الجمهورية الجزائرية الديمقراطية الشعبية

وزارة التعليم العالي والبحث العلمي

جامعة عمار ثليجي الأغواط

قسم علوم الإعلام والاتصال

تأثير الألعاب الإلكترونية " PUBG " و " FREE FAIR " على التحصيل الدراسي للتلميذ المراهق

دراسة ميدانية ببعض متوسطات بلدية آفلو

مذكرة مقدمة لنيل شهادة الماستر في علوم الإعلام والاتصال

تخصص: اتصال وعلاقات عامة

إعداد الطلبة:

تربي إبراهيم

مامو يسرى

تحت إشراف :

د. بن عزوزي محمد

أعضاء لجنة المناقشة	
د. نوعي عبد القادر	رئيسا
د. بن عزوزي محمد	مشرفا و مقررا
د. داودي شريف	مناقشا

السنة الجامعية : 2022/2021

بسم الله الرحمن الرحيم

شكر وتقدير

الحمد لله الذي وفقنا لإنجاز وإتمام هذا العمل، الحمد لله على توفيقه لنا طول مشوارنا الدراسي وان أبلغنا هذه المرتبة من العلم

بخلاص الامتنان وصدق الوفاء ومن لم يشكر الناس لم يشكر الله نتقدم بجزيل الشكر إلى السيد الدكتور: بن عزوزي محمد المشرف على هذه المذكرة على تعاونه معنا ونصائحه القيمة وملاحظاته وبقبوله الإشراف علينا منذ البداية.

شكرا جزيلا إلى كافة أفراد الطاقم الإداري والتربوي لمتوسطات:

الشهيد شنوف عبد القادر، الشهيد جريتل الطيب، الشهيد شنافي المداني، الشهيد محمد بجره

شكرا جزيلا إلى كل من ساهم في إعداد هذا العمل من بعيد أو من قريب

إهـــــداء

الى جوهرتي الغالية، الي صاحبة النبع الصافي، للتي مسحت دمعتي وغسلت حظرتي للتي اطعمتني وسقتني بيدها، لمن جعلت صدرها مسكنا لي وعينها حارسة لي

امي الحبيبة أهدي اليك ثمرة جهدي

إلى كل من شاركوني ألم الحياة فكانوا سندي وقت الضيق إخوتي وكل عائلتي.

وإلى جميع أساتذتي الكرام وعلى وجه الخصوص الدكتور "بن عزوزي محمد" الذي طالما كان يدي اليمنى في انجاز هذا البحث.

وإلى زملائي في الدراسة الذين رافقوني طيلة المشوار الدراسي.
وجزيل الشكر والتقدير والمحبة إلى كل من كان لهم أثر على حياتي

مــامو يسرى

إهـداء

الحمد لله وكفى والصلاة والسلام على الحبيب المصطفى ومن وفى

الحمد لله الذي وفقنا إلى إنهاء وتثمين هذه الخطوة من حياتنا الدراسية بمذكرتنا هذه ثمرة الجهد والنجاح بفضله ومنه عز وجل

مهداة إلى والدي الكريمين حفظهما الله وأطال في عمرهما الذين كانا سندين لي في الحياة

إلى عائلتي الكريمة وإخوتي وأصدقائي وزملائي في الدراسة

إلى كل من ساهم في إعداد هذه الثمرة من بعيد أو من قريب.

تربي إبراهيم

الفـــــهرس

العنوان **الصفحة**

الشكر والعرفان

الفهرس

فهرس الأشكال البيانية

فهرس الجداول

مقدمة

الإطار المنهجي

تحديد الإشكالية **15**

أسبـاب الدراسـة **17**

أهـمية الدراســة **17**

أهـداف الدراسة **18**

تحديد المفاهيم والمصطلحات **18**

منهج الدراسة أدوات جمع المعلومات **21**

مجتمع البحث **22**

الدراسات السابقة **23**

الإطار النـظري

المبحث الأول: ماهـــية الألعاب الإلكترونية	**26**
المطلب الأول: تعريف الألعاب الإلكترونية	**26**
المطلب الثاني: نشـــأة الألعاب الإلكترونية	**28**
المطلب الثالث: أنواع الألعاب الإلكترونية	**29**
المطلب الرابع: خصائص الألعاب الإلكترونية	**34**
المبحث الثاني: التحصيل الدراسي	**35**
المطلب الأول: تعريف التحصيل الدراسي	**35**
المطلب الثاني: أنواع التحصيل الدراسي والعوامل المؤثرة فيه	**36**
المطلب الثالث: مبادئ وأهداف التحصيل الدراسي	**39**
المبحث الثالث: ماهيـــة المراهقة والمراهق	**41**
المطلب الأول: مفهوم المراهقة	**41**
المطلب الثاني: خصائص المراهقة	**43**
المطلب الثالث: علاقة المراهق بالأسرة والمدرسة	**46**
المطلب الرابع: العلاقة النفسية بين المراهق والأستاذ	**48**

الإطار التطبيقي

- تعريف لعبتي بابجي pupg وفري فاير free fair 53
- المحور الاول: عادات استخدام لعبتي بابجي pupg وفري فاير free fair 58
- المحور الثاني: حاجات واشباعات التي تحققها لعبتي بابجي pupg وفري فاير free fair 66
- المحور الثالث: تأثيرات لعبتي بابجي pupg وفري فاير free fair على التحصيل الدراسي لدى التلميذ المراهق. 72
- نتائج الدراسة 81

الخاتمـــة 86

قائمة المراجع والمصادر

الملاحق

فهــرس الأشكال البيانية

الرقم	العنوان	رقم الصفحة
01	يوضح جنس أفراد العينة	55
02	يوضح المعدلات المتحصل عليها خلال الفصل الأول و الثاني	57
03	يوضح اللعبة التي يفضل أفراد العينة لعبها	58
04	يوضح عدد الساعات المقضاة في لعب اللعبتين يوميا	59
05	يوضح عدد مرات الدخول إلى اللعبة يوميا	62
06	يوضح أسباب ممارسة لعبتي بابجي و فري فاير	67
07	يوضح الإشباعات التي تحققها لعبتي بابجي و فري فاير	68
08	يوضح تطوير القدرات الذهنية لدى مستخدمي لعبتي باجي و فري فاير	75
09	يوضح الكفاءات المكتسبة جراء ممارسة لعبتي بابجي و فير فاير	76
10	يوضح الملاحظات التي يوجهها أفراد الأسرة حو تأثير لعبتي بابجي و فري فاير على التحصيل الدراسي	79

فهرس الجداول

الرقم	العنوان	رقم الصفحة
01	يوضح جنس العينة	55
02	يوضح سن أفراد العينة	56
03	يوضح معدلات المتحصل عليها من طرف أفراد العينة خلال الثلاثي الأول والثاني من السنة الدراسية الحالية	56
04	يوضح اللعبة التي يفضل أفراد العينة لعبها	58
05	يوضح المدة المقضاة في ممارسة اللعبتين يوميا.	59
06	يوضح عدد الساعات التي يقضيها أفراد العينة في ممارسة لعبتي بابجي و فري فاير حسب متغير السن	60
07	يوضح عدد مرات دخول أفراد العينة للعبة المستخدمة يوميا	61
08	يوضح عدد مرات الدخول إلى اللعبتين حسب متغير الجنس	62
09	يوضح أوقات ممارسة لعبتي بابجي و فري فاير من طرف أفراد العينة	63
10	يوضح الشعور عند التوقف عن لعب لعبتي بابجي "pubg" و فري فاير"free fair" .	64
11	يوضح الأشخاص المفضلين لممارسة لعبتي بابجي وفري فاير مع أفراد العينة .	65
12	يوضح أسباب ممارسة لعبتي بابجي و فري فاير	66
13	يوضح ماهي الإشباعات التي تحققها لعبتي بابجي و فري فاير	67
14	يوضح سبب انجذاب أفراد العينة لاستخدام لعبتي بابجي و فري فاير	68
15	يوضح معايير اختيار من يشاركون أفراد العينة في لعب اللعبتين.	69

16	يوضح العلاقات الاجتماعية التي كونتها أفراد العينة من خلال لعبتي بابجي و فري فاير.	70
17	يوضح تأثيرات لعبتي بابجي و فري فاير على العلاقات الواقعية الاجتماعية .	72
18	يوضح تقييم أفراد العينة لمستوى التحصيل الدراسي بعد ممارستهم للعبتي بابجي و فري فاير	72
19	يوضح مستوى التحصيل الدراسي بعد لعب لعبتي بابجي و فري فاير حسب متغير الجنس	73
20	يوضح تطوير قدرات الذهنية لدى ممارسي لعبتي بابجي و فري فاير	74
21	يوضح الكفاءات المكتسبة من طرف أفراد العينة جراء ممارستهم لعبتي بابجي و فري فاير	75
22	يوضح التأثير الوقت الذي يقضيه مستخدمي لعبتي بابجي و فري فاير في اللعب على الوقت المخصص للمراجعة و والواجبات الدراسية اليومية	77
23	: يوضح المعلومات التي قدمتها لعبتي بابجي و فري فاير لأفراد العينة حول دراستهم	77
24	يوضح رقابة الوالدين على لعبتي بابجي و فري فاير	78
25	يوضح الملاحظات التي يوجهها أفراد الأسرة حو تأثيرات لعبتي بابجي و فري فاير على التحصيل الدراسي.	78
26	يوضح إخفاء لعب اللعبتين بابجي و فري فاير على الوالدين.	79
27	يوضح تأثير السهر في لعب لعبتي بابجي و فري فاير على صحة مستخدميها	80
28	يوضح أثر السهر في لعب لعبتي بابجي و فري فاير في اليوم الموالي أثناء الدراسة	81

ملخص الدراسة:

هدفت الدراسة إلى معرفة تأثير الألعاب الإلكترونية بابجي " PUBG" و فري فاير "FREE FAIR " على التحصيل الدراسي للتلميذ المراهق في دراسة ميدانية على عينة من التلاميذ المراهقين ضمن أربع متوسطات، يتراوح عمر العين من 13 سنة إلى 17 سنة، و لتحقيق أهداف الدراسة اتبعنا المنهج المسحي لأنه المهج المناسب لدراسة الظاهرة من الميدان، و تم استخدام المقابلة و الاستمارة كأدوات جمع البيانات و المعلومات من عينة الدراسة، حيث تم الإجابة على 94 استمارة من قبل أفراد العينة، و بعد إفراغ و تحليل البيانات و معالجتها و عرض و مناقشة النتائج، تبين أن التحصيل الدراسي تراجع بعد ممارسة لعبتي بابجي " PUBG" و فري فاير "FREE FAIR " من قبل أفراد العينة، وبتالي هناك أثر واضح للألعاب الإلكترونية بابجي " PUBG" و فري فاير "FREE FAIR " على التحصيل الدراسي للتلميذ المراهق.

ومن أهم المقترحات : تحديد أوقات معينة للعب وعدم الإدمان والإفراط في لعب الألعاب الإلكترونية، المراقبة الجدية والدائمة للأهل على أبنائهم خاصة فيما يتعلق بالجنب الدراسي، توعية التلاميذ المراهقين بتنظيم أوقاتهم بين أوقات اللعب وأوقات الدراسة والمراجعة اليومية للدروس والواجبات اليومية.

الكلمات المفتاحية: لعبة بابجي PUBG، لعبة فري فاير FREE FAIR، التحصيل الدراسي، التلميذ المرهق

Study summary :

The study aimed to find out the impact of pubg and free fair games on the educational achievement of a teenage student in a field study on a sample of adolescent students within four averages, between the ages of 13 and 17, and to achieve the objectives of the study we followed the survey curriculum because it is the appropriate method to study the phenomenon from the field, and the interview and form were used as data collection tools and information from the sample of the study, where 94 forms were answered by Sample members, after emptying, analyzing, processing, presenting and discussing the results, found that the educational achievement declined after the practice of pubg and free fair by the sample members, and thus there is a clear impact of pubg and FREE FAIR on the educational achievement of the teenage student.

The most important recommendations include: setting certain play times, not being addicted, over-playing electronic games, serious and permanent monitoring of parents on their children, especially with regard to the school side, educating adolescent students to organize their time between playing times, school times and daily review of daily lessons and duties.

Keywords: PUBG, Free Fair, Educational Achievement, Teenage student

مقدمة

التطور التكنولوجي الكبير في مجال التكنولوجيا الحديثة الذي شهده العالم في الآونة الأخيرة إلى انتشار الالعاب الإلكترونية والعاب الفيديو، حيث اصبح هذا الانتشار حديث الساعة وتخصص له ميزانيات كبيرة تلفت كل فئات المجتمع خاصة المراهقين والاطفال والشباب، وخاصة بعد جائحة كورونا التي عاصفت العالم وجعلت الناس يقضون معظم اوقاتهم امام هذه الالعاب التي وإن كان بهدف التسلية وقضاء وقت الفراغ الذي زاد خلال هذه الجائحة بعد التدابير الاستثنائية التي اتخذتها الدول للحد من هذه الجائحة مما ادى الى زياده الاقبال على هذه الألعاب، ولكن الادمان والافراط فيها أدى إلى انعكاسات السلبية على مستخدميها، ففي هذه الالعاب التي تتطلب الالتزام بتعليمات واوامر ولها قواعد خاصة بلعبها من خلال القيام بمجموعة من المهام في نفس الوقت حيث تتطلب المزامنة بين حركة اليدين والتركيز الدقيق وسرعة البديهة والقدرة على التخطيط والتحليل التي ادت الى تنمية القدرات العقلية والدهنية المختلفة وتختلف هذه القدرات حسب نوعية هذه الالعاب التي يلعبها ويمارسها الشخص.

إن الاقبال الكبير في الآونة الأخيرة على الالعاب الإلكترونية ما هو إلا نتيجة للتطور التكنلوجي الحاصل في مجال الاعلام والاتصال بعدما كانت هذه الالعاب تلعب على اجهزة مخصصة للألعاب كجهاز بلاي ستيشن واكس بوكس، اصبحت هذه الالعاب متاحة على اجهزه الكمبيوتر وخاصة الهواتف الذكية واللوحات الإلكترونية، التي اصبحت متاحة لدى الجميع، وبربط هذه الالعاب بالشبكة العنكبوتية ادى الى تواصل والاتصال بين اللاعبين في نفس الوقت واختلاف المكان، لكن ادى الادمان والافراط في لعب الالعاب الإلكترونية إلى تأثيرات سلبية على المستخدمين خاصة الأطفال والمراهقين والتي تمثلت هذه الآثار سواء في الجانب الصحي للمستخدم او في السلوك عند لعب الالعاب العنيفة التي ادت إلى زيادة العنف لدى المراهقين والاطفال حيث اثبتت العديد من الدراسات على خطورة هذه الالعاب على المراهقين والاطفال حيث تسببت في ترسيخ العديد من المعتقدات والافكار الخاطئة وتغيير سلوكهم عن اصول المجتمع وعاداته الذي يعيشون فيه، كما ادى الافراط والادمان على لعب هذه الالعاب الى ضياع الكثير من الوقت حيث تحول من اللعب بهدف التسلية وقضاء وقت الفراغ إلى التأثير على اوقاته المخصصة للدراسة والنوم وبالتالي تسيطر الالعاب الإلكترونية على عقول من يمارسونها واحداث مشاكل صحية مثل امراض العيون والمفاصل والرقبة والعمود الفقري الى مشاكل في سلوكه ومشاكل في التواصل مع الآخرين.

وفي دراستنا هذه اردنا البحث عن مدى تأثير هذه الالعاب الإلكترونية وخاصة لعبتي ببجي وفري فاير اللتان تعتبران من اكثر الالعاب انتشارا في الوقت الحالي على التحصيل الدراسي للتلميذ المراهق حيث اخترنا منهج المسح لدراسة التأثير لعبتي ببجي وفري فاير على التلاميذ المراهقين ضمن اربع متوسطات وقد اخترنا مستوى محدد وهو مستوى السنه الرابعة متوسطة كعينة الدراسة، وقد تضمنت هذه الدراسة ثلاثة جوانب حيث تضمن الجانب الاول الاطار المنهجي للدراسة وتضمن صياغة الاشكالية ووضع التساؤلات الفرعية واهداف الدراسة التي تسعى الى تحقيقها واهمية الدراسة كما تضمنت اسباب اختيار الموضوع وتحديد منهج الدراسة وطبيعة الدراسة وتحديد مجتمع البحث وعينة الدراسة وكذلك تحديد ادوات جمع البيانات والمعلومات وعرض بعض الدراسات السابقة التي لها علاقة بالموضوع، واخيرا تحديد مصطلحات الدراسة وتعريفها لغة واصطلاحا وتعريفها اجرائيا، اما الجانب الثاني المتعلق بالدراسة فاشتمل على ثلاثة مباحث المبحث الاول ماهية الالعاب الالكترونية والذي تضمن تعريف الالعاب الالكترونية ونشأتها وانواعها والخصائص التي تتميز بها الالعاب الالكترونية، أما المبحث الثاني اشتمل على التحصيل الدراسي الذي تضمن تعريف التحصيل الدراسي وانواعه والعوامل المؤثرة فيه وكذلك مبادئ اهداف التحصيل الدراسي، أما المبحث الثالث اشتمل على ماهية المراهقة فقد تم تعريف المراهقة وخصائصها وعلاقة المراهق بالأسرة والمدرسة والعلاقة بين المراهق والأستاذ، اما الجانب الثالث فقد تضمن الدراسة الميدانية والتي تمثلت في عرض وتحليل ووصف بيانات المتعلقة بعادات استخدام لعبتي بابجي " PUPG " وفري فاير " FREE FAIR" من طرف عينة الدراسة في المحور الأول، أما المحور الثاني تضمن الحاجات واشباعات التي حققتها لعبتي بابجي " PUPG " وفري فاير " FREE FAIR" لدى عينة الدراسة المراهقين وكذلك اثر لعبتي بابجي " PUPG " وفري فاير " FREE FAIR" على التحصيل الدراسي لدى مستخدمي، وفي الاخير عرض النتائج التي توصلت اليها الدراسة .

الإطار المنهجي

- تحديد الإشكالية
- أسباب الدراسة
- أهمية الدراسة
- أهداف الدراسة
- تحديد المفاهيم
- منهج الدراسة أدوات جمع المعلومات
- مجتمع البحث وتحديد العينة
- الدراسات السابقة

-تحديد الإشكالية:

أدى التطور التكنلوجي الهائل في جميع جوانب الحيات الاجتماعية والثقافية والفكرية إلى فتح تطلعات مستقبلية جديدة التي أسهمت في جعل العالم قرية صغيرة متخطية الحواجز الزمنية والمكانية حيث نتج عن هذا التطور اختراع وسائل تكنلوجيا جديدة كالكمبيوتر والهواتف الذكية واللوحات الإلكترونية، التي زادت انتشارها في السنوات الأخيرة بعد أن أصبح الإقبال عليها من جميع أفراد المجتمع وأصبح الحصول عليها سهلا ومتاحا، الذي جعلها موردا اقتصاديا كبيرا لعدة دول.

وقد جاء ذلك نتيجة البحث والتطوير المستمر، ومما يمير هذه الوسائل (الكمبيوتر، الهواتف الذكية.. إلخ) أن لها خصائص لم تكن متوفرة من قبل وارتبطت بالعديد من جوانب الحياة، حيث أنها ساعدت الكثير من الناس في التواصل بينهم بسهولة وربط الأشخاص الذين يعيشون بعيدا عن بعضهم، حيث أصبحت هذه الأجهزة تفتح أبواب العالم أمامنا وتنقلنا للتجول فيه كأنه بيننا.

كما أن لهذه الأجهزة خاصة الكمبيوتر، الهواتف الذكية العديد من الخدمات والوظائف فاقت في الوقت الراهن بعض الخدمات التي كانت تقدمها من قبل بل أصبحت تقدم خدمات مذهلة كتواصل بمكلمات صوتية ومكالمات الفيديو والتصوير بدقة واحترافية وتخزين المعلومات بكميات كبيرة، وإنشاء قوائم المهام والابحار في الشبكة العنكبوتية وتبادل الإرساليات الصغيرة والوثائق والصور ولفيديوهات، وأضحت هذه الأجهزة الوسيلة الأساسية في ممارسة الألعاب الإلكترونية.

فالألعاب الإلكترونية تعتبر مصدرا هاما للترفيه من طرف كل فئات المجتمع و خاصة المراهقين في الوقت الحالي حيث أصبحت هذه الألعاب الإلكترونية متوفرة و بشكل كبير و غير محدود و بأقل تكاليف و أصغر حجما عن طريق الهواتف الذكية و الألواح الإلكترونية ، هذه الميزة جعلتها تنتشر بشكل واسع و غير محدودة المكان و الزمان، حيث أصبح الشباب و الأطفال يقضون أوقات هامة و كبيرة في اللعب و التسلية و قد أثبتت العديد من الدراسات أن أغلبية الألعاب التي يلعبها المراهقين تميل إلى العنف و الحرب خاصة من جانب الذكور مثل دراسة" Griffith and hunt" سنة 1995 و التي رجحت أن الذكور يحبون لعب العاب العنف و الحرب من أجل إثارة إعجاب الأصدقاء و رفع التحدي برغم أن الإناث و في الطريق لإدراك أنفسهن فإن لهن نفس الدافعية و المستوى من الميل لهذه الألعاب، كما أن الوقت المقضي في لعب العاب الإلكترونية غير متكافئ للجنسين، أذ أن الذكور على أي حال يميلون لممارسة ألعاب الإلكترونية في الإنترنت بينما يميل الإناث استعمال الإنترنت في أعمال أخرى .

كما تعتبر مرحلة المراهقة هي الركيزة الأساسية في حياة الفرد ، إذ أن فيها تتحدد ملامح شخصيته من خلال ما يكتسبه من مهارات و خبرات و قيم ، لأنه يمر بمراحل متعددة لكنه في فترة معينة من حياته يكون في حالة تمدرس فهي لأهم مراحل التي يمر بها ، فالمراهق شريحة حساسة في المجتمع فهو ملتزم بنظام تربوي و تعليمي يسعى من خلاله إلى التعليم و التكوين حيث نجد أن عليه القيام بواجبات و التزامات مدرسية يقاس من خلالها تحصيله العلمي و الدراسي ، لكن في ظل التطور التكنولوجي الهائل الذي يشهده العالم اليوم فرض عليه استخدام هذه التكنولوجيا خاصة في جانب الترفيه و التسلية بلعب ألعاب الإلكترونية و عليه يمضي المراهق وقته في لعب هذه الألعاب التي تطورت و أصبحت تحاكي الواقع أكثر من الخيال ، حيث تتمتع هذه الألعاب بمميزات عالية الجودة في التصميم و الألوان و برغم من أن لها فوائد عديدة لهذه الألعاب مثل التركيز و الانتباه و قضاء وقت ممتع ، لكن لها أثار سلبية كبيرة نتيجة استعمال المفرط و الإدمان عليها كما يمكن أن يكون لها أثر كبير على التحصيل الدراسي لتلميذ المراهق .

و من بين هذه الألعاب الشائعة لدى المراهقين و الشباب في الوقت الحالي لعبتي " **pupg** " و " **free faire** " و هم أحد أنواع الأكثر انتشارا و تعتبر هذه الألعاب كألعاب الحركة و القتال و الهدف منها هو الفوز و البقاء ، فرابح هو من يصل حتى نهاية المعركة ، كما تتيح هاته الألعاب التواصل بالكلام عن طريق ميزة المحادثة الصوتية و يمكن للاعبين أن يختاروا اللعب منفردين أو في فريق صغير مكون من أربعة أفراد ، و تلعب هاتين اللعبتين عن طريق أجهزة الكمبيوتر أو الهواتف الذكية أو الأجهزة اللوحية عبر الإنترنت الذي جمع المحاربين من كل أنحاء العالم في الوقت نفسه .

فما هو أثر لعبتي " pubg" و " free faire " على التحصيل الدراسي للتلميذ المراهق ؟

– التساؤلات الفرعية:

- ماهي لعبتي " pubg" و " free faire" ؟
- ماهي الدوافع والعادات جراء لعبتي pubg" و" free faire" ؟
- ما هي الإشباعات التي تحققها هاتين اللعبتين لدى فئة المراهقين المتمدرسين ؟
- ما تأثيرات لعبتي pubg" و " free faire" على المراهقين ؟
- ما مدي تأثير مدة ممارسة الألعاب على التحصيل الدراسي للتلميذ المراهق ؟
- هل تؤثر لعبتي" **pubg**" و " **free faire**" على التحصيل الدراسي لدى التلاميذ المراهقين؟

- **أسباب اختيار الموضوع :**

أ- أسباب ذاتية:

تتمثل الأسباب الذاتية في اختيار الموضوع الرغبة في معرفة مدى انتشار الواسع للألعاب الإلكترونية و خاصة لعبتي " pubg " و " free faire " لدى المراهقين و خاصة المتمدرسين و تأثيرها على كل جوانب حياتهم خاصة الحياة المدرسية، إضافة إلى عملي كمشرف التربية أردنا من خلال هذه الدراسة معرفة الأشياء المثيرة و الجذابة في هذه الألعاب و التوجهات التي تروجها و التي جعلت التلاميذ المراهقين يتوجهون نحوها و يقضون العديد من الساعات في لعبها إضافة الى معرفة مدى تأثر هذه الألعاب على حياة التلميذ و خاصة تحصيله الدراسي .

ب- أسباب موضوعية:

يعتبر موضوع أثر لعبتي " pubg " و " free faire " على التحصيل الدراسي للتلميذ المراهق موضوعا ذا أهمية كبيرة ولكون هذا الموضوع لم يدرس بطريقة مكثفة على الرغم من أهميته و إلزامية دراسته و البحث فيه:

- الانتشار الواسع للعبتي " pubg " و " free faire " وشيوعها على الهواتف الذكية والأجهزة اللوحية خاصة وتأثيرها على التحصيل الدراسي للتلميذ المراهق في الجزائر خاصة و المجتمعات العربية خاصة.
- حداثة الموضوع رغم انه يرتبط بالعديد من المجالات والعلوم الاجتماعية والإنسانية.
- قلة الأبحاث والدراسات حول موضوع تأثير الألعاب الإلكترونية " pubg " و " free faire " على التحصيل الدراسي للتلميذ المراهق خاصة في جامعات الجزائرية بالرغم من أهميته.

- **أهميــة الدراسة:**

تكمن أهمية الدراسة في أهمية الموضوع و هو تأثير الألعاب الإلكترونية " pubg " و " free faire " على التحصيل الدراسي للتلميذ المراهق و باعتبار هاته الألعاب ألعابا ترفيهية تساعد على قضاء وقت مريح و تساعد على التركيز ، و بالنظر إلى مدى الانتشار الواسع و الكبير لهذه الألعاب خاصة لدى التلاميذ المراهقين إلا أن لها مخاطر كبيرة و في طرحنا لهذا الموضوع الذي يستهدف مدى تأثير هاتين اللعبتين على التحصيل الدراسي للتلميذ المراهق من خلال الإجابة على التساؤلات المطروحة حول إقبال التلميذ المراهق على هذه الألعاب و دوافع استخدامها ، و باعتبارها دراسة حديثة و جديدة كانت نتيجة

التطور التكنولوجي في مجال الترفيه و مجال الاتصال ، حيث أصبحت تمارس في العديد من الأوقات و غير محدودة المكان من طرف التلميذ المراهق لأنها تتميز بتقنيات عالية و تصميم رائع بإضافة إلى تقديم معلومات علمية حول التخصص .

أهداف الدراسة:

تهدف هذه الدراسة إلى جملة من الأهداف وهي:

- معرفة أساب إقبال التلاميذ المراهقين على استخدام الألعاب الإلكترونية " **pubg** " و " **free faire**
- الكشف عن دوافع وراء استخدام لعبتي " pubg " و " free faire " .
- معرفة تأثير الألعاب الإلكترونية " pubg " و " free faire " على التحصيل الدراسي للتلميذ المراهق

تحديد المفاهيم والمصطلحات:

1. **الأثر**:

لغة: جمع أثار أو علامات، أو وشم متخلف من شيء ما، "أثار أقدام، أثار عجلات في الرمل"، هو عمل غالبا ما يكون تدريجيا ومتواصلا يمارسه شخص أو شيء على شخص أو شيء، أثر يؤدي إلى تغيرات[1].

اصطلاحا: تعرفه موسوعة علوم الإعلام والاتصال هو نتيجة الفعل الذي ظهر جراء مؤثر ما الأثر هو نتيجة الاتصال، وهو يقع على المرسل والمتلقي على السواء وقد يكون الأثر نفسي واجتماعي و يتحقق أثر وسائل الإعلام من خلال تقديم الأخبار والمعلومات والترفيه و الإقناع وتحسين الصورة الذهنية[2].

إجرائيا: هو التغيرات التي أحدثتها الوسائل الاتصالية الحديثة كأجهزة الكومبيوتر والهواتف الذكية على الفرد المستخدم سواء من ناحية الأفكار والاتجاهات أو السلوكيات، ونقصد به في دراستنا هو التغيير الذي يحصل للتلميذ المراهق نتيجة استخدامه للعبتي "pubg " و " free faire ".

[1] **المنجد في اللغة العربية المعاصرة**، ط 1، دار المشرق، بيروت، لبنان ،2000، ص 6

[2] عماد مكاوي و ليلى حسين السيد، **الاتصال ونظرياته المعاصرة**، دار المصرية اللبنانية، مصر، 2001، ص52.

2. ألعاب الإلكترونية:

اصطلاحا: هو نشاط ترويجي ظهر أواخر الستينات، و نشاط ذهني بالدرجة الأولى، يشمل كل ألعاب الفيديو الخاصة و العاب الكومبيوتر ، العاب الهواتف الذكية و اللوحات الالكترونية بصفة عامة يضم كل الألعاب ذات صيغة إلكترونية و هي برنامج معلوماتي حيث يمارس هذا النشاط بالطريقة التي تمارس به الأنشطة الأخرى ، كون وسائل التي تعتمد عليها الأخيرة حاصة بها و نقصد به الحواسيب المحمولة و الثابتة الهواتف النقالة، التلفاز إلى غير ذلك من الوسائط، و تمارس هذه الأخيرة بشكل فردي أو جماعي عن طريق الأنترنت[1]

3. التحصيل الدراسي:

لغة: حصل الشيء، يحصل حصولا، وقد حصلت الشيء تحصيلا أي تجمع وثبت.

اصطلاحا: يعرفه فجابلن على أنه مستوى محدد من الآراء الكفاءة في العمل المدرسي، كما يقيم من قبل المعلمين، أو عن طريق الاختبارات المقننة أو كليهما[2].

إجرائيا:

هو مجموعة المعلومات والمعارف والمكتسبات التي يتلقاها ويكتسبها التلميذ خلال فترة حياته الدراسية، ويسترجعها عند الحاجة إليها، وتكون نتيجة التحصيل إما إيجابية أو سلبية عن طريق المرور بامتحانات واختبارات.

4. التلميذ:

لغة: جمع تلاميذ وتلامذة.

طالب العلم و خصه أهل العصر بالطالب الصغير في المراحل الدراسية الأولى: تلميذ في مدرسة ابتدائية، التلميذ خادم لأستاذ من أهل العلم أو الفن أو الحرفة، و التلميذ طالب العلم[3]

اصطلاحا:

إن مصطلح التلميذ يعني: " المزاول للتعليم الابتدائي أو المتوسط أو الثانوي " ويعرف التلميذ بأنه المحور الأول والهدف الأخير من كل عمليات التربية والتعليم، فهو الذي من أجله تنشأ المدرسة وتجهز

---

[1] مريم قويدر، **أثر الألعاب الإلكترونية على سلوكيات الأطفال**، رسالة ماجستير جامعة الجزائر 2012، ص 21.

[2] أحمد كمال وعدلي سليمان، **المدرسة والمجتمع**، مكتبة أنجلو المصرية، مصر، 1972، ص48

[3] إبراهيم مصطفى وآخرون: **المعجم الوسيط**، الجزء الأول، المكتبة الإسلامية، اسطنبول، تركيا، ص87.

بكافة الإمكانيات، فلا بد أن كل هذه الجهود الضخمة التي تبذل في شتى المجالات لصالح التلميذ، ولابد أن يكون لها هدف يتمثل في تكوين روحه، عقله وجسمه ومعارفه واتجاهاته[1].

اجرائيا:

هو ذلك التلميذ الذي يزاول دراسته بالطور الابتدائي والمتوسط والثانوي، وهو الركن الأساسي في القيام بالعملية التعليم والعملية التربوية.

5. المراهق:

لغة:

كلمة مراهقة مي مشتقة من فعل " رهق " بمعنى غشا أو لحق أو دنى، فهي تفيد معنى الاقتراب أو الدنو من الحلم، فالمراهق بهذا المعنى هو الفرد الذي يدنوا من الحلم واكتمال النضج[2].

ويعرفه ابن منضور في لسان العرب: " غلام مراهق أي مقارب للحلم "[3]

اصطلاحا:

يقول الدكتور محمد عطا حسين العقل أستاذ علم النفس المشارك بكلية المعلمين بالرياضة: أن المراهقة " **adolscens**" مشتقة من الفعل اللاتين "**ad- olesecro** " والذي يعني تدرج نحو النضج الجنسي والجسمي والعقلي والاجتماعي والسلوكي، وهي فترة في مجرى النمو لها بداية ونهاية، بدايتها البلوغ حيث يتحقق نضج الجنسي للفرد، ونهايتها الرشد يحث يتحقق النضج الاجتماعي والانفعالي، فهي عملية بيولوجية في بدايتها "نضوج جنسي " و اجتماعية في نهايتها الاستقلال عن الكبار، وقد اختلف العلماء على تحديد بداية المراهقة و نهايتها، ما بين 13 سنة إلى 21 سنة و يميل العلماء إلى تقسيمها مراهقة مبكرة من سنة 13 إلى السنة 17، ومراهقة متأخرة من سنة 18 إلى السنة 17 و كل مرحلة لها خصائصها[4].

---

[1] سوفي نعيمة، **الاستراتيجيات المعتمدة من طرف الأستاذ داخل القسم ودورها في تنمية القدرة على التحكم في حل المشكلات الرياضية لدى تلاميذ الطور المتوسط**، قسم علم النفس والعلوم التربوية وارطوفونيا، كلية العلوم الإنسانية والاجتماعية، جامعة منتوري، قسنطينة، 2011-2010 ص 55.

[2] فؤاد الباهي السيد، **الأسس النفسية من الطفولة إلى الشيخوخة**، دار الفكر العربي، القاهرة، 1997، ص272

[3] أبو الفضل جمال الدين، محمد بن مكرم بن منظور، **لسان العرب**، ط 1، مجلد تاسع، دار صادر، بيروت،1995، ص132.

[4] محمد صديق محمد حسن، **مرحلة المراهقة بين مسؤولية الأسرة ودور المجتمع**، مسؤول التحقيقات الصحفية، سكرتارية التحرير،2005، ص 58

إجرائيا: هي من أهم المراحل التي يمر عليها النسان في حياته وهي المرحلة العمرية الفاصلة بين مرحلة الطفولة والرشد، حيث تحدث فيها تغيرات جسمية ونفسية واجتماعية واسعة باعتبارها مرحلة نضوج في مختلف الجوانب.

منهج الدراسة وأدوات جمع المعلومات:

أ. منهج الدراسة:

المنهج هو عبارة عن مجموعة العمليات والخطوات التي يتبعها الباحث في ضبط أبعاد، مساعي وأسئلة وفرضيات البحث[1].

وعرفه "أنجرس موريس " على أنه كيفية تصور وتخطيط العمل حول موضوع ما، إنه يتدخل بطريقته أكثر أو أقل إلحاح، بأثر أو أقل دقة في كل مراحل البحث أو في هذه المرحلة أو تلك، كما يمكن إرجاع كلمة منهج إلى ميدان خاص يتضمن مجموعة من الإجراءات الخاصة بمجال دراسة معين[2].

تعتبر هذه الدراسة من الدراسات أو البحوث الوصفية التي تستهدف تصوير و تحليل و تقويم مجموعة معينة أو موقف اجتماعي معين و دراسة الحقائق الراهنة المتعلقة بظاهرة ما[3]، و بتالي فإن المنهج المستخدم في هذه الدراسة هو المنهج المسحي ، و هو طريقة جمع البيانات من أعداد كبيرة من المبحوثين عن طريق الاتصال بمفردات مجتمع البحث عن طريق الاتصال المباشر أو استعمال أي طريقة أخرى من خلال أدوات معينة مثل المقابلة و الاستمارة التي تحتوي على أسئلة مقننة و التي عن طريقه يمكن الوصول إلى معرفة أثر الألعاب الإلكترونية على التحصيل الدراسي للتلميذ المراهق .

ب- أدوات جمع المعلومات:

بعد تحديد مشكلة الدراسة وتحديد المنهج المناسب في دراسة المشكلة وكذلك تحديد مجتمع البحث وعينة الدراسة تم استخدم نوعين من أدوات جمع البيانات وهما:

1. الاستمارة أو الاستبيان:

[1] زرواتي رشيد، **تدريبات على منهجية البحث العلمي في العلوم الاجتماعية**، طبعة 3، ديوان المطبوعات الجامعية، الجزائر، ص 176

[2] موريس أنجرس، **منهجية البحث العلمي في العلوم الإنسانية**، ترجمة بوزيد صحراوي، كمال بوشرف، سعيد سبعون، طبعة ثانية، دار القصبة للنشر والتوزيع، الجزائر، 2008 ص 99

[3] مريم قويدر مرجع سبق ذكره، ص 21.

وتعرف استمارة الاستبيان بانها قائمة تتضمن مجموعة من الاسئلة المعدة بدقة ترسل الى عدد كبير من افراد المجتمع الذين يكونون العينة الخاصة بالبحث، كما تعتب وسيلة لتجميع البيانات والمعلومات من مصادره[1].

وفي هذه الدراسة تم الاعتماد على استمارة ورقية تم توزيعها و سحبها بطريقة السحب بالخبرة لجمع المعلومات من عينة الدراسة والتي تتمثل في التلاميذ المراهقين الذين يستخدمون لعبتي" pubg" و " free faire " عبر القيام بدارسة ميدانية ببعض متوسطات بلدية آفلو ولاية الاغواط.

مجتمع البحث وعينة الدراسة:

أ. مجتمع البحث:

هناك من يطلق عليه المجتمع الأصلي ويقصد به كامل افراد أو احداث أو مشاهدات موضوع البحث او الدراسة[2].

ويتكون مجتمع البحث من التلاميذ المراهقين مستخدمي لعبتي " pubg" و " free faire "والذين يتمدرسون في متوسطات بلدية آفلو، حيث تم تحديد أربع متوسطات للقيام بالدراسة الميدانية فيها وهم:

- متوسطة الشهيد شنوف عبد القادر
- متوسطة الشهيد شنافي مداني
- متوسطة الشهيد جريتل الطيب
- متوسطة محمد بجرة (الجديدة)

ونظرا لكبر مجتمع البحث حيث أن عدد التلاميذ المتمدرسين بهذه المؤسسات هو 3588 تلميذ وهو مجتمع يتطلب الكثير من الجهد والوقت، تم تحديد تلاميذ مستوى السنة رابعة متوسط حيث قدر عددهم في المؤسسات الأربعة ب 712 تلميذ، تم القيام بالدراسة الميدانية وتوزيع الاستمارة على التلاميذ بعد نهاية الثلاثي الثاني في الفترة الزمنية مابين شهري أفريل وماي.

بعد قيامنا بالدراسة الميدانية في المؤسسات حيث تم توزيع الاستمارة على التلميذ داخل الأقسام وشرحها لهم منبهين على أن هذه الاستمارات لا توظف إلى في مجال البحث العلمي بناءا على أجوبتهم التي يجب أن تكون صريحة وشخصية.

---

[1] مروان عبد المجيد ابراهيم، **اسس البحث العلمي**، مؤسسة الوراق، الاردن، 200، ص 165

[2] عبيدات محمد واخرون، **منهجية البحث العلمي والقواعد والمراحل والتطبيقات**، كلية الاقتصاد والعلوم الادراية، جامعة الأردنية دار وائل النشر، الأردن 1999، 84.

تحصلنا في النهاية على 94 مفردة قاموا بالإجابة على الاستمارة وهم بالتالي التلاميذ المراهقين المستخدمين للألعاب الإلكترونية " pubg" و " free faire ".

الدراسات السابقة:

أ. الدراسة الأولى:

موضوع الدراسة: أثر الألعاب الإلكترونية على سلوكيات لدى الأطفال (دراسة وصفية تحليلة على عينة من الأطفال المتمدرسين بالجزائر العاصمة)

رسالة ماجستير في علوم الإعلام والاتصال

اسم الباحثة مريم قويدر، زمن الدراسة 2012/2011

مكان الدراسة جامعة الجزائر 3 كلية العلوم السياسية والإعلام قسم علوم الإعلام والاتصال.

استخدمت الباحثة المنهج الوصفي وأدوات الدراسة الملاحظة المقابلة والاستمارة

عينة الدراسة عينة قصديه عمديه قدرت ب 200مفردة من المتمرسين الذين يمارسون الألعاب الالكترونية والتي تتراوح أعمارهم بين 07 و12 سنة وتم اختيارهم من المدارس الابتدائية.

ووصلت الباحثة إلى جملة من النتائج وهي:

- يتمتع غالبية أفراد العينة بقدر كبير من الحريات داخل البيت فهم يملكون حرية التصرف والدراسة واللعب والترفيه في أوساط عائلاتهم في حدود المعقول مع الانقياد للقوانين أسرهم والتكييف حريتهم بحسب نمط العائلة ومحيطها الاجتماعي.
- يملك أغلبية أفراد العينة على اختلاف جنسهم وفياتهم ومستوياتهم أجهزه العاب الالكترونية في البيت وهذا يدل على ان اغلبيه مفردات العينة يملكون الإمكانيات المادية لشراء أجهزة الألعاب الالكترونية على اختلاف أنواعها وأشكالها وأسعارها
- هناك فروق بين الإناث والذكور العينة في نوعيه الأمور المقلدة لدى كل جنس فأكثرية الذكور يقلدون الأبطال المفضلين في الحركات نوعيه الألعاب التي يلعبونها من العاب قتاليه وحربية والعاب رياضيه في حين نجد أن أكثر الإناث يقلدن الأبطال المفضلين في اللباس بحكم أن الإناث يميلنا كثيرا للاهتمام بلباسهن ومظهرهن فهن يقلدنا أبطال وبطلات الألعاب في طريقه لبسهم ونوعيه هندامهم.

ب. الدراسة الثانية:

موضوع الدراسة: الطفل الجزائري والعاب الفيديو" دراسة في القيم والتأثير
شهادة الدكتوراه في علوم الإعلام والاتصال .
إسم الباحث أحمد فلاق، زمن الدراسة 2009/2008
مكان الدراسة جامعة الجزائر 3 كلية العلوم السياسية والإعلام قسم علوم الإعلام والاتصال.

واعتمد الباحث على المنهج المسحي لمسح مضمون العاب الفيديو التي تنتشر في السوق الجزائرية، أو مسح جمهور هذه الألعاب من الأطفال وبالنسبة للأدوات المستخدمة في هاته الدراسة أداة تحليل المضمون واستمارة استبيان، وطبقت هاته الدراسة على الأطفال المتمدرسين الذين تتراوح أعمارهم ما بين 9 و12 سنة أي تلاميذ المرحلة الابتدائية.

ووصل الباحث إلى نتائج التالية :

- تأتي ممارسة العاب الفيديو في مقدمة النشاطات الترفيهية التي يقبل عليها أفراد العينة .
- المستوى المعيشي له تأثير على نوع الأجهزة المستخدمة.
- تأثير العاب المغامرات في مقدمة العاب الفيديو المفضلة لدى العينة
- الذكور أكثر انجذابا لما هو حركي لذا جاءت الأمور الحركية المتعلمة في الصدارة ثلثها الأمور العقلية والأمور الأخلاقية.

ت. الدراسة الثالثة:

موضوع الدراسة: أثر الألعاب الإلكترونية عبر الهواتف الذكية على التحصيل الدراسي للتلميذ الجزائري.

شهادة الماستر في علوم الإعلام والاتصال تخصص اتصال وعلاقات عامة
إسم الباحث أميرة مشري، زمن الدراسة 2017/2016
مكان الدراسة جامعة العربي بن مهيدي أم البواقي.
توصلت الباحثة إلى:

- كشفت الدراسة أن أغلب التلاميذ يستخدمون الألعاب الإلكترونية يوميا، وهذا راجع إلى الاستخدام المفرط لهذه الألعاب حسب أفراد العينة .
- أكدت الدراسة ان اغلب التلاميذ يفضلون لعبة SUBWAY حسب رأي المبحوثين.
- أكدت الدراسة أن أغلب التلاميذ تجذبهم متعة الفوز في الألعاب الإلكترونية .

- أكدت الدراسة أن أغلب الأولياء لم يتم استدعائهم من قبل الأساتذة بسبب إهمال التلميذ لدروسه

الاستفادة من الدراسات السابقة:

- استعنا بالدراسات السابقة في الجانب النظري ببعض المراجع
- ساعدتنا في طرح الإشكالية
- وكذلك في الجانب الميداني من خلال إعداد استمارة البحث التعرف على الخطوات المنهجية المتبعة.

الإطـــار النـــظري

المبحث الأول: ماهـــــية الألعاب الإلكترونية

المطلب الأول: تعريف الألعاب الإلكترونية

المطلب الثاني: نشـــــأة الألعاب الإلكترونية

المطلب الثالث: أنواع الألعاب الإلكترونية

المطلب الرابع: خصائص الألعاب الإلكترونية

المبحث الثاني: التحصيل الدراسي

المطلب الأول: تعريف التحصيل الدراسي

المطلب الثاني: أنواع التحصيل الدراسي والعوامل المؤثرة فيه

المطلب الثالث: مبادئ وأهداف التحصيل الدراسي

المطلب الرابع: أهمية التحصيل الدراسي

المبحث الثالث: ماهيـــــة المراهقة والمراهق

المطلب الأول: مفهوم المراهقة

المطلب الثاني: خصائص المراهقة

المطلب الثالث: علاقة المراهق بالأسرة والمدرسة

المطلب الرابع: العلاقة النفسية بين المراهق والأستاذ

1. المبحث الأول: ماهية الألعاب الإلكترونية

1.1 المطلب الأول: تعريف الألعاب الإلكترونية

تعرف اللعب الإلكترونية بأنها برنامج حاسب آلي يكتب بإحدى لغات البرمجة مثل (لغة سي أو فيجوال بيسك) و هذا البرنامج إما أن يعمل على الحاسب الشخصي العادي أو الهواتف المحمولة الذكية أو على جهاز ألعاب محدد مثل البلاي ستيشن أو الإكس بوكس على سبيل المثال[1].

ويمكن تعريف اللعبة الإلكترونية (ألعاب الفيديو):" هي مجموع نشاطات اللعب ذات طابع إعلام ألي، تتضمن عدا تفاعليا وصورا في حالة حركة، أنشأت منذ أكثر من ثلاثين سنة في الولايات المتحدة واليابان، وهي تشكل صناعة مزدهرة ومريحة ومتطورة، فقد اخترعت الألعاب الإلكترونية من طرف جماعات وفرق تطوير متكونة من عدة اختصاصات أهمها:

- المصممون المختصون في تصور التصميم الذي يرتكز عليه اللعب كالكون، القواعد الرسومات والمناظر المحيطة بمكان اللعب.. إلخ
- الفنانون المختصون في إنتاج المحتوى البصري للشخصيات المتحركة للعبة كالأبطال، الوحوش، السيارات.. إلخ
- التقنيون المبرمجون المختصون في تطوير محرك اللعبة وأزرار القيادة ومختلف أجهزة التحكم، إلا إذا كانت الأخيرة قد اشتريت من شركة أخرى مختصة في الإلكترونيات، وفي هذه الحالة فإن مبدأ عمل اللعبة يجب أن يبرمج من طرف صانعيه، إذا كان من المفيد لهم أيضا مهمة صنع الأدوات المناسبة لمحرك اللعبة مثل تصنيع الأقراص والبطاقات الإلكترونية التي تحمل برنامج اللعب، هذه الفوائد تجعل إنتاج الألعاب سهلا وأكثر بساطة.

فألعاب الإلكترونية أو كما تسمى أيضا " البرنامج المعلوماتي للألعاب lundiciel " هي النشاط الترفيهي الأكثر استعمالا في مجال الألعاب المختلفة، أين تجد العنصر الأساسي فيها الشعور بالصورة التي تنتجها وتصدرها مختلف أجهزة نظام الإعلام الآلي المستعملة من طرف الفرد الذي يدعى اللاعب[2].

تظهر هذه الألعاب على نظام الإعلام الآلي بواسطة لواحق جهاز الكومبيوتر، الذي يعتبر الجهاز الأكثر استعمالا سنة2005، وهي الفأرة، الوحدة المركزية، أجهزة القيادة وسائل التحكم الموصولة بالحدة

[1] رافت صلاح الدين، **الألعاب الإلكترونية وآثارها على الأطفال**، مركز أبواب الإعلام، 2015 ص 15

[2] مريم قويدر، مرجع سبق ذكره، ص59

المركزية، إضافة إلى مختلف أجهزة الألعاب الالكترونية الحديثة والقديمة، فاللعبة الإلكترونية تعطي إمكانية اختراع عالم ذو ابعاد ثلاثة بحيث ان هذه القدرة تستخدم عموما لاختراع عالم مختلف كليا عن الواقع، ومع هذه القدرة فالمخترعون لهم إمكانية عرض – أحيانا تهرب من الواقع – بديل للعالم الحقيقي مثل الذي نجده في الادب او السينما مع عالم الخيال او" Medieval" لكن ومن جهة أخرى قد يكون العالم المخترع عبارة عن تقليد للعالم الحقيقي مع العاب التظاهرات الرياضية او الحربية[1].

تختلف درجة صعوبة اللعبة الالكترونية فقد تكون بسيطة كان تعرض مربعا تتحرك داخله كرة صغيرة، او لعبة كرة طاولة وقد تكون في غاية التعقيد والصعوبة، مثل الألعاب الالكترونية الحديثة التي تعرض الصور المجسمة وتحرك على الشاشة عشرات من الشخصيات والطائرات والصواريخ في وقت واحدن وكذلك الألعاب ثلاثية الابعاد، كما ان الألعاب الحديثة تستطيع عرض ملايين الألوان بدرجات مختلفة وبها مؤثرات صوتية لا تقل كفاءة عن تلك التي نسمعها في الأفلام السينمائية الحديثة.

ويرى "سيان اوريالي Sean OReilly " في دراسة له حول الألعاب الفيديو ان لعبة الفيديو هي وسيلة اعلام جديدة تنص على تجربة مستخدم لوسائل الإعلان الجديدة والتي تكون بعض مستوياتها اكبر من التفاعل التفاعلية كما يقول "ديفيد مارشال David Marshall " هي ان يكون الجمهور كمشاركين في اكمال النموذج وله معنى فقانون ممارسة اللعبة هو التفاعلية في ان تعالج باللاعب الطابع او البيئة على الشاشة مع وحدة تحكم او ذراع التحكم ووضعها خارج دور عند الجمهور السلبي بمعنى اكثر حرفية[2].

فهذه الطريقة هي ابسط طريقة لتعريف التفاعل في الألعاب الإلكترونية لأنه على مستوى أكثر تعقيدا من هذا، كما ان الجمهور كمشارك لا يشارك فقط في الإجراءات مبرمجة مسبقا البسيطة والضيقة من ناحية الميزة، بل أيضا يكمل معنى سردية ووصفية مع حالة الإجراءات او القرارات في اللعبة.

كما يقول "ديفيد مارشال Marshall David " ليس فقط القيام بألعاب الفيديو أصلا يشمل مستويات العميقة للتفاعل، ولكن مع ظهور ألعاب الكمبيوتر على شبكة الإنترنت بالكامل، وقدرة وحدات الجيل

[1] رافت صلاح الدين، مرجع سبق ذكره، ص15

[2] مريم قويدر، مرجع سبق ذكره، ص 59-60

القادم مثل " بلايستايشن 3 " وأجهزة "الإكس بوكس 360" للوصول إلى شبكة الانترنيت، وكما أنها لا تسمح أبدا بالاتصال من قبل الذي تم التوصل إليه في الألعاب[1].

2.1 المطلب الثاني: نشأة الألعاب الإلكترونية

يعود تاريخ الألعاب الإلكترونية إلى سنة 1947م، حينما اخترعً البروفسور الأمريكي توماس ت. جولد سميث الابن لعبة أطلق عليها " أداة أنبوب الأشعة المهبطية المسلية" بينما شهد العقد التالي اختراع عدة ألعاب بسيطة مثل: " نيمرود سنة 1951م" في بريطانيا، و"OXO سنة 1952م" بواسطة البروفسور البريطاني ألكساندر س. دوغلاس[2].

و أول من طور لعبة كمبيوتر تفاعلية وكان اسمها " لعبة التنس للاعبين Two For Tennis" هو الباحث " ويليام هيجينبوتام Hijinputh. W " ومساعدوه من مختبر بروكنهاقن الوطني التابع لوزارة الطاقة الأمريكية وذلك عام 1958م وكان الهدف من تطوير هذه اللعبة الترفيه عن زوار قسم الأدوات في المختبر، ولم يكن هيجينبوتام يتوقع أن تصل آفاق هذه التقنية إلى أبعد من حدود الترفيه، حتى أنه لم يسجل هذه اللعبة في براءة اختراع إذ أنه لم يعلم أن الألعاب الإلكترونية ستصبح يوما سوقا رائجا يفوق حجمه 30مليار دولار سنويا في مختلف أنحاء العالم[3].

لعل أشهر الألعاب في الولايات الأمريكية الأن ليست البيسبول، أو كرة القدم، أو التنس، بل الألعاب الإلكترونية ، وقد ظهرت ألعاب الفيديو منذ عام 1979 كنتيجة لامتزاج ألعاب الحاسب الإلكتروني بالخيال العليمي و تطوير استخدامات التليفزيون، ويمكن استخدام هذه الألعاب من خلال وضع عملات معدنية ف جهاز خاص بالمحلات العامة، أو من خلال ماكينات خاصة داخل المنزل، و ينف الأمريكيون على هذه الألعاب أكثر من مليار دولار سنويا لإشباع رغباتهم لهذه الألعاب، أي أكثر من إنفاقهم على مشاهدة الأفلام السينمائية أو أجهزة التسجيل الصوتي .

---

[1] مريم قويدر، نفس المرجع السابق، ص59-60

[2] رأفت صلاح الدين، مرجع سبق ذكره ص 8

[3] بشير نمرود، **العاب الفيديو أثرها في الحد من ممارسة النشاط البدني الرياض الجماعي الترفيهي عند المراهقين المتمدرسين (ذكور)12-15 سنة، القطاع العام**، رسالة ماجستير، معهد التربية البدنية والرياضية، جامعة الجزائر،2008، ص 83.

وكانت بداية هذه الألعاب لعبة تسمى "غزاة الفضاء invaders–Space " وكان الهدف منها هو إتقان مهارة التصويب لقتل الأعداء، وتعتمد اللعبة على السرعة والمهارة والدقة، ثم ظهرت ألعاب أخرى تتناول سباق السيارات، والتصويب على أهداف ثابتة ومتحركة، وغيرها.

أول لعبة اخترعت لغرض تجاري هي لعبة الآركيد « computer space » سنة 1971م، وقد كانت تعمل عن طريق وضع القطعة النقدية كما في بعض أجهزة الآركيد الحالية، واحتوت على شاشة تلفزيون بدون ألوان، وفي نهاية الستينيات ابتكر المخترع الأمريكي ذو الأصول الألمانية رالف هـ. باير أول جهاز ألعاب فيديو ماغنافوكس أوديسي الذي أطلق في سنة 1972م، وكان أول جهاز ألعاب فيديو يتصل بالتلفزيون لعرض الصور .في عام 1972 م أيضا ظهرت شركة أتاري في سوق الألعاب الإلكترونية من خلال جهازها "بونج"، وهو أول جهاز ألعاب إلكتروني يحقق نجاحا على المستوى التجاري[1].

1.3 المطلب الثالث: أنواع الألعاب الإلكترونية

تختلف أسماء الألعاب الإلكترونية و تتنوع، يمكن ضمن هذا التنوع في تحديد ثلاث عائلات كبرى، تتطلب كل واحدة منها خصائص معينة لدى اللاعب، وتتميز بتشابه قواعدها ويتوحد هدفها.

هذه الأنواع هي:

1.1.3 ألعاب الحركة:

يتصادف ميلاد ألعاب الحركة مع ميلاد ألعاب الأرضيات **"Plate– forme** " أجداد ألعاب الفيديو التي كان أول ظهور لها في قاعات اللعب وكان لها نجاح كبير على عارضات التحكم.

فلعبة **" بونغ- Pong "** التي اخترعت عام 1972 تمثل أولى هذه الألعاب، لتتوالى بعدها عنوانين عرفت كلها نجاحا باهرا، مثل " أركانويد – Arkanoid " التي صممت على شكل لعبة تدمير أين يتوجب كسر حائط من القرميد من خلال تصويب عبر مضرب كرة ممثلة على شكل مربع بسيط[2].

---

[1] رآفت صلاح الدين، مرجع سبق ذكره، ص8

[2] احمد فلاق، **الطفل الجزائري وألعاب الفيديو، دراسة في القيم والمتغيرات**، أطروحة دكتوراه، جامعة الجزائر، كلية العلوم 2 السياسية والإعلام، قسم علوم الإعلام والاتصال، الجزائر، 2008-2009، ص 104

وكانت متوفرة على عارضة التحكم الذاتية البدائية "أتاري– **Atari**" وجاءت بعدها لعبة "تيتريس–**Tetris** وحديثا سلسلة "باكمان **Pacman** " وسلسلة "ماريو**Mario** " وترتكز هذه الألعاب 4 على التحكم في الحركة، وتتميز بتزايد السرعة والمهارة.

وتتطلب كل هذه الألعاب قدرا من التحكم في الأدوات، سواء تعلق الأمر بأزرار لوحة الرقن أو مقابض التحكم بأزرارها، وكل أداة تحكم تستعمل للجري أو القفز أو الانخفاض...إلخ، قد تستعمل بشكل منفصل أو بالتوافق.

وتستهدف الكثر من العاب الأرضيات جمهورا شابا، فأشكالها طفولية وشخصياتها مستوحاة من أبطال الرسوم المتحركة أو مجلات الرسوم، وقد نجد أحيانا استثناءات من خلال شخصيات جديدة سمحت لها نجاحاتها في الارتقاء إلى مصاف شخصيات بطلة وكل الأجيال التي تحبها أو لا تحبها، تعرفها[1].

وتتقاسم ألعاب حركات أخرى مع ألعاب الأرضيات نفس شروط النجاح (سرعة التنفيذ – التحكم في مختلف أجهزة التحكم)، لكن تتميز عنها بأهدافها الخاصة. وبتعلق الأمر بألعاب المغامرات وألعاب القتال وألعاب الرمي.

وإذا ما كانت ألعاب المغامرات تتقاطع نسبيا مع ألعاب الاستراتيجية، فإن ألعابا أخرى منها تعد بصورة قطعية ألعاب حركة. فهي تحتوي كل العناصر الخاصة بالأفلام أو روايات المغامرة. فسناريو هذه الألعاب مستوحى من الأسلوب الملحمي: فاللاعب يتقمص دور الشخصية الرئيسية أي البطل الافتراضي، لتتابع المهمات بإيقاع كبير، تتجه كلها لفك عقدة القصة. كإيجاد شخصية مختفية أو إبطال مخططات شريرة لأشرار منفردين أو عاملين في إطار عصابات منظمة، أو بكل بساطة إنقاذ نفسه، وعلى اللاعب أن بنجح في مهماته بحماية خلفيته ومواجهة كل الأخطار ولم لا تدمير كل الذين يقفون في طريقه.

ومن بين أشهر هذه الألعاب "تومب رايدر **Raider Tomb** " التي حققت نجاحا باهرا لدى الفتيات وحتى لدى الذكور رغم أن للعبة بطلة ولبس بطلا "لارا كروفت– **Croft Lara** " فهي فتاة لا تتراجع أمام أي شيء. وقد تم تجسيد هذه اللعبة في فيلم سنيمائي حقق بدوره نجاحا كبيرا.

بسناريوهات محدودة عادة، بقيت " ألعاب القتال" مستقرة في فضاء مغلق قريب من الحلبة أو تختار لنفسها فضاء مشخصا لأماكن هي مسارح للقتال، اللكمات والضربات بالرجل وبالرأس أو حتى بالسكاكين

[1] المرجع نفسه، ص 105

ومختلف الأسلحة الخاصة بالرياضات القتالية، على غرار السيف كلها مسموحة، وتسمى جملة " ألكمهم جميعا **Cognez les tous** " بتعبير لاعبي ألعاب الفيديو، وهي ألعاب تتميز عن ألعاب " قاتلوهم جميعا **Tuez les tous** " من خلال الأسلحة المستعملة.

فكل المعارك هنا تجري بأيدي عارية أو بأسلحة بيضاء، وهنا أيضا تحتل السرعة والتحكم في الأجهزة مكانة كبيرة في نجاح اللعبة، وتقترح لعبة " تيكن 3 **tekken** " مثلا، قرابة عشر شخصيات تملك كل واحدة منها تقنياتها الخاصة في القتال.

و يتطلب تنوع أشكال الهجوم الو الهجوم المضاد المتاحة ، التحريك الكثيف للأصابع[1]، أما ألعاب اقتلو هم جميعا **Shoot en up** " فهي متأثرة بشكل مطلق بالنجاح الأول الذي حققته عبر ألعاب "دوم Doom "

ويمكن اعتبار أن هذا الأخير هو الذي دشن هذا الشكل من الألعاب، طالما أن كل الألعاب التي تلته تأثرت بهذه العائلة الكبيرة التي تسمى "دوم لابك Doom Like " (أي مثل دوم) وأشهر لعبتين من هذه العائلة نذكر "كوايك Quake " و "Unreal " وهنا يمكن ملاحظة أن المبدأ وشكل التقديم في كل لعبة "اقتلوهم جميعا Shoot en up " هو نفسه. فعلى المستوى الأول من الشاشة نجد سلاحا للاعب، يجب استعماله للقضاء على الغزاة والوحوش التي تتقدم نحو اللاعب في ديكورات مستقبلية أو عوالم متوحشة. ولأن مبدأ اللعبة والسيناريو فيها محدود نسبيا، فإن نوعية الرسم والمحيط السمعي تحتل مكانة هامة.

أما ألعاب الرمي الكلاسيكية فهي تتميز عن أنواع "Shoot en up " باستقرار الأهداف المصوب نحوها. ففي الشاشة، يحتل السلاح المكانة الأولى، لكن في هذه اللعبة، اللاعب غير ملزم بالتحرك أو استطلاع عوالم مختلفة، فهذه الأخيرة تأتي نحوه على شكل جداول متوافقة مع مختلف مستويات الصعوبة. فهي تتشابه مع ألعاب الدقة وهي اقتباسات حرفية لألعاب التدمير التقليدية[2].

2.1.3 الألعاب الاستراتيجية:

تنقسم الألعاب الاستراتيجية أو كما تسملا ألعاب التفكير إلى أربعة أنواع فرعية:

أ- ألعاب المغامرات والتفكير (Jeux d'aventures – réflexion):

[1] المرجع نفسه، ص 105

[2] المرجع نفسه، ص107-108

وهي من منظور المتفرج البسيط تشبه أخواتها ألعاب المغامرات والحركة. فاللاعب يتقمص الدور المركزي من خلال بطل افتراضي حاضر أو لا في الشاشة. لكنها تتميز عنها في مستوى الغموض فيها والذي يحتل مكانة هامة في سيرورة السيناريو، وبعد الاستنتاج والملاحظة شرطان أساسيان لنجاح اللاعب.

فعلى طريقة المحقق الخاص، بعمل اللاعب خلال اللعبة على حل مختلف الغموض المحنط باللغز الرئيسي. ويتنوع المحبط بشكل كبير من لعبة إلى أخرى، غير أنه يركز كله على الواقعية وجمال الرسم . وتحاول هذه الألعاب جعل اللاعب يبحر في سناريوهات لملاحم تلبق بأفضل الأفلام، حيث تبقي على التشويق بصفة دائمة، ليقوده ببطء نحو تنفيذ المهمة، وبفضل التقدير الدقيق لمستويات الصعوبة التي لا يجب أن تكون سهلة جدا ولا صعبة جدا، ينجح المصممون في تشويق أكثر اللاعبين نفورا من ألعاب الحركة.

ب-العاب الاستراتيجية الاقتصادية Jeux de stratégieéconomique

وهي قريبة من التقمص، طالما انها تعيد انتاج وتمثيل الميكانيزمات الأساسية لسير مدينة وبقائها لكنها تتطلب التفكير والقدرة على تسيير واستثمار الموارد التي توضع تحت تصرف اللاعب، والمجالات التي يتوجب تسييرها هي كثيرة بعدد ما في الواقع : اختيار الموقع الجغرافي لإقامة المدينة، تسيير مواردها الطبيعية، التجارة، الصناعات، الديمغرافيا... الخ، والهدف هو القيام بأفضل تسيير من خلال كل العناصر المكونة لمدينة عند انشائها، من الصناعات والمالية وكذا التوترات الاجتماعية الواردة الحدوث من اجل ازدهار هذه المدينة الافتراضية وإقامة توازن بي كل عواملها، وتعطي الألعاب الاستراتيجية الاقتصادية الفرصة أيضا لتجريب مخلفات نمو متجاوز للحدود للصناعة او الاختلال الحاصل ارتفاع الفقر بين المواطنين، اذا كان الهدف الرئيسي هو الإبقاء لأطول فترة ممكنة على حياة مدينة افتراضية، فان اللاعب حر في اختيار مراحل النمو او حتى اللاعب بقواعد اللعبة من خلال القيام بالعديد من التجارب[1] .

ت- الالعاب الاستراتيجية العسكرية (Jeux de stratégie militair):

وهي العاب ترتكز على نفس المبدأ، لكن موجهة نحو موضوع مختلف، فهذه الألعاب تجعل من اللاعب وريثا لقائد عسكري حقيقي، فمن اجل النجاح، يجب عليه استغلال موارد مقاطعته (أراضيه) وبناء مباني

[1] أحمد فلاق مرجع نفسه ص 405-106

عسكرية وتشكيل فيالق لغزو أراضي المنافس، لذا على اللاعب ان يعرف قدرات الجيش الذي اختاره ووضع استراتيجية حقيقية للهجوم والدفاع من اجل حسن التوقع او الرد على تحركات الخصوم.

وتتطلب هذه الألعاب، على غرار العاب الاستراتيجية الاقتصادية، قدرات للتحليل والتقييم وسرعة في التفكير، ابعد من تلك الموجودة في الألعاب الاقتصادية اين من النادر اتخاذ قرارات فورية.

ث-الألعاب التقليدية Jeux Traditionnels

والمقصود بها العاب الورق، وهي الأكثر شهرة من بين الألعاب الاستراتيجية.

بعض هذه الألعاب موجودة او مبرمجة في نضام "ويندوز"، وهي تمس بذلك جمهورا عريضا من النادر ان يصف نفسه باللاعب.

3.2.3 العاب المحاكاة:

تعد العاب المحاكاة، إعادة انتاج لصور نشاطات واقعية، رياضية أساسا، فقواعد هذه النشاطات يتم الاحتفاظ بها مع تشبث كبير بالجزئيات، وتستوحي هذه الألعاب اما من الواقع او من تصورنا لهذا الواقع، وهي بذلك أقرب الى المصادر المستوحاة منها، ولا ترتكز هذه الألعاب فقط على الرسم القريب من الواقع، ولكن أيضا على المكانة التي تعطى للاعب نفسه.

ففي العاب محاكاة الطيران مثل " فلايت سيمولاتور Flight Simulator " من ميكروسوفت، من بين الأكثر شهرة والاقدم أيضا، يأخذ اللاعب بصورة فعلية مكان الطيار، فهو يجلس افتراضيا مكان قائد الطائرة، ويرى عبر الشاشة مقدمة طائرته، ولوحات التحكم، ويرى خارج الطائرة مليئا بطائرات الخصم، وعلى غرار الواقع فان أجهزة الضبط والتحكم كثيرة وتتطلب من اللاعب المبتدئ التعود عليها من خلال عملية تعلم حقيقية، وبدون تركيز وذاكرة وبراعة، لا يمكن للاعب ان يطير لأكثر من بضع دقائق او حتى الإقلاع، وتملك هذه الألعاب جمهورا وفيا من اللاعبين الذين يجدون في تنوع الخيارات الموجودة فيها متعة إضافية مرتبطة بالصعوبات .

نفس الكلام الذي يقال عن العاب السيارات المثيرة جدا، اذ يتجاوز الاهتمام بالديكور والمسالك المتعددة، مجرد الجوانب الجمالية، ففي بعض الألعاب، يمكن للاعب ان يضبط يجم المرآة العاكسة او الإطارات او حتى علبة السرعات، ولان كل سيارة تختلف عن الأخرى من ناحية شكلها الانسيابي، فان ذلك يتطلب ضبطا تقنيا خاصا.

وفي بعض الألعاب مثل " فورمولا وان Formula one " من الممكن ضبط مادة العجلات او ممتص الصدمات، وهذا وفقا للجو الذي يسود في المسلك من مطر او شمس.

من جهتها، وباستفادتها العريضة من وقع كاس العالم، استطاعت العاب كرة القدم، في بضع شهور ان تأسر جمهورا (ذكوريا بالدرجة الأولى) وشابا، افضل هذه الألعاب تجري على شكل بطولة، اين تبدا الصعوبات من اختيار فريق لتستمر عبر مختلف المباريات، وفي بعض هذه الألعاب يأخذ اللاعب عدة أدوار، فهو اللاعب يتوجب عليه التحم في قواعد اللعبة وفي التحركات وفي تصويب الكرة، اما انه يأخذ دور المتفرج عبر إعادة الصور ببطء مثلما يحدث مع الصور التلفزيونية، اذا ما كانت سباقات السيارات تحتل صدارة هذه الألعاب، فان بقية الرياضات تستقطب أيضا الكثير من اللاعبين، من العاب كرة الطائرة، التنس، الغولف، كرة القدم الامريكية، الهوكي و البلياردو[1].

4. المطلب الرابع: خصائص الألعاب الالكترونية:

اما من ناحية الخصائص التي تتميز بها العاب الفيديو فلا يمكن حصرها في كونها جهاز ينقل للطفل المضمون والفكرة بشكل واضح، يجعله ذا اثر فاعل في تعزيز العملية التعليمية واكتساب المهارات اللغوية والمعرفية والثقافية، بل تتميز أيضا بخاصية اكتساب المهارات حيث تنمي قدراته الذهنية والفكرية وتدفه الى التفكير والتعلم و التثقف وتجديد معلوماته اليومية، كما تفتح له افاق جديدة في مجال العلوم و التكنولوجيا، إضافة الى ان العاب الفيديو وسيلة هامة بالنسبة للطفل اذا احسن استعمالها، فهي وسيلة ترفيهية وتثقيفية واداة توعية تساعده في كثير من مجالات الحياة الاجتماعية، كما ان هذه الألعاب تؤثر على سلوك الطفل خصوصا في سن ما قبل المدرسة بحيث يكون الطفل بحاجة الى استيعاب القيم التي تعرض اليه، فيسعى الى ان يسلك بأسلوب المحاكاة و التقليد .

ومن خصائص العاب الفيديو أيضا انها توفر المتعة والترفيه والتسلية الاجتماعية وتشجع العمل الجماعي والتعاون وتقوي المهارات الاكاديمية للطفل وتزيد من ثقته بنفسه وتزيد من قدرته على حل المشكلات والمصاعب التي تواجهه، إضافة الى انها تكسبه زيادة متميزة في التنسيق والسرعة وتنشيط الذاكرة، وحتى القوة والعزيمة التي تمدها الألعاب القتالية، والشيء الأساسي الذي لا يمكن تناسيه في خصائص العاب الفيديو انها تستعمل التكنولوجيات الحديثة، فهي منتوجات رقمية الكترونية متطورة تتطور مع لتطور الرقمي و التكنولوجي الصناعي، اما من الجانب الاجتماعي فالشيء الملفت للنظر هو استعمال هذه الألعاب في العلاج النفسي والسيكولوجي للأطفال وإعادة تأهيلهم ومعالجة الذي يعاون من الاضطرابات العصبية الادراكية[2] .

[1] أحمد فلاق، المرجع نفسه، 108-109

[2] مريم قويدر مرجع سبق ذكره، ص 65-66

وبهذا نكون قد تطرقنا في هذا المبحث تعريف العاب الفيديو وانواعها واهم الخصائص التي تتميز بها العاب الفيديو

2- المبحث الثاني: التحصيل الدراسي

يعتبر التحصيل الدراسي من اسمى الأهداف التربوية، ومن العمليات التي تسعى كل منظومة تربوية على تحقيقها و الوصول الى اعلى درجاتها، واذا كان النظام التربوي يهدف الى اعداد الانسان اعدادا جيدا بما يجعله قادرا على المساهمة في بناء مجتمعه، فان ذلك يتوقف على مدى تحصيل الفرد لما تعلمه من خبرات خلال السنوات التعليمية التي بها، والوصول الى مستوى جيد من التحصيل يتطلب توفير مجموعة من الظروف الاجتماعية و محيطه الذي يتعلم به، ان عملية انتقال المتعلم من مستوى دراسي الى اخر مرهون بتحصيله الدراسي الذي يؤهله للنجاح، فالتحصيل الدراسي من اهم الموضوعات التي شغلت العديد من الابحاث والدراسات ، ففي دراستنا هذه يعتبر التحصيل الدراسي متغيرا تابعا، خاضعا للمحيط الخاص بالتلميذ .

1.2 المطلب الأول: تعريف التحصيل الدراسي

ان مفهوم التحصيل الدراسي من أكثر المفاهيم تداولا، ليس فقط في الدراسة وانمت كل الأوساط الإنتاجية والمعرفية ولكن اهم الأوساط العلمية والعملية الأكثر استخداما له وسط التربية والتعليم، لان له جانب هام باعتباره الطريق الاجباري لاختيار نوع الدراسة والمهنة، وبالتالي تحديد الدور الاجتماعي الذي سيقوم به الفرد، والمكانة الاجتماعية التي سيحققها ونظرته لذاته، وشعوره بالنجاح ومستوى طموحه.

هناك مجموعة من التعريفات قدمت في هذا الاتجاه: يعرفه " عبد الرحمان العيسوي " انه مقدار المعرفة التي حصلها الفرد نتيجة التدريب والمرور بخبرات سابقة[1].

ويعرفه شابلن 1791: هو مستوى محدد من الإنجاز او التقدم في العمل المدرسي والأكاديمي يقوم به المدرسون بواسطة الاختبارات المقننة[2].

كما يؤكد "فؤاد أبو حطب" بان مفهوم التحصيل الدراسي يتمثل في اكتساب المعلومات والمهارات وطرق التفكير وتغيير الاتجاهات والقيم وتعديل أساليب التوافق ويشمل هذا النواتج المرغوبة وغير المرغوب فيها، ويضيف "حسنين الكامل" معززا هذا الاتجاه فيرى ان مفهوم التحصيل الدراسي يعني: حدوث عمليات التعلم المرغوب فيها، ويتضمن ذلك الحقائق والمعلومات والمهارات والقيم والاتجاهات.

[1] عبد الرحمان العيسوي، القياس والتجريب في علم النفس والتربية، دار النهضة العربية، مصر، 1974، ص129

[2] أمل فتاح زيدان، مجلة التربية والتعليم، المجلد14، العدد01، العراق، 2007، ص271

في حين يري "حسين سلمان قورة " التحصيل الدراسي بانه: انجاز تحصيلي في مادة دراسية او مجموعة مواد مقدرة بالدرجات طبقا للامتحانات المحلية التي تجريها المدرسة، ويتفق "رجاء محمود أبو علام" مع "حسين قورة " ويحدد التحصيل الدراسي بانه: مدى استيعاب الطلبة لما تعلموه من خبرات معينة لمادة دراسية مقررة، كما يقاس بالدرجة التي يحصل عليها الطلبة في الاختبارات المدرسية العادية وفي نهاية الهام الدراسي او في ضوء الاختبارات التحصيلية المقننة[1].

2.2 المطلب الثاني: أنواع التحصيل الدراسي والعوامل المؤثرة فيه

1.2.2 أنواع التحصيل الدراسي:

يختلف التحصيل الدراسي من تلميذ لأخر ، حسب اختلاف قدراتهم العقلية والادراكية وميولاتهم النفسية والاجتماعية، وعليه يوجد نوعين من التحصيل الدراسي وهما:

أ- التحصيل الجيد " الإفراد التحصيلي":

وهو عبارة عن سلوك يعبر عن تجاوز الأداء التحصيلي عند التلميذ للمستوى المتوقع منه في ضوء قدراته واستعداداته الخاصة وفي ضوء هذا نستطيع القول على أن هذا التلميذ قد تجاوز تحصيله متوسطات أقرانه الذين هم في نفس عمره الزمني والعقلي، وإن جاز التعبير نقول أن عمر التلميذ التحصيلي يفوق عمره الزمني والعقلي، ويتجاوزهما بشكل غير متوقع وعادة ما يفسر ذلك التجاوز بالربط مع متغيرات أخرى مثل القدرة على المثابرة من قبل التلميذ وارتفاع درجة المناقشة[2].

ب-التأخر المدرسي:

هو مشكلة تربوية يقع فيها التلاميذ ويشقى بها الآباء في البيت والمعلم في المدرسة، ويطلق التأخر المدرسي أساسا عندما يكون مستوى الشخص أقل من مستوى ذكائه ومستوى إمكاناته العقلية، بحيث يكون له مستوى تحصيل عادي أو أقل من عادي أو مستوى ذكاء عالي.

أما الأعراض العضوية فقد تتمثل في "الإجهاد، التوتر ..... "

الأعراض الانفعالية" العاطفة المضطربة، القلق ..... "

---

[1] لمعان مصطفى الجيلالي، التحصيل الدراسي، ط01، دار المسيرة للنشر والتوزيع والطباعة، عمان، 2011، ص23

[2] ليلى عياش ، **البيئة الأسرية العصاب و التحصيل الدراسي لتلاذة التعليم الثانوي**، رسالة ماجستير في علم النفس التربوي، كلية العلوم الاجتماعية، جامعة وهران 2، 2014-2015 ، ص 71

الاكتئاب العابر وعدم الثبات الانفعالي والشعور بالنقص وشرود الذهن.

وقد يعود التأخر المدرسي إلى عاملين يتمثلان في الأسباب الخلقية أو التكوينية هي التي ترجع إلى قصور في نمو الجهاز العقلي أو في الأجهزة العصبية والعمليات الجسمية المتصلة بها، والعامل الثاني الذي يتمثل في الأسباب الوظيفية والمتمثلة في الأسباب البيئية والاجتماعية، وهي التي تتمثل في حرمان الطفل من المثيرات العقلية والثقافة الأسرية، أو البيئة الاجتماعية التي ينمو فيها، وتتلخص بصفة عامة في موقع السكن، وطرق المواصلات وازدحام المنزل والحي والتركيب المورفولوجي* للأسرة والعالقات بين أفرادها ، ولعل من أسباب هذا العمل بوجود الأحياء المتخلفة حضريا و اجتماعيا وثقافيا، وكذلك فان ثقافة الوالدين ووعيهما والاتجاهات النفسية السلبية لنمو أبنائهم تعد من أهم الأسباب[1].

2.2.2 العوامل المؤثرة في التحصيل الدراسي:

لا شك أن هناك عوامل عديدة تؤثر في التحصيل الدراسي منها ما هو ذاتي ويتمثل في الذكاء والدافعية ومستوى الطموح ومستوى النضج الجسمي والعقلي والانفعالي والاجتماعي للطالب والآخر موضوعي يتضمن البيئة الدراسية بكل ما يتوفر فيها من تفاعلات اجتماعية ومواد تعليمية وطرائق تدرس وإمكانات مادية هذا بالإضافة إلى البيئة الأسرية وقدرتها على توفير الأمن النفسي والاستقرار الاجتماعي للتلميذ.

تلعب الأسرة دورا هاما وبارزا في التحصيل الدراسي فالأسرة التي تعاني من حالات التصدع والانهيار بسبب الخلافات بين الأبوين والشجار المستمر بين الأفراد، كذلك المعاملة السيئة والإهمال من جانب الوالدين للأبناء والمتمثلة في الكراهية والنبذ والتهديد والعقاب والإيذاء الجسدي تعد من العوامل التي تسهم إلى حد كبير في تدني المستوى التحصيلي.

ويرى قزازة أن المستوى الاقتصادي والثقافي والاجتماعي المنخفض للأسرة يؤثر سلبا على التحصيل الدراسي للطالب، فالتلميذ الذي ينتمي إلى أسرة فقيرة مفككة اجتماعيا نجده يعاني من اضطرابات نفسية

---

* المورفولوجيا هو علم التشكل في علم الأحياء وهو علم يهتم بدراسة شكل وبنية الكائنات الحية وخصائصها المميزة من المظهر الخراجي والداخلي.

[1] عمور حكيم وبونعمة سفيان، **المنهاج التربوي وأثره على التحصيل الدراسي لتلاميذ السنة الأولى ابتدائي**، مذكرة مكملة لليسانس تخصص علم اجتماع تربوي،2010-2009، ص 81-82

وانفعالية تنعكس على تحصيله الدراسي، أما التلميذ الذي ينحدر من أسرة مترابطة ومستواه المادي جيد تكون نتائجه في التحصيل غالبا مرضية ومشجعة لتحصيل أفضل[1].

وتؤكد داوود أن اهتمام الآباء بأبنائهم من حيث الرعاية والصداقة لهم يؤثر في تحصيلهم الدراسي وتفوقهم العلمي والعملي في جميع الميادين المختلفة.

ومن العوامل الأخرى المؤثرة في التحصيل الدراسي للتلميذ كفاءة المعلم العلمية والمهنية، والتي ينبغي أن تكون فعالة في زيادة دافعية التلميذ نحو التحصيل الدراسي ومن أهم سلوكيات المعلم حرصه على الإرشاد والنمذجة والحماسة، إطراءه المخلص وتعزيزه واهتمامه ومساعدته الملحة والتي تقود الطلاب لعمل استدلالات عن قدراتهم وجهودهم مما يدعم تحصيلهم الدراسي[2].

يتأثر التحصيل الدراسي للتلميذ بنوعية المبنى المدرسي وما يوفره للطالب من مرافق وقاعات وصالات وساحات أنشطة ومختبرات ومكتبات ومساجد بحيث تكون ملائمة للسيكولوجية التعلم فإذا كانت المدرسة لا توفر الجو الدراسي الملائم للطالب فإنها تساهم في تدني التحصيل الدراسي أيضا، وتشير الدراسات إلى أن هناك أيضا بعض العوامل الأخرى التي لها تأثير في التحصيل الدراسي منها استخدام التكنولوجيا التعليمية وله من أثر في اختصار الوقت والجهد في العملية التربوية كذلك مساعدة وتحفيز وتشويق الطلاب للتعلم مما يؤثر إيجابيا على التحصيل الدراسي .

والفروق الفردية بين الطلاب من حيث العمر الزمني والعقلي والحالات الصحية والجسمية والتي تلعب دورا هاما في التحصيل الدراسي .ونجد أيضا أن التدريب والتأهيل المستمر للمعلمين مما يزيد من كفاءتهم المهنية ومساهمتهم الفعالة في زيادة التحصيل الدراسي لدى الطلاب، أما نظم التقويم والامتحانات فيجب أن تكون متطورة وملائمة لروح العصر واحتياجاته بأبعادها وأهدافها وفعالياتها حتى يكون لها مردود إيجابي في التحصيل الدراسي.

---

[1] قزازة محمود عبد القادر، **مهنتي كمعلم**، الدار العربية للعلوم، بيروت 1996، ص104

[2] قزازة محمود عبد القادر المرجع نفسه ص 105

ونجد أيضا أن التدريب والتأهيل المستمر للمعلمين مما يزيد من كفاءتهم المهنية ومساهمتهم الفعالة في زيادة التحصيل الدراسي لدى الطلاب، أما نظم التقويم والامتحانات فيجب أن تكون متطورة وملائمة لروح العصر واحتياجاته بأبعادها وأهدافها وفعالياتها حتى يكون لها مردود ايجابي في التحصيل الدراسي[1].

3. المطلب الثالث: مبادئ وأهداف التحصيل الدراسي

1.3 مبادئ التحصيل الدراسي:

للتعليم قوانين وأصول توصل إليها علماء النفس والتربية تجعل من التعليم إفادة لصاحبه، ومن هذه الشروط والمبادئ التي تساعد في عملية التعليم نذكر منها:

أ- قانون التكرار:

معناه أن الطالب لكي يتعلم شيئا ما أو خبرة معينة عليه أن يقوم بتكراره حتى يصبح راسخا وثابتا في ذهنه وهذا ليس معناه أن يكون التكرار أليا ليس له معنى وإنما يكون موجها يؤدي إلى التعلم الجيد القائم على الفهم والتركيز والانتباه، وأن يعي الطالب ما يدرسه.

ب-توزيع التمرين:

ويقصد بذلك أن تتم عملية التعلم على فترات زمنية يتخللها فترات من الراحة فالقصيدة التي يلزم بحفظها تكرارها عشر ساعات يكون تعلمها أسهل وأكثر ثباتا ورسوخا إذا قسمنا هذه الساعات العشر على خمسة أيام مثلا بدلا من حفظها فب جلسة واحدة.

ت-الطريقة الكلية:

أي أن يأخذ المتعلم فكرة عامة عن الموضوع المراد دراسته ككل، ثم بعد ذلك يبدأ في تحليله إلى جزئياته ومكوناته التفصيلية.

ث-التسميع الذاتي:

لتسميع الذاتي أثر بليغ تسهيل التخصيل، وهو عملية يقوم بها الطالب محاولا استرجاع ما حصله من معلومات أو ما اكتسبه من خبرات ومهارات دون النظر إلى النص، وذلك أثناء الحفظ أو بعده بمدة

[1] نجاح احمد محمد الدويك، أساليب المعاملة الوالدية وعلاقتها بالذكاء والتحصيل الدراسي لدى الأطفال في مرحلة الطفولة المتأخرة، رسالة الماجيستر في علم النفس والصحة النفسية، الجامعة الإسلامية، غزة، كلية التربية ،2008، ص80 - 79

قصيرة، ولعملية التسميع هذه فائدة إذا تبين للمتعلم ما أحرزه من نجاح وعلاج ما يبدو من مواطن الضعف في التحصيل، وللتأكد من الحفظ والفهم[1].

ج- التوجيه والإرشاد:

فالتحصيل القائم على التوجيه والإرشاد أفضل من التحصيل الذي لا يستفيد من عمليات إرشاد وتوجيه المعلم، فالإرشاد يؤدي إلى حدوث التعلم بمجهود أقل وفي مدة زمنية أقصر عما كان التعلم دون إرشاد وتوجيه.

ح- الدافعية:

من الميول المسلم بها أنه ال يجد عمل من دون حوافز ودوافع معينة فكل تلميذ دوافعه نفسية واجتماعية تدفعه نحو الدراسة أو تمنعه عنها، وهنا يجب الكشف عن هذه الدوافع ومحاولة استغالها كمحركات لقدرات التلميذ، والدافعية للتعلم هي حالة داخلية في المتعلم تدفعه إلى الانتباه إلى الموقف التعليمي والقيام بنشاط موجه والاستمرار في هذا النشاط حتى يتحقق التعلم كهدف للمتعلم[2].

2.3 أهداف التحصيل الدراسي:

- تحديد نتيجة المتعلم لانتقاله إلى مرحلة أخرى.
- القدرة على التعرف على القدرات الفردية للمتعلم.
- الاستفادة من نتائج التحصيل للانتقال من مدرسة إلى أخرى.
- تعيين نوع التخصص والدراسة الذي سينتقل إليها الطالب من مرحلة إلى أخرى.

---

[1] عايدة محمد العطا، **تقدير الذات وعلاقته بالمستوى الاجتماعي الاقتصادي والتحصيل الدراسي لدى طلاب المرحلة الثانوية بمدارس محلية جبل أولياء**، رسالة الماجيستر، جامعة السودان للعلوم والتكنولوجيا، كلية الدراسات العليا، 2014 ص 43-44.

[2] محمد خليفة بركات، **علم النفس التعليمي**، ط5 ، دار المعلم، الكويت، 1995، ص 175

وأكدت العديد من البحوث بوجود علاقة وظيفية بين التحصيل الجيد والاتجاهات الموجبة نحو المدرسة وهذا بدوره ينعكس بدوره بصورة إيجابية كانت أو سلبية على سلوك الطلبة نحو المدرسة والتعليم ويسهم في تعديل التوافق النفسي والاجتماعي للطلبة[1].

- يعمل التحصيل الدراسي على تحقيق التقدم واجتثاث رواسب التخلف منه، فإذا كانت المجتمعات تستمد بناء تطلعاتها المختلفة مما توفره لها مخرجات التعليم بأنواعها فإن هذه المخرجات تقاس في إنجازها وكفاءتها بمقياس يسمى التحصيل الدراسي.
- هو أحد الجوانب الهامة في النشاط العقلي الذي يقوم به الطالب والذي يظهر فيه أثر التفوق الدراسي
- يعمل على معرفة مدى الاستفادة التي حصل عليها الطالب ومعرفة مستواه
- يساعد الطالب على معرفة نقاط القوة والضعف فيه
- فالتحصيل الدراسي مؤشر هام على مدى امتلاك الطالب لمهارة ما، ومدى التقدم في سلوكه من خلال درجاته، كما يمكن التنبؤ بالنجاح في مقررات تالية كما يعطي تغذية راجعة للطلبة، كما يمكن مقارنة أداء المجموعات المختلفة كما تعتبر نقطة بدء لتدريس مقررات لاحقة، كما يمكن من خلال التحصيل الحكم على العملية التعليمية بشكل كلي (المقررات، الطلبة، المعلمون، أسلوب وطريقة التدريس، التقويم، والتغذية الرافعة)[2].

3. المبحث الثالث: ماهية المراهقة

1.3 المطلب الأول: مفهوم المراهقة

إذا كانت الطفولة هي المرحلة التي ترسى فيها دعائم الشخصية فإن المراهقة هي المرحلة التي تتبلور فيها ملامح هذه الشخصية وتأخذ فيها معالمها طابع الثبات النسبي حتى تقدم لنا مع نهايتها مواطنا راشدا وناضجا يتحمل وزر نفسه ويكون مستعدا لدخول مرحلة الحياة الحقيقية وما تحمله معها من أعباء أسرية واجتماعية.

---

[1] فكرت سعدون رشيد، **العوامل المؤدية إلى تدني التحصيل الدراسي في مادة الرياضيات لدى طلبة المرحلة المتوسطة في 1 مدارس مدينة الرمادي العراقية من وجهة نظر المديرين والمدرسين**، رسالة الماجستير في المناهج وطرق التدريس، جامعة الشرق الأوسط، كلية العلوم التربوية، 2015، ص16_17.

[2] عايدة محمد العطا، مرجع سبق ذكره، ص42-43.

ومن هنا عرفت المراهقة بتعريفات متعددة تحمل المعنى، إضافة إلى ما يحدث خلال المراهقة من تغييرات جسمية وفسيولوجية* وسلوكية.

فالمراهقة لفظا ومعنى ظهر مصطلح المراهقة والمراهق في اللغة الفرنسية خلال القرن الثاني عشر فهو مشتق من الفعل اللاتيني " راهق **adolescer** " وأكثر دقة اشتقاق من اسم الفاعل الذي يعني: الراهق وهو ذلك الذي هو يكبر، وقولنا راهق الفتى وراهقت الفتاة بمعنى أنما نميا نموا مستطردا[1].

يقول (أحمد زكي صالح بأن " المراهقة هي المرحلة التي تبدأ من البلوغ الجنسي وهو القذف عند البنين والطمث عند البنات وتنتهي بمطلع الرشد وهو الاقتراب من الاكتمال في النضج الجسمي والعقلي والانفعالي" .

ومن هنا يسهل تحديد بداية مرحلة المراهقة إلا أن نهايتها أمر بالغ الصعوبة بسبب عدم القدرة على تحديد مستويات النضج في مظاهر النمو الأخرى كالنمو العقلي والاجتماعي والانفعالي فهناك من يقول بأن الحياة الحقيقية تبدأ في الأربعينات من العمر حيث أن النبي صل الله عليه وسلم أسندت له مهام التبشير بالرسالة السماوية مع بداية العقد الخامس من عمره .

وعرفت المراهقة أيضا بأنها جسر العبور من الطفولة إلى الرشد ندخلها أطفال ونخرج منها راشدين فهي مرحلة التأهب للنضج في جميع نواحي أطفالا النمو ، فمع نهايتها يصل الفرد إلى أقصى طول له وخلالها يتقدم المراهق نحو النضج العقلي والانفعالي عن طريق الاستقلال عن الغير ، حتى يصل إلى وعي تام بالمعايير الاجتماعية السائدة في محيطه ويتحمل مسئولية توجيه ذاته واتخاذ قرارات واختيارات تخص حياته الشخصية ويتبنى فلسفة خاصة توجه سلوكه وعلاقاته بكل مقومات البيئة التي يعيش فيها[2].

فالمراهقة هي مرحلة ديناميكية لبناء الهوية، تتميز بتفاعل جدلي بين الهوية الشخصية المحددة على أنها مجموع منظم من التجارب والعواطف والتمثيلات والمشاريع المستقبلية المرتبطة بالذات و الإحساس بوحدة واستمرارية هذه الذات واستقرارها في الزمان و المكان و الهوية الاجتماعية التي تشكل في مجملها من التفاعل مع الآخرين ومن الانتماء إلى أشكال مختلفة يرتكز بعضها على خصائص فسيولوجية

* فسيولوجيا هو علم وظائف الأحياء أو هو العلم الذي يدرس وظائف أعضاء الكائنات الحية.

[1] Pierre coslin, les Adolescents devant les déviances, Paris, PUF , 1996, P32 .

[2] دكتور محمد عبد الله العابد أبو جعفر، **علم النفس والنمو**، مركز مناهج التعليمية والبحوث التربوية، ليبيا ،2013-2014، ص111.112

مثل الجنس أو السن، و بعضها الأخر يرتكز على على الانتماء إلى طبقات و جماعات اجتماعية، ويأخذ نصطلح المراهقة معان مختلفة و متواصلة بعضها ببعض، فهي مفهوم زمني و فترة امتداد تبدأ حولي السنة العاشرة حسب تحديد المنظمة العالمية للطفولة، حتى السنة الثامنة عشر من حياة الفرد و هذا يتوازى مع بلوغ السن القانونية و المدنية للعديد من بلدان العالم بما فيها المشرع الجزائري و يتأثر هذا بعوامل البلوغ و النمو الفسيولوجي و العوامل الاجتماعية و الثقافية.

فالمراهقة بمعناها السيكولوجي* هي فترة حاسمة في حياة الفرد، يترتب عليها ما سوف يكون هذا الأخير مستقبلا تبعا لتكوينه الجسمي، الوظيفي اللذين لم يعتاد عليهم من قبل إلى جانب التكيف مع هذه التغيرات، و تكييف علاقته مع الأقران، و الراشدين، ضمن النسق الاجتماعي الذي ينتمي إليه، و من ثم بناء الهوية.

2.3 المطلب الثاني: خصائص المراهقة

ثمة مجموعة من التحولات التي تنتاب المراهق أثناء انتقاله من عالم الطفولة إلى عالم النضج والرجولة، وتتمثل في التحولات البيولوجية* والفسيولوجية، والتحولات النفسية، والتحولات الجنسية، والتحولات العقلية، والتحولات الانفعالية، والتحولات الاجتماعية ويستند نمو الفرد إلى مجموعة من العوامل الأساسية هي:

* عامل الوراثة والتكوينات العضوية.
* الغذاء وعامل البيئة.
* والمجتمع والثقافة.

وهذه العوامل هي التي تتحكم في المراهقة بشكل من الأشكال.

أ. الخصائص النمائية والعضوية:

تحدث في فترة المراهقة مجموعة من التحولات العضوية والفيزيولوجية التي تغير بنية المراهق جذريا، إذ تنقله من فترة الطفولة إلى فترة الرجولة وتمس هذه التحولات البنية الجسدية والبنية التناسلية وبنية الوجه والبنية الدماغية والعصبية.

ومن بين التحولات العضوية التي تلحق بالمراهق سرعة النمو العضوي والجسدي الذي يشبه نمو الطفل خلال التسع أشهر الأولى من ميلاده ، ويلاحظ أن هذا النمو يتحقق قبل سنة من فترة البلوغ، باتساع

* هو العلم الذي يدرس الوظائف العقلية والسلوك

*هو علم من العلوم الطبيعية يهتم بدراسة الحياة واشكالها المختلفة ووظيفته كيف تتفاعل الكائنات الحية هذه مع بعضها ومع البيئة المحيطة بها.

الكتفين والمنكبين وظهور شعر الذقن واللحية والعانة والإبط، وتغير الصوت من الرقة إلى الغلظة ، وتغير ملامح الوجه بالتخلص من الملامح الطفولية والأنثوية واكتساب الملامح الذكرية واتساع الجبهة والفكين وانتفاخ الأنف وامتداد القامة والساقين والأطراف والعضلات بشكل سريع وانجذاب الهيكل العظمي نحو الأعلى ونمو جهازه التناسلي ونضج الخصيتين، وبداية الإفرازات المنوية وبالتالي قدرة المراهق على التناسل والإخصاب والإنجاب ،والسبب في ذلك يعود إلى نشاط الغدة النخامية والغدد الجنسية علاوة على ميله إلى الخفة والسرعة في الحركة .

أما فيما يخص البنت المراهقة فهي أطول قامة وأثقل وزنا مقارنة بالذكور ويتحقق ذلك من سن الحادية عشر إلى الرابعة عشر كما بتجسد عندها البلوغ في وقت مبكر مقارنة بالذكر إذ تتميز مراهقتها بالطمث أو الدورة الشهرية، كما تتميز مراهقة البنت باطراد نموها السريع جسديا وعضويا، واتساع أردافها وأعلى الفخذين واستدارة حوضها وقابليتها للإخصاب والحمل وتناوب المبيضين على إفراز البويضة وبروز الثديين ونتوئيهما، والتميز بالملامح الأنثوية[1].

ب.الخصائص النفسية:

تحدث التحولات العضوية والفيزيولوجية لدى المراهق بصفة عامة مجموعة من التغيرات النفسية الشعورية واللاشعورية كالإحساس بنوع من الشعور الغامض والمضطرب واللامتوازن بسبب عدم فهم تلك التغيرات فهما حقيقيا، والشعور كذلك بتغير ذاته فيزيولوجيا وعضويا مما يؤثر ذلك على نفسيته إيجابا أو سلبا ناهيك عن الاضطراب الذي تحدثه أثناء إدراك المراهق لذاته وجسده مما يولد لديه في كثير من الأحيان حالات التوتر والصراع والانقباض والتهيج الانفعالي والشعور بالنقص.

فيذهب "ايركسون" إلى أن مرحلة المراهقة تتميز على مستوى الشعور والأنا بتنمية الهوية والاستقلالية والاعتراف بالشخصية وتحقيق النضج الجنسي، ومواجهة مختلف ردود الأشخاص الآخرين من أجل تحصيل الهوية الحقيقية[2].

ت.الخصائص الانفعالية:

[1] دكتور جميل حمداوي، **المراهقة وخصائصها ومشاكلها وحلولها** ، شبكة الالوكة ، 2016,ص 40-39

[2] دكتور جميل حمداوي، المرجع نفسه، ص40-41

تتميز فترة المراهقة بالقلق و الاضطراب و التوتر الشديد، بسبب التغيرات التي تنتاب المراهق على المستوى العضوي، والنفسي، والاجتماعي، و يكون كثير التشنج حينما لا يجد الرعايا المناسبة أو الاهتمام الكافي من الأسرة و المدرسة والمجتمع، و يعني هذا أن المراهقة بمثابة بركان عنيف قد ينفجر في أي لحظة ما، لذا اعتبرت هذه الفترة بأنها مرحلة أزمة وانفعال وثورة عمق، و لا سيما أذا كان المراهق يعيش في مجتمع تقليدي، لا يراعي متطلبات المراهق وحاجياته وميوله واتجاهاته النفسية، و لا يعني برغباته المادية والمعنوية والعاطفية.

و تزداد انفعالات المراهق كثيرا أثناء فشله في الدراسي، وأثناء شعوره بالإخفاق و الخيبة، أو وقوعه في صدمة ما، أو حينما يحتقره الآخرون، بما فيهم والده وأخوته وأصدقاؤه وزملاؤه ومدرسوه، أو حينما يكون منبوذا و مرفوضا و مقصيا من قبل المجتمع كله، وقد يدفعه الانفعال إلى العنف والشغب والهيجان، واستعمال القوة مع الآخرين خاصة مع الفتيات المراهقات، و هذه الانفعالات هي نتيجة للتغيرات الهرمونية و العضوية و فيزيولوجية و الجسدية أو لضمور الغدد الصماء و نموها، يعني هذا أن المراهق يعيش صراعا داخليا و خارجيا دراميا، يسبب له انفعالات خطيرة و متأزمة، قد تؤثر سلبا على صحته الجسدية و العقلية و الانفعالية و ضغطه الدموي، و لا سيما حينما يلجأ إلى البكاء و الصراخ من لحظة إلى أخرى، أو حينما يحس بالوحدة و الغربة و العزلة والكآبة و التهميش و الإقصاء و التغريب، أو حينما يشعر بالنظرة الدونية أو النقص العارم بسبب إعاقة أو قبح في جسده، لان المراهق أكثر من غيره في إظهاره للنوبات و الصراخ الانفعالي المتميز بالفجاجة، و هذا أمر طبيعي في هذه الفترة التي يكون فيها موزع النفس بين ذاتين يبحث عنهما الذات الحقيقية والذات المثلى فالأولى تمثل نفسه كما يراها سواه و الثانية تمثل الذات التي يتطلع إليها و كلما كانت الهوة كبيرة بين الذاتين ، اشتد التوتر النفسي عليه[1].

وعليه، فالمراهقة فترة معروفة بانفعالاتها الهائجة، وتشنجها العصيب، وتوترها المقلق، واضطرابها العنيف

ث. الخصائص الاجتماعية:

يأخذ النمو الاجتماعي في هذه المرحلة شكلا مغايرا لما كان عليه في فترات العمر السابقة، فبينما نلاحظ اضطراب النمو الاجتماعي للطفل منذ ولادته ومنذ ارتباطه في السنوات الأولى بالأم بالذات التي تتمثل فيها جميع مقومات حياته فهي مصدر غذائه ومصدر أمنه وراحته وهي الملجأ الذي يحتضنه أو بمعنى أدق هي الدنيا كاملة بالنسبة ثم اتساع دائرة الطفل الاجتماعية لتشمل الأفراد الآخرين في الأسرة ثم

[1] دكتور جميل حمداوي، نفس المرجع السابق، ص40-41

الأقارب وأطفال الجيران وهكذا، إلا أن هذه العلاقات جميعها تكون داخل الدائرة الاجتماعية التي تمثل الأسرة وارتباطاتها ولا يخرج الطفل عن هذه الدائرة ليكون لنفسه ارتباطات خاصة خارج نطاق الأسرة إلا في فترة المراهقة.

ولا تتغير هذه الصورة إلا مع المراهقة عندما تبدأ تتكون علاقات من نوع جديد تربط المراهق بغيره من المراهقين والشبان، وعندما يشتد ارتباطه بجماعات معينة منهم ويزداد ولاؤه وتكون هذه العلاقات والارتباطات في العادة على حساب ارتباطه بالأسرة ولى الأبوين بالذات وشعوره بالحب وإحساسه بالأمن والراحة عن طريق انتمائه إليها، والعطف والحنان في المحنط الذي يجمعه بهما ويضمه إلى رحابهما.

أما الآن فقد تغير الحال وأصبح المراهق ينأى بنفسه عن صحبتهما بل ويكره هذه الصحبة فقد كبر وأصبحت له حياته الخاصة وأصبح أصدقاء من خارج محيط الأسرة يشاركهم أسراره ويشاركونه أسرارهم ويجد في صحبتهم ألفة وجوا غير الجو الذي يعيشه، داخل المنزل وبالتالي فهو يميل إلى الخروج إلى هذه الألفة السارة وهذا الجو الجديد والى هؤلاء الأصدقاء الجدد ويفضل صحبتهم عن البقاء في البيت الذي أصبح يمل وجوده فيه، ولا يجد لنفسه بداخله متنفسا يرضي حاجاته الجديدة ورغباته الناشئة[1].

3.3 المطلب الثالث: علاقة المراهق بالأسرة والمدرسة

1.3.3 علاقة المراهق بالأسرة:

للروابط العائلية أهمية خاصة في تنشئة المراهق وتنميته فعلاقة الوالدين فيما بينهما والاتفاق بينهما وخلق جو هادئ ينشأ فيه الفرد نشأة متزنة يترتب عليها تمتع الأبناء بالثقة بالنفس أما إذا حدث العكس سواء بالطلاق أو الهجر ينشأ في الأبناء مشكلات أو تهديد، كل هذا له أثر في قدرة الطالب على التركيز والاستيعاب خاصة أن بداية مرحلة المراهقة تميزها ميولات الأدبية فتعامل الأسرة مع هذا المشكل بإيجابية يساعدهم على استخدام استقلاليتهم استخداما إيجابيا وبناءا[2].

2.3.3 علاقة المراهق بالمدرسة:

[1] إبراهيم وجيه محمود، **المراهقة خصائص ومشكلاتها**، دار المعارف، 1981، ص45

[2] نمرود بشير، مرجع سبق ذكره، ص 83

إذا كانت الأسرة الخلية الأولى في حياة المراهقين فإن المدرسة تحتل المرتبة الثانية ولكنها تختلف عن الأسرة في أنها أكثر اتساعا وتعقيدا، إلا أن العلاقات فيها ليست بنفس الدفء والعمق والاستمرارية.

وتلعب العملية التعليمية دورا مهما وبارزا في تشكيل جوانب شخصية المراهق وسلوكه، فالمناهج الدراسية وطرق التدريس والأساليب والتقنيات التربوية قد تساعد على نمو شخصية المراهق أو تعيق هذا النمو ويرى الاختصاصيون في التربية والتعليم أن إدارة الصف يجب أن تتم بطريقة يمثل فيها الطالب الدور الرئيسي في التعليم، بحيث يتم التعليم عن طريق النقاش والاكتشاف، ومشاركة كل فرد في الصف فيشترك في التخطيط والتنظيم والتنسيق والتنفيذ والمتابعة، وأخيرا التقويم إذا أسهم كل فرد في ذلك كان دافعه على العمل والمثابرة قويا، كما يجب أن تتوفر في الصف الدراسي فرص التعلم الذاتي.

ويلعب المعلم في الصف دورا هاما فهو يؤثر في المراهقين بأقواله وأفعاله ومظهره وسائر تصرفاته التي يمتصها المراهقين بصورة واعية أو لا واعية، كما يتعلمون الكثير من أنواع السلوك بواسطة عملية التناهي[1].

ولذا توجد أنماط تتحكم في شخصية المعلم حيث نجدا أن بعض الدراسات تركز عليها، وتنقسم هذه الأنماط إلى:

- **القيادة التقليدية:** تقوم على أساس تقدير السن وفصاحة القول والحكمة، وما على الأفراد إلا الطاعة المطلقة.
- **القيادة الجذابة:** اعتمد على الصفات الشخصية المحبوبة وفيها قوة الجاذبية.
- **القيادة التسلطية:** تقوم على الاستبداد والتعصب وتستخدم أساليب الفرض والتخويف والترهيب.
- **القيادة غير المنضبطة:** تقدم المعلومات إلى الآخرين دون التدخل في شؤونهم.
- **القيادة الديمقراطية:** تقوم على احترام شخصية الفرد، فالفرد يعتبر غاية غي ذاته و تعتمد على الاستشارة و التعاون[2].

هناك صراع دائم بين المراهقين وبين تلك الأنماط من القيادات سواء داخل المدرسة أو في الصف، وغالبا ما تنتهي الصراعات بفرض المناخ التسلطي وذلك للأصباب التالية:

---

[1] مريم سليم، **علم النفس النمو**، ط 1 , دار النهضة الحديثة، بيروت، لبنان , 2002 , ص 441-442.

[2] مريم سليم نفس المرجع السابق، ص 443

1- أن غالبية التلاميذ لا يرغبون في تحمل المسؤولية لخوفهم من الفشل.

2- أذا أصر بعض المراهقين على القيام بعمل بحسب طريقته الخاصة، فإنه يجد المعلم المتسلط يفقد أعصابه ويغضب ويهزا منه أمام الآخرين، فيخلق ذلك جوا من الذعر وعدم الرغبة في الحث والاطلاع.

3- أن هذا العمل التسلطي يؤثر على مشاعر المراهقين فيقدون الثقة في أنغسهم ويحجمون عن القيام بأي عمل خوفا من السلطة، وبتالي نجد الكثير من المراهقين أتكالين يعتمدون على الغير ويتعودون على الاستسلام والانسحاب والعدوان والغضب.

ومن خصائص جو الصف في المناخ التسلطي:

- يركز المعلم على تقديم المحتوى في صور حقائق ومعارف، بهدف تقديمها في الامتحان، وفي واقع الأمر يخزن التلميذ المعلومات ويسردها في الامتحان وينساها بعد ذلك.
- يركز المعلم على محتوى المقرر في المناهج والكتب المدرسية دون التنويع في مصادر البحث والاطلاع، ويتوقع من التلاميذ تقبل الأهداف المحدد للمنهج.
- يقيم المعلم المنهج إجراءات شكلية وضوابط مفروضة في الصف كما يقيم يقيم علاقات شكلية مع تلاميذه.
- يتبع المعلم المنهج الموضوع بدقة ويتجنب المشكلات ولا يشجع تلاميذه على إبداء الرأي والنقد أو عرض المقترحات.
- يطلب الاحترام للمعلم كسلطة ولا يثق في أحكام تلاميذه، أي أنه يركز على الاتصال من جانب واحد من المعلم إلى المتعلم مع وجود اتصال ضعيف بين المتعلمين أنفسهم.
- يقوم بالتدريس التلقائي ويقدم معلومات يعتقد بأنه على التلاميذ أن يعرفها.
- ينمي بين تلاميذه تنافسا، ويخلق بينهم جوا من عدم الثقة، و من نقص الاهتمام بالآخرين[1].

4.3 المطلب الرابع: العلاقة النفسية بين المراهق والمعلم

إن علاقة الأستاذ بالتلميذ تلعب دورا هاما وأساسيا في بناء شخصية المراهق لدرجة انه يمكننا اعتبارها المفتاح الموصل إلى النجاح التعليمي أو فشله إذ يعتبر التلميذ مرآة تعكس حالة الأستاذ المزاجية

[1] مريم سليم نفس المرجع السابق.ص441-443

والانفعالية واستعداداته لأداء عمله، فهو إن أظهر روح التفتح للحياة، إذن فالعلاقة التي تربط الأستاذ بالتلميذ ليست سهلة وبالأمر الهين كما يتصوره البعض، فنجاح أو فشل هذه العلاقة مرتبط ارتباطا وثيقا بمجموعة من العوامل المعقدة كعلاقة التلميذ بوالديه فإن كان الاحترام تكون كذلك مع الأستاذ وإن كان العكس حدث كذلك مع الأستاذ[1].

[1] نمرود

الإطار التطبيقي

- تعريف لعبة بابجي pupg و فري فاير free fair
- المحور الاول : عادات استخدام لعبتي بابجي pupg و فري فاير free fair
- المحور الثاني : حاجات واشباعات التي تحققها لعبتي بابجي pupg و فري فاير free fair
- المحور الثالث : تأثيرات لعبتي بابجي pupg و فري فاير free fair على التحصيل الدراسي لدى التلميذ المراهق .
- نتائج الدراسة

تفريغ وتحليل

النتائج

1-ماهي لعبة بابجي:

لعبة بابجي Battlegrounds Unknown's Player تختصر (PUBG)

وتترجم إلى اللغة العربية ساحات معارك الاعبين المجهولين, وهي لعبة كثيفة اللاعبين على الإنترنت , ولعبة بقاء، صدرت بتاريخ 23 مارس 2017 وهي متوفرة على أجهزة ويندوز وإكس بوكس ون, وصدرت نسختان الأولى في أوائل سنة 2018 لمنصتي آي أو إس, وأندر ويد من تطوير شركة "تينسنت" , والتي قامت بالتعاون مع شركة "بلوهول" لإصدار اللعبة على الهواتف المحمولة, وتعمل بنفس المحرك الذي تعمل به النسخة الأصلية, تم تطوير النسخة الألية من قبل شركة "بلوهول" على محرك "أنريل إنجن 4" ، والتي تحتوي على اللغة العربية إذا هي لعبة من الألعاب الإلكترونية التي تلعب على الهواتف الذكية أو على الأجهزة الحاسوبية.

وتعد لعبة ببجي نوع من ألعاب البقاء، حيث يحاول اللاعب أن يحافظ على حياته داخل اللعبة حتى نهايتها، وذلك من خلال اتباعه استراتيجية ناجحة في تجميع الأسلحة والذخائر والدروع، والحفاظ على نفسه بمواجهة اللاعبين الآخرين وقتلهم جميعا لكي يكون الفائز, ويبلغ عدد اللاعبين في لعبة ببجي 100 لاعب، يجدون أنفسهم على خريطة، ثم يبحث كل لاعب عن الأسلحة والذخائر وعلب الإسعاف وحقن الأدرينالين وما إلى هنالك من أدوات اللعبة، تبدأ المعركة التي يكون هدف كل لاعب فيها أن يقتل الاعبين جميعا ويبقى حيا حتى النهاية[1].

[1] د نورا طلعت إسماعيل رمضان ، **العلاقات الاجتماعية لمستخدمي الألعاب الإلكترونية عبر الإنترنت –لعبة PUPG نموذجا** ، المجلة العلمية للنشر العلمي العدد 14جامعة المنصورة ، القاهرة، 2019 .

2-ماهي لعبة فري فاير (FREE FAIR)

تعتبر لعبة فري فاير شبيهة لعبة بابجي في هي لعبة ضمن ألعاب البقاء باتل رويال وتترجم إلى اللغة العربية ب **(النار المجانية)**، صدرت اللعبة في ديسمبر 2017 من طرف شركة Garena من تطوير 111 دوتس ستوديو، أما مخترع لعبة فري فاير **(free fair)** فهو فورست لي **Forrest Lee** صاحب شركة الموجودة بسنغافورة واللعبة مخصصة للهواتف النقالة فقط كما أنها تلعب على الهواتف الذكية الضعيفة عكس لعبة بابجي ويمكن لعبها عن طريق الكمبيوتر لكن بوجود محاكي للعبة.

اللعبة تحتوي على خمسين لاعب ينزلون في مكان واحد بحثا عن الموارد والأسلحة لقتل الخصوم الذين يعترضونهم وللبقاء كآخر شخص حي في الجزيرة.

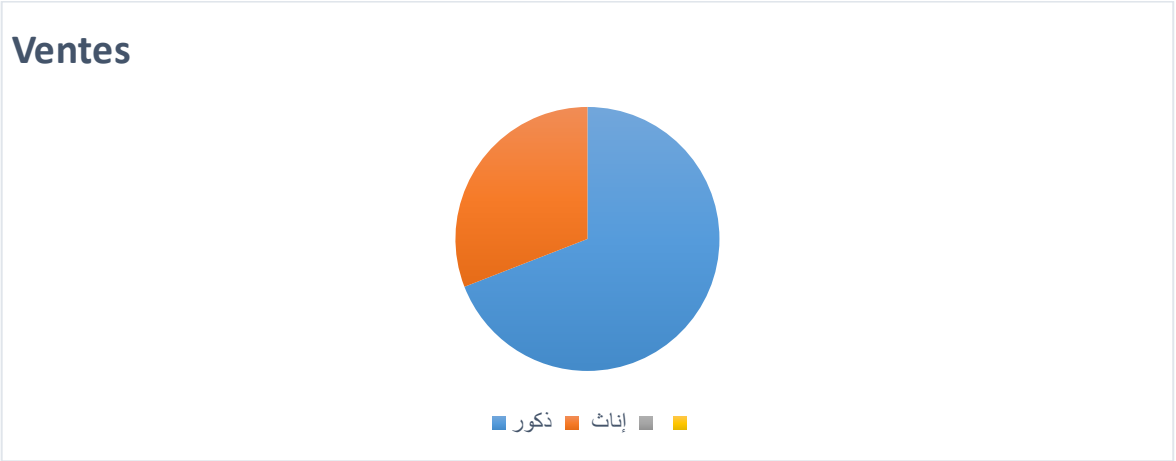
العبة هي لعبة باتل رويال من منظور الشخص الثالث وعند الدخول اللعبة يجد اللاعب عدة أطوار وهم الطور الكلاسيكي وطور التصنيف. بعد اختيار أحد الأطوار يجد اللاعب نفسه في طائرة مع خمسين لاعب ثم ينزل من الطائرة وعليه البحث عن الأسلحة والموارد اللازمة ويعترض أثناء ذلك خصوم عليه قتلهم لضمان البقاء على قيد الحياة وكما يحاول الذهاب لدائرة الحماية للاحتماء من المنطقة الخطرة. في النهاية يتواجه اللاعب مع آخر شخص معه في الجزيرة و آخر شخص يتبقى هو الفائز[1].

[1] https://wikiforschool.com/index-page.php?num=1969

- **البيانات الشخصية:**

الجدول رقم (01): يوضح جنس العينة

المتغير	التكرار	النسبة المئوية
ذكور	65	%69.1
إنـاث	29	%30.9
المجموع	94	%100



الشكل (01): يوضح جنس أفراد العينة

من خلال الجدول المتعلق بتوزيع متغير الجنس لأفراد العينة نلاحظ أن الذكور نسبتهم 63.9% أي أكثر من الإناث التي نسبتهم 30.9% ، و بالمقارنة مع متغير الجنس مع عينة الدراسات السابقة ، كما في دراسة مريم قويدر ، أو أحمد فلاق فإن الذكور هو أكثر ممارسي الألعاب الإلكترونية حيث نجد في دراسة مريم قويدر (أثر الألعاب الإلكترونية على سلوكيات لدى الأطفال) أن عينة الدراسة

اشتملت على 200 مفردة حيث جاءت نسبة الذكور ب 56% فيما جاء الإناث بنسبة 44% ، و على اختلاف عمر العينة مع دراستنا لإن ذلك يعني أن الذكور يفضلون الألعاب الإلكترونية أكثر من الإناث ، و خاصة لعبتي بابجي "pupg" و فري فاير "free fair" فهم ألعاب قتالية و حربية و هو ما يستهوي فئة الذكور.

الجدول رقم (02): يوضح سن أفراد العينة

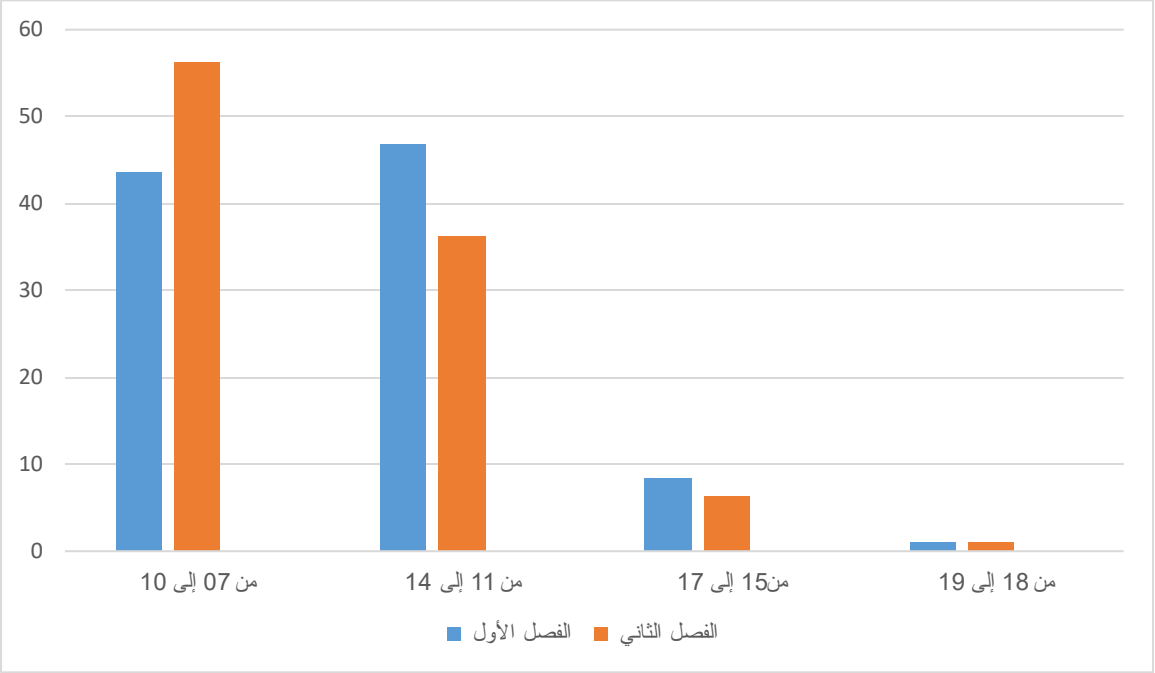
المتغير	التكرار	النسبة المئوية
من 14 إلى 15 سنة	66	**%**70.1
من 16 إلى 17 سنة	27	**%**29.9
المجموع	94	**%**100

من خلال الجدول نلاحظ أن الفئة العمرية التي تمثل ما بين 14 إلى 15 سنة تمثل أكبر نسبة حيث قدرت ب 70.1 **%** ، ثم يليهم الفئة العمرية من 16 إلى 17 سنة بنسبة 29.9 % و يرجع ذلك لاختيار عينة قصدية و هم تلاميذ أصحاب المستوى الرابعة متوسط ، و يرجع اختلاف الفئة العمرية إلى وجود تلاميذ معيدين لسنة أو عدة سنوات دراسية في مشوارهم الدراسي .

الجدول رقم (03): يوضح معدلات المتحصل عليها من طرف أفراد العينة خلال الثلاثي الأول و الثاني من السنة الدراسية الحالية

المتغير	**معدلات الثلاثي الأول و الثاني**				**المجموع**
	معدل الفصل الأول		**معدل الفصل الثاني**		
	التكرار	**النسبة**	**التكرار**	**النسبة**	
من 07 إلى 10	**41**	**%43.6**	**53**	**%56.3**	

من 11 إلى 14	44	%46.8	34	%36.2	
من 15 إلى 17	08	%8.5	06	%6.4	
من 18 إلى 19	1	%1.1	1	%1.1	
المجموع	94	%100		%100	



الشكل رقم (02): يوضح المعدلات المتحصل عليها خلال الفصل الأول و الثاني

نلاحظ من خلال الجدول و الشكل معدلات و النتائج المتحصل عليها من طرف أفراد العينة خلال الفصل الأول و الثاني من السنة الدراسية الحالية 2021-2022 حيث جاءت الفئة من 07 إلى 10 خلال الفصل الثاني و مثلت أكبر نسبة ب56.3% ، ثم يليها فئة من 11 إلى 14 خلال الفصل الأول بنسبة 46.8%، و جاءت فئة من 07 إلى 10 خلال الفصل الأول بنسبة 43.6%، يليها فئة من 11 إلى 14 خلال الفصل الثاني بنسبة 36.2%.

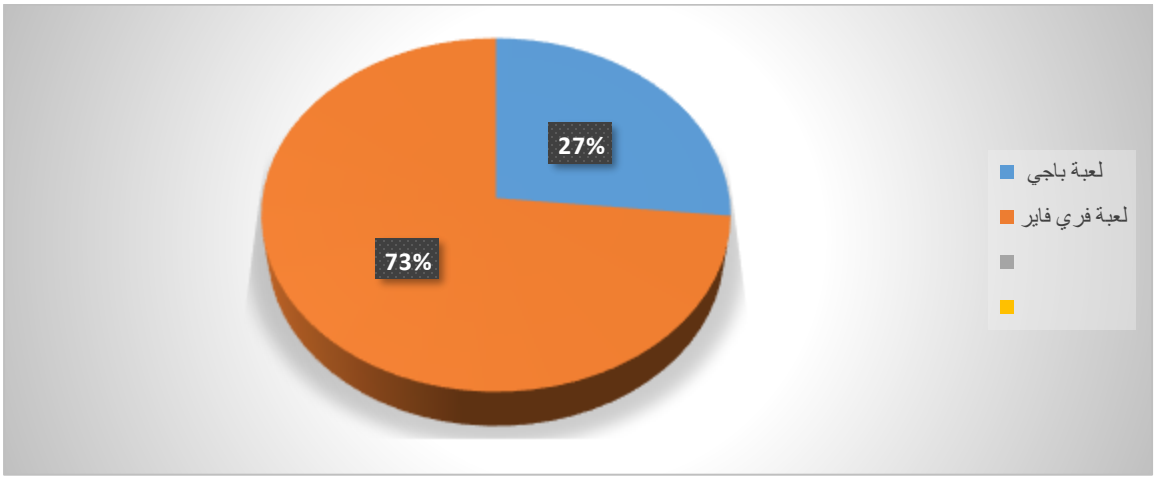
و مثلة الفئة من 15 إلى 17 خلال الفصل الأول بنسبة 8.5%، يليها فئة من 15 إلى 17 خلال الفصل الثاني بنسبة 6.4%، فيما مثلت الفئة 18 إلى 19 خلال الفصلين الأول و الثاني بنسبة 1.1 % لكل فصل.

نستنتج من ذلك أنه هناك تذبذب و تراجع في نتائج و معدلات المتحصل عليها من طرف أفراد العينة خلال الفصل الثاني و تراجع كبير للعديد من المبحوثين في نتائجهم و تحصيلهم الدراسي ، كما يوجد نسبة من المبحوثين ممن حسنوا من نتائجهم الدراسية خلال الفصل الثاني عن الفصل الأول ،فيما بقيت نسبة من أفراد العينة تحصلوا على نفس النتائج في الفصل الأول و الثاني .

المحور الاول: عادات استخدام لعبتي بابجي PUBG وفري فاير FREE FIRE

الجدول رقم (04): يوضح اللعبة التي يفضل أفراد العينة لعبها

المتغير	التكرار	النسبة المئوية
لعبة بابجي"pubg"	25	%26.6
لعبة فري فاير "free fair"	69	%73.4
المجموع	94	%100

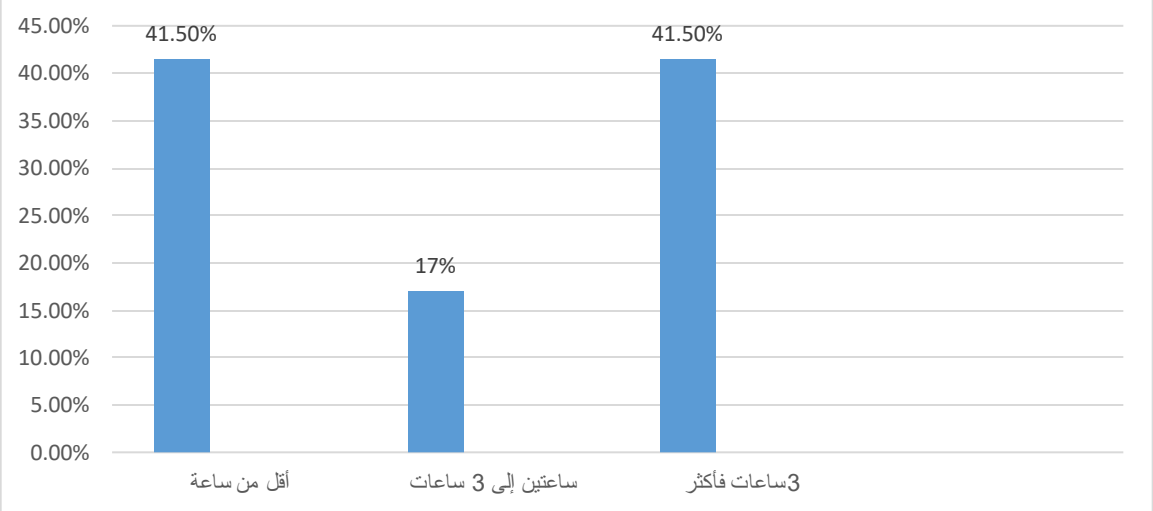


الشكل رقم (03): يوضح اللعبة التي يفضل أفراد العينة لعبها

نلاحظ من خلال الجدول و الشكل أن اغلبية أفراد العينة يمارسون لعبة فري فاير "free fair" بنسبة 73.4 %، ثم يليهم أفراد الذين يلعبون لعبة بابجي بنسبة 26.6 % ، و على الرغم من التشابه الكبير و خاصة في المضمون بين اللعبتين إلا أنه هناك اختلاف كبير بينهما خاصة في الرسومات و الشخصيات أبطال اللعبتين و حتي اختلاف الأجهزة المستعملة (الهواتف الذكية)من ناحية الكفاءة مثل (مساحة التخزين ، استهلاك البطارية ...إلخ) في ممارسة اللعبتين و هو ما يوضح اختيار أغلبية أفراد العين للعب لعبة فري فاير "free fair" على حساب لعبة بابجي "pupg" .

الجدول رقم (05): يوضح المدة المقضاة في ممارسة اللعبتين يوميا .

المتغير	التكرار	النسبة المئوية
أقل من ساعة	39	%41.5
ساعتين إلى 3 ساعات	16	%17
3 ساعات فأكثر	39	41.5%
المجموع	94	%100



الشكل رقم (04) : يوضح عدد الساعات المقضاة في لعب اللعبتين يوميا

نلاحظ من الجدول و الشكل البياني أن نسبة 41.5 % يقضون 3 ساعات فأكثر في لعب اللعبة التي يفضلونها ، و كذلك النسبة 41.5 % لفئة من يقضون أقل من ساعة في ممارسة اللعبة ، ثم يليهم أخير الفئة التي تقضي من ساعتين إلى 3 ساعات يوميا في ممارسة اللعبة بنسبة تقدر ب17 %.

و بالنظر إلى الدراسات السابقة فمثلا في دراسة أحد فلاق (الطفل الجزائري و ألعاب الفيديو – دراسة في القيم و التأثيرات) نجد أن نسبة 43.7 % يقضون من ساعتين إلى 3 ساعات في ممارسة الألعاب الإلكترونية ثم يليهم نسبة 35.8 ممن يقضون أقل من ساعة في ممارسة الألعاب ، و أخير نسبة 20.3 ممن يمارسون أكثر من أربع ساعت في لعب الألعاب الإلكترونية .

و في دراسة مريم قويدر (أثر الألعاب على السلوكيات لدى الطفل الجزائري – دراسة وصفية تحليلية على عينة من الأطفال المتمدرسين بالجزائر العاصمة) نجد أن ممارسي الألعاب الإلكترونية الذين يقضون أكثر من ثلاث ساعات هم الغالبية بنسبة 38.5% ، ثم يليهم من أفراد العينة الذين يقضون من ساعتين إلى ثلاث ساعات بنسبة 37 % ، ثم أخير من يقضون أقل من ساعة في ممارسة الألعاب الإلكترونية بنسبة 24.5 %.

و بالنظر إلى اختلاف في عمر أفراد العينة بين دراستنا و الدراسات السابقة إلا أن أغلبية يقضون أوقات كبيرة و هامة في استخدام و ممارسة الألعاب الإلكترونية يوميا.

الجدول رقم (06) يوضح عدد الساعات التي يقضيها أفراد العينة في ممارسة لعبتي بابجي و فري فاير حسب متغير السن

المتغير	السن				**المجموع**	
	من 14 إلى 15 سنة		من 16 إلى 17 سنة		**التكرار**	**النسبة**
	التكرار	**النسبة**	**التكرار**	**النسبة**		
ساعة واحدة	**07**	**10.6%**	**09**	**%32.1**	**16**	**%17**
ساعتين إلى 3ساعات	**27**	**%40.9**	**12**	**%42.9**	**39**	**%41.5**
3 ساعات فأكثر	**32**	**%48.5**	**7**	**%25**	**39**	**%41.5**
المجموع	**66**	**%100**	**28**	**%100**	**94**	**%100**

من خلال الجدول نلاحظ أن أفراد العينة التي تتراوح أعمارهم من 14 إلى 15 سنة و الذين يقضون 3 ساعات فأكثر في لعب لعبتي بابجي " pubg"و فري فاير "free fair" هم أعلى فئة بنسبة قدرت ب

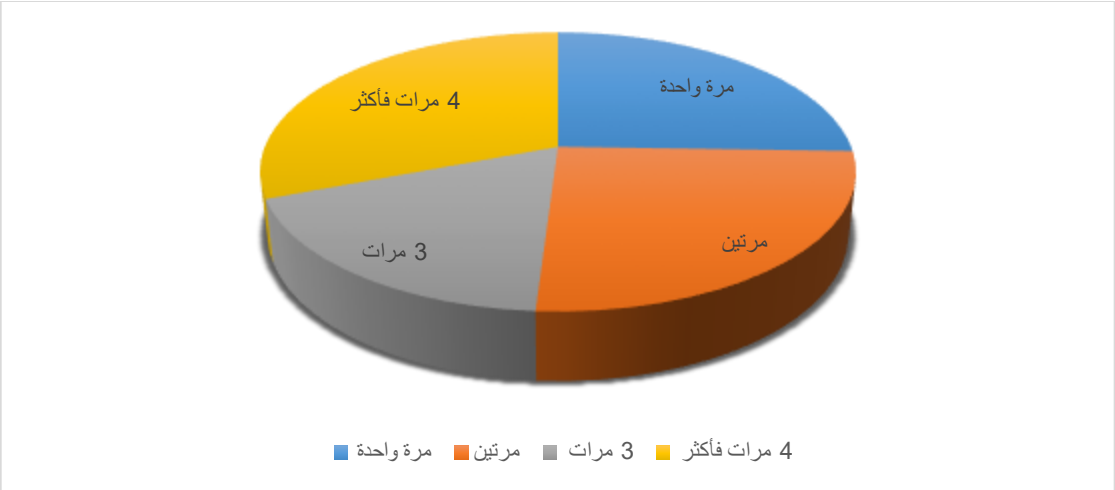
84.5 %، ثم يليهم الفئة العمرية من 14 إلى 15 سنة و الذين يقضون من ساعتين إلى 3 ساعات بنسبة 40.9 % .

و نلاحظ أيضا أن الفئة العمرية من 16 إلى 17 سنة و الذين يقضون من ساعتين إلى 3 ساعات في ممارسة لعبتي بابجي و فري فاير قدرت نسبتهم ب42.9 % ، ثم تأتي الفئة العمرية من 16 إلى 17 سنة و الذين يقضون أقل من ساعة في ممارسة اللعبتين بنسبة 32.1 % ، و نلاحظ أيضا أن الفئة العمرية من 16 إلى 17 سنة و الذين يقضون أكثر من 3 ساعات في اللعب بنسبة 25 % ، و أخير تأتي الفئة العمرية من 14 إلى 15 سنة و الذين يقضون أقل من ساعة واحدة في ممارسة اللعبتين بأقل نسبة و هي 10.6 % .

نستنتج من هذا الجدول أن معظم المراهقين و الذين يقضون أوقات كبيرة أكثر من 3 ساعات في استخدام و ممارسة لعبتي بابجي و فري فاير تتراوح أعمارهم من 14 سنة إلى 15 سنة و ذلك لعدة أسباب منها التعلق الشديد باللعبتين لأنهم يقضون و قتا هاما يوميا في اللعب و كذلك تحكم المرحلة العمرية فهذه المرحلة تتميز بحب الاكتشاف و صرف فائض الطاقة و التي يتميز بها المراهق .

الجدول رقم (07): يوضح عدد مرات دخول أفراد العينة للعبة المستخدمة يوميا

المتغير	التكرار	النسبة المئوية
مرة واحدة	24	%25.5
مرتين	24	%25.5
3 مرات	17	%18.1
4 مرات فأكثر	29	%30.9
المجموع	94	%100



الشكل رقم (05) يوضح عدد مرات الدخول إلى اللعبة يوميا

توضح بيانات الجدول أن أكثر مرات الدخول إلى اللعبة يوميا من طرف أفرد العينة هي فئة 4 مرات فأكثر حيث قدرت نسبتهم ب30.9 % ، ثم يليهم فئة الأفراد الذين يدخلون مرة واحدة بنسبة 25.5 %و هي نفس النسبة أيضا لفئة من يدخلون مرتين، وأخيرا فئة الأفراد الذين يدخلون 3 مرات بنسبة 18.1 %.

نستنتج من هذا الجدول أن أغلبية أفراد العينة يدخلون أكثر من مرة لهاته الألعاب يوميا و بتالي قضاؤهم أوقاتا هامة في لعبها و بتالي أصبحوا مدمنين على لعبها .

الجدول رقم (08): يوضح عدد مرات الدخول إلى اللعبتين حسب متغير الجنس

عدد مرات الدخول إلى اللعبتين يوميا	الجنس				المجموع	
	ذكور		إناث			
	التكرار	النسبة	التكرار	النسبة	التكرار	النسبة
مرة واحدة	15	%23.1	02	%6.9	17	%18.1
مرتين	10	%15.3	14	%48.3	24	%25.5
3 مرات	15	%23.1	09	%31	24	%25.5
4 مرات فأكثر	25	%38.5	04	%13.8	29	%30.9
المجموع	65	%100	29	%100	94	%100

نلاحظ من الجدول أو عدد مرات الدخول إلى لعبتي بابجي و فري فاير بالنسبة لأفراد العينة بلغت أكبر نسبة للذكور في فئة 4 مرات فاكثر بنسبة قدرت ب38.5 %، و الإناث بنسبة 13.8 % بمجموع 30.9% من إجمالي إفراد العينة، ثم يليهم فئة 3 مرات و مرتين يوميا حيث بلغ نسبة الذكور في فئة 3 مرات بنسبة 23.1 % و الإناث بنسبة 31 % بإجمالي 25.5 % من إفراد العينة.

أما عن فئة مرتين فبلغت نسبة الذكور 15.4 % و الإناث بنسبة 48.3% بإجمالي 25.5 من أفراد العينة ، و عن فئة مرة واحدة فبلغت نسبة الذكور 23.1 و الإناث 6.9 % بإجمالي 18.1 من أفراد العينة .

نستنتج أن فئة الذكور هم أكثر في عدد مرات دخول للعبتي بابجي "pupg" و فري فاير "free fair" عن الإناث و ذلك راجع لأن معظم أفراد العينة هم من الذكور على الرغم من أن هناك نسبة ملحوظة من الإناث تمارس هذه اللعبتين برغم من أنها ألعاب قتالية و حربية و التي تستميل أكثر الذكور عن الإناث .

الجدول رقم (09): يوضح أوقات ممارسة لعبتي بابجي و فري فاير من طرف أفراد العينة

المتغير	التكرار	النسبة المئوية
صباح	03	%3.2
مساءا	28	%29.8
ليلا	15	%16
في كل الأوقات	48	%51
المجموع	94	%100

يوضح الجدول أن أكثر الأوقات ممارسة لعبتي بابجي و فري فاير لدى المراهقين أفراد العينة هو فئة كل الأوقات حيث بلغت النسبة 51 % ، يليهم وقت مساءا بنسبة 29.8 % ، ثم يليهم من يفضلون اللعب في الليل بنسبة 16 % ، و أخيرا من يفضلون اللعب صباحا بنسبة 3.2 % .

يرجع ذلك إلى إدمان المراهقين على اللعبتين جعلهم يلعبون الألعاب الإلكترونية في كل الأوقات و هذا يدل على وجود أوقات فراغ كبيرة لدى المراهقين، و في دراستنا الميدانية وجدنا أن كل المؤسسات التربوية في مجتمع البحث تستخدم النظام الاستثنائي للدراسة بعد جائحة كرونا حيث أن عدد ساعات الدراسة يوميا تتراوح من 5 ساعات إلى 6 ساعات و هذا يعطي للتلاميذ وقت فراغ كبير حيث يقضيه أغلبهم هذا الوقت في اللعب .

الجدول رقم (10): يوضح الشعور عند التوقف عن لعب لعبتي بابجي "pubg" و فري فاير"free fair" .

المتغير	التكرار	النسبة المئوية
التعب	51	%54.3
التوتر	06	%6.4
القلق	04	%4.3
شعور عادي	33	%35
المجموع	94	%100

نلاحظ من الجدول أن نسبة كبيرة من أفراد العينة يشعرون بالتعب بعد التوقف من ممارسة لعبتي بابجي و فري فاير حيث قدرت نسبتهم ب 54.3 %، يليهم من يشعرون بشعور عادي بنسبة 35 %، ثم يأتي من يشعرون بالتوتر بنسبة 6.4 %، و أخيرا من يشعرون بالقلق بنسبة 4.3 %.

و بالمقارنة مع دراسة مريم قويدر **(أثر الألعاب على السلوكيات لدى الطفل الجزائري – دراسة وصفية تحليلية على عينة من الأطفال المتمدرسين بالجزائر العاصمة)** نجد أن شعور الفرحة و السرور هو أكبر شعور لدى أفراد العينة من مستخدمي الألعاب الإلكترونية بنسبة 59.5%، ثم يليهم افراد العينة الذين يشعرون بالحماس و الحيوية بنسبة 37%، ثم يليهم من يشعرون بالقوة و الشجاعة بنسبة 30.5

%، ثم يليهم من يشعرون بشعور عادي بعد التوقف من استخدام الألعاب الإلكترونية بنسبة 7.0 %، ثم يليهم فئات من يشعرون بالقلق و التوتر بنسبة 4.0% و الغضب و النرفزة بنسبة 3.0% .

يرجع ذلك لاختلاف أفراد العينة مع دراستنا، ففي دراسة مريم قويدر **(أثر الألعاب على السلوكيات لدى الطفل الجزائري – دراسة وصفية تحليلية على عينة من الأطفال المتمدرسين بالجزائر العاصمة)** افراد العينة هم أطفال ضمن المرحلة الابتدائية و يتراوح سنهم من 07 سنوات إلى 12 سنة، أم في دراستنا فأفراد العينة مهم التلاميذ المراهقين ضمن المرحلة المتوسطة و يتراوح سنهم من 14 إلى 17 سنة و بتالي اختلاف المرحلة العمرية تؤثر على الشعور عند التوقف عن ممارسة الألعاب الإلكترونية . حيث نستنتج أن لعبتي بابجي و فري فاير لهم مضاعفات بعد التوقف عن ممارستهم مثل التعب والقلق والتوتر خاصة عند قضاء ساعات طويلة في لعبهم من طرف المراهقين .

الجدول رقم(11): يوضح الأشخاص المفضلين لممارسة لعبتي بابجي وفري فاير مع أفراد العينة .

المتغير	التكرار	النسبة المئوية
بمفردك	27	%28.7
مع الأهل	11	%11.7
مع الأصدقاء	56	%59.6
المجموع	94	%100

من خلال الجدول نلاحظ أن أغلبية أفراد العينة يفضلون اللعب مع الأصدقاء حيث قدرت نسبتهم ب59.9%، ثم يليهم فئة الذين يفضلون اللعب بمفردهم بنسبة 28.7 %، وأخير تأتي الفئة التي تفضل اللعب مع الأهل بنسبة 11.7%.

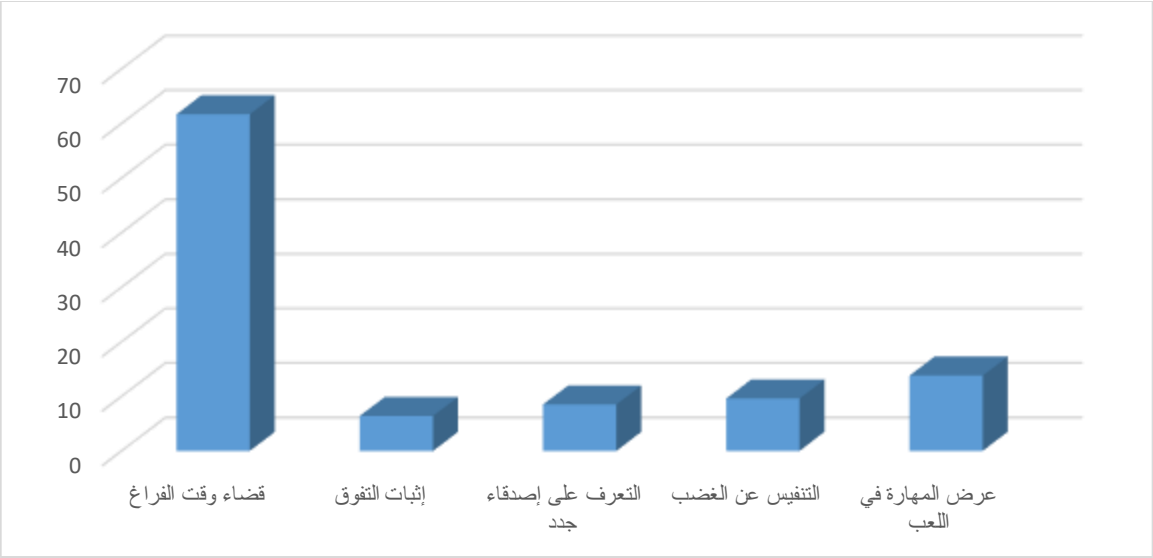
و بمقارنة مع دراسة أحمد فلاق () نجد أن أغلب أفراد العينة يفضلون اللعب مع الاهل (الأخ أو الأخت أو الأب أو الأم) حيث كانت نسبتهم 52.91%، ثم تأتي فئة من يفضلون اللعب لوحدهم بنسبة 22.08 %، و أخيرا فئة من يفضلون اللعب مع أصدقائهم بنسبة27.7 % .

يرجع ذلك أيضا إلى اختلاف عينة دراستنا مع عينة دراسة أحمد فلاق **(الطفل الجزائري و ألعاب الفيديو – دراسة في القيم و التأثيرات)** حيث أن عينة دراستنا شملت أفراد مراهقين يتراوح عمرهم ين 14 إلى 17 سنة يزاولون دراسة في مرحلة المتوسط أما في دراسة أحمد فلاق **(الطفل الجزائري و ألعاب الفيديو – دراسة في القيم و التأثيرات)** فإن عينة الدراسة كانت على أطفال تلاميذ يتراوح عمرهم من 07 إلى 10 سنوات ضمن مرحلة الابتدائي ، و بالتالي فإن اختلاف النتائج يعود إلى خصوصية كل مرحلة فمرحلة المراهقة تختلف عن مرحلة الطفولة ، فدخول الطفل إلى مرحلة المراهقة تجعله أكثر انفتاحا للعالم الخارجي (خرج الأسرة) و مع حبه للاستكشاف يدفعه إلى كسب العديد من الأصدقاء سواء من الحي الذي يعيش فيه او حتى من المدرسة ، أو حتى من الألعاب مثل لعبتي بابجي و فري فاير التين تتميزان بالتواصل عن طريق شبكة الإنترنت ، و هذا ما يدفع المراهق إلى لعب لعبتي بابجي و فري فاير مع الأصدقاء أكثر من الأهل أو حتى بمفرده.

المحور الثاني : الحاجات و الإشباعات التي تحققا لعبتي بابجي و فري فاير لدى مستخدميها:

الجدول رقم(12): يوضح أسباب ممارسة لعبتي بابجي و فري فاير

المتغير	التكرار	النسبة المئوية
قضاء وقت الفراغ	58	%61.7
إثبات التفوق	9	%6.4
التعرف على أصدقاء جدد	8	%8.5
التنفيس عن الغضب	6	9.6
عرض المهارة في اللعب	13	%13.8
المجموع	94	%100



الشكل رقم (06) يوضح أسباب ممارسة لعبتي بابجي و فري فاير

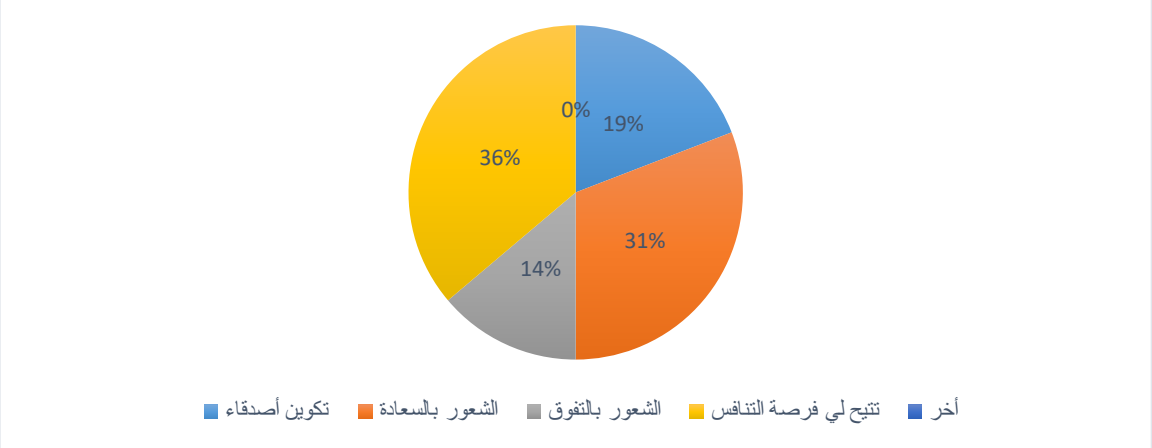
نلاحظ من خلال الجدول و الشكل رقم 04 أن قضاء وقت الفراغ يثل السبب الرئيسي لأفراد العينة الذي دفعهم للعب لعبتي بابجي و فري فاير و ذلك بنسبة قدرت ب61.7 %، ثم يليه السبب المتعلق بعرض المهارة في اللعب بنسبة 13.8%، ثم يأتي السبب إثبات التفوق بنسبة 9.6%، ثم سبب التعرف على أصدقاء جدد بنسبة 8.5 %، و أخير التنفيس عن الغضب ب6.4%.

نستنتج أن السبب الرئيسي و الغالب في لعب لعبتي بابجي و فري فاير هو قضاء وقت الفراغ و التسلية و يعود ذلك إلى وجود أوقات فراغ كبيرة لدى التلاميذ المراهقين حاليا جراء الظرف الاستثنائي بعد جائحة كرونا .

الجدول رقم (13): يوضح ماهي الإشباعات التي تحققها لعبتي بابجي و فري فاير

المتغير	التكرار	النسبة المئوية
تكوين أصدقاء	18	%19.1
الشعور بالسعادة	29	%30.9
الشعور بالتفوق	13	%13.9
تتيح لي فرصة التنافس	34	%36.1

أخر	00	%00
المجموع	94	%100



الشكل رقم (07) يوضح الإشباعات التي تحققها لعبتي بابجي و فري فاير

من خلال الجدول و الشكل رقم (05) نلاحظ ان إشباع إتاحة فرصة التنافس مع الأخرين تمثلت أ:بر نسبة لدى أفراد العينة بنسبة قدرت ب 36.17%، يليه إشباع الشعور بالسعادة بنسبة 30.9%، ثم يأتي إشباع تكوين الأصدقاء بنسبة 19.1 %، وأخيرا إشباع الشعور بالتفوق بنسبة 13.9%، و هو الإشباع حسب الدراسة الميدانية عند الأفراد المهاريين للعبتي بابجي و فري فاير من أفراد العينة.

و نستنتج أن المرحلة العمرية لأفراد العينة و هم التلاميذ المراهقين ، و التي تتميز بخصائص حب الاستكشاف و المغامرة أثرت أيضا على الإشباع المحقق جراء استخدام لعبتي بابجي و فري فاير و بالتالي فإن إتاحة الفرص للتنافس و الشعور بالسعادة هي أهم ما تحققه اللعبتين بالنسبة للمراهقين .

الجدول رقم (14): يوضح سبب انجذاب أفراد العينة لاستخدام لعبتي بابجي و فري فاير

المتغير	التكرار	النسبة المئوية
متعة الفوز	27	%28.7
الشخصيات و الرسومات	06	%6.3
جودة الصور و الألوان	01	%1.1
عنصر التنافس	23	%24.5

عنصر الإثارة	03	%3.2
أخر	34	36.2%
المجموع	94	%100

نلاحظ من خلال الجدول أن انجذاب المراهقين افراد العينة إلى ممارسة لعبتي بابجي و فري فاير يأتي بسبب متعة الفوز بنسبة 28.7%، يليهم عنصر التنافس بنسبة 24.7%، ثم يأتي عنصر الشخصيات و الرسومات (أبطال اللعبة) ب 6.3%، و أخيرا عنصر جودة الألوان و الصور بنسبة 1.0%.

في حين قالت غالبية أفراد العينة و التي قالت أن سبب اختيارهم لممارسة اللعبتين خاصة لعبة فري فاير هي سهولة الاستخدام و قلة التكلفة ، حيث تتميز لعبة فري فاير أن حجم بياناتها تكون أقل بكثير من لعبة بابجي و مساحتها داخل الجهاز المستخدم في لعبها أقل بكثير بعد تثبيتها من لعبة بابجي ، و بالتالي الأجهزة المستخدمة في لعبها (الهواتف الذكية ، و اللوحات الذكية) تكون عادية مقارنة بلعبة بابجي .

نستنتج أن اللعبتين و هما ذات طابع قتالي حربي ، و الفوز فيها يعتمد على بقاء حيا حتى انتهاء المرحلة ، وبتالي البقاء الأقوى ، و هو ما يجعل الفوز فيها هو متعة لمستخدميها ، لذل فمتعة الفوز يعد السبب الرئيسي للانجذاب المراهقين للعبها ، فحب الانتصار و الفوز يسبب الشعور بالسعادة و الاستمتاع باللعب ، أما عنصر التنافس فهو أساس اللعبتين فهي تتميز بتنافس اللاعبين داخلها إضافة إلى الغموض و التشويق و هو ما يستميل الافراد إلى لعبها لوحده عنصر الإثارة فيها.

الجدول رقم (15): يوضح معايير اختيار من يشاركون أفراد العينة في لعب اللعبتين.

المتغير	التكرار	النسبة
نفس الجنس	20	%21.3
نفس البلد	04	%4.3
أن يتكلم نفس اللغة	08	%8.5
أن يكون لاعبا محترفا	30	%31.9

أن يكون من معارف الواقع	23	**%** 34
المجموع	94	%100

نلاحظ من الجدول أم المعيار الأول لأفراد العينة في من يشاركونهم اللعب أن يوكون من معارف الواقع (صديق، أحد أفراد العائلة) حيث قدرت نسبة هذا المعيار ب37%، يليه معيار أن يكون الاعب محترفا في اللعبة بنسبة 31.9%، يليه معيار أن يكون من نفس الجنس ب21.3 حيث أن كلهم من الإناث، و أخيرا يأتي معياري أن يكون ينلكم نفس اللغة بنسبة 8.5 % و من نفس البلد بنسبة 4.3% .

يدل ذلك أن افراد العينة المراهقين يحبون لعب لعبتي بابجي و فري فاير مع من يعرفونهم في الواقع كأصدقاء أو أحد افراد العائلة و هذا أيضا ما دل عليه سؤال (مع من تلعب لعبتي بابجي و فري فاير) حيث أن غالبيتهم يلعبون مع الأشخاص يعرفونهم من الواقع، و هنا تلعب الخاصية الكبيرة التي تميز لعبتي بابجي و فري فاير و هو التواصل عن بعد عن طريق المحادثة الصوتية أثناء اللعب كما تتيح اللعبتان اللعب مع من يريدون عن بعد و ذلك عن طريق الشبكة العنكبوتية، و هذا ما يجعل للعبتين تحمل عناصر التنافس و الإثارة .

أما بالنسبة للمعيار أن يكون اللاعب محترفا فهذا راجع إلى احترافية و المهارة المكتسبة للاعبين بعد الاستخدام المفرط للعبتين و بتالي فإن إفراد العينة الذين اختاروا اختاروا معيار اللعب المحترف يرفضون اللعب مع لاعبين مبتدئين ، بل أطلقوا ألقابا على اللاعب المبتدأ مثل كلمة" بوت" ، حيث نجد أن اللعبتين تعتمد على تشكل فرق مكونة من شخصين أو أربعة أشخاص ، ويستطيع التمييز بين اللاعب المحترف و اللاعب المبتدأ بأسلوب لعبه أو من خلال مؤشر يرتبط بملف اللاعب يطلق عليه (RB).

الجدول رقم(16): يوضح العلاقات الاجتماعية التي كونتها أفراد العينة من خلال لعبتي بابجي و فري فاير.

المتغير	التكرار	النسبة المئوية
علاقات عميقة	0	%0

علاقات تعاون و ثقة	41	%43.6
علاقات صراع	04	%4.2
علاقات غضب	03	%3.2
علاقة التفاعل مع الآخرين	46	%49
المجموع	94	100%

من خلال الجدول نلاحظ أن التفاعل مع الآخرين و الثقة و التعاون من أهم العلاقات الاجتماعية التي كونها أفراد العينة ، حيث نجد أن علاقة التفاعل مع الآخرين حازت على نسبة 49 %، يلها علاقة الثقة و التعاون بنسبة 43.6%، ثم علاقة الصراع بنسبة 4.2%، و أخيرا علاقات الغضب بنسبة 3.2%، فحين أن العلاقات العميقة تحز على أي نسبة.

إن ما تتيحه اللعبتان من خصائص عديدة أدت إلى وجود تفاعل كبير بين أفراد مستخدميها ، هذا التفاعل الجوهري و الكبير عن طريق التواصل الذي دائما ما يكون لفظيا و مسموعا حتى ولو لم يكون بنفس اللغة التي يتحدثها الأفراد إلا أنه يوجد اختصارات لكلمات تتيحها اللعبة بلغات مفهومة للجميع مثل كلمات (توقف ، أنقذني ، انتبه العدو قادم) هذا التواصل بين المستخدمين للعبتين أثناء اللعب يجعلهم يتفاعلون بدرجة كبيرة تصل أحيانا إلى الصراخ و يجعل من اللعبتين حربا حقيقية و مسألة الفوز فيها حياة أو موت .

كل هذا التفاعل أدى أيضا إلى وجود علاقة الثقة و التعاون بين أفراد الفريق في اللعبتين حيث أن اعتماد الأفراد على بعضهم أثناء اللعب ضمن فريق يعزز من هذه العلاقة كإنقاذ الأفراد لبعضهم و مشاركتهم الأسلحة و الذخيرة ... إلخ وهو ما يعزز من شبكة العلاقات الاجتماعية بين المستخدمين للعبتي بابجي و فري فاير.

أما عن الصراع و الغضب فهو نتيجة طبيعية لمستخدمي اللعبتين خاصة في حالة الخسارة باعتبار أن لعبتي بابجي و فري فاير هم ألعبا قتالية و حربية بين أفراد أو فرق .

الجدول رقم(17): يوضح تأثيرات لعبتي بابجي و فري فاير على العلاقات الواقعية الاجتماعية .

المتغير	التكرار	النسبة المئوية
لا تترك لي اللعبة و قتا مع الأسرة	15	%16
انشغالي باللعبة عن العلاقات الواقعية مع الأصدقاء	15	%16
سببت لي مشاكل على المستوى الدراسي	53	%65.4
لم تسبب لي أي تأثير	11	%11.6
المجموع	94	%100

من خلال الجدول نلاحظ أن أكبر تأثير للعبتي بابجي و فري فاير على العلاقات الاجتماعية الواقعية لدى أفراد العينة هو تسبب لهم بمشاكل على المستوى الدراسي حيث قدرت النسبة ب 56.4%، ثم يلهم من أثرت اللعبتين على علاقتهم مع الأسرة بنسبة 16.0%، و كذلك النسبة لمن ينشغلون بلعب اللعبتين على علاقتهم الواقعية مع الأصدقاء، فحين يرى أفراد من العينة أن اللعبتين لم تسبب لهم أي تأثير حيث قدرت نسبتهم ب11.6%.

يرجع هذا إلى تأثير الوقت المستخدم في ممارسة اللعبتين، فكلما كان الوقت كبيرا في ممارسة اللعبتين نجد التأثير الكبير على العلاقات الاجتماعية، حيث أن أغلب إفراد العينة يقضون أوقاتا كبيرة في ممارسة لعبتي بابجي و فري فاير على حساب علاقتهم الاجتماعية سواء مع الأسرة أو مع الأصدقاء ، أو بالتأثير على دراستهم و هذا هو الجانب السلبي للعبتين.

الجدول رقم(18): يوضح تقييم أفراد العينة لمستوى التحصيل الدراسي بعد ممارستهم للعبتي بابجي و فري فاير.

المتغير	التكرار	النسبة المئوية

زادت من مستوى التحصيل الدراسي	00	%00
قللت من مستوى التحصيل الدراسي	61	%65
لم تأثر على مستوى التحصيل الدراسي	33	%35
المجموع	94	%100

نلاحظ من الجدول الأثر السلبي الكبير للعبتي بابجي و فري فاير على التحصيل الدراسي لأفراد العينة، فنجد أن أغلبية كبيرة من أفراد العينة قللت اللعبتين من مستوى تحصيلهم الدراسي حيث قدرت نسبتهم ب65.0%، ثم يليهم الأفراد الذين لم تِثر اللعبتين على تحصيلهم الدراسي بنسبة35%، ونلاحظ أيضا أن اللعبتين لم تزد من مستوى تحصيل الدراسي لأي أحد من أفراد العينة.

يرجع ذلك إلى كثرة الوقت المستخدم في ممارسة لعبتي بابجي و فري فاير، و على حساب الوقت المخصص لدراستهم ، و بالتالي إهمال أغلب التلاميذ المراهقين أفراد العينة لدراستهم عكس بعض الأراد الذين استطاعوا الموازنة بين اللعب اللعبتين و دراستهم و ذلك بقضاء وقت أقل في اللعب .

الجدول رقم(19): يوضح مستوى التحصيل الدراسي بعد لعب لعبتي بابجي و فري فاير حسب متغير الجنس

المتغير	الجنس				المجموع	
	ذكور		إناث			
	التكرار	النسبة	التكرار	النسبة	التكرار	النسبة
زادت من التحصيل الدراسي	00	%00	00	%00	00	%00
قللت من التحصيل الدراسي	49	%75.4	12	%41.4	61	%65
لم تؤثر على التحصيل الدراسي	16	%24.6	17	%58.6	33	%35

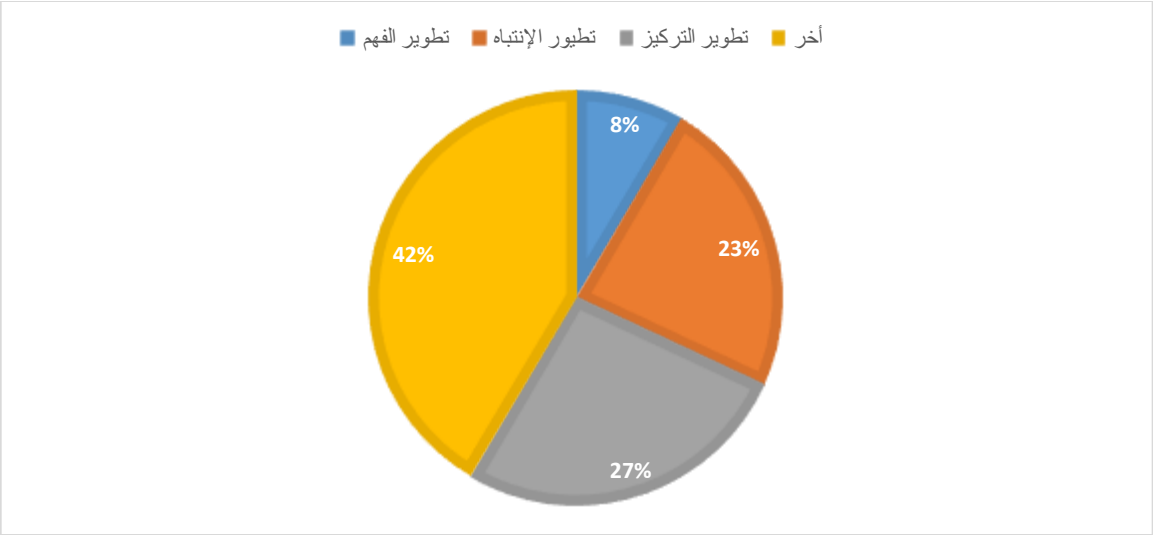
المجموع	65	%100	29	%100	94	%100

نلاحظ من الجدول أن فئة الكور هم أكثر فئة قللت اللعبتين من مستوى تحصيلهم الدراسي بنسبة 75.4%، ثم يليهم الإناث بنسبة 41.4%، فحين نجد ان فئة الإناث أكبر من الذكور في من لم تؤثر اللعبتين على مستوى تحصيلهم الدراسي بنسبة 58.6 %، ثم يليهم الذكور بنسبة 24.6%.

و يرجع ذلك أن لعبتي بابجي و فري فاير تأخذ كثير من الوقت خاصة للوقت المخصص للدراسة لدى الذكور أكثر من الإناث .

الجدول رقم(20): يوضح تطوير قدرات الذهنية لدى ممارسي لعبتي بابجي و فري فاير

المتغير	التكرار	النسبة المئوية
تطوير الفهم	08	%8.5
تطوير الانتباه	12	%23.4
تطوير التركيز	25	%26.6
آخر	39	41.5%
المجموع	94	%100



الشكل رقم(08): يوضح تطوير القدرات الذهنية لدى مستخدمي لعبتي باجي و فري فاير

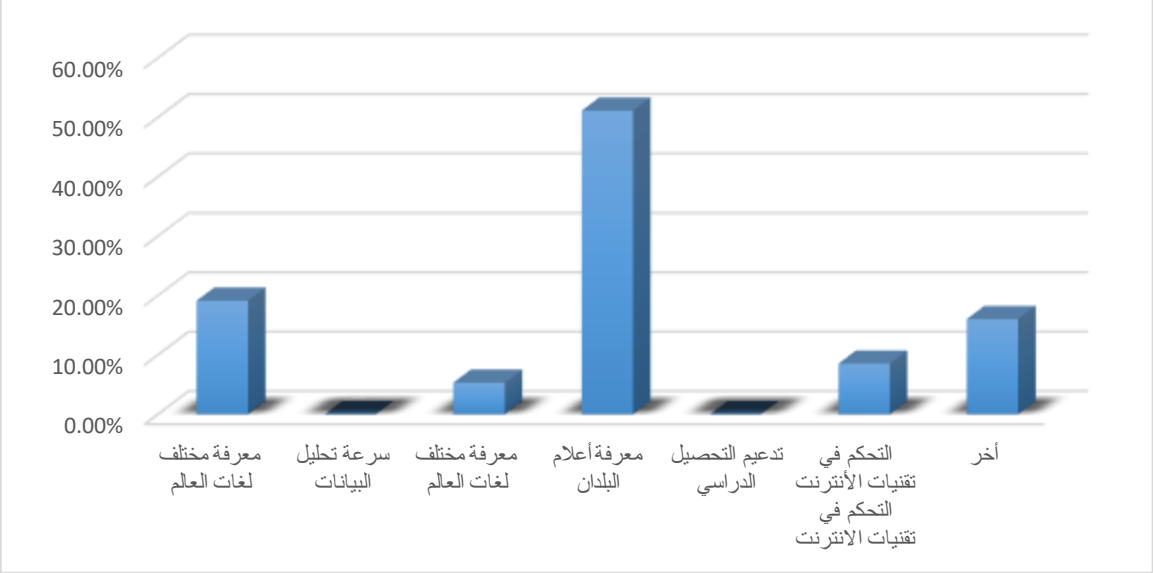
نلاحظ من الجدول و الشكل البياني أن أغلب أفراد العينة تطور التركيز لديهم بنسبة بلغت 26.6% ثم يليهم عنصر تطوير الانتباه بنسبة 23.4%، ثم عنصر تطوير الفهم بنسبة 8.5%.

لكن الأفراد أنفسهم أجابوا بأخر بنسبة 41.5% قالوا أن التركيز و الانتباه يكون أثناء اللعب فقط أو أنهم لم يتطور لديهم أي قدرات ذهنية ، و ذلك لأن لعبتي بابجي و فري فاير تتطلب الكثير من التركيز و الانتباه، فهي تلعب على أجهزة أغلبها الهواتف الذكي و اللوحات الإلكترونية الذكية ، وهو ما يبين لنا أن مستخدمي اللعبة يكونون في حالة كبيرة من التركيز و الانتباه أثناء اللعب .

الجدول رقم(21) يوضح الكفاءات المكتسبة من طرف أفراد العينة جراء ممارستهم لعبتي بابجي و فري فاير

المتغير	التكرار	النسبة
معرفة مختلف لغات العالم	18	%19.1
سرعة تحليل البيانات	00	%00
معرفة مختلف اماكن العالم	05	%5.3

معرفة أعلام البلدان	48	%51.1
التحكم في تقنيات الانترنت	08	%8.5
تدعيم التحصيل الدراسي	00	%00
آخر	15	%16
المجموع	94	%100



الشكل رقم (09) يوضح الكفاءات المكتسبة جراء ممارسة لعبتي بابجي و فير فاير

نلاحظ من الجدول و الشكل البياني أن الكفاءات التي اكتسبها أفراد العينة مستخدمي لعبتي بابجي و فري، حيث جاءت كفاءة معرفة مختلف أعلام البلدان في المرتبة الأولى بنسبة51.1%، يليها كفاءة معرفة مختلف لغات بنسبة 19.1%، فحين قالت مجموعة من أفراد العينة أن الكفاءات التي اكتسبوها من خلال اللعبة هي معرفة مختلف أنواع الأسلحة و تسمياتها و خصائصها ، حيث أن الأسلحة المستخدمة في اللعبتين هي أسلحة حقيقة و موجودة في الواقع حيث قدرت نسبتهم ب% 16 ،ثم يليها كفاءة المكتسبة معرفة مختلف أماكن العالم من خلال خارطة اللعبة حيث قدرت نسبتهم ب5% ، فحين أن كفاءات تدعيم التحصيل الدراسي و سرعة تحليل البيانات أو التحكم في تقنيات الإنترنت لم تكن محل اختيار من طرف المبحوثين.

نستنتج من ذلك أنه يمكن للعبتي بابجي و فري فاير أن تعطي بعض الكفاءات و المعلومات لمستخدميها مثل معرفة مختلف أعلام البلدان من خلال البروفايل الخاص بكل لاعب يحث يضوع علم بلد اللاعب، و أيضا اكتساب و تعلم بعض اللغات أو اللهجات أو حتى بعض الكلمات من خلال خاصية المحادثات الصوتية التي تتميز بها لعبتي بابجي وفري فاير .

الجدول رقم(22): يوضح التأثير الوقت الذي يقضيه مستخدمي لعبتي بابجي و فري فاير في اللعب على الوقت المخصص للمراجعة و والواجبات الدراسية اليومية

المتغير	التكرار	النسبة المئوية
دائما	25	%26.6
أحيانا	50	%53.2
نادرا	19	%20.2
المجموع	94	%100

نلاحظ من الجدول أنه أحيانا ما يؤثر الوقت الذي يقضيه مستخدمو اللعبتين على الأوقات المخصصة للمراجعة و الواجبات الدراسية اليومية حيث قدرت النسبة ب53.2%، ثم يليه فئة دائما بنسبة 26.6%، و أخير فئة نادرا بنسبة 20.2%.

من خلال ذلك نستنتج أن أغلب مستخدمي لعبتي بابجي و فري فاير عندما يقضون أوقات كبيرة في اللعب يؤثر ذلك على الوقت المخصص للمراجعة و الواجبات اليومية و على دراستهم خارج المدرسة.

الجدول رقم (23) : يوضح المعلومات التي قدمتها لعبتي بابجي و فري فاير لأفراد العينة حول دراستهم

المتغير	التكرار	النسبة المئوية
نعم	00	%00
لا	94	%100

المجموع	94	%100

نلاحظ من الجدول أن لعبتي بابجي و فري فاير لم تقدم أي معلومات حو الدراسة لكل أفراد العينة حيث نجد أن كل افراد العينة أجبوا ب لا بنسبة 100%.

يرجع ذلك أن مضمون اللعبتين بابجي و فري فاير لا علاقة لا بالدراسة لدي أفراد العينة برغم أن المبحوثين اكتسبوا كفاءات سواء كانت سلبية او إيجابية إلا أنها بعيدة كل البعد عن دراستهم.

الجدول رقم(24): يوضح رقابة الوالدين على لعبتي بابجي و فري فاير

المتغير	التكرار	النسبة المئوية
يرفض والدي اللعبة	70	%74.4
يسمحان لي باللعب في حدود	20	%21.3
يسمحان لي باللعب بدون حدود	00	%00
لا يمارسان أي رقابة	4	%4.3
المجموع	94	%100

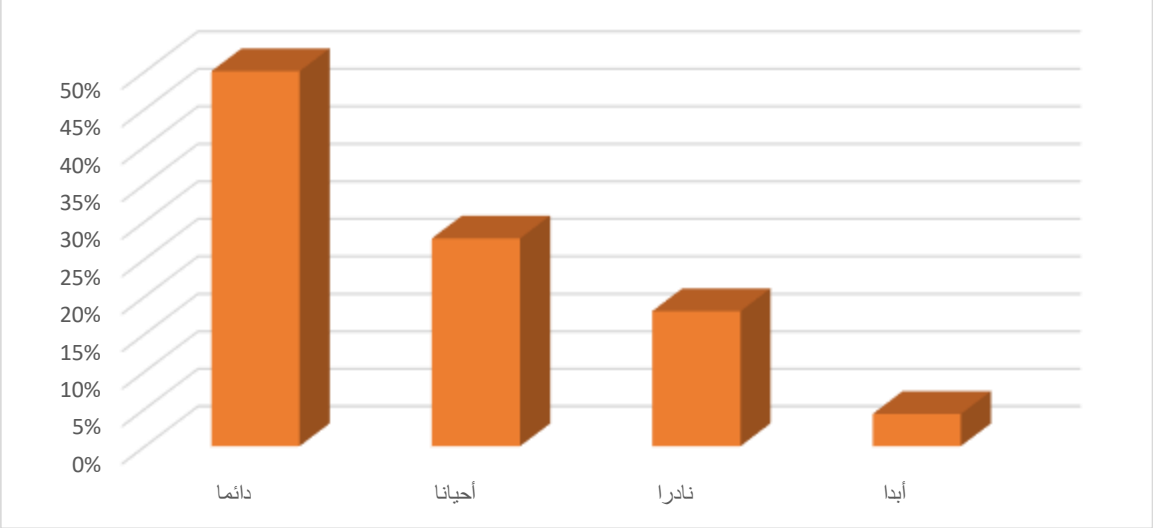
نلاحظ من خلال الجدول أن معظم الاولياء يرفضون لعب أبنائهم هذه الألعاب حيث قدرت نسبتهم ب74.5%، فحين يسمح بعضهم اللعب في حدود و أوقات معينة بعيدا عن أوقات الدراسة بنسبة 21.3%، وأخيرا لا يمارس بعضهم أي رقابة على اللعبتين بنسبة 4.3%.

وهذا راجع إلى اختلاف طبيعة كل أسرة و حالتها الاجتماعية و إلى معرفة أو عدم معرف اللعبتين من طرف الأولياء و تأثيرها على المراهقين .

الجدول رقم(25): يوضح الملاحظات التي يوجهها أفراد الأسرة حو تأثيرات لعبتي بابجي و فري فاير على التحصيل الدراسي.

المتغير	التكرار	النسبة المئوية
دائما	47	%50
أحيانا	26	%27.7

نادرا	17	18.0%
أبدا	04	%4.3
المجموع	94	%100



الشكل رقم(10): يوضح الملاحظات التي يوجهها أفراد الأسرة حو تأثير لعبتي بابجي و فري فاير على التحصيل الدراسي

نلاحظ من الجدول و الشكل البياني أن أفراد الأسرة يوجهون دائما ملاحظات حول تأثر لعبتي بابجي و فري فاير على التحصيل الدراسي للتلاميذ المراهقين أفراد العينة حيث قدرت نسبت من قالوا دائما ب50.0%، ثم يليهم فئة أحيانا بنسبة 27.7%، ثم فئة نادرًا بنسبة 18.0%، وأخيرا فئة من قالوا أنه افراد أسرتهم لا يوجهون لهم أي م ملاحظات بنسبة 4.3%.

يوضح ذلك أن أفراد الأسرة في الأغلبية يكونون حرصين على أولادهم و مراقبتهم و على التوفيق بين اللعب و تحصيليهم الدراسي .

الجدول رقم (26) يوضح إخفاء لعب اللعبتين بابجي و فري فاير على الوالدين.

المتغير	التكرار	النسبة المئوية
نعم	70	74.5
لا	24	25.5

المجموع	94	100

نلاحظ من خلال الجدول أن أغلبية أفراد العينة يخفون ممارسة لعبتي بابجي و فري فاير على والديهم حيث بلغت نسبة من قالوا نعم 74.5%، فحين أن الفئة التي لا تخفي ممارسة اللعبتين قدرت ب 25.5 %.

يرجع ذلك إلى أن معظم أفراد العينة يرفض والديهم لعب هذه الألعاب كما وضح الجدول السابق ، و بتالي تجعل المراهقين يلعبون لعبتي بابجي و فري فاير في السر ، في حين أن هناك نسبة لا تخفي لعب لعبتي بابجي و فري فاير لأن أولياؤهم يسمحون لهم اللعب في حدود و خارج أوقات دراستهم و مراجعتهم اليومية في المنزل أو لا يمارسون أي رقابة على أبنائهم أبدا .

الجدول رقم(27) يوضح تأثير السهر في لعب لعبتي بابجي و فري فاير على صحة مستخدميها .

المتغير	التكرار	النسبة المئوية
نعم	56	%59.6
لا	38	%40.4
المجموع	94	%100

نلاحظ من الجدول أن السهر في لعب لعبتي بابجي و فري فاير له أثر سلبي حسب رأي المبحوثين حيث أجاب بنعم 59.6 % من أفراد العينة ، فحين أجاب بنسبة 40.4% من قالوا لا من المبحوثين

و تكون اعراض السهر عند لعب لعبتي بابجي و فري فاير حسب رأي أفراد العينة أنه يعانون من ألم في الرأس و العينين و الصداع و الدوار أحيانا بعد السهر في لعب اللعبتين خاصة عند قضاء أوقات طويلة ، و هو ما يؤثر سلبا على صحتهم.

الجدول رقم(28): يوضح أثر السهر في لعب لعبتي بابجي و فري فاير في اليوم الموالي أثناء الدراسة

المتغير	التكرار	النسبة المئوية
عدم القدرة على التركيز أثناء الدراسة	40	%42.6
العوبة في الفهم	05	%5.3
الخمول و الشعور بالنعاس في القسم	48	%51
أخر	1	%1.1
المجموع	94	%100

نلاحظ من خلال الجدوب تأثير السهر في استخدام لعبتي بابجي و فري فاير في اليوم الموالي أثناء الدراسة فنجد أن فئة الخمول و الشعور بالنعاس في القسم بلغت نسبتها 51.0%، يليها فئة عدم القدرة على التركيز أثناء الدراسة بنسبة 42.6%، ثم فئة الصعوبة في الفهم بنسبة 5.3%.

نستنتج أنه هناك تأثيرات كبيرة للسهر خاصة لأوقات طويلة في لعب لعبتي باجي و فري فاير على الدراسة في اليوم الموالي هذه التأثيرات تجعل من مستخدميها لا يركز و لا يحرص على دراسته في المدرسة و بتالي التأثير على تحصيله الدراسي.

نتائج الدراسة :

- توصلت الدراسة إلى أن غالبية مستخدمي لعبتي بابجي و فري فاير هم من الذكور حيث بلغت نسبتهم 69.1%، و الإناث بنسبة 30.9%.
- توصلت الدراسة إلى أن غالبية مستخدمي لعبتي بابجي و فري فاير من أفراد العينة مهم من المستو ى الضعيف و المتوسط في الحياة الدراسية ، حيث تبلغ نسبة أصحاب المعدلات من 07 إلى 10 في الفصل الأول ب41.0% و الفصل الثاني ب56.3%، أما أصحاب المعدلات من 10 إلى 14 فبلغت نسبتهم في الفصل الأول 44.0 %، وفي الفصل الثاني بلغت نسبتهم 34.0%.

المحور الأول: عادات استخدام لعبتي بابجي " PUPG" و فري فاير"FREE FAIR "

- توصلت الدراسة إلى أن أغلب أفراد العين يستخدمون لعبة فري فاير حيث بلغت نسبتهم 73.4%
- توصلت الدراسة إلى أن نسبة 41.5% يقضون يوميا 3 ساعات فأكثر في لعب و استخدام لعبتي بابجي و فري فاير حسب رأي المبحوثين.
- بينت الدراسة إلى أن نسبة 30.9% من أفراد العينة يدخلون أكثر من أربع مرات للعبتي بابجي و فري فاير يوميا
- توصلت الدراسة إلى أن اكثر الأوقات ممارسة لعبتي بابجي و فري فاير لدى المراهقين أفراد العينة هو كل الأوقات بنسبة 51.0%.
- توصلت الدراسة أن أغلب مستخدمي لعبتي بابجي و فري فاير يشعرون بشعور عادي بعد الانتهاء من لعب اللعبتين بنسبة 73.4 % من أفراد العينة، رغم الوقت الطويل الذي يقضونه في استخدام لعبتي بابجي و فري فاير
- بينت الدراسة أن نسبة 59.6% من أفراد العينة يفضلون اللعب مع الأصدقاء

المحور الثاني: حاجات والإشباعات التي تحققها لعبتي بابجي" PUPG" وفري فاير "FREE FAIR ".

- توصلت الدراسة إلى أن نسبة 61.7% من أفراد العينة يلعبون لعبتي بابجي وفري فاير لقضاء وقت الفراغ والتسلية.
- بينت الدراسة أن نسبة 36.8% من المبحوثين حققت لهم لعبتي بابجي وفري فاير فرصة التنافس مع الأخرى.
- أكدت الدراسة أن نسبة 28.7% تجذبهم متعة الفوز لاستخدام لعبتي بابجي وفري فاير.
- بينت الدراسة أن 34.0% تجذبهم لعبة فري فاير لسهولة استخدامها وقلة تكلفتها عن لعبة بابجي.
- بينت الدراسة أن غالبية مستخدمي لعبت بابجي و فري فاير يشاركون اللعب مع أشخاص يكونون من معارف الواقع حيث قدرت النسبة ب34%إضافة إلى أن يكون اللعب محترفا للعبة بنسبة 31.9%، و يعود ذلك لاحترافية هؤلاء الأفراد مما يجعله شطا أساسيا في مشاركة اللعبة .

- خلصت الدراسة إلى التفاعل مع الآخرين و التعاون و الثقة يعدون من أهم العلاقات الاجتماعية التي أسسها أفراد عينة الدراسة حيث حازت هذه الخصائص على نسبة 92.5%.
- كشفت الدراسة أن لعبتي بابجي وفري فاير سببت مشاكل على مستوى الدراسي لأغلبية أفراد عينة الدراسة بنسبة 56.4%، و هذا نتيجة الاستخدام المفرط للعبتين.
- كشفت الدراسة إلى أن لعبتي بابجي و فري فاير لا تترك للمبحوثين وقتا كافيا لعلاقتهم مع أسرهم و لا وقتا كافيا لعلاتهم الواقعية مع أصدقائهم بنسبة 32.0% و هذا نتيجة الاستخدام المفرط للعبتين.

المحور الثالث: تأثيرات لعبتي بابجي"PUPG" و فري فاير"FREE FAIR " على التحصيل الدراسي و العلاقات الاجتماعية لدي مستخدميها.

- بينت الدراسة أن لعبتي بابجي و فري فاير أثرت بشكل سلبي على 65.0% من المبحوثين فيما يخص تحصيلهم الدراسي جراء انشغالهم الكبير بها.
- كشفت الدراسة إلى ان لعبتي بابجي و فري فاير زادت من تطوير التركيز و الانتباه على 41.5% من أفراد العينة ، لكن هذا التطور يكون أحيانا أثناء اللعب فقط.
- بينت الدراسة أن لعبتي بابجي و فري فاير مكنت ممارسيها من الحصول على معلومات و معرفة أعلام البلدان حيث قدرت النسبة ب51.1 %من المبحوثين أفراد العينة، و ذلك من خلال البروفايل الخاص بكل لاعب .
- توصلت الدراسة إلى أن نسبة 19.1% من المبحوثين أفراد العينة اكتسبوا معلومات حول الأسلحة والذخائر الحربية الموجودة في لعبتي بابجي و فري فاير، خاصة أن الأسلحة و الذخائر المستعملة في اللعبتين موجودة في الواقع.
- أكدت الدراسة أن الوقت المخصص للعب لعبتي بابجي و فري فاير يؤثر أحيانا على الوقت المخصص للمراجعة و الواجبات اليومية في المنزل حيث بلغت نسبة 53.2% من المبحوثين.

- كشفت الدراسة أن لعبتي بابجي و فري فاير لم تقدم أي معلومات إطلاقا حول الدراسة و التعليم لأي من أفراد العينة بنسبة 100% ، و هذا راجع لاختلاف مضمون اللعبتين عن مواضيع و مناهج الدراسة و التعليم.
- بينت الدراسة أن نسبة 74.4% من أولياء المبحوثين يرفضون لعب أبنائهم لعبتي بابجي و فري فاير .
- بينت الدراسة أن نسبة 50% من أفراد العينة يوجه لهم أحيانا ملاحظات حول تأثير لعبتي بابجي و فري فاير على تحصيليهم الدراسي من طرف أحد أفراد أسرهم.
- كشفت الدراسة أن غالبية أفراد العينة يخفون لعب لعبتي بابجي و فري فاير على أسرهم حيث بلغت النسبة 74.5% من المبحوثين، و يرجع ذلك لأن أوليائهم يرفضون لعب لعبتي بابجي و فري فاير.
- كشفت الدراسة أن نسبة 59.6% من أفراد الدراسة يؤثر السهر في لعب لعبتي بابجي و فري فاير على صحتهم، حيث يشعرون بعد السهر في لعب اللعبتين خاصة لمدة طويلة بالصداع وألم في العينين والرقبة والدوار.
- بينت الدراسة إلى أن نسبة 51.0% من أفراد العينة يؤثر عليهم السهر في لعب لعبتي بابجي و فري فاير في اليوم الموالي للدراسة و ذلك بالشعور بالخمول و النعاس في القسم.

نتائج عامة :

- خلصت الدراسة إلى أن غالبية مستعملي لعبتي بابجي و فري فاير هم من الذكور.
- خلصت الدراسة أن هناك نسبة ملحوظة من الإناث يلعبون لعبتي بابجي و فري فاير بالرغم من أنها ألعاب قتالية و حربي و لا تستهوي عادة الإناث.
- توصلت الدراسة إلى أن أغلبية التلاميذ المراهقين يقضون من ساعتين إلى 3 ساعات في استخدام و لعب لعبتي بابجي و فري فاير.
- خلصت الدراسة إلى أن أوقات لعب لعبتي بابجي و فري فاير يكون تقريبا في كل وقت.
- توصلت الدراسة أن غالبية مستخدمي لعبتي بابجي و فري فاير يلعبون اللعبتين لقضاء وقت الفراغ.
- خلصت الدارسة إلى وجود وقت فراغ كبير لدى التلاميذ المراهقين وذلك بعد الظرف الاستثنائي لجائحة كورونا.

- بينت الدراسة إلى أن لعبتي بابجي و فري فاير سببت مشاكل على مستوى الدراسي لأفراد العينة.
- بينت الدراسة أن لعبتي بابجي و فري فاير تقلل من مستوى التحيل الدراسي للتلاميذ المرهقين.
- بينت الدراسة أن لعبتي بابجي و فري فاير لا تقدم أي معلومات حول الدراسة و التعليم.

خـــــاتمة

عاجت هذه الدراسة موضعا هاما يعد بين المواضيع الحديثة والمتمثلة في أثر الألعاب الإلكترونية بابجي " PUPG " وفري فاير " FREE FAIR" على التحصيل الدراسي لدى التلميذ المراهق، وذلك من خلال القيام بدراسة مسحية على عينة من مستخدمي لعبتي بابجي " PUPG " وفري فاير " FREE FAIR" ضمن القيام بدراسة ميدانية في أربع متوسطات، و منه يمكن القول أن ألعاب الإلكترونية والتي أصبحت وسيلة جديدة و حديثة للعب و التسلية و التي تحتوي على تقنيات حديثة و تكنلوجيا عالية الجودة، حيث تم الجمع بين عدة تخصصات فيها مثل تكنلوجيا الكمبيوتر و الذكاء الاصطناعي و فن الرسم و الإخراج و الموسيقى إضافة إلى تكنولوجيا الاتصال و التواصل في هذه الألعاب لأنها تلعب عبر الإنترنت ، و التي مكنت هذه الألعاب لعبتي بابجي " PUPG " وفري فاير " FREE FAIR" من الحصول على اهتمام المراهقين و تحول هذا الاهتمام إلى إدمان أدى إلى السيطرة على عقولهم و جذبهم دائما للعبها ، بعدما كان اللعب لدى فئة المراهقين و الأطفال مقتصرا على الألعاب التقليدية التي تمارس فب المنزل و الشارع و المدرسة مع الأصدقاء.

ولكن مع هذه الثورة التكنولوجيا والتطور التكنولوجي الكبير الذي يشهده العالم أتاح للتلاميذ المراهقين والأطفال وسائط جديدة متعددة تمكنه من استخدامها في اللعب واللعب بها مثل بابجي " PUPG " وفري فاير " FREE FAIR"، والتي لها تأثيرات سلبية إذا استخدمت بسوء وإفراط في لعبها خاصة لدى المراهقين والأطفال، حيث حاولنا في دراستنا هذه الإلمام بالموضوع من عدة جوانب وذلك باعتبار أن بابجي " PUPG " وفري فاير " FREE FAIR" من أكثر الألعاب الإلكترونية انتشارا و استخداما في الوقت الحالي من طرف المراهقين المتمدرسين، و التي تعتبران وسائل ترفيه و تسلية من طرف أفراد العينة، كونها وسيلة حديثة للعب و الترفيه، و من خلال دراستنا المسحية للمجتمع البحث، استطعنا أن نخلص أن بابجي " PUPG " وفري فاير " FREE FAIR" لها تأثير واضح على التحصيل الدراسي لدى التلاميذ المراهقين فمن خلال النتائج التساؤلات وجدنا أن بابجي " PUPG " وفري فاير " FREE FAIR" أصبحت من الوسائل المفضلة لدى التلاميذ المراهقين لقضاء وقت الفراغ و الهروب من الروتين اليومي الذي زاد بعد جائحة كرونا و التدابير الاستثنائية التي رافقت هذه الجائحة خاصة في مجال التربية و التعليم و التي أدت إلى زيادة أوقات الفراغ لدي التلاميذ المراهقين، و التي جعلت هذا الأخير

يلعب هذه الألعاب على حساب أوقات المخصصة للدراسة و المراجعة اليومية بعد الإدمان و الإفراط في لعبها حتى و إن كانت بابجي " PUPG " وفري فاير " FREE FAIR" تمنحان فرصة التسلية و الترفيه إلى جانب التنافس و التواصل و المغامرة و الفوز.

ومع أن هذه الدراسة قد خلصت إلى عدة إجابات حول هذه الظاهرة وهي أثر الألعاب الإلكترونية على التحصيل الدراسي للتلميذ المراهق، إلا أنا لا تحيط بكافة جوانب موضوع الظاهرة، بل هي فاتحة لدراسات جديدة يتم فيها تناول موضوع الظاهرة بمقاربات جديدة.

المصادر و المراجع

قائمة المراجع:

1. أحمد كمال وعدلي سليمان، المدرسة والمجتمع، مكتبة أنجلو المصرية، مصر، 1972
2. أبو الفضل جمال الدين، محمد بن مكرم بن منظور، لسان العرب، ط 1، مجلد تاسع، دار صادر، بيروت،1995
3. أمل فتاح زيدان، مجلة التربية والتعليم، المجلد14، العدد01، العراق، 2007
4. المنجد في اللغة العربية المعاصرة، ط 1، دار المشرق، بيروت، لبنان ،2000
5. إبراهيم مصطفى وآخرون: المعجم الوسيط، الجزء الأول، المكتبة الإسلامية، اسطنبول، تركيا
6. إبراهيم وجيه محمود، المراهقة خصائص ومشكلاتها، دار المعارف مصر ، 1981
7. رأفت صلاح الدين، الألعاب الإلكترونية وآثارها على الأطفال، مركز أبواب الإعلام، 2015
8. زرواتي رشيد، تدريبات على منهجية البحث العلمي في العلوم الاجتماعية، طبعة 3، ديوان المطبوعات الجامعية، الجزائر
9. عبيدات محمد واخرون، منهجية البحث العلمي والقواعد والمراحل والتطبيقات، كلية الاقتصاد والعلوم الادراية، جامعة الأردنية دار وائل النشر، الأردن 1999
10. عماد مكاوي و لبلى حسبن السبد، الاتصال ونظرياته المعاصرة، دار المصرية اللبنانية، مصر، 2001
11. عبد الرحمان العيسوي، القياس والتجريب في علم النفس والتربية، دار النهضة العربية، مصر، 1974
12. دكتور محمد عبد الله العابد أبو جعفر، علم النفس والنمو، مركز مناهج التعليمية والبحوث التربوية، ليبيا ،2013-2014
13. فؤاد الباهي السيد، الأسس النفسية من الطفولة إلى الشيخوخة، دار الفكر العربي، القاهرة، 1997
14. قزازة محمود عبد القادر، مهنتي كمعلم، الدار العربية للعلوم، بيروت 1996
15. لمعان مصطفى الجيلالي، التحصيل الدراسي، ط01، دار المسيرة للنشر والتوزيع والطباعة، عمان، 2011،

16. موريس أنجرس، منهجية البحث العلمي في العلوم الإنسانية، ترجمة بوزيد صحراوي، كمال بوشرف، سعيد سبعون، طبعة ثانية، دار القصبة للنشر والتوزيع، الجزائر، 2008
17. مروان عبد المجيد ابراهيم، اسس البحث العلمي، مؤسسة الوراق، الاردن، 200،
18. محمد خليفة بركات، علم النفس التعليمي، ط5 ، دار المعلم، الكويت، 1995
19. مريم سليم، علم النفس النمو، ط 1 , دار النهضة الحديثة، بيروت، لبنان , 2002

رسائل الماجستير و الدكتوراه و المجلات العلمية:

20. احمد فلاق، الطفل الجزائري وألعاب الفيديو، دراسة في القيم والمتغيرات، أطروحة دكتوراه، جامعة الجزائر، كلية العلوم السياسية والإعلام، قسم علوم الإعلام والاتصال، الجزائر، 2008-2009
21. بشير نمرود، العاب الفيديو أثرها في الحد من ممارسة النشاط البدني الرياض الجماعي الترفيهي عند المراهقين المتمدرسين (ذكور)12-15 سنة، القطاع العام، رسالة ماجستير، معهد التربية البدنية والرياضية، جامعة الجزائر،2008
22. سوفي نعيمة، الاستراتيجيات المعتمدة من طرف الأستاذ داخل القسم ودورها في تنمية القدرة على التحكم في حل المشكلات الرياضية لدى تلاميذ الطور المتوسط، قسم علم النفس والعلوم التربوية وارطوفونيا، كلية العلوم الإنسانية والاجتماعية، جامعة منتوري، قسنطينة، 2011- 2010
23. عايدة محمد العطا، تقدير الذات وعلاقته بالمستوى الاجتماعي الاقتصادي والتحصيل الدراسي لدى طلاب المرحلة الثانوية بمدارس محلية جبل أولياء، رسالة الماجيستر، جامعة السودان للعلوم والتكنولوجيا، كلية الدراسات العليا، 2014
24. عمور حكيم وبونعمة سفيان، المنهاج التربوي وأثره على التحصيل الدراسي لتلاميذ السنة الأولى ابتدائي، مذكرة مكملة لليسانس تخصص علم اجتماع تربوي،2010-2009
25. فكرت سعدون رشيد، العوامل المؤدية إلى تدني التحصيل الدراسي في مادة الرياضيات لدى طلبة المرحلة المتوسطة في 1 مدارس مدينة الرمادي العراقية من وجهة نظر المديرين والمدرسين، رسالة الماجستير في المناهج وطرق التدريس، جامعة الشرق الأوسط، كلية العلوم التربوية،2015،
26. ليلى عياش ، البيئة الأسرية العصاب و التحصيل الدراسي لتلاذة التعليم الثانوي، رسالة ماجستير في علم النفس التربوي، كلية العلوم الاجتماعية، جامعة وهران 2، 2014-2015

27. نجاح احمد محمد الدويك، أساليب المعاملة الوالدية وعلاقتها بالذكاء والتحصيل الدراسي لدى الأطفال في مرحلة الطفولة المتأخرة، رسالة الماجيستر في علم النفس والصحة النفسية، الجامعة الإسلامية، غزة، كلية التربية ،2008
28. محمد صديق محمد حسن، مرحلة المراهقة بين مسؤولية الأسرة ودور المجتمع، مسؤول التحقيقات الصحفية، سكرتارية التحرير ،2005،
29. دكتور جميل حمداوي، المراهقة وخصائصها ومشاكلها وحلولها ، شبكة الالوكة ، 2016
30. د نورا طلعت إسماعيل رمضان ، العلاقات الاجتماعية لمستخدمي الألعاب الإلكترونية عبر الإنترنت –لعبة PUPG نموذجا ، المجلة العلمية للنشر العلمي العدد 14جامعة المنصورة ، القاهرة، 2019

المواقع الإلكترونية :

31. https://wikiforschool.com/index-page.php?num=1969

المراجع الأجنبية:

32. Pierre coslin, les Adolescents devant les déviances, Paris, PUF , 1996

وزارة التعليم العالي و البحث العلمي

جامعة عمار ثليجي الاغواط

قسم علوم الإعلام و الاتصال

استمارة استبيان تحت عنوان :

تأثير الألعاب الإلكترونية " PUBG " و " FREE FAIR "

على التحصيل الدراسي للتلميذ المراهق

دراسة ميدانية بمتوسطات بلدية أفلو

البيانات الشخصية:

1-الجنس : ☐ انثى ☐

2- السن : .....

3- المستوى التعليمي : .....

4- كم تحصلت على المعدل في الفصل الأول : ..... الفصل الثاني : .....

المحور الاول : عادات استخدام لعبتي بابجي pubg و فري فاير free faire

1- هل تمارس لعبة بابجي ☐ هل تمارس لعبة فري ☐

2- ماهي المدة التي تقضيها في ممارسة لعبة بابجي

1-اقل من ساعة ☐

2-ساعتين الى 3ساعات ☐

3-3 ساعات فأكثر ☐

- ماهي المدة التي تقضيها في ممارسة لعبة فري فاير

1- اقل من ساعة ☐

2- ساعتين الى 3ساعات ☐

3- ساعات فأكثر ☐

3-عدد مرات دخول الى اللعبة التي تلعبها يوميا:

1-مرة واحدة ☐

2- مرتين ☐

3-3 مرات ☐

4- 4 مرات فأكثر ☐

4-هل تمارس اللعب التي تلعبها :

1- صباحا ☐

2- مساءا ☐

3-ليلا ☐

4- في كل الأوقات ☐

5-مع من تفضل اللعب :

1-بمفردك ☐

2-مع أصدقائك ☐

3- مع الأهل ☐

6-بماذا تشعر عند التوقف عن اللعبة الت تلعبها :

1-التعب ☐

2-التوتر ☐

3-القلق ☐

4-شعور عادي ☐

المحور الثاني : حاجات واشباعات التي تحققها لعبتي بابجي و فري فابر لدى مستخدميها :

1) اسباب ممارستك لعبتي بابجي او فري فاير :

1-قضاء وقت الفراغ و التسلية ☐

2-التنفيس عن الغضب ☐

3-اثبات التفوق ☐

4-عرض المهارة في لعب ☐

5-التعرف على اصدقاء جدد ☐

2) ماهى الاشباعات التي تحققها اللعبة التي تلعبها :

1-تكوين صداقات ☐

2-الشعور بالسعادة ☐

3-الشعور بالتفوق ☐

4-تتيح لي فرصة التنافس ☐

5- اخر : ☐

اذكرها :

.....

.....

3) ما الذي يجذبك لاستخدام هذه اللعبة ؟

1-متعة الفوز ☐

2-عنصر التنافس ☐

3-وجود عنصر الإثارة فيها ☐

4- الشخصيات و الرسومات ☐

5- اخر ☐

اذكره :

.....

.....

4) ماهي معايير اختيار من يشاركونك اللعب:

1-من نفس الجنس ☐

2-من نفس البلد ☐

3-ان يتكلم نفس اللغة ☐

4-ن يكون لاعب محترف ☐

5-ان يكون من معارف الواقع ☐

5) ما طبيعة علاقاتك الاجتماعية التي كونتها من خلال هذه اللعبة :

1-علاقات عميقة ☐

2-علاقات ثقة ☐

3-علاقات صراع ☐

4-علاقان التعاون ☐

5-علاقات التفاعل مع الأخرين ☐

6-علاقات غضب ☐

6) ماهية تأثيرات اللعبة على العلاقات الواقعية :

1-لا تترك لي اللعبة وقت للعلاقات الحقيقة مع الاسرة ☐

2-انشغالي باللعبة عن العلاقات الواقعية مع أصدقاء ☐

3--سببت لي مشاكل على مستوى الدراسي ☐

المحور الثالث : تاثيرات لعبة بابجي على التحصيل الدراسي والعلاقات الاجتماعية لدى مستخدميها:

1)كيف تقيم مستوى تحصيلك الدراسي بعد ممارسة اللعبة :

1- زادت من مستوى تحصيلك ☐

2- قلّلت من مستوى تحصيلك الدراسي ☐

3- -لم تؤثر على مستوى تحصيلي الدراسي ☐

2) هل ساعدتك اللعبة على تطوير قدراتك الذهنية :

1-تطوير الفهم لديك ☐

2-تطوير الانتباه لديك ☐

3-تطوير التركيز لديك ☐

4-اخر

اذكره

……

……

3) ماهي اهم الكفاءات التي اكتسبتها من لعب هذه اللعبة

1-معرفة مختلف اللغات ☐

2-معرفة مختلف اماكن العالم ☐

3-التحكم في تقنيات الانترنت ☐

4-تدعيم تحصيل الدراسي ☐

5-معرفة معالم واعالم البلدان ☐

6-اخر ☐

اذكرها ……

……

4) هل يؤثر الوقت الذي تقضيه مع اللعبة على الوقت المخصص للمراجعة و واجباتك اليومية:

1- دائما ☐

2- احيانا ☐

3- نادرا ☐

5) هل ساعدتك اللعبة في الحصول على المعلومات حول دراستك :

1- نعم ☐

2-لا ☐

اذا كانت الإجابة ب نعم حدد طبيعة المعلومات المحصل عليها وقدم خيارات حسب ماهو متوفر في اللعبة:

……

6) هل يمارس عليك الوالدين رقابة في لعب اللعبة :

1-يرفض والداي لعبة ☐

2-يسمحان لي باللعب في حدود ☐

3-يسمحان لي باللعب بدون حدود ☐

4-لايمارسان أي رقابة ☐

7) هل سبق وان وجه لك أحد أفراد لاسرة ملاحظات حول تأثير اللعبة على تحصيلك الدراسي

1- دائما ☐

2- أحيانا ☐

3- نادرا ☐

4- أبدا ☐

8) هل تخفي ممارستك للعبة على أسرتك

1-نعم ☐

2-لا ☐

لماذا"نعم " ؟ اذا كانت اجابتك

……

هل يؤثر سهرك في ممارسة اللعبة على صحتك

1-نعم ☐

2-لا ☐

اذا كانت اجابتك بنعم اذكر الاعراض التي تعاني منها

……

9) هل يؤدي بك السهر في ممارسة العبة في يوم موالي لدراستك

1-نعم ☐

2-لا ☐

اذا كانت إجابتك بنعم اذكر الأعراض التي تعاني منها في يوم موالي لدراستك

.....

.....

بعض الصور للعبة بابجي " PUBG"

PUBGMOBILE001
0/8
Brothers in Arms
Veteran Camp
Team-up Platform
Team Recruitment
Cheer Park
Select Mode
Classic
TPP
START
Asia
126,200
SHOP
EVENTS
WORKSHOP
MISSIONS
INVENTORY

Alive 54
Killed 5
Playzone
01:42

بعض الصور للعبة فري فاير "FREE FAIR "

mody4eg
93
0
FREE FIRE
CLASSIC
مضاعرة الفجر
STORE
LUCK ROYALE
NEW
CHARACTER
NEW
PET
Right Click
Left Mouse Button
FREE FIRE
START

Alive 49
Kill 0
Quick Reload
60
Safe zone will appear in:
02:42
43%
HP 200/200

Alive 4
Kill 7
Quick-Reload
48
Safe zone will shrink in:
00:29
Wreckage
Factory
83%
HP 200/200
41MS