المبادئ التوجيهية للأسرة ودورها في الحد من الاستعمال المفرط للألعاب الإلكترونية لدى الأطفال-لعبة بوبجي-أنموذجا-

Guidelines for the family and its role in limiting the excessive use of electronic games among children - Pubg game for fifth year primary students

سناء مسعي[1]* توفيق زروقي[2]*

[1] جامعة العربي التبسي تبسة (الجزائر)، sana.messai@univ-tebessa.dz

[2] جامعة العربي التبسي تبسة (الجزائر)، toufik.zerrouki@univ.tebessa.dz

مخبر الدراسات في الرقمنة وصناعة المعلومات الالكترونية بالمكتبات

تاريخ الاستقبال: 2022/09/19؛**تاريخ القبول**: 2022/02/03؛**تاريخ النشر**: 2023/03/18

الملخص: هدفت الدراسة إلى التعرف على أثر لعبة ببجي على تلاميذ مدرسة الشهيد إبراهيم بلغيث، مستوى السنة الخامسة إبتدائي، كما قدمت مجموعة من التوصيات بشأن دور الأسرة التوجيهي، وللإجابة على أسئلة الدراسة، استخدمت المنهج الوصفي التحليلي، تكون مجتمع الدراسة من تلاميذ مدرسة الشهيد إبراهيم بلغيث بتبسة، وتم اختيار عينة من 55 تلميذ من تلاميذ السنة الخامسة إبتدائي، حيث استخدمت اختبار قبلي وبعدي للحكم على تأثير لعبة ببجي على التلاميذ، وأهم النتائج التي توصلت إليها أن لعبة ببجي منتشرة لدى التلاميذ الذكور أكثر من الإناث.

الكلمات المفتاحية: التوجيه، الألعاب الإلكترونية، العنف، لعبة ببجي.

Abstract: The study aimed to identify the impact of the Buggy game on the students of the Martyr Ibrahim Balghaith School, the fifth year of primary school, and made a set of recommendations regarding the guiding role of the family. A sample of 55 pupils of the fifth year of primary school was selected, where a pre and post test was used to judge the effect of the Buggy game on the students, and the most important results that I reached is that the Buggy game is more prevalent among male students than females.

Keywords: Guidance, electronic games, violence, PUBG game

*المؤلف المرسل.

I. مقدمة:

يعد اللعب نشاطاً مهماً يمارسه أبنائنا، ويسهم بدور حيوي في تكوين شخصياتهم بأبعادها المختلفة، كما يعتبر وسيطاً تربوياً مهماً في عملية تعليمهم ويشبع احتياجاتهم، ويكشف أمامهم أبعاد العلاقات التفاعلية القائمة بين الأفراد، وفي عصرنا الحالي نجد أن التكنولوجيا أحدثت تغيراً ملموساً في حياة أبنائنا من جميع النواحي، وأصبحت الألعاب الإلكترونية تحتل مكانة بارزة في مجتمعنا نتيجة لانتشارها الواسع ونموها الملحوظ، إضافة لسهولة استخدامها في جميع الأوقات، فأصبح أبنائنا يتفاعلون مع شاشاتها الإلكترونية باستمرار، دون إدراك للمخاطر التي يمكن أن تسببها لهم.

لقد بدأت صناعة الألعاب الإلكترونية في القرن التاسع عشر وبداية القرن العشرين، ولكن مع تقدم أجهزة التكنولوجيا والتطور في مجال الإنترنت أصبح انتشار هذه الألعاب بشكل أكبر، وفي مطلع عام 1981 أصبحت هذه الألعاب منتشرة في مراكز المقاهي والملاهي الإلكترونية والمنازل بسبب تنوع هذه الألعاب وسهولة استخدامها، وأصبحت تمارس من قبل الأفراد بشكل كبير وتحولت من مجرد هوايات إلى إدمان، وأشارت العديد من الدارسات في هذا المجال إلى أن إشباع الرغبة في مواجهة المخاطر وقبول التحدي بين ممارسين هذه الألعاب هو الدافع لهذه الممارسة (الهدلق 2013).

ونتيجة للطفرة التقنية في تفاصيل الحياة التي نعيشها في الوقت الحاضر فقد حلت الألعاب الإلكترونية مكان الألعاب الشعبية والتي يمارسها الأطفال من خلال أجهزة الحاسوب وأجهزة الألعاب المختلفة والهواتف الذكية ومنها:(Play Station, Xbox, World Bank, 2015) (Gameboy, IPhone , BlackBerry, Tap, IPad)، ويؤكد (Krogh 2001) في السياق نفسه على أن الألعاب الإلكترونية منتشرة على نطاق واسع، ويقوم الأفراد بممارسة هذه الألعاب بموافقة الأهل وتشجيعاً منهم أحياناً، وتحتوي الغالبية العظمى من هذه الألعاب على محاكاة لألعاب حقيقية مثل سباق السيارات، المصارعة، الملاكمة، أو ألعاب خيالية مثل غزو الفضاء وغيرها، ويستطيع اللاعب من خلالها التحكم في عناصر اللعبة مثل الأسلحة المستخدمة، اختيار اللاعبين أيضاً وتوجيههم، أو وضع الخطط من أجل تحقيق الانتصار على الخصوم.

وتعّد لعبة البوبجي من الألعاب الإلكترونية التي أصبحت منتشرة على نطاق واسع ويمارسها الأطفال والشباب على حد سواء، وقد يترتب على ممارستها العديد من الآثار السلبية كغيرها من الألعاب الإلكترونية والتي قد تؤثر على نمط حياه ممارسيها، من خلال انتهاج العديد من السلوكيات والتي قد يكون من بينها ممارسة السلوكيات العنيفة على أرض الواقع، نتيجة ما يشاهدونه في العالم الافتراضي لهذه اللعبة انطلاقًا من حب التقليد وممارسة كل ما هو جديد في اعتقادهم.

II. مشكلة الدراسة:

نظراً لخطورة الألعاب الإلكترونية في هذا العصر، وانطلاقا من اهتمام علماء النفس والتربية بها، وقلة الدراسات التي تناولتها، كان من الضرورة دراسة المبادئ التوجيهية للأسرة ودورها في الحد من الاستعمال المفرط للألعاب الالكترونية لدى الأطفال –تلاميذ السنة الخامسة–لعبة ببجي أنموذجا– ويمكن تحديد مشكلة البحث كالتالي:

- ما هو الدور التوجيهي الذي تتبعه الأسرة للحد من الاستعمال المفرط للألعاب الإلكترونية من طرف الأبناء؟

ويتفرع عن هذا التساؤل الأسئلة الفرعية التالية:

- ما درجة انتشار لعبة البوبجي لدى تلاميذ السنة الخامسة إبتدائي؟

III. أهداف الدراسة:

- هدفت الدارسة إلى التعرف على "سر انجذاب الأطفال للعبة البوبجي والاستعمال المفرط لها من وجهة نظر الآباء والأمهات في المجتمع الجزائري" وذلك بالتعرف على درجة انتشار لعبة البوبجي لدى تلاميذ السنة الخامسة ابتدائي وذلك من خلال:
- التعرف على وجود تلاميذ يمارسون لعبة البوبجي.
- التعرف على عدد التلاميذ الذين يمارسون لعبة البوبجي.

- التعرف على عدد الساعات التي يقضيها التلاميذ يومياً في ممارسة لعبة البوبجي.
- التعرف على الفئة العمرية للتلاميذ الذين يمارسون لعبة البوبجي.

IV. أهمية الدراسة:

- الاسهام في تزويد المربين بنماذج من الألعاب الإلكترونية الخطيرة والشائع استخدامها في العصر الحديث.
- تقديم بعض الارشادات التربوية للوالدين حول الطرق الصحيحة لاستخدام الألعاب الإلكترونية.
- الاسترشاد بنتائج وتوصيات الدراسة في توجيه الوالدين عند الرغبة في شراء الألعاب الإلكترونية.

V. حدود الدراسة:

- **الحدود البشرية:** تلاميذ السنة الخامسة ابتدائي.
- **الحدود الزمانية:** تم إجراء الدراسة في العام الدراسي (2022).
- **الحدود المكانية:** المدرسة الابتدائية الشهيد إبراهيم بلغيث–تبسة–

VI. تحديد مصطلحات الدراسة:

- **الألعاب الإلكترونية:**

هي استخدام تقنية الرسوم المتحركة المعدة من الشركات المتخصصة في تقديم تنافس مع الحاسوب أو لاعب آخر موجود فعلا أو عبر الأنترنت، يتم فيه إشباع اللاعبين إلى الفوز والشعور بالانتصار، وسيادة روح التحدي والمغامرة بالتدرج عبر مراحلها من السهل إلى الصعب (السبتي 2012، ص6)، كما تعرف على أنها نشاط ينخرط فيه اللاعبون في نزاع مفتعل، محكوم بقواعد معينة، بشكل يؤدي إلى نتائج قابلة للقياس الكمي في حال توافرها على هيئة رقمية، ويتم تشغيلها على الحاسوب أو الهواتف النقالة (أبو الجراح، 2004،ص86)، وغالبا ما تكون هذه الألعاب اما على هيئة أقراص مضغوطة ببرامج متنوعة يتم تحميلها على أجهزة الحاسوب أو على شكل أجهزة مستقلة.

يطلق على لعبة ما بأنها إلكترونية في حال توفرها على هيئة رقمية (digital)، ويتم تشغيلها عادة على أجهزة الحاسوب والتلفاز والفيديو والهواتف النقالة الحديثة والأجهزة الكفية "المحمولة بالكف (نايف، 2015، ص9).

ونعرفها اجرائياً بأنها: استجابة الوالدين على استبانة تأثير الألعاب الإلكترونية على الأبناء المستخدم في هذا البحث والمكون من أربعة أبعاد (التأثيرات الإيجابية، التأثيرات السلبية، التأثيرات الصحية، التأثير على رغبة الأبناء في القتل أو الانتحار).

- **لعبة بوبجي:**

تعّد لعبة البوبجي (PUBG) من الألعاب الإلكترونية العنيفة التي ظهرت وانتشرت بشكل متسارع، حيث لاقت رواجا كبيراً وأصبحت هذه اللعبة من أكثر الألعاب ممارسة من قبل الأفراد، نظراً لطبيعة هذه اللعبة حيث تمتاز بالتصميم العصري والدقة اللامتناهية، إضافة إلى أن تواصل اللاعبين خلال ممارستها يكون تواصلاً سمعياً وبصرياً في آن واحد مما جعلها الاقرب إلى الواقع وبعيدة عن العالم الافتراضي.

وأما عن ماهيه لعبة (PUBG) فهي اختصار لـ(Player unknowns Battlegrounds) وتعني:" مجهولون في ساحة المعركة"، وهي من الألعاب المتاحة على الهواتف الذكية، وقد تجاوزت مائة مليون تحميل خلال أربعة شهور منذ طرحها على شبكة الإنترنت في آذار عام 2017، ويستطيع الأفراد ممارسة هذه اللعبة أيضا من خلال أجهزة تشغيل الألعاب وجهاز الحاسوب الشخصي، وتقوم اللعبة على افتراض أن هنالك مائة لاعب يقفزون من طائرة حربية تحلق فوق جزيرة كبيرة و يبدؤون بجمع الأسلحة وقتل بعضهم البعض فيصبح الجميع قتلة وضحايا، ويتوجب على اللاعب الفائز أن يكون الشخص الأخير الناجي على الجزيرة بعد أن يقتل جميع اللاعبين، وتجمع اللعبة بين الفردية والجماعية فيستطيع اللاعب اللعب ضد (99) لاعب، أو الانضمام إلى مجموعة وبحد أقصى أربعة لاعبين، ويتواصل هذا الفريق مع بعضهم البعض عن طريق الميكرفون وسماعة الرأس حيث يمكنهم الحديث صوتياً أثناء القتال مما يعزز التواصل بينهم (إبراهيم 2018).

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

VII. الدراسات السابقة:

أ-الدراسات المحلية:

- **دراسة (حكيم عقون وعبد القادر بكه 2015)** المسومة ب: ألعاب الفيديو وانعكاساتها على مستوى التحصيل الدراسي وبعض الأنشطة الرياضية لدى التلاميذ المراهقين(15-18 سنة)، رسالة ماجستير، جامعة قاصدي مرباح _ ورقلة، معهد علوم وتقنيات النشاطات البدنية والرياضية، وهي دراسة حول انعكاسات ألعاب الفيديو على مستوى التحصيل الدراسي وبعض الانشطة الرياضية لدى التلاميذ المراهقين، وقد اتبع الباحثان المنهج الوصفي وأجريت الدراسة الميدانية على عينة قوامها 103 تلميذ وتلميذة من إحدى المدارس الثانوية بالجزائر، وقد خلصت النتائج إلى أن مستوى أداء التحصيل الدراسي يتراجع لدى الطلاب بممارسة ألعاب الفيديو؛ مما يؤدي إلى العزوف عن النشاط الرياضي.
- **دراسة (أميرة مشري 2017) الموسومة ب**: أثر الألعاب الإلكترونية عبر الهواتف الذكية على التحصيل الدراسي للتلميذ الجزائري، رسالة ماجستير، جامعة العربي بن مهيدي أم البواقي، كلية العلوم الاجتماعية والإنسانية، قسم العلوم الإنسانية، الجزائر، وهي بدراسة حول أثر الألعاب الإلكترونية عبر الهواتف الذكية على التحصيل الدراسي للتلميذ الجزائري، وذلك من خلال دراسة ميدانية على عينة من أولياء الأمور بمدينة أم البواقي الجزائرية، اعتمدت الباحثة على منهج المسح بالعينة وبالاستعانة بأداة الاستبيان قامت بتطبيق د راستها الميدانية على عينة بلغت 100 مفردة، وخلصت الدراسة إلى عدد من النتائج من أهمها: أن أغلب التلاميذ يستخدمون الألعاب الإلكترونية يوميا عبر الهواتف الذكية. وأن أغلب التلاميذ يستخدمون الألعاب الإلكترونية بدافع التسلية والترفيه، وأنهم يفضلون ألعاب المغامرة، وأخيرا تؤثر تلك الألعاب على التحصيل الدراسي ويرجع ذلك إلى الإفراط في استخدام تلك الألعاب.

ب-الدراسات العربية:

- **دراسة عثمان (2018)** هدفت للتعرف على تأثير الألعاب الإلكترونية على سلوكيات أطفال المرحلة الابتدائية، طبقت استبانة على عينة من (200) أب، ووجد أن هناك عوامل تدفع الأطفال لممارسة الألعاب مثل السعي للفوز، التحدي، حب الاستطلاع، والتخيل والتصور، ومن الأثار الإيجابية تحسين بعض المهارات الأكاديمية كمهارة البحث عن المعلومات، الكتابة، اكتساب اللغات، وحل المشكلات، ومن الآثار السلبية العنف المدرسي، وإدمان اللعب وما ارتبط به من مشكلات البصر والسمع.
- دراسة (**نسرين مُحَمَّد إسماعيل مراد 2018**)، الموسومة ب: الدلالات في الألعاب الإلكترونية عبر الوسائط الإعلامية الجديدة وتأثيراتها على المراهقين دراسة في إطار نظرية المسئولية الاجتماعية، رسالة ماجستير، جامعة المنيا، كلية التربية النوعية، قسم الإعلام التربوي، وهي بدراسة عن الدلالات في الألعاب الإلكترونية عبر الوسائط الإعلامية الجديدة وتأثيرها على المراهقين، ورغم الطابع التربوي الذي يبدو على عنوان الدراسة، فإن قيام الباحثة بدراسة الموضوع في ضوء نظرية المسؤولية الاجتماعية، جعلها تقترب من المدخل الاجتماعي في بحث الموضوع، وطرحت الباحثة عددا من الأسئلة سعت إلى التحقق منها عبر الدراسة الميدانية، حول أسباب ممارسة المراهقين للألعاب الإلكترونية، وأكثر الألعاب التي تستحوذ على اهتمامهم، والتأثيرات المحتملة لتلك الألعاب في ضوء نظرية المسؤولية الاجتماعية، طبقت الباحثة دراستها على عينة قوامها 483 مفردة من طلاب المرحلتين الاعدادية والثانوية، وخلصت النتائج إلى أن المعارك هي أكثر أشكال العنف تفضيلا أثناء ممارسة الألعاب الإلكترونية، ثم القتل، ثم الدمار والنيران وسفك الدماء، كما أن معظم المبحوثين عند الخسارة في الألعاب يشعرون بالغضب، وكشفت النتائج أيضا عن قدرة الألعاب

في تنمية حس المسئولية واتخاذ القرار في مواجهة المواقف الصفعة، ولها قدرتها على التعرف على مبادئ الانتصار والتحدي والمنافسة الشريفة دائما.

ج–الدراسات الأجنبية:

دراسة (**Ravi Kumar** 2019) الموسومة ب: دارسة حول تأثير لعبة ببجي على طلاب الجامعة المركزية في جنوب بيهار بالهند، قام الباحث بإجراء دراسته باستخدام المسح بالعينة على عينة من طلاب الجامعة المشار إليها بلغ حجمها 100 من الطلاب المشاركين في اللعبة ، تم اختيارهم بشكل عشوائي من الطلاب المقيمين في المدينة الجامعية، تتراوح أعمار الطلاب ما بين 18 إلى 25 ، صمم الباحث استبيانا إلكترونيا قام بنشره عبر خدمة جوجل درايف، أظهرت النتائج أن 74% من العينة تشارك في اللعبة من خلال الهواتف الذكية، وأن44،6% يقضون ساعتين في اللعبة يوميا و29،2% يلعبون لمدة من 2 إلى 4 ساعات وأن 18،5% يقضون من 4 إلى 6 ساعات و7،7% أكثر من 6 ساعات، وعن أسباب المشاركة في اللعبة كشفت النتائج أن 30،8% يلعبونها للترفيه و20% للاسترخاء و 29،2% للتمتع و13% للأسباب السابقة كلها، وعن المشاعر التي يشعر بها اللاعبون كشفت النتائج أن 23،1% يشعرون بالتسلية و53،8% يشعرون بالإثارة و20% يشعرون بالارتياح و1.3% يشعرون بالغضب. كما كشفت النتائج أنهم 53،8% يتنازلون عن ساعات نومهم لأجل لعبة ببجي، ومن النتائج المهمة كذلك أن 52،3% من العينة أشاروا إلى أنهم في بعض الأحيان أعطوا الأولوية للعبة على حساب الأنشطة الأخرى ، بينما أعطى 24،6% للعبة الأولوية الكاملة. وقد أكد 55،4% من العينة أنهم يتجاهلون المسؤوليات الأساسية الخاصة بالجامعة بسبب اللعبة.

- دراسة (**تشوتشينغ شو Zhuqing Xu**) الدراسة حول العوامل المؤثرة على ولاء الطلاب في لعبة ببجي، أجريت الدراسة على عينة قوامها 119 مفردة بالاعتماد على منهج المسح والاستبيان كأداة لجمع البيانات، أظهرت النتائج أن التصميم الخاص باللعبة يدعم ويعزز مبدأ الولاء بين مستخدميها؛ مما يسمح بتكون الثقة بين اللاعبين، فتصميم اللعبة يدعم بشكل قوي التجربة الاجتماعية للمستخدمين، ويتضمن التصميم الصورة والصوت وطريقة التشغيل، فكلما ازدت جودة تصميم اللعبة ازد عدد اللاعبين الذين يثقون باللعبة ، ويمتد ذلك إلى زيادة حدة التفاعل الاجتماعي بينهم، أكدت النتائج أن 75% من اللاعبين أحب التفاعل مع الآخر وقد أشعره ذلك بالسعادة، وأن 71% أحبوا المشاركة في كل أنواع الانشطة التي تتضمنها اللعبة، وأن 85% أحب العمل مع شريك في فريق قتال واحد، وأن 91% أكدوا على أنهم حصلوا على أصدقاء أعطوهم الرعاية والمساعدة وأشعرهم ذلك بالراحة، كما أظهرت النتائج أيضا تأثير متغير الجنس في تشكيل علاقة الثقة والولاء التي تقوم بين اللاعبين، وأن النساء لهن تأثير أقوي داخل اللعبة مقارنة باللاعبين الرجال.

التعقيب على الدراسات السابقة:

الدارسات سالفة الذكر تناولت الألعاب الإلكترونية بشكل عام وآثارها على العديد من النواحي الاجتماعية والصحية والتربوية والسلوكيات العدوانية، إلا أن الدارسة الحالية تناولت لعبة البوبجي كإحدى الألعاب الإلكترونية المتداولة بين الأبناء، من أجل التعرف على العلاقة بين هذه اللعبة وبين المبادئ المنتهجة من وجهة نظر الآباء والأمهات، والذين هم أكثر احتكاكاً وتعاملاً معهم ولديهم المقدرة على تفسير وتميز سلوكيات أبنائهم قبل وبعد ممارسة هذه اللعبة.

الجانب النظري

I. مفهوم الألعاب الإلكترونية:

يطلق على لعبة ما بأنها الإلكترونية في حال توفرها على هيئة رقمية (digital)، ويتم تشغيلها عادة على أجهزة الحاسوب والتلفاز والفيديو والهواتف النقالة الحديثة والأجهزة الكفية "المحمولة بالكف (نايف، 2015، ص9). **وتعرف اجرائياً** بأنها: استجابة الوالدين على استبانة تأثير الألعاب الإلكترونية على الأبناء المستخدم في هذا البحث والمكون من أربعة أبعاد (التأثيرات الإيجابية، التأثيرات السلبية، التأثيرات الصحية، التأثير على رغبة الأبناء في القتل أو الانتحار).

II. تأثير الألعاب الإلكترونية على الطفل والأسرة:

يذكر بعض الباحثين جملة من الإيجابيات بدت آثارها واضحة على الفرد عند ممارسته الألعاب الإلكترونية وهذه تنعكس بالإيجاب لينعكس على الأسرة ثم المجتمع، ومن أهم ما حققته الألعاب الإلكترونية المتعة والتسلية إذ أن روتين الحياة اليومي وإنهاك الدراسة والعمل يتطلب من الفرد إيجاد أوقات راحة له ليشعر بها بالراحة والاستمتاع فكانت الألعاب الإلكترونية ملبية لتلك الحاجات (حسن 2013، ص11).

أما تأثيرها على المجتمع فكل ما يأمر به الدين ويحث عليه لا بد أن تجد في تلك الألعاب ما يخالفه بدءا من السرقة والقتل والكلام البذيء...كل هذه الأمور يتعلمها الأطفال ويتعاطون معها على أنها إيجابيات في اللعبة وتكسب لفعلها النقاط بل إن بعض تلك الألعاب لا تكتفي بذلك بل تدرب ممارسيها ومعظمهم من الأطفال على الكيفية التي من خلالها يصبح مروجا للخمور والمخدرات وهي أمور مخالفة للمعتقد والأعراف والتقاليد وانتهاك حرمتها لم يكن هاجسنا وحدنا بل اهتم آخرون ينتمون إلى ثقافات مختلفة وانشغلوا بمتابعتها وبيان ما تخفيه من مفاسد قبل أن تفتك بالمجتمع بأسره (الغفيلي، 1431هـ، ص47).

III. صدور لعبة ببجي (pubg)

صدرت لعبة ببجي المعروفة أيضا بلعبة ساحات معارك اللاعبين المجهولين عام 2017 في شهر آذار/مارس، وكانت نسختها الأولى مخصصة لأجهزة الكمبيوتر وأنظمة تشغيل ويندوز وإكس بوكس ون، ليتم فيما بعد طرح النسخة الجديدة للهواتف المحمولة وأنظمة تشغيل أندرويد ونظام iOS.

اللعبة تنتمي إلى ألعاب البقاء، حيث يحاول اللاعب أن يحافظ على حياته داخل اللعبة حتى النهاية، وذلك من خلال اتباعه استراتيجية ناجحة في تجميع الأسلحة والذخائر والدروع، والحفاظ على نفسه بمواجهة اللاعبين الآخرين وقتلهم جميعا.

وعدد اللاعبين في لعبة ببجي 100 لاعب، يجدون أنفسهم على خريطة، ثم يبحث كل لاعب عن الأسلحة والذخائر وعلب الإسعاف وحقن الأدرينالين وما هنالك من أدوات اللعبة، تبدأ المعركة التي يكون هدف كل لاعب فيها أن يقتل اللاعبين جميعا ويبقى حيا حتى النهاية.

وفي اللعبة ثلاث خرائط يقوم اللاعب باختيار واحدة منها ليدخل المعركة، تختلف الخرائط الثلاث من حيث الحجم والطبيعة، فالخريطة الأساسية هي الخريطة المتوسطة وتتألف من جزيرتين متصلتين وفيها غابات، فيما تبدو الخريطة الثانية أكبر وذات طبيعة صحراوية، أما الخريطة الثالثة فهي الأصغر حجما وهي عبارة عن ثلاث جزر متصلة مع بعضها بجسور. (https://www.helloha.com/article/859)

الجانب التطبيقي

I. منهج الدراسة

يعتبر المنهج الطرق او المسلك الذي يتبعه الباحث من اجل الوصول الى نتائج حول دراسته ومن اجل الإجابة عن تساؤلات دراسته. ويعتبر المنهج الوصفي هو المنهج المناسب لدراستنا والذي تم الاعتماد عليه، ولكننا لم نكتفي بالوصف الجاف للظاهرة، بل قمنا باستعمال الإحصائيات والأرقام والتكرارات من اجل قياس الظاهرة على ارض الواقع.

II. عينة الدراسة

تعتبر العينة ذلك الجزء الممثل للمجتمع والذي يحمل نفس خصائصه، وقد الاعتماد في دراستنا على العينة غير العشوائية القصدية او العمدية، حيث تمثلت عينة دراستنا في تلاميذ السنة الخامسة في ابتدائية الشهيد إبراهيم بلغيث–تبسة– الذين يمارسون ويلعبون لعبة ببجي (pubg) والمقدر عددهم ب 35 تلميذ من أصل 57 تلميذ

III. خصائص العينة

جدول رقم 01: يوضح توزيع أفراد العينة حسب متغير الجنس

الجنس	التكرار	النسب المئوية
ذكر	30	85.7
انثى	05	14.3
المجموع	35	100

المصدر: من اعداد الطالبة

جدول رقم 02: يوضح توزيع أفراد العينة حسب متغير السنة

الجنس	التكرار	النسب المئوية
10 سنوات	17	48.57
11 الى 12 سنة	18	51.43
المجموع	35	100

المصدر: من اعداد الطالبة

IV. أدوات جمع البيانات

من اجل الإجابة عن تساؤلات دراستنا، قمنا بالاعتماد على استمارة الاستبيان كأداة لجمع البيانات، حيث شملت على 19 سؤال، حيث هدفت الى التعرف على الدور التوجيهي الذي تتبعه الأسرة للحد من الاستعمال المفرط للألعاب الإلكترونية من طرف الأبناء.

وتنقسم الى محورين

- ✓ المحور الاول: درجة انتشار لعبة البوبجي لدى تلاميذ السنة الخامسة ابتدائي، والذي ضم 09 أسئلة
- ✓ المحور الثاني: الرقابة الأسرية على تلاميذ السنة الخامسة ابتدائي الذين يمارسون لعبة البوبجي، والذي ضم 10 أسئلة.

وبعد اعداد النسخة الأولية من الاستمارة تم عرضها وإرسالها الى مجموعة من المحكمين، قصد تحكيمها، وقد تم الالتزام بكل التعديلات المقدمة لنا من قبل المحكمين، حيث تم تعديل الاستمارة بناءا على ذلك.

وبعد ذلك قمنا بحساب الثبات، حيث بلغت قيمته 71.38%.

V. إجراءات الدراسة

- بعد القيام بتحديد موضوع المقال، تم القيام بقراءة الأدبيات المتعلقة بهذا الموضوع ومن ثما قمنا بجمع المادة العلمية الخاصة به.

- القيام بصياغة أسئلة إستمارة الإستبيان، وتحكيمها وحساب ثباتها.

- توزيع استمارة الاستبيان على عينة الدراسة المقدرة ب 35 تلميذ في ابتدائية الشهيد إبراهيم بلغيث-تبسة-.

- معالجة البيانات بحساب النسب المئوية والتكرارات.

VI. الأساليب الاحصائية المستخدمة

تم الاعتماد على التكرارات

تم الاعتماد على النسب المئوية.

وهذا من اجل معرفة وحساب إجابات أفراد العينة على أسئلة الاستمارة.

VII. عرض ومناقشة النتائج

1- عرض النتائج

جدول رقم 03: يوضح نتائج التساؤل الاول

الأسئلة	البدائل				المجموع	
	نعم		لا		تكرار	نسبة%
01	تكرار	نسبة%	تكرار	نسبة%	35	100
	35	100	00	00		
02	نعم		لا		تكرار	نسبة%
	تكرار	نسبة%	تكرار	نسبة%	35	100
	30	85.71	05	14.29		

03	منتشرة بكثرة		أصدقائي يمارسونها		تكرار	نسبة%	
	تكرار	نسبة%	تكرار	نسبة%	35	100	
	25	71.43	10	28.57			
04	ساعة		ساعتين		أكثر من ساعتين		تكرار
	تكرار	نسبة%	تكرار	نسبة%	تكرار	نسبة%	35
	05	14.29	10	28.57	20	57.14	100
05	أصدقائي		زملائي في المدرسة		تكرار	نسبة%	
	تكرار	نسبة%	تكرار	نسبة%	35	100	
	17	48.57	18	51.43			
06	الحاسوب		الهاتف الخاص		تكرار	نسبة%	
	تكرار	نسبة%	تكرار	نسبة%	35	100	
	12	34.29	23	65.71			
07	في المنزل		في المدرسة		تكرار	نسبة%	
	تكرار	نسبة%	تكرار	نسبة%	35	100	
	22	62.86	13	37.14			
08	نعم		لا		تكرار	نسبة%	
	تكرار	نسبة%	تكرار	نسبة%	35	100	
	05	14.29	30	85.71			
09	مرة		مرتين		أكثر من مرتين		تكرار
	تكرار	نسبة%	تكرار	نسبة%	تكرار	نسبة%	35
							100

		57.14	20	22.86	08	20	07	

المصدر: من اعداد الطالبة بناءا على نتائج الدراسة الميدانية

جدول رقم 04: يوضح نتائج التساؤل الثاني

الأسئلة	البدائل				المجموع	
01	نعم		لا		تكرار	نسبة%
	تكرار	نسبة%	تكرار	نسبة%	35	100
	23	65.71	12	34.29		
02	نعم		لا		تكرار	نسبة%
	تكرار	نسبة%	تكرار	نسبة%	35	100
	30	85.71	05	14.29		
03	نعم		لا		تكرار	نسبة%
	تكرار	نسبة%	تكرار	نسبة%	35	100
	10	28.57	25	71.43		
04	نعم		لا		تكرار	نسبة%
	تكرار	نسبة%	تكرار	نسبة%	35	100
	25	71.43	10	28.57		
05	نعم		لا		تكرار	نسبة%
	تكرار	نسبة%	تكرار	نسبة%	35	100
	05	14.29	30	85.71		
06	نعم		لا		تكرار	نسبة%
	تكرار	نسبة%	تكرار	نسبة%		

					35	100
	12	34.29	23	65.71		
07	نعم		لا		تكرار	نسبة%
	تكرار	نسبة%	تكرار	نسبة%	35	100
	32	91.43	03	8.57		
08	نعم		لا		تكرار	نسبة%
	تكرار	نسبة%	تكرار	نسبة%	35	100
	32	91.43	03	8.57		
09	نعم		لا		تكرار	نسبة%
	تكرار	نسبة%	تكرار	نسبة%	35	100
	25	71.43	10	28.57		
10	الضرب		تركك في المنزل		حرمانك من اللعب		تكرار	نسبة%
	تكرار	نسبة%	تكرار	نسبة%	تكرار	نسبة%	35	100
	10	28.57	10	28.57	15	42.86		

المصدر: من اعداد الطالبة بناءا على نتائج الدراسة الميدانية

VIII. مناقشة النتائج

التساؤل الأول:

أفراد عينة الدراسة يحبون لعبة البوبجي

أفراد عينة الدراسة يقومون بتقليد شخصيات لعبة البوبجي

أفراد عينة الدراسة يحبون لعبة البوبجي لأنها منتشرة بكثرة في وقتنا الحالي هذا، حيث يمكن اعتبرها اللعبة رقم 01 لدى الأطفال.

أفراد عينة الدراسة يقضون ما يفوق ساعتين في لعب لعبة البوبجي.

أفراد عينة الدراسة يتشاركون في لعب لعبة البوبجي مع زملائهم من المدرسة ومع أصدقائهم.

أفراد عينة الدراسة يلعبون لعبة البوبجي عبر هواتفهم الخاصة.

أفراد عينة الدراسة يمارسون لعبة البوبجي في كل مكان سواء كانوا في المنزل أو في المدرسة خلال أوقات الراحة.

أفراد عينة الدراسة لا يستطيعون التخلي عن لعب مثل هذه اللعب

أفراد عينة الدراسة يلعبون لعبة البوبجي يوميا أكثر من مرتين.

وإجمالا يمكن القول أن لعبة البوبجي منتشرة بشكل كبير في وسط تلاميذ السنة الخامسة ابتدائي بابتدائية الشهيد إبراهيم بلغيث – تبسة –

التساؤل الثاني:

أفراد عينة الدراسة يمتلكون هواتف خاصة بهم.

أفراد عينة الدراسة أوليائهم على علم بأصدقائهم.

أفراد عينة الدراسة لا يلعبون لعبة البوبجي في حضور أوليائهم.

أفراد عينة الدراسة يلعبون لعبة البوبجي من دون علم أوليائهم.

أفراد عينة الدراسة يرون أن المدرسة لا تقوم بتخصيص دروس حول مخاطر وأضرار مثل هذه اللعب.

أفراد عينة الدراسة لا يلعبون لعبة البوبجي في وقت الامتحانات

أفراد عينة الدراسة يعاقبونهم أوليائهم عند تراجع مستواهم الدراسي.

أفراد عينة الدراسة أوليائهم ينصحونهم بعدم لعب مثل هذه اللعب.

أفراد عينة الدراسة أوليائهم يعاقبونهم عند رؤيتهم يلعبون مثل هذه اللعب.

أفراد عينة الدراسة يرون بأن أوليائهم يعاقبونهم عن طريق حرمانهم من اللعب وعن طريق تركهم في المنزل، وفي بعض الأحيان يتم اللجوء الى الضرب كطريقة أخيرة في العقاب.

وإجمالا يمكن القول أن هناك رقابة أسرية على تلاميذ السنة خامسة ابتدائي بابتدائية الشهيد إبراهيم بلغيث – تبسة–، عند ممارستهم للعبة البوبجي.

استنتاج عام:

من خلال النتائج المتحصل عليها، نرى أن هناك دور توجيهي تتبعه الأسرة للحد من الاستعمال المفرط للألعاب الإلكترونية من طرف الأبناء، خاصة أن لعبة البوبجي منتشرة بكثرة في وسط تلاميذ السنة الخامسة ابتدائي بابتدائية إبراهيم بلغيث – تبسة–، وهذا الأمر حتم على الأولياء أن يمارسون رقابة أسرية عليهم، سواء من خلال معرفة من هم أصدقاء أبنائهم، وكذلك من خلال منعهم من لعب مثل هذه اللعب، والعمل على معاقبتهم عند رؤيتهم يلعبون هذه اللعب، وأيضا عند تراجع مستواهم الدراسي.

ب–التوصيات:

فيما يلي جملة من التوصيات المعتمدة على نتائج الدراسة:

1. ضرورة مراقبة الأهل لأبنائهم بحيث لا يتركون الهواتف الذكية في أيديهم طوال الوقت وخصوصا مع لعبة ببجي.
2. توعية التلاميذ بأهمية تنظيم الوقت وممارسة لعبة ببجي بعد الانتهاء من مراجعة الدروس والقيام بالواجبات المنزلية.
3. ممارسة اللعبة في العطل إن أمكن ولمدة زمنية قليلة.
4. توجيه التلاميذ لممارسة نشاط مفيد كالمطالعة لاكتساب مخزون معرفي ولغوي بدلا من هدر الوقت في الألعاب التي لا فائدة من ممارستها.
5. تفعيل الرقابة من قبل الآباء والأمهات على الألعاب الإلكترونية العنيفة التي يشاهدونها ويمارسونها الأبناء وتنبيهم لمخاطر هذه الألعاب .
6. العمل من قبل الجهات الرسمية على حظر الألعاب الإلكترونية العنيفة والبرامج المتوفرة على شبكة الإنترنت التي يستطيع الأبناء من خلالها الوصول إلى تلك الألعاب لكون هذه الألعاب تعمل على زرع السلوك العدواني في شخصياتهم .

خاتمة:

إن التوجه إلى الألعاب الإلكترونية ينتهي إلى أغراض مختلفة قد تتمثل في تغير نمط السلوك اليومي، وإمكانية التأثير على الجانب النفسي والعقلي للشخص، وهذا يتوقف على العامل الزمني أي المدة التي يقضيها الشخص في اللعب بالإضافة إلى عامل الرقابة الأسرية التي تقوم على مبادئ توجيهية كتنظيم أوقات اللعب وملء وقت الطفل بالنشاطات الجسمية والعقلية كالرياضة والمطالعة...الخ.

قائمة المراجع:

1. إبراهيم ، هلال، الكفاح الافتراضي ...ما السر الذي يدفع الشباب لإدمان لعبة البوبجي، 2018، مقال في متوفر عبر الرابط . :www.alhukah.com
2. أبو جراح، طفلك والألعاب الإلكترونية، مزايا وأخطار، بحث منشور، مجلة المتميزة، 2004، القومية العالمية للإعمار والتنمية، العدد23، الرياض.
3. السبتي عباس، الألعاب الإلكترونية وعزوف الأولاد عن الدراسة نتائج وحلول في دولة الكويت–دراسة ميدانية .–
4. الغفيلي، فهد بن عبد العزيز، من مأمنه يؤتى الحذر من الألعاب الالكترونية خطر غفلنا عنه يهدد الأسرة والمجتمع، مكتبة الملك فهد الوطنية، الرياض، 1431هـ .
5. الهدلق، عبدالله، .(2013)ايجابيات وسلبيات الألعاب الإلكترونية ودوافع ممارستها من وجهة نظر طلاب التعليم العالي بمدينة الرياض .
6. حسن، مرح مؤيد، ظاهرة انتشار الألعاب الإلكترونية في مدينة الموصل على الفرد، مجلة اضاءات موصلية، العراق، 2013، العدد75، ص .11

7. نايف، وسام .(2015) .تأثير الألعاب الإلكترونية على الأطفال .دراسة وصفية تحليلية للأطفال للفئات العمرية من 15-7سنة .بحث منشور .بابل .

1. Bibliographie

2. *Krogh 2001. (s.d.). Krogh & Aben.M, the early childhood curriculum, mahwah, lawrence erlbaum associates 2001.*
3. *World Bank, 2015. (s.d.). World Bank, (2015).Online educational game. New York, available: http://www.world Bank. Or.*