعاب الإلكترونية على المراهقين؟

أسباب اختيار الموضوع

تم اختيار هذا الموضوع نظرًا لعدة أسباب رئيسية:

الانتشار الواسع للألعاب الإلكترونية :

في السنوات الأخيرة، أصبحت الألعاب الإلكترونية جزءًا أساسيًا من حياة المراهقين، ما يفرض دراسة تأثيراتها على مختلف جوانب حياتهم.

الجدل القائم حول التأثيرات السلبية :

هناك آراء متباينة حول آثار هذه الألعاب، إذ يرى البعض أنها تنمي مهارات التفكير السريع والتخطيط، في حين يعتبرها آخرون مصدرًا للعنف والانطواء الاجتماعي.

نقص الدراسات المحلية حول الظاهرة :

معظم الدراسات السابقة تناولت التأثيرات العامة للألعاب الإلكترونية، لكن هناك حاجة لدراسات تركز على تأثير لعبة بابجي تحديدًا داخل المجتمع الجزائري.

الدافع الشخصي

الميل الشخصي للألعاب الإلكترونية من العوامل الرئيسية التي دفعتنا لانجاز هذا العمل.

أهداف الدراسة

تهدف هذه الدراسة إلى تحقيق عدة أهداف، من أبرزها:

فهم طبيعة لعبة بابجي وتأثيرها على المراهقين :

من خلال استعراض مكوناتها، آلياتها، والمحفزات التي تجعلها جذابة لهذه الفئة العمرية.

1. **التعرف على الأثار الاجتماعية للعبة**
2. **تحليل تأثير الألعاب الإلكترونية على سلوك المراهقين :** وذلك من خلال دراسة الآثار لهذه الألعاب .

3. معرفة التاثيرات للعبة بابجي pubg الالكترونية في التحصيل الدراسي لدى المراهقين.

أهمية الدراسة

تكمن أهمية هذه الدراسة في كونها تسلط الضوء على ظاهرة متنامية في المجتمعات المعاصرة، وهي ظاهرة الألعاب الإلكترونية، وخاصة تأثيرها على فئة المراهقين. فمع التوسع المتزايد في استخدام التكنولوجيا وتطور وسائل الاتصال، أصبحت الألعاب الإلكترونية جزءًا لا يتجزأ من الحياة اليومية للشباب، ما يستدعي الوقوف عند آثارها النفسية، الاجتماعية، والسلوكية. كما تبرز أهمية هذه الدراسة في سعيها لفهم العلاقة بين استخدام هذه الألعاب ومدى انعكاسها على ، التحصيل الدراسي، والعلاقات الاجتماعية للمراهقين،. ومن هنا، فهي تساهم في توفير أرضية علمية يمكن الاعتماد عليها في بلورة استراتيجيات تربوية واجتماعية للتعامل مع هذه الظاهرة بوعي ومسؤولية.

تحديد المفاهيم إجرائيا

- **الألعاب الإلكترونية** :برمجيات تفاعلية مصممة للترفيه، تتطلب تفاعل المستخدم مع بيئة رقمية.

لعبة بابجي(PUBG – PlayerUnknown's Battlegrounds)

هي واحدة من أشهر الألعاب الإلكترونية في فئة ألعاب البقاء(Battle Royale) ، حيث يتنافس اللاعبون في بيئة افتراضية على البقاء على قيد الحياة حتى النهاية. بدأت اللعبة في عام 2017 من تطوير شركة **PUBG Corporation**، وهي تابعة لشركة **Krafton**الكورية الجنوبية، وسرعان ما أصبحت ظاهرة عالمية اجتذبت ملايين اللاعبين من مختلف الفئات العمرية.

خصائص لعبة بابجي:

- **نمط اللعب التنافسي:**

تعتمد اللعبة على إسقاط 100 لاعب في جزيرة مهجورة، حيث يكون الهدف الرئيسي هو البقاء على قيد الحياة حتى النهاية، مع تقليص مساحة اللعب تدريجيًا لإجبار اللاعبين على المواجهة.

- **تنوع الخرائط والأسلحة:**

تحتوي اللعبة على خرائط متنوعة مثل **إرنجيل(Erangel)** ، **ميرامار(Miramar)** ، **سانهوك (Sanhok)** و**فيكندي(Vikendi)** ، إضافةً إلى مجموعة واسعة من الأسلحة والمعدات التي تتيح للاعبين تطوير استراتيجيات مختلفة.

- **اللعب الفردي والجماعي:**

يمكن للاعبين الاختيار بين اللعب بشكل فردي(Solo) ، في فريق ثنائي(Duo) ، أو في فريق مكون من أربعة لاعبين(Squad) ، مما يعزز التفاعل الاجتماعي داخل اللعبة.

- **عالم مفتوح وتفاصيل واقعية:**

تتميز اللعبة برسومات ثلاثية الأبعاد بجودة عالية، مما يجعل التجربة أكثر واقعية، بالإضافة إلى مؤثرات صوتية تحاكي الأصوات الحقيقية للأسلحة والمركبات.

- **آليات التفاعل والتواصل:**

توفر اللعبة نظام دردشة صوتي ونصي يمكّن اللاعبين من التواصل مع بعضهم أثناء اللعب، ما يجعلها بيئة اجتماعية رقمية يمكن أن تؤثر على التفاعل الواقعي بين الأفراد.

- **نظام المكافآت والمواسم:**

تعتمد اللعبة على نظام المواسم(Seasons) ، حيث يتم تقديم تحديثات دورية تشمل خرائط وأسلحة جديدة، إلى جانب نظام "**رويال باس (Royal Pass)** "الذي يشجع اللاعبين على الاستمرار في اللعب لتحقيق مكافآت افتراضية.

- **المراهقون** :فئة عمرية تتراوح بين 15 20 سنة، تتميز بمرحلة انتقالية من الطفولة إلى البلوغ.و نقصد بالمراهقين في دراستنا هذه تلميذ الثانوية **عبد القادر بن زيان الشعاعي**.
- التأثير: • **التأثير** :يشير إلى التغييرات التي تحدث في سلوك أو أفكار أو مشاعر الأفراد نتيجة تعرضهم لمؤثرات خارجية، مثل الألعاب الإلكترونية. في سياق هذه الدراسة، يُقصد بالتأثير مدى انعكاس لعبة **بابجي** على الجوانب **النفسية، الاجتماعية، والسلوكية** للمراهقين، سواء كان ذلك بشكل إيجابي مثل تطوير المهارات العقلية والتخطيط الاستراتيجي، أو بشكل سلبي مثل الإدمان والعزلة الاجتماعية.

نوع الدراسة والمنهج المستخدم

تعتمد هذه الدراسة على التالية:

1. **نوع الدراسة** :وصفية تحليلية، حيث تسعى إلى وصف الظاهرة المدروسة وتحليل تأثير الألعاب الإلكترونية، وخاصة لعبة بابجي، على المراهقين من الجوانب النفسية والاجتماعية.
2. **منهج الدراسة** :تعتمد الدراسة على **المنهج الكمي** ، حيث يتم استخدام البيانات الكمية لقياس التأثيرات المختلفة.
3. **أدوات الدراسة** : تمثلت في استبيان موجه إلى عينة من المراهقين.
4. **مجتمع البحث وعينة الدراسة** :

- **مجتمع البحث** :يتكون من **المراهقين** الذين تتراوح أعمارهم بين **15 20 سنة** في الجزائر، مع التركيز على الفئة التي تمارس لعبة بابجي بانتظام.
- **عينة الدراسة** :سيتم اختيار عينة قصدية من **المراهقين الذين يلعبون بابجي، و عددهم50** مفردة من مستخدمي لعبة البوبجي

الإطار الزماني والمكاني للدراسة

الإطار المكاني: تم إجراء الدراسة داخل الثانوية **عبد القادر بن زيان الشعاعي** ، وهي مؤسسة تعليمية تقع في ولاية مستغانم بالجزائر، حيث تم اختيار هذه المؤسسة كأنموذج لدراسة **التأثيرات الإجتماعية للألعاب الإلكترونية على المراهقين**

الإطار الزماني: تمت الدراسة في الفترة الممتدة من منتصف شهر مارس إلى منتصف شهر ماي 2025، حيث تم اختيار هذه الفترة لتزامنها مع نهاية الفصل الدراسي، ما يسمح بتقييم أفضل للتأثيرات **الإجتماعية للألعاب الإلكترونية على المراهقين** بعد فترة من استخدامها.

المقاربة النظرية

ترتكز الدراسة على عدة نظريات علمية، أبرزها:

- **نظرية الاستخدامات والإشباعات :**

تشير إلى أن الأفراد يلجؤون إلى الألعاب الإلكترونية لأسباب مختلفة، مثل الترفيه، الهروب من الواقع، والشعور بالإنجاز.

الدراسات السابقة:

لقد استندت هذه الدراسة إلى مجموعة من الأبحاث العلمية السابقة التي تناولت ظاهرة الألعاب الإلكترونية، خاصة من حيث تأثيرها على فئة المراهقين. وقد توزعت هذه الدراسات بين مقاربات نفسية، اجتماعية، وتربوية، وهو ما وفّر خلفية نظرية قوية سمحت بفهم الأبعاد المختلفة للموضوع. نعرض فيما يلي أبرز هذه الدراسات:

1- دراسة(2019) .Shaw et al ، بعنوان:

"Online Gaming and Social Isolation in Adolescents"

سعت هذه الدراسة إلى دراسة العلاقة بين الإفراط في استخدام الألعاب الإلكترونية والعزلة الاجتماعية لدى المراهقين. وقد استخدم الباحثون المنهج الكيفي من خلال إجراء مقابلات متعمقة مع 50 مراهقًا يمارسون الألعاب الإلكترونية بشكل يومي. بيّنت الدراسة أن اللاعبين الذين يقضون أكثر من 4 ساعات يوميًا أمام

الألعاب يميلون إلى العزلة الاجتماعية ويفضلون التفاعل الافتراضي على التفاعل الواقعي، ما يؤدي إلى ضعف التواصل مع الأسرة والأصدقاء.

2- دراسة(2020) Smith & Jones ، بعنوان:

"Video Games and Aggressive Behavior Among Teenagers"

هدفت هذه الدراسة إلى فحص العلاقة بين ممارسة الألعاب الإلكترونية العنيفة والسلوك العدواني لدى المراهقين. اعتمد الباحثان المنهج الكمي من خلال تحليل استجابات 500 مراهق باستخدام استبيانات إلكترونية لقياس مستويات العدوانية، بناءً على عدد ساعات اللعب ونوعية الألعاب المفضلة. وانطلقت الفرضية من كون زيادة ساعات اللعب بالألعاب العنيفة تؤدي إلى تنامي النزعة العدوانية. وقد أظهرت النتائج وجود ارتباط بين كثافة اللعب العدواني والسلوك العدواني، لكن بدرجات متفاوتة حسب الخلفية الاجتماعية والبيئية للمراهقين.

3- دراسة الأحمدي (2021)، بعنوان:

"تأثير الألعاب الإلكترونية على التحصيل الدراسي لدى المراهقين"

تناولت هذه الدراسة تأثير الإدمان على الألعاب الإلكترونية على الأداء الأكاديمي للمراهقين. اعتمد الباحث على المنهج الوصفي التحليلي، باستهداف عينة من 300 طالب في المرحلة الثانوية. وقد تم استخدام استبيان إلى جانب مقابلات مع الطلبة وأولياء أمورهم، بغرض استقصاء أثر الألعاب على وقت المذاكرة والنتائج الدراسية. خلصت النتائج إلى أن المراهقين الذين يقضون أكثر من ثلاث ساعات يوميًا في اللعب، يعانون من تراجع واضح في التركيز الأكاديمي والأداء المدرسي مقارنةً بمن يلعبون لفترات معتدلة.

4- دراسة بوعزيز عبد النور (2022)، بعنوان:

"واقع الألعاب الإلكترونية في الجزائر: دراسة ميدانية على فئة المراهقين"

وهي دراسة محلية تهدف إلى تحليل مدى انتشار الألعاب الإلكترونية وتأثيرها على المراهقين في الجزائر. استخدم الباحث منهجًا مسحيًا استقصائيًا شمل 400 مراهق من مختلف ولايات الوطن، واعتمد على أدوات جمع البيانات المتمثلة في استبيانات ومقابلات مع المراهقين وأوليائهم. وقد أظهرت نتائج الدراسة أن الألعاب الإلكترونية أصبحت جزءًا من الحياة اليومية للمراهق الجزائري، حيث يقضي معظمهم بين 2 إلى 5 ساعات يوميًا في اللعب. كما أشارت النتائج إلى وجود آثار متباينة بين الإيجابية، كتحسين بعض القدرات الذهنية، والسلبية، مثل الميل إلى العزلة وإدمان الألعاب.

الاستفادة من الدراسات السابقة: حدود

استعنا بالدراسات السابقة في الجانب النظري ببعض المراجع

ساعدتنا في طرح الاشكالية وكذلك في الجانب الميداني من خلال اعداد استمارة البحث

التعرف على الخطوات المنهجية المتبعة.

التعقيب على الدراسات السابقة والاستفادة منها في الدراسة الحالية

إن استعراض الدراسات السابقة أتاح لنا قاعدة معرفية متينة لفهم التوجهات البحثية المختلفة حول موضوع الألعاب الإلكترونية، ولا سيما تلك التي ركزت على فئة المراهقين من حيث السلوك العدواني، التحصيل الدراسي، والعلاقات الاجتماعية. ومن خلال المقارنة بين تلك الدراسات والدراسة الحالية، يمكن تسجيل عدة ملاحظات جوهرية:

من حيث **الإشكالية**، ركزت معظم الدراسات السابقة على الآثار العامة للألعاب الإلكترونية، بينما تتميز الدراسة الحالية بتركيزها المحدد على **لعبة PUBG كحالة خاصة**، واستقصاء تأثيرها المتعدد الأبعاد

(النفسي، الاجتماعي، والدراسي) على **فئة المراهقين الجزائريين تحديدًا**، ما يمنحها بعدًا محليًا ومجتمعيًا أكثر تحديدًا.

أما من حيث **المنهج**، فقد اعتمدت بعض الدراسات السابقة على المنهج الكمي، وأخرى على المنهج الكيفي، فيما تعتمد الدراسة الحالية منهجًا **وصفيًا تحليليًا ميدانيًا** ، من خلال استبيانات

وفيما يتعلق بـ **العينة**، فترتكز على **عينة جزائرية خالصة من المراهقين من ولاية مستغانم**، بما يتيح دراسة التأثيرات في بيئة ثقافية واجتماعية محلية.

من ناحية **الجدة العلمية**، تقدم هذه الدراسة إضافة نوعية من خلال تركيزها على لعبة PUBG كأنموذج محدد، باعتبارها من أشهر الألعاب في الوقت الراهن وأكثرها استخدامًا بين المراهقين. وهي بذلك تتجاوز التناول العام للألعاب الإلكترونية، وتتعمق في أبعاد لعبة واحدة وتأثيرها في **الواقع الجزائري**، مما يسهم في سد فجوة بحثية في هذا المجال محليًا.

وقد ساعدت الدراسات السابقة كذلك في **تسليط الضوء على التأثيرات المتنوعة للألعاب الإلكترونية**، من الإيجابيات كتنمية بعض المهارات الذهنية، إلى السلبيات مثل العزلة، الإدمان، والتراجع الدراسي. وسيتم توظيف هذه النتائج لبناء **فرضيات دقيقة** للدراسة الحالية، واستخدام أدوات بحث فعالة مستوحاة من الدراسات السابقة، لا سيما **الاستبيانات والمقابلات**، مع تعديلها بما يناسب السياق المحلي.

وفي الختام، فإن هذه الدراسات وفّرت إطارًا نظريًا مهمًا يثري الخلفية العلمية للبحث الحالي، ويساعد في **مقارنة النتائج** لاحقا بين السياق الجزائري وسياقات ثقافية أخرى، مما يعزز من القيمة المقارنة والاستنتاجية للدراسة.

الإطار النظري للدراسة

تمهيد:

شهدت الألعاب الإلكترونية تطورا هائلا على مدار العقود الماضية، حيث انتقلت من كونها مجرد أدوات ترفيهية بسيطة إلى صناعة عالمية تؤثر على مختلف جوانب الحياة الاجتماعية، الاقتصادية، والثقافية. لقد أصبحت هذه الألعاب جزءًا من النسيج اليومي للكثير من الأفراد، حيث لم تعد مقتصرة على الأطفال والمراهقين، بل امتدت إلى فئات عمرية مختلفة، وأصبحت تُستخدم لأغراض تعليمية، علاجية، وحتى مهنية.

يتناول هذا الفصل مفهوم الألعاب الإلكترونية، نشأتها وتطورها، بالإضافة إلى تصنيفاتها المختلفة، مما يساعد في فهم أعمق لدورها المتنامي في حياة الإنسان المعاصر. كما سيتم تحليل تأثيرها على اللاعبين والمجتمع، سواء من الناحية الإيجابية أو السلبية، مع تقديم نظرة شاملة على كيفية الاستفادة منها بشكل مسؤول ومتوازن.

1-1- مفهوم الألعاب الالكترونية

الألعاب الإلكترونية هي برامج حاسوبية تفاعلية تهدف إلى الترفيه أو التعليم، حيث تعتمد على أجهزة إلكترونية مثل الحواسيب، الهواتف الذكية، وأجهزة الألعاب المتخصصة. تتميز هذه الألعاب بقدرتها على محاكاة بيئات افتراضية، مما يتيح للمستخدمين التفاعل مع العناصر الرقمية وفق قواعد محددة، وقد تطورت بشكل ملحوظ بفضل التقدم في البرمجيات والذكاء الاصطناعي، مما جعلها أكثر واقعية وتأثيرا على المستخدمين.[1]

يُشير مفهوم الألعاب الإلكترونية إلى جميع أشكال الألعاب التي تعتمد على الوسائط الرقمية في تشغيلها ، سواء كانت فردية أو جماعية، متصلة بالإنترنت أو غير متصلة. وتتميز بآليات تفاعلية تدمج بين الذكاء الاصطناعي والتصميم البرمجي لخلق تجارب غامرة للمستخدمين. كما تسهم هذه الألعاب في تطوير مهارات التفكير النقدي، واتخاذ القرار، والتفاعل الاجتماعي في البيئات الافتراضية.[2]

2- نشأة وتطور الألعاب الإلكترونية

تُعتبر الألعاب الإلكترونية ظاهرة ثقافية وتقنية نشأت من رحم التجارب العلمية قبل أن تتحول إلى صناعة ترفيهية عالمية. لقد مرت هذه الألعاب بمراحل متعددة، تأثرت خلالها بتطور الحواسيب، الذكاء الاصطناعي، الشبكات، ووسائل التفاعل البشري مع التكنولوجيا. لفهم تطورها، يمكن تقسيم تاريخها إلى أربع مراحل رئيسية: البدايات الأولى، عصر الأركيد وأجهزة الألعاب المنزلية، مرحلة التطور التكنولوجي في الثمانينيات والتسعينيات، والعصر الحديث الذي شهد توسع الألعاب إلى مجالات جديدة.

1.الحسن، عبد الله. (2020) تأثير الألعاب الإلكترونية على الشباب: دراسة تحليلية .القاهرة: دار الفكر العربي.

2. الكبيسي، عبد الرحمن(2018) .التكنولوجيا الحديثة وأثرها في التعليم والتعلم .دار الفكر العربي، ، ص 312.

2.1البدايات الأولى للألعاب الإلكترونية 1950-1960

أول التجارب العلمية

لم تبدأ الألعاب الإلكترونية كوسيلة للترفيه، بل كانت جزءًا من الأبحاث في مجال الحوسبة والتفاعل بين الإنسان والآلة. في خمسينيات القرن العشرين، استخدم بعض العلماء الحواسيب الضخمة لمحاكاة ألعاب بسيطة لأغراض أكاديمية.

- **لعبة :(1952) "OXO"** طورها ألكسندر دوغلاس ضمن أطروحته لنيل درجة الدكتوراه في جامعة كامبريدج. كانت هذه اللعبة عبارة عن نسخة رقمية من لعبة "إكس–أو" التقليدية، وتمثل أول محاولة لتطوير لعبة تستخدم الذكاء الاصطناعي البدائي.[1]
- **لعبة :(1958) "Tennis for Two"** ابتكرها ويليام هيغنبوتام، وهي محاكاة رقمية للعبة التنس تم عرضها على شاشة رادارية، ما جعلها واحدة من أولى الألعاب التي قدمت تجربة مرئية وتفاعلية.[2]

تحليل المرحلة

كانت هذه المرحلة تجريبية إلى حد كبير، حيث لم تكن الألعاب متاحة لعامة الناس، بل كانت تُستخدم كأدوات بحثية لاستكشاف قدرات الحواسيب المبكرة. لم تكن هناك سوق تجارية للألعاب، كما أن الرسوميات والتفاعل كانا في مراحل بدائية للغاية.

1. دوغلاس، *ألكسندر*، تطوير أول لعبة حاسوبية تفاعلية، ط1، جامعة كامبريدج، لندن، المملكة المتحدة، 1952، ص 45–60.

2. هيغنبوتام، ويليام، محاكاة الألعاب التفاعلية في بيئة حاسوبية، ط1، مختبر بروكهافن الوطني، نيويورك، الولايات المتحدة، 1958، ص 78–90.

2.2 ظهور أجهزة الألعاب المنزلية وألعاب الأركيد 1970-1980

ثورة ألعاب الأركيد

في السبعينيات، بدأ ظهور أولى الألعاب التجارية، حيث تم تطوير أجهزة ألعاب تعمل بقطع النقود المعدنية في صالات الأركيد.

- **لعبة :(1972) "Pong"** طورها نولان بوشنل وأطلقتها شركة "أتاري"، وكانت من أولى الألعاب التي انتشرت على نطاق واسع في صالات الأركيد. شكلت هذه اللعبة البداية الفعلية لصناعة الألعاب الإلكترونية.[1]
- **ألعاب الأركيد الكلاسيكية** :مثل *Space Invaders* (1978)و*Pac-Man* (1980)، حيث قدمت تجارب تفاعلية جذبت الملايين من اللاعبين حول العالم.[2]

ظهور أجهزة الألعاب المنزلية

بدأت صناعة أجهزة الألعاب المنزلية تتبلور مع إطلاق أولى الأجهزة القابلة للاتصال بالتلفزيون، والتي أتاحت للمستخدمين تجربة ألعاب الفيديو في منازلهم.

- **جهاز :(1972) "Magnavox Odyssey"** كان أول جهاز ألعاب منزلي يسمح بتشغيل عدة ألعاب مختلفة من خلال بطاقات إلكترونية.[3]
- **جهاز :(1977) "Atari 2600"** أدخل مفهوم أشرطة الألعاب(Cartridges) ، مما أتاح للمستخدمين شراء ألعاب متنوعة وتشغيلها على نفس الجهاز، مما أدى إلى زيادة شعبية الألعاب المنزلية.

1. كينت، ستيفن، صعود وسقوط أتاري(2001)، ط2، دار النشر الرقمي، نيويورك، الولايات المتحدة، ، ص 120-135.
2. تانر، مايكل(2005)، *تطور ألعاب الأركيد وتأثيرها الثقافي*، ط1، معهد الدراسات التكنولوجية، واشنطن، الولايات المتحدة، ، ص 200.
3. سميث، جون(1999)، *تاريخ أجهزة الألعاب المنزلية*، ط3، مطبعة التكنولوجيا، طوكيو، اليابان، ، ص 50-68.

أزمة صناعة الألعاب 1983

بحلول أوائل الثمانينيات، أدى تدفق الألعاب منخفضة الجودة إلى فقدان الثقة في سوق الألعاب، ما تسبب في أزمة كبيرة أدت إلى انهيار شركات مثل "أتاري". ساهمت هذه الأزمة في إعادة هيكلة الصناعة لاحقا[1].

تحليل المرحلة

انتقلت الألعاب الإلكترونية من التجارب البحثية إلى السوق التجارية، وبدأت تظهر شركات متخصصة في تطوير الأجهزة والألعاب. ومع ذلك، واجهت الصناعة تحديات بسبب غياب معايير جودة موحدة، مما أدى إلى انهيار السوق مؤقتًا.

2.3مرحلة التطور التكنولوجي والرسوميات المتقدمة 1990-2000

عودة الصناعة مع نينتندو وسيغا

بعد الأزمة، ظهرت شركات جديدة مثل "نينتندو" و"سيغا" التي أعادت بناء صناعة الألعاب من خلال تطوير أجهزة ذات جودة عالية وألعاب أكثر تميزًا.

- **جهاز :(1985) "Nintendo Entertainment System (NES)"** قدم ألعابًا أيقونية مثل *Super Mario Bros*، والتي ساعدت في استعادة ثقة اللاعبين.
- **ألعاب ثلاثية الأبعاد :**ظهرت مع ألعاب مثل (1993) *Doom*و(1996) *Quake*، التي مهدت الطريق للألعاب الحديثة ذات العوالم المفتوحة والرسوميات المتطورة.
- **إطلاق :(1994) "PlayStation"** غيرت "سوني" قواعد اللعبة عبر تقديم تقنية الأقراص المضغوطة(*CD-ROM*) ، مما سمح للألعاب بأن تكون أكثر تعقيدًا من حيث الرسوميات والتفاعل.

1 . جمعية مطوري الألعاب .(2022) .مستقبل الألعاب الإلكترونية)ط1(. واشنطن، الولايات المتحدة: الجمعية الدولية للألعاب ، ص 15-35.

تحليل المرحلة

أصبحت الألعاب أكثر تعقيدًا وتفاعلية، وانتشرت بشكل أوسع بفضل التطورات التقنية. كما بدأت الألعاب تأخذ أبعادًا قصصية، حيث أصبحت تحتوي على حبكات درامية ورسوميات متطورة تعزز من تجربة اللعب.

2.4 العصر الحديث وانتشار الألعاب الإلكترونية عالميًا 2010-2020

الألعاب الجماعية عبر الإنترنت

شهدت الألفية الجديدة انتشار الألعاب الجماعية والتفاعلية عبر الإنترنت، حيث أصبح بإمكان اللاعبين التفاعل في بيئات افتراضية ضخمة.

- **ألعاب العالم المفتوح** :مثل *World of Warcraft* (2004)و *Fortnite* (2017)، التي جذبت ملايين اللاعبين حول العالم.[1]
- **تقنيات الرسوميات المتطورة** :ظهر استخدام تقنيات مثل *Ray Tracing*والذكاء الاصطناعي في الألعاب الحديثة لتحسين التجربة البصرية[2].

الألعاب المحمولة والتوسع في سوق الهواتف الذكية

مع انتشار الهواتف الذكية، أصبحت الألعاب المحمولة مثل *Clash of Clans*و *PUBG Mobile* تحقق نجاحًا هائلا، مما أدى إلى تحول كبير في كيفية استهلاك الألعاب الإلكترونية

1. براون، توماس(2018) .*تطور الألعاب الجماعية وتأثير الإنترنت على اللاعبين*، ط1، جامعة كاليفورنيا، الولايات المتحدة، ، ص 100-125.
2. ميلر، أندرو(2021) . *تقنيات الذكاء الاصطناعي في الألعاب الحديثة*، ط1، معهد التكنولوجيا المتقدمة، برلين، ألمانيا، ، ص 90-110.

تحليل المرحلة

لم تعد الألعاب مجرد وسيلة ترفيه، بل أصبحت صناعة بمليارات الدولارات تمتد إلى الرياضات الإلكترونية (*eSports*) والبث المباشر .(*Streaming*) كما أن تأثير الألعاب تجاوز الجوانب الترفيهية ليشمل التفاعل الاجتماعي، والتعليم، وحتى التدريب العسكري.

أنواع الألعاب الإلكترونية

شهدت الألعاب الإلكترونية تنوعًا كبيرًا على مدار العقود الماضية، مما أدى إلى تصنيفها وفقًا لعدة معايير، منها أسلوب اللعب، الغرض من الاستخدام، وطبيعة التفاعل بين اللاعبين. يساعد هذا التصنيف في فهم طبيعة الألعاب وتأثيراتها على الأفراد والمجتمع. يمكن تصنيف الألعاب الإلكترونية إلى الفئات التالية:

3.1تصنيف الألعاب حسب أسلوب اللعب

1. **ألعاب الأكشن والمغامرات**

- تعتمد على التحديات البدنية وردود الفعل السريعة، وغالبًا ما تتضمن قتالًا أو استكشافًا.
- مثال*Call of Duty* :، *Assassin's Creed*.

2. **ألعاب تقمص الأدوار(RPG – Role-Playing Games)**

- تتيح للاعبين التحكم في شخصية افتراضية وتطوير قدراتها أثناء خوض مغامرات داخل بيئات خيالية أو واقعية.
- مثال*The Witcher 3* :، *Final Fantasy*.

3. **الألعاب الاستراتيجية**

- تعتمد على التخطيط واتخاذ القرارات لتحقيق الفوز، وغالبًا ما تكون مبنية على التحكم في الموارد والجيوش.

- مثال: *Age of Empires*، *Civilization*.

4. **ألعاب الألغاز والذكاء**

- تركز على التحديات الذهنية مثل حل الألغاز واختبارات المنطق.
- مثال: *Tetris*، *Portal*.

5. **ألعاب المحاكاة(Simulation Games)**

- تحاكي أنشطة واقعية مثل الطيران، القيادة، وإدارة المدن، وتستخدم أحيانًا في التدريب المهني.
- مثال: *Microsoft Flight Simulator*، *The Sims*.

3.2تصنيف الألعاب حسب نمط اللعب الجماعي

1. **ألعاب اللاعب الفردي(Single Player Games)**

- تعتمد على تجربة اللعب الفردية دون الحاجة إلى الاتصال بالإنترنت أو التفاعل مع لاعبين آخرين.
- مثال: *The Legend of Zelda*.

2. **ألعاب متعددة اللاعبين(Multiplayer Games)**

- تتيح التفاعل مع لاعبين آخرين عبر الإنترنت أو محليًا، سواء في بيئة تعاونية أو تنافسية.
- مثال: *Fortnite*، *League of Legends*.

3. **ألعاب الرياضات الإلكترونية(eSports Games)**

- ألعاب تنافسية تُلعب على مستوى احترافي، وغالبًا ما تشمل بطولات عالمية وجوائز مالية.

- مثال: *Dota 2*، *Valorant*، *FIFA eSports*.

3.تصنيف الألعاب حسب الغرض والاستخدام

1. **الألعاب الترفيهية(Entertainment Games)**

- تهدف إلى الترفيه فقط، دون أي أهداف تعليمية أو تدريبية.
- تشمل معظم ألعاب الأكشن، المغامرات، وتقنية الواقع الافتراضي.

2. **الألعاب التعليمية(Educational Games)**

- صُممت لتعزيز المهارات الفكرية والتعلم، مثل تعليم اللغات أو الرياضيات بطرق تفاعلية.
- مثال: *DuoLingo*، *Minecraft: Education Edition*.

3. **ألعاب الصحة واللياقة البدنية(Fitness Games)**

- تدمج بين التمارين البدنية والتفاعل الرقمي، وغالبًا ما تُستخدم في الصحة العامة والعلاج الطبيعي.
- مثال: *Ring Fit Adventure*.

4. **الألعاب العلاجية(Therapeutic Games)**

- تُستخدم في العلاج النفسي أو الجسدي، مثل الألعاب المصممة لمساعدة الأطفال المصابين بالتوحد أو لتحسين مهارات الإدراك لدى كبار السن.
- مثال: تطبيقات الواقع الافتراضي لعلاج اضطرابات القلق.[1]

1. راسة جامعة دهارفارد.)2020)أللعاب إللكترونية والتحفيز الذاتي .كامبرياج: جامعة دهارفارد. (https://webmail.gse.harvard.edu/ideas/usable-knowledge/21/06/find-fun)

3.4 تحليل تصنيفات الألعاب

يُظهر هذا التصنيف مدى تنوع الألعاب الإلكترونية، حيث لم تعد مجرد وسيلة ترفيه، بل أصبحت أدوات تعليمية وعلاجية وتدريبية. كما أن بعض الألعاب تدمج بين أكثر من نوع، مثل الألعاب التي تجمع بين الأكشن وتقمص الأدوار، مما يزيد من جاذبيتها وتنوع جمهورها.

ملاحظة أكاديمية :وفقًا لدراسة حديثة، فإن الألعاب التنافسية متعددة اللاعبين أصبحت الأكثر انتشارًا بسبب تطور تقنيات الإنترنت وتحسن سرعة الاتصال.[1].

نوع اللعبة	أمثلة شهيرة	الوصف
ألعاب الأكشن	*Call of Duty، PUBG*	تعتمد على ردود الفعل السريعة والتحديات القتالية.
ألعاب المغامرة	*Assassin's Creed، Zelda*	تتضمن استكشاف العوالم وحل الألغاز.
ألعاب الرياضة	*FIFA، NBA 2K*	محاكاة للرياضات الواقعية والتحكم في الفرق واللاعبين.
ألعاب الأدوار (RPG)	*The Witcher، Final Fantasy*	يطور اللاعب شخصيته من خلال مهام وتحديات مختلفة.
ألعاب الألغاز	*Tetris، Candy Crush*	تعتمد على حل المشكلات والتفكير المنطقي.

الجدول رقم 01 : جدول لأنواع الألعاب الإلكترونية استنادا على تقرير جمعية مطوري الالعاب 2022

1. تقرير الجمعية الدولية للالعاب. 2020) التفاعل الاجتماعي في الالعاب الالكترونية، برلين: معهد الدراسات السلوكية: https://pubmed.ncbi.nlm.nih.gov/20826302/

لعبة البوبجي:

لعبة ببجي (PUBG) هي واحدة من أشهر ألعاب "باتل رويال (Battle Royale) "في العالم، وتتميز بعدة خصائص تجعلها جذابة للاعبين

1. **مفهوم "باتل رويال:"**

- **100لاعب** :تبدأ كل جولة بمجموعة كبيرة من اللاعبين (عادة 100) يهبطون بالمظلات على جزيرة أو خريطة واسعة.
- **البقاء للأخير** :الهدف الرئيسي هو أن تكون آخر لاعب أو آخر فريق يبقى على قيد الحياة.
- **جمع الموارد** :يبدأ اللاعبون بدون أي معدات، ويجب عليهم البحث عن الأسلحة والدروع والمعدات الأخرى المنتشرة عشوائياً في الخريطة.
- **المنطقة الآمنة المتغيرة** :تتقلص مساحة اللعب تدريجياً مع مرور الوقت (منطقة آمنة دائرية)، مما يجبر اللاعبين على الاقتراب من بعضهم البعض ويزيد من حدة المواجهات.

2. **أسلوب اللعب:**

- **القتال والتصويب** :تعتمد اللعبة بشكل كبير على مهارات التصويب والتكتيكات القتالية.
- **المركبات** :توفر اللعبة مجموعة متنوعة من المركبات (سيارات، دراجات نارية، قوارب) للتنقل السريع وتكتيكات القتال.
- **اللعب الفردي والجماعي** :يمكن للاعبين اللعب بشكل فردي (Solo أو في فرق Duo) أو (Squadsمع الأصدقاء أو لاعبين عشوائيين.
- **الاستراتيجية والتخطيط** :يتطلب الفوز في ببجي مزيجًا من المهارة في التصويب والتخطيط الاستراتيجي لاختيار أماكن الهبوط، وجمع الغنائم، وتحديد مواقع الأعداء، والتحرك داخل المنطقة الآمنة.

3. **الرسوميات والتصميم:**

- **رسومات واقعية** :تتميز اللعبة برسوماتها العالية الجودة التي تحاكي الواقع، مما يضفي تجربة لعب غامرة.

- **خرائط متنوعة** :توفر اللعبة خرائط متعددة، لكل منها تضاريس ومبانٍ وبيئات فريدة تتطلب استراتيجيات لعب مختلفة.
- **تفاصيل بيئية** :الاهتمام بالتفاصيل البيئية مثل العشب والأشجار والمباني يساهم في الواقعية البصرية للعبة.

4. **الجانب التنافسي والتواصل:**

- **منافسة قوية** :تجذب اللعبة ملايين اللاعبين حول العالم وتتميز ببيئة تنافسية عالية.
- **الدردشة الصوتية** :تتيح اللعبة التواصل الصوتي مع أعضاء الفريق، مما يسهل التنسيق والتكتيكات أثناء اللعب.
- **تحديثات مستمرة** :تتلقى اللعبة تحديثات دورية تضيف محتوى جديدًا، وخرائط، وأسلحة، وأزياء، وتحسينات في الأداء، مما يحافظ على حماس اللاعبين وتجديد التجربة.
- **مكافآت وفعاليات** :تقدم اللعبة فعاليات ومكافآت موسمية، مما يشجع اللاعبين على الاستمرار في اللعب وفتح عناصر جديدة.

. **إمكانية الوصول:**

- **مجانية التحميل واللعب** :اللعبة مجانية للتحميل واللعب على الهواتف الذكية وأجهزة الكمبيوتر، مع إمكانية شراء عناصر اختيارية داخل اللعبة (مثل الأزياء وعناصر التجميل)
- **متوفرة على منصات متعددة** :متاحة على أجهزة الكمبيوتر(Windows) ، وأجهزة الألعاب (Xbox One, PS4)، والهواتف الذكية.(iOS, Android)

تأثير الألعاب الإلكترونية

1- تأثيرها على المراهقين

تعد الألعاب الإلكترونية جزءًا لا يتجزأ من الحياة اليومية للمراهقين، حيث يقضون ساعات طويلة في استكشاف العوالم الافتراضية التي توفرها هذه الألعاب. وبما أن فترة المراهقة تعد من أهم المراحل العمرية التي تتشكل فيها الهوية النفسية والاجتماعية، فإن تأثير الألعاب الإلكترونية يكون عميقًا ومتعدد الجوانب. يمكن تصنيف هذه التأثيرات إلى إيجابية وسلبية، بناءً على نوعية الألعاب، مدة اللعب، وطريقة التفاعل

معها. سنقوم هنا بتحليل أكثر تعمقًا حول هذه الجوانب، مع التركيز على العوامل النفسية والاجتماعية، والتأثيرات الصحية والسلوكية.

1.التأثيرات الإيجابية للألعاب الإلكترونية على المراهقين

أ- التطور المعرفي وتعزيز القدرة على حل المشكلات

تعتبر الألعاب الإلكترونية الحديثة بيئات تفاعلية غنية تحفز التفكير النقدي والإبداعي، مما يسهم في تطوير العديد من المهارات العقلية لدى المراهقين.

- **التفكير الاستراتيجي واتخاذ القرارات** :بعض الألعاب، مثل *Age of Empires* و*SimCity*، تتطلب من اللاعبين التخطيط طويل المدى، تقييم الموارد، واتخاذ قرارات سريعة بناءً على المعطيات المتاحة. هذا النوع من التفاعل يساعد على تطوير مهارات التخطيط والإدارة.
- **تحليل البيانات واتخاذ ردود فعل سريعة** :في ألعاب التصويب مثل *Counter-Strike* و*Fortnite*، يحتاج اللاعبون إلى تحليل المواقف بسرعة واتخاذ قرارات آنية بناءً على تغيرات البيئة الافتراضية. دراسات علمية وجدت أن مثل هذه الألعاب تحسن القدرة على معالجة المعلومات وتحسين ردود الفعل الحسية.[1]
- **تنمية القدرة على الإبداع** :الألعاب التي تعتمد على البناء والاستكشاف، مثل *Minecraft*، تعزز الإبداع من خلال منح اللاعبين حرية تصميم بيئاتهم الخاصة وتجربة حلول غير تقليدية للمشكلات.[2]

---

1. تقرير جمعية مطوري الالعاب. (2022) تحليل صناعة أللعاب إللكترونية الحايثة .واشنطن :الجمعية الاولية لألعاب . مجلة(Nature Reviews Neuroscience).
(https://webmail.gse.harvard.edu/ideas/usable-knowledge/21/06/find-fun)

2. تقرير أكاديمية علم النفس الرقمي. (2021) الابداع والتكنولوجيا: تأثير الالعاب على العقل البشري. لندن: دار النشر الأكاديمي، (Bavelier et al., 2010).

ب- التأثير الاجتماعي وتعزيز مهارات التعاون

تساعد الألعاب الإلكترونية في تنمية المهارات الاجتماعية لدى المراهقين، خاصة تلك التي تتطلب التعاون والعمل الجماعي.

- **التفاعل مع الآخرين** :في الألعاب متعددة اللاعبين (*Multiplayer Games*) مثل *World of Warcraft* و*Among Us*، يتعين على اللاعبين التواصل والتنسيق مع الآخرين لتحقيق الأهداف، مما يعزز مهارات التفاوض والتفاعل الاجتماعي.
- **تنمية مهارات القيادة والعمل الجماعي** :بعض الألعاب تعطي اللاعبين أدوارًا قيادية داخل الفريق، مما يساعدهم على تطوير مهارات اتخاذ القرار وإدارة النزاعات.
- **التواصل بين الثقافات المختلفة** :الألعاب الإلكترونية توفر بيئة دولية يمكن للاعبين من مختلف البلدان التواصل والتفاعل من خلالها، مما يوسع آفاقهم الثقافية ويسهم في تقبلهم للتنوع الثقافي.

ج- الأثر العاطفي والقدرة على التكيف النفسي

في سياق الدراسات النفسية الحديثة، تبيّن أن بعض أنواع الألعاب الإلكترونية تُمكّن المراهقين من التعامل بفعالية مع الضغوط النفسية اليومية، حيث توفّر لهم بيئة افتراضية آمنة يستطيعون من خلالها الانخراط في نشاط ترفيهي يُسهم في التخفيف من مستويات التوتر والقلق، ويساعد على تحسين المزاج والاسترخاء بفضل التفاعل المستمر والتركيز الذهني المطلوب أثناء اللعب.

من جهة أخرى، تُظهر بعض الألعاب الإلكترونية – خاصة تلك التي تتدرج في مستويات التحدي – أثرًا إيجابيًا في تعزيز الصبر والمثابرة، إذ يُطلب من اللاعب إعادة المحاولة مرارًا لتجاوز العقبات وتحقيق التقدم، وهو ما يدفعه إلى تطوير استراتيجيات ذهنية وتنظيمية تُعزز من قدرته على التحمل وعدم الاستسلام بسهولة.

2. التأثيرات السلبية للألعاب الإلكترونية على المراهقين

أ- الإدمان الرقمي وتراجع التحصيل الدراسي

أحد أخطر الجوانب السلبية للألعاب الإلكترونية هو الإدمان الرقمي، حيث يصبح المراهق غير قادر على التحكم في وقت اللعب، مما يؤثر على جوانب حياته الأخرى.

- **التأثير على الأداء الأكاديمي** :الإفراط في اللعب قد يؤدي إلى تراجع التركيز في الدراسة، وتأجيل الواجبات المدرسية بسبب الرغبة المستمرة في اللعب. دراسات عدة أظهرت أن الطلاب الذين يمارسون الألعاب لأكثر من 3 ساعات يوميًا يعانون من انخفاض في درجاتهم الأكاديمية مقارنة بمن يلعبون باعتدال[1].
- **تأثير على دورة النوم** :الألعاب التي تتطلب التركيز العالي قد تؤدي إلى اضطرابات النوم، خاصة إذا كان المراهق يلعب لساعات متأخرة من الليل، مما يؤدي إلى التعب المزمن وضعف الانتباه في النهار.

ب- العزلة الاجتماعية وفقدان التفاعل الواقعي

في بعض الحالات، قد تدفع الألعاب الإلكترونية اللاعبين إلى العزلة الاجتماعية إذا أصبحت بديلاً للتفاعل الحقيقي.

- **التراجع في العلاقات الأسرية** :بعض المراهقين يفضلون قضاء وقتهم في الألعاب بدلاً من التفاعل مع أفراد العائلة، مما يقلل من جودة العلاقات الأسرية.
- **تأثير على مهارات التواصل الواقعية** :الاعتماد المفرط على التواصل عبر الألعاب قد يؤدي إلى تراجع مهارات التواصل اللفظي والجسدي، مما يجعل بعض المراهقين يجدون صعوبة في التعامل مع الأشخاص خارج بيئة الألعاب[10].

1. دراسة جامعة هارفارد. (2020) *الألعاب الإلكترونية والتحفيز الذاتي* .كامبريدج: جامعة هارفارد. د،ص.

ج- التأثير على الصحة الجسدية والنفسية

- **المشاكل الصحية الجسدية** :الجلوس المطول أمام الشاشات يؤدي إلى مشكلات مثل السمنة، ضعف النظر، متلازمة النفق الرسغي، وآلام الظهر[1].
- **زيادة التوتر والقلق** :بعض الألعاب، خاصة تلك التي تعتمد على المنافسة الشديدة أو السيناريوهات العنيفة، قد تزيد من مستويات التوتر والقلق لدى المراهقين

د- الألعاب العنيفة والسلوك العدواني

لا تزال العلاقة بين الألعاب العنيفة والسلوك العدواني موضع نقاش علمي، حيث تشير بعض الدراسات إلى احتمال وجود تأثير محدود، بينما تشير دراسات أخرى إلى عدم وجود علاقة مباشرة.

- **التكيف مع العنف** :بعض الألعاب مثل *Grand Theft Auto* و*Call of Duty* تحتوي على مشاهد عنف مفرط، وقد تجعل اللاعبين أقل حساسية تجاه العنف في الواقع.
- **التأثير على القيم الأخلاقية** :بعض الألعاب التي تحتوي على محتوى غير أخلاقي قد تؤثر على مفهوم القيم والمبادئ لدى المراهقين، مما يجعلهم أكثر تقبلاً لسلوكيات غير مرغوبة اجتماعيًا

التأثير	التوضيح	إيجابي أو سلبي
تنمية المهارات العقلية	تحسين سرعة اتخاذ القرار وحل المشكلات.	إيجابي

1. تقرير أكاديمية علم النفس الرقمي.(2021)لابداع والتكنولوجيا: تأثير أاللعاب على العقل البشري .لندن: دار النشر ألكاديمي(Bavelier et al., 2010) .

التأثير	التوضيح	إيجابي أو سلبي
التأثير على التحصيل الدراسي	قد يؤدي الإدمان على اللعب إلى تراجع الأداء الأكاديمي.	سلبي
تنمية التواصل الاجتماعي	تحفز الألعاب التفاعلية بناء علاقات اجتماعية مع الآخرين.	إيجابي
العدوانية والعنف	بعض الألعاب قد تعزز السلوك العدواني لدى المراهقين.	سلبي

جدول رقم02: الآثار الألعاب الإلكترونية على المراهقين تقرير الجمعية الأمريكية لعلم النفس.

(2019). الألعاب الإلكترونية والصحة العقلية. نيويورك: الجمعية الأمريكية لعلم النفس.

2- واقع الألعاب الإلكترونية في الجزائر :

شهدت الجزائر تطورًا ملحوظًا في قطاع الألعاب الإلكترونية خلال العقدين الأخيرين، متأثرة بالتقدم التكنولوجي العالمي وازدياد استخدام الإنترنت والأجهزة الذكية. وأصبح هذا القطاع يُشكل جزءًا مهمًا من حياة الشباب والمراهقين، حيث لم تعد الألعاب الإلكترونية مجرد وسيلة ترفيه، بل أصبحت نشاطًا اجتماعيًا وثقافيًا يؤثر على مختلف جوانب الحياة. يتناول هذا المطلب واقع الألعاب الإلكترونية في الجزائر من حيث انتشارها، الفئات الأكثر تأثرًا بها، التحديات التي تواجهها، وتأثيرها على المجتمع الجزائري.

1. انتشار الألعاب الإلكترونية في الجزائر

يعود الانتشار المتزايد للألعاب الإلكترونية في الجزائر إلى مجموعة من العوامل الاقتصادية والاجتماعية والتكنولوجية، من بينها:

1.1 تطور البنية التحتية الرقمية

مع التحسين المستمر في خدمات الإنترنت وظهور شبكات الجيل الرابع(*4G*) ، أصبح بإمكان عدد أكبر من الأفراد الوصول إلى الألعاب عبر الإنترنت. إضافة إلى ذلك، تعمل الجزائر على تطوير شبكات الألياف البصرية (*Fiber Optic*) والجيل الخامس(*5G*) ، مما سيساهم في زيادة انتشار الألعاب الجماعية عبر الإنترنت.[1]

1.2توافر الأجهزة الإلكترونية بأسعار مختلفة

ساهم تنوع الأجهزة الإلكترونية في زيادة إقبال الشباب الجزائري على الألعاب الإلكترونية، حيث يمكن تصنيف أكثر الأجهزة استخداما كما يلي:

1. تقرير وزارة الاتصالات الجزائرية. (2022)، *تطور استخدام الإنترنت في الجزائر* .الجزائر: وزارة الاتصالات. د،ص.

- **الهواتف الذكية** :تعتبر الوسيلة الأكثر شيوعًا بين المراهقين، نظرًا لكونها ميسورة التكلفة وتوفر عددًا كبيرًا من الألعاب المجانية مثل *PUBG Mobile* و*Free Fire*[1].
- **الحواسيب الشخصية** :تُستخدم بشكل رئيسي من قبل اللاعبين المحترفين والمهتمين بالألعاب ذات المتطلبات التقنية العالية مثل *Counter-Strike* و*League of Legends*[2].
- **أجهزة الألعاب المنزلية** :(***Consoles***) لا تزال أجهزة *PlayStation* و*Xbox* تحظى بشعبية، رغم ارتفاع أسعارها نسبيًا مقارنة بمتوسط الدخل في الجزائر.[3]

1.3الألعاب الأكثر شعبية في الجزائر

تشير الإحصائيات إلى أن الجزائريين يفضلون الألعاب التي تعتمد على التفاعل الجماعي والتنافس عبر الإنترنت، ومن بين أكثر الألعاب شعبية نذكر:

- **الألعاب القتالية والبقاء** :مثل *PUBG Mobile* و*Call of Duty Mobile*، حيث تعتمد هذه الألعاب على المنافسة المباشرة بين اللاعبين.
- **الألعاب الرياضية** :مثل *FIFA* و*PES* التي تحظى بشعبية واسعة خاصة بين عشاق كرة القدم.
- **ألعاب تقمص الأدوار** :(***RPGs***) مثل *Genshin Impact*، والتي أصبحت شائعة بين اللاعبين الذين يفضلون تجربة القصص والعوالم المفتوحة.

1. تقرير الجمعية الجزائرية للألعاب الرقمية. (2021) واقع الألعاب الإلكترونية في الجزائر .*الجزائر: دار النشر التقني*، د،ص.
2. دراسة المركز الوطني للإحصاء. (2020.) الشباب والتكنولوجيا في الجزائر .*الجزائر: المركز الوطني للإحصاء* . د،ص.
3. دراسة جامعة الجزائر. (2022.) إدمان الألعاب الإلكترونية بين الشباب الجزائري .*الجزائر: جامعة الجزائر*.

الإحصائية	المصدر	
عدد اللاعبين في الجزائر (2023)	تقرير الجمعية الجزائرية للألعاب الإلكترونية	10ملايين لاعب
نسبة اللاعبين تحت سن 18 سنة	وزارة الثقافة الجزائرية	60%
أكثر الألعاب انتشاراً	استطلاع رأي محلي	*PUBG*، *FIFA*، *Free Fire*
معدل الوقت اليومي للعب	تقرير مؤسسة البحوث الرقمية	3ساعات

جدول رقم 03: لإحصائيات الألعاب الإلكترونية في الجزائر

إحصائيات الألعاب الإلكترونية في الجزائر إدمان الألعاب الإلكترونية بين الشباب الجزائري: جامعة الجزائر. 2022

2. الفئات الأكثر تأثرًا بالألعاب الإلكترونية

تمثل فئة الشباب والمراهقين الشريحة الأكثر تأثرًا وانتشارًا في مجتمع الألعاب الإلكترونية بالجزائر. يمكن تقسيم هذه الفئة إلى ثلاث مجموعات رئيسية:

2.1الأطفال والمراهقون 10-18 سنة

- يعتمدون بشكل أساسي على الهواتف الذكية والألعاب المجانية.
- يقضون ساعات طويلة في الألعاب التنافسية مما يؤثر على دراستهم وأدائهم الأكاديمي.
- يتأثرون بالمحتوى العنيف في بعض الألعاب مما قد يؤثر على سلوكهم الاجتماعي.

2.2 الشباب الجامعي 18-25 سنة

- يميلون إلى الألعاب الأكثر تعقيدًا مثل *League of Legends*و*Dota 2*.

- يستخدمون الألعاب كوسيلة ترفيهية خلال فترات الراحة من الدراسة والعمل.
- يشاركون في بطولات ومسابقات محلية ودولية للألعاب الإلكترونية.

2.3الفئة العاملة 25 سنة فما فوق

- تلجأ هذه الفئة إلى الألعاب كوسيلة للهروب من ضغوط العمل والمسؤوليات اليومية.
- تفضل الألعاب الاستراتيجية أو الرياضية بدلاً من الألعاب التنافسية المباشرة.

3. تأثير الألعاب الإلكترونية على المجتمع الجزائري

بالاضافة إلى التأثيرات السابقة الذكر، تظهر تأثيرات أخرى للألعاب الالكتورنية على الصعيد المحلي و يمكن ادراجها في النقاط التالية:

أ. تعزيز التفاعل الاجتماعي

- ساهمت الألعاب الجماعية عبر الإنترنت في تعزيز التواصل بين اللاعبين داخل الجزائر وخارجها.
- أنشأت مجتمعات افتراضية بين اللاعبين، حيث يتم تبادل الخبرات والتكتيكات.

ج. خلق فرص اقتصادية جديدة

- بدأ بعض الشباب الجزائريين في تحقيق أرباح من خلال *البث المباشر* (*Streaming*)للألعاب على منصات مثل *YouTube* و*Twitch*.
- ظهور البطولات المحلية التي توفر فرصًا للتميز في مجال الألعاب الإلكترونية الاحترافية.

ج. التأثير على الاقتصاد المحلي

- معظم الألعاب التي يلعبها الجزائريون تعتمد على الدفع عبر الإنترنت، مما يسبب خروج جزء من العملة الصعبة إلى الشركات الأجنبية.

- قلة توفر خيارات الدفع الإلكتروني في الجزائر تجعل بعض اللاعبين يلجؤون إلى طرق غير رسمية لشراء الألعاب.

4. جهود الحكومة والمجتمع لتنظيم الألعاب الإلكترونية

4.1الجهود الحكومية

- لم تصدر الجزائر حتى الآن قوانين محددة لتنظيم قطاع الألعاب الإلكترونية.
- هناك بعض الجهود من قبل وزارة التربية الوطنية للتوعية بمخاطر الألعاب العنيفة على الأطفال.
- تم فرض بعض القيود على بعض الألعاب التي اعتُبرت خطرة على الشباب، مثل لعبة *Blue Whale*.

4.2 دور المجتمع المدني

- ظهرت بعض المبادرات التوعوية التي تهدف إلى مساعدة الآباء على فهم مخاطر الألعاب الإلكترونية.
- بدأت بعض الجامعات في إدراج دراسات حول تأثير الألعاب الإلكترونية ضمن تخصصات علم النفس والتكنولوجيا.

خلاصة الفصل الأول

تناول هذا الفصل **الألعاب الإلكترونية في حياة الإنسان،** حيث تم استعراض **مفهومها، نشأتها، وتطورها عبر العقود،** بداية من التجارب الأولى في الخمسينيات وصولًا إلى الألعاب الحديثة ذات الرسوميات المتقدمة والواقع الافتراضي. كما تم تصنيف الألعاب الإلكترونية وفقًا لأنواعها المختلفة، مثل **ألعاب الأكشن، المغامرات، المحاكاة، الألغاز، والرياضات الإلكترونية،** مما يعكس التنوع الكبير في هذا المجال. كما ناقشنا **تأثير الألعاب الإلكترونية،** وركزنا على **تأثيرها على المراهقين،** حيث تتراوح آثارها بين الإيجابية، مثل **تحفيز الإبداع وتحسين المهارات الإدراكية والتفاعلية،** والسلبية، مثل **الإدمان، العزلة الاجتماعية، والتأثير على التحصيل الدراسي والصحة النفسية** .بالإضافة إلى ذلك، تم التطرق إلى **واقع الألعاب الإلكترونية في الجزائر،** حيث تشهد انتشارًا متزايدًا بين الشباب، مع تحديات تتعلق **بالبنية التحتية، الرقابة، والتوعية.**

بناءا على ما تم تناوله، يتضح أن الألعاب الإلكترونية **سلاح ذو حدين،** إذ يمكن أن تكون أداة تعليمية وترفيهية مفيدة إذا تم استغلالها بشكل صحيح، لكنها قد تتحول إلى مصدر للمشاكل السلوكية والاجتماعية إذا لم تُمارس بضوابط ووعي. لذا، يبقى التوجيه والرقابة من قبل الأسرة والمجتمع ضروريين لضمان تحقيق الفائدة المرجوة منها.

الإطار التطبيقي

المحور الأول : إستخدام المراهقين للعبة البوبجي و الإشباعات المحققة منها

المحور الثاني: التأثيرات الإجتماعية لعبة البوبجي على المراهقين

المحور الثالث: التأثيرات النفسية للعبة البوبجي على المراهقين

المحور الرابع: لعبة و علاقاتها بالتحصيل الدراسي

نتائج الدراسة

1- البيانات الشخصية :

الجدول رقم(1): يوضح توزيع أفراد العينة حسب متغير الجنس:

المتغير	التكرار	النسبة المئوية
ذكـــور	27	%54
إناث	23	%46
المجموع	50	%100

من خلال تحليل الجدول رقم 01 المتعلق بتوزيع المتغير الجنس ، يتبن أن الذكور نسبتهم 54 % اكثر ممارسة للعبة بابجي من الاناث التي قدرت نسبتهم ب 46% من عينة البحث وهذا يرجع الى تفضيل مثل هذه الالعاب لفئة الذكور خاصة الالعاب الحربية والقتالية .

الجدول رقم(2): يوضح توزيع أفراد العينة حسب متغير السن:

المتغير	التكرار	النسبة المئوية
من 15 إلى 16	16	%32
من 17 إلى 18	23	%46
من 19 إلى 20	11	%22
المجموع	50	%100

من خلال الجدول نلاحظ ان الفئة العمرية التي تمثلت من سن 17 الى 18 أكبر نسبة ، يمثلون غالبية كبيرة من اللاعبين بنسبة 46% ، ويليهم الفئة العمرية ما دون سن15 سنة بنسة 32% ثم تأتي الفئة العمرية من 19 إلى 20 و التي تمثل أقل نسبة لعبة و المقدرة 22%

يوضح الجدول توزيع أفراد عينة الدراسة (البالغ عددها 50 فردًا) بناءً على الفئات العمرية المختلفة. يقدم الجدول ثلاثة أعمدة رئيسية: "المتغير" (فئة السن)، "التكرار" (عدد الأفراد في كل فئة)، و"النسبة المئوية" (نسبة كل فئة إلى إجمالي العينة).

حجم العينة :يبلغ إجمالي عدد أفراد العينة 50 فردًا، وهو ما يمثل 100% من إجمالي العينة.

الفئة العمرية الأكثر شيوعًا :الفئة العمرية "من 17 إلى 18 سنة" هي الفئة الأكثر تمثيلاً في العينة، حيث تضم 23 فردًا، وهو ما يمثل النسبة الأكبر (46%). هذا يشير إلى أن غالبية أفراد العينة يقعون ضمن هذه الفئة العمرية.

الفئة العمرية الأقل شيوعًا :الفئة العمرية "من 19 إلى 20 سنة" هي الفئة الأقل تمثيلاً في العينة، حيث تضم 11 فردًا فقط، وهو ما يمثل (22%).

الفئة المتوسطة :الفئة العمرية "من 15 إلى 16 سنة" تأتي في المرتبة الثانية من حيث التكرار، حيث تضم 16 فردًا، وتشكل (32%) من إجمالي العينة.

الجدول رقم(3):يوضح توزيع المستوى التعليمي لأفراد العينة

المتغير	التكرار	النسبة المئوية
أولى ثانوي	11	%22
ثانية ثانوي	23	%46
ثالثة ثانوي	16	%32
المجموع	50	%100

من خلال الجدول المتعلق بتوزيع مفردات العينة وفق المستوى التعليمي نلاحظ ان الاغلبية العظمى او المطلقة من مفردات العينة هم أصحاب المستوى ثانية ثانوي الذي وصل الى نسبة بلغت 46%. ثم يليهم اصحاب المستوى الثالثة ثانوي32% فكلما اصبح مراهق أكبر سنا أصبح لديه الحرية في ممارسة مثل هذه الالعاب.

1- إستخدام المراهقين للعبة البوبجي و الإشباعات المحققة منها

الجدول رقم(4):يوضح عدد مستخدمي افراد عينة مرات لعبة بابجي

المتغير	التكرار	النسبة المئوية
دائما	27	%54
أحيانا	18	%36
نادرا	5	%10
المجموع	50	%100

في جدول نلاحظ أن أغلبية مستخدمين لعبة بابجي يمارسون اللعبة دائما والتي بلغت نسبتها 54% ، وهناك من يمارسها احيانا بنسبة 36%، اما الفئة الاخيرة فهي الفئة النادرة التي قدرت ب 10%من عدد مستخدمي افراد عينة مرات لعبة بابجي

الجدول رقم(5):يوضح عدد الساعات التي يقضيها أفراد العينة في ممارسة لعبة.

المتغير	التكرار	النسبة المئوية
أقل من ساعة	11	%22
من ساعة إلى ساعتين	24	%48
أكثر من ساعتين	15	%30
المجموع	50	%100

تظهر بيانات الجدول السابق ان 22% يقضون وقت اقل من ساعة من ممارسة اللعبة ، يليهم الذين يقضون وقت يتراوح ما بين من ساعة إلى ساعتين بنسة قدرها 48% وهي اعلى نسبة في ممارسة لعبة بابجي ، ثم تنخفض النسبة لتصل الى30% بالنسبة للذين يقضون وقت أكثر من ساعتين.

الجدول (06): يوضح الجهاز التي تستخدمه أفراد العينة في ممارسة لعبة بابجي

المتغير	التكرار	النسبة المئوية
هاتف	38	%76
لوحة إلكترونية	7	%14
كمبيوتر	5	%10
المجموع	50	%100

من خلا الجدول الممثل اعلاه نلاحظ أن افراد العينة تستخدم الهاتف في لعبة بابجي التي قدرت بنسبة 76%.في حين كانت هناك فئة تستخدم لوحة إلكترونية في اللعبة يوميا اقل و المقدرة بنسبة 14% ثم بنسبة 10% و التي تمثل النسبة المنخضة في إستخدام الكمبيوتر.

الجدول رقم(7): يوضح مكان تفضيل اللعب أفراد العينة:

المتغير	التكرار	النسبة المئوية
المنزل	**37**	**%74**
الثانوية	**13**	**%14**
مكان عام	**10**	**%10**
المجموع	50	%100

بناءا على النسب المذكورة في الجدول نلاحظ أن 74% نسبة كبيرة من أفراد العينة يفضلون اللعب في المنزل ، بينما 14% يفضلون اللعب في الثانوية، و 10% فقط يفضلون اللعب في الأماكن العامة.

الجدول رقم (8): يوضح أسباب تفضيل عينة الدراسة للعبة البوبجي:

العبارات	التكرار	النسبة المئوية
الإثارة و التشويق	10	%20
ممتعة و مسلية	12	%24
لعبة حماسية جماعية	20	%40
الخروج عن الواقع	8	%16
المجموع	50	%100

الجدول يعرض آراء و لأفراد العينة تفضيلا لعب لعبة البوبجي لعبة حماسية جماعية و التي تمثل النسبة المرتفعة 40% بينما ربع المشاركين يركزون على المتعة و التسلية و المقدرة بنسبة 24% كما تظهر جزء لابأس به من الإثارة و التشويق و التي تقدر ب 20% كما تكمل أقل نسبة و المقدرة ب 16% التي تفضل الخروج عن الواقع

الجدول رقم(9):يوضح السبب الرئيسي الذي يدفعك للعب لعبة **(PUBG)**

المتغير	التكرار	النسبة المئوية
التسلية	19	%38
التنافس مع الأصدقاء	5	%10
التخلص من الضغوطات	7	%14
عرض المهارة في لعب	4	%8
قضاء وقت الفراغ	15	%30
المجموع	50	%100

يظهر الجدول دافع "**التسلية**" **بنسبة 38 %**هذه النسبة تؤكد أن الدور الأساسي للعبة هو توفير المتعة والترفيه للمستخدمين، وتتماشى مع طبيعة ألعاب الفيديو المصممة في جوهرها للمتعة والاسترخاء، يليها في الأهمية "**قضاء وقت الفراغ**" **بنسبة 30 %**هذا يشير إلى أن اللعبة تُعد خيارًا شائعًا لملء الأوقات الحرة، سواء كان ذلك للراحة أو للابتعاد عن الملل، تأتي "**التخلص من الضغوطات**" **بنسبة 14%**، مما يدل على أن اللعبة تُستخدم كوسيلة لتخفيف التوتر والهروب من تحديات الحياة اليومية بالنسبة لعدد لا بأس به من اللاعبين، أما "**التنافس مع الأصدقاء**" **فتبلغ نسبته 10%**، ما يشير إلى أن الجانب الاجتماعي والتنافسي مع المقربين يمثل دافعا لبعض اللاعبين، لكنه ليس المحرك الرئيسي لمعظمهم، وأخيرا، جاء "**عرض المهارة في اللعب**" **بنسبة 8%**، وهي النسبة الأقل. هذا يوضح أن الرغبة في إظهار الكفاءة والاحترافية في اللعب ليست دافعًا رئيسيًا لمعظم المشاركين في هذه الدراسة.

2- التأثيرات الإجتماعية لعبة البوبجي على المراهقين

الرقم	العبارات			النسبة المئوية	
01	تفضل اللعب مع الأصدقاء بدلا من مقابلتهم شخصيا	نعم	لا	%92	%8
		46	4		
02	لعبة بوبجي تسمح بتكوين صداقات عبر الأنترنت	نعم	لا	74%	26%
		37	13		
03	لا تترك لعبة بوبجي وقت للعلاقات الواقعية مع الأسرة	نعم	لا	%36	%64
		18	32		
04	أتاحت اللعبة الدخول في علاقات مع الجنس الأخر	نعم	لا	%30	%70
		15	35		

يظهر الجدول **التأثيرات الإجتماعية لعبة البوبجي على المراهقين**

السؤال 01: تفضل اللعب مع الأصدقاء بدلا من مقابلتهم شخصيا؟

هذه النتيجة صادمة وتبرز تحولا كبيرا في أنماط التفاعل الاجتماعي للمراهقين. نسبة 92% تفضل اللعب عبر الإنترنت على المقابلة الشخصية، مما يشير إلى أن اللعبة أصبحت

وسيلة أساسية للتواصل الاجتماعي، وربما تكون قد حلت محل الأنشطة الاجتماعية التقليدية. هذا قد يؤدي إلى ضعف مهارات التواصل الواقعي والاعتماد المفرط على التواصل الرقمي.

السؤال 02: لعبة بوبجي تسمح بتكوين صداقات عبر الإنترنت؟

تؤكد هذه النتيجة أن ببجي ليست مجرد لعبة فردية، بل هي منصة للتفاعل الاجتماعي وتكوين الصداقات. 74% يرون أنها تتيح ذلك، مما يفسر جزئيا سبب تفضيل اللعب عبر الإنترنت (السؤال 02). هذه الصداقات الافتراضية قد تكون إيجابية في بعض الجوانب (مثل التواصل مع أشخاص من خلفيات مختلفة)، ولكنها قد تكون سلبية إذا حلت محل الصداقات الواقعية أو كانت عرضة للمخاطر المرتبطة بالتواصل مع الغرباء عبر الإنترنت.

السؤال 03: لا تترك لعبة بوبجي وقتًا للعلاقات الواقعية مع الأسرة؟

على الرغم من أن 36% من المراهقين يرون أن اللعبة تستهلك وقتهم وتؤثر على علاقاتهم الأسرية، إلا أن الأغلبية (64%) لا توافق على ذلك. هذا يشير إلى أن تأثير اللعبة على العلاقات الأسرية قد لا يكون بالحدة المتوقعة لدى الجميع، أو أن المراهقين يحاولون الموازنة بين اللعب والوقت العائلي، أو ربما لا يدركون حجم التأثير السلبي. ومع ذلك، نسبة الـ 36% لا تزال كبيرة وتستدعي الانتباه.

السؤال 04: أتاحت اللعبة الدخول في علاقات مع الجنس الآخر؟

أقلية من المراهقين (30%) ترى أن اللعبة أتاحت لهم الدخول في علاقات مع الجنس الآخر. هذا يشير إلى أن هذا الجانب ليس هو الغالب في استخدام اللعبة، وأن تركيز المراهقين قد يكون أكثر على اللعب نفسه أو الصداقات العادية (كما في السؤال 03) بدلا من العلاقات الرومانسية. ومع ذلك، وجود 30% من الحالات يعني أن هذا الأمر يحدث ويجب الانتباه إليه، خاصة فيما يتعلق بالسلامة والأمان عبر الإنترنت.

3-: التأثيرات النفسية للعبة البوبجي على المراهقين

الجدول رقم(11): يوضح تأثير لعبة البوبجي على المراهقينعلى القدرات الذهنية والنفسية:

المتغير	التكرار	النسبة المئوية
تطور الفهم لديك	**02**	**%4**
الإنتباه	**09**	**%18**
زيادة التشويق	**14**	**%28**
نقص الإدراك	**09**	**%18**
تحسن المزاج	**16**	**%32**
المجموع	**50**	**%100**

يشير هذا الجدول إلى أن **تحسن المزاج** هو التأثير النفسي الأكثر شيوعا بين أفراد العينة 32%، يليه **زيادة التشويق** بنسبة 28%. بينما جاءت تأثيرات مثل **الانتباه** و**نقص الإدراك** بنفس النسبة 18% لكل منهما، الملفت للنظر هو أن **تطور الفهم** كان التأثير الأقل ملاحظة، حيث أشار إليه 4% فقط من العينة. هذه النتائج قد توحي بأن الجوانب الترفيهية والمحفزة للعبة (التشويق وتحسن المزاج) أكثر بروزا للمشاركين من الجوانب المعرفية البحتة (تطور الفهم أو الانتباه).

الجدول رقم(12): يوضح علاقة لعبة البوبجي والاحساس بالعزلة:

المتغير	التكرار	النسبة المئوية
نعم	**28**	**%56**
لا	**22**	**%44**
المجموع	**50**	**%100**

يوضح هذا الجدول أن **أكثر من نصف أفراد العينة 56% يرون أن لعبة ببجي قد سببت لهم العزلة،** هذه نسبة كبيرة تستدعي الاهتمام، وتشير إلى وجود تأثير اجتماعي سلبي

محتمل للعبة على العلاقات الشخصية والاندماج الاجتماعي لدى شريحة لا بأس بها من المبحوثين.

الجدول رقم(13): تعتقد أن لعبة بوبجي تسبب الإكتئاب:

المتغير	التكرار	النسبة المئوية
نعم	**18**	**%36**
لا	**32**	**%64**
المجموع	**50**	**%100**

يوضح العلاقة بين لعبة ببجي والاكتئاب، تُظهر النتائج أن **الغالبية العظمى من أفراد العينة 64% لا يعتقدون أن اللعبة تسبب الاكتئاب** .ومع ذلك، فإن نسبة 36% التي تعتقد العكس لا تزال مهمة وتستحق المزيد من البحث لفهم الأسباب الكامنة وراء هذا التصور لدى تلك الشريحة. مقارنة بدراسات سابقة

الجدول رقم(14): يوضح لعبة البوبجي توثير قلق النفسي لدى أفراد العينة

المتغير	التكرار	النسبة المئوية
نعم	**22**	**%44**
لا	**28**	**%56**
المجموع	**50**	**%100**

يتعلق بتأثير اللعبة على **قلق النفس**، تشير البيانات إلى أن **أكثر من نصف العينة 56% لا يعتقدون أن اللعبة تزيد من قلقهم** .بينما يعتقد 44% أنها تزيد من القلق. هذه النتائج تظهر انقسامًا ملحوظًا في الآراء، مما يشير إلى أن تأثير اللعبة على القلق قد يكون متفاوتًا بين الأفراد.

الجدول رقم (15) : يوضح أن لعبة البوبجي سبب ارتفاع الخوف حسب متغير الجنس:

المتغير	التكرار	النسبة المئوية
نعم	**03**	**%6**
لا	**47**	**%96**
المجموع	**50**	**%100**

يظهر هذا الجدول أن **الغالبية الساحقة من أفراد العينة 94%، لا يعتقدون أن لعبة ببجي تزيد من الخوف لديهم،** فقط 6% من العينة ترى أنها تزيد من الخوف، هذه النتيجة تشير إلى أن الخوف ليس تأثيرًا شائعا أو رئيسيا للعبة ببجي على المشاركين في هذه العينة ، بغض النظر عن متغير الجنس الذي يفترض أنه تم فحصه بشكل منفصل.

4- لعبة و علاقاتها بالتحصيل الدراسي:

الجدول رقم (16): يوضح أن لعبة البوبجي أثرت على دراستك في القسم حسب متغير الجنس

المتغير	التكرار	النسبة المئوية
نعم	**33**	**%66**
لا	**17**	**%34**
المجموع	**50**	**%100**

يوضح الجدول نسبة أن **66 % من الطلاب** يرون أن لعبة ببجي تؤثر سلبا على دراستهم في القسم، بينما يرى **نسبة 34% طالبا** أنها لا تؤثر، هذا يشير إلى وجود وعي كبير بين الطلاب بتأثير اللعبة على تحصيلهم الدراسي

المتغير	التكرار	النسبة المئوية
تراجع العلاقات	**17**	**%34**
صعوبة الفهم	**10**	**%20**
عدم التفاعل داخل القسم	**6**	**%12**
المجموع	**33**	**%66**

يوضح الجدول نسبة تراجع العلاقات34% :من الطلاب يعانون من تراجع في علاقاتهم، مما قد يشير إلى انشغالهم باللعبة على حساب التفاعل الاجتماعي والدراسي.

صعوبة الفهم20% :من الطلاب يواجهون صعوبة في فهم المواد الدراسية، وهذا قد يكون نتيجة قلة التركيز أو قضاء وقت أقل في المذاكرة بسبب اللعبة .

عدم التفاعل داخل القسم12% : من الطلاب يعانون من عدم التفاعل داخل القسم، مما يؤثر على مشاركتهم واستفادتهم من المحاضرات الدروس .

الجدول رقم(17): يوضح لعب لعبة بوبجي يؤدي إلى إهمال إنجاز الواجبات الدراسية:

المتغير	التكرار	النسبة المئوية
نعم	**13**	**%64**
لا	**7**	**%36**
المجموع	**50**	**%100**

شير الجدول إلى أن 64 % **من الطلاب** يقرون بأن لعب لعبة ببجي يؤدي إلى إهمال إنجاز الواجبات الدراسية، بينما يرى 36% **طلاب** أنه لا يؤدي إلى ذلك. هذا يؤكد وجود علاقة مباشرة بين الانخراط في اللعبة وإهمال المهام الأكاديمية الأساسية مثل الواجبات.

الجدول رقم(18): يوضح مساعدة الألعاب الإلكترونية في الحصول على المعلومات حول دراستك :

المتغير	التكرار	النسبة المئوية
نعم	**3**	**%6**
لا	**47**	**%94**
المجموع	**50**	**%100**

نلاحظ من خلال جدول البيانات ان الألعاب الإلكترونية لم تقدم معلومات حول الدراسة للأغلبية المطلقة حيث نجد ان فئة كبيرة اجابت بـ"لا" وقدرت نسبتها ب**94%** في المقابل هناك فئة قليلة جدا تكاد تنعدم اجابت بـ "نعم "وقدرت نسبتها ب **6%**.

وهذا راجع الى ان مضمون الألعاب الإلكترونية ليس له علاقة بمواضيع الدراسة لدى المبحوثين فهو بعيد كل البعد عنه،في حين ان الفئة القليلة التي اجابت بـ" نعم" استفادت من الألعاب الإلكترونية في معرفة مختلف المواقع الجغرافية والأماكن بالإضافة الى المعالم الأثرية والأسلحة.

نتائج الدراسة:

تقدم هذه الدراسة تحليلًا شاملًا لتأثير لعبة PUBG على المراهقين، مرتكزة على عينة بحثية من 50 فردا. تكشف النتائج عن مجموعة من الأنماط والسلوكيات المتعلقة باللعبة، بالإضافة إلى تأثيراتها الاجتماعية والنفسية والأكاديمية.

1. الخصائص الديموغرافية للاعبين:

– الجنس :يُظهر التحليل أن الذكور (54%) يفضلون لعبة PUBG بشكل أكبر من الإناث (46%)، مما يُعزى لطبيعة اللعبة القتالية.

– العمر :الفئة العمرية الأكثر نشاطًا في اللعب هي من 17 إلى 18 عاما (46%)، تليها الفئة الأصغر (15–16 عامًا) ثم الأكبر (19–20) عاما.

– المستوى التعليمي :يمثل طلاب السنة الثانية ثانوي النسبة الأكبر (46%) بين اللاعبين، مما يشير إلى أن مرحلة المراهقة المتوسطة هي الأكثر انخراطًا.

أنماط استخدام اللعبة والإشباعات المتحققة:

– تكرار اللعب :غالبية العينة (54%) تمارس اللعبة "دائمًا"، مما يعكس مستوى عالٍ من الانخراط.

– مدة اللعب :يقضي 48% من اللاعبين من ساعة إلى ساعتين يوميًا في اللعب، وهي فترة زمنية ليست بالقصيرة.

– الجهاز المستخدم :الهاتف الذكي هو الجهاز المفضل للعب (76%)، مما يبرز سهولة الوصول إلى اللعبة.

– مكان اللعب :يفضل أغلب اللاعبين (74%) اللعب في المنزل، مما يدل على أن اللعبة تمارس غالبًا في بيئة شخصية.

– أسباب تفضيل PUBG: تُفضل اللعبة بشكل أساسي لكونها "لعبة حماسية جماعية" (40%)، تليها المتعة والتسلية والإثارة.

– الدوافع الرئيسية للعب" :التسلية" هي الدافع الأبرز (38%)، يليها "قضاء وقت الفراغ" (30%)، ثم "التخلص من الضغوطات" (14.)%

– الإشباعات المتحققة" :الشعور بالسعادة" هو الإشباع الأهم (66%)، ويليه "تكوين الصداقات" (16%)، مما يؤكد الجانب الترفيهي والاجتماعي للعبة.

التأثيرات الاجتماعية:

– تأثير على العلاقات الاجتماعية :يرى 58% من المراهقين أن اللعبة تؤثر على علاقاتهم الاجتماعية، مما يدل على وعيهم بتأثيرها.

– تفضيل اللعب على اللقاءات الشخصية :نسبة صادمة (92%) تفضل اللعب مع الأصدقاء عبر الإنترنت بدلاً من مقابلتهم شخصيًا، مما يشير إلى تحول في أنماط التواصل الاجتماعي.

- تكوين صداقات عبر الإنترنت :يؤكد 74% أن اللعبة تتيح لهم تكوين صداقات عبر الإنترنت، مما يجعلها منصة اجتماعية مهمة.

- تأثير على العلاقات الأسرية 36% :يرون أن اللعبة تستهلك وقتًا يؤثر على علاقاتهم الأسرية، بينما الأغلبية (64%) لا توافق على ذلك، مما يشير إلى تباين في الإدراك.

- علاقات مع الجنس الآخر 30% :يرون أن اللعبة أتاحت لهم الدخول في علاقات مع الجنس الآخر، وهي نسبة تستدعي الانتباه.

التأثيرات النفسية:

- تأثير على القدرات الذهنية والنفسية" :تحسن المزاج" (32%) و"زيادة التشويق" (28%) هما التأثيران الأكثر شيوعًا، بينما "تطور الفهم" هو الأقل (4.%)

- العزلة :أكثر من نصف العينة (56%) يرون أن اللعبة سببت لهم العزلة، وهي نتيجة مهمة تستدعي مزيدًا من البحث.

- الاكتئاب :الغالبية (64%) لا تعتقد أن اللعبة تسبب الاكتئاب، بينما 36% يعتقدون العكس.

- قلق النفس :الآراء منقسمة، حيث يعتقد 44% أن اللعبة تزيد من القلق، بينما 56% لا يوافقون.

- الخوف :نسبة قليلة جدًا (6%) تعتقد أن اللعبة تزيد من الخوف.

- العلاقة مع التحصيل الدراسي:

- التأثير على الدراسة 66% من الطلاب يرون أن اللعبة تؤثر سلبًا على دراستهم، ويُعزى ذلك إلى تراجع العلاقات (34%)، صعوبة الفهم (20%)، وعدم التفاعل داخل القسم (12.%)

– إهمال الواجبات :يقر 64% من الطلاب بأن اللعبة تؤدي إلى إهمال إنجاز الواجبات الدراسية.

– مساعدة في المعلومات الدراسية :الغالبية العظمى (94%) لا ترى أن الألعاب الإلكترونية تقدم معلومات مفيدة لدراستهم.

النتائج العامة:

1. شعبية اللعبة وانتشارها الواسع:

تعد PUBG لعبة ذات شعبية طاغية بين المراهقين، خاصة الذكور، وتُمارس بشكل متكرر ولفترات زمنية طويلة، غالبًا عبر الهواتف الذكية وفي المنزل. هذا الانتشار يؤكد على جاذبيتها العالية كشكل من أشكال الترفيه الرقمي.

2. دوافع اللعب والإشباعات المتحققة:

الدافع الأساسي وراء ممارسة اللعبة هو **التسلية وقضاء وقت الفراغ** .يشعر المراهقون بالسعادة ويحققون إشباعات تتمثل في **التنافس وتكوين الصداقات عبر الإنترنت** .هذا يُبرز الجانب الاجتماعي والتفاعلي للعبة، حيث تُصبح منصة للتواصل بين الأقران، حتى لو كان ذلك بشكل افتراضي.

3. تحول في العلاقات الاجتماعية:

إحدى أبرز النتائج هي **تفضيل المراهقين اللعب مع الأصدقاء عبر الإنترنت على مقابلتهم شخصيا** .هذا التحول يُشير إلى اتجاه نحو التواصل الرقمي قد يؤثر على مهارات التفاعل الاجتماعي الواقعي. ورغم أن اللعبة تُمكن من تكوين صداقات جديدة، إلا أن هناك وعيًا بأنها قد تؤثر على العلاقات الاجتماعية بشكل عام، وقد تُساهم في العزلة لبعض اللاعبين.

4. تأثيرات نفسية مختلطة:

اللعبة تُساهم في **تحسين المزاج وزيادة التشويق**، مما يؤكد دورها كمتنفس نفسي. ومع ذلك، تُظهر النتائج أن أكثر من نصف المراهقين يشعرون بأن اللعبة قد سببت لهم **العزلة** .فيما

يتعلق بالاكتئاب والقلق، تتباين الآراء، مما يدل على أن التأثيرات النفسية قد تختلف من فرد لآخر.

5. تداعيات أكاديمية واضحة:

تُشير الدراسة بوضوح إلى **تأثير سلبي للعبة على التحصيل الدراسي**، حيث يقر غالبية الطلاب بأنها تؤثر على دراستهم وتؤدي إلى إهمال الواجبات. هذا الجانب يُعد الأكثر إثارة للقلق، حيث يُشكل تحديًا مباشرًا للمسيرة التعليمية للمراهقين.

الخاتمة

الخـــاتمـــة :

بعد دراسة موضوع تأثير الألعاب الإلكترونية على المراهقين، مع التركيز على لعبةPUBG ، يمكن القول إن هذه الظاهرة أصبحت أحد التحديات المعاصرة التي تستوجب البحث والتحليل العميق. فقد تناولت هذه الدراسة مفهوم الألعاب الإلكترونية، نشأتها وتطورها، أنواعها، وتأثيراتها المتعددة، سواء كانت إيجابية أو سلبية، مع تسليط الضوء على حالة خاصة تمثلت في لعبةPUBG ، باعتبارها إحدى أكثر الألعاب انتشارًا وتأثيرًا في الوقت الراهن.

من خلال الدراسة، تبين أن الألعاب الإلكترونية لم تعد مجرد وسيلة للترفيه، بل أصبحت أداة مؤثرة في التنشئة الاجتماعية، والتواصل، والتعلم، وحتى الاقتصاد الرقمي. وعلى الرغم من الفوائد العديدة التي يمكن أن تقدمها، مثل تعزيز المهارات الإدراكية، وتحفيز التفكير الاستراتيجي، وتنمية القدرات التفاعلية، إلا أنها في المقابل قد تحمل مخاطر متعددة، مثل الإدمان، العزلة الاجتماعية، التأثير السلبي على الصحة النفسية والجسدية، وزيادة السلوكيات العنيفة لدى بعض الفئات العمرية، خاصة المراهقين.

وقد أبرزت الدراسة أيضًا واقع الألعاب الإلكترونية في الجزائر، حيث تبين أن هناك تزايدًا في معدلات استخدامها بين الشباب والمراهقين، في ظل غياب إطار قانوني واضح لتنظيمها، وضعف الرقابة الأسرية، ونقص التوعية بسبل الاستخدام الآمن. مما يستدعي ضرورة تضافر الجهود بين مختلف الفاعلين، من أسر، ومؤسسات تربوية، وخبراء في علم النفس والتكنولوجيا، لوضع آليات تهدف إلى تعظيم الاستفادة من الألعاب الإلكترونية، والتقليل من آثارها السلبية.

وفي ضوء ما توصلت إليه هذه الدراسة، يمكن التأكيد على أهمية التوازن في استخدام الألعاب الإلكترونية، بحيث تكون وسيلة لتعزيز المهارات والتعلم دون أن تتحول إلى عامل سلبي يؤثر على الصحة والسلوك. كما أن الرقابة الواعية، والتوجيه السليم، والتشريعات المنظمة تعد من العناصر الأساسية لضمان استغلال هذه التقنية بشكل إيجابي، يحقق الفائدة للمجتمع دون الإضرار بمستخدميها، خاصة الفئات الأكثر عرضة للتأثر بها.

وختامًا، تفتح هذه الدراسة المجال لمزيد من الأبحاث المعمقة حول هذا الموضوع، خاصة فيما يتعلق بتأثير الألعاب الإلكترونية على التحصيل الدراسي، الصحة النفسية، والسلوك الاجتماعي لدى الفئات

العمرية المختلفة، بالإضافة إلى دراسة السياسات والتشريعات الممكنة لتنظيم هذا المجال في الجزائر والعالم العربي.

المصادر والمراجع:

قائمة الـــــمراجـــع:

أولا: الكتب

1. الكبيسي، عبد الرحمن. (2018) التكنولوجيا الحديثة وأثرها في التعليم والتعلم .القاهرة: دار الفكر العربي.
2. دوغلاس، ألكسندر. (1952) تطوير أول لعبة حاسوبية تفاعلية .ط1. لندن: جامعة كامبريدج.
3. هيغنبوتام، ويليام. (1958) محاكاة الألعاب التفاعلية في بيئة حاسوبية .ط1. نيويورك: مختبر بروكهافن الوطني.
4. كينت، ستيفن. (2001) صعود وسقوط أتاري .ط2. نيويورك: دار النشر الرقمي.
5. تانر، مايكل. (2005) تطور ألعاب الأركيد وتأثيرها الثقافي .ط1. واشنطن: معهد الدراسات التكنولوجية.
6. سميث، جون. (1999) تاريخ أجهزة الألعاب المنزلية .ط3. طوكيو: مطبعة التكنولوجيا.
7. لي، جوناثان. (2010) تحولات الألعاب الإلكترونية من 8 بت إلى الرسومات الواقعية .ط1. طوكيو: دار التكنولوجيا الحديثة.
8. براون، توماس. (2018) تطور الألعاب الجماعية وتأثير الإنترنت على اللاعبين .ط1. كاليفورنيا: جامعة كاليفورنيا.
9. ميلر، أندرو. (2021) تقنيات الذكاء الاصطناعي في الألعاب الحديثة .ط1. برلين: معهد التكنولوجيا المتقدمة.
10. الحسن، عبد الله. (2020) تأثير الألعاب الإلكترونية على الشباب: دراسة تحليلية .القاهرة: دار الفكر العربي.

ثانيا: التقارير الأكاديمية والدراسات العلمية

11. تقرير جمعية مطوري الالعاب. (2022) تحليل صناعة أللعاب إللكترونية الحايثة .واشنطن : الجمعية الاولية لألعاب .مجلة(Nature Reviews Neuroscience).
12. تقرير أكاديمية علم النفس الرقمي. (2021) الإبداع والتكنولوجيا: تأثير الألعاب على العقل البشري .لندن: دار النشر الأكاديمي.
13. *تقرير الجمعية الاولية للالعاب.* (2020) *التفاعل الاجتماعي في الالعاب الالكترونية، برلين: معهد الدراسات السلوكية:* https://pubmed.ncbi.nlm.nih.gov/20826302/
14. تقرير معهد التكنولوجيا والسلوك. (2022) التفاعل الاجتماعي في العصر الرقمي .برلين: معهد الدراسات السلوكية.
15. تقرير أكاديمية علم النفس الرقمي. (2021) الابداع والتكنولوجيا: تأثير الالعاب على العقل البشري. لندن: دار النشر الأكاديمي، (Bavelier et al., 2010).
16. تقرير الجمعية الأمريكية لعلم النفس. (2019) الألعاب الإلكترونية والصحة العقلية .نيويورك: الجمعية الأمريكية لعلم النفس.
17. *دراسة جامعة دهارفارد. (2020) الالعاب الالكترونية والتحفيز الذاتي .كامبرياج: جامعة دهارفارد.* (https://webmail.gse.harvard.edu/ideas/usable-knowledge/21/06/find-fun)
23. تقرير وزارة الاتصالات الجزائرية. (2022)تطور استخدام الإنترنت في الجزائر .الجزائر: وزارة الاتصالات.
24. دراسة المركز الوطني للإحصاء. (2020) الشباب والتكنولوجيا في الجزائر .الجزائر: المركز الوطني للإحصاء.
25. دراسة جامعة الجزائر. (2022) إدمان الألعاب الإلكترونية بين الشباب الجزائري .الجزائر: جامعة الجزائر.

المواقع :

1. ما-هي-لعبة-ببجي-Bubg-وما-هي-مخاطرها

https://www.hellooha.com/articles/859-

الملاحق

وزارة التعليم العالي والبحث العلمي
جامعة عبد الحميد إبن باديس – مستغانم –
كلية العلوم الإنسانية
شعبة علوم الإعلام و الإتصال
التخصص: اتصال جماهيري و الوسائط الجديدة

استـــــــــمارة اســـــتبيـــــان

موجهة لتلاميذ ثانوية (عبد القادر بن زيان الشعاعي)

بعد السلام عليكم و رحمة الله

تحية طيبة و بعد:

في إطار إنجاز بحث وإجراء دراسة ميدانية من أجل التحضير بعنوان التأثيرات الإجتماعية للألعاب الإلكترونية دراسة ميدانية على عينة من المراهقين– في مرحلة التعليم الثانوي–أنموذجا– .يشرفني أن أضع بين أيديكم هذه الإستمارة وذلك من اجل الإجابة على الأسئلة الواردة فيها،كم انحيطكم علما أن إجابتكم ستحظى بالسرية التامة وسيتم استخدامها لغرض البحث العلمي فتقبلوا منا فائق التقدير و الاحترام.

من إعداد الطالب:
- بن زعيط رونق.
- حمياني نور الهدى

تحت إشراف الأستاذة:
– كوبيبي حفصة

السنة الجامعية: 2024-2025

البيانات العامة:

1. الجنس: ذكر ☐ أنثى ☐

2 . السن :.....

3. المستوى التعليمي:.....

<u>المحور الأول</u>: إستخدام المراهقين للعبة البوبجي و الإشباعات المحققة منها

1. هل تلعب بوبجي

دائما ☐ أحيانا ☐ نادرا ☐

2. كم تلعب في اليوم لعبة بوبجي

أقل من ساعة ☐ من ساعة إلى ساعتين ☐ أكثر من ساعتين ☐

3. ما الجهاز الذي تستخدمه في لعبة البوبجي

هاتف ☐ لوحة إلكترونية ☐ كمبيوتر ☐

4. أين تفضل اللعب

المنزل ☐ الثانوية ☐ مكان عام ☐

أخرى :أذكرها.....

5. لماذا تفضل لعبة بوبجي مقارنة بالألعاب الأخرى (مميزات)

.....

6. السبب الرئيسي الذي يدفعك للعب لعبة **(PUBG)**

التسلية ☐ التنافس مع الأصدقاء ☐ التخلص من الضغوطات ☐

عرض المهارة في لعب ☐ قضاء وقت الفراغ ☐

أخرى :أذكرها.....

المحور الثاني: التأثيرات الإجتماعية لعبة البوبجي على المراهقين

الرقم	العبارات	نعم	لا
01	تفضل اللعب مع الأصدقاء بدلا من مقابلتهم شخصيا		
02	لعبة بوبجي تسمح بتكوين صداقات عبر الأنترنت		
03	لا تترك لعبة بوبجي وقت للعلاقات الواقعية مع الأسرة		
04	أتاحت اللعبة الدخول في علاقات مع الجنس الأخر		

المحور الثالث: التأثيرات النفسية للعبة البوبجي على المراهقين

1. ترى أن لعبة البوبجي تؤثر على القدرات الذهنية و النفسية من حيث:
   - تطور الفهم لديك ☐
   - زيادة الإنتباه ☐
   - زيادة التشتيت ☐
   - نقص الإدراك ☐
   - تحسن المزاج ☐
2. هل ترى لعبة بوبجي سبت لك العزلة؟

   نعم ☐ لا ☐
3. هل تعتقد أن لعبة بوبجي تسبب الإكتئاب؟

   نعم ☐ لا ☐
4. هل ترى أن لعبة البوبجي تزيد من قلق النفس؟

   نعم ☐ لا ☐
5. هل ترى أن لعبة البوبجي تزيد من الخوف؟

   نعم ☐ لا ☐

المحور الرابع: لعبة و علاقاتها بالتحصيل الدراسي

1. هل ترى أن لعبة البوبجي تؤثر على دراستك في القسم؟

نعم ☐ لا ☐

2. في حالة الإجابة نعم كيف:
   - تراجع العلامات. ☐
   - صعوبة فهم الدرس ☐
   - عدم التفاعل داخل القسم ☐

أخرى أذكرها.....

3. هل اللعب يؤدي إلى إهمال انجاز الواجبات الدراسية؟

نعم ☐ لا ☐

4. هل ساعدتك الألعاب الإلكترونية في الحصول على المعلومات حول دراستك؟

نعم ☐ لا ☐

5. إذا كانت نعم حدد طبيعة المعلومات المحصل عليها.

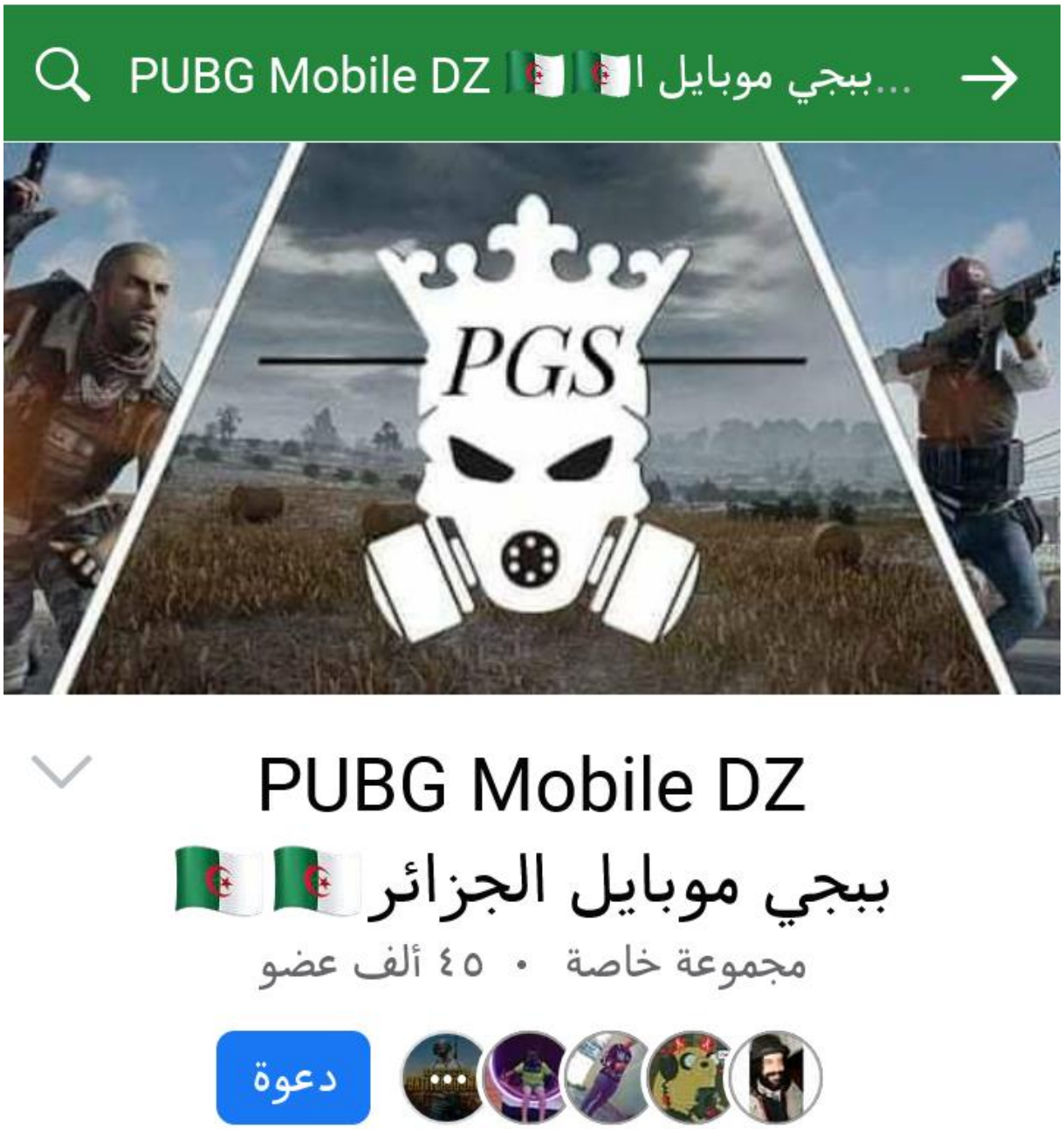
.....

بعض صور للعبة بابجي PUBG:

الملاحق:

الملاحق:

Joined 68
1 lalăbau
2 ilo
3 HadeAlahmad
4 alibekiroglu
Follow
SE
Zharki
Severny
Stalber
Kameshki
Shooting Range
Yasnaya Polyana
Georgopol
Rozhok
Hospital
Ruins
School
Mansion
Lipovka
Prison
Shelter
Gatka
Pochinki
Farm
Mylta
Mylta Power
Quarry
Ferry Pier
Primorsk
Novorepnoye
Sosnovka Military Base
Remove Marker
Mark My Location



مجموعة في الفيسبوك لمستخدمي لعبة بابجي PUBG