وزارة التعليم العالي والبحث العلمي

جامعة غرداية

كلية العلوم الاجتماعية والإنسانية

قسم علوم الإعلام والاتصال

اتجاه الطلبة الجامعيين نحو استخدام الألعاب الالكترونية الحديثة

دراسة مسحية على عينة من مستخدمي لعبة بابجي (PUBG)

بقسم علوم الإعلام واتصال بجامعة غرداية

مذكرة مقدمة الاستكمال متطلبات نيل شهادة الماستر في علوم الإعلام والاتصال

تخصص: الاتصال وعلاقات عامة

إعداد الطالبتين:

انفال حويشيتي

بلحراش امال

إشراف الاستاذة:

نسيبة فريجات

الاسم واللقب	الدرجة العلمية	الصفة
سليمان ليلى	محاضر (أ)	رئيساً
فريجان نسيبة	مساعد (أ)	مشرفاً مقرراً
صيتي أبوبكر	مساعد (ب)	مناقشاً

الموسم الجامعي:

1442-1441هـ/2022-2021م

وزارة التعليم العالي والبحث العلمي

جامعة غرداية

كلية العلوم الاجتماعية والإنسانية

قسم علوم الإعلام والاتصال

اتجاه الطلبة الجامعيين نحو استخدام الألعاب الالكترونية الحديثة

دراسة مسحية على عينة من مستخدمي لعبة بابجي (PUBG)

بقسم علوم الاعلام واتصال بجامعة غرداية

مذكرة مقدمة الاستكمال متطلبات نيل شهادة الماستر في علوم الإعلام والاتصال

تخصص: الاتصال وعلاقات عامة

إعداد الطالبتين:

انفال حويشيتي

بلحراش امال

إشراف الاستاذة:

نسيبة فريجات

الموسم الجامعي:

1442-1441هـ/2021-2022م

بسم الله الرحمن الرحيم

﴿ نَرْفَعُ دَرَجَاتٍ مَنْ نَشَاءُ وَفَوْقَ كُلِّ ذِي عِلْمٍ عَلِيمٌ ﴾

صدق الله العظيم

سورة يوسف الآية (76)

شكر وتقدير

بعد توفيق الله عز وجل في إتمام هذا البحث لا يسعنا إلا أن نتقدم بكامل شكرنا

إلى كل الذين قدموا لنا يد العون و المساعدة ونخص بالذكر في المقام الأول الأستاذ الفاضلة والمؤطرة **نسيبة فريجات**

التي تكرمت بالأشراف على توجيهنا لإنجاز هذا البحث حيث لم تبخل علينا بالنصائح والتوجيهات القيمة

ونشكر جميع من ساندنا وقدم لنا يد العون المساعدة والتشجيع

وكل زملائنا من قسم اعلام واتصال

ونقدم خالص الشكر والتقدير للأولياء الذين رافقونا بالدعاء وكل الحب

الإهداء

الحمد لله والصلاة على الحبيب المصطفى سيدنا وشفيعنا محمد صلى الله على وسلم اما بعد

الحمد لله الذي وفقنا لإتمام هذه الخطوة في مسيرتنا الدراسية ومذكرة التخرج هذه ثمرة الجهد والنجاح بفضله تعالى

نهدي هذا النجاح الى الوالدين الحبيبين حفظهما الله وباركهما والى الاساتذة الذين رافقونا طيلة المسيرة الدراسية والي جميع الأصدقاء وزملاء الأعزاء وكل من نحبهم.

ملخص الدراسة

هدفت الدراسة الى معرفة اتجاه الطلبة الجامعيين نحو استخدام الالعاب الالكترونية الحديثة دراسة مسحية على عينة من مستخدمي لعبة ببجي قسم علوم الاعلام والاتصال الجامعة غرداية منطلقين من التساؤل التالي:

ما هو اتجاه طلبة قسم علوم الاعلام والاتصال بغرداية نحو استخدام الالعاب الالكترونية الحديثة لعبة ببجي نموذج؟

وتنتمي دراستنا الى الدراسات الوصفية حيث اعتمدنا على منهج المسح بالعينة والملاحظة والاستمارة كأداة لجمع البيانات، ولتجنب المسح الشامل لكل مفردات مجتمع البحث المتمثل في طلبة جامعة

غرداية، واخترنا العينة القصدية حيث قدر عدد بـ 100 مفردة.

وقد توصلت دراستنا الى نتائج عديدة منها:

- غالبية طلبة علوم الاعلام والاتصال بجامعة غرداية يلعبون لعبة ببجي بشكل دائم ومستمر منذ كأكثر من سنة، ويفضلون ممارستها لساعت طويلة خاصة في الفترة الليلية وبشكل فردي، الامر الذي يشعرهم بالتميز والانجاز الشخصي.
- دقة الصورة والانسجام وعناصر الجذب المختلفة الموجودة على مستوى هذه اللعبة ، إضافة إلى تقمص الشخصيات ومحاكاة الواقع ناهيك عن الترفيه والتسلية والهروب من الضغوطات اليومية هي الأسباب الأساسية التي دفعت بطلبة قسم الاعلام والاتصال بجامعة غرداية للعب ببجي.
- اثبتت الدراسة ان للعبة ببجي ساهمت في تنمية المهارات وتنوع الثقافة اللغوية لدى طلبة قسم علوم اعلام واتصال وزادتهم تركيز وإبداعاً وذكاء، كما أن ممارستهم لها تجعلهم سعداء وتزيد من حب المنافسة والتحدي والانتصار لهم.
- يتجه أغلب اتجاهات طلبة قسم علوم اعلام واتصال نحو موافقتهم بوجود أثار متعددة لهذه اللعبة من خلال طرق وأساليب الاستخدام، إذ بينت الدراسة أن اللعبة أثرت بشكل أو بآخر على التحصيل العلمي، كما غيرت من روتينهم اليومي كقلة ساعات النوم وانعزالهم عن أفراد

أسرهم ، والتخلي عن أداء واجباهم الدينية ونشاطاهم الرياضية ،في مقابـــل ذلـــك جعلتـــهم يشعرون بالإنجاز والشجاعة حيال الفوز والانتصار.

كلمات مفتاحية: اتجاه، الالعاب الالكترونية، الاستخدام، الطلبة الجامعيين، لعبة بابجي.

Study summary The study aimed to identify the attitude of university students to the use of modern electronic games

A survey study on a sample of PUBG game users in the Department of Media and Communication Sciences at the University of Ghardaia based on the following question:

What is the position of the students of the Department of Media and Communication Sciences in Ghardaia regarding the use of modern electronic games, the Buggy game as a model?

Our study belongs to the descriptive studies, where we relied on the method of sample survey, observation and form as a tool for data collection, and to avoid comprehensive survey of all the vocabulary of the research community represented by university students.

Ghardaia and we chose the intended sample, as the number was estimated at 100 sample size for this study.

Our study reached several results, including:

Among the habits and usage patterns of students of the Department of Media and Communication Sciences, is the use of pubg on a daily basis for more than 3 hours a day and its practice at night.

The motives for using PUBG for students are to escape from the daily stresses, feel euphoria and happiness while playing PUBG, and practice the love of victory and winning.

Among the evaluations that we obtained, it negatively affects academic achievement, as well as not getting enough time to sleep, which causes fatigue and tiredness during the day, as well as not performing religious duties and physical activity, and disturbing parents and relatives from excessive playing of PUBG.

- The majority of students of media and communication sciences at the University of Ghardaia have been playing the game pubg continuously and continuously for more than a year, and they prefer to play it for long hours, especially in the night period and individually, which makes them feel distinguished and accomplished profile.

- The accuracy of the image, harmony and the various elements of attraction present at the level of this game, in addition to the reincarnation of characters and simulation of reality, not to mention entertainment, entertainment and escape from daily pressures are the main reasons that prompted the students of the Department of Media and Communication at the University of Ghardaia to play in pubg
- The study proved that the pubg ame contributed to Developing skills and diversifying linguistic culture among students of the Department of Media and Communication Sciences, which increased them focus, creativity and intelligence, and their practice of them makes them happy and increases the love of competition, challenge and victory.
- Most of the trends of the students of the Department of Information and Communication Sciences tend towards their approval of the existence of multiple effects of this game through the methods and methods of use, as the study showed that the game affected in one way or another the educational attainment, and also changed their daily routine such as the lack of hours of sleep and their isolation from their family members. giving up their religious duties and sporting activities, in return made them feel accomplished and courageous about winning and winning

Keywords: trend, electronic games, use, college students, PUBG game

فهرس المحتويات

المحتويات	الصفحة
مقدمة	أ
الفصل الأول: الاطار المنهجي للدراسة	
إشكالية	03
أهداف الدراسة	04
أهمية الدراسة	05
أسباب اختيار الموضوع	05
حدود الدراسة (زمانيا، مكانيا بشريا)	07
منهج الدراسة	07
مجتمع البحث وعينة الدراسة	09
مفاهيم الدراسة	10
الدراسات السابقة (التعقيب على الدراسات)	16
الخلفية النظرية الدراسة(نظرية الاستخدامات والاشباعات)	20
الفصل الثاني : الاطار نظري	
تمهيد	25
I الالعاب الالكترونية	26
I.1 مفهوم الالعاب الالكترونية	26
I.2 نشأة الالعاب الالكترونية	28
I.3 عناصر وخصائص الالعاب الالكترونية	30
I.4 تصنيفات الالعاب الالكترونية	34
I.5 مجالات الالعاب الالكترونية	35
I.6 أهداف الالعاب الالكترونية	37
I.7 الاستراتيجية التحفيزية للألعاب	37
II. لعبة ببجي موبايل	39
II.1 تعريف لعبة ببجي	39
II.2 نشأة لعبة ببجي	40
II.3 خصائص لعبة ببجي	41

II.4 الأرباح التي حققتها الشركة المنتجة	44
II.5 طريقة لعب لعبة ببجي	45
II.6 تكلفة اللعبة في ببجي	46
II.7 شروط تشغيل ببجي على الهاتف	47
II.8 شروط تشغيل ببجي على الكمبيوتر	47
II.9.علماء المخ ووجهات نظرهم حول اللعاب التفاعلية مثل بابجي	48
II.10 إيجابيات لعبة بابجي	48
III تأثيرات الألعاب الإلكترونية وواقعها في الجزائر	54
III.1 واقع الألعاب الإلكترونية في الجزائر	54
III.2 إيجابيات الألعاب الإلكترونية	60
III.3 سلبيات الألعاب الإلكترونية	64
III.4 انعكاسات الألعاب الإلكترونية على الفرد والمجتمع	68
الفصل الثالث الاطار التطبيقي	
عرض البيانات وتحليلها	72
نتائج عملية الدراسة	107
خاتمة	110
قائمة المصادر والمراجع	122
الملاحق	

فهرس الجداول

الرقم	عنوان الجدول	الصفحة
01	يبين توزيع مفردات العينة حسب متغير الجنس	72
02	يبين توزيع مفردات العينة حسب متغير السن	72
03	توزيع مفردات العينة حسب المستوى الجامعي	72
04	توزيع مفردات العينة حسب محل الإقامة للطلبة	72
05	مستخدمي لعبة بابجي بشكل دائم أحيانا ناذرا	74
06	منذ متى وأفراد العينة يستخدمون اللعبة	74
07	المدة التي يقضيها أفراد العينة في استخدام ببجي	75
08	الفترة المفضلة للعب ببجي بالنسبة للمبحثين	75
09	يبين اذا كان المبحوثين يفضلون اللعب الجماعي أو الفردي	76
10	يبين الأماكن التي يفضل لعب بابجي (PUBG) فيها	76
11	يبين توزيع مفردات لعينة حسب ممارسة لعبة ببجي	77
12	توزيع مفردات العينة حسب دافعك للعب لعبة ببجي	78
13	يبين توزيع مفردات العينة حسب ممارسة للعبة ببجي ساهمت في تسليتك وقضاء وقت الفراغ لديك بشكل	78
14	يبين توزيع مفردات العينة حسب ممارسة للعبة ببجي مكنتك من الهروب من الضغوطات اليومية والمشاكل الحياتية	79
15	توزيع مفردات العينة حسب تنوع ثقافة اللغوية منذ ممارسة للعبة ببجي	79
16	يبين توزيع مفردات العينة حسب اكثر تركيزا وابداعا واكثر ذكاء منذ ممارسة لعبة ببجي	80
17	يبين توزيع مفردات العينة حسب شعور بالنشوة والسعادة اثناء لعبك للعبة ببجي	80
18	يبين توزيع مفردات العينة حسب حب المنافسة والتحدي وحب الانتصار اكثر منذ ممارستك للعبة ببجي	81
19	يبين توزيع مفردات العينة حسب غيرت روتينك اليومي من اجل لعبة بابجي	81

20	يبين توزيع مفردات العينة حسب تحظى بوقت نوم اقل لأنك تلعب لأوقات متأخرة	82
21	يبين مفردات العينة حسب شعور بالقلق والامتعاض حينما تمتنع عن اللعب	83
22	توزيع مفردات العينة حسب تفكير كثيرا في لعبة ببجي اثناء تواجدك في الوسط الجامعي	83
23	يبين توزيع مفردات العينة حسب انزعج المبحوثين اذا قاطعهم احد اثناء لعب أو طلب التوفق عن لعبة ببجي	84
24	توزيع مفردات العينة حسب تأثر تحصيلك الدراسي منذ ان بدأت لعبة ببجي	84
25	يبين توزيع مفردات العينة حسب شعور بالإحباط عندما لا يستطيع انهاء للعبة ببجي	85
26	توزيع مفردات العينة حسب الإحساس الإنجاز من لعب بابجي	85
27	توزيع مفردات العينة حسب شعور بالنشاط بعد الفوز في للعبة ببجي مما يدفعك للعب مرة تلوى الاخرى	86
28	توزيع مفردات العينة حسب الشعور بخيبة الامل بعد الخسارة في للعبة ببجي	87
29	توزيع مفردات العينة حسب الشعور بانزعاج عائلة ومن حوالك اثناء لعب ببجي	87
30	توزيع مفردات العينة حسب تأدية عبادة وواجبات الدينية في وقتها	88
31	توزيع مفردات العينة حسب تخليت عن النشاطات الرياضية والبدنية من أجل لعبة ببجي	88
32	توزيع مفردات العينة حسب اكثر شجاعة ولا أهاب أحد بفضل لعبة ببجي	89
33	توزيع مفردات العينة حسب تعزز علاقات بأصدقائي وأصحابي من خلال لعبة ببجي	89
34	استخدام لعبة ببجي بشكل دائم أو أحياناً أو ناذراً مع متغير الجنس	90
35	استخدام لعبة ببجي بشكل دائم احياناً نادراً حسب متغير محل لإقامة	91
36	يبين منذ متى وافراد العينة يلعبون ببجي حسب متغير الجنس	91
37	يبين لنا المدة التي يقضيها أفراد العينة يومياً في لعب ببجي حسب متغير الإقامة	92
38	يبين الفترة المفضل للعب ببجي حسب متغير الجنس	93
39	يمثل اذا كان أفراد العينة يفضلون اللعب الجماعي أو الفردي حسب متغير الجنس	93
40	يبين ممارسة ببجي لأنها تحتوي على	94
41	دوافع لعب لعبة ببجي حسب متغير الجنس	95

42	دوافع لعب لعبة ببجي حسب محل الإقامة	96
43	الجنس يبين ممارستك للعبة ببجي ساهمت في تسليتك وقضاء وقت الفراغ لديك	97
44	يوضح اذا كانت ممارسة لعبة بابجي تمكن من الهروب من الضغوطات والمشاكل حسب متغير الجنس	98
45	يوضح اذا كانت ممارسة لعبة بابجي تمكن من الهروب من الضغوطات والمشاكل حسب متغير محل الإقامة	99
46	تنوع ثقافتك اللغوية منذ ممارسة لعبة ببجي حسب متغير الجنس	100
47	الجنس يبين أصبحت اكثر تركيزا واكثرا ذكاء منذ ممارستك للعبة ببجي	100
48	شعور بالنشوة والسعادة أثناء لعبك للعبة ببجي حسب الجنس	101
49	يبين حب المنافسة والتحدي وحب الانتصار اكثر منذ ممارستك للعبة ببجي	102

قائمة الأشكال

الرقم	العنوان	الصفحة
01	يمثل الزيادات الحادة للعبة (PUBG) منذ إطلاقها	45

مقدمة

منذ اكتشاف الانترنت على وجه الأرض تغيرت معايير العالم بشكل مـــدهش وجـــذري هـــذا الاختراع الذي جعل من العالم قرية صغيرة وأصبحت المحور الأساسي الذي تعتمد عليـــه اقـــوى دول العالم، فالعصر الحاضر هو عصر السرعة والتكنولوجيا والمعرفة فالدول التي تسيطر على هذا العنصـــر الأساسي يمكنها السيطرة على العالم وعليه تسارع العلماء في الابتكار والاختراع فالتكنولوجيا الـــتي توصل اليها الان الانسان تدهشنا يوميا وهذا ما ولد جيل جديد تماما شديد التعلق بتقنيات تكنولوجيا المعلومات والاتصال فالشبكات الاجتماعية والالعاب الالكترونية هي أنشطة حوارية لأنماط حياة هؤلاء الافراد على مدار العقد الماضي كان العديد من الباحثين مهتمين بالعالم الافتراضي للألعاب الالكترونية نتيجتا لتزايد الطلب عليها من مختلف فئات المجتمع وذلك لالتماسهم التسلية والرفاهية النفسية.

من خلال هذه الألعاب المحاكي للواقع ومن بين الألعاب الأكثر روجا في السنوات الأخيرة ألعاب الفيديو القتالية التي تمزج بين البقاء والاستكشاف وكسح العناصر من أجل البقاء ومن اشـــهرها لعبـــة ببجي موبايل (PUBG MOBILE) وتعني ساحة المعركة حيث يقوم 100 لاعب بالمواجهة والقتال في جزيرة حتى يبقى فائز واحد وهو الرابح في اللعبة.

بالرغم من شهرتها وحب الشباب لها الا انها لاقت انتقاد الكثير من البحثين بسبب تأثيراتها السلبية على الفرد وصحته من خلال الاستخدام الخاطئ والمفرط لها مما يسبب زيادة مستويات العنف وضياع الوقت وتراجع مستوى التحصيل الدراسي، وبما ان هذه العبة الحماسية انتشرت كذلك في الاوســـاط الجامعية باعتبارهم من فئة الشباب المحب للاستكشاف فأن الهدف الذي تسعى اليه دراستنا هو معرفـــة اتجاهات استخدام لعبة ببجي موبايل (PUBG MOBILE) لدى الطلبة الجامعيين ولقد تم إجراء هذه الدراسة في ثلاث فصول تتمثل في:

- **القسم الأول**: وهو خاص بالإطار المنهجي ولمفاهيمي للدراسة حيث تناولنا فيه إشكالية الدراســـة، التساؤلات الفرعية، أهداف وأهمية الدراسة، أسباب اختيار موضوع الدراسة، نظرية الدراسة، نوع الدراسة ومنهجها، مجتمع البحث، وأدوات جمع البيانات، الدراسات السابقة.
- **القسم الثاني**: تشمل الإطار النظري للدراسة حيث تناول ثلاث محتور كبرى الالعاب الالكترونية، لعبة ببجي، تأثيرات الالعاب الالكترونية وواقعها في الجزائر.
- **القسم الثالث**: تطرقنا في الإطار الميداني التطبيقي إلى عرض البيانات وتحليليهـــا والنتـــائج العامـــة للدراسة، وفي الأخير اختتمنا دراستنا بالخاتمة.

الفصل الأول

الاطار المنهجي للدراسة

1- تحديد الإشكالية.

2- تساؤلات الدراسة.

3- أهداف الدراسة.

4- أهمية الدراسة.

5- أسباب اختيار الموضوع.

6- حدود الدراسة.

7- منهج الدراسة وأدواتها.

8- مجتمع الدراسة وعينة الدراسة.

9- مفاهيم الدراسة.

10-الدراسات السابقة.

1- الإشكالية:

بعد التطور الرهيب الذي عرفته تكنولوجيا علوم الإعلام والاتصال وتعدد وسائل التواصل والترفيه في العصر الحديث شهدت الألعاب الإلكترونية اهتماما كبير لأسباب مختلفة ومتعددة وهذا ما أدى بالشركات المصنعة لهذه الألعاب بالتنافس فيما بينها وابتكارات احدث الألعاب بتقنيات عصرية وخيالية اكثر مما اذهل مستخدمي هذه الألعاب ودفع بهم إلى اقتناء هذه الألعاب وتجربتها وتداولها فيما بينهم ومشاركتها عبر وسائط التواصل الاجتماعي لتصنع هذه الأخيرة الحدث في القرن 21 وخصوصا أثناء ظهور وباء (Corvidé 19) الذي جعل من العالم بيئة رطبة لصناعات المختلفة للألعاب الإلكترونية ويعود ذلك لأسباب الحجر الصحي والضغوطات النفسية التي عانت منها الأمة خلال تلك الأزمة مما جعل من هذه الألعاب الإلكترونية متنفسا لفئات عديدة من المجتمع الأطفال، مراهقين وشباب ومن بين الألعاب التي أخذت مساحة واسعة من الشهرة خلال هذه الفترة لعبة (PUBG) أو (Player unknown s Battle grounds).

وقد عرفت لعبة (PUBG) تداولاً كبيراً واستخداماً مفرطا لدى الشباب ولابد من وجود شخص مهووس بهذه اللعبة في كل أسرة تقريبا وبسبب المنافسة التي تحتويها اللعبة والفترة التي يتوجب على اللاعب قضاءها خلال اللعب التي لا تقل عن 15 دقيقة في الجولة الواحدة توجب على مستخدميها البقاء فترات طويلة امام الأجهزة الالكترونية (حاسوب، هاتف، أباد) وكذلك استخدام أجهزة ذات معالجات قوية باهظة الثمن فقط للعب بشكل افضل ومريح لان اللعبة تستخدم جودة مرتفعة وتقنيات حديثة في صناعتها بالإضافة الى وجود خاصية التواصل داخل اللعبة عبر الرسائل الكتابية والصوتية والمكالمات الهاتفية الجماعية ما يمكن مستخدميها من التواصل مع اشخاص من مختلف الأماكن والدول، هذا ما يدفعهم إلى الانعزال على العالم الخارجي والهروب الى الواقع الافتراضي المتواجد في لعبة، وعليه اختلفت الآراء والتوجهات حول تأثير لعبة ساحة المعركة (PUBG) على من يمارسها فثمة من يعدها لعبة ذات تقنيات متطورة تساهم في تطوير القابلية الفردية لدى المستخدم وهناك من يخالف الراي ويرى انها لها اضرار كثيرة على الفرد.

تعد لعبة، (PUBG) واحدة من اكثر اللعاب (Battle-Royale) التي يتم لعبها اليوم، من طرف طلاب جامعة غرداية هذه اللعبة، رغم أنها مفضلة لدى الطالب الجامعي وبالتالي يمكن أن

يفسد عقول الشباب، أثار بعض علماء النفس أيضا مخاوف من أن الألعاب العنيفة تحفز العدوان وتقلل من السلوك الاجتماعي المؤيد والتعاطف لدى اللاعبين وتركيزنا على فئة طلاب الجامعة.

فيمكن أن يؤدي الإدمان الشديد على أي شيء إلى آثار ضارة ولذلك تتقصى هذه الدراسة أثر استخدام الألعاب الإلكترونية على الطلبة الجامعيين وتحديدا اتجاهات طلبة قسم علوم الإعلام والاتصال بجامعة غرداية حول استخدام لعبة (PUBG) والإشباعات المحققة من خلالها وهذا ما يدفعنا إلى صياغة التساؤل الرئيسي التالي:

ما هو اتجاه طلبة قسم الاعلام والاتصال بجامعة غرداية نحو الالعاب الالكترونية الحديثة لعبة ببجي نموذجا؟

2- تساؤلات فرعية:

وتفرع عن هذا السؤال الرئيسي مجموعة من الاسئلة الفرعية والمتمثلة فيما يلي:

- **ماهي العادات وأنماط استخدام طلبة قسم علوم الإعلام والاتصال بجامعة غرداية للعبة ببجي ؟**
- **ماهي دوافع والاشباعات طلبة قسم علوم الاعلام والاتصال بجامعة غرداية من استخدام للعبة ببجي ؟**
- **ما هو تقييم طلبة قسم علوم الاعلام والاتصال بجامعة غرداية للعبة ببجي ؟**

3- أهداف الدراسة:

يعد الهدف من الدراسة أو البحث هو الغرض الذي يود الباحث الوصول اليه والغاية التي يودي تحقيقها، ويمكن تلخيص أهداف هذه الدراسة في ما يلي:

- التعرف على اتجاه طلبة جامعة غرداية نحو استخدام الالعاب إلكترونية الحديثة دراسة وصفية من مستخدمي لعبة ببجي.
- التعرف على درجة إقبال طلبة على الالعاب الالكترونية الحديثة باعتبارها ظاهرة جديدة الانتشار في المجتمع الجزائري.
- الكشف عن دوافع إقبال الطلبة الجامعيين على استخدام لعبة ببجي (PUBG) على حساب الألعاب الأخرى، ومعرفة ما إذا كان السبب يعود إلى مضامينها أو تقنياتها أو إلى توفرها وانخفاض أسعارها أو مجانية أغلبها وسرعة الحصول عليها.

- معرفة درجة الإشباعات المحققة من وراء استخدام طلبة جامعة غرداية للعبة ببجي (PUBG).
- التعرف على الالعاب الالكترونية الحديثة والتي لها جاذبية من قبل هاته الفئة لما تقدمه من تنميط السلوك وتغيير مبادئ.

4- أهمية الدراسة:

أهمية الدراسة تكمن في أهمية الموضوع اتجاه طلبة جامعة غرداية نحو استخدام الألعاب الإلكترونية الحديثة بالأخص لعبة ببجي (PUBG) نموذجاً، وهي دراسة وصفية تحليلية على عينة من مستخدمي لعبة ببجي قسم العلوم الاعلام والاتصال لجامعة غرداية، حيث تمكن في أهمية الموضوع في حد ذاته، والنتائج المتواصل إليها، والتي تفيدنا في الإجابة عن التساؤلات المطروحة حيث أن هذه النتائج تخص الكشف عن دوافع استخدام طلبة جامعة غرداية للعبة ببجي (PUBG)، وكذلك حاجات استخدامهم للعبة باعتبارها ظاهرة جديدة كانت نتيجة للتطور التكنولوجي حيث أصبحت تمارس من قبل كل شرائح المجتمع الذين هم جزء منه، كأن تتميز بتقنيات عالية وتصميم رائع بشأن هذه الظاهرة التي تتعلق بهذا النشاط لترفيهي، كما يمكن أن تكون هذه الدراسة انطلاقه لدراسات جديدة في علوم الإعلام والاتصال حول موضوع اتجاه الألعاب الإلكترونية الحديثة والطالب وأثرها عليه من عدة جوانب، وكذا تقديم إضافة عملية في التخصص لإجراء بحوث أخرى.

تحاول هذه الدراسة الكشف عن اتجاه طلبة جامعة غرداية نحو استخدام هذه اللعبة الإلكترونية الحديثة، وترصد الأشياء الإيجابية والسلبية من استخدام الطلبة لمثل هذه الألعاب الإلكترونية الحديثة.

5- أسباب اختيار الموضوع:

إن القيام بأي دراسة عملية منهجية في مجال العلوم الانسانية لابد على الباحث ان يختار موضوع بحثه من خلال رجوعه الى عدة عوامل اما ان تكون ذاتية أو موضوعية.

الأسباب الذاتية:

- الرغبة الشخصية لتعرف على الدراسة موضوع اتجاه طلبة جامعة نحو استخدام الألعاب الإلكترونية الحديثة لنقص الأبحاث والدراسات المرتبطة بها، ولاسيما الدراسات العملية

المتخصصة، والاهتمام الواسع الذي أصبحت تحظى به الألعاب الإلكترونية الحديثة خصوصا لعبة ببجي نموذجاً.

- اختبار المعارف المنهجية السابقة بالاعتماد على الدراسات سابقة من خلال تطبيق أداة الاستبيان كأداة لجمع البيانات حول موضوع اتجاه طلبة جامعة غرداية نحو استخدام الألعاب الإلكترونية الحديثة لعبة ببجي نموذجاً.
- الارتباط المباشر بالموضوع كون الباحث من جمهور الطلبة الجامعيين الذين يستخدمون لعبة (PUBG) والاحتكاك معهم باعتبارهم زملاء.
- اهتمام الباحثين الخاص بموضوع الألعاب الإلكترونية الحديثة.

الأسباب الموضوعية: تمحورت دراستنا على عدة اسباب موضوعية تتمثل في:

- نظرا لأهمية طبيعة موضوع اتجاه طلبة جامعة غرداية نحو استخدام الألعاب الإلكترونية الحديثة ، وكذلك لان الموضوع لم يدرس بطريقة مكثفة على رغم من أهميته وإلزامية دراسته والبحث فيه.
- انتشار ظاهرة الألعاب الإلكترونية في المجتمع الجزائري بجميع انواعها، خاصة في السنوات الأخيرة، لأنها من الأحداث الاجتماعية التي لا يكاد الفرد ان يخلو منها مع غياب دراسات جزائرية خاصة وعربية حول هذه اللعبة.
- الإجابة عن التساؤلات الخاصة بموضوع اتجاه طلبة جامعة غرداية نحو استخدام الألعاب الإلكترونية الحديثة، دراسة وصفية تحليلية على لعبة ببجي (PUBG).
- قرب مجتمع الدراسة، باعتبارنا من طلبة غرداية.
- حداثة موضوع استخدام لعبة ببجي (PUBG)، التي صدرت في 23 مارس 2017 على كل من جهازي ايكس بوكس (XBOX)، وويندوز، ثم على نظامي أي أو أس (IOS) والأندرويد (ANDROID).
- المساهمة في دراسة هذا الموضوع من جوانب عديدة، من خلال التعرف على الاثار الايجابية والسلبية لممارسة الالعاب الالكترونية الحديثة على طلبة جامعة غرداية.
- قلة الابحاث والدراسات حول موضوع اتجاه طلبة جامعة غرداية نحو استخدام الالعاب الكترونية الحديثة، دراسة وصفية على مستخدمي لعبة ببجي نموذجاً بالرغم من أهميتها.

6- حدود الدراسة:

- **المجال المكاني:** أجريت هذه الدراسة في محيط جامعة غرداية.
- **المجال البشري:** تتمثل عينة الدراسة في قسم علوم الاعلام والاتصال من طلبة جامعة غرداية الذين يستخدمون لعبة ببجي باختلاف أعمارهم ومستوياتهم من كلا الجنسين.
- **المجال الزماني:** قمنا باختيار عنوان المذكرة المبدئي في أواخر جوان 2021، ثم تم تعديل العنوان ومناقشته من طرف الأستاذة المشرفة، وخرجنا بعنوان نهائي "اتجاه طلبة جامعة غرداية نحو استخدام الالعاب إلكترونية الحديثة"، وذلك في شهر جويلية 2021.

وتضمنت هذه الدراسة ثلاث جوانب: جانب منهجي وجانب نظري وجانب تطبيقي، أما الاول فكان في الفترة من أواخر ديسمبر 2021 إلى بداية شهر جانفي 2022، والجانب النظري قمنا بالعمل فيه خلال الفترة الزمنية الممتدة من شهر فيفري إلى شهر ماي، حيث قمنا بجمع جميع المصادر والمراجع الخاصة بهذه الدراسة، أما الثاني قمنا فيه بتصميم استمارة استبيان وتوزيعها على أفراد العينة ثم تفريغها وتحليلها، وبدانا العمل فيها من شهر مارس 2022 الى غاية تسليم المذكرة في 5 جوان 2022.

7- منهج الدراسة وأدواتها:

- **نوع الدراسة:**

تنتمي دراستنا الى الدراسات الوصفية، والدراسات الوصفية هي الدراسات التي تقوم على تحديد سمات وصفات وخصائص الظاهرة المعنية تحديدا كيفيا وكميا، فالدراسات الوصفية تقوم على تصوير وتحليل البيانات والحقائق وتفسيرها وتحليلها تحليلا شاملا، فهي تقرب الباحث من الواقع ويدرس الظاهرة بشكل دقيق، أما بتعبير كمي حول سماتها أو بأسلوب كيفي، وقد ارتبط هذا الأسلوب بالظواهر الإنسانية[1]، وكيفية معالجتها كم طرف الطالب الجامعي كأحد الألعاب الالكترونية.

ولأننا بصدد وصف الظاهرة المدروسة المتمثلة في اتجاه طلبة جمعة غرداية نحو استخدام الألعاب الالكترونية الحديثة اعتمدنا هذا النوع من الدراسات الوصفية لتحليل خصائص وأثر استخدامات اللعبة من طرف الطلبة الجامعيين.

[1]- احمد بدر: **أصول البحث العلمي ومناهجه**، ط9، المكتبة الأكاديمية، 2000، ص 26.

- **منهج الدراسة:**

إن المنهج هو عبارة عن جملة الخطوات المنظمة التي على الباحث اتباعها في اطـــار الالتـــزام بتطبيق قواعد معينة تمكنه من الوصول الى النتيجة المسطرة، ويعرفه محمد طلعت "بأنه وسيلة يمكن عن طريقها الوصول الى الحقيقة.[1]

ولما كان المنهج طريقة بحث فإنه ينبع دوما خصائص الموضوع المدروس، وكذا الأهـــداف المرجوة من الدراسات، وبما ان دراستنا هذه تحاول معرفة اتجاه استخدام الألعـــاب الإلكترونيـــة الحديثة على الطلبة الجامعيين، فإننا نستطيع القول إنها تندرج ضمن البحوث والدراسات الوصفية وهذه الدراسة تهتم في الاساس بشرح وتوضيح الاحداث والموافقة المختلفة المعبرة عن ظـــاهرة أو مجموعة ظواهر مهمة وتحليلها وتفسيرها بغرض الوصول إلى استنتاجات جديدة أما لتصحيح هذا الواقع أو تحديثه واستكماله وتطوره.[2]

وبالتالي فإن المنهج الاكثر ملائمة هو منهج المسح بالعينة لأنه يعد المسح هو المناسب لدراسة موضوع بحثنا، المسحي هو الطريق المؤدي الى الكشف عن الحقيقة والطريقة التي يتبعها الباحث في دراسته المشكلة الاكتشاف الحقيقة.[3]

ويعرفه محمد زيان بأنه "الطريقة التي تمكن الباحث من التعرف على الظاهرة المراد دراســـتها في وضعها الطبيعي دون اي تدخل من قبل الباحثين وبالتالي الظاهرة في ظروفها الطبيعيـــة غـــير الاصطناعية".[4]

واعتمدنا في هذه الدراسة على المنهج المسح بالعينة لأنه يلائم الدراسات الوصفية، ويهدف الى تسجيل وتحليل البيانات وتفسير الظاهرة المدروسة المتمثلة في الألعاب الإلكترونيـــة الحديثـــة

---

[1]- مريم نريمان نومار: **استخدام مواقع الشبكات الاجتماعية وتأثيره في العلاقات الاجتماعية**، رســـالة ماجســـتير (غـــير منشورة)، جامعة الحاج لخضر، قسم علم الاجتماع والديموغرافيا، باتنة، 2012، ص13.

[2]- إبراهيم بعزيز: **دراسة في دوافع استخدام الدردشة والمحادثة الالكترونية وانعكاساتها على الفـــرد والمجتمـــع**، مـــذكرة ماجيستر (غير منشورة)، جامعة يوسف بن خده، كلية العلوم السياسية والاعلام، الجزائر، 2008، ص17.

[3]- احمد بدر: **المرجع السابق**، ص29.

[4]- احمد بن مرسلي: **مناهج البحث العلمي في علوم الاعلام والاتصال**، د ط، ديوان المطبوعات الجامعية، الجزائر، 1998، ص286.

وبالتالي يهدف في جمع البيانات وتحليلها وإعطاء النتائج حول اتجاه طلبة نحو استخدام الالعاب الالكترونية الحديثة.

8- مجتمع الدراسة وعينة الدراسة:

أ) ويعرف مجتمع البحث:

على انه المجتمع الاكبر أو مجموعة المفردات التي تهدف الباحث دراسته لتحقيق نتائج الدراسة، مما يعنى جميع المفردات أو الاشياء التي تزيد معرفة حقائق معينة عنها، وقد تكون هذه الحقائق أفراد مثلما هو الحال في تقديم مضمون وسائل الاعلام[1]، ويتمثل مجتمع بحثنا في جميع طلبة قسم علوم الاعلام والاتصال وأطوارها التعليمية بجامعة غرداية.

ب) عينة الدراسة:

تعرف انها عبارة عن مجموعة جزئية من مجتمع الدراسة يتم اختيارها بطريقة معينة وإجراء الدراسة عليها ومن ثم استخدام تلك وتعميمها على كامل المجتمع الاصلي.

وعرفت ايضا: "عدة مفردات مكونة للمجتمع اخذت منه لتمثله، ويتوقف صدق وتمثيل العينة للمجتمع على طريقة اختيار العينة، اي المعاينة وحجم العينة."[2]

أما العينة في مجتمع الدراسة تم اختيار الطالب الجامعي وبالنظر لعدة عوامل منها نوع الدراسة والموضع المدروس ومجال الدراسة...، فان افضل عينة يمكن تطبيقها على مجال الدراسة هي العينة القصدية.

وقد اعتمدنا في دراستنا على العينة القصدية وهي العينة التي يتعمد الباحث فيها ان تكون من وحدات معينة اعتقادا منه انها تمثل المجتمع الاصلي خير تمثيل، فالباحث في هذه الحالة قد يختار مناطق محددة تتميز بخصائص ومزايا احصائية تمثيلية للمجتمع وهذه تعطي نتائج اقرب ما تكون الر نتائج التي يمكن ان يصل اليها الباحث بمسح المجتمع كله حيث تقوم على اختيار المفردات بطريقة تحكيمية لا مجال فيها للصدفة.

---

[1]- محمد عبد الحميد: **البحث العلمي في الدراسات الإعلامية**، ط1، عالم الكتب، القاهرة، 2000، ص130.

[2]- محمد الصاوي مبارك: **البحث العلمي أسسه وطريقة كتابته**، د.ط، المكتبة الأكاديمية، القاهرة، 1992، ص 40.

وفي هذه الدراسة توجهنا مباشرة وعن قصد الى الافراد الذين يستخدمون الالعاب الالكترونية الحديثة وخاصة لعبة ببجي بجامعة غرداية قسم علوم العلام ولاتصال ان مفردات العينة تفيد في الحصول على البيانات والحقائق المتعلقة باتجاه واستخدامات اللعبة.

أما تحديد حجم فتجدر الاشارة منا الى كون العينة ممثلة لمجتمع الدراسة، أو غير ممثلة تخضع للاختبار المنهجي الصحيح لها، لذا بالاتفاق مع الاستاذة المشرفة، ومراعاة الوقت المخصص لإنجاز هذه الدراسة، فقد تم تحديد 100 مفردة.

9- مفاهيم الدراسة:

اعتمدت دراستنا على مجموعة من ادوات جمع البيانات وأن نجاح اي بحث علمي مرتبط بمدى فعالية الادوات التي استخدمت في جمع البيانات، فقد يستخدم الباحث أكثر من طريقة أو اداة لجمع المعلومات حول مشكلة الدراسة أو الإجابة على أسئلتها، ويجب على الباحث أن يقرر مسبقا الطريقة المناسبة لبحثه أو دراسته، وان يكون ملما بالأدوات والاساليب المختلفة لجمع المعلومات لأغراض البحث العلمي.[1]

أما الاشارة الى أدوات وتقنيات البحث، والتي يمكن اعتبارها وسيلة لجمع البيانات من الواقع، فقد اعتمدنا: على الملاحظة والاستبيان كأدوات رئيسية، وقد تم اعتماد هذه الادوات لأنها معظم الادوات التي تسمح لنا بجمع المعلومات حول المبحثين بشكل معمق.

- **الملاحظة:**

هي الوسيلة من وسائل البحث التي يلاحظ من خلالها بعض الظواهر المفترضة، كما تعتبر الملاحظة من اكثر الادوات والاساليب من حيث ضبط المعلومات ودقتها وخاصة إذا ما استخدمت بشكل جيد ومدروس وواع، فتعرف في مجال العلمي على انها "الشاهدة والمراقبة الدقيقة السلوك أو ظاهرة معينة، وتسجيل الملاحظات أولاً بأول، كذلك الاستعانة بأساليب الدراسة المناسبة لطبيعة ذلك السلوك أو تلك الظاهرة بغية تحقيق أفضل النتائج والحصول على أدق المعلومات".[2]

---

[1]- كحيل فتيحة: **الإعلام الجديد ونشر الوعي البيئي**، مذكرة ماجيستر (غير منشورة)، جامعة الحاج لخضر، كلية الإعلام والاتصال، قسم الإعلام والاتصال وعلوم المكتبات، باتنة، 2011، ص 31.

[2]- عامر إبراهيم قنديلجي: **البحث العلمي واستخدام مصادر المعلومات**، ط3، دار المسيرة للنشر، عمان، 2012، ص 186.

وهي تعبر عن الوسائل التي يتم من خلالها جملة البيانات التي يتطلبها البحث العلمي في مختلف العلوم الانسانية، ويعتمدها الباحث لرصد الظواهر دون ان يتدخل بالتأثير عليها، وهي رصد الاسباب وتحديد الخصائص والمكونات للظاهرة المراد بحثها، وتعد حصيلة عملية واساسية لتفسير الظواهر الاساسية.[1]

وللملاحظة عدة انواع منها المباشرة وغير المباشرة والمحدودة وغير المحدودة وقد اعتمدنا في دراستنا هذه على الملاحظة المباشرة وهي: التي تكون فيها للباحث دوراً إيجابياً وفعالا بمعنى انه يقوم بنفس الدور ويشارك أفراد الدراسة سلوكياتهم وممارساتهم المراد دراستنا مثال ذلك: يعيش الباحث مع السجناء وكأنه سجين منهم دون ان يعرفوا ذلك.[2]

وقد عرفها "محمد بكر نوفل" في كتابه (التفكير والبحث العلمي) بأنها: هي التي يقوم فيها الباحث بملاحظة سلوك معين من خلال اتصاله مباشرة بالأشخاص أو الاشياء التي يقوم بدراستها.[3]

وقد اعتمدنا على هذا النوع من الملاحظة في دراستنا هذه من اجل توظيفها في الجانب الميداني للدراسة، حتى نتمكن من الاقتراب من الظاهرة المدروسة، وكذلك عن طريق ملاحظة عملية التحصيل العلمي من خلال اتجاه طالب جامعي نحو استخدام الألعاب الإلكترونية الحديثة حيث يشترك فيها مع الافراد او المبحثين في مواقف الملاحظة ويتفاعل معهم للوصول الى تفسيرات صادقة لأساليب السلوك من خلال معايشته نفس المواقف، وتبادل الآراء وطبيعة التفاعل الذي يبدونه وزيادة الرصد المعرفي من جهة أخرى.

- **استمارة الاستبيان:**

بالإضافة الى الملاحظة المباشرة كأداة من أدوات جمع البيانات اعتمدنا على استمارة الاستبيان أو الاستقصاء والتي تعرف كالتالي:

---

[1]- خضير كاظم محمود وموسى سلامة اللوزي: **منهجية البحث العلمي**، ط1، دار إثراء للنشر والتوزيع، الأردن، 2010، ص92.

[2]- ربحي مصطفى عليان وعثمان محمد غنيم: **أساليب البحث العلمي**، ط1 دار صفاء للنشر والتوزيع، عمان، 2008، ص2010.

[3]- محمد بكر نوفل وفريال محمد أبو عواد: **التفكير والبحث العلمي**، ط1، دار المسيرة للنشر والتوزيع والطباعة، عمان، 2010، ص26.

هي إحدى الوسائل الشاسعة الاستعمال للحصول على معلومات وحقائق تتعلق بآراء واتجاهات الجمهور حول موضوع معين أو موقف معين، والهدف الأساسي للاستبيان هو الحصول على بيانات واقعية وليس مجرد انطباعات وآراء هامشية.[1]

ويعد الاستبيان وسيلة من وسائل جمع المعلومات، وقد يستخدم على إطار واسع ليشمل الأمة أو في إطار ضيق على نطاق المدرسة، وبطبيعة الحال فهو يختلف في طوله ودرجة تعقيده، أن الأهمية بما كان أن تكون أسئلة الدراسة واضحة ومعرفة كي يكون بالإمكان بناء الفقرات بشكل جيد.[2]

كما تعرف الاستمارة بأنها: "عبارة عن مجموعة من الأسئلة والاستفسارات المتنوعة والمرتبطة ببعضها البعض بشكل يحقق الهدف أو الأهداف التي يسعى الباحث على ضوء الموضوع أو المشكلة التي يختارها لبحثه".

كما تعتبر الاستمارة أداة ملائمة للحصول على البيانات والمعلومات وحقائق مرتبطة بواقع معين، وتقدم الاستمارة بشكل عدد من الأسئلة يطلب الإجابة عنها من قبل عدد من الأفراد المعنيين بموضوع الاستمارة، وهذا للتعرف على الآراء وميول الأفراد والحقائق التي يعرفونها، وهي تعرف كذلك بأنها: "أداة لجمع المعلومات المتعلقة بموضوع البحث عن طريق استمارة معينة تحتوى على عدد من الأسئلة مرتبة بأسلوب منطقي مناسب يجري توزيعها على أشخاص معينين لتعبئتها".[3]

والاستمارة نوعان: **استمارة مقابلة، واستمارة استبيان**، وقد اخترنا في دراستنا هذه استمارة الاستبيان لطبيعة الدراسة التي نحن بصدد القيام بها، والتي تخص أثر استخدام الألعاب الإلكترونية الحديثة على الطالب الجامعي، لعبة ببجي (PUBG) نموذجاً، وقد استخدمنا الاستبيان لجمع البيانات فيما يخص لجانب التطبيقي لهذه الدراسة، كما استخدمنا الاستبيان الإلكتروني من

[1]- كامل محمد المغربي: **أساليب البحث العلمي في العلوم الإنسانية والاجتماعية**، ط1، دار الثقافة للنشر والتوزيع، الأردن، 2009، ص 135.

[2]- منذر الضامن: **أساسيات البحث العلمي**، ط1، دار المسيرة للنشر والتوزيع، الاردن، 2007، ص91.

[3]- محمد عبد الجبار خندقجي: **مناهج البحث العلمي**: منظور تربوي معاصر، ط1، عالم الكتب الحديث، الأردن، 2012، ص 142.

أجل الوصول إلى أكبر عدد من طلبة جامعة غرداية وذلك بنشر **رابط الاستبيان الإلكتـــروني**[1] في مجموعات طلبة الجامعة، كما أرسلناه إلى الصفحات منتديات الكبرى المحلة الخاصة بقسم علـــوم الاعلام والاتصال ولاية غرداية في منصة الفيس بوك لنشرها.

وحتى تحقق الاستمارة الهدف المرجو منها يجب أن تتضمن مجموعة من الأســـئلة الواضـــحة والمعبرة عن إشكالية الدراسة وتساؤلاتها، لذا اعتمدنا على صياغتها في أربعة محاور تتضمن ســـبعة وعشرون سؤالا، وهي كالآتي:

- **المحور الاول**: وهو خاص بالبيانات الشخصية، وما يسمى بصفات العينة يحتوي على:
- الجنس، السن، المستوى الجامعي، محل الإقامة، ويضم أسئلة (من 1 إلى 4).
- **المحور الثاني**: عادات وأنماط استخدام طلبة قسم علوم الاعلام والاتصـــال غردايـــة للألعـــاب الإلكترونية الحديثة (PUBG) نموذجاً وهو يضم أسئلة (من 5 إلى 7).
- **المحور الثالث**: دوافع والاشباعات المحققة من استخدام طلبة قسم علوم الاعلام والاتصال جامعة غرداية للألعاب الإلكترونية الحديثة (PUBG) نموذجاً وهو يضم أسئلة (من 8 إلى 15).
- **المحور الرابع**: تقييم الطالب قسم علوم الاعلام والاتصال على لعبة ببجي (PUBG) نموذجـــاً وهو يضم أسئلة (من 16 إلى 30).

- **تحديد المفاهيم والمصطلحات:**

تبنى دراستنا على عدة مفاهيم ومصطلحات كأحد المتغيرات التي تؤثر علـــى فهـــم وبنـــاء إشكالية الدراسة، وتتمثل هذه المصطلحات في:

- **الاتجاه:**

- **لغة**: اتجه إلى يتجه، اتجاها فهو متجه، اتجه الى الحدود أو نحوها: أقبـــل عليهـــا وقصـــدها أي الاتجاهات لها صفة الثبات والاستمرار النسبي ولكن من الممكن تعديلها وتغييرها تحت ظروف معينة.[2]

[1]- **رابط الاستمارة الإلكترونية**: https://forms.gle/PBmGkjTdjYekLnTWA.

[2]- سمسم حميدة مهدي، **نظرية الرأي العام**، الدار الثقافية، ط1، القاهرة، 2005، ص 25.

- **اصطلاحاً**: ويعرف رمضان محمد القذافي الاتجاه بأنه "نزعة فطرية ثابتة تجعل الانسان يفكر ويشعر ويتصرف بطريقة ايجابية او سلبية تجاه فرد أو مجموعة أفرد أو قضية اجتماعية ما بشكل ثابت ولا يمكن ملاحظتها بشكل مباشر".[1]

أما الدكتور عبد اللطيف وحيد يرى بأن الاتجاه هو: "أسلوب منظم منسق في التفكير والشعور ورد الفعل تجاه الناس والجماعات والقضايا الاجتماعية أو أي حدث في البيئة".[2]

- **تعريف الإجرائي:**

لاتجاه عموما ايجابية أو سلبية لشخص أو مكان أو شيء أو حدث نحو هذا الموضوع في نفس الوقت.

- **مفهوم الاستخدام:**

- **لغة**: الاستخدام: ان يؤتي بلفظ له معنيان فأكثر مرادا به أخذ معانيه، ثم تؤتي بضميره مرادا به المعنى الاخر.

استخدام: استخداما خدمه ويخدمه خدمة، فهو خادم ج: خدام وخدم،...[3]

- **اصطلاحا**: إن مفهوم الاستخدام يتمثل على استخداماتهم لهذه التكنولوجيات تأثير تطور واستشار هذه التكنولوجيات والمعارف التي تقدمها وتأثير استخدم التكنولوجيات الجديدة للإعلام والاتصال من حيث مجالها ومكانها ومناهجها.[4]

- **تعريف الإجرائي:**

استخدام هو استراتيجية أو الطريق يتم من خلالها لتلبية حاجات، وهي تختلف على حسب احتياجات لتحقيق الهدف ما والاستفادة منه لغاية محدودة أو تطبيقية لتلبية الحاجة.

أ) تعريف اللعبة:

- **لغة**: جمع لعبات ولعبات ولعب:

---

[1]- القذافي رمضان محمد، **علم النفس الاجتماعي**، منشورات الجامعة المفتوحة، ط1، طرابلس، 1991م، ص 36.

[2]- جلال سعد، **علم النفس الاجتماعي**، منشورات الجامعة اللبنانية، بيروت، 1978 م، ص136.

[3]- أحاديث الموضوعية: **النصوص الحديثة علوم الحديث**، ط3، دار الحديث، لبنان، 2007، ص111.

[4]- العياضي، نصر الدين، عبد الوهاب بوخنوفة: **المدرسة التلميذ والمعلم وتكنولوجيا الاعلام والاتصال**، التمثل والاستخدامات، أطروحة دكتوراه (غير منشورة) كلية العلوم السياسية والاعلام قسم علوم الاعلام والاتصال، جامعة الجزائر2، 2007، ص347.

كل ما يلعب به "لعبة الورق/ القمار/ كرة القدم-لعبة حرب: تقليد عملية حربيـــة، لعبـــة فيديو: لعبة إلكترونية تلعب بواسطة صور متحركة تظهر على شاشة عرض.[1]

- **اصطلاحاً**: اللعبة هو نشاط حر غير مفروض، أي يقوم به الفرد من تلقاء نفسه حـــرا مختـــارا بحيث يمكنه التوقف عنه بإرادته، وهو نشاط لا يهدف إلى غية أو نتيجة وهو أيضا نشاط موجه أو غير موجه تستغل فيه طاقة الحركة والذهنية ويمتاز بالسرعة والخفة.[2]

- **تعريف الإجرائي**:

تعتبر اللعبة نشاط يمارسه فرداً أو جماعياً بهدف الاستمتاع في سبيل تحقيق التسلية والمتعة من جل اشباع احتياجاتهم .

- **تعريف الألعاب الإلكترونية**:

- **اصطلاحا**: "هي الألعاب الالكترونية بأنها سلعة تجارية تكنولوجية، إذا إنها جزء صغير من العالم الجديد الناشئ من الثقافة الرقمية الحديثة، بالرغم من أنها ممتعة ومسلية، الا أنها تؤثر على الفرد والمجتمع بطرق متنوعة.

وفي تعريف اخر "طريقة للعب الالعاب على التلفاز، بعدها تم تصميم الصندوق البنى برون بوكس ويعتبر هذا النموذج الاولى أول نظام العاب فيديو متعدد البرامج واللاعبين.[3]

الألعاب الالكترونية هي مجموعة من البرامج التي صممت من خـــلال المـــبرمجين والغـــرض الاساسي منها هو اللعب والتسلية، يمكن أن تتم ممارسة هذه الالعاب الإلكترونية بشكل مفرد أو من خلال مجموعات.[4]

- **التعريف الإجرائي**:

هي جميع أنواع الألعاب المتوفرة على شكل هيئات الكترونية رقمية التي تكون صممت عن طريق استخدام التقنيات التكنولوجية الحديثة من اجل تحقيق التفاعل بين الاعب والجهاز وتشـــمل الإلكترونية الحاسوب والأجهزة اللوحية والهاتف النقال سواء كانت مثبتة على هذه الأجهـــزة أو

---

[1]- شمس العلوم: **نشوان بن سعيد الحميري– توفي**، ط10، دار الفكر للنشر والتوزيع، الأردن، 1377، ص122.

[2]- فريد جبرائيل نجار: **قاموس التربية وعلم النفس التربوية**، ط1، دائرة التربية في الجامعة، عمان، 1960، ص288.

[3]- مها حسني الشحروري: **الألعاب الإلكترونية في عصر العولمة**، ب ط1، دار المسيرة للطباعة والنشر، مصـــر، 2008، ص 147- 148.

[4]- Isabela Granic, Adam Lobel, and Roger C.M.E. Engels, **The Benefits of Playing Video Games**, P . 67.

أنلاين ويتوجب على اللاعب فيها تحقيق عدد من المهمات واجتياز عدة مراحل ليحقق غايات معينة كما يمكن ممارستها بصفة فردية أو جماعية.

– لعبة (Player Unknown's Battlegrounds) (PUBG)

لعبة ببجي المعرفة أيضا بلعبة ساحات معارك اللاعبين المجهولين عام 2017 في شهر مارس، وكانت نسختها الأولى مخصصة لأجهزة الكمبيوتر وأنظمة تشغيل ويندوز وإكس بوكس ون، ليتم فيما بعد طرح النسخة الجديدة للهواتف لمحمولة وأنظمة تشغيل اندرويد ونظام (ios).[1]

- **تعريف الإجرائي:**

باختصار فاللعبة هي عبارة عن معارك متعددة يشارك فيها مختلفون من مختلف أنحاء العالم عبر الانترنت.

10- الدراسات السابقة:

تحتل الدراسات السابقة اليوم دور هام في إنجاز الدراسات العلمية وهذا بسبب أن البحث العلمي تراكمي، وهذا يعني أن الباحث العلمي مطالب بأن يبدا دراسته من حيث انتهى باحثون أخرون.

أي لابد الاطلاع على الدراسة التي انجزها غيره، لان الدراسات السابقة تعتبر أرضية صلبة في إنجاز الدراسات الجارية من حيث تدعيم الدراسة الحالية بالمقارنة تارة وبتأكيد النتائج ودحضها تارة أخرى، وكذلك التعرف على الفروق الموجودة بين الدراسات السابقة وبين الدارسة الحالية، وقد اعتمدنا في دراستنا على الدراسات السابقة التالية:

الدراسة الاولى:[2]

تندرج تحت عنوان: **أثر استخدام الالعاب الالكترونية لدى الطلبة الجامعيين لعبة ببجي نموذجاً**، دراسة والتي قام بها الطالب براهمي عبد الرؤوف، ظافري منير وهي تصنف ضمن

---

[1]- عبد المنعم إبراهيم إسماعيل المدهون: **أثر لعبة ببجي (PUBG)** على التحصيل الدراسي، دراسة ميدانية، مقال منشور، أطلع عليه في نوفمبر 2021، 19:12.

– https://www.new- educ.com.

[2]- عبد الرؤف براهمي، منير ضافري: **اثر استخدام الألعاب الإلكترونية على الطلبة لجامعيين لعبة (PUBG) نموذجاً**، مذكرة مكملة لنيل شهادة الماستر في علوم الإعلام والاتصال تخصص اتصال وعلاقات عامة، طلبة جامعة العربي بن مهيدي – أم البواقي–2020 /2019، ص 61.

الدراسات ميدانية على عينة من طلبة العربي بن مهيدي –أم البواقي– في إطار إعداد مذكرة لنيل شهادة الماستر في علوم الاعلام والاتصال تخصص اتصال وعلاقات عامة.

حيث عالج في الإشكالية أثر استخدام الالعاب الالكترونية على الطلبة الجامعيين لجامعة العربي بن مهيدي – أم البواقي– لعبة ببجي نموذجاً، ومعرفة مدى إدمان لعبة ببجي (PUBG) بين الطلبة خاصة في ضوء وسائل الاعلام والاتصال الحديثة، كما حاولت هذه الدراسة الإجابة على التساؤل الرئيسي:

ما هو أثر استخدام الالعاب الالكترونية على الطلبة الجامعيين لجامعة العربي بن مهيدي –ام البواقي– لعبة ببجي نموذجا ؟

نستنتج من هذه الدراسة الأسئلة التساؤلات الفرعية واحتوائها تالية:

- ماهي دوافع استخدام طلبة جمعة العربي بن مهيدي للعبة ببجي؟
- ماهي حاجات استخدام طلبة جامعة العربي بن مهيدي للعبة ببجي؟
- ماهي الإشباعات المحققة وراء استخدام طلبة جامعة العربي بن مهيدي للعبة ببجي؟
- كيف يتفاعل طلبة جامعة العربي بن مهيدي للعبة ببجي؟

وقد اعتمدت هذه الدراسة على منهج المسح بالعينة يهدف إلى تسجيل وتحليل البيانات وتفسير الظاهرة المدروسة المتمثلة في الالعاب الالكترونية.

أما أدوات جمع البيانات المستخدمة على الملاحظة والاستبيان كأدوات رئيسية.

وقد توصلت هذه الدراسة الوصفية التحليلية إلى نتائج تمت الإشارة اليها من أهمها:

1- أن غالبية الطلاب يقضون وقته يلعبون لعبة الـ (PUBG)، وذلك بشكل يومي.

2- أما فيما يخص مستوى تأثير اللعبة على حياتهم اليومية فلم تجد الدراسة الى أنها ليس لها تأثير، حيث يكشف البحث أن معظم الطلاب يلعبون (PUBG) للترفيه بعد الاستمتاع.

فأوجه التشابه والاختلاف الموجودة بين هذه الدراسة ودراستنا تتمثل بوجود تشابه في أننا نعالج الظاهرة نفسها وهي اتجاه طلبة جامعة غرداية نحو استخدام لعبة ببجي (PUBG)، ونفس أداة جمع البيانات الاستبيان الإلكتروني إلا أنها تختلف عن دراستنا في مجال الدراسة الجغرافي والزماني وغياب الفصول التمهيدية في الدراسة، ونحن اعتمدنا أو حللنا نموذج واحد هو الطالب الجامعي لمعرفة طبيعة واتجاه طلاب نحو استخدام الألعاب الإلكترونية الحديثة، ومن خلال استطلاعنا على هذه الظاهرة استفدنا منها كمرجع في الجانب المنهجي كونها دراسة سابقة تغذية

طبيعة بحثنا العلمي، كما كانت النتائج المتوصل لها من منطلق لدراستنا من حيث دراسة اتجاه طلبة جامعة غرداية نحو استخدام الألعاب الإلكترونية الحديثة ، كذلك ساعدتنا على تصميم استمارة استبيان.

الدراسة الثانية:[1]

تندرج تحت عنوان: **الاثار الاجتماعية للألعاب الالكترونية: لعبة البوجي أنموذج**، قام بها الباحثين حمادي، حسين إبراهيم ضمن الدراسات الوصفية التحليلية مركز قضاء بعقوبة، دراسة ميدانية في مركز قضاء بعقوبة ، قسم المديرية العامة لتربية محافظة ديالي، السنة الجامعية 2020.

حيث عالجت في الإشكالية الى التعرف على اسباب تعلق بعض الافراد بممارسة لعبة ببجي وتشخيص الاثار الاجتماعية للعبة ومستوى الفرد والاسرة و المجتمع، كما حاولت هذه الدراسة الإجابة على التساؤل الرئيسي:

ما أثار لعبة ببجي الالكترونية على الفرد، الاسرة، المجتمع؟

وقد اعتمدت هذه الدراسة على منهج المسح الاجتماعي بطريقة العينة بلغ حجمها 200 مبحوثا من الافراد لذين يماسون لعبة ببجي .

أما ادوات جمع البيانات المستخدمة تمثلت في الملاحظة البسيطة لأداة الاستبانة التي تكونت من محورين رئيسين، وقد توصلت هذه الدراسة إلى نتائج الإشارة إليها ومن أهمها:

1- ان اغلب الافراد الذين يمارسون لعبة ببجي الالكترونية يفضلون ممارستها في البيت وبمعدل يفوق ساعتين في اليوم الواحد ومنذ أكثر من سنة.

2- إن اغلب الافراد الذين يمارسون لعبة ببجي الالكترونية لا يميلون لترك اللعبة ببجي لما لها من عناصر متجددة للتشويق والاثارة عبر مرحلها المختلفة.

فأوجه التشابه والاختلاف الموجودة بين هذه الدراسة ودراستنا تتمثل بوجود تشابه في اتجاهات الناتجة عن ادمان الألعاب الالكترونية لدى الافراد، إلا أنها تختلف عن دراستنا في كونها اعتمدت على أسلوب الاستبيان بالمقابلة الشخصية ونحن اعتمدنا على استبيان الالكتروني، كما انها اعتمدت وحللت نموذجين وهم طلبة المرحلة الإعدادية وطلبة المرحلة الثانوية، ونحن اعتمدنا أو

[1]- حسين ابراهيم حمادي: **الأثار الاجتماعية للألعاب الإلكترونية: لعبة ببجي أنموذجاً**، دراسة ميدانية في مركز قضاء بعقوبة، قسم المديرية العامة لتربية محافظة ديالي، العراق، 2020، ص 45.

حللنا نموذج واحد هو طالب الجامعي لمعرفة طبيعة واتجاه استخدام الألعاب الإلكترونية، ومن خلال استطلاعنا على هذه الظاهرة استفدنا منها كمرجع في الجانب المنهجي من خلال اعتمادها كمرجع دراسة سابقة، وفي الجانب النظري من خلال تغذية بحثنا بالأضرار السلبية للألعاب الالكترونية، كما كانت النتائج المتوصل لها منطلق دراستنا من حيث دراسة اتجاه نحو استخدام الألعاب الالكترونية، لدى الطالب الجامعي، كذلك ساعدتنا على تصميم استمارة استبيان.

الدراسة الثالثة:[1]

تندرج تحت عنوان: **علاقة الألعاب الالكترونية العنيفة بالسلوك العدواني وسلوك المساعدة لدى عينة من طلبة الجامعة،** قام بها الباحثين يوسف حسن حسن وعزام محمد أمين بالمجلة الأردنية للعلوم الاجتماعية، المجلد 12، العدد 2، 2019.

حيث عالجت في الإشكالية التعرف على تأثير الألعاب الالكترونية العنيفة بالسلوك العدواني وسلوك المساعدة لدى عينة من طلبة احدى الجامعات بفرنسا، كما حاولت هذه الدراسة الإجابة على التساؤل الرئيسي:

هل يمكن للمحتوى العنيف للألعاب الإلكترونية أن يؤدي إلى زيادة في السلوك العدواني ونقص في سلوك المساعدة ؟

وهذا التساؤل يتضمن مجموعة من التساؤلات الفرعية أهمها:

هل يمكن للألعاب الإلكترونية العنيفة أن تؤدي إلى السلوك العدواني ؟ هل يمكن للألعاب الإلكترونية العنيفة أن تؤدي إلى نقص في سلوك المساعدة؟، هل يوجد فروق بين الذكور والإناث في السلوك العدواني أو سلوك الساعدة؟

وقد اعتمدت هذه الدراسة على المنهج التجريبي واعتمد في تصميم التجربة القياس البعدي على نموذج المجموعتين المتكافئتين، طبقت التجربة على عينة من طلاب إحدى جامعات فرنسا التي بلغ عددها 62 طالباً نصفهم من الإناث تتراوح أعمارهم بين 18 سنة و26 سنة.

وقد توصلت هذه الدراسة إلى نتائج تمت الإشارة إليها ومن أهمها:

[1]- يوسف حسن حسن: **علاقة الألعاب الإلكترونية العنيفة بالسلوك العدواني وسلوك المساعدة لدى عينة من طلبة الجامعة،** المجلة الاردنية للعلوم الاجتماعية، المجلد 12، العدد2، 2019.

- أفراد العينة الذين لعبوا باللعبة الإلكترونية العنيفة أظهروا اهتماما أقل بمن يحتاجون للمساعدة، من أولئك الأفراد الذين لعبوا باللعبة الالكترونية غير العنيفة.
- لا توجد فروق ذات دلالة إحصائية بين الذكور والإناث في العدوان أو سلوك المساعدة.
- أن المتغير الأهم في ازدياد العدوان وانخفاض سلوك المساعدة هو اللعب بألعاب فيديو عنيفة.

فأوجه التشابه والاختلاف الموجودة بين هذه الدراسة ودراستنا تتمثل بوجود تشابه في الأثار الناتجة عن الإدمان الألعاب الالكترونية لدى الطلاب، إلا أنها تختلف عن دراستنا في كونها اعتمدت على المنهج التجريبي والقياس البعدي في تصميم التجربة ونحن اعتمدنا على هذه المنهج الوصفي التحليلي واستخدمنا الاستبيان الإلكتروني، ومن خلال استطلاعنا على هذه الظاهرة استفدنا منها كمرجع في الجانب المنهجي من خلال اعتمادها كمرجع دراسة سابقة، وفي الجانب النظري من خلال تغذية بحثنا بالأضرار السلبية للألعاب الإلكترونية.

أ) نظرية الدراسة:

- **نظرية الاستخدامات والإشباعات:**

استعان في دراستنا لموضوع: اتجاه طلبة جامعة غرداية نحو استخدام الألعاب الإلكترونية الحديثة على نظرية: الاستخدامات والإشباعات .

تعتبر نظرية أو مدخل الاستخدامات والاشباعات هي النظرية التي تلعب دور رئيسي في تفسير العلاقة بين المرسل والمستقبل الجمهور أو المتلقي، وتعد من اهم النظريات الاعلامية التي تهدف الدراسة الى النظر الى الجمهور باعتبارهم مشاركين ايجابيين ينتقون ما يريدون مشاهدته بناء على حاجتهم النفسية واجتماعية.

وبصفة أساسية فان هذا المدخل مؤداه الإجابة على سؤال أساسي وهو كيف ولماذا يستخدم الناس وسائل الاعلام؟ وبعبارة أخرى ماهي الدوافع التي تجعل الناس يتعرضون لوسائل الاعلام؟ وماهي الإشباعات التي تتحقق لهم نتيجة لهذا التعرض؟ وماهي طبيعة هذه الإشباعات؟ ويرى مؤيدو هذا المدخل انه بدل من الاهتمام بدراسة ما تفعله وسائل الاعلام بالناس، فان ما ينبغي دراسته هم ما الذي يفعله الناس بوسائل الاعلام.

يعد مدخل الاستخدامات والإشباعات في الدراسات الإعلامية باهتمام خاص نظرا لتركيزه على الجمهور كمتلقي إيجابي ونشط لوسائل الاتصال، على عكس دراسات التأثير التقليدية التي

تناولت الجمهور كمستقبل سلبي لوسائل الاتصال، ولذلك يمثل مدخل الاستخدامات والإشباعات على حد تعبير "ليتل جون (Little John)" متنفسا للهواء النقي في بحوث الاتصال فهو مدخل لا يكتفي بقياس حجم التعرف لوسائل الاتصال، ولكن يهتم أيضا بما يحصل عليه الافراد من استخدام وسائل الاتصال، أي دراسة تأثير وسائل الاتصال ومضمونها من وجهة نظر الجمهور.

ب) نشأة وتطور نظرية الاستخدامات والاشباعات:

يعد "هيرتا هيرزوج (Herta Herzog)" أول من قام بدراسة استخدام ربات البيوت للراديو في دراسة عام 1944 بعنوان: دوافع وإشباعات الاستماع للمسلسلات الصباحية في الإذاعة المسموعة، حيث حاولت التعرف على إشباعات ربات البيوت من الاستماع للراديو، حيث أظهرت نتائج الدراسة أن هذه الإشباعات تتمثل في ثلث فئات رئيسية هي: التحرير العاطفي إثارة الخيال، والحصول على المعلومات.

وبدأت محاولات تطوير بحوث الاستخدامات والاشباعات من دراسة (Macquail/Blumer.1969) للانتخابات العامة البريطانية، وكان الهدف الرئيسي لها هو التعرف على أسباب مشاهدة أو تجنب مشاهدة أفراد معينة من الإرسال، وتطور المفهوم من خلال دراسة (Macquail/Blumer) حول البرامج السياسية كمصدر للمعلومات حول الأمور السياسية وما نوع القنوات السياسية التي يريدها المشاهد، واقترح بتقسيم المشاهدين تبعا لدوافع المشاهدة.

ويعد مدخل الاستخدامات والاشباعات بمثابة نقلة فكرية أو تحولا للرؤية (Shift of focus) في مجال الدراسات الاعلامية، حيث تحول الانتباه من الاهتمام بدوافع المرسل أو الرسالة الاعلامية الى الاهتمام بدوافع الجمهور الذي يستقبل هذه الرسالة، كما ألقى الضوء على ماهية الوظائف التي يمكن أن تؤديها وسائل الاعلام لخدمة الجمهور المستقبل، وبذلك انتقى مفهوم قوة وسائل الاعلام الطاغية والذي كانت تنادي به النظريات المبكرة مثل نظرية الرصاصة السحرية (The Bullet Theory) والتي تقوم على فكرة ان سلوك الأفراد يتحدد وفقا الأليـة البيولوجية الموروثة ونتيجة لان الطبيعة الأساسية للكائن الحي متشابهة تقريبا بين كائن وأخر حيث تكون استجاباتهم للمثيرات المختلفة المتشابهة، خاصة مع الاعتقاد بان متابعة أفراد الجمهور لوسائل الإعلام تتم وفقا للتعود وليس لأسباب منطقية لكن مدخل الاستخدامات والإشباعات له رؤية

مختلفة تمكن في ادراك أهمية الفروق الفردية والتباين الاجتماعي على ادراك السلوك المرتبط بوسائل الاعلام.

ويعد الياهو كاتز (Katz Elihu) أول من وضع اللبنة الأولى في بناء مدخل الاستخدامات والاشباعات، عندما كتب مقالا عن هذا المدخل عام 1959 ردا على ادعاء قام به الباحث "برناردبيرلسون (Bernard Berlson)" ذكر فيه بان مجال البحث في الدراسات الإعلامية قد أوشك على الانتهاء، فقد أوضح "كاتز" في مقاله بان مجال البحث فيما يتعلق بدراسة وسائل الإعلام كوسائل إقناعيه ودعائية قد انتهى بالفعل، إلى أن معظم الأبحاث في ذلك الوقت كانت تهدف إلى معرفة تأثير الحملات الدعائية على الجمهور أو ماذا تفعل وسائل الإعلام للجمهور وبانه ينبغي على الباحثين إنقاذ مجال الدراسات الإعلامية وذلك عن طريق تحويل السؤال إلى ماذا يفعل الجمهور بوسائل الإعلام وماهي الحاجات التي يسعى تحقيقها من هذه الوسائل.[1]

وقد تطور المدخل عام 1974 عندما قدم بشكل متكامل بواسطة كاتز وبلومر وجورفيتش وبذلك تطور المدخل المبحث بجهودهم البحثية وانتشر الى أنحاء العالم.

ج) فروض مدخل الاستخدامات والاشباعات:

يهتم مدخل الاستخدامات والاشباعات بدراسة الاتصال الجماهيري دراسة وظيفة منتظمة، وفي عام 198 قدم بحثان سويديان بحثا يتعلق بوضع أسس عملية لمدخل الاستخدامات والإشباعات، اشتمل البحث على عدة فروض أساسية هي:

- يعد الجمهور عنصر فعال في عملية الاتصال الجماهيري، واستخدامهم لوسيلة معينة يلبي حاجات مقصودة يطمحون للوصول إليها.
- الوسيلة الاعلامية لا تستخدم الجمهور بل الجمهور هو من يستخدمها، فالأفراد يختارون وسائل الاعلام التي تشبع رغباتهم.
- تختلف الرغبات بين الجمهور وفقا لأسس كثيرة منها الطبقة الاجتماعية والنوع وغيرها، حيث ان الرغبة هي التي تحدد اختيار الوسيلة الإعلامية وفقا لاحتياجاتهم.

وبالنظر الى الفروض نجد ان طلبة جامعة غرداية الممارسين للألعاب الالكترونية الحديثة يستخدمون وسائل مناسبة بغرض معين إما بالإيجابية في الاستخدام أو السلبية وهذا ما نود الاشارة اليه في دراستنا حول طبيعة الاستخدام.

[1]- حسن عماد مكاوي وليلى حسن، **الاتصال ونظرياته المعاصرة**، ط2، دار النشر اللبنانية، القاهرة، 2002 ، ص 155.

د) الانتقادات الموجهة لنظرية الاستخدامات والاشباعات:

لقد تعرض مدخل الاستخدامات والاشباعات الى مجموعة من الانتقادات، وهذا بالنظر الى المعلومات القليلة التي قدمها حول احتياجات الجمهور من وسائل الاعلام حيث لم يترق المدخل الى الاسباب الحقيقية التي تدفع الفرد الى اختيار نوع الوسيلة الاعلامية خاصة الأسباب الذاتية، وينتقد بعض الباحثين مدخل الاستخدامات والاشباعات لكونه أعاد صياغة نظريات أخرى كنظرية الفروق الفردية ونظرية التأثير الانتقائي.[1]

بالإضافة إلى أن المدخل يعد استراتيجية لجمع المعلومات من خلال التقارير الذاتية للحالة العقلية التي يكون عليها الفرد أثناء تعامله مع الرسالة الإعلامية، فضلا عن الاختلافات التي تتخلل تحديد المصطلحات والمفاهيم المكونة لمدخل الاستخدامات والاشباعات مثل مفهوم الحاجات (Needs).[2]

ومن خلال العرض السابق: تعد نظرية الاستخدامات والاشباعات من أنسب نظريات للدراسة حيث يقوم طلبة الجامعيين بدور اختيار الوسيلة التي تشبع احتياجاته المتعددة، سواء كانت معرفية، أو وجدانية، أو اجتماعية، أو سياسية، ويعرض عن الوسائل التي تحقق له اي اشباع، لذا تحاول الدراسة اختبار مدى تلبية الألعاب الإلكترونية الحديثة –محل الدراسة– لاحتياجات طالب الجامعي بغرداية، ومن خلال استخدامه لتلك الالعاب الالكترونية، ما يتيح قدر من التنوع في دوافع طالب الجامعي لهذه الالعاب الالكترونية الحديثة والاشباعات المحققة منها، بما يلبي رغباتهم واحتياجاتهم المختلفة.

[1]- حسن مكاوي، عاطف العدلي: **نظريات الإعلام**، د.ط، الدار الدولية للنشر والتوزيع، القاهرة، 2006، ص 236.

[2]- محمد عيد عبد الحميد: **نظريات الاعلام واتجاهات التأثير**، ط3، عالم الكتب، مصر، 2004، ص 291.

الفصل الثاني:

الإطار النظري

تمهيد

❖ **الألعاب الإلكترونية.**

1- مفهوم الألعاب الإلكترونية.
2- نشأة الألعاب الإلكترونية.
3- عناصر وخصائص الألعاب الإلكترونية.
4- تصنيفات لألعاب الإلكترونية.
5- مجالات الألعاب الإلكترونية.
6- أهداف الألعاب الإلكترونية.
7- الاستراتيجية التحفيزية المتبعة في الألعاب الإلكترونية .

❖ **لعبة ببجي موبايل.**

1- تعريف لعبة ببجي.
2- نشأة لعبة ببجي.
3- خصائص لعبة ببجي.
4- الأرباح التي حققتها الشركة المنتجة للعبة ببجي.
5- طريقة لعب لعبة ببجي.
6- تكلفة لعبة ببجي.
7- شروط تشغيل لعبة ببجي على الهاتف.
8- شروط تشغيل لعبة ببجي على الحاسوب.
9- علماء المخ ووجهات نظرهم هول الألعاب التفاعلية مثل ببجي.
10- إيجابيات وسلبيات لعبة ببجي.
11- الألعاب الشبيهة للعبة ببجي.

❖ **تأثيرات الألعاب الإلكترونية وواقعها في الجزائر.**

1- واقع الألعاب الإلكترونية في الجزائر.
2- إيجابيات الألعاب الإلكترونية.
3- سلبيات الألعاب الإلكترونية.
4- انعكاسات الألعاب الإلكترونية على الفرد والمجتمع.

خلاصة الفصل.

تمهيد:

مع تطور أجهزة الحاسوب ولغة البرمجة ونظم التشغيل نجد الألعاب الالكترونية قد تطورت تطورا مذهلا حتى أصبحت تضاهي الخيال البشري وشاع استخدام الألعاب الالكترونية بين كل فئات المجتمع، أصبحت من الأمور المنتشرة بشكل كبير تجذب اليها الكبار والصغار على حد سواء ومن بين هذه الألعاب الالكترونية نجد لعبة ببجي موبيل وهي محور دراستنا.

كما تعرف الألعاب الالكترونية بانها تجارة اذ انها جزء صغير من العالم الجديد الناشئ من الثقافة الرقمية بالرغم من انها ممتعة ومسلية الا انها تؤثر على الفرد بطرق متنوعة، لذلك سنسلط الضوء في هذا الفصل على الألعاب الالكترونية ولعبة ببجي وكذلك تأثيرات الألعاب الالكترونية بشكل عام وواقعها في الجزائر.

I. الألعاب الإلكترونية.

I-1. مفهوم الألعاب الإلكترونية:

قبل أن نذهب أبعد من ذلك ، من الضروري تحديد ما نعنيه بمصطلح الالعاب الالكترونية وكيف تختلف عن الوسائط الأخرى (مثل الكتب والتلفزيون والأفلام)، أهم ما يميز ألعاب الفيديو هو أنها تفاعلية، لا يمكن للاعبين الاستسلام بشكل سلبي لقصة اللعبة، بدلاً من ذلك، تم تصميم ألعاب الفيديو للاعبين للمشاركة بنشاط مع أنظمتهم ولهذه الأنظمة بدورها للتفاعل مع سلوكيات اللاعبين، هناك الملايين من ألعاب الفيديو، ذات موضوعات وأهداف مختلفة إلى حد كبير. يمكن لعب هذه الألعاب بشكل تعاوني أو تنافسي، بمفردها، مع لاعبين آخرين حاضرين جسدياً، أو مع الآلاف من اللاعبين الآخرين عبر الإنترنت، ويتم لعبها على أجهزة مختلفة من وحدات التحكم على سبيل المثال، بلايستيشن (Playstation) أجهزة الكمبيوتر والهواتف المحمولة. نظرًا لتنوعها من حيث الأنواع والمجموعة الواسعة من الأبعاد التي يمكن أن تختلف فيها ألعاب الفيديو، فمن الصعب للغاية تطوير تصنيف شامل للألعاب المعاصرة حاول الكثيرون ومع ذلك، لتقديم لمحة عن هذا التنوع.

غالبًا ما يعتمد تعقيد الألعاب على الطريقة التي يشارك بها اللاعب في سياقات الألعاب المختلفة هذه، لوصف مقطع عرضي صغير فقط من الألعاب الأكثر شعبية لعام 2011، 2012 يقوم 12 مليون لاعب بتسجيل الدخول بانتظام لتخصيص شخصياتهم الخيالية، واستكشاف المعقدات والآفاق المتغيرة باستمرار، والمعركة الجماعية خصوم الإنسان والكمبيوتر، في (Star Raft 2) يلعب الملايين في جميع أنحاء العالم لعبة استراتيجية معقدة تشبه لعبة الشطرنج تتطلب تعدد المهام الدائم بين شراء الموارد وتكديس الجيش واختراق دفاعات الخصوم، في لعبة (The Siams3)، يقوم اللاعبون بتنمية وجود افتراضي حيث تتواصل شخصياتهم (شخصياتهم) اجتماعيًا، وتتعلم مهارات جديدة، وتعمل في وظائف ثابتة، وتطور علاقات معقدة، في، (Halo 4) يتخذ اللاعبون منظور الشخص الأول لجندي خارق مجهز تجهيزًا عاليًا ، ويقتل بعنف الأجناس الفضائية على مدار قصة ويتنافسون ويتعاونون مع أقرانهم عند الاتصال بالإنترنت، في (FIFA 13)، يتولى اللاعبون السيطرة على فرق كرة القدم المفضلة لديهم، ويتنافسون في محاكاة واقعية ضد فرق يتحكم فيها الكمبيوتر أو الإنسان. أخيرًا، في (Mine raft)، يستخدم الملايين من

اللاعبين عناصر تشبه (Lego) شعار لبناء هياكل وآليات فريدة خاصة بهم، ومشاركة إبداعاتهم مع الآخرين في العوالم الافتراضية، نظرًا لهذا التنوع الهائل في ألعاب الفيديو، فقد لا يكون تعريفًا واحدًا مفيدًا. في الواقع.[1]

تعد الألعاب الالكترونية الأكثر شيوعاً في هذا العصر ويمكن عرض احداثها على الشاشة ويمكن للاعب التحكم في مجريات هذه الاحداث فيما يعرف بالعلاقة التفاعلية وتتكون هذه الالعاب من عنصرين:

الأول جهاز مستضيف وهو إما أن يكون حاسباً شخصياً، أو جهازا الكترونياً مرتبطاً بشاشة تلفزيون أما الثاني فهو برمجيات حاسوبية مخزنة على قرص مدمج وتحمل على الجهاز المستضيف ليتحول الى لعبة.

الألعاب في اللغة العربية: تأتي من مصدر لعب يلعب لاعبا فهو لاعب، والألعاب جمع لعبة وهي كل ما يلعب به، واللعبة الالكترونية هي لعبة تتم بواسطة لعبة متحركة وتظهر على شاشة عارض.

أما الألعاب الالكترونية اصطلاحا: فهي استخدام التقنية والرسوم المتحركة المعدة من شركات متخصصة في تقديم تنافس مع الحاسوب أو لاعب اخر موجود فعلا أو عبر الانترنت يتم فيه اشباع حاجة الاعبين الى الفوز والشعور بالانتصار، وسيادة روح التحدي والمغامرة بالتدرج عبر مراحلها من السهل إلى الصعب.[2]

وهي العاب تفاعلية لا يمكن ان يستسلم اللاعبون فيها سلبيا بسبب حبكة اللعبة، حيث صممت العاب الفيديو لينخرط اللاعبون في أنظمتها ولأجل هذه النظم يأتي رد الفعل مترتبا على سلوكيات اللاعبين[3] .

كما تعرف هي نوع من الألعاب التي تعرض على شاشة التلفاز (العاب الفيديو) او على شاشة الحاسوب (العاب الحاسوب) والتي تزود الفرد بالمتعة من خلال تحدي باستخدام اليد مع

[1]- Isabela Granic, Adam Lobel, and Rutger C. M. E. Engels **The Benefits of Playing Video Games** Radboud University Nijmegen P 67/68

[2]- أ.م.د حيدر كريم الجزائري: **علم النفس الإلكتروني**، الناشر مكتب النور للطباعة والتنضيد بغداد، باب المعظم، مجاور كلية الهندسة الطبعة الأولى 2021، ص 125.

[3]- Isabela Granic, Adam Lobel, **and Roger C. M. E.Engels**, The Benefits of Playing Video Games, P. 67.

العين (التآزر البصري الحركي) او تحدي للإمكانات العقلية، وهذا يكون من خلال تطوير للبرامج الالكترونية[1] .

هي برمجيات تحاكي واقعا حقيقيا، او افتراضيا بالاعتماد على إمكانيات الحاسوب في التعامل مع الوسائل المتنوعة وعرض الصور وتحريكها وإصدار الصوت...

اختلفت الآراء ووجهات النظر حول تعريف الألعاب الالكترونية لكن تحتوي على نفس الفكرة في صياغتها، كونها العاب تعرض على شاشة التلفاز او على الأجهزة الذكية او الكومبيوتر، حيث تزود الفرد بالمتعة والتسلية كما انها أصبحت ملجأ للعديد من الطلبة للغوص في العالم الافتراض اذ يعتبرونه عالم رفاهية واشباع الرغبات عكس العالم الحقيقي الذي يعيشونه.

I-2. نشأة الألعاب الالكترونية

بدأ كل شيء ذات يوم من العام 1949م، عندما خطرت فكرة على بال أحد العاملين في صناعة التلفزيون ويدعى

"رالف باير"، تقضي بدمج لعبة في التلفزيون. كانت الفكرة بسيطة جداً آنذاك ولكن وعودها كانت كبيرة نظراً للتحول الهائل الذي يمكنها أن تحدثه في صناعة التسلية. وبقيت الفكرة في إطارها النظري لمدة ثمانية عشر عاماً في انتظار مساهمين منفذين يحولونها إلى واقع.

من هؤلاء الرواد هناك وليم هيغن وتام وستيف راسل. الأول اخترع نموذجاً مبسطاً لكرة الطاولة يمكن أن تؤدَى لعبتها على شاشة التلفزيون، وصمم الثاني قاعدة لألعاب إلكترونية يمكن أن تؤدَى على الإطار الأساسي للكومبيوتر. وما يعتبر اليوم ألعاباً إلكترونية تقليدية بدأ بلعبة "البوينغ" في العام 1972م واستمر انتشارها لست سنوات عندما ظهرت اللعبة التي اعتبرت منعطفاً مهماً في تاريخ هذه الألعاب، ألا وهي "غزاة الفضاء" والتي تسبب ظهورها في حصول نقص هائل في القطع النقدية المعدنية في اليابان وارتفاع نسبة الغياب عن المدارس في أمريكا. وفي العام التالي (1979م) ظهرت لعبة "الأتاري" الأكثر مبيعاً، ولعبة "الكويكبات"، ثم "القنطرة" وباكمان"...

حتى آنذاك، كانت كل الألعاب الإلكترونية ذات بعدين اثنين، إلى أن ظهرت لعبة "ميدان المعركة" التي كانت أولى الألعاب ثلاثية الأبعاد. ففيها يتحرك اللاعب في دبابة ضمن ميدان

[1]- مها حسني الشحروري: **الألعاب الالكترونية في عصر العولمة مالها وما عليها**، دار المسيرة عمان، 2008، ص 46.

افتراضي للمعركة ويطلق النار على أهداف في سياق شبيه بالحرب، ومع أن هذه اللعبة لا تشبه في شيء أشكال الألعاب الحديثة ذات الأبعاد الثلاثية، فإنها تقوم على المفاهيم نفسها: أشياء افتراضية مرسومة باستخدام شكل متعدد الأضلاع، ذات إطار من الأسلاك المعدنية، وقد أمرت حكومة الولايات المتحدة فيما بعد، بصناعة نسخة محسنة من هذه اللعبة لأغراض التدريب العسكري.

ومن الألعاب الأخرى التي دخلت تاريخ الألعاب الإلكترونية والجديرة بالذكر هناك ألعاب "نينتندو": حمار كونغ وسوبر ماريو وأسطورة زيلدا ولعبة سيجا الصوتية، وألعاب المعارك مثل "المعركة المميتة" ومقاتل فيرتوا" ومجموعة قليلة أخرى عرفت فترة نسبية قصيرة من الشهرة، وتمثل الآن ذكريات التسلية في ذاكرة هواتها، ولاحقاً أعيد إنتاج عدد من هذه الألعاب التقليدية كألعاب ثلاثية الأبعاد عندما تقدمت عمليات تطوير الأجهزة، ولكنها فشلت في معظم الأحيان في منح اللاعبين المفعمين بالحنين تجربة الألعاب الأصلية.

وتتشارك جميع الألعاب الإلكترونية في عناصر مكونة واحدة، سواء كانت لعبة بسيطة مثل "حمار كونغ"، يقفز فيها نجار اسمه ماريو ويصعد سلماً لإنقاذ سيدة، أو لعبة حديثة معقدة مثل "الخلية المت شظية" حيث يتقمص فيها اللاعب شخصية رجل مخابرات عالي الكفاءة، ويستخدم أدوات سرية شبيهة بتلك التي يستخدمها جيمس بوند لاغتيال أهداف محددة في الأيام الأولى للألعاب الإلكترونية، كانت الأنواع الجديدة تظهر بوفرة، لسبب بسيط هو عدم وجود الكثير من الألعاب بالدرجة الأولى، أما اليوم، فقد أُغرق السوق بالألعاب المنسوخة أو المقلدة أو المكملة لألعاب قديمة، أو لتركيب جديد من مجموعة ألعاب قديمة. وأصبحت التجارب في مجال تصميم الألعاب مجدية أكثر. ومعظم الجهود التي تبذل اليوم في مجال تصميم الألعاب، تلجأ إلى التجديد في حد ذاته، فقد أصبح التجديد هدفاً، أكثر من كونه وسيلة لتأمين تجربة أوسع في عالم صناعة الألعاب. ولهذا السبب، نجد أنفسنا أمام ألعاب رفيعة في مستواها، ولكنها ضعيفة في المجال العملي. غير أن ذلك لا يمنع وجود قوى أساسية مؤثرة جعلت وجود الألعاب المذكورة أعلاه ممكناً. من هذه القوى نذكر القروض في مجال صناعة الكومبيوتر، وانتشار الإنترنت، وبالطبع صناعة السينما في هوليوود. فتطور صناعة الكومبيوتر تعني زيادة قدرات السياق العملي وذكاءً صناعياً أكثر حدة وقدرة أكبر على تصميم الألعاب، كذلك ساعدت الإنترنت على تزويد الألعاب بأدوات جديدة وهكذا ولد نوع جديد من الألعاب التي تحتمل اشتراك عدد وافر من اللاعبين، مثل ألعاب "جمعية

إدارة المعلومات" ولعبة "البحث الدائم". فهذه الألعاب لا يمكن ممارستها خارج الإنترنت، حيث ندفع اشتراكاً شهرياً، لممارسة لعبة ما والتعامل مع لاعبين آخرين على الخط.

وكاتجاه عام رئيس، تدفق منتجو السينما في هوليوود على صناعة الألعاب، مما أوجد أنواعاً جديدة مستوحاة بدرجة كبيرة من أفلام الحروب. فلعبة "نداء الواجب" على سبيل المثال، تحمل شبهاً كبيراً بالفلم الحربي "البحث عن الجندي رايان"، فالفلم واللعبة يقدمان تجربة شعور حقيقي مكثف بالحرب. كذلك لعبة أخرى اسمها "ماي باين" يمكن بسهولة اكتشاف تأثرها بفلم "ماتريكس" (خاصة في مجال المؤثرات بطيئة الحركة).

أخيراً وليس آخراً، تحتل ألعاب أخرى موقعاً مرموقاً إما لأنها رائدة، أو لأنها تكسر القوالب الجامدة، أو للأمرين معاً. فلعبة تحت الرماد (Under Ath) اللعبة العربية الأولى ذات الأبعاد الثلاثية، تتمتع بالميزتين معاً. وقد تولّت نشر لعبة "تحت الرماد" دار نشر سورية، هي دار الفكر، وهي من نوع ألعاب "إطلاق النار على أول من يظهر أمامك" وتعارض الصورة النمطية للعرب، السائدة في ألعاب الفيديو.

هنا، يمارس الأطفال العرب للمرة الأولى لعبة يكون بطلها عربياً. وعلى اللاعب في هذه اللعبة، كما على البطل أحمد، أن ينجز مهمات عديدة. ففي مرحلة ما، على أحمد أن يدخل مستوطنة إسرائيلية، ويرفع العلم الفلسطيني ويقتحم مخزن سلاح إسرائيلي. ويقع أحمد في الأسر، ولكن عليه أن يحاول الهرب. وقد انتقدت هذه اللعبة ووصفت بأنها قاسية لأنها تنتهي إما بموت أحمد، أو بنجاته من خلال إطلاق الرصاص على مدني.

وقد حققت هذه اللعبة إنجازاً مميزاً في السوق العربية، إذ نجحت خلال الأسبوع الأول لإطلاقها، في بيع إصدارها الأول كاملاً (عشرة آلاف نسخة). وهي متوافرة اليوم أيضاً على الإنترنت[1].

I-3. عناصر وخصائص الألعاب الإلكترونية:

أ) عناصر الألعاب الإلكترونية

تتشارك جميع الألعاب الإلكترونية في عناصر مكونة واحدة، سواء كانت لعبة بسيطة مثل "حمار كونغ"، يقفز فيها نجار اسمه ماريو ويصعد سلماً لإنقاذ سيدة، أو لعبة حديثة معقدة مثل

[1]- **الألعاب الالكترونية قفزة في الهواء مازالت تقفز** تمت الزيارة يوم 2022/6/1 سا 01:44
- https://qafilah.com/Ar

"الخلية المت شظية" حيث يتقمص فيها اللاعب شخصية رجل مخابرات عالي الكفاءة، ويستخدم أدوات سرية شبيهة بتلك التي يستخدمها جيمس بوند لاغتيال أهداف محددة.

هذه العناصر المكونة تتضمن: الرسوم البيانية (غرافيكس)، الصوت، القصة، طريقة اللعب الواجهة. وسنحاول المرور بسرعة على كل من هذه العناصر، ودورها في تطور الألعاب الإلكترونية.

- **الرسومات البيانية (غرافيكس):**

تتألف رسوم اللعبة الإلكترونية من الصور المعروضة على الشاشة (ثنائية الأبعاد، ثلاثية الأبعاد، فيديو كامل الحركة، إلخ...)، ويسهم نمطها وتخطيطها بدرجة كبيرة في تحديد مستوى جاذبية اللعبة (وجاذبية اللعبة هي قدرتها على السيطرة على اهتمام اللاعب، ودفعه إلى الإحساس كأنه فعلاً في صميم اللعبة)، ولا شك في أن الرسوم البيانية (الغرافيكس) هي أسرع العناصر تطوراً في اللعبة الآن، والسبب الرئيس في ذلك هو المطالبة المستمرة للغالبية العظمى من المستهلكين برسوم أفضل وأسرع وأكثر واقعية.

- **الصوت:**

لا حاجة للتأكيد أن عنصر الصوت في الألعاب الإلكترونية قد قطع شوطاً بعيداً في السنوات العشرين الأخيرة، ومن الصعب التصديق بأن الموسيقى كانت في البداية محصورة في مجموعة من الأصوات التنبيهية. أما اليوم، فإننا نعيش عصراً حديثاً من تطور الصوت في الألعاب الإلكترونية، إذ صارت معظم المنصات قادرة على ضخ موسيقى بنوعية الأسطوانة المضغوطة (C.D) خلال ممارسة اللعبة وخلق مؤثرات صوتية حيوية ومتفاعلة. ويلعب الصوت دوراً حاسماً كأي عنصر آخر من اللعبة إذ أنه يلعب دوراً مهماً في وضع اللاعب في صميم الجو الواقعي للعبة. ومع ذلك، هنالك ميل لإهمال هذا العنصر أحياناً، لأن من الممكن تقنياً ابتكار لعبة مع الاستغناء عن الصوت، بينما لا يمكن الاستغناء عن الفن أو البرنامج.

- **القصة:**

في البدايات، لم تكن الألعاب الإلكترونية تتعمد رواية قصص، ما لم تصطنع قصة معقدة حول مباراة حساسة في لعبة الـ "بونغ". فأهمية القصة في اللعبة تعتمد على نوع هذه اللعبة. مثلاً، في اللعبة المعتمدة على "مطلق الرصاص على أول شخص يصادفه"، حيث كان الهدف السعي إلى

إطلاق الرصاص على مخلوقات شريرة، فإن قصة معقدة ما كانت لتزود اللعبة بقيمة إضافية. ومن جهة ثانية، هناك ألعاب أخرى تستخدم فيها القصص بكثافة. ففي لعبة "الفنتازيا النهائية" مثلاً، تشكل تعقيدات القصة جوهر اللعبة. وما يجعل القصة أكثر أهمية، وجود الشخصيات المثيرة فيها، وكلما أمعنت القصة في رسم الشخصيات بملامحها الشخصية وحوافزها وقصتها إلخ...، تصبح اللعبة أكثر إثارة للاهتمام.

- **إدارة اللعبة (طريقة اللعب):**

إن ما يحدد كون طريقة اللعب مسلية أو مملة، هي دائماً مسألة محيرة، لأنها غير خاضعة لمعايير العدد. ومن أجل ابتكار طريقة جيدة للعب، هناك عناصر عديدة لا بد من أخذها بعين الاعتبار.

أولاً، يجب أن تكون اللعبة متوازنة في قواعدها، واستراتيجياتها وألغازها إلخ... بحيث تبدو المواجهة بين طرفين متكافئة تماماً، وحظوظ الفوز عادلة. ثانياً، لا بد للعبة من الاستمرار في تزويد اللاعب بمروحة واسعة من التحديات والنشاطات، حتى لا يضطر للقيام بالشيء نفسه مراراً وتكراراً.

وهناك شرط آخر يؤثر في طريقة اللعب، هو ضرورة أن تكون اللعبة سهلة في بدايتها، صعبة في استمرار السيطرة عليها. لا بد أن يكون بوسع أي كان اجتياز بداية اللعبة، ويتأثر ذلك كثيراً بواجهة اللعبة. وللأسف، ففي معظم الألعاب الجديدة، لا تلقى طريقة اللعب الأهمية التي تستحقها، حيث يتركز اهتمام معظم مطوري الألعاب على الرسوم وعناصر أخرى[1].

- **واجهة اللعبة:**

لا بد لمصمم اللعبة من إعارة اهتمام خاص لواجهة اللعبة، لأنها تمثل صلة الوصل بين اللاعب واللعبة.

ويكمن سر الواجهة الجيدة في بساطتها، إذ لا يجوز أن يصادف اللاعب صعوبات وهو يمارس اللعب، إذا كانت هذه الصعوبات ستحول بينه وبين الاستغراق في اللعبة. ومنذ ظهور الاهتمام بواجهة اللعبة، فإن هذا العنصر لم يعرف تحولات تذكر. فبينما بقيت لعبة "إطلاق النار

[1]- مها حسين الشحروري: مرجع سبق ذكره، ص 41.

على أول من يظهر" تعتمد بقوة على الفأرة ولوحة المفاتيح، كانت ألعاب المغامرة تعتمد على تحديد المحيط والضغط باتجاهه، بينما يبقى جوهر القوائم الداخلية للعبة على حاله بشكل أساسي

- **ثبات التطور في التصميم:**

معظم الألعاب تريد أن تجرب شيئاً جديداً. ونادرة هي الألعاب التي تحقق هذه الرغبة بنجاح واسع، مثل لعبة "البحث الدائم" (لعبة ثلاثية الأبعاد، حسنة التنفيذ) وماكس باين" (لعبة بطيئة الحركة)، ولعبة "جمعيات إدارة المعلومات"، ولعبة "السرقة الكبرى للسيارة 3" (لعبة إمكانيات فضائية) ولعبة "نداء الواجب" (التي تعطي إحساساً بحربٍ حقيقية بين فرق عسكرية) ولعبة "نصف حياة" (شبه قصة مدعمة بنصوص عن ذكريات قيّمة) وغيرها... هذه هي بعض الألعاب التي تؤسس لأنواع جديدة في عالم الألعاب الإلكترونية.

في الأيام الأولى للألعاب الإلكترونية، كانت الأنواع الجديدة تظهر بوفرة، لسبب بسيط هو عدم وجود الكثير من الألعاب بالدرجة الأولى. أما اليوم، فقد أُغرق السوق بالألعاب المنسوخة أو المقلدة أو المكملة لألعاب قديمة، أو لتركيب جديد من مجموعة ألعاب قديمة. وأصبحت التجارب في مجال تصميم الألعاب مجدية أكثر. ومعظم الجهود التي تبذل اليوم في مجال تصميم الألعاب، تلجأ إلى التجديد في حد ذاته، فقد أصبح التجديد هدفاً، أكثر من كونه وسيلة لتأمين تجربة أوسع في عالم صناعة الألعاب.[1]

ب) خصائص الألعاب الالكترونية:

تحتوي الالعاب الالكترونية على مجموعة من الخصائص التي تميزها عن غيرها من الالعاب وتتمثل في:

- تمنح الاعب كل المتعة والترفيه والتسلية الاجتماعية.
- تشجع العمل الجماعي والتعاون في الاتحاد العام.
- تقوي المهارات الاكاديمية للفرد وتزيد من قدرته على حل المشكلات التي تواجهه.
- تكسب المستخدم زيادة متميزة في التنسيق والسرعة وتنشيط الذاكرة وحتى القوة والعزيمة التي تمدها بعض الالعاب القتالية، كما تستعمل هذه الالعاب في العلاج النفسي والسيكولوجي واعادة التأهيل ومعالجة الذين يعانون من الاضطرابات العصبية والادراكية.

[1]- مرجع سابق الذكر تمت الزيارة يوم 2022/01/8 سا 19:44 https://qafilah.com/ar

- السلوك الغير واقعي حيث يشجع اللعب الأيهام من خلال بعض الألعاب التي تميل الى شخصيات خيالية أو تحتوي على اشكال وحيوانات لا يمكن التعامل معها في الواقع.
- وجود هدف اللعبة غالبا ما يوجد هدف نهائي للعبة يتحقق في نهايتها وبالتالي تزداد الدافعية في كل مرة تلعب للوصول الى الهدف النهائي.[1]
- بالإضافة الى كونها الكترونية فقط فهي تكون فقط لحاملي الهواتف الذكية والكومبيوتر...الخ.[2]

I-4. تصنيفات الألعاب الإلكترونية:

يمكن تصنيف الألعاب الالكترونية حسب طبيعتها وفقا الأصناف التالية:

أ) **الصنف الأول الغازي (المحارب، المقاتل)**: وهذا الصنف التنافس والانتصار مهما كانت الخائر. ويسعى اللاعبون في هذا النوع لتحقيق أهداف محددة سلفا، بحيث يشعرون بمتعة السيطرة على أحداث اللعبة، أو السيطرة على الأحداث الاجتماعية التي تدور حولها أو تتضمنها اللعبة.

ب) **الصنف الثاني المدير**: ويهدف هذا الصنف إلى تطوير مهارات محددة إلى درجة الإتقان. كما يتم تطوير أساليب العمليات لدى اللاعبين إلى مستوى يجعلهم يواصلون اللعب إلى النهاية وذلك عبر تمكينهم من استخدامهم للمهارات التي أتقنوها سابقا في نفس اللعبة والعمل على توظيفها لاحقا بهدف إتقان مهارات أخرى أكثر عمقا وشمولا وتفصيلا في اللعبة ذاتها. في هذا النوع يتطلعون بشكل رئيسي إلى المتعة والاسترخاء.

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

د) **الصنف الرابع المشارك**: في هذا الصنف يستمتع اللاعبون بالألعاب ذات الصبغة الاجتماعية، أو المشاركة في العوالم الافتراضية.[3]

---

[1]- زينب سالم احمد عبد الرحمان **الطفل العربي والثقافة الالكترونية**، دار العلم والايمان للنشر والتوزيع، ط1، 2015، ص34.

[2]- مها حسين الشحروري: مرجع سبق ذكره، ص 46.

[3]- خلادي يمينة **استخدام الألعاب الالكترونية وعلاقته بالتوافق النفسي دراسة ميدانية على عينة من التلاميذ سنة أولى وثالثة ثانوي**، مذكرة مكملة لنيل شهادة الماستر أكاديمي الميدان: علوم اجتماعية الشعبة: علوم التربية التخصص: علم النفس التربوي جامعة قاصدي مرباح ورقلة، ص 23.

I-5.مجالات الألعاب الإلكترونية:

توجد خمسة مجالات للألعاب الالكترونية يمكن اللعب من خلالها ، يمكن تصنيفها إلى مايلي:

أ) الالعاب الالكترونية على الكمبيوتر:

إن الالعاب الالكترونية على الكمبيوتر هي عبارة عن برنامج معلوماتي الي (Logiciel) تم تركيبه على جهاز الكمبيوتر الشخصي ذو امكانية لتبادل المعلومات بين الانظمة الالية للألعاب، ومن بين هذه الامكانيات يمكن ان نذكر الثنائي (لوحة الكتابة، الفأرة) الخاصتان بجهاز الكمبيوتر، وتمكن الفأرة الدخول بسرعة مذهلة الى المتحكمات الكثيرة التي تساعدها في ذلك لوحة التحكم أو عصا قيادة المروحية أو الطائرة للقيام بالطيران ومقود السيارات لألعاب السباق.

الصورة عبر شاشة الكمبيوتر وبمساعدة مخرج الصورة يمكن اخراجها عبر شاشات خارجية اكبر، أو قناع الابعاد الثلاثية (D3) اما الصوت يجب ايصاله بمكبر الصوت خارجي او مخرج صوت ليصل الى جهاز تحسين الصوت[1] .

ب) الالعاب الالكترونية على الهواتف المحمولة:

دلت مختلف الاستثمارات في سوق الالعاب الالكترونية على ان الهواتف الذكية هي مستقبل هذه الالعاب حيث اظهرت دراسات قامت بها جي اف ك (G.R.F) عن وجود الاف من العناوين وهي في تزايد مستمر وايضا تنوع اصناف الالعاب الالكترونية ادى الى اتجاه عمالقة الالعاب الالكترونية نحو الهواتف الذكية نحو الهواتف الذكية، يتم ادخال الالعاب الالكترونية الى هذه الهواتف عادة بواسطة بوابات الانترنت لمتعامل الهاتف النقال.

ج) الألعاب الإلكترونية على شبكة الانترنت:

ادى انفجار الشبكة العنكبوتية الى تريث مختلف الناشرين وتخليهم عن النشاطات الغير مثمرة، لكن عاد الاهتمام بهذه التقنية في السنوات الاخيرة، ويمكن تسجيل الملاحظات التالية على النشاط في هذا المجال:[2]

- تطوير بوابات بمثابة واجهات لناشرين من اجل عروض وتسويق مجموع التشكيلة.

---

[1]- البشير النمرود، **ألعاب الفيديو واثرها في الحد من ممارسة النشاط البدني والرياضي الترفيهي عند المراهقين ذكورا (12-15سنة)، القطاع العام**، دراسة حالة على متوسطة البساتين الجديدة، ببئر مراد رايس، الجزائر، 2008، ص 85 .

[2]- احمد الفلاق، مرجع سبق ذكره، ص ص 129 – 130.

- تطوير العناوين القبلة للعب على الخط بداية على اجهزة الكمبيوتر ثم على عارضات التحكم والموصلة بالأنترنت.
- تحميل عارضات التحكم بعناوين ناجحة قابلة للعب على الخط بجهاز الكمبيوتر.
- توفير عناوين قديمة قابلة للعب على الخط بالمجان.
- تسيير بوابة الألعاب على الخط باقتراح الألعاب المتعددة اللاعبين بكثافة (Jeux Massivement) أو الألعاب السريعة أو الخدمات التجارية عبر الخط (Multi-Joueurs).
- تطوير نشر وتوزيع وتسيير الالعاب متعددة الاعبين بكثافة.

وحالياً نجد ان معظم الألعاب واشهرها كلعبة (Pubg) تلعب عبر الانترنت، اي لكي يستطيع الاعب استخدامها وجب عليه ان يكون متصلا بالإنترنت، مثلها مثل العديد من الالعاب اذا اصبح المطورون لهذه الالعاب يشترطون توفير الأنترنت لكي ينبثق الاعلانات الى المستخدمين وبالتالي تعود عليهم فائدة الاقتصادية، كما توفر الانترنت خاصية التفاعل ومواجهة منافسين حقيقيين غير افتراضيين.

د) الالعاب الالكترونية على عارضات التحكم:

هي تقنية تمتاز بها اجهزة خاصة بالألعاب الالكترونية فقط مثل جهاز اركس بوكس (Xbox) التابع لشركة مايكروسوفت (Microsoft) وجهاز بلايستيشن (Play Station) التابع لسوني (Sony) واجهزة شركة نينتندو (Nintendo) والتي تعرف باسم (Game Cube) هذه الاجهزة توصل غالباً بشاشة التلفزيون.

ه) أجهزة قاعات الألعاب الالكترونية العمومية:

وهذا النوع من الاجهزة متعددة كثيرة الانتشار وكل جهاز مشدود الى ادوات واجهزة التحكم متنوعة الجهاز الرئيسي المركب اساسا من صندوق لجمع القطع النقدية، شاشة لإخراج الصور، جهاز تحكم مكون من لوحة القيادة التي يريدها تتكون من ازرار مختلفة في مبادئ عملها ووظيفتها يمكن ان نميز بين نوعين من اجهزة اللعب الالكترونية في هذه القاعات:

- **أجهزة احادية اللعب:**

والتي تسمح ببرمجة لعبة واحدة فقط تعمل على أساسها اجهزة التحكم والقيادة يمكن لشخص واحد او عدة اشخاص المشاركة في اللعبة.

- **أجهزة متعددة اللعب:**

والتي ظهرت في بداية الثمانينيات بفضل التبسيط الذي ادى الى اختـــراع نظـــام (Jamnâ) الذي يسمح بتغيير اللعبة من الداخل من حيث المكان والزمان وطريقة اللعب[1].

I-6.أهداف اللعاب الإلكترونية:

الهدف الشامل لألعاب الإلكترونية هو تسلية المستخدمين النهائيين عـــن طريـــق الأنظمـــة التفاعلية الموجودة الآن عبر العديد من المنصات مثل الكمبيوتر الشخصـــي والهواتـــف المحمولـــة والأجهزة اللوحية ووحدات التحكم في الألعاب. في الوقت الحالي، توفر مجموعـــة مـــن ألعـــاب الالكترونية سهولة متطورة في الاستخدام عبر الإنترنت ولديها منصات اجتماعية تكميلية، علـــى سبيل المثال: (Stream) و(Switch) و(Origan) بينما نذكر الميزات التالية:

- تعدد اللاعبين.
- التواصل الاجتماعي غير العادي.
- تنمية الشخصية / أو الهوية الافتراضية؛
- مدة اللعب على مدار الساعة طوال أيام الأسبوع تجعل ألعاب الفيديو جذابة مثل (PUBG).

I-6. الاستراتيجية التحفيزية للألعاب:

مصممو الألعاب الحديثة لقد أتقنوا فن جذب الأشخاص من جميع الأعمار إلى البيئات الافتراضية، وجعلهم يعملون نحو أهداف ذات مغزى، والمثابرة في مواجهة الإخفاقات المتعددة، والاحتفال بلحظات الانتصار النادرة بعد إكمال المهام الصعبة بنجاح. في هذا القسم، لا نركز على دوافع الأطفال والشباب للعب ألعاب الفيديو، نهدف إلى تحديد العديد من خصائص ألعاب الفيديو التي يبدو أنها تعزز أســـلوب تحفيزي فعال داخل وخارج سياقات الألعاب. على وجه التحديد، تشير عقود من البحث في علم النفس التنموي والتعليمي إلى أن الأساليب التنشيطية التي تتميز بالمثابرة والمشاركة المســـتمرة والجهـــد مـــن المساهمين الرئيسيين في النجاح والإنجاز، فإن المستخدمين للألعاب الالكترونية يطورون معتقدات حول ارتباطهم وقدراتهم الفكرية، والمعتقدات التي تكمن وراء أنماط دافعية محددة وتؤثر بشكل مباشر علـــى الإنجاز. اللاعبين الذين يتم الإشادة بسماتهم بدلاً من جهودهم (على سبيل المثال، "يا إلهي، أنت فـــتى ذكي") يطورون نظرية كيان للذكاء، والتي تؤكد أن الذكاء هو سمة فطرية، وهو شيء ثابت ولا يمكن

[1]- Akbar Shoukat Ali, **Player Unknown's Battlegrounds (PUBG): Yet Another Internet Gaming Addiction, Aga Khan University, Pakistan** 2020 p145

استخدامه. اثبت. في المقابل، فإن الذين يتم الإشادة بهم على جهودهم (على سبيل المثال، "لقد عملت بجد على هذا اللغز!") يطورون نظرية تدريجية للذكاء؛ يعتقدون أن الذكاء مرن، وهو أمر يمكن تنميته من خلال الجهد والوقت. نقترح أن تكون ألعاب الفيديو ساحة تدريب مثالية لاكتساب نظرية تدريجية للذكاء لأنها توفر للاعبين ردود فعل قوية ومحددة فيما يتعلق بالجهود المحددة التي بذلها اللاعبون. تعمل الملاحظات الفورية والملموسة في ألعاب الفيديو (على سبيل المثال، من خلال النقاط والعملات والطرق المسدودة في الألغاز والجوائز) على مكافأة الجهد المستمر وإبقاء اللاعبين ضمن منطقة التطوير القريبة. "يوازن هذا "المكان الجميل" التحفيزي بين المستويات المثلى من التحدي والإحباط مع الخبرات الكافية للنجاح والإنجاز الأهم من ذلك، في أفضل الألعاب المتوفرة في السوق، تعتبر هذه "النقطة اللطيفة" فعالة للغاية لأنها تعدل نفسها ديناميكيًا ؛ يتم معايرة مستوى الصعوبة باستمرار مع قدرات اللاعبين من خلال الألغاز الأكثر صعوبة التي تتطلب مهارة أكبر وأوقات تفاعل أسرع وحلول أكثر ذكاءً وتعقيدًا، علاوة على ذلك، يستجيب اللاعبون للفشل بالإثارة والاهتمام والفرح عندما يواجه اللاعبون الفشل، يكون لديهم دافع كبير للعودة إلى مهمة الفوز، وهم "متفائلون بشأن تحقيق أهدافهم قد يؤدي تطوير أسلوب تحفيزي مستمر مشحون بالتأثير الإيجابي بدوره إلى نجاح تعليمي دائم لم تختبر أي دراسات تجريبية بشكل مباشر العلاقة بين ممارسة ألعاب الفيديو، والمثابرة في مواجهة الفشل، والنجاح "الواقعي" اللاحق. ومع ذلك، تشير إحدى الدراسات الحديثة إلى أن هذه العلاقات قد تكون موجودة بالفعل.[1]

باختصار، على الرغم من أن ممارسة الألعاب غالبًا ما تُعتبر هواية تافهة، إلا أن بيئات الألعاب قد تعمل على تنمية أسلوب تحفيزي دائم ومتفائل. هذا النمط التحفيزي، بدوره، قد يعمم في المدرسة وسياقات العمل. من المحتمل أيضًا أن بعض أنواع الألعاب من المرجح أن تعزز هذه الأساليب الحركية الصحية، في حين أن البعض الآخر قد لا يفعل ذلك. علاوة على ذلك، قد يكون للاختلافات الفردية في شخصيات اللاعبين وتفضيلاتهم لأنواع الألعاب تأثير تفاضلي على النتائج التحفيزية، الدراسات الجديدة التي تم تصميمها لأخذ هذه التعقيدات في الاعتبار ضرورية للمضي قدمًا في المجال بشكل كبير.[2]

[1]- احمد الفلاق، مرجع سبق ذكره، ص 120.

[2]- Isabela Granic, Adam Lobel, and Rutger C. M. E. Engels **The Benefits of Playing Video Games** Radboud University Nijmegen P 70/71

II. لعبة ببجي (PUBG):

II-1. تعريف لعبة ببجي

لعبة ببجي أو (PUBG) هي اختصار في الأصل لعبارة (Battle Grounds Player Uknown's) تعني أرض الحرب الخاصة باللاعب المجهول ربما إن صح التعبير، إن قمت بترجمتها حرفيا فهي عبارة "اللاعب المجهول" أو (PlayerUknown) هي الاسم الحركي أو الاسم الذي يختاره مؤسس اللعبة (Brendan Greene) لشخصيته في اللعبة.[1]

هي لعبة (Battle Royale) متعددة اللاعبين عبر الإنترنت تم تطويرها ونشرها بواسطة (PUBG Corporation)، وهي شركة ألعاب فيديو ثانوية تسمى (Blue Hole) من كوريا الجنوبية. نوع لعبة Battle royale هو نوع من ألعاب الفيديو التي تمزج بين البقاء والاستكشاف وكسح العناصر من أجل البقاء، يقوم ما يصل إلى 100 لاعب بالمظلة على جزيرة والبحث عن الأسلحة والمعدات لقتل الآخرين مع تجنب التعرض للقتل. يتناقص حجم المنطقة الآمنة المتاحة من منطقة اللعب في اللعبة بمرور الوقت ، مما يؤدي إلى إزاحة اللاعبين الباقين على قيد الحياة إلى مناطق أكثر إحكامًا لفرض المواجهات ضد بعضهم البعض. يحصل آخر لاعب أو فريق يقضي على الآخرين على فرصة للفوز بالجولة، حيث يتم مكافأتهم بالخبرة ونقاط المكافأة التي تتضمن نقاطًا لعدد الأشخاص الذين قتلوا في كل جولة.

تلقت (PUBG) العديد من التقييمات الإيجابية من النقاد لأنها قدمت أنواعًا جديدة من اللعب يمكن للاعبين من أي مستوى من مستويات المهارة التعامل معها بسهولة، والأهم من ذلك أنه يمكن لعبها بطريقة مختلفة في كل مرة. تلقت اللعبة العديد من ترشيحات (Game of the Yard) من بين جوائز أخرى. بعد نجاح العديد من ألعاب الفيديو الأخرى، قامت بنسخ نوع (Battle Royale-style)، أجرت (PUBG Corporation) العديد من البطولات الصغيرة وقدمت أدوات داخل اللعبة للمساعدة في بث طريقة اللعب للمشاهدين. بعد صفقة النشر الصينية لإصدار (Windows)، أعلنت (Tancent Gammes) و(PUBG Corporation) بالإضافة إلى ذلك أنهما تخططان لإصدار نسختين للهاتف تعتمدان على اللعبة في الدولة.

[1]- اطلع عليه على الساعة: 2:48 في تاريخ 2022/5/6 موقع:
- https://www.aqweeb.com/2019/02/10-pubg-facts.html

الأول، (PUBG: Exhilarating Battle Field) هو نسخة مختصرة. من اللعبة الأصلية وتم تطويره بواسطة (Light speed) و(Quantum Studio)، وهو قسم داخلي في (Tancent Gammes).

والثاني، (PUBG: Arme Attack)، يحتوي على المزيد من العناصر على غرار الممرات، بما في ذلك الحركة التي تجري على السفن الحربية، وتم تطويره بواسطة (Timis T'encensas) الاستوديو: كلا الإصدارين مجانيان، وتم إصدارهما لأجهزة (Android) و(iOS) في 9 فبراير 2018. بلغ إجمالي التسجيلات المسبقة للألعاب 7.5 كرور روبية، والمرتبة الأولى. والثانية على التوالي على مخططات تنزيل (iOS) الصينية عند الإطلاق. تم إصدار نسخة إنجليزية من (Exhilarating Battle Field)، مترجمة ببساطة كـ (PUBG Mobile)، في جميع أنحاء العالم في 19 مارس 2018.[1]

II-2. نشأة لعبة ببجي:

عام 1983 قام مقطع فيديو باسم "بو مبرمان" بتطوير وانشاء وضع متعدد الاعبين من 2 ال5 اشخاص في ساحة مغلقة عام 1996 تحت اسم ستارين بو مبرمان تحت اسم (Saturne bomber man) إن 10 لاعبين يمكنهم التنافس في وقت واحد على شاشة واحدة، وفي عام 2000 اصبح عالم السنيما الياباني مشبعا بهذا الموضوع انتج فيلم (Battle Royal)، من اخراج كين فوكا ساكو المستوحى بشكل مباشر من رواية تحمل نفس الاسم من تأليف كواشون تاكا مي في قصة يتم اختطاف 50 طالب في المرحلة الثانوية في اليابان لمدة ثلاث أيام ويتم الإلقاء بهم في أرض قاحلة، فيجبرون على مقاتلة بعضهم البعض ليخرج واحد ووحيد فقط حيا من ذلك الصراع من أجل العودة إلى الحياة الطبيعية، نتيجتا لذلك يتم استلهام العديد من ألعاب الفيديو من (BR) بما في ذلك لعبة ببجي (PUBG)[2] الجميل في الأمر أيضا إن أول إصدار من لعبة ببجي كان يوفر مجموعة من الملابس (Costumes)تشبه الشخصيات الرئيسية في فلم (Battle Royal) الياباني.

[1]-Lancy D'Souza1, Manish S2, Deeksha S3, **Development and Validation of PUBG Addiction Test (PAT),** The International Journal of Indian Psychology 2019 p563

[2]- Vacca, Raphaël ،**L'univers du Battle Royale comme stratégie d'adaptation à la symptomatologie anxieuse chez l'adolescent et le jeune adulte,** 2020/2019 P8

أسست اللعبة على يد برندان غريني (Brendan Greene) هو مؤسس ومطور لعبة ببجي، يبلغ من العمر 43 سنة، وهو إيرلندي الجنسية، و لم تكن لعبة ببجي لعبته الأولى، بل قام بصناعة العديد من الألعاب تحت ملكيته الفكرية الخاصة إلا أنها فشلت في الغالب، وقد حققت لعبة ببجي نجاحا قويا لتكون سبيله للشهرة والغني الشديدين، قد حقق "برندان" بعد إطلاق وشهرة لعبة ببجي خلال 4 أشهر وصل الى ثروة تقدر بـ 200 مليون دولار، مبلغ قد يزداد مع الوقت ومع شهرة اللعبة أكثر وأكثر.

لعبة ببجي لم يتم صناعتها بتلك السهولة، بل أصعب مما نتخيل، ولا يدخل في صناعتها فقط لغة البرمجة، بل التمثيل أيضا، إذ يتم محاكاة حركات الشخصيات من الجري والقيادة والركوب والقفز وغيرها من طرف ممثلين حقيقيين ويتم أخذ النقاط الحركية وتثبيتها للاعبين وأشكالهم، الأسلحة لا تختلف كثيرا، إذ يتم أخذ معيار كل سلاح على حدة إذ يوجد فريق متكامل يشتغل على هيئة سلاح واحد من مكوناته وجزيئاته الصغيرة، الأصوات الصادرة منه البعد الخاص به الرصاصات وقدراتها وبالطبع الـ (Scopes) المناسب له، اما التعقيد الأكبر فهو في الخرائط، إذ يجب على الخرائط ان تكون مضبوطة جدا من كل النواحي مثل المنازل، الأماكن الغريبة قليلا (مثل الآثار والكهوف...) الأحجار والأشجار والعلامات والأنهار والجبال والرمال وكل شيء، بل حتى الظلال يحسب لها حسابها، كل هذا يشتغل عليه فريق موسع جدا، يقضي مطورو لعبة ببجي أشهرا وأشهر فقط لصناعة خريطة واحدة وأحيانا ما يفوق السنة.[1]

II-3. خصائص لعبة ببجي.[2]

- **من الألعاب الطويلة:**

على عكس (Fortuite)، لا تنتهي ألعاب (PUBG) في غضون عشر دقائق أو أقل. بينما يمكن أن تنتهي اللعبة في ثلاثين ثانية إذا اخترت سطحًا خاطئًا لتوسيع نطاقه أو إذا كانت لديك استراتيجية سيئة ، فقد يستغرق الفوز باللعبة حوالي ثلاثين دقيقة أو أكثر إذا كنت ماهرًا. تتيح القدرة على لعب ألعاب أطول للاعبين الفرصة لتطوير وتنفيذ استراتيجيات طويلة المدى. تعد إتاحة الفرصة لوضع الاستراتيجيات جزءًا مما يجعل (PUBG) جذابة للغاية.

---

[1]- **اثر استخدام لألعاب الالكترونية على الطلبة الجامعيين لعبة بابجي نموذجاً**، دراسة ميدانية على عينة من طلبة جامعة العربي بن مهيدي ام البواقي، 2019، ص55.

[2]- عبد الرؤوف راهمي، منير ضافري، 2020/2019، ص 80.

- **المركبات:**

تمنح (PUBG) اللاعبين القدرة على دهس خصومهم بسيارة إذا لم تكن هذه الحقيقة كافية لتبرير وضع (PUBG) كأفضل لعبة معركة ملكية، ففكر في بعض خيارات المركبات الجذابة الأخرى المتاحة للاعبين. هناك أنواع متعددة من المركبات القابلة للقيادة في (PUBG) بما في ذلك:

- دراجات نارية.
- سيارات الجيب.
- عربات الكثبان الرملية.
- سيارات.
- عربات.
- القوارب.

من الأشياء المفضلة لدى اللاعبين حول مركبات (PUBG) أنها يمكن أن تكون مفيدة للغاية في عبور الجزيرة بسرعة، كما يمكن تدميرها بسهولة. بمجرد الانتهاء منها، للتأكد من أنها لم تعد صالحة للاستخدام من قبل الشخص التالي الذي قد يأتي. يوفر تعطيل السيارة بعد استخدامها أيضًا فرصة لوضع فخ كبير للخصوم. يمكن للاعب أن ينصب فخًا بسهولة عن طريق إطلاق 2-3 إطارات على السيارة، وانتظار محاولة شخص ما استخدام السيارة، ثم نصب كمين له أثناء تشتيت انتباهه.

- **خرائط متعددة:**

لقد أنجزت (PUBG) ما فشلت لعبة (Fortuite) في توفيره. أصدرت (PUBG) خرائط متعددة تسمح للاعبين باستخدام عدد من أساليب اللعب المختلفة للغاية.

– خريطة روسيا:

هذه هي الخريطة الأصلية. تستند خريطة (Erlanger) إلى منطقة وهمية في روسيا كانت تحت سيطرة الجيش. إنها مليئة بالمباني المتفرقة من الطوب، والحقول المفتوحة، وبيوت المزارع الصغيرة. اعتمادًا على الإصدار الذي تقوم بتشغيله، سيتغير الطقس في كل مرة تلعب فيه.

- **خريطة الصحراء:**

كانت ميرامار ثاني خريطة تم إصدارها للعب. إنها تستند إلى أجزاء من أمريكا الوسطى والمكسيك. إنها مأهولة بمناطق مدينة كثيفة للغاية ومناطق ريفية صحراوية. تختلف التضاريس بدرجة كافية لدرجة أن التكتيكات التي تعمل على (Erlangen) قد لا تعمل هنا.

- **خريطة الغابة:**

(Sanok)، الاسم الرمزي (Savage)، مبني على أدغال جنوب شرق آسيا - خاصة تلك الموجودة في تايلاند والفلبين. سأنوهك هو نصف حجم الخرائط الأخرى.

- **إنها واقعية:**

تحتوي اللعبة على رسومات واقعية وفيزياء وخرائط وأسلحة، وكلها تضيف إحساسًا بالإلحاح على طريقة اللعب، إن الشعور بالإلحاح يجعل اللاعبين يتمتعون بردود فعلية صادقة تجاه اللعبة، من الطبيعي أن تعاني من زيادة معدل ضربات القلب أو التعرق الخفيف أثناء اللعب.

- **الاثارة والتحفيز:**

هناك شيء مغرٍ حول مستوى التوتر المرتفع في (PUBG) حقيقة أن شخصًا واحدًا فقط (أو فرقة) سيفوز في كل لعبة، أو المباريات الطويلة، أو معرفة أنك قد تحصل على لقطة مذهلة أو تنطلق باستراتيجية لا تصدق هو ما يجعل (PUBG) رائعة بشكل لا يصدق. اللعبة دائما مثيرة ومحفزة.

- **الطرق المتعددة للعب والفوز:**

لا يوجد أسلوب قتال واحد يضمن ما إذا كان شخص ما سيفوز بلعبة (PUBG) أم لا، وستختلف تكتيكات اللعبة حسب الخريطة. هذا ينطبق على الأسلحة أيضا، سيتغير أفضل سلاح حسب الموقف، يمكن للمرء أن ينهب ويخفي طريقه إلى النصر بينما يقتل لاعبًا واحدًا فقط، أو يمكن للمرء أن يخيم ويقنص طريقه إلى النصر[1].

- **النهب بديل ممتع للقتال:**

تتمثل إحدى سلبيات الخريطة الكبيرة لـ (PUBG) في حقيقة أنه يمكنك اللعب لمدة 25 دقيقة قبل رؤية لاعب آخر. الجانب المشرق في ذلك هو أنه يمنح اللاعبين وقتًا للنهب للعثور على

[1]- احمد الفلاق مرجع سبق ذكره ص 144.

المعدات المثالية. نادرًا ما تأتي أسلحة (PUBG) مع المرفقات المناسبة، وهناك دائمًا الكثير من الأسلحة أو الملحقات التي لا يمكن حملها، الوقت الذي يتم قضاؤه في النهب هو وقت مستغرق جيدًا.

- **إطلاق النار دقيق:**

من أفضل الأشياء في (PUBG) هي دقة الأسلحة. هذا منطقي بالنظر إلى أصول الألعاب. يتصرف كل سلاح بشكل فريد، خاصةً عند أخذ مجموعة متنوعة من الملحقات في الاعتبار. يمكن أن تؤثر الرياح والارتداد والمسافة والطقس أيضًا على السلاح. هذا يعني أن اللاعب يجب أن يعدل بعد كل لقطة. تختلف سرعات إعادة التحميل لكل بندقية أيضًا، هي لعبة إطلاق نار ماهرة وتعتمد مهارات اللاعب في الرماية بالتأكيد على مقدار لعبه (PUBG) هناك اختلافات واضحة في دقة التسديد للاعبين الذين يلعبون كثيرًا ، مقارنة باللاعبين الذين يلعبون مرة واحدة كل فترة.

- **جيدة على كل من الأنظمة الأساسية للجوّال ووحدة التحكم:**

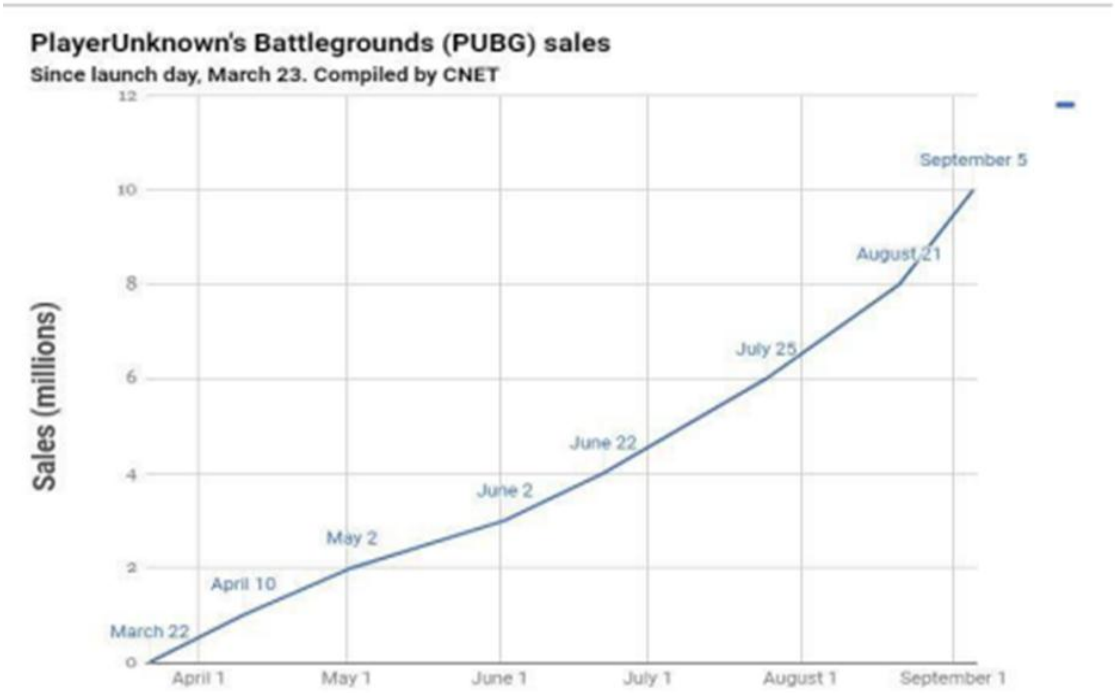
يجب ألا تعمل (PUBG) على الهاتف المحمول، لخصائصها المتطورة لا ينبغي أن تعمل بشكل أفضل على الهاتف المحمول أكثر من بعض ألعاب وحدة التحكم، ولكنها تعمل بطريقة ما وهذا ما يجعلها مميزة إن الوصول إلى نسخة محمولة (Pubg) لعبة الجوال بسيطة بشكل رائع. إنها نفس اللعبة التي يمكن للمرء أن يلعبها على وحدة التحكم، لكنها أسهل قليلاً عبر الهاتف المحمول.

II-4. الارباح التي حققتها الشركة المنتجة للعبة بابجي:

على الرغم من أن الشركة التي طورت لعبة (PUBG)، تعتبر شركة صغيرة ، إلا أن (Blue Hole) قد استخدمت بشكل فعال موارد مالية محدودة فقط من خلال الاستثمار في إعلانات وسائل التواصل الاجتماعي للوصول إلى أكبر عدد ممكن من المستهلكين بمثل هذه الميزانية. نتيجة لهذا الاستثمار الاستراتيجي، أنتجت (PUBG) ما يقرب من 11 مليون دولار أمريكي في غضون ثلاثة أيام من إصدارها، وتم بيع مليون نسخة في غضون شهر، يوضح الشكل 1 الزيادة الحادة في مبيعات (PUBG) منذ إطلاقها المبكر. اجتذب نمو (PUBG) انتباه مشغلي الألعاب عبر الإنترنت في جميع أنحاء العالم كدرس كائن في كيفية أن تكون أكثر قدرة على المنافسة. ومع ذلك، فإن ما يجعل (PUBG) فريدة من نوعها هو وعي مشغليها بالحاجة إلى بناء ولاء اللعبة مع المستهلكين من

خلال تحديثات الميزات المتكررة. لذلك، ينبغي منح الفضل[1] الكبير للتسويق، وكـــذلك التحليـــل الاستراتيجي الذي أجرته (Blue Hole) من حيث الوصول إلى جمهورها المستهدف

الشكل رقم (01): يمثل الزيادات الحادة للعبة (PUBG) منذ اطلاقها.



II-5. طريقة لعب لعبة ببجي:

يبدأ اللاعب اللعبة بالقفز بالمظلة من طائرة إلى الأرض. يبدون بالملابس المخصصـــة فقـــط، وبعد ذلك يبحثون عن الأسلحة والموارد وغيرها من المعدات، في مدن الأشـــباح وغيرهـــا مـــن الأماكن الافتراضية، المنتشرة على الخريطة. عندما يبدأ اللاعب، قد يضطر إلى مواجهـــة لاعـــبين آخرين ببنادق محملة، والذين قد يكونون قد هبطوا أمامهم. هكذا تبدأ محاكمتهم. يـــتعين علـــى اللاعب التأكد من عدم ملاحظته من قبل اللاعبين الآخرين بالسلاح، وبالتالي العثور على سلاح قبل الآخرين. وبالتالي فإن مستوى عالٍ من التوقع والاستراتيجية مطلوب من أجل البقاء. يـــتعين على اللاعب حساب الوقت والمسافة وبالتالي التحرك وفقًا للخريطة المصورة في ذهنه. وهو عبارة عن تسلسل للأحداث، حيث يتعين على اللاعب التركيز على مهمته بينما يتم طباعة الهدف طويل المدى في العقل؛ "في عالم اللعبة، أنت مجبر على تحديد المهمة وتنفيذها؛ إذا أصـــبحت التعريفـــات الخاصة بك ضبابية أو سيئة التنظيم، فستواجه صعوبة في اللعب" مهمة أخرى مهمة أمام اللاعبين

[1]- Jarrah Al-Mansour,**THE SUCCESS BEHIND THE PUBG ERA: A CASE STUDY PERSPECTIVE,** American International College 2019 p 1

هي مراقبة ظهور المنطقة الزرقاء؛ تجمع المنطقة الزرقاء جميع اللاعبين في دائرة لتحديد الفائزين في اللعبة. يؤدي البقاء داخل المنطقة الزرقاء إلى إحداث تأثير سلبي على صحة اللاعبين. لكن المشكلة تكمن عندما يتعين على اللاعبين الوصول إلى المنطقة البيضاء في الحد الزمني المقترح، باستخدام أقصر مسار متاح على الخريطة، والذي يظهر كخط متقطع من مركز الدائرة إلى موقع اللاعب. وبالتالي يطور اللاعبون وعيًا بالحالة من خلال اللعبة.

يعرض اللاعبون أيضًا العديد من المزايا من حيث الانتباه، أهمها رسم الخرائط أو القدرة على تتبع الأشياء حولها. يراقب اللاعبون الأعداء باستمرار، وفي نفس الوقت يبحثون عن الذخيرة والموارد. وهكذا يقوم اللاعبون بإنشاء خريطة في أذهانهم للتنقل في العالم الافتراضي، في المختبرات، تُستخدم تقنيات تصوير الدماغ لمعرفة تأثير الألعاب على العقول.

تسمح (PUBG) للاعبين بالاختيار بين وضعين؛ فردي وفرقة. أثناء اللعب كفرق، يجب على اللاعب، لضمان فوزه، العمل كفريق مع زملائه اللاعبين. وبالتالي فإن العمل الجماعي هو مهارة أخرى مفيدة للغاية تم تطويرها بواسطة هذه اللعبة. هناك مواقف معينة حيث يمكن أن ينتهي الأمر "بالضربة القاضية" خلال المباراة ؛ يمكن للزميل اللاعب القفز وإحياء رفيقه[1].

II. 6. تكلفة لعبة (PUBG)[2]:

اللعبة نفسها مجانية التنزيل واللعب، هناك نظام مكافآت ضمن اللعبة يسمح لك كسب العملات المعدنية للمشاركة الخاصة بك وإكمال التحديات المختلفة مثل تسجيل الدخول كل يوم، والسفر مسافة معينة أو البقاء على قيد الحياة لفترة زمنية معينة. ويمكن بعد ذلك استخدام هذه العملات المعدنية لشراء منتجات في اللعبة مثل الملابس وإلا يجب على اللاعب جمع الملابس في اللعبة ويبدأ في ملابسه الداخلية، كما أن اللعبة تحتوي على نظام اقتصادي افتراضي لشراء الشخصيات، الألبسة، والأسلحة المتطورة من اجل تحسين اللعب بغرض الفوز بسرعة،

[1]- Jarrah Al-Mansour, **The Success Behind The Pubg Era: A Case Study Perspective,** American International College 2019 p 2

[2]- Saranya Narayanan, P.V. R amanathan: **The Mechanics of Brain Optimisation through the Game of PUBG** International Journal of Innovative Technology and Exploring Engineering (IJITEE) ISSN: 2278-3075, Volume-9 Issue-2, December 2019. p 276

وذلك باستخدام بطاقة بنكية حقيقية لإرسال الأموال إلى الشركة المنتجة للعبة وبالتالي ترسل له ما قام بطلبه[1] .

II-7. شروط تشغيل (PUBG) على أجهزة الهاتف المحمول:

فيما يلي الحد الأدنى من المتطلبات لتشغيل PUBG Mobile على الهاتف الذكي:

إصدار (Androïde5.1.1) أو الأحدث مع 2 غيغا بايت على الأقل من ذاكرة الوصـــــول العشوائي.(RAM)، إصدار (iOS9) أو الأحدث يعمل على (iPhone 5s) الأحدث.

هذه هي الحد الأدنى لمتطلبات أجهزة لعبة ببجي على الموبايل، ومع ذلك إذا كان المستخدم يتطلع إلى الحصـــول على أفضـــل تجربة فيجب أن يكون لديه جهاز برامات 4 جيجابايت على الأقل وشاشة عرض بدقة (FHD) على الأقل في حالة الهواتف الذكيـــة الـــتي تعمـــل بنظـــام (Android)، من ناحية أخرى إذا كان من مستخدمي أجهزة (iPhone) فسوف تعمل (PUBG Mobile) بسلاسة على (iPhone7) وما فوق.[2]

II-8 . شروط تشغيل (PUBG) على جهاز الكمبيوتر:

إذا كان المستخدم يخطط للعب (PUBG) على جهاز الكمبيوتر فهناك العديد من الشروط التي يجب توافرها في اجهزة لعبة ببجي:

- نظام التشغيل 64 :بت ويندوز 7 أو ويندوز 8.1 أو ويندوز 10.
- المعالج.6300: Intel Coré i5-4430 / AMD FX.
- ذاكرة الوصول العشوائي: 8 غيغا بايت.
- الرسومات Envidai GeForce GTX 960 2GB / AMD Radeon R7 370 2GB.
- الإصدار: DirectX.11 .
- الشبكة: اتصال إنترنت واسع النطاق، التخزين: 30 غيغا بايت من المساحة الحرة.[3]

---

[1]- اطلع عليه في 2022/04/08، على الساعة 3:00، موقع: https://medium.com

[2]- PUBG Mobile requirements for Android and iOS: Here are the minimum requirements for playing PUBG Mobile.
اطلع عليه بتاريخ،2022/04/08 على الساعة 12:00، في الموقع: https://www.timesnownews.com

[3]- اطلع عليه بتاريخ 2022/04/08 12:30 من موقع:System Rééquipements
www.pubg.gamepedia.com

II-9.علماء المخ ووجهات نظرهم حول الألعاب التفاعلية مثل ببجي:

لطالما استكشف علماء الدماغ إمكانيات ألعاب الحركة لتحسين أنشطة الدماغ لدى الفرد. الفوائد السلوكية المستمدة من مثل(PUBG)، "بما في ذلك تحسينات في مستوى الرؤية المنخفضة، والانتباه البصري، وسرعة المعالجة والاستدلال الإحصائي، من بين أمور أخرى" وهكذا عندما يبدأ الفرد في اللعب، فإنه لا يبدأ بكل المهارات المطلوبة. كما يقول المثل، الممارسة تجعل الإنسان كاملاً القدرة على تحسين قدرات الفرد من خلال الممارسة لها تداعيات عملية واضحة، من إعادة تأهيل المهارات البصرية لدى الأفراد الذين يعانون من الحول (المعروف أيضًا باسم "العين الكسولة") إلى تدريب الجراحين أثبتت ألعاب الحركة المثالية، إذا تم استخدامها بالجرعات المناسبة، أنها تبدأ تغييرات عصبية إيجابية في البعد المعرفي للأفراد؛ الألعاب التي تتطلب إجراءات بسرعة أكبر وقرارات دقيقة في وقت محدود، وقدرات متعددة المهام، مثل (PUBG) وكل تلك التي تتحدى عمل أنظمة الدماغ.

إنها بنفس الطريقة، مثل ألعاب الفيديو الحركية تلك التي تحتوي على عدد من المكونات التي هي في الواقع قوية حقًا لدونة الدماغ، والتعلم، والانتباه، والبصر، وما إلى ذلك.[1]

II-10. إيجابيات وسلبيات لعبة ببجي لعبة ببجي:

هذه اللعبة، رغم أنها مفضلة لدى الكثيرين، لاقت انتقادات متساوية؛ يعتبره الآباء مضيعة للوقت وبالتالي يمكن أن يفسد العقول. أثار بعض علماء النفس أيضًا مخاوف من أن الألعاب العنيفة تحفز العدوان وتقلل من السلوك الاجتماعي المؤيد والتعاطف لدى اللاعبين. يمكن أن يؤدي الإدمان الشديد على أي شيء إلى آثار ضارة.

تعرضت لعبة (PUBG)، مثل أي لعبة فيديو أخرى، لانتقادات واسعة النطاق؛ كانت الادعاءات الكاذبة التي تشير إلى الأضرار التي لحقت بالدماغ، مما أدى إلى سلوكيات عدوانية وعنيفة لدى اللاعبين على الرغم من أن وسائل الإعلام الشعبية لديها ميل قوي إلى إنتاج عناوين صاخبة حول تأثيرات لعبة ببجي.

[1]- Saranya Narayanan, P. V. Ramanathan: **The Mechanics of Brain Optimisation through the Game of PUBG** International Journal of Innovative Technology and Exploring Engineering (IJITEE) ISSN: 2278-3075, Volume-9 Issue-2, December 2019 p 276

ولكن يجب ألا يفشل المرء أبدًا في رؤية التقلبات الإيجابية التي تحدث في عقول الشباب بسبب هذه اللعبة. "لقد أظهرت العديد من الدراسات أن ممارسة ألعاب الفيديو الحركية بانتظام يرتبط بالزيادة الأداء المعرفي وبالتالي، فإن لعبة (PUBG) التي تم نشرها مؤخرًا يمكن أن تُحدث تغييرًا إيجابيًا في النمط السلوكي للاعبين، إذا تم استخدامها ضمن الحد المسموح به، يهتم علماء الدماغ بكيفية تعلم الدماغ ويركزون بشكل خاص على جعل الدماغ أكثر ذكاءً وأفضل وأسرع. في هذا العالم الحديث، يضعون استراتيجيات يمكن أن تغير أنماط الدماغ وسلوكياته، لدى كل من الأطفال والبالغين. "نظرًا لكفاءاتهم التعليمية العظيمة، ولأن التمارين القائمة على مرونة الدماغ يمكن أن تحسن خصائص أداء دماغ كل طفل تقريباً، فإن هذه الأدوات الجديدة الشبيهة باللعبة ستكون في صميم ثورة التعليم". يحاولون أيضًا كسر الحواجز بين العلوم التربوية والطب السريري، وبالتالي دمجها في علم الأعصاب الإدراكي، وبالتالي صياغة أدوات من منصات الألعاب لتطوير النمط المعرفي للأفراد، من خلال فحص تأثيرات لعبة (PUBG) على اللاعبين بناءً على النتائج التي توصل إليها علماء الدماغ، سيتمكن المرء من إدراك مزايا الألعاب في أذهان اللاعبين، وبشكل غير مباشر، أنماطهم السلوكية؛ حيث تنشأ التغيرات السلوكية من تغيرات الدماغ، ومن أحد مجالات البحث المثيرة للاهتمام في الوقت الحالي هو مفهوم (Group Flow)، وهو أمر مهم حقًا للعب الألعاب الاجتماعية والألعاب متعددة اللاعبين. يدرس باحثون من جامعة إيدز هيل (Group Flow)، ويبحثون في ديناميكيات التدفق الفردي مقابل المجموعة. يقترحون أن فرص الكفاءة الجماعية مدمجة في اللعبة، بحيث تلعب مهارات المجموعة وتطورها جيد، يطور اللاعبون مستوى عالٍ من التنسيق بين اليد والعين، ويحسنون بشكل ملحوظ من سرعة العمل. يتعين عليهم تطوير المستوى الإضافي من الاهتمام اللازم للقيام بمهام متعددة ، وعليهم تتبع زملائهم الافتراضيين، والتنسيق معهم، وفي نفس الوقت مزامنة مستوى ملموس من الكمال في عدم تفويت هدفهم في الأعداء المراد مهاجمتهم أو التخلص منهم وصمة العار الشائعة الأخرى المرتبطة بهذه اللعبة هي أن وقت الشاشة الطويل يؤثر على الرؤية. ولكن تم إثبات خطأ هذا أيضًا من قبل علماء دماغ ، الأفراد الذين ينغمسون في ممارسة ألعاب الحركة لمدة خمس إلى خمس عشرة ساعة في الأسبوع أظهروا رؤى أفضل أكثر من أولئك الذين لا يلعبون الألعاب على الإطلاق، "من الواضح أنه عندما يتعلق الأمر بألعاب الفيديو الحركية، فإن وقت الشاشة لا يجعل بصرك أسوأ إلى جانب

ذلك، يطورون أيضًا قدرات تعدد المهام. هناك أدلة مباشرة متزايدة على أن الاستخدام المكثف لألعاب الفيديو يؤدي إلى تحسينات عامة كبيرة في الوظيفة الإدراكية. ألعاب الفيديو هي أنظمة تدريب خاضعة للرقابة يتم تقديمها في سياقات سلوكية شديدة التحفيز. المكاسب الموثقة في سرعة المعالجة، والتحكم في الانتباه، والذاكرة، والتحكم المعرفي والاجتماعي الناتج عن ممارسة ألعاب معينة من المتوقع. نظرًا لأن التغييرات السلوكية تنشأ من تغيرات الدماغ ، فليس من المستغرب أيضًا أن تتوازى تحسينات الأداء مع تحمل الخبرة.[1]

2-1-الألعاب الشبيهة بلعبة ببجي.

لعبة ببجي (PUBG) ليست هي الأولى من نوعها في هذا المجال بل سبقتها عدة ألعاب أخرى تنتمي إلى نوع البات رويال(Battle Royale) ونذكر منها الألعاب التالية:

1- لعبة فورت نايت (FORTNITE):

هي لعبة فيديو إلكترونية عبر شبكة الإنترنت تم تطويرها بواسطة شركة (Epic Gammes) وتم إصدارها لأول مرة في عام 2017، تعتبر لعبة (Fortuite Battle Royale) من أفضل ألعاب الاكشن التي من الممكن تحميلها على جهاز الكمبيوتر وننتقل بعد ذلك إلى طريقة اللعب حيث أن جميع اللاعبين يتم إسقاطهم من الطائرة الجوية وسط عالم مفتوح حيث أن هذه المكان يكون مجهول بالنسبة لجميع اللاعبين لذلك تجد نفسك مضطر للبقاء في هذا المكان وتقوم باستكشاف جميع معالمه وتقرر البقاء فيه يوجد نوعين من نظام اللعب حيث يوجد نظام فردي ضد جميع الأعداء أما النظام الآخر انه يمكنك تكوين فرق من أربع أشخاص فقط وعند سقوطك على الجزيرة يجب عليك البحث على جميع مواد البناء وتجميع أكبر عدد من النقاط العسكرية والأسلحة والذخيرة كما يجب عليك إعداد الكمائن لكي تسقط فيهم الأعداء.

بدأت اللعبة رحلتها منذ عام 2011 حيث كان أول عرض لها كلعبة نجاة (Survivor) تحت مسمى(Save The World) وكان من المفترض أن تستمر اللعبة على هذا الأساس حيث أن نظام اللعبة الأساسي هو محاولة إنقاذ العالم بعد الهجوم الذي حصل من قبل "الزوم بي"، وهو الشيء الذي قام الاستديو المطور للعبة (Epic Games) بعرضه والتسويق له في البداية، إلا أن

[1]- Saranya Narayanan, P. V. Ramanathan: **The Mechanics of Brain Optimisation through the Game of PUBG** International Journal of Innovative Technology and Exploring Engineering (IJITEE) ISSN: 2278-3075, Volume-9 Issue-2, December 2019 p 276/277

الأمور لم تكن في صالح هذا النمط من الألعاب لأن ألعاب الـ (Battle Royale) كانت قد بدأت في الظهور، وكان لابد للاستديو من التحرك واستغلال هذا الانتشار الهائل للألعاب التي ، تأتي بنمط (Battle Royale) وخصوصاً أن لعبة (PUBG)كانت تحطم أرقاماً قياسية بما قدمته من جديد في عالم الألعاب.

- **إصدارات لعبة (FORTNITE)**: تتوافر اللعبة في ثلاثة إصدارات مميزة وفقا لأسلوب اللعبة

- **الإصدار الأول**: (**Fortuite: Save the World**): لعبة تعاونية يتم فيها تبادل إطلاق النار ويشترك فيها أربعة لاعبين لمحاربة المخلوقات التي تشبه الزوم بي والدفاع عن ممتلكاتهم بالتحصينات التي يمكنهم بناءها.
- **الإصدار الثاني (Fortitre Battle Royale)**: هي لعبة رويال مجانية للمعركة حيث يقاتل ما يصل إلى 100 لاعب ليكون آخر شخص متبقي هو المنتصر.
- **الإصدار الثالث (Fortuite Creative)**: حيث يتم منح اللاعبين حرية كاملة لإنشاء عوالم وساحات معركة.

يتوفر برنامج (Save the World) لنظام التشغيل (Windows) و(PlayStation MacOs) و(Xbox One) على الرغم من أن أول إصدارين حققتا نجاحا كبيرا في ألعاب (Epic Gammes)، إلا أن (Fortitre Battle Royale) حققت نجاحا مدهشا حيث جذبت أكثر من 125 مليون لاعب في أقل من عام.

2- لعبة فري فاير (FREE FIRE):

(Garera Free Fier) هي لعبة إطلاق النار وبقاء، حيث أن كل لاعب يحاول المحافظة على حياته حتى النهاية وذلك من خلال اتباعه لطريقة استراتيجية ناجحة في جمع الذخائر والأسلحة والدروع و إضافات الأسلحة الموجودة في الجزيرة والحفاظ على حياته في اللعبة بمواجهة اللاعبين الآخرين وقتلهم جميعا[1].

تبدأ اللعبة من خلال جمع اللاعبين أو ما يعرف الناجون في عالم لعبة فري فاير (Free Fier) ويقدر عددهم 50 لاعباً، يتجمعون في مكان واحد ليتم نقلهم بعد مرور 35 ثانية على متن طائرة إلى الجزيرة المهجورة وكل لاعب يقفز للمكان الذي يريده وتستخدم مضلة من أجل الهبوط إلى

[1]- عبد الرؤوف براهمي، منير ضافري، **مرجع سابق الذكر**، ص 85.

الأرض ثم يبحث كل لاعب عن الأسلحة والذخائر وعلب الإسعاف ما إلى هنالك من أدوات اللعبة، تبدأ المعركة التي يكون هدف كل لاعب فيها أن يقتل اللاعبين جميعاً ويبقى حيا حتى النهاية حتى يحصل على كلمة الفوز وهي (BOOYAH) تحتوي اللعبة على ثلاث مناطق، المنطقة العادية والمنطقة الزرقاء والمنطقة الحمراء (Danger) المنطقة العادية هي المنطقة الآمنة وتشمل في بداية اللعبة كل أجزاء الجزيرة، أما المنطقة الحمراء فتأتي في جزء صغير من الخريطة وعلى اللاعب تجنب البقاء فيها أو محاولة الاختباء في المترل، أما المنطقة الزرقاء فهي تعين أليا ومحددة بتوقيت وتحذره اللعبة بأن الخريطة ستتقلص التحرك إلى المنطقة العادية حتى ببنى أمنا وتفادي تناقص نقاط الحياة أو الموت، وعليه مراقبة تغيرات اتجاه هذه المنطقة طوال المباراة توفر اللعبة جملة من الأوضاع التي يمكنك اللعب فيها إذ انه يمكن للاعب اللعب بمفرده أو في شكل ثنائي أو مع فريق من أربعة لاعبين حيث يمكنهم التحدث معا عن طريق الميكروفون، ويمكنهم إسعاف أحد أصدقائهم في صورة سقوطه في اللعبة، كما يمكنه أيضا لعب مباراة في الوضع الكلاسيكي الذي لا يعتمد على الترتيب ولا يحتسب فيه نقاط إضافية أو اللعب في الوضع المرتب ويتم خلاله احتساب النقاط وكما يمكن للاعب من رفع مستواه أو التخفيض فيه من خلال هذا الوضع.

- **مستويات لعبة فري فاير:**

- **البرونزي (Bronze)**: البرونزية هي أدنى رتبة ونقطة البداية للاعب. للوصول إلى هذا المستوى، يحتاج إلى نقاط من 0 إلى أكثر من 1000. وينقسم هذا التصنيف إلى 3 أقسام وهم البرونزية 1، البرونزية 2، البرونزية 3. بعد وصول اللاعب إلى القسم 3 من هذا المستوى، يمكنه الانتقال إلى المستوى التالي من الترتيب[1].
- **الفضي(Silves)**: بعد وصول اللاعب إلى النقاط الكافية في مستوى البرونزي، سيصعد إلى المستوى الفضي عندما يحصل على نقاط إضافية كافية، تحتوي هذه المرتبة أيضا على 3 أقسام يمكنه الوصول إليها قبل الانتقال إلى المستوى التالي من التصنيف هم (1 Silves 2 Silves 3 Silves) النقاط التي يجمعها للحصول على هذا التصنيف هي أكثر من 1500، سيكون جاهزا بعد ذلك للحصول على المرتبة التالية واستكمال مسيرته.

[1]- عبد الرؤوف براهمي، **نفس المرجع**، ص 86.

- **الذهبي (Gold)**: يحصل اللاعب على المستوى الذهبي عند اجتيازه المستوى الفضي 3، وستبدأ مهاراته بالتحسن.

وتصبح أكثر احترافية ويتبع استراتيجيات أفضل من أجل الحصول على (Broya)، ويمكنه اختيار الشخصية الخاصة به من هذا المستوى.

يختلف المستوى الذهبي عن المستوى البرونزي والفضي، حيث يوجد 4 أقسام في هذا المستوى إنها ذهبية 1، ذهبية 2، ذهبية 3، ذهبية 4.

– البلاتين (Platinum):

عندما يتمكن اللاعب من جمع 2100 نقطة، يمكنه الحصول على هذا التصنيف، ويحصل على جوائز في كل مرة يمر فيها من مستوى إلى آخر.

هناك 4 أقسام هي Platinum 4 Platinum 3 Platinum 2 Platinum1 .

- **الماسي (Dlamond)**:

بعد مرور اللاعب بعدة مستويات، سيتمكن من تحسين مستواه ويكون مؤهلا للحصول على مستوى الألماس، فليس من الصعب الحصول على هذه المرتبة. إذا حصل على 500 نقطة إضافية بعد الوصول إلى البلاتينيوم 4، فسيتمكن من الحصول على هذا التصنيف. هذا يعني أنه يحتاج إلى الحصول على 2600 نقطة. كما انه يوجد 4 أقسام وهما الماس 1 والماس 2 والماس 3 والماس 4.

– البطولي (Heroic):

من اجل الوصول إلى هذا المستوى، على اللاعب جمع 3200 نقطة وسيلتقي بالعديد من اللاعبين المحترفين حول العالم.

- **السيد الكبير (Grand master)**:

يصبح اللاعب الآن أحد أفضل لاعبي (Free Fier) في جميع أنحاء العالم.

3- **لعبة (Call of Duby Mobile)** المختصرة في (COD):

هي نسخة البات رويال للموبايل من سلسلة ألعاب (Call of Duby) الحربية، وهي لعبة ثلاثية الأبعاد يتم لعبها من منظور الشخص الأول، اللعبة من ألعاب النمط الحربي وتأتي بالعديد من الأسلحة والعتاد الخاص باللعبة الذي يمكن استخدامه.

لعبة (Call of Duby Mobile) هي لعبة من برمجة وتطوير شـــركة (Activision) بتعاون مع شركة (Tancent Gammes)، هذه اللعبة تدمج بين كل من نمط البات رويال الشهير في لعبة ببجي وفورت نايت و(Apex Legends) وبين نمط الإطلاق من منظور الشخص الأول أو الـــــ (FPS) لتكون أول لعبة للأندر ويد تأتي بهاذين النمطين معاً.

هذه النسخة هي نسخة موبايل لسلسلة ألعاب (Call of Duby) الشهيرة والـــتي تعتـــبر واحدة من أقوى الألعاب الحربية من منظور الشخص الأول.

III. تأثيرات الألعاب الإلكترونية وواقعها في الجزائر.

3-1- واقع الألعاب الإلكترونية في الجزائر:

إن العديد من الدول في العالم أصبحت تصدر هذا النوع مـــن التجهيـــزات الإلكترونيـــة للجزائر، لكن يجب أولا أن تفرق بين من هو المصدر ومن هو المصنع، فمثلا غالبية الأجهزة الـــتي تدخل الجزائر هي في الأصل قادمة من ميناء دبي بالإمارات العربية المتحدة، إذ قام بعض التجـــار باستيرادها من الصين أين توجد ورشات عملاقة هناك، وبهذا فإن أفضل مصدر للاســـتيراد هـــي أسواق دبي باعتبارها الأقل تكلفة وسعرا بالمقارنة بالدول الأوروبية، كون تجار هـــذه المنطقـــة لا يدفعون المبلغ الخاص بالضرائب لاعتقادهم أنها حرام، كما أن كل هذه السلع القادمة من الصـــين هي سلع مقلدة وهذا ما يفسر سر انخفاض أسعارها بالمقارنة بالألعاب الأخرى التي تشبهها حجما وشكلا وتحمل في غالب الأحيان نفس العلامة أي سوني بلاي ستايشن. وهناك أيضا ألعاب مـــن نفس النوع لكن مصنعة في دول أخرى وتصدر إلى الجزائر عبر موانئ أخرى، فمثلا هناك ألعاب تأتينا من تايلند" و"هونغ كونغ" و"ماليزيا" بالنسبة للدول الآسيوية و"فرنسا" و"إسبانيا" بالنســـبة للدول الأوروبية. والجدير بالذكر أن معظم الزبائن يفضلون اقتناء الألعاب الإلكترونية من صـــنع العلامة التجارية المشهورة "سوني" ذات الأصل الياباني كونه يمكن القيام بعمليات القرصنة بها من طرف الجزائريين بدل من شراء النسخة الأصلية. وليست العاب سوني بلاي ستايشن" الوحيـــدة المعروضة في محلات الجزائر فهناك "نينتندو" و"ايكس بوكس، وسيغا" وغيرها من الألعاب، لكـــن تبقى أجهزة البلاي ستايشن الرائدة بلا منازع في هذا الميدان، فالألعاب فيها ذات نوعية كـــبيرة خاصة من جانب الغرافيك والصور ذات الأبعاد الثلاثة، كما أن السيناريوهات المقترحـــة لهـــذه الألعاب أكثر جاذبية من باقي الألعاب الأخرى، غير أن أسطوانات مختلف الألعاب أكثر المطابقة

لجهاز البلاي ستايشن وبأسعار زهيدة، كان العامل الأساسي في انتشار البلاي ستايشن ببلادنا وبالعديد من الدول ويشكل كبير[1].

الألعاب الإلكترونية المنتشرة بكثرة في الجزائر والتي تستحوذ على عقول الكثير من الأطفال والمراهقين والشباب وحتى الكبار الألعاب التالية:

3-2- لعبة "السرقة الكبيرة للسيارات (Grand Theft Auto 3):

تصنف لعبة "السرقة الكبيرة للسيارات 3" والتي تختصر بتسمية "جي تي أ 3"(GTA3)، ضمن العاب الحركة عموما وألعاب المغامرات تحديدا وتمارس بشكل فردي، فهي واحدة من سلسلة ألعاب السرقة الكبرى للسيارات (GTA)، وتتميز عنها بأنها ثلاثية الأبعاد تتيح واقعية شديدة. وقد كانت اللعبة مصدر الكثير من النقاشات الحادة والانتقادات بسبب العنف والجنس الحاضرين في اللعبة، علما أنها سجلت مبيعات عالية جدا حتى أنها صار اللعبة الأكثر مبيعا عام 2001. وعالم "جي تي أ3 مستوحى من العديد من الأفلام والمسلسلات العنيفة أو المرتبطة بقصص العصابات، مثل العراب (Le Parrain)"و"الطريق المسدود (L'impasse)، تجري أحداث هذه اللعبة في عام 2001 حيث يجسد اللاعب شخصية مجرم بدون اسم يخرج لتوه من ولاية "سان اندرياس" رفقة صديقته "كتالينا" التي تسبقه وتحاول قتله خلال عملية سطو للبنك المركزي لمدينة لبرت سيتي" (مدينة الحرية)، بمجرد أن يتعافى من جراحه يتم إدخاله في سجن ليبتري سيتي في شاحنة الشرطة عندما تتعرض هذه الأخيرة لهجوم فوق جسر من طرف عصابة كولومبية جاءت لتحرر أحد أعضائها، ويستغل البطل الفرصة ليفر بواسطة سيارة مع مسجون آخر، ويأخذ هذا المسجون البطل إلى أحد أعضاء المافيا الإيطالية لتبدأ رحلة طويلة في عالم الإجرام بالمدينة، ومن أجل الحصول على المال يقوم بإنجاز بعض المهام ينجح فيها ليصنع السفيه سمعة تسمح له بالتقرب من "عراب المافيا" في مدينة لبرت سيتي"، لكن عندما يعلم هذا "العراب" أن زوجته لديها مشاعر تجاه بطل القصة لديه يقرر القضاء عليه، فيفر البطل مع زوجة "العرب" ويبدأ في العمل مع عصابة "الأكواز اليابانية" وقائدها كبنجي" الذي وملك محلا للمراهنة واللهو، ومع مرور الوقت يتفاجأ بأن صديقته السابقة "كتالينا" هي التي ترأس العصابة الكولومبية، كما يعمل البطل مع شرطي

[1]- أمين علام، **الألعاب الإلكترونية بين مد العصرنة وجزر الهلوسة**، البلاي ستايشن بأدنى الأسعار في الحميز، جريدة إعلام تك الأسبوعية، العدد 05، من 22 إلى 29 أكتوبر 2006، ص 13.

مرتشي الذي يطلب منه قتل شرطي مرتشي أخر، ويحل البطل مع مرور الوقت على أسلحة من العيار الثقيل (القاذفة والصواريخ والقنابل اليدوية).[1] ثم ينتقل البطل ليعمل مع شخصية أخرى ستطلب منه قتل قائد "الأكواز" بكل سرية، وهو ما سيقوم به البطل سرا ليعتقد أعضاء "الأكواز أن الاحتيال قامت به العصابة الكولومبية ويستمروا في الثقة في البطل، في هذا السياق يتلقى البطل مكالمة غامضة تطلب منه المجيء إلى شارع مظلم وكانت تلك محاولة من "كتالينا لقتله، لكنه ينجو ويعمل مع العصابة اليابانية للوقوف ضد سيطرة الكولومبيين على المدينة وفي الأخير يقوم بنفسه بقتل "كتالينا"، والملاحظ أنه طيلة أطوار قصة اللعبة لا يتفوه البطل بأي كلمة. كما يتضح من خلال قصة اللعبة فإن البطل يجسد شخصية مجرم فار يسعى إلى أن يصنع لنفسه اسما في مدينة "ليبتري سيتي"، وهو بذلك يحتك بكل أنواع العصابات الموجودة ومن مختلف الجنسيات. وكل الأعمال السلبية ممثل الاغتيال وسرقة السيارات وقتل المارين بل تسمح بالفوز بالمال بحسب خطورة الفعل، وإذا ما قتل البطل أو قبض عليه فإنه يستيقظ في المستشفى لتؤخذ منه الأسلحة وجزء من أمواله تستخدم في عملية علاجه أو كرشوة من أجل الهروب. ويملك اللاعب بذلك عددا لا محدودا من الحياة ولا يمكنه أن يخسر نهائيا في اللعبة، وتكمن خطورة اللعبة بذلك في إتاحة المجال للاعب لأن يجسد شخصية إجرامية دون الخوف من العقاب، إلى الحد الذي يجعل من الأعمال السلبية شيئا عاديا بل محيدا من أجل الفوز وقد أثارت اللعبة بسبب عنفها الكبير الكثير من الانتقادات حتى أن مصمميها تعرضوا للكثير من المتابعات القضائية من أجل سحبها لكونها تحث على العنف وايضا على العنصرية وتتضمن مشاهد جنسية وصارت بذلك رمزا للعنف في ألعاب الفيديو وتقدم كنموذج له من قبل وسائل الإعلام، وبسبب هذه الضجة قررت بعض الأسواق الكبرى فرض تقديم بطاقة هوية قبل بيع اللعبة له، حيث يشترط أن يكون من مقتنييها فوق 18 سنة، وقد منعت اللعبة لفترة في استراليا كما أن محاميا أمريكيا أكد حسب معلومات مأخوذة من الشرطة، أن شابا في سن 16 سنة كان بناهب للقيام بإطلاق نار تقليدا بذلك الذي شاهده وقام به في لعبة "حي تي أ3، وأضاف بأن بعض الألعاب تستخدم للقيام بمحاكاة الجرائم في المدينة .[2]

[1]- أحمد فلاق، **الطفل الجزائري وألعاب الفيديو**، دراسة في القيم والمتغيرات، مرجع سبق ذكره، ص 235 .

[2]- احمد الفلاق، المرجع السابق، ص 136.

3-3- تحليل لعبة كونتر سترايك 1.6(Conter Strike1.6):

تعلي كونتر سترايك الهجوم المضاد، وهي لعبة فيديو تصنف ضمن ألعاب الحركة عموما وضمن ألعاب الرمي تحديدا، يمكن أن تمارس بشكل فردي أو جماعي، كما أنها عبارة عن طبعة مطورة للعبة "هاف لايف (Half Life) "التي أطلقت أول نسخة منها يوم 18 جوان 1999. تقوم فكرة اللعبة على أساس مواجهة بين إرهابيين ومكافحي الإرهاب خلال عدة جولات، ويسجل اللاعبون نقاطا عند تحقيق الأهداف الموجودة في خريطة اللعبة والقضاء على منافسيهم من أجل فوز فريقهم. وتشهد الطبعة 1.6 من كونتر سترايك التي أصدرت في 08 نوفمبر 2000 نجاحا باهرا خصوصا على شبكة الإنترنيت، مما يجعلها لعبة الرمي الأكثر استقطابا للممارسين على الخط وأفضل بكثير من الطبعات السابقة مثل كونتر سترايك: سأورس (المنبع) ،تجري لعبة كونتر سترايك 1.6 في عدة جولات المدة القصوى لكل واحدة منها 05 دقائق على خريطة لعب ثلاثية الأبعاد، ويتواجه فريق من الإرهابيين مع فريق من مكافحي الإرهاب والفريق الفائز هو الذي يحقق أهداف الفوز والتي تتغير حسب كل خريطة، أو القضاء على كل لاعبي الفريق الآخر، وفي حال انتهت جولة من دون فائز فإن الفريق الذي لم يحقق أهدافه يخسر بالإقصاء. ويبدأ كل اللاعبين بنفس الحجم من نقاط الحياة ونقاط التسليح والتي نجحوا في الحفاظ عليها خلال الجولة السابقة، وعندما تحدث أضرار بسبب طلقات المنافسين أو الزملاء أو من سقوط عنيف تتناقص نقاط حياة اللاعب.

وتعدد مواقع تلقي الرصاصات على مستوى الذراع الأيمن والأيسر والساق اليمنى واليسرى والجذع والرأس، وبالتالي تتسبب في تلف بحسب المكان المصاب علما أن الرمية على مستوى الرأس غالبا ما تكون سميته ولا يؤدي خسارة حياة إلى آثار جانبية على الشخصية، وعندما يتم استنفاذ كل نقاط الحياة فإن اللاعب يعتبر مقتولا، وفي الخرائط الرسمية يكون اللاعب مزودا بمسدس وسكين، ويمكنه خلال فترة محدودة وفي الأماكن المحددة لذلك، اقتناء تجهيزات وأسلحة مختلفة وسترات واقية وقنابل يدوية ونظارات الرؤية الليلية وحتى آلات تفكيك القنابل. عند بداية كل لعبة يمكن للاعب أن يختار معسكره أي إرهابي أو مكافح للإرهاب في حدود الأماكن المتوفرة أو حتى أن يكون متفرجا، ويبدأ كل لاعب المباراة بـ 800 دولار أمريكي وهو المبلغ الغير كافي

لاقتناء تجهيزات قوية وبالتالي يضطر إلى اكتساب المال مع مرور الجولات، إذا ما قتل منافسا أو وفي بشرط للنصر أو عندما يضع قنبلة تنفجر أو يحرر رهينة أو يطلب منه متابعتها.[1]

وتوجد في كونتر سترايك" أربعة سيناريوهات متغيرة بحسب الخرائط، وتتغير شروط الفوز عند المعسكرين وتتبدل بحسب السيناريو، والسيناريو هان الأكثر ممارسة هما "القنبلة، التفكيك" وتحرير الرهائن"، وكما هو موضح من اسميهما، يسعى الإرهابيون في السيناريو الأول إلى وضع قنبلة في أحد الموقعين ومنع مكافحي الإرهاب من تفكيكها على أن تنفجر القنبلة بعد 45 ثانية، وفي حال تم ذلك يفوز الإرهابيون وفي حال نجح مكافحة الإرهاب في تفكيكها فهم الفائزون، أما بخصوص السيناريو الثاني فيهدف مكافحة الإرهاب إلى إيجاد مجموعة من الرهائن وتحريرهم ويعود لهم الفوز إذا ما نجحوا في ذلك، لكن يهدف الطرف الآخر إلى منعهم من الوصول إلى مبتغاهم والقضاء بالتالي عليهم.

والسيناريو هان الآخران هما "الاغتيال" و"الفرار ففي الأول يكون هدف الإرهابي القضاء على شخصية رفيعة، بينما يسعى مكافحو الإرهاب إلى حمايتها، وفي الثاني ينطلق الإرهابيون من منطقة محصنة ويتوجب عليهم الفرار، بينما يعمل الطرف الآخر على منعهم من ذلك. ويوجد في اللعبة ثمانية شخصيات تستخدم في اللعب مقسمة على معسكرين متنافسين وهم الإرهابيون ومكافحو الإرهاب، فضمن معسكر مكافحي الإرهاب يمكن للاعب أن يختار ما بين المجموعات الأربع التالية: قوة التدخل للدرك الوطني الفرنسي (GIGN) والقوات الجوية الخاصة البريطانية خلال الحرب العالمية الثانية "ساس (SAS)"، و"سيل تيم سيكس (SEAL TEAM SIX) وهي وحدة أمريكية للقوات الخاصة وأخيرا (GSG9) وهي وحدة تدخل ألمانية خاصة ولدت بعد حادثة اختطاف رهائن (إسرائيليين) خلال الألعاب الأولمبية لميونيخ 1972، أما بخصوص معسكر الإرهابيين فلم يتم اختيارهم من أي تنظيمات إرهابية واقعية موجودة. كما يتضح من خلال العرض السابق فإن هذه اللعبة عنيفة جدا وهي لا تلائم الأطفال (ممنوعة لأقل من 16 سنة)، إذ تتجسد فيها قيم القتل والعنف والاستخدام المفرط للقوة، وكل ذلك في جو واقعي معروض من خلال الصور الثلاثية الأبعاد والأصوات الواقعية جدا، وتبسط اللعبة قضية الإرهاب لتصورها مجرد لعبة تضاهي تلك الجارية في الواقع، كما تكمن الخطورة في هذه اللعبة في إمكانية أن يختار اللاعب

[1]- احمد الفلاق، المرجع السابق، ص 233 .

أن يكون إرهابيا ومن ثم أن يتمثل في صفات الإرهابيين من خلال اللعب التخيلي الذي قد يدوم ساعات طويلة. وكما ورد ذكره سابقا فإن فرق مكافحة الإرهاب في اللعبة هي مأخوذة من فرق واقعية، وللأسف تابعة الدول الغربية الكبيرة ولبعضها سوابق مع قضايا إرهاب مرتبطة بالجزائر من مثل قوة التدخل للدرك الوطني الفرنسي (GIGN)، التي حررت رهائن طائرة الخطوط الجوية الفرنسية التي اختطفت من مطار الجزائر عام 1994 من طرف الجماعة الإسلامية المسلحة (GIA)، ومع أن شخصيات الإرهابيين غير مأخوذة من تنظيمات واقعية، إلا أن مجرد وضعها في مواجهة الفرق السابقة الذكر يجعل من السهل توقع هوياتهم.[1]

3-4- تحليل لعبة "بأربيي" مغامرة الفروسية (Barbie Horse aventures):

تصنف لعبة "بأربيي، مغامرة الفروسية" ضمن ألعاب الحركة عموما وألعاب المغامرات تحديدا، وهي لعبة ثلاثية الأبعاد تمارس بشكل فردي ظهرت في عام 2002، أما قصة اللعبة فهي بسيطة تحكي عن الدمية الشهيرة "باربي" التي نتجه على ظهر جوادها نحو الغابة، وهناك تنتظرها الكثير من المغامرات من أجل نيل شهادات كثيرة كما تجري مع زميلتها سباقات خيول، وتتباين مهام "بأربيي" بين إنقاذ حيوانات أو تخطي عقبات أو الفوز بسباقات، وفي كل مرة تنجح فيها في تخطي عقبة أو إنجاز مهمة تحصل على شهادة ترفع من مستواها في اللعبة. يلاحظ على اللعبة أنها تحمل الكثير من القيم المرتبطة بالمجتمع الغربي فهي تستند على إظهار أناقة بأربيي التي تعد نموذج المرأة الغربية الأنيقة والجميلة والذكية والتي لا توقفها أي عقبات للوصول لتحقيق أهدافها، وعادة ما يتم الربط بين الخصائص الشكلية الجمال والأناقة والزينة" وقدرات هذه المرأة، فبقدر ما تظهر سطحية من حيث الملمح بقدر ما يتم إبراز نواياها الطيبة من خلال سعيها لإنقاذ حيوانات أو نجاحها من خلال المثابرة والإصرار على تخطي التحديات، مع قدرة كبيرة على التكيف مع مختلف الوضعيات [2].

3-5- تحليل لعبة بي أو أس (Pesé) :

تعد لعبة "برو إيفولوشيون سوكر" والمختصرة بـ "بي أو أس أي كرة القدم الاحترافية من ألعاب المحاكاة عموما وألعاب المحاكاة الرياضية تحديدا (كرة القدم)، صدرت طبعتها الرابعة في

[1]- احمد الفلاق، مرجع سابق، ص 235 .

[2]- حمد الفلاق نفس المرجع، ص 240.

2004 والسادسة في عام 2006، وهي تمارس بشكل فردي أو ثنائي أو جماعي، كما أنها لعبة تنتمي إلى سلسلة ألعاب "برو ايفولوشيون سوكر" المستوحاة من الطبعة اليابانية "واينينغ يليفن"، وتتيح اللعبة اختيار البطولة التي يرغب فيها اللاعب والقيام بكل العمليات الموجودة في عالم كرة القدم من شراء اللاعبين والمدربين وانتقاء ألوان القمصان واختيار الملاعب والتعاقد مع الممولين (سي ونسور).

وتسمح اللعبة بمحاكاة شديدة الواقعية، إذ يمكن سماع أصوات الجمهور وتفاعلهم مع كل لقطة من اللقطات إضافة إلى تعليق باللغة الفرنسية ولمعلقين مشهورين في القنوات التلفزيونية الفرنسية (في الطبعة الفرنسية من اللعبة)، ويوسع اللاعب أثناء المباراة التحكم في حركات واقعية للاعبين حقيقيين في الواقع ويشبهونهم تماما، وتقليد مراوغاتهم وتمريراتهم وقذفاتهم وحركاتهم ا لتي يعبرون بها عن فرحتهم عند تسجيل الأهداف. وتتيح اللعبة تسيير بطولة من عدة جولات يتحدد فيها البطل وفق نفس النظام المعمول به في البطولات الواقعية، حيث يتم احتساب ثلاث نقاط عند الفوز ونقطة واحدة عند التعادل ولا نقطة عند الخسارة ليتم تجميع النقاط بعد كل مباراة، كما يسجل إدخال خصائص جديدة في كل طبعة ومعظمها تقني بالدرجة الأولى.

وتظهر من خلال اللعبة قيم مرتبطة بمباريات كرة القدم وهي الحذر (من اللاعين المنافسين) والتضحية (من أجل الفريق) والمثابرة التحقيق الفوز)، ومساعدة الغير (بمساعدة اللاعبين لبعضهم البعض) والأناقة (المرتبطة بحركات اللاعبين وخصوصا مظهرهم الشديد الواقعية المجمدة بصور ثلاثية الأبعاد)، وكذا النظام (في اللعب) والمهارة (في الأداء) والتخطيط (باختيار أساليب اللعب التي تتيحها اللعبة) والذكاء والتكيف (في التعامل مع مختلف وضعيات اللعب المستجدة)، إضافة إلى العنف البسيط (الذي يتجسد في المخالفات التي يرتكبها اللاعبون).

III-2. الآثار الإيجابية للألعاب الإلكترونية:

- **سرعة البديهة:**

تنمي الألعاب الإلكترونية مهارات ممارسها دون أن يشعر، كان يظهر أمامه في اللعبة عدو فيستدير بالمسدس باتجاهه في أسرع وقت ممكن ويصبح توجيهه أسرع مع كثرة اللعب، يصبح اللاعب أسرع في اتخاذ القرارات وفق لما أشارت إليه الإحصائيات بان من يلعبون الألعاب الإلكترونية يتخذون القرارات أسرع من الأناس الذين لا يلعبون بنسبة 25%، وتلك النسبة قد

تفرق بين أن تقتل أو تقتل!، كما تزود الألعاب الإلكترونية سرعة تفكير الشخص عموما بحيث يكون ذهنه أكثر حضورا في الحياة فتكون ردة فعله أسرع[1] .

- **الإبداع:**

تفتح عقول اللاعبين فيها لأماكن لم يكن يحلم بها ليبدأ بتخيل الأشياء فمرة يكون مستكشفا يبحث عن مدينة مفقودة والأخرى يقود سيارات قد لا يمتلكها ابدا في حياتهم.

كما أنها تحسن القدرات العقلية وتزيد المهارات الفكرية والأبداع، من خلال تحفيز التفكير، مثل ألعاب الألغاز، أو الألعاب التي تعرض مشكلة، أو حدثاً ما، وتتطلب إجراء اتصالات منطقية، وربط الأحداث المختلفة ببعضها البعض للوصول إلى حل.

- **التنسيق بين الرؤية والفعل:**

تساعد الألعاب الإلكترونية في التنسيق بين ما تراه العين وما يفعله الجسد، كضرب الكرة بالقدم عندما تأتي سريعة جدا أو عند لعب التنس، كما تساعد في القيادة في الضباب لان التنسيق بين الجسد والعين مهم جدا في هذه الحالة [2] .

ففي ألعاب الرماية قد تكون الشخصية تعمل وتطلق النار في نفس الوقت، يتطلب هذا من لاعب العالم الحقيقي أن يتتبع موقع الشخصية، والمكان الذي يتجه إليه، وسرعته، والمكان الذي تصوب فيه البندقية، وما إذا كان إطلاق النار يصيب العدو، وما إلى ذلك، كل هذه العوامل يجب أن تؤخذ بعين الاعتبار، وبعد ذلك يجب على اللاعب تنسيق تفسير الدماغ ورد الفعل مع الحركة في يديه وأطراف أصابعه .تتطلب هذه العملية قدرا كبيرا من التنسيق بين اليد والعين والقدرة البصرية المكانية لتحقيق النجاح[3] .

- **التركيز:**

كثرة اللعب تساعد على رفع مستوى تركيز من يلعبها في أمور أخرى المذاكرة لأنه يكون في قمة التركيز أثناء اللعب، حيث كشفت دراسة أجراها مختبر "أبالا تشي التعليمي" أن الأطفال

---

[1]- Imran Uddin**, 6 Benefits of playing video games**, https://www.lifehack.org/ 469331/ 6-benefits-of-playingvideo-games. 12:00 2022/04/14 اطلع عليه في

[2]- احمد عطاء لله عبد الباسط، مرجع سبق ذكره، ص 751 .

[3]- Imran Uddin, 6 Benefits of playing video games, https://www.lifehack.org/ 469331/6-benefits-of-playingvideo-games. 12:00 2022/04/14 اطلع عليه بتاريخ

الذين يعانون من اضطراب نقص الانتباه والـــذين لعبـــوا لعبـــة (Révolution Dance Dance) يحسنون درجاتهم في القراءة من خلال مساعدتهم على التركيز.[1]

- **تعدد المهام:**

تساعد الإنسان أن يفعل أكثر من مهمة في نفس الوقت، حتى إن بعض الدراســـات اثبـــت تان اللاعب يستطيع التركيز على ستة أشياء في الوقت ذاته بدون خلطهم ببعض، بل أن اللاعب لديه القدرة على أن يحل عدة مشاكل بأكثر من طريقة مختلفة وفي مواقف مختلفة لاتســـاع ذهنـــه لكل ذلك.

- **تقوي الذاكرة:**

تزيد من تركيز اللاعب ومن ثم قدرته على التذكر لتكون أعلى، حيث تربط هذه الألعـــاب الأحداث بمشاهد ترسخ في الذهن ويسهل عليه تذكرها.[2]

كما أن للألعاب الإلكترونية فوائد أخرى نذكرها في الاتي:

- تحسن المزاج وتقوي المهارات الاجتماعية وتعزز الاسترخاء وتنمي المشاعر، يمكن أن يســـاعد التحفيز النصري الذي توفره اللعبة في الهاء الذهن عن الملل والإحباط، كما تســـاعد الألعـــاب متعددة اللاعبين على تطوير علاقات إيجابية عبر التفاعل الاجتماعي.

- **تطور من مهارات حل المشكلات:**

حيث تشير الأبحاث إلى أن ألعاب الاستراتيجية وألعاب لعب الأدوار (التماثل) قد تساعد في تطوير مهارات حل المشكلات لدى اللاعبين وتعزيزها (المساعدة علـــى تعلـــم مهـــارة تطـــوير استراتيجية شامل بالموارد المتاحة)

- **تعزيز الوعي بالظروف:**

حيث لوحظ أن ألعاب الحركة يمكن أن تحسن وعي اللاعب بالظروف، إذ يعد اكتســـاب الوعي بالموقف أمرا مهما لإدراك المعلومات وفهمها والتنبؤ بها لتقليل الأخطاء وتحسين الأداء.

[1]- احمد عطاء لله عبد الباسط، مرجع سبق ذكره، ص 751.

[2]- نفس المرجع، ص 752.

- **تحفيز التعلم:**

حيث تشير الدراسات إلى أن ممارسة ألعاب الحركة قد تدعم قدرة اللاعب على تعلم مهام ومهارات جديدة.

- **التخطيط الاستراتيجي وإدارة الموارد:**

تشير الأبحاث إلى أن ألعاب المحاكاة يمكن أن تساعد في تشجيع الاستخدام الاقتصادي لموارد معينة، يمكن أن يساعد تعلم هذه المهارة اللاعب على البقاء منظما من خلال الإدارة السليمة للوقت والموارد.

- **تعزيز الوعي بالظروف:**

حيث لوحظ أن ألعاب الحركة يمكن أن تحسن وعي اللاعب بالظروف، إذ يعد اكتساب الوعي بالموقف أمرا مهما لإدراك المعلومات وفهمها والتنبؤ بها لتقليل الأخطاء وتحسين الأداء.

- **تحفيز التعلم:**

حيث تشير الدراسات إلى أن ممارسة ألعاب الحركة قد تدعم قدرة اللاعب على تعلم مهام ومهارات جديدة.

- **التخطيط الاستراتيجي وإدارة الموارد:**

تشير الأبحاث إلى أن ألعاب المحاكاة يمكن أن تساعد في تشجيع الاستخدام الاقتصادي لموارد معينة، يمكن أن يساعد تعلم هذه المهارة اللاعب على البقاء منظما من خلال الإدارة السليمة للوقت والموارد.

- **زيادة الوعي الصحي:**

ساعدت ألعاب تدريب اللياقة البدنية المستخدمين الذين يعانون من زيادة الوزن على فقدان الوزن الزائد وخفض ضغط الدم والكوليسترول وزيادة النشاط البدني حسب دراسة حديثة، كما يمكن أن تشجع ألعاب الفيديو مهارات الرعاية الذاتية والتي بدورها يمكن أن تحسن الرفاه البدني والعقلي للاعب[1].

[1]- Swati Patwal: **Positive and Negative Effects of Video Games on Children**, https://www.momjunction.com اطلع عليه بتاريخ 2022/04/14 13:00

III.2 الآثار السلبية للألعاب الإلكترونية

وبالطبع أن لكل فعل ردة فعل فأي تقنية أو وسيلة هناك آثار إيجابية وسلبية، فهي لا تؤثر على مستخدمها فحسب بل تؤثر على من يحيطون به أيضا، وللألعاب الإلكترونية سلبيات تذكرها في:

- **الأضرار النفسية والعقلية:**

– العنف:

هو على رأس قائمة سلبيات الألعاب الإلكترونية وهو السمة الأبرز لها، ويتخذ اتجاها متطرفا في بعض الأحيان مما يخلف أثر سلبي لدى الأطفال والمراهقين بشكل الخاص، فتدفعهم مشاهد الاعتداء على الأبرياء وحتى قتلهم ببشاعة من طرف أبطال اللعبة الذين تصورهم الألعاب الإلكترونية على أنهم يجيدون القتال والقتل إلى تمجيد العنف واعتباره سمة أساسية للتفوق وانه أفضل أسلوب لحل المشاكل التي تواجه المرء في حياته، وبخاصة الطفل أو المراهق[1]

الألعاب الإلكترونية تقوي إرادة من يلعبونه سولي العنف والعدوانية، وتعزيز نزعة الشر والعدوانية والجريمة في نفوسهم، فالأبحاث التي أجريت في الغرب أثبتت بأن هناك علاقة بين سلوك اللاعب العنيف ومشاهد العنف التي يراها في هذه الألعاب.[2]

- **السلوك العدواني:**

تشير "مصيبيح" إلى أن السلوك العدواني اشمل من مفهوم العنف، وليس بالضرورة أن كل سلوك عدواني سلوك عنيف، من نماذجه ما يمكن أن يكون في صورة تنافسية بسيطة أو تعديات لفظية أو سلوك غير لفظي كالتلويح بقبضة اليد.

وتكمن مخاطر الألعاب الإلكترونية العنيفة في التعزيز المتواصل لسلوك القتل والتدمير وغير ذلك من الممارسات العدوانية، بحيث يشترط ممارسة أكبر قدر من التدمير وسفك الدماء للفوز، ليجد اللاعب نفسه وسط دائرة من أفعال العنف والسلوك العدواني.

---

[1]- حيدر محمد الكعبي، **الألعاب الالكترونية واثرها الفكري والقافي**، د ط، المركز الإسلامي للدراسات الاستراتيجية، العراق، 2017، ص 46

[2]- مريم قويدر، **مرجع سبق ذكره**، ص 131.

- **العزلة الاجتماعية:**

يعرض إدمان الألعاب الإلكترونية المستخدمين لها إلى خلل كبير في علاقاتهم الاجتماعية، ما يقودهم ذلك إلى الشعور بالوحدة والفراغ النفسي سواء في الدراسة أو المترل، كما يصبح الفرد انطوائي وغير اجتماعي نتيجة قضائه ساعات كثيرة في ممارسة هذه الألعاب، ليجد نفسه منعزلا عن العالم الحقيقي ومفتقدا لمهارات التعامل وإقامة العلاقات والصداقات مع الآخرين، فيتحول إلى فرد خجول لا يستطيع التعبير عن نفسه ومكنونه، كما تسهم الألعاب الإلكترونية في زيادة الانفصال الأسري، وارتباط اللاعب بقيم وأخلاقيات المجتمعات الغربية التي تفصله عن مجتمعه وثقافته وقيمه.[1]

- **الأضرار العقلية:**

حيث تسهم الألعاب الإلكترونية في تدمير قدرات العقل، بما فيها من منافسة وسرعة ومطاردة، فقد وجد العلماء أن الألعاب السريعة تسهم فعليا في تدمير بعض خلايا العقل خلال ثلاثة أشهر من الاستعمال، حيث أن لها تأثيرا على قدرة الانتباه، والتركيز، وقدرة التذكر، كما أنها ترهق العقل وتسبب له الخمول فالمخ يفقد القدرة الذهنية جراء التكرار وتراكم الخبرات[2].

- **الجنس والسلوك المنحرف:**

من المعروف أن البلدان التي تصنع الألعاب الإلكترونية كأمريكا واليابان أن لهم ثقافة جنسية قائمة على التفتح والانفلات من جهة، ومن جهة أخرى أن الشركات المنتجة للألعاب الإلكترونية تعتمد اللعب على وتر جذب المراهقين والشباب لتحقيق تسويق تجاري أكبر لألعابها، والنتيجة من ذلك هي أن العديد من الألعاب الإلكترونية الرائجة تحتوي بشكل أو أخر على مشاهد جنسية إما جزئية أو كاملة لا تلائم بتاتا الثقافة والأعراف التي تسود مجتمعاتنا، فالأجيال المسلمة قد

---

[1]- هدى مصطفى عبد العال: **اثر ادمان الألعاب الالكترونية على بعض الامراض النفسية والاجتماعية للمراهقين**، دراسة ميدانية على طلاب بعض المدارس أدى قرى محافظة دمياط، مجلة زقازيق للبحوث الزراعية، المجلد 46، عدد 2 جامعة دمياط، مصر، 2019، ص ص 562-563.

[2]- اماني عبد التواب صالح حسن: **تأثير ممارسة الألعاب الالكترونية على الذكاء اللغوي والاجتماعي لدى الأطفال** ، دراسة تحليلية وصفية على أطفال مرحلة الطفولة المتوسطة، المملكة العربية السعودية مجلة (IUG) للعلوم التربوية وعلم النفس المجلد 25، العدد3، 2017، ص 238.

يجدون لأنفسهم عذرا لرؤية المشـــاهد الجنسية من خلال الألعاب الإلكترونية كونها ألعاباً وليست أفلاماً إباحية يستنكر المجتمع مشاهدتها.

مناظر العري والممارسات الجنسية التي تقدمها بعض الألعاب الإلكترونية تعد أحد الأسباب المهمة التي تشجع الطفل أو الشاب على مشاهدة تلك الأفلام وإدمانها في المستقبل، فيتعلم الطفـــل إطلاق الشتائم أو التعدي على القانون أو تعاطي المخدرات أو ممارســـة التدخين وصـــــولا إلى الرغبة بالانضمام إلى العصابات كما تجسده كثير من هذه الألعاب.

- **الإدمان:**

أثبتت دراسة علمية جديدة أن 8.5% من الشباب الذين يلعبون الألعاب الإلكترونية هـــم مدمنين عليها، حيث شملت الدراسة نحو 1200 من فئة الشباب وفقا لنتائج استطلاع "هـــاريس" القومي، حيث مارس اللاعبون المدمنون المستطلعون اللعب 24 ساعة أسبوعيا، أي ضعف غـــير المدمنين، ويجلبون غالبا أجهزة ألعاب الفيديو إلى غرف النوم، كما انهم يعانون مشكلات عـــدم الانتباه اثناء الدراسة وتدنت درجات مستواهم ويعانون مشكلات صحية أكثر، وهـــم أكثـــر احتمالا للشـــعور بالإدمان والسرقة لإرضاء عاداتهم الإدمانية [1].

أعراض الإصابة بإدمان على ألعاب الأنترنت:

المتابعة لأكثر من 5 ساعات أو أكثر متصلة أو متفرقة خلال اليوم والليلة في متابعة الأنترنت.

- الشعور بالميل للعزلة والابتعاد عن مخالطة الآخرين.
- الشعور بالعيش في أحلام اليقظة وعدم الواقعية في التفكير.
- إهمال الالتزامات الأخرى وتعرض العلاقات الهامة في حياة الفرد للضرر.
- تناول الطعام بشكل غير منتظم وربما تناول الطعام أثناء اللعب.
- الشعور برغبة شديدة وشوق للعب. ه الشعور بالنشاط والنشوة أثناء اللعب[2].

- **تعزيز الهيمنة الأمريكية:**

تسوق الألعاب التي تنتجها الولايات الأمريكية المتحدة القوة العسكرية الأمريكية، حيـــث تركز بشكل كبير على الأسلحة والإمكانات البشرية والتقنية للجيش الأمريكي كلعبة "كال اوف

[1]- حيدر محمد الكعبي، مرجع سبق الذكر، ص 48-39.

[2]- بن فرج لله بختة نبار ربيحة، **الإدمان علة الألعاب الالكترونية على صحة الأطفال**، مجلة المجتمع والرياضة العدد1 جوان 2019، ص 75.

دوبيتي (Call of Duby) ولعبة "باتل فيلد (Battle Field) مما يغرس في نفس اللاعب هيبة لا شعورية تجاه هذه القوة، كما تغرس هذه الألعاب في ذهن الأجيال شـــرعية الاعتداء على استقلال الشـــعوب لأغراض العولمة، ودائما ما تصـــف خصوم أمريكا بالإرهاب والمتوحشين، فيخلـــق ذلك لدى اللاعبين تقديرا واهما للشعارات الأمريكية المزعومة كالديمقراطيـــة ومراعـــاة حقـــوق الإنسان. ولغاية تعزيز الهيمنة الأمريكية بالذات، نجد أن العديد من ألعاب الفيـــديو تعيـــد تمثيـــل المعارك الحربية التي خاضتها أو تريد الولايات المتحدة الأمريكية خوضها في الواقع كالحرب علـــى العراق، زيادة إلى ذلك صـــدور عدد كبير من الألعاب الإلكترونية التي دائما ما تشـــبه الـــدول العربية بانها ساحات حرب وأنها مهد الجماعات المتطرفة وان العرب لازالوا متخلفين يســـكنون الصحراء والخيام.

- **الأضرار الصحية:**

تسبب المستويات العالية والمتباينة من الإضاءة الموجودة في الألعاب الإلكترونية إلى حدوث نوبات من الصرع لدى الأطفال حسب ما كشفت عنه دراسات طبية حديثة، كما أن الاستخدام المتزايد لهذه الألعاب الاهتزازية يزيد احتمال إصـــابتهم بمرض ارتعاش الأذرع والأكف، كما أن الحركة السريعة المتكررة أثناء ممارســـة هذه الألعاب ينتج عنها مجموعة من الإصابات الخاصـــــة بالجهاز العظمي والعضـــلي وفقا لما أشـــار إليه الأطباء، و أن كثرة حركة الأصابع على لوحـــة ذراع اللعبة والمفاتيح تسبب أضرارا بالغة لإصبع الإبهام ومفصل الرسغ نتيجة لثنيهمـــا بصـــورة مستمرة، إضافة إلى ذلك زيادة فرص إجهاد العينين وحدوث احمرار بهما بسبب الحركة الســـريعة جدا أثناء ممارسة الألعاب الإلكترونيـــة ومجـــالات الأشـــعة الكهرومغناطيســـية المنبعثـــة مـــن الشـــاشـــات، كلها أعراض تعطي إحساس بالصداع والشعور بالإجهاد البدني وأحيانا بـــالقلق والاكتئاب.

- **الأضرار التعليمية:**

تؤثر الألعاب الإلكترونية على التحصيل الدراسي والعلمي لممارسيها من التلاميذ والطلبـــة بسبب قضاء هم معظم وقتهم أمامها مما يسبب ذلك بانغماسهم في عالم الألعاب الإلكترونية الذي يجعلهم يهملون دروســـهم ويقلل من مطالعتهم للكتب، ما يخلق مجتمعا يفتقر للأدمغة البشـــرية

ويصبح مجتمعا مستهلكا لا منتجا"[1]، بخصوص إهمال الدراسة كانت هناك عدة أبحاث حول هذا المجال كانت نتائجها هامة مثل:

نتائج الدراسة التي قام بها الباحث "عباس سبتي" عن الطلبة كانت كالتالي:

- بنسبة 35.5 % يمارسون اللعب في اليوم الواحد من ثلاث ساعات فأكثر .
- بنسبة 56.3 % عدم رضى الوالدين بانشغال الطلبة باللعب على حساب الدراسة.
- بنسبة 78.1 % انشغال الطلبة بالحديث عن الألعاب الإلكترونية بدل الدراسة.
- بنسبة 35.3 % الطلبة يسرحون ويفكرون بهذه الألعاب أثناء الدراسة.
- بنسبة 48 % يؤجلون حل واجباتهم المترلية من اجل اللعب بها.
- بنسبة 49 % يفضلون ممارسة الألعاب على عملية المراجعة.
- بنسبة 51.2 % انخفاض المستوى الدراسي بسبب ممارسة هذه الألعاب.
- بنسبة 63.1% يفضلون اللعب الإلكتروني على قراءة الكتاب المدرسي.
- بنسبة 41.1% اضطروا إلى الاستعانة بالدروس الخصوصية نظرا لانخفاض مستواهم التعليمي[2].

2-III. انعكاسات الألعاب الإلكترونية على الفرد والمجتمع:

يذكر بعض الباحثين جملة من الإيجابيات بدت آثارها واضحة على الفرد عند ممارسته اللعب الإلكترونية، مما ينعكس بالإيجاب على الأسرة ثم المجتمع، ومن أهم ما حققته الألعاب الإلكترونية المتعة والتسلية، إذ أن روتين الحياة اليومي وإنهاك الدراسة والعمل يتطلب من الفرد إيجاد أوقات خاصة له ليشعر فيها بالراحة والاستمتاع فكانت الألعاب الإلكترونية ملبية لتلك الحاجة، كذلك حققت الألعاب فائدة تقوية اللغة الإنكليزية حيث تقوم الشركات الأجنبية بصناعة معظم الألعاب باللغة الانكليزية واستمرار اللعب بتلك الألعاب يخلق نوعا من الفهم لتلك الكلمات المستخدمة كلاما وكتابة وبهذا تقوى معرفتهم باللغة الانكليزية حتى أن بعض الأبناء يعتاد على التلفظ بتلك المفردات في حياته اليومية، أما الايجابية الثالثة فهي تقوية الذكاء والتفكير الإبداعي فهناك ألعاب

[1]- منير عيادي: **اثر الألعاب الالكترونية وانعكاساتها على النمط التفكيرية للطفل**، مجلة دراسات في العلوم الإنسانية والعلوم الاجتماعية المجلد 32، العدد1، جامعة الجزائر 2، ديسمبر 2018، ص 201.

[2]- عباس سبتي: **دراسة الألعاب الالكترونية وعزوف الأولاد عن الدراسة**، نتائج وحلول، دراسة ميدانية بمدينة الكويت، ص6.

فيها ألغاز وحيل تحفز الإنسان على التفكير والإبداع للوصول إلى الحلول الصحيحة منها لعبة الشطرنج مثلا ،في حين أن الكثير من الدراسات بحثت في تأثير الألعاب الإلكترونية السلبي.

على حياة الشخص العملية والدراسية بحيث ينهمك بعض ممارسي الألعاب الإلكترونية ومدمني وسائل التقنية بشكل عام سواء الإنترنت وحتى الهواتف الذكية كالبلاك بيري، وتصبح تلك الوسيلة شغلهم الشاغل ولا يشعرون بالسعادة إلا حين يستخدمونها، بل إن بعضهم قد يشعر بنوع من الحزن بسبب مضي الوقت واقتراب إيقاف ممارسته لتلك الوسيلة التقنية، وبالمقابل فإنه يشعر بنوع من النشوة حين يدخل المترل أو يستيقظ من النوم ويعلم أنه لن يكون هناك ما يشغله عن ممارسة هوايته المفضلة، وسيشعر بنوع من العصبية إن حاول أحدهم تكليفه بأي شيء أثناء فترة الممارسة وقد يصل هذا لحد تأخره عن عمله أو تغيبه أحيانا بالإضافة إلى إهمال واجباته المدرسية أو التأخر في النوم لدرجة لا تمكنه من استيعاب ما يقال أثناء بقاءه في الفصل ،و أيضا حول وسائل التقنية المختلفة سواء الإنترنت أو الهواتف الذكية أو الألعاب الإلكترونية وغيرها هناك جوانب إيجابية وهناك جوانب سلبية لكل وسيلة من حيث تأثيرها على الفكر والعقيدة والأعراف والتقاليد، ولكنه لم يعثر على إيجابية واحدة تخدم الفكر والعقيدة فيما يخص الألعاب الإلكترونية.

أما تأثيرها على المجتمع فكل ما يَأمر به الدين ويحث عليه لابد أن تجد في تلك الالعاب ما يخالفه بدءاً من السرقة والقتل كل تلك الأمور يتعلمها بعض أبنائها ويتعاطون معها على أنها إيجابيات في اللعبة وتكسب لفعلها النقاط بل إن بعض تلك الألعاب لا تكتفي بذلك بل تدرب ممارسيها ومعظمهم من الأطفال والمراهقين على الكيفية التي من خلالها يصبحون مروجين للمخدرات والخمور، والحقيقة أن مخالفة المعتقد والأعراف والتقاليد وانتهاك حرمتها لم تكن هاجسنا وحدنا بل إنها أهمت آخرين ينتمون لثقافات مختلفة عنا ولا تبالي بمسائل وأمور دينية نراها أساسية ومع ذلك حين لاحظ المختصون لديهم ما تشتمل عليه تلك الألعاب انشغلوا بمتابعتها وبيان ما تخفيه من مفاسد قبل أن تفتك بالمجتمع بأسره، وكما قلت فخطرها وضررها ليس حكراً على الدين فقط[1].

[1]- عبد المنعم ابراهيم اسماعيل المدهون، **أثر لعبة ببجي (PUBG) على التحصيل الدراسي : دراسة ميدانية** 2019 ص7 أخذة الدراسة من الموقع الالكتروني التالي بتاريخ 2022/04/10. https://www.new-educ.com/

خلاصة الفصل:

من خلال ما جاء في الفصل الثاني نستخلص ان الألعاب الالكترونية تمثل عنصر أساسي في ثقافة المجتمع الحاضر فهي تمثل قوة اقتصادية كبيرة يجب استغلالها بشكل جيد وذلك لكثرة انتشارها واستخدامها من طرف افراد المجتمع باختلافهم و لاحتوائها على مزايا ترفيهية مسلية تشبع حاجات الافراد من خلال استخدامها وممارستها وتزيد من القدرات الذهنية والابداع والابتكار لدي مستخدميها ولكن لا يمكننا تجاهل الاضرار التي تسببها الألعاب الالكترونية من مشاكل اجتماعية ونفسية وجسدية تؤثر على الفرد والمجتمع بشكل عام.

الفصل الثالث

الاطار التطبيقي

I. عرض البيانات وتحليلها.

II. نتائج الدراسة.

III. النتائج في ظل تساؤلات الدراسة.

❖ **تفريغ البيانات الكمية والكيفية.**

1- الجداول البسيطة.

- **المحور الأول: البيانات الشخصية**

جدول رقم (01): يبين توزيع مفردات العينة حسب متغير الجنس

الجنس	التكرار	النسبة المئوية
اناث	42	%42.4
ذكور	57	%57.6
المجموع	**99**	**100%**

من خلال دراستنا لمحتوى الجدول أعلاه والذي يمثل جنس المبحوثين يتبين لنا ان 57 مفردة وبنسبة 57.6 %منهم هم ذكور، وما يقابله 42 مفردة وبنسبة 42.4 %اناث.

ويمكننا ان نستنتج وبوضوح ان مستخدمي لعبة (Pubg) يطغى عليهم العنصر الذكري بصفة تفوق العنصر الأنثوي وهذا يعود إلى ميولات الذكور إلى الألعاب القتالية وحبهم للأسلحة النارية التي تدل على القوة كما نلاحظ ان كلا الجنسين يلعبون لعبة البابجي (Pubg) بما في ذلك الإناث.

جدول رقم (02): يبين توزيع مفردات العينة حسب متغير السن

السن	التكرار	النسبة المئوية %
اقل من 20 سنة	11	11.1%
من 20 سنة الى 25 سنة	43	43.4%
من 25سنة الى 30سنة	37	37.4%
من 30سنة فما فوق	8	8.1%
المجموع	**99**	**%100**

من خلال دراستنا للجدول الذي يمثل سن المبحوثين نلاحظ ان 11 مفردة وبنسبة 11.1% هم من تتراوح أعمارهم الى اقل من 20 سنة وتليها مباشرة 43 مفردة بنسبة 43.4% تتراوح أعمارهم ما بين 20سنة الى 25 سنة بعد ذلك نجد 37 مفردة بنسبة 37.4% الفئة التي تتراوح

أعمارهم ما بين 25 الى 30 سنة ثم أخيرا 8 مفردات بنسبة 8.1% الذين عمرهم من 30سنة فما فوق.

نستنتج ان السن يؤثر على مستخدمي لعبة بابجي (Pubg) فنسبة الذين تتراوح أعمارهم ما بين 20 سنة الى 25 سنة هم الأكثر استخداما لهذه اللعبة ثمة تليها الفئة التي تتراوح أعمارهم من 25 سنة الى 30 سنة وكلما انخفض السن او زاد انخفض الاهتمام بلعبة بابجي.

جدول رقم (03) يوضح توزيع مفردات العينة حسب المستوى الجامعي

المستوى	التكرار	النسبة %
طور ليسانس	29	29.1%
طور ماستر	70	%70.7
المجموع	99	**%100**

يوضح الجدول رقم 03 توزيع الطلبة حسب متغير المستوى الجامعي حيث نجد 29.1% من طلبة قسم إعلام واتصال طور ليسانس يستخدمون لعبة (Pubg) و70.7% طور ماستر يستخدمون اللعبة.

نلاحظ ان نسبة طلبة الماستر اكثر استخداما للعبة البابجي من طلبة ليسانس ويمكن تفسير ذلك لتوزيع القصدي للاستمارات على عينة الدراسة.

جدول رقم (04):يبين توزيع مفردات العينة حسب محل الإقامة للطلبة

محل الإقامة	التكرار	النسبة المئوية %
داخل الإقامة	32	32.3%
خارج الإقامة	67	%67.7
المجموع	**99**	**%100**

يبين الجدول رقم 4 استخدام الطلبة الجامعيين للعبة (Pubg) حسب محل الإقامة بحيث اتضح لنا انه وبنسبة 32.3% من الطلبة المقيمين في الجامعة يستخدمون لعبة (Pubg) و67.7% من الطلبة غير مقيمين.

وبهذا يتضح لنا ان الطلبة الغير مقيمين يلعبون لعبة بابجي اكثر حيث يتاح لهم الظروف الملائمة للعب بينما الطلبة المقيمين هم اقل استخداما ويعود ذلك لسبب أساسي وهو عدم توفر تدفق شبكة الأنترانت بشكل جيد في الاقامات الجامعية وهو عامل أساسي لتمكن من تشغيل اللعبة.

- **المحور الثاني: عادات وأنماط استخدام طلبة قسم الإعلام والاتصال جامعة غرداية للعبة بابجي (PUBG):**

جدول رقم (05): يوضح مستخدمي لعبة بابجي بشكل دائم أحيانا ناذرا

هل تستخدم لعبة بابجي بشكل	التكرار	النسبة %
دائما	48	%48.5
أحيانا	27	%27.3
ناذرا	24	%24.2
المجموع	**99**	**%100**

يبين الجدول مستخدمي لعبة البابجي بحيث نرى ان بنسبة 48.5% يستخدمون اللعبة بشكل دائم و27.3% يستخدمونها أحيانا و24.3 % يستخدمونها ناذراً .

ويعني هذا ان النسبة الاكثر من العينة وهي تقريبا نصف العينة يلعبون بابجي بشكل دائم ومتواصل أي أن لعبة بابجي هي جزء من حياتهم اليومية ويدل ذلك انهم يشبعون احتياجاتهم من خلال لعب بابجي وعادتا ما يكونون أكثر احترافاً في اللعبة.

الجدول رقم (06): يوضح منذ متى وافراد العينة يستخدمون اللعبة

منذ متى وانت تستخدم لعبة بابجي	التكرار	النسبة%
منذ اقل من سنة	36	%36.4
منذ سنة	63	63.6%
المجموع	**99**	**%100**

من خلال قراءتنا للجدول أعلاه الذي يبين منذ متى افراد العينة يستخدمون اللعبة يتبين لنا ان 36.4% انطلقوا في ممارسة لعبة البابجي منذ اقل من سنة و63.6% منذ سنة وهي النسبة الكبر.

وهذا ما يجعلنا نستنتج ان الانتشار الواسع للعبة بابجي (Pubg) وشعبيتها ساهم في جذب لها العديد من المستخدمين على اختلاف مستوياتهم ورغباتهم وميولاتهم وكما يدل على ان اللعبة مسيطرة على مكانتها في قلوب جماهيرها مما جعلهم لا يستغنون عن لعبها بالغم من المنافسة القوية.

جدول رقم (07): يبين المدة التي يقضيها افراد العينة في استخدام ببجي

المدة	التكرار	النسبة %
من ساعة الى ساعتين	39	39.4%
من 2 الى 3 ساعات	24	24.2%
اكثر من 3 ساعا	36	36.4%
المجموع	**99**	**%100**

من خلال دراستنا للجدول يتضح لنا ان بنسبة 39.4% من طلبة قسم اعلام واتصال بجامعة غرداية يمارسون لعبة من ساعة الى ساعتين و24.2% يلعبونها من ساعتين الى 3 ساعات وبنسبة 36.4 % من اصل العينة يلعبونها اكثر من 3 ساعات .

وعليه ترتيبا على النتائج التي بين يدينا يمكننا القول ان افراد العينة ينقسمون الى قسمين القسم الأول هو اكثر نسبة قسم واعي لأهمية الوقت فهو لا يضيع الكثير من الوقت في لعب هذه اللعبة فهو يمارسها فقط في أوقات الفراغ والوقت الذي يخصصه لها ليس بالكثير وهذا امر إيجابي.

أما القسم الثاني وهو الأقل يستحوذ اللعب في ببجي على حيز واسع من وقت الطلاب من هذه الفئة مما يشغل معظم وقتهم في اللعب بدل استغلاله في الدراسة او اعمال أخرى وبالتالي تأثر التحصيل الدراسي ويمكن القول انه يمكن أن يؤدي الى الادمان على لعب لعبة ببجي.

جدول رقم (08): يوضح الفترة المفضلة للعب ببجي بالنسبة للمبحثين

الفترة المفضلة للعب	التكرار	النسبة %
صباحاً	9	%9.1
مساءاً	33	%33.3
ليلاً	57	%57.6
المجموع	**99**	**%100**

من خلال قراءتنا للجدول رقم 8 الذي يوضح فترات المفضلة للعب ببجـــي لـــدينا 9.1% يلعبون في فترة الصباح و 33.3% يلعبون مساءا و57.6% يلعبون ببجي ليلاً.

وعليه نستنتج ان معظم الطلبة يلعبون بابجي (PUBG) في الليل مما يجعلهم لا ينالون الوقت الكافي للنوم والراحة وهذا ما يؤثر على صحة الطلبة ويساهم في تشتت تركيزهم اثناء الـــدروس وشعورهم بالإرهاق والتعب طوال اليوم مما يفقدهم نشاطهم وحيويتهم.

جدول رقم (09): يبين اذا كان المبحوثين يفضلون اللعب الجماعي أو الفردي

تفضل اللعب بشكل	التكرار	النسبة %
فردي	86	86.9%
جماعي	13	%13.1
المجموع	**99**	**%100**

من خلال دراستنا للنتائج الموضحة في الجدول يتبين لنا ان 86.9% من افراد العينة يلعبون بابجي (PUBG) بشكل فردي و13.1% من اصل العينة يلعبونها بشكل جماعي.

نسبة 86.1 % هي نسبة كبيرة جدا للأفراد الذين يلعبون بشكل فردي وهذا يدل على ان المتعة في اللعبة هي عندما تكون وحيدا ويشير هذا الى العزلة الاجتماعية والانطوائية لدى الطلبـــة ويدل هذا الى تأثير اللعبة بتحديد فهي تجعل اللعبين يركزون بعمق في اللعبة مما يجعلهم لا يفضلون اللعب الجماعي لأنه يشتتهم ويجعلهم لا يركزون على الهدف.

جدول رقم (10): يبين الأماكن التي يفضل لعب بابجي (PUBG) فيها

الأماكن التي تفضل اللعب فيها	التكرار	النسبة %
المترل	75	67.0%
صالة الألعاب	9	8.0%
الشارع	16	14.3%
أخرى	12	10.7%
المجموع	**112**	**100%**

الجدول رقم 10 يوضح ان 67.0% من اصل العينة يلعبون بابجي في المترل ويليهـــا 8.0% يلعبونها في صالة الألعاب ثم 14.3% يلعبونها في الشارع و 10.7% يلعبون في مكان اخر ونفسر

هذه النتائج انه اللعب يكون بنسبة اكبر في المترل وهذا يخلق لنا جانبين إيجابي وسلبي الإيجابي هوا بقاء الطلبة في المترل أمر جيد نوعا ما فهو يجعلهم امام انظار الاولياء احسن من خروجهم لشارع ولانشغال بمعاصي والانحراف والآفات الاجتماعية فهي بمثابة الالهاء لهم اما الجانب السلبي البقاء في المترل مدة طويلة امام لعبة البابجي يؤثر على شخصية الفرد ويجعله منعزل عن العالم الخارجي مما يحد من علاقاته الاجتماعية مع الناس والواقع الذي يعيش فيه ويجعله يكتفي بالواقع الافتراضي مما يبني حاجز ضد الناس .

- **المحور الثالث: دوافع والاشباعات المحققة من استخدام طلبة قسم علوم اعلام والاتصال بجامعة غرداية للعبة ببجي.**

جدول رقم (11): يبين توزيع مفردات لعينة حسب ممارسة لعبة ببجي

ممارسة	التكرار	نسبة
دقة الصورة والانسجام وعناصر الجذب	35	35.4
تشابهها مع الواقع لمعاش	11	11.1
تقمص الشخصيات وتحاكي الابطال	30	30.3
أخرى	23	23.2
المجموع	**99**	**100.0**
ممارسة	**التكرار**	**نسبة**
دقة الصورة والانسجام وعناصر الجذب	35	35.4
تشابهها مع الواقع لمعاش	11	11.1
تقمص الشخصيات وتحاكي الابطال	30	30.3
أخرى	23	23.2
المجموع	**99**	**100.0**

من خلال قراءتنا لمحتوى الجدول أعلاه يمثل ممارسة المبحوثين من لعب لعبة ببجي يتبين لنا ان 35 خيارا وبنسبة 35.4 ممارسة دقة الصورة والانسجام وعناصر الجذب، و11 خيارا وبنسبة 11.1 ممارسة تشابهها مع الواقع المعاش، يليها 30 خيارا وبنسبة 30.3 تقمص الشخصيات وتحاكي الابطال، واخيرا 23 مفردة وبنسبة 23.2 يفضلون خيارات اخرى .

وهن نستنتج ان ممارسي لعبة ببجي بكثرة الى انجذابهم بدقة الصورة والانسجام وعناصر الجذب مما يجعل الممارسة الكبيرة.

جدول رقم (12): يبين توزيع مفردات العينة حسب دافعك للعب لعبة ببجي

الدافع	التكرار	النسبة
تعليمي	18	18.2
اجتماعي	11	11.1
نفسي	14	14.1
ترفيهي	56	56.6
المجموع	**99**	**100.0**

تعطينا بيانات الجدول اعلاه والذي يمثل دافع من لعب لعبة ببجي يتبين لنا ان 18 خيارا وبنسبة 18.2 بدافع تعليمي، و11 خيارا وبنسبة11.1 بدافع اجتماعي، و14خيارا وبنسبة14.1 بدافع نفسي، و56 خيارا وبنسبة 56.6 بدافع ترفيهي.

وهنا نستنتج ان الترفيه والتعليم، كما يلعبونها من اجل تحسين نفسية واجتماعي فهي قليلة ولا تطلع المستوى المطلوب مما يتحتم عليهم اللجوء الى العاب الكترونية لقضاء وقت فراغهم.

جدول رقم (13): يبين توزيع مفردات العينة حسب ممارسة للعبة ببجي ساهمت في تسليتك وقضاء وقت الفراغ لديك بشكل.

الممارسة	التكرار	النسبة
دائما	60	60.6
أحيانا	23	23.2
نادرا	16	16.2
المجموع	**99**	**100.0**

من خلال قراءتنا لمحتوى الجدول اعلاه ممارسة للعبة ببجي ساهمت في تسليتك وقضاء وقت الفراغ لديك بشكل يتبين لنا ان 60 مفردة وبنسبة 60.6 يمرسون دائما، و23 مفردة وبنسبة 23.2 يمرسون احيانا، و16 مفردة وبنسبة 16.2 نادرا ما يمرسون .

وهن نستنتج ان ممارسة لعبة ببجي ساهمت في تسليت وقضاء وقت الفراغ بكثرة ولفتـــرات متتالية مما يؤثر ايجابياً.

جدول رقم (14): يبين توزيع مفردات العينة حسب ممارسة للعبة ببجي مكنتك من الهـــروب من الضغوطات اليومية والمشاكل الحياتية.

الممارسة	التكرار	النسبة
دائماً	48	48.5
أحياناً	34	34.3
نادراً	17	17.2
المجموع	**99**	**100.0**

ومن خلال قراءتنا لمحتوى اعلاه والذي يمثل ممارسة للعبة ببجي مكنتك من الهـــروب مـــن الضغوطات اليومية والمشاكل الحياتية يتبين لنا ان 48 مفردة وبنسبة 48.5 دائما ما يقدمون مـــن الهروب من لضغوطات اليومية، و34مفردة وبنسبة 34.3 احيانا ما يتمكنون، و17 مفردة وبنسبة 17.2 نادر ما يتمكنون.

ونستنتج من خلال هذه البيانات ان مستخدمي لعبة ببجي يلجؤون دائما الى للعبة للهروب من الضغوطات اليومية والمشاكل الحياتية نظرا الانتشاراها الواســـع وذلـــك حســـب الضـــرورة وحاجاتهم للعبة ببجي.

الجدول رقم (15):يبين توزيع مفردات العينة حسب تنوع ثقافة اللغوية منذ ممارسة للعبة ببجي

الممارسة	التكرار	النسبة
دائما	46	46.5
احيانا	38	38.4
نادرا	15	15.2
المجموع	**99**	**100.0**

يبين لنا محتوى الجدول اعلاه والذي يمثل تنوع ثقافة للغوية منذ ممارسة للعبة ببجي يتبين لنا ان 46 مفردة وبنسبة 46.5 دائما ما تتنوع ثقافتهم اللغوية من خلال ممارسة لعبة ببجـــي، و 38

مفردة وبنسبة 38.4 احيانا ما تتنوع ثقافتهم اللغوية، و15 مفردة وبنسبة 15.2 نادرا ما تتنـــوع ثقافتهم اللغوية .

نستنتج من هذا ان اغلبية مستخدمي لعبة ببجي تتنوع ثقافتهم اللغوية من خلال ممارسة لعبة ببجي جراء اللعب مكثف لها .

جدول رقم (16): يبين توزيع مفردات العينة حسب اكثر تركيزا وابداعا واكثر ذكاء منـــذ ممارسة لعبة ببجي

الممارسة	التكرار	النسبة
دائما	50	50.5
أحيانا	33	33.3
نادرا	16	16.2
المجموع	**99**	**100.0**

من خلال قراءتنا لمحتوى الجدول والذي يمثل اكثر تركيزا وابداعا واكثر ذكاء منذ ممارســـة لعبة ببجي يتبين لنا ان 50 مفردة وبنسبة 50.5 دائما الاكثر تركيزا، تليها 33 مفـــردة وبنســـبة 33.3 احيانا ما يركزون، و16 مفردة وبنسبة 16.2 نادرا ما يركزون .

يتضح لنا من خلال الجدول ان دائما في حالة تركيز و ابداعا واكثر ذكاء خلال ممارسة لعبة ببجي وذلك لتعودهم اللعب بها في فترات مستمرة وتعلقهم بها، مما يخلق الرغبة في اشباع حاجتهم ممـــا يخلق لديهم الادمان.

جدول رقم (17): يبين توزيع مفردات العينة حسب شعور بالنشوة والسعادة اثناء لعبك للعبة ببجي

الممارسة	التكرار	النسبة
دائماً	58	58.6
أحياناً	29	29.3
نادراً	12	12.1
المجموع	**99**	**100.0**

من خلال قراءتنا لمحتوى الجدول والذي يمثل شعور بالنشوة والسعادة اثناء لعبك للعبة ببجي يتبين ان 58 مفردة وبنسبة 58.6% دائما يشعرون بالنشوة والسعادة، و29 مفردة وبنسبة 29.3 احيانا ما يشعرون بالنشوة والسعادة، تليها 12 مفردة وبنسبة 12.1 نادرا ما يشعرون بالنشوة .

ونستخلص هنا ان شعور بالنشوة والسعادة اثناء لعب لعبة ببجي يعد ثرا ايجابيا على نفسية المستخدمين لها، حيث يعطي شعورا بالنشاط مما يزيد في رغبة اللعب .

جدول رقم (18):يبين توزيع مفردات العينة حسب حب المنافسة والتحدي وحب الانتصار اكثر منذ ممارستك للعبة ببجي

الممارسة	التكرار	النسبة
دائما	60	60.6%
أحيانا	25	25.3%
نادرا	14	14.1%
المجموع	**99**	**100.0%**

تعطينا بيانات الجدول اعلاه والذي يمثل ان حب المنافسة والتحدي وحب الانتصار اكثر منذ ممارسة لعبة ببجي 60.6% من مفردات العينة يتولد لديهم حب الانتصار والمنافسة دائما و25.3% يشعرون بذلك أحيانا و14.1 يتولد لديهم الشعور بالمنافسة ناذراً .

من البيانات أعلاه والنتائج يتضح لنا ان لعبة بابجي تتميز بالتفاعلية والمنافسة والتحدي والاثارة وكل هذه العناصر تجذب مستخدميها اكثر وتثير الحماس للعب اللعبة مرارا وتكرارا

- **المحور الرابع: تقييم طلبة قسم علوم الاعلام للعبة بابجي و اتصال بجامعة غرداية من خلال ممارستك للعبة ببجي**

جدول رقم (19):يبين توزيع مفردات العينة حسب غيرت روتينك اليومي من اجل لعبة بابجي

غيرت	التكرار	النسبة
لا اوافق	10	10.3
أوافق	53	53.2
محايد	17	17.5
المجموع	**99**	**100.0**

يبين لنا محتوى الجدول والذي يمثل تغير روتين اليومي من اجل لعبة ببجي ان 53مفردة وبنسبة 53.2 يوافقون على تغير روتينهم، و10مفردة وبنسبة10.3 لا يوافقون على تغير روتينهم، و17 مفردة وبنسبة 17.5 محايدين

وهنا نستنتج ان اللعب المتواصل واليومي للعبة ببجي من طرف اغلبية الطلاب يؤدي بهم الى تغيير برامجهم اليومية واهمال واجباتهم الدراسية بغية اعطاء اللعبة مجال زماني اكثر ومكانة مركزية في حياتهم اليومية، اي ان يكون بالإمكان اللعب بها اكثر من اللازم، وهو م يؤثر بالسلب عليهم ويضر بتحصيلهم الدراسي وتقليل علاقاتهم الاجتماعية مع الاصدقاء.

جدول رقم (20) يبين توزيع مفردات العينة حسب تحظى بوقت نوم اقل لأنك تلعب لأوقات متأخرة

مدة وقت النوم اقل	التكرار	النسبة
لا اوافق	10	10.3
أوافق	29	29.1
محايد	6	6.6
المجموع	**99**	**100.0**

من خلال قراءتنا لمحتوى الجدول والذي يمثل اثرت لعبة ببجي على نوم مستخدمي لعبة ببجي يتبين لنا أن 29 مفردة وبنسبة 29.1 موافقون يتأثرون بقلة النوم بسبب ممارستهم، 10 مفردة وبنسبة 10.3 لا اوافق ما يتأثر نومهم، و 6 مفردة وبنسبة 6.6 محايد ما يتأثر نومهم بسبب لعبهم لعبة ببجي.

هنا نستنتج ان لعبة ببجي تؤثر سلبا على صحة مستخدميها من خلال اللعب المتواصل ولساعات كثيرة تصل الى الساعات الاخيرة من الليل وهذا ما يقلل من وقت راحتهم بسبب قلة النوم، والنهوض باكرا لاستئناف الدراسة وممارسة النشاط اليومية الاساسية .

الجدول رقم (21) يبين مفردات العينة حسب شعور بالقلق والامتعاض حينما تمتنع عن اللعب

الشعور عند الامتناع عن بابجي	التكرار	النسبة
لا اوافق	32	32.3
أوافق	53	56.1
محايد	8	8.6
المجموع	**99**	**100.0**

من خلال قراءتنا لمحتوى الجدول والذي يمثل بالقلق و الامتعاض حينما تمتنع عن ممارسة لعبة ببجي يتبين لنا ان 53 مفردة وبنسبة 56.1 اوافق ما يشعرون بالقلق وعدم الاستقرار، تليها 32 مفردة وبنسبة 32.3 لا اوافق لا يشعرون بالقلق وبعدم الاستقرار، و 8 مفردة وبنسبة 8.6 محايد.

نستخلص من هذا ان عدم لعب ممارسي لعبة من الطلبة يسبب لهم إزعاجات نفسية تتمثل في القلق وعدم الاستقرار، وذلك لتعوديهم اللعب بها في فترات مستمرة وبشكل مكثف، وتعلقهم الكبير بها، مما يخلق لديهم الادمان عليها والرغبة في اشباع الحاجات من وراء لعبها، كما انه لا يمنع ان اللعب بلعبة ببجي لا يسبب إزعاجات نفسية لبعض الطلبة الاخرين الذي يلعبونها فقط للتسلية والترفيه وليس لأجل تحقيق الفوز.

جدول رقم (22): يبين توزيع مفردات العينة حسب تفكير كثيرا في لعبة ببجي اثناء تواجدك في الوسط الجامعي

تفكر	التكرار	النسبة
لا اوافق	33	33.3
أوافق	55	55.1
محايد	11	11.6
المجموع	**99**	**100.0**

من خلال قراءتنا لمحتوى الجدول اعلاه والذي يمثل تفكير كثيرا في لعبة ببجي اثناء تواجدك في الوسط الجامعي يتبين لنا ان 55 مفردة وبنسبة 55.1 يفكرون في لعبة ببجي اوافق، و33 مفردة وبنسبة 33.3 لا اوافق ما يفكرون فيها، و11 مفردة وبنسبة 11.1 محايد .

ويتضح لنا من خلال هذه المعطيات أن مستخدمي لعبة ببجي بعد الانتهاء من ممارستها يظلون يفكرون فيها سواء ان فازوا أو خسروا، حيث تترسخ لديهم صورة ذهنية جراء اللعب المكثف لها والادمان عليها حتي عند تواجد مع الاصدقاء يتحدثون عن لعبة ببجي أو اثناء القيام بنشاطات اخرى يظل تفكيرهم شاردا في اللعبة مما يفقدهم التركيز في النشاطات الاخرى التي يقومون بها كالدراسة أو العمل الخ.

جدول رقم (23): يبين توزيع مفردات العينة حسب انزعج المبحوثين اذا قاطعهم احد اثناء لعب أو طلب التوفق عن لعبة ببجي

هل تزعج	التكرار	النسبة
لا اوافق	26	26.3
أوافق	64	64.1
محايد	9	9.6
المجموع	**99**	**100.0**

تعطينا بيانات الجدول اعلاه والذي انزعاج عند مقاطعتهم اثناء اللعب ببجي يتبين ان لنا 64 مفردة وبنسبة 64.1 اوافق يتزعجون عند مقاطعتهم، و26 مفردة وبنسبة 26.3 لا اوافق لا يتزعجون عند مقاطعتهم، و9 مفردة وبنسبة 9.6 محايد.

نستنتج من هذا ممارسي لعبة ببجي اثناء لعبة يكونون في حالة توتر وتركيز شديد بغية تحقيق الانتصار والبقاء في اللعبة، فكل تفصيل صغير داخل اللعبة يعد مهما من اجل الاستمرار وان كل تشتيت لهم او مقاطعتهم من مواصلة المنافسة والوصول الى النهاية قد يسبب لهم في الخسارة مما يزيد ذلك من انفعالاتهم وشعورهم بالحصرة على تضييع الانتصار.

جدول رقم (24): يبين توزيع مفردات العينة حسب تأثر تحصيلك الدراسي منذ ان بدأت لعبة ببجي

تأثر التحصيل الدراسي	التكرار	النسبة
لا اوافق	46	46.4
أوافق	44	44.1
محايد	9	9.5
المجموع	**99**	**100.0**

تعطينا بيانات الجدول الذي يمثل تأثر تحصيل الدراسي منذ ان بدأت لعبة ببجي يتبين لنا ان 46 مفردة وبنسبة 46.1 أوافق تأثر تحصيلهم دراسي، و44 مفردة وبنسبة 44.4 لا اوافق لم يتأثر تحصيلهم دراسي، و9 مفردة وبنسبة 9.5 محايد.

ويتضح لنا ان اغلب ممارسي للعبة ببجي لم يتأثر مستواهم الجامعي بسبب اللعبة بدرجة كبيرة، وهذا راجع لعدم تفضلها على إتمام البحوث والابتعاد عن اللعب بها ايام الامتحانات ووقت الراجعة، إلا ان ينفي وجود تأثير سلبي على الاداء الجامعي من خلال اللعب داخل الحرم الجامعي سواء بشكل فردي او جماعي.

جدول رقم (25): يبين توزيع مفردات العينة حسب شعور بالإحباط عندما لا يستطيع انهاء للعبة ببجي

العور بالإحباط	التكرار	النسبة
لا اوافق	12	12.3
أوافق	55	55.1
محايد	32	32.6
المجموع	99	100.0

تعطينا بيانات الجدول اعلاه والذي يمثل الشعور بالإحباط عندما لا يستطيع انهاء لعبة ببجي يتبين لنا ان 55 مفردة وبنسبة 55.1 اوافق يشعرون بالإحباط، و32 مفردة وبنسبة 32.6 محايد و12 مفردة وبنسبة 12.3 لا يشعرون بالإحباط.

وهنا نستنتج ان ممارسة لعبة ببجي بكثرة ولفترات متتالية والحاجة الى التحدي والمنافسة يجعل الممارسة تسبب الشعور بالإحباط مما يؤثر سلبا على نفسية ممارسيها ويقلل من مستوى وتفاعلهم سواء مع الاخرين أو مع نشاطاتهم اليومية.

جدول رقم (26): يبين توزيع مفردات العينة حسب الاحساس الانجاز من لعب بابجي

تمنحك	**التكرار**	**النسبة**
لا اوافق	27	27.3
أوافق	56	56.2
محايد	16	16.6
المجموع	**99**	**100.0**

تعطينا بيانات الجدول أعلاه والذي يمثل منح مستخدمي لعبة ببجي الاحساس بالإنجاز حيث تبين لنا ان 56 مفردة وبنسبة 56.6 موافقون يحسون بالإنجاز، و27 مفردة وبنسبة 27.3 لا يوافقون لا يحسون بالإنجاز، و 16 مفردة وبنسبة 16.6 محايد .

نستنتج هذا استخدام الطلاب للعبة ببجي يزيد من احساسهم بالإنجاز عند ممارسة بعد الفوز فيها الذي يعطي شعورا بالسعادة والفرح ويزيد من الثقة بالنفس ويكشف للاعب مدى اهميته في اللعبة، مما يزيد بدوره من الرغبة في لعبها مرة أخرى، فكلما كان الفوز فيها أصعب كلما كان التحدي أكبر، أيضا الرغبة في الفوز المطلب الاساسي من وراء لعب ببجي، والرغبة المتواصلة في تحقيق الانجاز وعدم تحقيق الانجاز قد تنعكس على الطالب سليبا بالتالي يتأثر نفسيا من خلال الشعور بالملل والاكتئاب والاحباط من تلقي الهزائم.

جدول رقم (27): يبين توزيع مفردات العينة حسب شعور بالنشاط بعد الفوز في للعبة ببجي مما يدفعك للعب مرة تلوى الاخرى

تشعر	التكرار	النسبة
لا اوافق	13	13.2
أوافق	70	70.1
محايد	16	16.7
المجموع	**99**	**100.0**

تعطينا بيانات الجدول اعلاه والذي يمثل الشعور بالنشاط بعد الفوز عند ممارسة لعبة ببجي يتبين لنا ان 70 مفردة وبنسبة 70.1 اوافق يشعرون بالنشاط بعد الفوز في لعبة ببجي، و13 مفردة وبنسبة 16.7 محايد، و13 مفردة وبنسبة 13.2 لا يوافقون لا يشعرون بالنشاط بعد لفوز.

ونستنتج هنا ان الفوز في لعبة ببجي يعد أثرا إيجابيا على نفسية المستخدمين لها، حيث يعطي شعورا بالنشاط مما يزيد في رغبة اللعب من جديد وباستمرار ذلك بغية تحقيق الشعور المماثل مرة أخرى، كما يمكنهم من التفاخر بين الاصدقاء والزملاء وفتح النقاش بينهم والمقارنة بين مستوياتهم داخل اللعبة، والوصول بشكل أسرع الى المراحل الاعلى وتطوير شخصياتهم الافتراضية.

جدول رقم (28): يبين توزيع مفردات العينة حسب الشعور بخيبة الامل بعد الخسارة في للعبة ببجي

الشعور بالخيبة عند الخسارة	التكرار	النسبة
لا اوافق	25	25.3
أوافق	62	62.1
محايد	12	12.6
المجموع	**99**	**100.0**

تعطينا بيانات الجدول اعلاه والذي يمثل الشعور بالخيبة بعد الخسارة في لعبة ببجي يتبين لنا ان 62 مفردة وبنسبة 62.1 يشعرون بخيبة الامل بعد الخسارة، و 25 مفـــردة وبنســـبة 25.3 لا يشعرون بخيبة الامل، 12 مفردة وبنس6 .

ونستنتج هذا ان الخسارة في لعبة ببجي تؤثر سلبا في نفسية مستخدميها وتزيد من شعورهم بخيبة الامل نظرا للرغبة الشديدة في الفوز والتطور داخل اللعبة، وتجنب العودة للعـــب مـــن البدايـــة باستمرار، وبالتالي المواصلة في اللعب لاقاوت كثيرة وزيادة الرغبة في تحقيق لفوز.

جدول رقم (29): يبين توزيع مفردات العينة حسب الشعور بانزعاج عائلة ومن حوالك اثناء لعب ببجي

انزعاج العائلة ومن حولك	التكرار	النسبة
لا اوافق	9	9.3
أوافق	61	61.1
محايد	29	29.6
المجموع	**99**	**100.0**

تعطينا بيانات الجدول اعلاه والذي يمثل انزعاج العائلة ومن حولهم من لعبة ببجي تـــبين أن 61 مفردة وبنسبة 61.1 تثير انزعاج عائلاتهم، و29 مفردة وبنسبة 29.6 محايـــد، و9 مفـــردة وبنسبة 9.3 لا تثير أي انزعاج.

ونستنتج من خلال معطيات الجدول أعلاه ان مستخدمي لعبة ببجي يتسببون في انزعـــاج عائلاتهم واصدقائهم وحتى زملائهم في الجامعة بسبب الممارسة الكثيفة للعبة وكذلك التحـــدث

عنها باستمرار وإهمالهم لدراستهم ومحيطهم الاجتماعي، حيث يتلقون الانتقادات بسبب انطوائهم على أنفسهم وعدم الاندماج معهم والخروج من جو العزلة الذي هم فيه.

جدول رقم (30): توزيع مفردات العينة حسب تأدية عبادة وواجبات الدينية في وقتها

تأدية العبادة في وقتها	التكرار	النسبة
لا اوافق	50	50.4
أوافق	8	8.1
محايد	41	41.5
المجموع	**99**	**100.0**

تعطينا بيانات الجدول اعلاه والذي يمثل تأدية عبادات وواجبات الدينية في وقتها خلال لعب لعبة ببجي 50 مفردة وبنسبة 50.4 لا يؤدون عباداتهم في وقتها، و 41 مفـــردة وبنســـبة 41.5 محايد، و8 يؤدون عباداتهم وواجباتهم الدينية في وقتها.

ونستنتج ان اللعب المتواصل واليومي للعبة ببجي من طرف اغلبية الطلاب يؤدي بهـــم الى تغيير برامجهم اليومية واهمال تأدية عبادتهم وواجباتهم الدينية في وقتها بغية اعطاء مجال زماني اكثر، اي ان بالإمكان اللعب بها اكثر من اللازم.

جدول رقم (31): يبين توزيع مفردات العينة حسب تخليت عن النشاطات الرياضية والبدنية من أجل لعبة ببجي

التخلي عن الرياضة من أجل اللعب	التكرار	النسبة
لا اوافق	10	10.5
أوافق	54	54.1
محايد	35	35.4
المجموع	**99**	**100.0**

تعطينا بيانات الجدول اعلاه والذي يمثل تخلي عن النشاطات الرياضية والبدنية من اجل لعبة ببجي يتبين لنا 54 مفردة وبنسبة 54.1 يوافقون تخلوا عن نشاطهم الرياضي والبدني من أجل لعبة ببجي، 35 مفردة وبنسبة 35.4 محايد ، 10مفردة وبنسبة 10.5 لا يوافقون لا يتخلـــون عـــن نشاطهم الرياضي والبدني.

ونستنتج ان لعبة ببجي لها تأثير على مستخدميها سليبا تضرهم في صحتهم من خلال اصابتهم بالصداع والبدانة جراء المكوث طويل وعدم ممارسة الرياضة.

جدول رقم (32): يبين توزيع مفردات العينة حسب اكثر شجاعة ولا أهاب أحد بفضل لعبة ببجي

الشجاعة	التكرار	النسبة
لا اوافق	16	16.5
أوافق	45	45.2
محايد	38	38.4
المجموع	**99**	**100.0**

تعطينا بيانات الجدول أعلاه والذي يمثل اكثر شجاعة ولا اهاب احد بفضل لعبة ببجي يتبين لنا ان 45 مفردة وبنسبة 45.2 زادة شجاعتهم بفضل لعبة ببجي، 38 مفردة وبنسبة 38.4 محايد، و16 مفردة وبنسبة 16.5 لم تزيد شجاعتهم بفضل لعبة ببجي.

ونستنتج ان تسهم في زيادة شجاعتهم ولا يهاب أحد بفضل لعبة ببجي مما تزيد بشكل فضل والوصول الى المستويات الاعلى في ممارستها مما يحقق قوة والنشاط.

جدول رقم (33): يبين توزيع مفردات العينة حسب تعزز علاقات بأصدقائي وأصحابي من خلال لعبة ببجي

تعزز علاقة الأصدقاء	التكرار	النسبة
لا اوافق	16	16.3
أوافق	51	51.2
محايد	32	32.5
المجموع	**99**	**100.0**

من خلال قراءتنا لمحتوى الجدول اعلاه والذي يمثل تتعزز علاقتي بأصدقائي وأصحابي من خلال لعبة ببجي يتبين لنا أن 51 مفردة وبنسبة 51.3 اوافق يعززون علاقاتهم، و32 مفردة وبنسبة 32.5 محايد، و16 مفردة وبنسبة 16.3.

وهذا نستنتج ان لعبة ببجي توفر ميزة اللعب الجامعي لزيادة درجة التفاعل وتحفيز المنافسة سواء ان كان اللعب الاصدقاء والزملاء او شخصيات افتراضية تقوى علاقاتهم الاجتماعية مع الاصدقاء.

❖ **الجداول المركبة: متغير الجنس والإقامة مع أسئلة المحور الثاني والثالث.**

- **المحور الثاني: عادات وأنماط استخدام طلبة قسم الإعلام والاتصال جامعة غرداية للعبة بابجي (PUBG) مع متغير الجنس والإقامة.**

جدول رقم (34): يبين استخدام لعبة ببجي بشكل دائم أو أحياناً أو ناذراً مع متغير الجنس

الجنس	هل تستخدم لعبة ببجي بشكل						المجموع	
	دائماً		أحياناً		ناذراً			
	ت	النسبة	ت	النسبة	ت	النسبة	ت	نسبة
ذكور	34	59.6%	16	28.1%	7	12.3%	57	100.0%
اناث	14	33.3%	11	26.2%	17	40.5%	42	100.0%
المجموع	**48**	**48.5%**	**27**	**27.3%**	**24**	**24.2%**	**99**	**100.0%**

من خلال الجدول نلاحظ ان الذكور يستخدمون بابجي بشكل دائم بنسبة% 59.6 والاناث بنسبة 33.3% ثما تليها ذكور يلعبون أحيانا بنسبة 28.1% والاناث 26.2% وكذلك الذكور يلعبون ناذراً بنسبة 12.3% اما الاناث بنسبة 40.5%.

من هنا نستنتج ان الاناث يلعبون بابجي ناذراً وليس لديهم أهمية كبيرة للعبة وعلى عكس ذلك الذكور يلعبونها بشكل دائم ومستمر وعليه نقول ان محبين اللعبة هم من فئة الذكور بدرجة الأولى.

جدول رقم (35): يبين استخدام لعبة ببجي بشكل دائم احياناً نادراً حسب متغير محل لإقامة

الجنس	منذ متى وانت تستخدم لعبة ببجي				المجموع	
	منذ سنة		منذ اقل من سنة			
	ت	النسبة	ت	النسبة	ت	نسبة
ذكور	38	%66.7	19	33.3%	57	100.0%
اناث	25	59.5%	17	40.5%	42	100.0%
المجموع	**63**	**63.3%**	**36**	**36.4%**	**99**	**100.0%**

من الجدول نرى ان افراد العينة يمارسون اللعبة بشكل دائم داخل الإقامة الجامعية بنسبة 62.5% وخارج الإقامة بنسبة 41.8% وكذلك يلعبون أحيانا داخل الإقامة بنسبة 25.0% و28.4% خارج الإقامة وناذرا بنسبة 12.5% داخل الإقامة و12.9% خارج الإقامة.

وعليه نستنتج ان اكبر نسبة للعب ببجي هي داخل الإقامة يعني الطلبة المقيمين لهم وقت فراغ اكبر للعب بحكم ابتعادهم عن الاهل كذلك.

جدول رقم (36): يبين منذ متى وافراد العينة يلعبون ببجي حسب متغير الجنس

الإقامة	هل تستخدم لعبة ببجي بشكل						المجموع	
	دائماً		أحياناً		ناذراً			
	ت	النسبة	ت	النسبة	ت	النسبة	ت	نسبة
داخل الإقامة	20	%62.5	8	25.0%	4	12.5%	32	100.0%
خارج الإقامة	28	41.8%	19	28.4%	20	29.9%	76	100.0%
المجموع	**48**	48.5%	**27**	27.3%	**24**	24.2%	**99**	100.0%

من خلال دراستنا لبيانات الجدول يتبين لنا ان الذين يمارسون ببجي منذ سنة بنسبة 66.7 % ذكور و59.5% اناث والذين يمارسونها منذ اقل من سنة لدينا 33.3% ذكور و40.5% اناث.

نستنتج ان فئة الذكور اسبق معرفة بلعبة ببجي من الاناث فبدايت انتشار اللعبة كانت بين الذكور ثم انتقلت الى الاناث حديثاً.

جدول رقم (37): يبين لنا المدة التي يقضيها أفراد العينة يومياً في لعب ببجي حسب متغير الإقامة

الإقامة	ماهي المدة التي تقضيها يوميا في استخدام لعبة ببجي						المجموع	
	اكثر من 3 سا		من 2 إلى 3 سا		من 1 سا إلى 2 سا			
	ت	النسبة	ت	النسبة	ت	النسبة	ت	نسبة
داخل الإقامة	12	%37.5	6	18.8	14	43.8%	57	100.0%
خارج الإقامة	24	35.8%	18	26.9%	25	37.3	42	100.0%
المجموع	**36**	**36.4%**	**24**	**24.2%**	**39**	**39.4%**	**99**	**100.0%**

النتائج تدل على ان الذي يلعبون ببجي اكثر من ثلاث ساعات داخل الإقامة 37.5% و35.8% خارج الإقامة اما من يلعبونها من 2 الى 3 داخل الإقامة نسبتهم 18.8% والذين يلعبون خارج الإقامة بنسبة 26.9% اما من يلعبونها من 1ساعة الى 2 ساعات داخل الإقامة بنسبة 43.8% و37.3% خارج الإقامة.

مما سبق نستنتج ان الذين يلعبون لعبة ببجي من داخل الإقامة هم يلعبون مدة أطول من غيرهم وبذلك يؤدي بهم الى الاغتراب الاجتماعي وتنحصر علاقاتهم مع زملاء الإقامة وبالتالي تسوء علاقاتهم مع اصدقائهم المقيمين معهم .

جدول رقم (38): يبين الفترة المفضل للعب ببجي حسب متغير الجنس.

الجنس	الفترة المفضلة للعب لعبة ببجي						المجموع	
	ليلاً		مساءاً		صباحاً			
	ت	النسبة	ت	النسبة	ت	النسبة	ت	نسبة
ذكور	32	%56.1	17	29.8%	8	14.0%	57	100.0%
اناث	25	59.5%	16	38.1%	1	2.4%	42	100.0%
المجموع	**57**	**57.6%**	**33**	**33.3%**	**9**	**9.1%**	**99**	**100.0%**

النتائج تدل على ان الذين يلعبون ببجي في الليل من جنس الذكور نسبتهم 56.1% والاناث 59.5% والذين يلعبون في المساء من الذكور 29.8% و38.1% من الاناث اما في الفترة الصباحية نجد 14.0% ذكور و2.4% اناث.

نستنتج ان كلا الجنسين يفضلون اللعب ببجي في الليل وعدد الاناث يتجاوز الذكور قليلا لكن هذا السلوك يسبب لهم الإرهاق والتعب خلال اليوم مما يؤثر على نشاطهم.

جدول رقم (39): يمثل اذا كان افراد العينة يفضلون اللعب الجماعي أو الفردي حسب متغير الجنس

الجنس	هل تفضل لعب ببجي بشكل				المجموع	
	جماعي		فردي			
	ت	النسبة	ت	النسبة	ت	نسبة
ذكور	7	%12.3	50	87.7%	57	100.0%
اناث	6	14.3%	36	85.7%	42	100.0%
المجموع	**13**	**13.1**	**86**	**86.9%**	**99**	**100.0%**

حسب ما جاء في الجدول أعلاه فأن 12.3 % من افراد العينة من جنس الذكور يفضلون اللعب جماعي و14.3% من جنس الاناث يفضلون اللعب جماعي كذلك وأما من يفضلون اللعب بشكل فردي لدينا 87.7% ذكور و85.7% اناث، وعليه نستنتج ان كلا الجنسين يفضلون اللعب بشكل فردي اكثر مع ان اللعبة توفر خاصية اللعب الجماعي والتفاعلي الا ان افراد العينة

يحبون اللعب الفردي وهذا ما يسبب عزلة اجتماعية وانطوائية لدى الافراد مما يؤدي الى ضـــعف الشخصية والعديد من المشاكل النفسية.

جدول رقم (40): يبين ممارسة ببجي لأنها تحتوي على

الجنس	هل تمارس بابجي لأنها تحتوي على								المجموع	
	دقة الصورة والانسجام وعناصر الجذب		تتشابه مع الواقع المعايش		تقمص الشخصيات وتحاكي الابطال		أخرى			
	ت	نسبة	ت	نسبة	ت	نسبة	ت	نسبة	ت	نسبة
ذكور	25	%43.9	6	10.5%	18	31.6	8	14.0%	57	100.0%
اناث	10	23.8%	5	11.9%	12	28.6%	15	35.7%	42	100.0%
المجموع	**35**	**35.4%**	**11**	**11.1**	**30**	**30.3%**	**23**	**23.2%**	**99**	**100.0%**

من خلال الجدول الذي يوضح سبب ممارسة ببجي أولا من يمارسون ببجي لاحتوائها على دقة الصورة والانسجام وعناصر الجذب لدينا 43.9% من مفردات العينة الذكور و23.8% اناث ولأنها تتشابه مع الواقع المعايش يمارسونها بنسبة 10.5% ذكور 11.9% اناث ومن يمارســونها لأنها تتقمص شخصيات وتحاكي الابطال 31.6% ذكور و28.6% اناث ومن يمارسونها لأسباب أخرى 14.0% ذكور 35.7% اناث.

يمكننا ان نستنتج اللعبة تحتوي على دقة وانسجام علية وتوفر اغــراءات لزبائنــها لضــمان اخلاصهم وجذبهم وهذه الميزات تؤثر بشكل اكثر في جنس الذكور.

- **المحور الثالث: دوافع والاشباعات المحققة من استخدام طلبة قسم علوم اعلام والاتصال بجامعة غرداية للعبة ببجي حسب متغير الجنس ومكان الاقامة.**

جدول رقم (41): دوافع لعب لعبة ببجي حسب متغير الجنس.

	ما هو دافعك للعب لعبة ببجي ؟								المجموع	
	ترفيهي		نفسي		اجتماعي		تعليمي			
	ت	نسبة	ت	نسبة	ت	نسبة	ت	نسبة	ت	نسبة
ذكر	27	47.4%	10	17.5%	9	15.8%	11	19.3%	57	100.0%
انثي	29	69.0%	4	9.4%	2	4.8%	7	16.7%	42	100.0%
المجموع	**56**	**56.6%**	**14**	**41.1%**	**11**	**11.1%**	**18**	**18.2%**	**99**	**100.0%**

يوضح الجدول أعلاه والذي يمثل دوافع العب لعبة ببجي حسب الجنس، حيث نلاحظ أن نسبة 56.6 مما يلعبون لعبة ببجي بدافع ترفيهي بتكرار 56 فرد، ونسبة 47.4 من الذكور بتكرار 27 فرد ونسبة 69.0 الاناث بتكرار 29، كما أن نسبة 11.1 مما يلعبون لعبة ببجي بدافع اجتماعي بتكرار 11 افراد، ونسبة 15.8 من الذكور بتكرار 9 افراد، ونسبة 4.8 من الاناث بتكرار 2 افراد، كما نجد ان نسبة 41.1 مما يلعبون لعبة ببجي بدافع نفسي بتكرار 14 فرد، ونسبة 17.5 من الذكور بتكرار 10 افراد، ونسبة 9.4 من الاناث بتكرار 4 أفراد، ونسبة 18.2 مما يلعبون لعبة ببجي بدافع تعليمي بتكرار 18 فرد، ونسبة 19.3 من الذكور بتكرار 11 فرد، ونسبة 16.7 بتكرار 7 افراد، اي ان الاناث يلعبون لعبة ببجي بدافع ترفيهي من الذكور، في حين ان الذكور يلعبون بدافع تعليمي ونفسي اكثر من الاناث.

- **المحور الرابع: دوافع والاشباعات المحققة من استخدام طلبة قسم علوم أعـــلام والاتصـــال بجامعة غرداية للعبة ببجي حسب متغير الجنس ومكان الاقامة.**

جدول رقم (42): دوافع لعب لعبة ببجي حسب محل الإقامة

	ما هو دافعك للعب لعبة ببجي								المجموع	
	ترفيهي		نفسي		اجتماعي		تعليمي			
	ت	نسبة	ت	نسبة	ت	نسبة	ت	نسبة	ت	نسبة
داخل الاقامة	15	%46.9	4	%12.5	5	%15.6	8	%25.0	32	100.0%
خارج الاقامة	41	%61.2	10	%14.9	6	%9.0	10	%14.9	67	100.0%
المجموع	56	56.6%	14	41.1%	11	11.1%	18	18.2%	99	100.0%

يوضح الجدول اعلاه والذي يمثل دوافع العب لعبة ببجي حسب محل الاقامة، حيث نلاحظ أن نسبة 56.6 مما يلعبون لعبة ببجي بدافع ترفيهي بتكرار 56 فرد، ونسبة 46.9 مـــن داخـــل الاقامة بتكرار 15 فرد ونسبة 61.2 خارج الاقامة بتكرار 41، كما أن نسبة 11.1 مما يلعبـــون لعبة ببجي بدافع اجتماعي بتكرار 11 افراد، ونسبة 15.6 من داخل الاقامة بتكـــرار 5 افـــراد، ونسبة 9.0 من خارج الاقامة بتكرار 6 افراد، كما نجد ان نسبة 41.1 مما يلعبون لعبة ببجي بدافع نفسي بتكرار 14 فرد، ونسبة 12.5 من داخل الاقامة بتكرار4 افراد، ونسبة 14.9 من خارج الا قامة بتكرار 10 افراد، ونسبة 18.2 مما يلعبون لعبة ببجي بدافع تعليمي بتكرار 18 فرد، ونســـبة 25.0 من داخل الاقامة بتكرار 8 فرد، ونسبة خارج الاقامة 14.9 بتكرار10 افراد، اي ان دائما داخل الاقامة يلعبون لعبة ببجي في محل الاقامة داخل الاقامة بدافع ترفيهي خارج الاقامة، في حين ان خارج الاقامة يلعبون بدافع تعليمي ونفسي اكثر من داخل الاقامة.

جدول رقم (43): الجنس يبين ممارستك للعبة ببجي ساهمت في تسليتك وقضاء وقت الفراغ لديك

	هل ممارستك للعبة ببجي ساهمت في تسليتك وقضاء وقت الفراغ لديك بشكل ؟						المجموع	
	دائماً		احياناً		نادراً			
	ت	نسبة	ت	نسبة	ت	نسبة	ت	نسبة
ذكر	42	%73.7	7	%12.3	8	%14.0	57	100.0%
انثي	18	%42.9	16	%38.1	8	%19.0	42	100.0%
المجموع	**60**	**%60.6**	**23**	**23.2 %**	**16**	**%16.2**	**99**	**100.0%**

يوضح الجدول اعلاه والذي يمثل ممارستك للعبة ببجي ساهمت في تسليتك وقضاء وقت الفراغ لديك حسب الجنس، حيث نلاحظ أن نسبة 60.6 دائما مما يمارسون لعبة ببجي لتسلية وقضاء الوقت بتكرار 60 فرد، ونسبة 73.7 من الذكور بتكرار 42 فرد ونسبة 42.9 الاناث بتكرار 18، كما أن نسبة 23.2 احيانا ما يمارسون لعبة ببجي لتسلية قضاء الوقت بتكرار 23 افراد، ونسبة 12.3 من الذكور بتكرار 7 افراد، ونسبة 38.1 من الاناث بتكرار 16 افراد، كما نجد ان نسبة 16.2 نادرا ما يمارسون لعبة ببجي لتسلية وقضاء وقت الفراغ بتكرار 16 فرد، ونسبة 14.0 من الذكور بتكرار8 افراد، ونسبة 19.0 من الاناث بتكرار 8افراد، اي ان الذكور دائما يمارسون لعبة ببجي ساهمت في تسلية وقضاء وقت الفراغ لديهم على عكس اناث احيانا ما يمرسون لعبة ببجي.

جدول رقم (44) يوضح اذا كانت ممارسة لعبة بابجي تمكن من الهروب من الضغوطات والمشاكل حسب متغير الجنس

	هل ممارستك للعبة ببجي مكنتك من الهروب من الضغوطات اليومية والمشاكل الحياتية ؟						المجموع	
	دائما		أحيانا		نادرا			
	ت	نسبة	ت	نسبة	ت	نسبة	ت	نسبة
ذكر	34	%59.6	13	%22.8	10	%17.5	57	100.0%
انثي	14	%33.3	21	%50.0	7	%16.7	42	100.0%
المجموع	**48**	**%48.5**	**34**	**%34.3**	**17**	**%17.2**	**99**	**100.0%**

يوضح الجدول اعلاه والذي يمثل ممارستك للعبة ببجي مكنتك من الهروب من الضغوطات اليومية والمشاكل الحياتية حسب الجنس، حيث نلاحظ أن نسبة 48.5 دائما مما يمارسون للعبة ببجي مكنتك من الهروب من الضغوطات اليومية والمشاكل الحياتية بتكرار 48 فرد، ونسبة 59.6 من الذكور بتكرار 34 فرد ونسبة 33.3 الاناث بتكرار 14، كما أن نسبة 34.3 احيانا ما يمارسون للعبة ببجي مكنتك من الهروب من الضغوطات اليومية والمشاكل الحياتية بتكرار 34 افراد، ونسبة 22.8 من الذكور بتكرار 13 افراد، ونسبة 50.0 من الاناث بتكرار 21 افراد، كما نجد ان نسبة 17.2 نادرا ما يمارسون للعبة ببجي مكنتك من الهروب من الضغوطات اليومية والمشاكل الحياتية بتكرار 17 فرد، ونسبة 17.5 من الذكور بتكرار10 افراد، ونسبة 16.7 من الاناث بتكرار7 فردا، اي ان الذكور دائما يمارسون ممارستك للعبة ببجي مكنتك من الهروب من الضغوطات اليومية والمشاكل الحياتية على عكس اناث احيانا ما يمرسون لعبة ببجي.

جدول رقم (45) يوضح اذا كانت ممارسة لعبة ببجي تمكن من الهروب من الضغوطات والمشاكل حسب متغير محل الاقامة

	هل ممارستك للعبة ببجي مكنتك من الهروب من الضغوطات اليومية والمشاكل الحياتية ؟						المجموع	
	دائما		أحيانا		نادرا			
	ت	نسبة	ت	نسبة	ت	نسبة	ت	نسبة
داخل الاقامة	19	%59.4	8	%25.0	5	%15.6	32	100.0%
خارج الاقامة	29	%43.3	26	%38.1	12	%17.9	67	100.0%
المجموع	**48**	**%48.5**	**34**	**%34.3**	**17**	**%17.2**	**99**	**100.0%**

يوضح الجدول اعلاه والذي يمثل ممارسة يوضح الجدول أعلاه والذي يمثل يمرسون للعبة ببجي مكنتك من الهروب من الضغوطات اليومية والمشاكل الحياتية حسب محل الاقامة، حيث نلاحظ أن نسبة 48.5 دائما ما ممارستك للعبة ببجي الهروب من الضغوطات اليومية والمشاكل الحياتية بتكرار 48 فرد، ونسبة 59.4 من داخل الاقامة بتكرار 19 فرد ونسبة 43.3 خارج الاقامة بتكرار 29، كما أن نسبة 34.3 احيانا ما يمرسون للعبة ببجي الهروب من الضغوطات اليومية والمشاكل الحياتية بتكرار 34 افراد، ونسبة 25.0 من داخل الاقامة بتكرار 8 افراد، ونسبة 38.8 من خارج الاقامة بتكرار 26 افراد، كما نجد ان نسبة 17.2 نادرا ما يمرسون للعبة ببجي من الضغوطات اليومية والمشاكل الحياتية بتكرار 17 فردا، ونسبة 15.6 من داخل الاقامة بتكرار5 افراد، ونسبة 17.9 من خارج الاقامة بتكرار 12 افراد، اي ان داخل الاقامة يمرسون لعبة ببجي مكنتهم من الهروب من الضغوطات اليومية والمشاكل لحياتية لان لديهم وقت اكثر على عكس خارج الاقامة.

جدول رقم (46): تنوع ثقافتك اللغوية منذ ممارسة لعبة ببجي حسب متغير الجنس

	هل تنوعت ثقافتك اللغوية منذ ممارستك للعبة ببجي ؟						المجموع	
	دائماً		احياناً		نادراً			
	ت	نسبة	ت	نسبة	ت	نسبة	ت	نسبة
ذكر	31	%54.4	18	%31.6	8	%14.0	57	100.0%
انثي	15	%35.7	20	%47.6	7	%16.7	42	100.0%
المجموع	**46**	**%46.5**	**38**	**%38.4**	**15**	**%15.2**	**99**	**100.0%**

يوضح الجدول أعلاه والذي يمثل تنوع ثقافتك اللغوية منذ ممارسة لعبة ببجي حسب الجنس، حيث نلاحظ أن نسبة 46.5 دائما مما تنوعت ثقافتهم اللغوية منذ ممارسة لعبة ببجي بتكرار 46 فرد، ونسبة 54.4 من الذكور بتكرار 31 فردا، ونسبة 35.7 الاناث بتكرار 15 فردا، كمـــا أن نسبة 38.4 احيانا ما تتنوع ثقافتهم اللغوية منذ ممارسة لعبة ببجي بتكرار 38 افراد، ونسبة 31.6 من الذكور بتكرار 18 افراد، ونسبة 47.6 من الاناث بتكرار 20 افراد، كما نجد ان نسبة 15.2 نادرا تنوعت ثقافتهم اللغوية منذ ممارسة لعبة ببجي بتكرار 15 فردا، ونسبة 17.5 من الـــذكور بتكرار10 افراد، ونسبة 16.7 من الاناث بتكرار7 فردا، اي ان الذكور دائما يمارسون ممارستك للعبة ببجي لتنوع ثقافتهم اللغوية على عكس اناث احيانا ما يمرسون لعبة ببجي.

الجدول رقم (47) الجنس يبين أصبحت اكثر تركيزا واكثرا ذكاء منذ ممارستك للعبة ببجي

	هل اصبحت اكثر تركيزاً وابداعاً واكثر ذكاءاً منذ ممارستك للعبة ببجي ؟						المجموع	
	دائما		أحيانا		نادرا			
	ت	نسبة	ت	نسبة	ت	نسبة	ت	نسبة
ذكر	35	%61.4	16	%28.1	6	%10.5	57	100.0%
انثي	15	%35.7	17	%40.5	10	%23.8	42	100.0%
المجموع	**50**	**%50.5**	**33**	**%33.3**	**16**	**%16.2**	**99**	**100.0%**

يوضح الجدول اعلاه والذي يمثل اصبحت اكثر تركيزا وابدعا واكثر ذكاءا منذ ممارسة للعبة ببجي حسب الجنس، حيث نلاحظ أن نسبة 50.5 دائما مما اصبحت اكثر تركيزا وابدعا واكثر ذكاءا منذ ممارسة للعبة ببجي بتكرار 50 فردا، ونسبة 61.4 من الذكور بتكرار 35 فردا، ونسبة 35.7 الاناث بتكرار 15 فردا، كما أن نسبة 33.3 احيانا ما اصبحت اكثر تركيزا وابدعا واكثر ذكاءا منذ ممارسة للعبة ببجي بتكرار 33 افراد، ونسبة 28.1 من الذكور بتكرار 16 افراد، ونسبة 40.5 من الاناث بتكرار 17 افراد، كما نجد ان نسبة 16.2 نادرا اصبحت اكثر تركيزا وابدعا واكثر ذكاءا منذ ممارسة للعبة ببجي بتكرار 16 فردا، ونسبة 10.5 من الذكور بتكرار6 افراد، ونسبة 23.8 من الاناث بتكرار 10 فردا، اي ان الذكور دائما اصبحت اكثر تركيزا وابدعا واكثر ذكاءا منذ ممارسة للعبة ببجي على عكس اناث احيانا ما يمرسون لعبة ببجي.

الجدول رقم (48) شعور بالنشوة والسعادة اثناء لعبك للعبة ببجي حسب الجنس

	هل تشعر بالنشوة والسعادة اثناء لعبك للعبة ببجي ؟						المجموع	
	دائما		أحيانا		نادرا			
	ت	نسبة	ت	نسبة	ت	نسبة	ت	نسبة
ذكر	36	%63.2	16	%28.1	5	%8.8	57	100.0%
انثي	22	%52.4	13	%31.0	7	%16.7	42	100.0%
المجموع	**58**	**%58.6**	**29**	**%29.3**	**12**	**%12.1**	**99**	**100.0%**

يوضح الجدول اعلاه والذي يمثل تشعر بالنشوة والسعادة أثناء لعبك للعبة ببجي حسب الجنس، حيث نلاحظ أن نسبة 58.6 دائما مما يشعر بالنشوة والسعادة أثناء لعبة للعبة ببجي بتكرار 58 فردا، ونسبة63.2 من الذكور بتكرار 36 فردا، ونسبة 52.4 الاناث بتكرار 22 فردا، كما أن نسبة 29.3 احيانا ما يشعر بالنشوة والسعادة أثناء لعة للعبة ببجي بتكرار 29 افراد، ونسبة 28.1 من الذكور بتكرار 16 افراد، ونسبة 31.0 من الاناث بتكرار 13 افراد، كما نجد ان نسبة 12.1 نادرا يشعر بالنشوة والسعادة أثناء لعبة ببجي بتكرار 12 فردا، ونسبة 8.8 من الذكور بتكرار5 افراد، ونسبة 16.7 من الاناث بتكرار7 فردا، اي ان الذكور تشعر بالنشوة والسعادة أثناء لعبك للعبة ببجي على عكس اناث احيانا ما يشعرون بالنشوة و السعادة لعبة ببجي.

الجدول رقم (49) يبين حب المنافسة والتحدي وحب الانتصار اكثر منذ ممارستك للعبة ببجي

	هل اصبحت تحب المنافسة والتحدي وحب الانتصار اكثر منذ ممارستك للعبة ببجي ؟						المجموع	
	دائما		أحيانا		نادرا			
	ت	نسبة	ت	نسبة	ت	نسبة	ت	نسبة
ذكر	38	%63.2	11	%19.3	8	%14.0	57	100.0%
انثي	22	%52.4	14	%33.3	6	%14.3	42	100.0%
المجموع	**60**	**%60.6**	**25**	**%25.3**	**14**	**%14.1**	**99**	**100.0%**

يوضح الجدول اعلاه والذي يمثل اصبحت تحب المنافسة والتحدي وحب الانتصار اكثر منذ ممارستك للعبة ببجي حسب الجنس، حيث نلاحظ أن نسبة 60.6 دائما مما اصبحت تحب المنافسة والتحدي وحب الانتصار اكثر منذ ممارستك للعبة ببجي بتكرار 60 فردا، ونسبة 63.2 من الذكور بتكرار 38 فردا، ونسبة 52.4 الاناث بتكرار 22 فردا، كما أن نسبة 25.3 احيانا ما اصبحت تحب المنافسة والتحدي وحب الانتصار اكثر منذ ممارستك للعبة ببجي بتكرار 25 افراد، ونسبة 19.3 من الذكور بتكرار 11 افراد، ونسبة 33.3 من الاناث بتكرار 14 افراد، كما نجد ان نسبة 14.1 نادرا اصبحت تحب المنافسة والتحدي وحب الانتصار اكثر منذ ممارستك للعبة ببجي بتكرار 14 فردا، ونسبة 14.0 من الذكور بتكرار8 افراد، ونسبة 14.3 من الاناث بتكرار6 فردا، أي أن الذكور دائما لديهم حب المنافسة والتحدي وحب الانتصار اكثر منذ ممارستك للعبة ببجي على عكس اناث أحياناً ما يمرسون لعبة ببجي.

I. نتائج الدراسة:

اعتمادا على أدوات البحث العالمي كالملاحظة والاستبيان توصلنا إلى العديد من الاستنتاجات والتي من خلالها يمكننا الإجابة على مختلف الأسئلة الفرعية التي طرحت في بداية دراستنا والتي تجيب على اتجاهات الطلبة قسم إعلام واتصال جامعة غرداية حول لعبة ببجي موبايل (Mobile Pubg) وسنعتمد في ذلك على المحاور التي قسمت عليها الاستمارة وكانت النتائج كالتالي:

1.النتائج المتعلقة بالمحور الأول: البيانات الشخصية.

- كشفت الدراسات ان اغلب المبحوثين هم ذكور بنسبة 57.6%.
- كشفت النتائج إلى معظم المبحوثين من الفئة الشباب من عمر بين 20 سنة و30 سنة.
- أظهرت الدراسة أن اغلبيه أفراد العينة هم من طلبة ماستر بنسبة 70.7%.
- بينت النتائج أن الطلبة من قسم إعلام واتصال الذين هم غير مقيمين في الجامعة يلعبون ببجي اكثر من غيرهم بنسبة 67.7%.

2.النتائج المتعلقة بالمحور الثاني: عادات وانماط استخدام طلبة قسم الاعلام والاتصال جامعة غرداية للعبة ببجي:

- توصلنا من خلال دراستنا أن اغلب طلاب قسم إعلام وأصال يلعبون ببجي بشكل دائم ومستمر بنسبة 48.5%.
- كما توصلنا الى ان معظم طلبة قسم اعلام واتصال بدأوا بمماسة لعبة ببجي منذ سنة بنسبة 63.6% نظرا لانتشارها الواسع.
- كشفت نتائج الدراسة ان اغلب أفراد العينة يقضون مدة من ساعة إلى ساعتين يوميا في ممارسة لعبة ببجي بنسبة 39.4%.
- أشارت النتائج إلى أن أفراد العينة يفضلون اللعب في ببجي في فترة اليل اكثر بنسبة 5.6%.
- توصلنا إلى ان غالب أفراد العينة يلعبون ببجي بشكل فردي بنسبة 86.9%.
- توصلنا إلى ان طلبة قسم إعلام واتصال يفضلون لعب ببجي في المترل اكثر بنسبة 67.0%.

3.النتائج المتعلقة بالمحور الثالث: دوافع والاشباعات المحققة من استخدام طلبة قسم علوم اعلام والاتصال بجامعة غرداية للعبة ببجي:

- كشفت النتائج ان أفراد العينة يمارسون لعبة ببجي لاحتوائها على دقة الصورة والانسجام وعناصر الجذب بنسبة 35.4%.
- بينت النتائج ان أفراد العينة يلعبون ببجي للترفيه بنسبة 56.6%.
- كشفت النتائج ان ببجي ساهمت في التسلية أفراد العينة دائما بنسبة 60.6%.
- تبين لنا من خلال الدراسة ان طلبة قسم إعلام واتصال يلجؤون للعب بابجي للهروب من الضغوطات اليومية بشكل دائم بنسبة 48.5%.
- كذلك ساهمت ببجي في تنمية وتنوع الثقافة اللغوية دائما بنسبة 46.5%.
- من خلال الدراسة التي أنجزت تبين لنا ان ببجي ساهمت في جعل أفراد العينة اكثر تركيز وإبداعا وذكاء بشكل دائم بنسبة 50.0%.
- أظهرت النتائج المتحصل عليها ان ببجي تجعل أفراد العينة سعداء وتجعلهم يشعرون بالنشوة بنسبة 58.6%.
- بينت النتائج ان ببجي تزيد من حب المنافسة والتحدي والانتصار بشكل دائم بنسبة 60.6%.

4.نتائج المحور الرابع: تقييم طلبة قسم علوم الاعلام للعبة ببجي واتصال بجامعة غرداية من خلال ممارستك للعبة ببجي:

- أوضحت النتائج ان 53.2% يوافقون على انهم غيروا روتينهم من اجل لعب لعبة ببجي.
- بينت النتائج ان 29.1% يوافقون انهم يحضون بوقت نوم اقل للعبهم ل ببجي لوقت متأخر.
- لقد تبين من إجابات المبحوثين ان يشعرون بالقلق و الامتعاض حينما يتوقفون عن لعب ببجي بنسبة 56.1%.
- من خلال إجابات الطلبة فأن 55.1% يفكرون في لعبة ببجي في الوسط الجامعي.
- 64.1% من النتائج يترعجون عند قاطعهم احد من اللعب أو طلب منهم التوقف.
- من النتائج 46.4% من الطلبة تأثر تحصيلهم الدراسي من لعب ببجي و44.1% لم يتأثر مستواهم الدراسي.

- أثبتت نتائج الدراسات التي قمنا بها ان 55.1% من أفراد العينة يشعرون بالإحباط عندما لا يستطيعون إنهاء اللعبة.
- 56.2 من نتائج العينة يشعرون بالإنجاز خلال لعب ببجي.
- ومن النتائج 70.1% يشعرون بالنشاط بعد الفوز مما يشجعهم على اللعب مرة تلوى الأخرى.
- النتائج توضح أن 61.1 % من أفراد العينة يتزعجون عائلاتهم أثناء لعبهم ببجي.
- تبين النتائج ان اللعب المتواصل يوميا اثر على الطلبة مما جعلهم يهملون عباداتهم وواجباتهم الدينية بنسبة 50.4%.
- أظهرت نتائج الدراسة بنسبة 54.1% من الطلبة الذي يمارسون ببجي تخلو عن نشاطهم البدني من اجل لعبة ببجي.
- لدينا 45.5% من الطلبة يتشجعون اكثر ولا يهابون احد بفضل لعبة ببجي.
- تعزز علاقات الاعبين بأصدقائهم من خلال ببجي بنسبة 51.2%.
- من خلال الجداول المركبة نستنتج ان 59.6% من الذكور يمارسون ببجي دائما و40.5% يمارسون ببجي ناذرا اي ان الذكور يلعون ببجي اكثر من الإناث.
- وتبين لنا ان الذين يسكنون في الإقامات الجامعية يلعبون ببجي دائما بنسبة 62.5% اكثر من الذين خارج الاقامة والذين يمارسونها بمقدار 41.8%.
- اتضح ان الذين يلعبون ببجي منذ سنة حسب متغير الجنس كلا الجنسين فذكور بنسبة 66.6% وإناث 59.5%.
- المدة التي يقضيها افراد العينة في لعب ببجي حسب متغير الجنس اكثر من 3 ساعات 40.4% والإناث من ساعة الى ساعتين 47.6% اي ان الذكور يلعبون مدة اكثر من الإناث.
- إما حسب متغير الاقامة نستنتج ان الذين داخل الاقامة يلعبون من ساعة الى ساعتين بنسبة 43.8% وخارج الاقامة يلعبون أكثر من 3 ساعات بنسبة 37.5% أي ان الذين خارج الاقامة يلعبون بمعدل اكثر من المقيمين.
- الفترة المفضلة للعب ببجي حسب متغير الجنس هي ليلا فذكور يلعبون ليلاً بنسبة 56.1% وإناث 59.5%.
- اظهرت النتائج ان افراد العينة يفضلون اللعب الجماعي من كلا الجنسين بمجموع 86.9%.

- نستنتج ان كلا الجنسين يلعبون ببجي لأنها تحتوي على دقة الصورة وانسجام وعناصر الجذب بمعدل 35.4%.
- نستنتج ان دوافع لعب ببجي هي ترفيهية لكلا الجنسين بمجموع 56.6%.
- اما الدوافع لعب ببجي حسب الاقامة فهي كذلك من اجل الترفيه بمجموع 56.6%.
- النتائج توضح ان لعبة ببجي تساهم في تسلية افراد العينة وقضاء وقت الفراغ دائما لكلا الجنسين ذكر وأنثى بمجموع 60.6%.
- من النتائج حسب توزيع اجابات افراد العينة ان ممارسة ببجي تمكن من الهروب من الضغوطات اليومية ومشاكل الحياة لدى الذكور دائما بنسبة 59.6% واحيانا لدى الإناث بمعدل 50.0%.
- من النتائج حسب متغير الإقامة إن ببجي تمكن من الهروب من الضغوطات كلا الطرفين يتفقون على ذلك داخل الإقامة 59.4% وخارجها 43.3%.
- 54.4% من الذكور تنوعت ثقافتهم منذ ممارستهم لببجي دائما و47.6 %من الاناث أحيانا.
- نستنتج من بيانات التي لدينا ان 61.4% من ذكور اصبحوا اكثر تركيز وإبداع وذكاء دائما و40.5% إناث أحيانا.
- نستنتج ان كلا الجنسين يشعرون بالنشوة والسعادة اثناء لعب ببجي بمجموع 58.6%.
- يتفق كلا الجنسين على انهم اصبحوا يحبون المنافسة والتحدي والانتصار أكثر منذ ممارستهم ل ببجي دائما بمجموع 60.6%.

II. النتائج في ظل تساؤلات الدراسة:

لقد توصل البحث الى عدة نتائج ميدانية والتي تجيب على التساؤل الرئيسي للدراسة حول اتجاه طلبة جامعة غرداية حول استخدام الألعاب الالكترونية الحديثة دراسة مسحية على عينة من قسم علوم الاعلام والاتصال بجامعة غرداية وكذلك الإجابة على الأسئلة الفرعية للدراسة من اهم النتائج التي تم استنباطها:

غالبية طلبة علوم الإعلام والاتصال بجامعة غرداية يلعبون لعبة ببجي بشكل دائم ومستمر منذ كأكثر من سنة، ويفضلون ممارستها لساعت طويلة خاصة في الفترة الليلية وبشكل فردي، الأمر الذي يشعرهم بالتميز والانجاز الشخصي.

- دقة الصورة والانسجام وعناصر الجذب المختلفة الموجودة على مستوى هذه اللعبة، إضافة إلى تقمص الشخصيات ومحاكاة الواقع ناهيك عن الترفيه والتسلية والهروب من الضغوطات اليومية هي الأسباب الأساسية التي دفعت بطلبة قسم الاعلام والاتصال بجامعة غرداية للعب ببجي.
- اثبتت الدراسة ان للعبة ببجي ساهمت في تنمية المهارات وتنوع الثقافة اللغوية لدى طلبة قسم علوم اعلام واتصال وزادتهم تركيز وإبداعا وذكاء، كما أن ممارستهم لها تجعلهم سعداء وتزيد من حب المنافسة والتحدي والانتصار لهم.
- يتجه أغلب اتجاهات طلبة قسم علوم اعلام واتصال نحو موافقتهم بوجود أثار متعددة لهذه اللعبة من خلال طرق وأساليب الاستخدام، إذ بينت الدراسة أن اللعبة أثرت بشكل أو بآخر على التحصيل العلمي، كما غيرت من روتينهم اليومي كقلة ساعات النوم وانعزالهم عن أفراد أسرتهم، والتخلي عن أداء واجباتهم الدينية ونشاطاتهم الرياضية، في مقابل ذلك جعلتهم يشعرون بالإنجاز والشجاعة حيال الفوز والانتصار.

خـــاتمـــة

كان الهدف البحث هو التفسير النقدي واكتشاف وجهات نظر طلبة قسم اعلام واتصـــال بجامعة غرداية واراءهم حول لعبة بابجي استنادا على ما سبق يمكن القول أن هذا البحث قد وسع فهمنا للعبة بابجي موبايل فالعديد من الجوانب التي عالجتها هذه الدراسة فيما يخص علاقة الطالب الجامعي بالألعاب الالكترونية، قد بينت أن لعبة ببجي هي نمط من الالعاب القتالية وألعاب إطلاق النار من أجل البقاء، التي تمكن اللاعب من ممارستها بطريقة فردية او جماعية عن طريـــق الهـــاتف الذكي أو عدة وسائط الكترونية حديثة التي تكون متصـــلة بالأنترنـــت، مـــن خـــلال اتباعـــه استراتيجيات ومراحل للحفاظ على نفسه أثناء اللعب، وبسبب انتشارها الواسع في أوساط العالم والمجتمعات فإنها مست جميع الفئات من المراهقين وطلاب الجامعات، فباتت هذه اللعبـــة هـــوس بالنسبة للجيل الاني لم تحمل من حماس ومتعة ودقة التفاصيل التي تتميز بها والتي تتشابه مع الواقع هذا ما جعلها مميزة وتجذب انتباه المحبين لهذا النوع من الالعاب الالكترونية ولكـــن لا يخفانـــا ان الاستخدام المفرط لها قد يؤثر سلبا على صحة الطلبة، مما يسبب اضرار صحية ونفسية كثيرة لهؤلاء طلبة بسبب نوع المحتوى الذي يتعرضون لساعات طويلة من اليوم هي شـــبيهاتها مـــن الالعـــاب الالكترونية الأخرى.

حيث توصلنا في نتائجنا الى أن أغلب مستخدمين هم ذكور بنسبة كبيرة، وان معظمهـــم ينتمون الى فئات العمرية بين 20 سنة وبين أقل من 25 و30 سنة، واستهوت اللعبة أيضا الجنس الانثوي الذي بات يلعبها وينافس الذكور فيه، كذلك يشعر اللاعبون بعد الخســـارة بالإحبـــاط وخيبة الامل واخرون بالنشاط عند الفوز.

قائمة المصادر والمراجع

قائمة المراجع:

المعاجم والقواميس:

1- جبران مسعود، **الرائد المعجم ألفبائي في اللغة والاعلام**، ط3، دار العلم للملايين، لبنان، 2007.

الكتب والمؤلفات:

2- أحاديث الموضوعية، **النصوص الحديثة علوم الحديث**، ط3، دار الحديث، لبنان، 2007.

3- أحمد بدر، **أصول البحث العلمي ومناهجه**، ط9، المكتبة الأكاديمية، 2000.

4- أحمد بلقيس ومرعي توفيق، **سيكولوجية اللعب**، ط4، دار الفرقان للنشر والتوزيع، عمان، 2003.

5- أحمد بن مرسلي، **مناهج البحث العلمي في علوم الاعلام والاتصال**، د ط، ديوان المطبوعات الجامعية، الجزائر، 1998.

6- جلال سعد، **علم النفس الاجتماعي**، منشورات الجامعة اللبنانية، بيروت، 1978م.

7- حسن عماد مكاوي وليلى حسن، **الاتصال ونظرياته المعاصرة**، ط2، دار النشر اللبنانية، القاهرة، 2002.

8- حسن مكاوي، عاطف العدلي، **نظريات الإعلام**، دط، الدار الدولية للنشر والتوزيع، القاهرة، 2006.

9- حنان العنابي، **اللعب عند الأطفال، الأسس النظرية والتطبيقية**، ط10، دار الفكر للنشر والتوزيع، الأردن، 2018.

10- حيدر كريم الجزائري، **علم النفس الإلكتروني**، مكتب النور للطباعة والتنضيد بغداد، باب المعظم، مجاور كلية الهندسة، الطبعة الأولى، 2021.

11- حيدر محمد الكعبي، **الألعاب الالكترونية وأثرها الفكري والثقافي**، دط، المركز الإسلامي للدراسات الاستراتيجية، العراق، 2017.

12- خضير كاظم محمود وموسى سلامة اللوزي، **منهجية البحث العلمي**، ط1، دار إثراء للنشر والتوزيع، الأردن، 2010.

13- ربحي مصطفى عليان وعثمان محمد غنيم، **أساليب البحث العلمي**، ط1، دار صفاء للنشر والتوزيع، عمان، 2008.

14- زينب سالم احمد عبد الرحمان، **الطفل العربي والثقافة الإلكترونية**، دار العلم والإيمان للنشر والتوزيع ط1، 2015.

15- ستيفن جيه كيرش، **الإعلام ونشء تأثير وسائل الاعلام عبر مراحل النمو**، ترجمة عبد الرحمان مجدي، نيفين عبد الرؤوف الناشر مؤسسة هنداوي سي أي اس 2017.

16- سمسم حميدة مهدي، نظرية الرأي العام، الدار الثقافية، ط1، القاهرة، 2005.

17- شمس العلوم، نشوان بن سعيد الحميري- توفي، ط10، دار الفكر للنشر، الأردن.

18- عامر إبراهيم قنديلجي، **البحث العلمي واستخدام مصادر المعلومات**، ط3، دار المسيرة للنشر، عمان، 2012.

19- عبد الرزاق محمد الدليمي، **نظريات الاتصال في القرن الحادي والعشرين**، د ط، دار اليازوري العلمية للنشر والتوزيع، عمان، 2016.

20- فريد جبرائيل نجار، **قاموس التربية وعلم النفس التربوية**، ط1، دائرة التربية في الجامعة، عمان، 1960.

21- القذافي رمضان محمد، **علم النفس الاجتماعي**، منشورات الجامعة المفتوحة، ط1، طرابلس، 1991.

22- كامل محمد المغربي، **أساليب البحث العلمي في العلوم الإنسانية والاجتماعية**، ط1، دار الثقافة للنشر والتوزيع، الأردن، 2009.

23- كحيل فتيحة، **الإعلام الجديد ونشر الوعي البيئي**، مذكرة ماجيستر (غير منشورة)، جامعة الحاج لخضر، كلية الإعلام والاتصال، قسم الإعلام والاتصال وعلوم المكتبات، باتنة، 2011.

24- محمد الصاوي مبارك، **البحث العلمي أسسه وطريقة كتابته**، د ط، المكتبة الأكاديمية، القاهرة، 1992.

25- محمد بكر نوفل وفريال محمد أبو عواد، **التفكير والبحث العلمي**، ط1، دار المسيرة للنشر والتوزيع والطباعة، عمان، 2010.

26- محمد عبد الجبار خندقجي، **مناهج البحث العلمي**، منظور تربوي معاصر، ط1 عالم الكتب الحديث، الأردن، 2012.

27- محمد عبد الحميد، **البحث العلمي في الدراسات الإعلامية**، ط1، عالم الكتب، القاهرة، 2000.

28- محمد عيد عبد الحميد، **نظريات الاعلام واتجاهات التأثير**، ط3، عالم الكتب، مصر، 2004.

29- منذر الضامن، **أساسيات البحث العلمي**، ط1، دار المسيرة للنشر والتوزيع، الأردن، 2007.

30- مها حسني الشحروري، **الألعاب الإلكترونية في عصر العولمة مالها وما عليها**، دار المسيرة عمان، 2008.

31- ميلفين ديلفير، ساندرا بول روكيتش، **نظريات وسائل الإعلام**، د ط، الدار الدولية للنشر والتوزيع، القاهرة، 1993.

الرسائل والمذكرات:

1- إبراهيم بعزيز، **دراسة في دوافع استخدام الدردشة والمحادثة الالكترونية وانعكاساتها على الفرد والمجتمع**، مذكرة ماجيستر (غ منشورة)، جامعة يوسف بن خده، كلية العلوم السياسية والإعلام، الجزائر، 2008.

2- احمد فلاق، **الطفل الجزائري والعاب الفيديو**، دراسة في القيم والمتغيرات، أطروحة دكتوراه قسم علوم الاعلام والاتصال، كلية العلوم السياسية والإعلام جامعة الجزائر، 2009/2008.

3- البشير النمرود العاب الفيديو وأثرها في الحد من ممارسة النشاط البدني والرياضي الترفيهي عند المراهقين ذكورا (12-15سنة)، القطاع العام دراسة حالة على متوسطة البساتين الجديدة ببئر مراد رايس الجزائر، 2008.

4- حسين ابراهيم حمادي، **الاثار الاجتماعية للألعاب الإلكترونية، لعبة ببجي أنموذج**، دراسة ميدانية في مركز قضاء بعقوبة، قسم المديرية العامة لتربية محافظة ديالي، العراق، 2020.

5- رافي كومار، أثر لعبة (PUBG) على طلبة المركز الجامعي لجنوب بيهـــار-الهنـــد، رســـالة ماجيستر (غير منشورة) في الاتصال والدراسات الاعلامية، المركز الجامعي لجنوب بيهـــار-الهند. 2019.

6- عباس سبتي، **دراسة الألعاب الالكترونية وعزوف الأولاد عن الدراسة – نتائج وحلـــول**، دراسة ميدانية بمدينة الكويت.

7- عبد الرؤف براهمي، منير ضافري، **أثر استخدام الالعاب الالكترونية على الطلبة لجـــامعيين لعبة ببجي نموذجا**، مذكرة مكملة لنيل شهادة الماستر في علوم الاعلام والاتصـــال تخصـــص اتصال وعلاقات عامة، طلبة جامعة العربي بن مهيدي – أم البواقي 2019/2020.

8- العياضي، نصر الدين، عبد الوهاب بوخنوفة، **المدرسة التلميذ والمعلم وتكنولوجيا الاعلام والاتصال، التمثل والاستخدامات**، أطروحة دكتوراه (غير منشورة) كلية العلوم السياسية والاعلام قسم علوم الاعلام والاتصال، جامعة الجزائر 2، 2007.

9- كحيل فتيحة، **الإعلام الجديد ونشر الوعي البيئي**، مذكرة ماجيستر (غير منشورة)، جامعة الحاج لخضر، كلية الإعلام والاتصال، قسم الإعلام والاتصال وعلوم المكتبات، باتنة، 2011.

10- مريم قويدر، **أثر الألعاب الالكترونية على السلوكيات لدى الطفل دراسة وصفية تحليلية على عينة من الأطفال المتمدرسين بالجزائر العاصمة**، مذكرة لنيل شهادة الماجستير في الاعلام والاتصال تخصص مجتمع المعلومات جامعة الجزائر 03، العلوم سياسية والإعلام، قسم علوم الاعلام والاتصال. 2012.

11- مريم نريمان نومار، **استخدام مواقع الشبكات الاجتماعية وتأثيره في العلاقات الاجتماعية**، رسالة ماجستير (غير منشورة)، جامعة الحاج لخضر، قسم علم الاجتماع والديموغرافيا، باتنة، 2012.

12- هدى مصطفى عبد العال، **أثر ادمان الألعاب الإلكترونية على بعض الأمراض النفسية والاجتماعية للمراهقين**، دراسة ميدانية على طلاب بعض مدراس احدى قرى دمياط، قسم الارشاد الزراعي والمجتمع الريفي، كلية الزراعة، جامعة دمياط مصر، 2019.

المجلات والدوريات:

1- احمد عطا الله عبد الباسط، **الألعاب الالكترونية بين الترويج والادمان**، دراسة فقهية مقارنة، المجلة العلمية لكلية اللغة العربية بأسيوط، ع 34، ج 1، مصر، 2015.

2- أماني عبد التواب صالح حسن، **تأثير ممارسة الألعاب الالكترونية على الذكاء اللغوي والاجتماعي لدى الأطفال**، دراسة تحليلية وصفية على أطفال مرحلة الطفولة المتوسطة، المملكة العربية السعودية مجلة (IUG) للعلوم التربوية وعلم النفس، مج 25، ع 3، 2017.

3- أمين علام، **الألعاب الإلكترونية بين مد العصرنة وجزر الهلوسة**، البلاي ستايشن بأدنى الأسعار في الحميز، جريدة إعلام تك الأسبوعية، ع 05، من 22 إلى 29 أكتوبر 2006.

4- بن فرج لله بختة نبار ربيحة، **الإدمان علة الألعاب الإلكترونية على صحة الأطفال**، مجلة المجتمع والرياضة، ع1، جوان، 2019.

5- الزيودي، ماجد محمد، **الانعكاسات التربوية لاستخدام الاطفال للألعاب الالكترونية كما يراها معلمو وأولياء المدارس الابتدائية بالمدينة المنورة**، مجلة جامعة طيبة للعلوم التربوية، مج 10، ع 1، أفريل 2015، السعودية.

6- منير عيادي، **أثر الألعاب الإلكترونية وانعكاساتها على النمط التفكيري للطفل**، مجلة دراسات في العلوم الإنسانية والعلوم الاجتماعية. مج 32، ع 1، جامعة الجزائر 02. ديسمبر 2018.

7- هدى مصطفى عبد العال، **أثر ادمان الألعاب الإلكترونية على بعض الأمراض النفسية والاجتماعية للمراهقين**، دراسة ميدانية على طلاب بعض المدارس أدى قرى محافظة دمياط، مجلة زقازيق للبحوث الزراعية، مج 46، ع 2، جامعة دمياط، مصر، 2019.

8- يوسف حسن حسن، **علاقة الألعاب الإلكترونية العنيفة بالسلوك العدواني وسلوك المساعدة لدى عينة من طلبة الجامعة**، المجلة الاردنية للعلوم الاجتماعية، مج 12، ع 2، 2019.

المقالات:

.https://www.new- educ.com.

1-https://www.aqweeb.com/2019/02/10-pubg-facts.html

اطلع عليه في تاريخ 2022/5/6، 2:48.

2-https://www.timesnownews.com.

اطلع عليه بتاريخ، 2022/04/08 .12:00

3-Imran Uddin, 6 Benefits of playing video games, https://www.lifehack.org/469331/6-benefits-of-playingvideo-games

اطلع عليه في 2022/04/14 12:00.

4-Swati Patwal: Positive and Negative Effects of Video Games on Children, https://www.momjunction.com

اطلع عليه بتاريخ 2022/04/14 13:00.

5- الألعاب الالكترونية قفزة في الهواء مازالت تقفز تمت الزيارة يوم 2022/01/8 سا 19:44 https://qafilah.com/ar.

6- عبد المنعم إبراهيم إسماعيل المدهون: أثر لعبة ببجي (PUBG) على التحصيل الدراسي، دراسة ميدانية، مقال منشور، أطلع عليه في نوفمبر 2021، 19:12 موقع:
https://medium.com117

7- عبد الرؤوف راهمي، منير ضافري، أثر استخدام لألعاب الالكترونية على الطلبة الجامعيين لعبة بابجي نموذجا دراسة ميدانية على عينة من طلبة جامعة العربي بن مهيدي أم البواقي 2020/2019
https://levelskip.com/fighting/9- Reasons-that-PUBG-is-the-Best-Battle-Royale-Game-in

8- الكتب الأجنبية:

1- Akbar Shoukat Ali , PlayerUnknown's Battlegrounds (PUBG): Yet Another Internet Gaming Addiction, Aga Khan University, Pakistan 2020.
2- Isabela Granic, Adam Lobel, and Roger C. M. E.Engels, The Benefits of Playing Video Games.
3- Isabela Granic, Adam Lobel, and Roger C.M.E. Engels, The Benefits of Playing Video Games.
4- Isabela Granic, Adam Lobel, and Rutger C. M. E. Engels The Benefits of Playing Video Games Radboud University Nijmegen .
5- Jarrah Al-Mansour, THE SUCCESS BEHIND THE PUBG ERA: A CASE STUDY PERSPECTIVE, American International College 2019.

6- [1]Lancy D’Souza1 *, Manish S2 , Deeksha S3 , Development and Validation of PUBG Addiction Test (PAT) , The International Journal of Indian Psychology 2019.
7- Lancy D’Souza1 *, Manish S2, Deeksha S3, Development and Validation of PUBG Addiction Test (PAT), the International Journal of Indian Psychology 2019.
8- PUBG Mobile requirements for Android and iOS: Here are the minimum requirements for playing PUBG Mobile.
9- Saranya Narayanan, P. V. Ramanathan Mechanics of Brain Optimisation through the Game of PUBG International Journal of Innovative Technology and Exploring Engineering (IJITEE) ISSN: 2278-3075, Volume-9 Issue-2, December 2019 .
10- Vacca, Raphaël ،L’univers du Battle Royale comme stratégie d'adaptation à la symptomatologie anxieuse chez l'adolescent et le jeune adulte, 2020/2019.
11- Vacca, Raphaël ،L'univers du Battle Royale comme stratégie d'adaptation à la symptomatologie anxieuse chez l'adolescent et le jeune adulte, 2020/2019.

الملاحق

ملحق رقم (01)

استمارة استبيان اتجاه طلبة جامعة غرداية نحو استخدام الألعاب الكترونية الحديثة "دراسة مسحية على عينة من الطلبة مستخدمي لعبة ببجي (PUBG) بقسم علوم الإعلام والاتصال بجامعة غرداية"

وزارة التعليم العالي والبحث العلمي

جامعة غرداية

كلية العلوم الاجتماعية والانسانية

قسم علوم الاعلام والاتصال

الموضوع: استمارة استبيان

اتجاه طلبة جامعة غرداية نحو استخدام الالعاب الكترونية الحديثة "دراسة مسحية على عينة من الطلبة مستخدمي لعبة ببجي (PUBG) بقسم علوم الإعلام والاتصال بجامعة غرداية"

اعداد الطالبتين: **إشراف الأستاذة:**

حويشيتي أنفال **د/فريجات نسيبة**

بلحراش آمال

أخي الفاضل / أختي لفاضلة

تحية طيبة وبعد

في إطار إجراء

دراسة بعنوان: اتجاه الطلبة الجامعيين نحو استخدام الألعاب الإلكترونية الحديثة، مذكرة لنيل شهادة الماستر في علوم الاعلام والاتصال تخصص اتصال وعلاقات عامة، نضع بين أيديكم هذه الاستمارة ونرجو منكم الاطلاع علو محتواها والإجابة على أسئلتها وذلك بوضع علامة (×) في الخانة التي تتفق مع رأيكم، علما بأن هذه المعلومات ستستخدم لغرض البحث العلمي فقط.

وشكرا لتعاونكم

موسم الجامعي: 2022/2021

المحور الأول: البيانات الشخصية.

الجنس:

ذكر

أنثى

السن:

أقل من 20 سنة

من 20 سنة إلى 25 سنة

من 25 سنة إلى اقل من 30

من 30 سنة فما فوق

المستوى الجامعي:

طور الليسانس

طور الماستر

محل الإقامة :

داخل الإقامة

خارج الإقامة

المحور الثاني: عادات وأنماط استخدام طلبة قسم الإعلام والاتصال بجامعة غرداية للعبة (PUBG)

بشكل (PUBG) هل تستخدم لعبة ببجي؟

دائما

أحيانا

نادرا

منذ متى وأنت تستخدم لعبة ببجي ؟

منذ اقل من سنة

منذ سنة

ماهي المدة التي تقضيها يوميا في استخدام لعبة (PUBG)؟

من ساعة إلى ساعتين

من 2-3ساعات

اكثر من 3 ساعات

الفترة المفضلة اللعب لعبة ببجي؟

صباحا

مساءا

ليـــلا

هل تفضل اللعب لعبة ببجي بشكل ؟

فردي

جماعي

ماهي الوسيلة المفضلة للعب لعبة ببجي بالنسبة لك ؟

الهاتف النقال

الحاسوب

ماهي الأماكن التي تفضل اللعب فيها لعبة ببجي ؟

المترل

صالة الألعاب

الشارع

أخرى

المحور الثالث: دوافع والإشباعات المحققة من استخدام طلبة قسم علوم الإعلام والاتصال (PUBG) بجامعة غرداية للعبة ببجي

لأنها تحتوى على هل تمارس لعبة (PUBG)

- دقة الصورة والانسجام وعناصر الجذب
- تشابهها مع الواقع المعاش
- تقمص الشخصيات وتحاكي الأبطال
- أخرى

ما هو دافعك للعب لعبة (PUBG)؟

- تعليمي
- اجتماعي
- نفسي
- ترفيهي

هل ممارستك للعبة ببجي ساهمت في تسليتك وقضاء وقت الفراغ لديك بشكل ؟

- دائما
- أحيانا
- نادرا

هل ممارستك للعبة ببجي مكنتك من الهروب من الضغوطات اليومية والمشاكل الحياتية ؟

- دائما
- أحيانا
- نادرا

هل تنوعت ثقافتك اللغوية منذ ممارستك للعبة ببجي ؟

- دائما
- احيانا
- نادرا

هل أصبحت أكثر تركيزا وإبداعا وأكثر ذكاءا منذ ممارستك للعبة ببجي ؟

- دائما
- أحيانا
- نادرا

هل تشعر بالنشوة والسعادة أثناء لعبك للعبة ببجي ؟

دائما ☐
أحيانا ☐
نادرا ☐

هل أصبحت تحب المنافسة والتحدي وحب الانتصار أكثر منذ ممارستك للعبة ببجي ؟

دائما ☐
أحيانا ☐
نادرا ☐

المحور الرابع: تقييم طلبة قسم علوم الاعلام والاتصال بجامعة غرداية للعبة (PUBG).

من خلال ممارستك للعبة ببجي لاحظت أنك:

غيرت روتينك اليومي من أجل لعبة (PUBG)؟

موافق ☐
لا أوافق ☐
محايد ☐

تحظى بوقت نوم اقل لأنك تلعب لأوقات متأخرة ؟

موافق ☐
لا أوافق ☐
محايد ☐

تشعر بالقلق والامتعاض حينما تمتنع عن اللعب ؟

موافق ☐
لا أوافق ☐
محايد ☐

تفكر كثيرا في لعبة ببجي أثناء تواجدك في الوسط الجامعي ؟

موافق ☐
لا أوافق ☐
محايد ☐

تتزعج اذا قاطعك احد أثناء لعب أو طلب منك التوقف عن لعبة (PUBG)؟

موافق
لا أوافق
محايد

بدأت لعبة تأثر تحصيلك الدراسي منذ أن بدأت لعبة (PUBG)؟

موافق
لا أوافق
محايد

بالإحباط عندما لا تستطيع انهاء اللعبة ببجي؟

موافق
لا أوافق
محايد

تمنحك اللعبة ببجي إحساس بالإنجاز ؟

موافق
لا أوافق
محايد

تشعر بالنشاط بعد الفوز في اللعبة ببجي مما يدفعك للعب مرة تلوى الاخرى ؟

موافق
لا أوافق
محايد

تشعر بخيبة الآمل عندما تخسر في اللعبة ببجي ؟

موافق
لا أوافق
محايد

تشعر بانزعاج عائلتك ومن حولك أثناء لعب ببجي ؟

موافق
لا أوافق
محايد

تؤدي عباداتك وواجباتك الدينية في وقتها ؟

موافق
لا أوافق
محايد

تخليت عن النشاطات الرياضية ولبدنية من اجل لعبة ببجي ؟

موافق
لا أوافق
محايد

أصبحت أكثر شجاعة ولا أهاب احد بفضل لعبة ببجي ؟

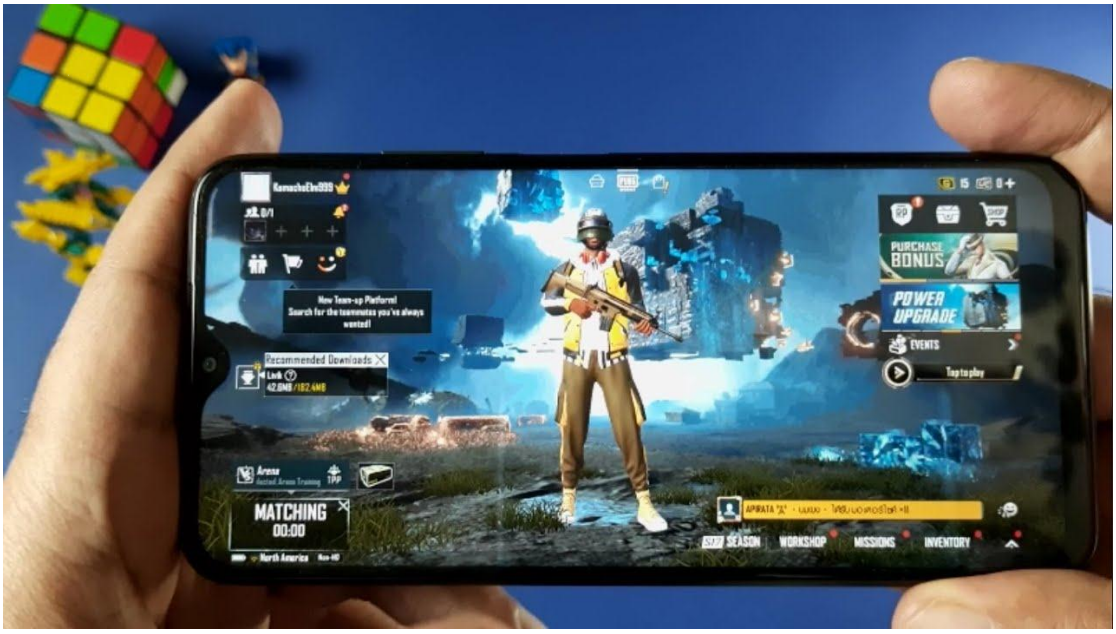
موافق
لا أوافق
محايد

تتعزز علاقتي بأصدقائي وأصحابي من خلال لعبة ببجي ؟

موافق
لا أوافق
محايد

ملحق رقم (02)

نسخة من صورة لواجهة بابجي (PUBG) على الموبايل



ملحق رقم (03)

واجهة الغلاف الرسمي للعبة بابجي موبايل

ملحق رقم (04)

نسخة من صورة لشخصية افتراضية للاعب في ساحة المعركة

ملحق رقم (05)

نسخة من صورة لبعض خرائط لعبة بابجي موبايل (PUBG MOBIL)