جامعة محمد خيضر بسكرة
كلية العلوم الإنسانية والاجتماعية
قسم العلوم الإنسانية

مذكرة ماستر

الشعبة: علوم الإعلام والاتصال
التخصص: إتصال وعلاقات عامة

إعداد الطالبين
العنابي محمد الأمين
البار كمال الدين أيمن

نُوقشت وأُجيزت يوم: 2023/06/19

تأثير الألعاب الإلكترونية على لغة التواصل لدى المراهقين-دراسة مسحية على عينة من لاعبي لعبة بابجي-

---

لجنة المناقشة

منوبية قسمية	أ.مح.أ	جامعة بسكرة	رئيسا
مالكي حنان	أ.ت.ع	جامعة بسكرة	ممتحنا
رحماني أمال	أ.مس.أ	جامعة بسكرة	مشرفا ومقررا

السنة الجامعية : 2023/2022

جامعة محمد خيضر بسكرة
كلية العلوم الإنسانية والاجتماعية
قسم العلوم الإنسانية

مذكرة ماستر

الشعبة: علوم الإعلام والاتصال
التخصص: إتصال وعلاقات عامة

إعداد الطالبين
العنابي محمد الأمين
البار كمال الدين أيمن

نُوقشت وأُجيزت يوم: 2023/06/19

تأثير الألعاب الإلكترونية على لغة التواصل لدى المراهقين-دراسة مسحية على عينة من لاعبي لعبة بابجي-

---

لجنة المناقشة

منوبية قسمية	أ.مح.أ	جامعة بسكرة	رئيسا
مالكي حنان	أ.ت.ع	جامعة بسكرة	ممتحنا
رحماني أمال	أ.مس.أ	جامعة بسكرة	مشرفا ومقررا

السنة الجامعية: 2023/2022

شكر وعرفان

الحمد لله الذي بفضله تتم الصالحات

بادئ ذي بدء، نود أن نعرب عن خالص شكرنا لله القدير الذي منحنا الصحة والشجاعة وقوة الإرادة خلال كل هذه السنوات الدراسية لإتمام هذا العمل وتقديمه كثمرة نجاح لنيل شهادة الماستر في علوم الاعلام والاتصال فالحمد لله حمدا كثيرا

اتقدم بجزيل الشكر والعرفان إلى كل من ساندونا في مشوارنا الدراسي خاصة أفراد العائلة الفاضلة كل باسمه ومقامه كما أتقدم بأسمى عبارات الشكر والتقدير الى الاستاذة

المشرفة والمحفزة رحماني أمال على إشرافها وتوجيهاتها

الحكيمة والرشيدة ومرافقتها لنا لإكمال هذه المذكرة

الشكر موصول إلى كل معلم واستاذ أفادنا بعلمه وبنصائحه من اول يوم دراسة إلى الوصول الى هذه اللحظة أسمى عبارات الشكر والتقدير إلى كل أساتذة قسم علوم

الاعلام والاتصال شكرا جزيلا إلى كل من مد يد العون من قريب أو بعيد وكل من ساهم وساعدنا ولو بالكلمة الطيبة على إنجاز هذا العمل

وفي الاخير لا يسعنا الا ان ندعو الله عز وجل أن يرزقنا التوفيق والسداد والرشاد وان يجعلنا هداة مهتدين

فهرس المحتويات

العنوان	الصفحة
شكر وعرفان	
- مقدمة	**أ-ب**
الجانب المنهجي للدراسة	
1-الإشكالية.	02
2-أهداف الدراسة	03
3-أسباب اختيار الموضوع	03
4-أهمية الدراسة	04
5-المفاهيم الإجرائية للدراسة	05
6-منهج الدراسة	07
7-مجتمع البحث وعينة الدراسة	08
8-أدوات جمع البيانات	10
9-النظريات المفسرة للدراسة	12
10- الدراسات السابقة	17
الجانب النظري للدراسة	
الفصل الأول: الألعاب الإلكترونية	
تمهيد	**26**
المبحث الأول: ماهية الألعاب الإلكترونية	**27**
المطلب الأول: مفهوم الألعاب الإلكترونية	**27**
المطلب الثاني: نشأة وتطور الألعاب الإلكترونية	**29**
المطلب الثالث: تأثير الألعاب الإلكترونية على الفرد والمجتمع	**34**

المطلب الرابع: خصائص الألعاب الإلكترونية	38
المبحث الثاني: أساسيات وآليات الألعاب الإلكترونية	39
المطلب الأول: أنواع الألعاب الإلكترونية	39
المطلب الثاني: مجالات الألعاب الإلكترونية	42
المطلب الثالث: أسباب إقبال المراهقين على الألعاب الإلكترونية	44
المطلب الرابع: إيجابيات وسلبيات الألعاب الإلكترونية	46
خلاصة الفصل	49
الفصل الثاني: لغة التواصل	
تمهيد	51
المبحث الأول: ماهية لغة التواصل	52
المطلب الأول: مفهوم اللغة	52
المطلب الثاني: وظائف اللغة	54
المطلب الثالث: مفهوم التواصل	55
المطلب الرابع: وظائف عملية التواصل	57
المطلب الخامس: علاقة اللغة بالتواصل	58
المبحث الثاني: أساسيات التواصل	59
المطلب الأول: أنواع التواصل	59
المطلب الثاني: عناصر عملية التواصل	61
المطلب الثالث: خصائص التواصل	63
المطلب الرابع: أهمية وأهداف التواصل	65
المطلب الخامس: نظريات التواصل (نظرية التعلم، نظرية التواصل التوافقية)	66
المطلب السادس: معوقات التواصل	67

خلاصة الفصل	69
الجانب التطبيقي للدراسة	
1 عرض وتحليل البيانات	71
2 النتائج العامة للدراسة	122
3 خاتمة	126
قائمة المراجع	129
الملاحق	
فهرس الجداول	
فهرس الأشكال	

قائمة الجداول

الرقم –	العنوان	الصفحة
1	توزيع متغير الجنس	71
2	توزيع متغير السن	72
3	توزيع متغير المستوى التعليمي	73
4	الفترة المفضلة للمبحوثين للعب لعبة بابجي	75
5	المدة التي يقضيها المبحوثين في لعب لعبة بابجي	77
6	عن طريق ماذا يفضل المبحوثين لعب لعبة بابجي	79
7	المكان الذي يفضل فيه المبحوثين لعب لعبة بابجي	80
8	مع من يفضل المبحوثين لعب لعبة بابجي	82
9	معايير إختيار المبحوثين لشريكهم في لعبة بابجي	83
10	من أجل ماذا يلعب المبحوثين لعبة بابجي	84
11	الأشياء التي تجذب المبحوثين أثناء إستخدامهم للعبة بابجي	86
12	الشعور الذي ينتاب المبحوثين أثناء تعرضهم للعبة بابجي	87
13	شعور المبحوثين عند الخسارة في لعبة بابجي	89
14	شعور اللاعبين عند التوقف عن لعب لعبة بابجي	90
15	اللغة الأكثر إستخداما في لعبة بابجي	92

16	هل تؤثر اللغة الموظفة بين اللاعبين في لعبة بابجي على لغة الأصلية التي يتحدث بها المبحوثين	93
17	هل تعرض المبحوثين لعائق إختلاف اللغة او اللهجة أثناء تواصلهم مع الآخرين في لعبة بابجي	95
18	نوع اللغة التي يستخدمها المبحوثين في التواصل مع أصدقائهم أثناء ممارستهم لعبة بابجي	96
19	إجابات المبحوثين حول ما إن كان محتوى ومضمون لعبة بابجي مضمونا جذابا	98
20	مساهمة تعدد اللغات في لعبة بابجي لدى المبحوثين	99
21	إعتماد المبحوثين في لعبة بابجي على إستخدام ألفاظ وكلمات تفهم إلا في سياق اللعبة	101
22	إعتماد لعبة بابجي على عبارات للتشجيع في حالات الفوز والخسارة	103
23	استخدام المبحوثين أثناء لعبهم لعبة بابجي مع أصدقائهم رموز وألفاظ لا يفهمها إلا هم	105
24	العبارات التي إكتسبها المبحوثين من لعبة بابجي لتعبير عن حالة غضبهم	106
25	لغة الإعدادات التي يستخدمها المبحوثين في لعبة بابجي	107

26	الرأي الخاص للمبحوثين حول قلة إستخدام اللغة العربية في التواصل عبر لعبة بابجي	109
27	تقييم المبحوثين حول مستوى إستخدام اللغة العربية في لعبة بابجي	110
28	هل المبحوثين يتعرضون للمضايقات أثناء لعبهم لعبة بابجي	112
29	رأي المبحوثين عن الأسباب التي تجعل لاعبين لعبة بابجي يستخدمون الألفاظ غير اللائقة أثناء اللعبة	114
30	ردة فعل المبحوثين عندما يستفزهم أحد أو يشتمهم أثناء اللعبة لعبة بابجي	115
31	إستخدام المبحوثين للألفاظ المتعامل بها في لعبة بابجي على أرض الواقع	117
32	تقليد المبحوثين لحركات ورقصات شخصيات اللعبة على أرض الواقع	118
33	رأي المبحوثين حول ما إذا كانت لعبة بابجي أثرت على علاقتهم الاجتماعية والأسرية	119

قائمة الأشكال

الرقم –	العنوان	الصفحة
1	تقسيمات لغة الجسد	60
2	يوضح توزيع نسب متغير الجنس للعينة المدروسة	72
3	يوضح توزيع نسب متغير السن للعينة المدروسة	73
4	يوضح توزيع نسب متغير المستوى التعليمي للعينة المدروسة	74

مقدمة

مقدمة:

إن الدراســات الإنســانية لا تنفك من إكتشــاف ودراســة كل ما يتعلق بالنفس البشــرية، وميولاتها الطبيعية أو شهواتها النفسية، فالإنسان ككائن حي دائما ما يكون في حيوية مستمرة وشــغف كبير لإكتشــاف ما هو جديد والإنفتاح على ما هو أحدث، وبحكم الطبيعة الفطرية لديه الميالة للإتصــال مع بني جلدته، وكفترة آخر الثمانينيات وما بعدها وبظهور شــبكة الإنترنت، تغير مجرى الأحداث وتغيرت العقليات والتقاليد حول القفزة العلمية والإجتماعية التي صاحبت ظهورها، ومن هنا كان بداية مشوار الشبكات التواصلية والتفاعلية المتفرعة من الشــبكة العنكبوتية، وبهذا المنطلق تغير نظام التواصــل من الإتصــال التقليدي إلى الشــكل الرقمي التفاعلي، بغاية تبادل الأخبار والمعارف التي تحسن العملية التواصلية.

وبالتطور المتواصــل في شــبكة الإنترنت تم إقران اللعبة التي عرفت النمط الأولي في الخمسينات على يد المختصين بأجهزة حاسوب عملاقة، وبعد العديد من المحاولات لمحاكاة بعض الألعاب كالشــطرنج، ووصــولا للألعاب الإلكترونية ذات الطبيعة الترفيهية التفاعلية التواصــلية، من ألعاب الألغاز والإســتراتيجيات والباتل رويال التي تســمح بدخول أكثر من لاعب معا، أو لعب جماعي من خلال المنطقة، وهذا من بين العوامل التي تجذب فئة المراهقين والتي تعتبر أكبر فئة ميالة لهذا النشــاط التواصــلي، فالمراهق يهتم كثيرا بخلق إتصــالات جديدة كما الإبتعاد عن الواقع المعاش حتى وإن كان جيدا، فالدراســات تؤكد بأن المراهقة فترة جد حساســة وجب فيها متابعة من طرف الآباء والأمهات لأولادهم، فيكون فيها التأثير أكيدا بالإيجاب أو بالسلب على نفسيته أو على طريقة تفاعله مع العالم الخارجي.

فالألعاب الإلكترونية في الأســاس تهدف إلى بعض الأنواع من التأثيرات وذلك الغرض من صناعتها، ولولا أنها تأثر وتجذب لما صنعت الحدث في وسط المجتمع وجلبت الملايين من المســتخدمين المراهقين والشــباب، الذين يجدون راحتهم ومتعتهم في هذا الوســط، فهم

يختارون صيغة اللعبة التي يريدون والتردد الذي يريدون (خادم **server**) والأشخاص الذي يريدون أن يشــاركوهم في اللعب، كما هو الحال في لعبة بابجي موبايل، التي تســمح لهواتها باللعب في إطار جماعي من مختلف المناطق والبلدان، وتســـمح بالتواصـــل اللفظي وغير الفظي بمختلف اللغات واللهجات والإشارات والرموز .

وفي دراستنا هذه، سنحاول التوصل إلى **التأثير الواقع من طرف اللعبة الإلكترونية – بابجي موبايل –على لغة التواصـــل لدى المراهقين**، وذلك عن طريق التدقيق في معطيات اللعبة وتصـــديراتها الفكرية للمراهقين، وبالتحديد طريقة ولغة التواصـــل المكتســبة لديهم بعد التعرض للعبة، وبالطريقة البحثية العلمية وفق خطوات أكاديمية المعتمدة في علوم الإعلام والإتصـال، إذ تطرقنا في **الإطار المنهجي** للدراسـة على كل الخطوات المنهجية التي توضـح طريق الباحث لبحثه وتعرفه على زوايا دراســته وحدوده وفقا للأطر المنهجية، أما في **الإطار النظري** فقد قسمنا الدراسة إلى فصلين أولهما: **الألعاب الإلكترونية**، أما الفصل الثاني إختص ب **لغة التواصــل** تعريفها وأهميتها وكل ما يخصــها، ويأتي بعدهما **الإطار التطبيقي** الذي تم فيه إجراء الدراســة الميدانية والإلكترونية على المبحوثين وتوزيع الإســتمارات وتفريغ البيانات وتحليلها إعتمادا على المقاربات النظرية العلمية، للفضــاء أخيرا إلى النتائج المســتخرجة من الدراســة، ثم الخاتمة وقائمة المراجع والملاحق المتمثلة في الإســتمارة المعتمدة في الدراســة وإستسقاء النتائج.

الجانب المنهجي

1) الإشكالية:

يعد اللعب ميولاً فطريا ونشاطا مهما يمارسه الفرد، إذ من خلاله يكتشف الفرد الكثير عن نفسه وعن البيئة المحيطة به، فهو يساهم بدور كبير في تكوين شخصية الفرد التي تبدأ من مرحلة الطفولة، وفي بداية الأمر كانت الألعاب عبارة عن نشاط بدني وحركة تمارس في الشوارع، ومع تطور العلم الحاصل والثورة التكنولوجية التي تستخدم في أساسها الأجهزة الرقمية كالحواسيب والهواتف وغيرهما من الأجهزة عن طريق الانترنت، تحولت صورة اللعب من شكلها التقليدي إن صح القول إلى شكلها الإلكتروني، وهذا ما أدى إلى تغيير المجتمع من مجتمع واقعي إلى مجتمع افتراضي، وقد عرفت الألعاب الإلكترونية قفزة نوعية ومتميزة، لما تحتويه من أهمية ودور فعال في الجانب التربوي وكذا الترفيهي، فانعكس تأثيرها على مختلف الفئات العمرية وخاصة فئة المراهقين، وهذه المرحلة تعتبر من المراحل العمرية الحساسة والفئة الأكثر تأثراً في المجتمعات، وهذا ما دفع إلى تطوير جميع الأجهزة والبرامج الخاصة بهذه الألعاب الإلكترونية، إذ تعد اللغة المتعمدة فيها من أهم الوسائل الاتصالية المستخدمة في الألعاب كونها الوسيلة المثلى والأكثر فعالية للتواصل والتعبير والتفاهم، كما تعد رمز من رموز الهوية الوطنية في نفوس متكلميها التي لا يمكن الاستغناء عنها، وتعد عملية التواصل عنصر بالغ الأهمية في الحياة الإنسانية إذ تمكن الفرد من نقل مشاعره وأفكاره من جهة، وتبادل المعلومات واكتساب تقنيات جديدة من جهة أخرى، متمثلة في شيفرات اتصالية وكلمات مختصرة ذات دلالات معينة، ومنه أصبحت الألعاب تشتمل على جميع المجالات الاجتماعية كانت أو ثقافية أو معرفية وغيرها، ومنه نجد أن الألعاب الإلكترونية التي تكون مبنية على التواصل الذي نقوم به والذي أساسه اللغة التي تعتبر من أهم المفاهيم المرتبطة بالإنسان دون غيرها من الكائنات الحية.

ومع وجود العديد من الألعاب المتوفرة عبر شبكة الإنترنت وقع اختيارنا على لعبة "بابجي pubg" لتكون نموذجا لدراستنا، وهي لعبة لاقت شعبية ورواجا كبيرا في أواسط المجتمع عامة

وفئة المراهقين خاصة، وذلك يعود لمدى سهولة لعبها وسهولة اقتنائها ومنه نطرح التساؤل التالي:

"فيما يكمن تأثير لعبة بابجي على لغة التواصل لدى المراهقين"؟

الأسئلة الفرعية:

1-ماهي أنماط ودوافع اقبال المراهقين على الألعاب الالكترونية؟

2-ما طبيعة التفاعل في عملية التواصل لدى مستخدمين لعبة "بابجي"؟

3-كيف يتم إنشاء الرموز الاتصالية من خلال التفاعل الرمزي داخل اللعبة، ومدى تأثيرها على رموز اللغة العربية؟

4-ما الآثار المترتبة على لغة التواصل من وراء إستخدام المراهقين لعبة "بابجي"؟

2) أهداف الدراسة:

1-التعرف على أنماط ودوافع اقبال المراهقين على الألعاب الالكترونية.

2-التعرف على طبيعة التفاعل في عملية التواصل لدى مستخدمين لعبة "بابجي".

3-التعرف على كيفية إنشاء الرموز الاتصالية من خلال التفاعل الرمزي داخل اللعبة ومعرفة مدى تأثيرها على رموز اللغة العربية.

4-معرفة الآثار المترتبة على لغة التواصل من وراء استخدام المراهقين للعبة بابجي.

3) أسباب اختيار الموضوع:

إن دراسة الظواهر والمواضيع لدى الباحثين والرغبة في تحليلها لا تنبع من العدم، بل ترجع إلى ثبوت الظاهرة واقعيا والافتقار إلى حلولها، وهذا ما دفع بالباحث إلى اكتشاف متغيراتها، ومعالجتها علميا للوصول إلى تفسيرات ونتائج تفيد في إثراء البحث العلمي

للاكتساب أو التداول، وتتحدد أسباب اختيارنا لدراسة موضوع: "تأثير الألعاب الإلكترونية على لغة التواصل لدى المراهقين في:

أسباب موضوعية:

*البحث عن أسباب انتشار الألعاب الالكترونية في العصر الحالي.

*معرفة مدى تأثير الرموز الجديدة على رموز اللغة العربية.

*التعرف على طبيعة التواصل لدى مستخدمي لعبة بابجي.

أسباب ذاتية:

*الرغبة في معرفة الانعكاسات السلبية والإيجابية للألعاب الإلكترونية على لغة التواصل.

*الرغبة في معرفة دوافع إقبال المراهقين على ألعاب الإلكترونية.

*إثراء الرصيد المعرفي والمساهمة العلمية في موضوع أثر على لغة التواصل.

4) أهمية الدراسة:

إن ما يميز موضوع دراستنا عن باقي مواضيع الألعاب الالكترونية هو أن دراستنا تهتم بدراسة تأثير هذه الأخيرة، ثم اننا خصصنا لغة التواصل لما لها من أهمية في مجالات البحث العلمي في المجمل وعلى مجال الاتصال والعلاقات العامة بالأخص، كما أن اختيارنا لفئة المراهقين نظرا لمميزاتها كجزء من فئات المجتمع وقوة تأثير الألعاب فيها إما بالإيجاب أو بالسلب، فتأثر على تواصلهم وفعاليتهم خاصة في البلدان العربية وعلى رأسها الجزائر.

5) المفاهيم الإجرائية للدراسة:

الألعاب الالكترونية:

اصـــطلاحا: تعرف بأنها: " مجموعة من الأنشـــطة يقوم بها لاعب أو أكثر، ولابد أن تكون لهـا أهـداف وتحتوي على بعض القيود والمطـاردات والعواقـب، وبهـا جوانـب من المنافســـة حتى وإن كانت المنافســـة مع الفرد نفســـه، وكل هذا يكون عن طريق مختلف الأجهزة الإلكترونية.[1]

إجرائيـا: الألعـاب الإلكترونيـة هي الألعـاب التي تعتمـد على الأجهزة الإلكترونيـة (الحاسوب، الهواتف الذكية، الأجهزة اللوحية " Tablette") وغيرها من التقنيات الإلكترونية الأخرى، والتي تلعب عن طريق الأنترنت، حيث تجعل من مســتخدميها يعيشــون في عالم افتراضي بعيدا عن العالم الواقعي.

وتتضـمن الألعاب الإلكترونية عدة أنواع ولعل من بينها نجد لعبة بابجي "pubg"، والتي تم إصـدارها في 19مارس2018، وهذه الأخيرة هي لعبة تعتمد على البقاء على قيد الحياة في جزيرة مليئة بمختلف الأسـلحة والمعدات، والتي يكون فيها 100لاعب يتنافسـون على جمع أقوى الأســـلحة والمعدات من أجل الفوز بالمواجهة التي تكون ضـــد اللاعبين الآخرين، إضـــافة الى وجود خريطة تســـاعد اللاعبين على تحديد مكان تواجدهم من جهة، وتحديد المكان المراد الذهاب إليه من جهة أخرى.

[1]. عبد العزيز طلبة عبد الحميد وآخرون، أثر تصميم الألعاب الإلكترونية على الشخصيات الكارتونية في تنمية المفاهيم الوثائقية لدى أطفال الروضة، **مجلة بحوث التربية النوعية**، العدد47، جامعة المنصورة، مصر، 2017، ص 11.أثر تصميم الألعاب الإلكترونية القائمة على الشخصيات الكرتونية فى تنمية المفاهيم الوقائية لدى أطفال الروضة(ekb.eg)

اللغة:

اصـــطلاحا: هي وســـيلة يتخذها الفرد عادة من أجل التعبير عن أغراضـــه، ولتحقيق الاتصال مع الأخرين، وذلك بواسطة الكلام والكتابة.[1]

التواصل:

اصطلاحا: التواصل هو عملية انتقال المعلومات او الأفكار أو الاتجاهات أو العواطف من شخص أو جماعة إلى شخص أو جماعة أخرى من خلال الرموز.[2]

لغة التواصل:

إجرائيا: لغة التواصل هي عبارة عن ذلك الأسلوب أو النمط اللغوي الذي يشكل نظاما من الإشـــارات والرموز التي يتواصـــل عن طريقها مســـتخدمي ولاعبين بابجي "Pubg"، كما يمكن القول بأن لغة التواصـــل هي ذلك النظام الرمزي والذي بموجبه يتصـــل أفراد لعبة من أجل مشـــاركة خبراتهم ومعانيهم للدلالة على الانتماء الى نفس الإطار الدلالي والمرجعين، بحيث يمثل هذا النمط اللغوي السمة الغالبة على اللغة المشتركة والمتداولة بينهم.

[1]. محمد محمد يونس علي، **مدخل إلى اللسانيات**، دار الكتاب الجديد المتحدة، بنغازي، ليبيا،2004، ص25.

[2]. مدحت محمد أبو النصر، **مهارات الاتصال الفعال مع الآخرين**، الطبعة الثانية، المجموعة العربية للتدريب والنشر، القاهرة ،2009، ص16.

6) منهج الدراسة:

إن أية دراسة لابد لها من ان تسير على منهج محدد، وذلك بإتباع خطوات أساسية تكون محددة بدقة حسب كل منهج، وهذا كفيل بقيادة الباحث في مختلف مراحل بحثه، ويقصد بالمنهج بأنه "الطريقة أو الأسلوب المتبع في البحث، والذي يسلكه الباحث

لدراسة ظاهرة معينة قصد الوصول إلى اكتشاف حقيقة تطورها، والبحث عن حلول لمعالجة المشاكل المرتبطة بها"[1]

ويعرفه الدكتور عامر مصباح بأنه مجموعة الخطوات العلمية الواضحة والدقيقة التي يسلكها الباحث في مناقشته أو معالجته ظاهرة اجتماعية أو سياسية أو إعلامية معينة[2]

وبما أن دراستنا تتمحور حول "تأثير الألعاب الالكترونية على لغة التواصل لدى المراهقين لعينة من لاعبي بابجي فقد إعتمدنا على منهج **المسح الاجتماعي** الذي يعتبر الأكثر استخداما في البحوث الكمية في مختلف المعارف والموضوعات، وهو أحد المناهج المرتبطة بالبحوث الوصفية، إذ يعتمد عليه الباحثون في الحصول على البيانات والمعلومات وافية ودقيقة تصور الواقع الاجتماعي والحياتي، والذي يؤثر في كافة الأنشطة إدارية كانت أو ثقافية أو اقتصادية أو سياسية أو علمية، وتساهم مثل تلك البيانات والمعلومات في تحليل الظواهر[3].

ويمكن تعريف منهج المسح الاجتماعي على أنه المنهج الذي يتناول مشكلات اجتماعية معينة فرضت نفسها نتيجة للمتغيرات الاجتماعية والاقتصادية [4]، ويعرفه "هويتي"

---

[1]. إبراهيم بختي، **الدليل المنهجي الإعداد البحوث العلمية (المذكرة، الأطروحة، التقرير، المقال) وفق طريقة الIMRAD** ، الطبعة الرابعة، جامعة قاصدي مرباح، ورقلة–الجزائر،2015، ص3.

[2]. بوحوش عمار وآخرون، **منهجية البحث العلمي وتقنياته في علوم الاجتماعية**، المركز الديمقراطي العربي للدراسات الاستراتيجية والسياسية والاقتصادية، ألمانيا ،2019، ص14.

[3]. عامر قنديجلي وإيمان السامرائي، **البحث العلمي (الكمي ونوعي)**، دار اليازوري العلمية للنشر والتوزيع، الأردن – عمان،2009، ص188.

[4]. محمد سرحان علي المحمودي، **مناهج البحث العلمي**، الطبعة الثالثة، دار الكتب، اليمن ،2019، ص53.

أيضا بأنه: محاولة منظمة لتقرير وتحليل وتفسير الوضع الراهن لنظام اجتماعي او جماعة معينة، فهو دراسة علمية للظواهر الاجتماعية الموجودة في جماعة معينة وفي مكان معين، انه ينصب على الظواهر الحالية ويتناول أشياء موجودة بالفعل وقت إجراء المسح وليست في فترة ماضية، وأخيرا يسعى إلى تعميم النتائج للاستفادة منها في وضع الخطط والبرامج لإجراء الإصلاح الاجتماعي[1].

وقد اعتمدنا في دراستنا "لآثار الألعاب الالكترونية على لغة التواصل لدى المراهقين "على هذا النوع من المناهج باعتباره أكثر الأساليب انتشارا في دراسة الظواهر الاجتماعية التي تكمن من خلال جمع البيانات والمعلومات اللازمة والمناسبة لخصائص موضوعنا وتحليلها وتبويبها.

7) مجتمع البحث وعينة الدراسة:

لكل بحث علمي مجتمع تدور حوله الدراسة، وتعتبر مرحلة تحديد مجتمع البحث من أهم الخطوات المنهجية في البحوث الإنسانية والاجتماعية، ويعرف مجتمع البحث على انه: "كامل الأفراد أو الأحداث أو المساهمات التي تشكل موضوع البحث"[2] وعرف كذلك على أنه: المجتمع الأكبر أو مجموع المفردات التي يستهدف الباحث دراسته لتحقيق النتائج البحث والوصول إلى الأهداف المرجوة، ويمثل هذا المجتمع الكل أو المجموع الأكبر للمجتمع المستهدف، وليتم تعميم نتائج الدراسة على كل مفرداته.[3]

---

[1]. ميادة القاسم، **مناهج البحث الاجتماعي وتطبيقاته في علم الاجتماع (دراسة سوسيولوجية تحليلية)** ،مناهج_البحث_الاجتماعي_وتطبيقاتها_في_علم_الاجتماع(ajsp.net).pdf ، 2023/01/03 ، 23:06.

[2]. ريما ماجد، **منهجية البحث العلمي**، مؤسسة فريدريش إيبرت، بيروت، لبنان، 2016، ص29.

[3]. محمد عبد الحميد، **البحث العلمي في الدراسات الإعلامية**، عالم الكتب، القاهرة، 2000، ص135.

ويتمثل مجتمع البحث في دراســـتنا هذه في مجموعة تلاميذ "بعرير" والمقدرة عددهم ب763 تلميذ والذين أغلبهم يمارسون الألعاب الالكترونية وبتحديد لعبة بابجي، ونظرا لكبر حجم هذا المجتمع وعدم القدرة على التحكم في جميع مفردات مجتمع البحث الكلي، قمنا بأخذ عينة من المجتمع الأصلي ليتم بعد ذلك تعميم نتائجها على الدراسة.

وتعرف العينة على أنها: "هي جزء من المجتمع الذي تجري عليه الدراســـة والتي يختارها الباحث لإجراء دراســته وفق قواعد خاصـــة ومحددة لكي يتم تمثيل المجتمع تمثيلا صحيحا".[1]

وقد اعتمدنا في دراســـتنا هذه على العينة القصـــدية والتي من خلالها يقوم الباحث باختيار مفردات العينة بطريقة عمدية وعلى أســاس حر، بحيث يحقق هذا الاختبار اهداف الدراسة[2].

وعليه فقد قمنا بأخذ 10% كنسبة ممثلة للمجتمع البحث الكلي فتحصلنا على:

$$\text{حجم العينة} = \frac{\text{النسبة الجزئية} \times \text{عدد الكلي}}{100}$$

$$76.3 = \frac{10 \times 763}{100}$$

وللتدوير للوحدة بالنقصـــان نجد 76فرد وهي عدد تلاميذ عينة الدراســـة، ولكن نظرا لبعض العقبات التي واجهتنا كغياب تلاميذ البكالوريا بغرض الإســـتعداد لإختبارات وكذلك إمتحان البكالوريا، تم إستعادة 64 إستمارة من أصل 76 ليكون العدد النهائي للمبحوثين في الدراسة.

[1] . رحيم يونس كر والعزاوي، **مقدمة في منهج البحث العلمي**، دار دجلة: عمان،2007، ص161.

[2]. عامر قندجلي وإيمان السامرائي، **البحث العلمي (الكمي والنوعي)**، مرجع سبق ذكره، ص270.

8) أدوات جمع البيانات:

تعتبر مرحلة اختيار أدوات جمع البيانات ركيزة أســـاســـية وخطوة هامة من خطوات البحث العلمي لأن الطريقة الصـحيحة والجيدة في اختيار أدوات جمع البيانات وقدرة الباحث في استغلال التقنيات والأدوات المنهجية كفيل بنجاح أي دراسة.

وتتمثل أدوات جمع البيانات التي اعتمدنا عليها في دراستنا هذه فيما يلي:

1-الاستبيان:

ويعرف على أنه:" مجموعة من الأسـئلة والاسـتفسـارات المتنوعة والمرتبطة ببعضـها البعض، والتي يتم وضـعها في اسـتمارة ترسـل عن طريق البريد او يتم تسـليمها مباشـرة باليد للإجابة عنها وذلك من اجل الحصـــول على البيانات والمعلومات والحقائق الجديدة بشـــكل يحقق الأهداف التي يسعى الباحث للوصول اليها"[1].

وقد اعتمدنا في دراستنا هذه على استمارة الاستبيان كأداة رئيسية من خلال الربط بين أســـئلة وكذا تســـاؤلات الدراســـة في محاولة منا لجمع المعلومات الدقيقة حول كيفية تأثير الألعاب الالكترونية على لغة التواصـــل، لعينة من مســـتخدمين لعبة بابجي بثانوية بعرير طولقة ولاية –بسكرة، والتي من خلالها سيتم تحويلها إلى نسب وأرقام تساعدنا في الوصول إلى الأهداف والنتائج المرجوة.

وفي دراستنا هذه قمنا بتحديد مجموعة من المحاور الأساسية وهي موضحة كالآتي:

-البيانات الشـخصـية: ويحتوي هذا المحور على المتغيرات "الجنس، السـن، المسـتوى الدراسي".

-المحور الأول: أنماط ودوافع اقبال المراهقين على الألعاب الالكترونية " لعبة بابجي".

[1]. عمار بوحوش ومحمد محمود الذنيبات، **مناهج البحث العلمي وطرق إعداد البحوث**، طبعة الرابعة، ديوان المطبوعات الاجتماعية، الساحة المركزية –بن عكنون–الجزائر، ص 67.

-المحور الثاني: طبيعة التفاعل في عملية التواصل لدى مستخدمين "لعبة بابجي".

-المحور الثالث: الرموز الاتصـــالية داخل اللعبة "لعبة بابجي" وتأثيرها على اللغة العربية.

-المحور الرابع: الآثار المترتبة على لغة التواصـــل من وراء اســـتخدام المراهقين لعبة بابجي.

2-الملاحظة: تعتبر الملاحظة العلمية أحد أهم أدوات البحث العلمي المســـتخدمة، اذ تعد واحدة من اقدم وسائل جمع البيانات التي استخدمها الانسان الأول، بغرض التعرف على مختلف الظواهر الطبيعية وغيرها، بعدما انتقل استخدامها الى العلوم بشكل عام وصولا الى العلوم الإنسانية والاجتماعية بشكل خاص، اذ تقوم على منهج معين ومخطط يسمح للباحث الفهم بشـــكل دقيق للظاهرة المراد معالجتها، وتعرف الملاحظة على أنها:" عملية مراقبة او مشـــاهدة لســـلوك الظواهر والمشـــكلات والاحداث ومكوناتها المادية والبيئية ومتابعة ســـيرها واتجاهاتها وعلاقاتها بشكل علمي منظم ومخطط وهادف بقصد التفسير وتحديد العلاقة بين المتغيرات والتنبؤ بسلوك الظاهرة وتوجيهها لخدمة أغراض الانسان وتلبية حاجياته"[1].

وفي دراستنا هذه اعتمدنا على الملاحظة البسيطة كنوع من أنواع الملاحظة، والمقصود بالملاحظة البســـيطة "هي ملاحظة الظواهر كما تحدث تلقائيا في ظروفها الطبيعية دون اخضـــاعها للضـــبط العلمي، وبدون اســـتخدام أدوات دقيقة للقياس للتأكد من دقة الملاحظة وموضوعاتها"[2].

[1]. ربحي مصطفى عليان، **البحث العلمي (أسسه، مناهجه، أساليبه، إجراءاته)**، بين الأفكار الدولية للنشر والتوزيع، عمان، د س ن، ص115.

[2]. محمد الفاتح حمدي وسميرة سطو طاح، **مناهج البحث في علوم الإعلام والاتصال وطريقة إعداد البحوث**، دار الحامد للنشر والتوزيع، عمان، 2019، ص79.

وتستخدم الملاحظة البسيطة في الدراسات الاستكشافية والتي يلاحظ فيها الباحث ظاهرة او حالة دون ان يكون لديه مخطط مسبق لنوعية المعلومات او الأهداف، او السلوك الذي سيخضعه للملاحظة[1].

وقد اعتمدنا على هذا النوع من الملاحظة لكونها تساعدنا للوصول الى المعلومات بشكل سريع وسهل مما يؤدي الى تحقيق الأهداف والنتائج المراد الوصول اليها في الدراسة.

9) النظريات المفسرة للدراسة:

1-نظرية الاستخدامات والإشباعات:

وتعني نظرية الاستخدامات والإشباعات تعرض الجمهور لمواد إعلامية لإشباع رغبات معينة واستجابة للدوافع والحاجات، ويتميز الجمهور في إطار مدخل الاستخدامات والإشباعات بالنشاط والايجابية والقدرة على اختيار الواعي والتفكير، وبذلك يتغير المفهوم التقليدي للتأثير والذي يعني بما تفعله وسائل الاعلام بالجمهور، الى دراسة ما يفعله الناس بوسائل الاعلام[2]، وبناءا على هذا يمكن صياغة مفهوم عام للنظرية على النحو التالي:

"استخدام الجمهور لوسائل الاعلام للبحث عن اشباعات في الرسالة الإعلامية، ويتحكم في ذلك عوامل الفروق الفردية بين الجمهور"، وهذا الأخير يتضمن العناصر الأساسية التي بنيت عليها الدراسات الإعلامية التي تناولت النظرية وهي:

*الاستخدام: ويعني ذلك أن الجمهور هو الذي يستخدم الوسيلة الإعلامية وليس العكس، فهو الذي يشاهد المضمون الإعلامي او يقرأه او يسمعه وكل ذلك بإرادته واختياره.[3]

---

[1]. ربحي مصطفى عليان، مرجع سبق ذكره، ص 117.

[2]. هشام رشدي خير الدين، محاضرات في نظريات الإعلام، كلية التربية النوعية، قسم العلوم الاجتماعية والإعلام، جامعة المنوفية، مصر، ص155.

[3]. محمد بن سعود البشر، **نظريات التأثير الإعلامي**، العبيكان للنشر، الرياض، 2014، ص135،136.

*الفروق الفردية: وهي الاختلافات التي تكون بين الجمهور، وهذه الفروق قد تكون فروق شخصية (العمر، الجنس، المستوى التعليمي...) وإما قد تكون فروق في الميول والاتجاهات بين الجمهور كالفروق السياسية والثقافية والرياضية وغيرها.

الإشباعات: وهي النتيجة التي يتلقاها الجمهور من مضمون وسائل الاعلام واستجابة لحاجاته ودوافعه من التعرض لهذه الوسائل، إذ أن للجمهور دوافع وحاجيات من تعرضه الانتقائي لوسائل الإعلام، ويبحث عن اشباعات لهذه الدوافع وتلك الحاجات وهذه الاشباعات إما أن تكون كلية او جزئية فإذا كانت الاشباعات متحققة فهي كلية، وأما إن كانت الإشباعات ناقصة فهي جزئية.[1]

فروض نظرية الاستخدامات والإشباعات:

تعتمد نظرية الاستخدامات والإشباعات على الفروض التالية:

1-جمهور وسائل الاتصال إيجابي فهو يختار ويقتني من وسائل الاتصال ورسائلها ما يفضله وما يتفق مع اهتماماته.

2-الفروق الفردية هي التي تتحكم في حاجاتهم واختياراتهم لوسائل الاعلام ورسائلها.

3-التأكد من أن الجمهور هو الذي يختار الرسائل والمضمون الذي يشبع حاجاته، فالأفراد هم الذين يستخدمون وسائل الاتصال، وليست وسائل الاتصال هي التي تستخدم الافراد.

4-يستطيع افراد الجمهور دائما تحديد حاجاتهم ودوافعهم وبالتالي يختارون الرسائل التي تشبع تلك الحاجات.

5-يمكن الاستدلال على المعايير الثقافية السائدة، من خلال استخدام الجمهور لوسائل الاتصال وليس من محتوى الرسالة فقط.[2]

---

[1]. مرجع نفسه، ص136.

[2]. مؤمن جبر ومروى عبد اللطيف، **تطبيقات نظريات الاتصال الاجتماعي**، المكتب المصري للتوزيع، القاهرة، ص98،99.

وتسعى نظرية الاستخدامات والاشباعات من خلال الفروض السابقة الى تحقيق ثلاثة أهداف رئيسية:

هي التعرف على كيفية استخدام الافراد لوسائل الاعلام وذلك بالنظر الى الجمهور النشط الذي يستخدم الوسيلة التي تشبع حاجاته وأهدافه، أما الهدف الثاني فهو توضيح دوافع استخدام وسيلة بعينها من وسائل الاعلام والتفاعل مع نتيجة هذا الاستخدام، أما الهدف الثالث فهو التركيز على أن فهم عملية الاتصال الجماهيري تأتي نتيجة لاستخدام وسائل الاتصال الجماهيري.[1]

أهم الانتقادات الموجهة لنظرية الاستخدامات والاشباعات:

أ- أن النظرية تتبنى مفاهيم تتسم بشيء من المرونة مثل الدوافع، الاشباع، الهدف، الوظيفة وهذه المفاهيم ليس لها تعريفات محددة، وبالتالي فمن الممكن أن تختلف النتائج التي تحصل عليها من تطبيق النظرية تبعا لاختلاف التعريفات.

ب- بأن الحاجات الخاصة بالفرد متعددة ما بين الفسيولوجية والنفسية والاجتماعية، وتختلف أهميتها من فرد لآخر، ولتحقيق تلك الحاجات تتعدد أنماط التعرض لوسائل الاعلام واختيار المحتوى.

ج-تقوم النظرية على افتراض أن استخدام الفرد لوسائل الاعلام استخدام متعمد ومقصود وهادف، والواقع يختلف في أحيان كثيرة عن ذلك فهناك أيضا استخدامات غير مادية.

د-تنظر البحوث التي تستند الى نظرية الاستخدامات والاشباعات الى وظائف وسائل الاتصال من منظور فردي يستخدم الرسائل الاتصالية، في حين أن[2]

[1]. محمود حسن إسماعيل، **مبادئ علم الاتصال ونظريات التأثير**، الدار العالمية للنشر والتوزيع، الهرم ،2003، ص200.

[2]. مصطفى يوسف الكافي، **الرأي العام ونظريات الاتصال**، دار ومكتبة الحامد للنشر والتوزيع، عمان ،2016، ص2016،217.

الرسالة الاتصالية قد تحقق وظائف لبعض الافراد وتحقق اختلالا وظيفيا للبعض الآخر.[1]

إسقاط النظرية على الدراسة:

استفدنا من هذه النظرية في الإطار المنهجي لدراستنا والمتمثلة في تأثير الألعاب الالكترونية على لغة التواصل لدى المراهقين لعينة من لاعبي "بابجي" والتي من خلالها استخلصنا مجموعة من الاستنتاجات لبعض الأفكار:

أن نظرية الاستخدامات والاشباعات كانت عبارة عن الحجر الأساسي لدراسة الأثر التي تركته الألعاب الالكترونية على لغة تواصل المراهقين، والتي تتجلى أهميتها في كون الباحث أن يدرس رغبات وحاجات مجتمع البحث واستخداماته لهذه الأنواع من الألعاب الالكترونية، أي أن استخدام المراهقين لهذه الألعاب هو عبارة عن تلبية اشباعات وحاجات معينة ،وفي أوقات غير عادية في ممارستها بحيث نجد أن كيفية الانتشار الواسع لهذه الألعاب الالكترونية وسرعة تدفقها على أوساط المراهقين سهل إمكانية الوصول الى إشباع مختلف حاجاتهم ،وهذا راجع إلى الخصائص والامتيازات التي قدمتها لهم .

انطلاقا مما سبق ذكره عن كيفية استخدام الألعاب الالكترونية عامة، ولعبة "بابجي" خاصة، نجدها أدت إلى اشباع حاجات معينة أثرت على لغة تواصله، هنا تأتي أهمية الدراسة وهذا من خلال ربط العلاقة بين فروض نظرية الاستخدامات والاشباعات والاستخدام، الأثر الناتج وهو ما اعتمدنا عليه في المقاربة الأولية لدراستنا.

[1]. مرجع نفسه، ص217.

2-نظرية التفاعلية الرمزية:

لقد أطلق اســـم التفاعلية الرمزية على احدى أشـــهر نظريات الفعل، وأن التفاعلية الرمزيـة هي الطريقـة في التعبير لتحـديـد أو تعريف الموقف من خلال رؤيـة الملاحظ، وفي الواقع أن الأفراد عندما يحددون المواقف بصـورة واقعية فإن للواقع نتائجه المرتبطة به بغض النظر عن هذا، فلقد أطلق على الرؤية التي تدل على وضـوح أنماط النشـاط الإنسـاني التي تعتبر عناصـــرها ضـــرورة من أجل فهم الحياة الاجتماعية، ووفقا لتصـــور تفاعلية الرمزية فالحياة الاجتماعية هي التفاعل الإنسـاني أو البشـري من خلال اسـتخدام الرموز والاشـارات ولذا فهي تهتم بنقطتين هما:

أ-الطريقة التي يستخدم بها البشر بما يقصدوه لكي يتصل كل واحد بالآخر.

ب-بتفســـيرات نتائج هذه الرموز على الســـلوك الخاص بجماعات أثناء عملية التفاعل الاجتماعي،[1] ومن هنا تتخذ نظرية التفاعل الرمزية طبيعة لسـانية وسـنيمائية ما دامت تتكئ على الإشارات والرموز والعلامات اللغوية، بمعنى أن هذه النظرية تهتم بما هو لساني ولغوي ودلالي.[2]

فروض نظرية التفاعلية الرمزية:

وتعتمد نظرية التفاعلية الرمزية حسب "هاربرت بلومر" على ثلاث فروض والتي يمكن صياغتها كالآتي:

1-أن البشر يتصرفون حيال الأشياء على أساس ما تعنيه تلك الأشياء لهم.

2-هذه المعاني هي نتاج للتفاعل الاجتماعي في المجتمع الإنساني.[3]

---

[1]. مرجع نفسه، ص135.

[2]. جميل حمداوي، **نظريات علم الإجتماع**، شبكة الألوكة، د ب ن، 2015، ص93. (PDF)

[3]. إيان كريب، **النظرية الاجتماعية (من بارسونز إلى هابرماس)، ترجمة :(محمد حسن غلوم)**، عالم المعرفة، الكويت، 1999.ص119.

3- هذه المعاني تحول وتعدل ويتم تداولها عبر عملية تأويل يستخدمها كل فرد في تعامله مع الإشارات التي يواجهها.[1]

اسقاط النظرية على الدراسة:

بما أن النظرية التفاعلية الرمزية تتشكل انطلاقا من تحليل نسق الرموز والمعاني والتي تترجم على شكل سلوكيات للفرد والمجتمع، قمنا بربط العلاقة بين فروض النظرية ومحتوى الألعاب الالكترونية، بحيث تتكون هذه الأخيرة من الكم الهائل من الرموز اللفظية والرموز غير اللفظية (إشارات ، رسومات، خرائط وغيرها) التي من خلالها يفهم سياق ومحتوى الألعاب الالكترونية على البيئة الرقمية، لكي تتم عملية التفاعل بين اللاعبين الذي يتشاركون هذه الألعاب، كذلك نجد أن الهدف الأساسي من نظرية التفاعلية الرمزية هو معرفة تفسير الرموز المكونة لمحتوى الألعاب الالكترونية، وبناء مدركات حسية للاعبين تتجسد في لغة تواصل المراهقين التي تشكلت من مجموعة من الرموز الموحدة التي صنعت لغة تواصل جديدة لأفراد اللاعبين لهذه الألعاب الإلكترونية في العالم الافتراضي.

الدراسات السابقة:

الدراسة الأولى:

مريم قويدر: "أثر الألعاب الالكترونية على السلوكيات على الأطفال"، دراسة وصفية تحليلية على عينة من الأطفال المتمدرسين في الجزائر العاصمة، مذكرة لنيل شهادة الماجستير في علوم الإعلام والاتصال، تخصص مجتمع المعلومات، جامعة الجزائر 3، سنة 2012/2011، وقد انطلقت الباحثة في دراستها على التساؤل الرئيسي المتمثل في: "ما

[1]. مرجع نفسه، ص119.

هو أثر ممارسة الألعاب الالكترونية على سلوكيات لدى الأطفال الجزائريين المتمدرسين في المرحلة الابتدائية العاصمة؟".

والتي انبثق عنه عدة تساؤلات فرعية وهي كالآتي:

-ما مكانة الألعاب الالكترونية ضمن السياق العائلي؟

-ما مدى تأثير استعمال التكنولوجيات الرقمية في استخدام الألعاب الإلكترونية؟

-ما هي عادات ممارسة الطفل الجزائري لهذه الألعاب الالكترونية؟

-ما هي أكثر أنواع الالكترونية استقطابا لاهتمام الأطفال؟

-هل تغرس الألعاب الالكترونية السلوك العدواني في شخصية السلوك الطفل الجزائري؟

-ما مدى تأثير مدة ممارسة الألعاب على التحصيل الدراسي للأطفال المتمدرسين؟

-ماهي التأثيرات المحتملة للألعاب الالكترونية على السلوك لدى الطفل الجزائري؟

وقد اعتمدت الباحثة في دراستها على المنهج الوصفي وذلك من أجل وصف أثر الألعاب الالكترونية على سلوك الطفل، واعتمدت على (3) أدوات لجمع البيانات وهي الاستبيان والملاحظة والمقابلة، ويتمثل مجمل البحث في هذه الدراسة في كل الأطفال الجزائريين الذين يتراوح سنهم ما بين " 7و12"عاما الذين يمارسون الألعاب الالكترونية، بما أن مجتمع الدراسة كبير لجأت الباحثة إلى استخدام العينة التي تمثلت في 200 مفردة من المجتمع الأصلي للدراسة.

ومن خلال هذا توصل الباحثة إلى نتائج نذكر أهمها:

-تأتي ممارسة الألعاب الالكترونية في مقدمة النشاطات الترفيهية لدى مفردات العينة وهذا يعود لكونها وسيلة ترفيهية حديثة وجديدة نسبيا في الجزائر وهذا مقارنة بالدول المتقدمة.

-يفضـــل ذكور العينة ممارســـة الألعاب الالكترونية أكثر من إناث العينة، وهذا يعود لطبيعة الجنسين فالذكور يفضلون ممارسة الألعاب الالكترونية والرياضة على خلاف الإناث على ألعاب الدمى.

-يميل أكثرية أفراد العينة لممارســـة الألعاب الالكترونية في البيت إرضـــاءا لنفســـهم وإرضاءا لأوليائهم.

-لوحظ وجود اختلاف في نوعية الألعاب الإلكترونية المفضـــلة لدى الفئات العمرية الثلاث لصـالح الفئة العمرية الأولى، فهي تفضـل ممارسـة الألعاب الحربية والقتالية أكثر من الألعاب الأخرى، في حين تفضـل الفئة العمرية الثانية والثالثة الألعاب الرياضـية خاصـة كرة القدم.

أوجه التشابه والاختلاف مع موضوع دراستنا:

تتشابه هذه الدراسة مع دراستنا المعنونة بـ" تأثير الألعاب الإلكترونية على لغة التواصل لدى المراهقين" في المتغير المســـتقل وهو الألعاب الإلكترونية بينما تختلف دراســـتها مع دراســتنا في أدوات جمع البيانات حيث إســتخدمت في دراســتها على (3) ثلاثة أدوات وهي الإســـتبيان والملاحظة والمقابلة، أما نحن فقد إعتمدنا في دراســـتنا على أداتين ألا وهما الملاحظة والإســتبيان، بالإضــافة إلى المنهج افقد اعتمدت هيا على المنهج الوصــفي، بينما نحن إعتمدنا على منهج المســح الإجتماعي، بالإضــافة إلى العينة و مجتمع البحث...، وقد إســتفدنا من هذه الدراســة في ضــبط الخطة وفي الإطار النظري، بالإضــافة إلى اســتعانتنا بـالمراجع التي اعتمـدت عليهـا هيـا، نظرا لنقص توفرهـا لـدينـا والتي يتطلبهـا هـذا النوع من الدراسات.

الدراسة الثانية:

من إعداد الطالبة فاطمة همال" الألعاب الالكترونية عبر الوسائط الإعلامية الجديدة وتأثيرها في الطفل الجزائري"، دراسة ميدانية على عينة من الأطفال ابتدائية مدينة باتنة، مذكرة مكملة لنيل شهادة الماجستير تخصص الاعلام وتكنولوجيا الاتصال الحديثة، كلية العلوم الإنسانية والعلوم الإسلامية، جامعة الحاج لخضر باتنة، سنة 2012/2011، وقد تمثل التساؤل الرئيسي للإشكالية في:" ما هو تأثير الألعاب الإلكترونية في الطفل الجزائري وفقا لعلاقتها بتكنولوجيا الإعلام الحديثة؟".

ويندرج تحت هذا الموضوع عدة تساؤلات فرعية موضحة كالآتي:

-هل أثرت هذه الألعاب بشكل إيجابي أو سلبي على الطفل الجزائري؟

-هل كان هذا التأثير في الجانب النفسي أم العقلي أم كليهما؟

-هل كانت مضامين هذه الألعاب هي سبب هذا التأثير؟ أم أن الانبهار بتقنيات التصميم كان له دوره الفعال؟

-إلى أي مدى ساهمت الوسائط الإعلامية الجديدة في تحقيق هذا التأثير؟

وقد اعتمدت الباحثة في دراستها هذه على المنهج الوصفي، بالإضافة إلى استعانتها بأداة من أدوات جمع البيانات المتمثلة في المقابلة، أما مجتمع البحث في هذه الدراسة يتمثل في أطفال ابتدائيات مدينة باتنة، ونظرا لكبر حجم مجتمع الدراسة لجأت الباحثة إلى الاعتماد على العينة العنقودية والتي تمثلت في "245" مفردة.

أهم النتائج التي توصلت إليها:

-مشاركة الأولياء لأطفالهم لعب أكبر قدر ممكن من هذه الألعاب التي يلعبها الأطفال، وذلك لخلق جو مشـــترك معهم، والقيام بمراقبة المضـــامين والتوجيه في نفس الوقت بســـهولة أكبر.

-انتباه الأولياء لما يلعبه أطفالهم من الألعاب الإلكترونية عبر مختلف الوسائط الإعلامية.

-القيام بدراســـة حول علاقة الطفل الجزائري بالوســـائل الإعلامية بشـــكل عام بمختلف النواحي، وعلاقته بالألعاب الالكترونية، بشكل خاص.

-القيام بنشاطات توعوية للأولياء بخصوص الألعاب الالكترونية وما تخلفه من أضرار وتأثيرات على الطفل الجزائري من النواحي النفسية والعقلية الاجتماعية والتربوية والدينية، من خلال أيام الدراسة والبرامج الإعلامية والاتصال بجمعيات أولياء التلاميذ وغيرها

أوجه التشابه والاختلاف مع موضوع دراستنا:

تتشابه هذه الدراسة مع دراستنا في المتغير المستقبل ألا وهو الألعاب الإلكترونية، بينما تختلف هذه الدراسة مع دراستنا في المنهج، بحيث إعتمدت على المنهج الوصفي في دراستها بينما نحن إعتمدنا على منهج المســـح الإجتماعي، إضـــافة إلى أدوات جمع البيانات حيث إعتمدت الباحثة في دراســـتها على المقابلة، كما نجد الإختلاف في العينة اذ إعتمدت على العينة القصدية، وقد إستفدنا من هذه الدراسة في الجانب النظري والمراجع.

الدراســـة الثالثة: من اعداد الطالب ميرة بلقاســـم: خطاب الألعاب الالكترونية عبر الأنترنت وعلاقتها بالتفكير الإبداعي لدى الشـــباب الجزائري، دراســـة ميدانية على عينة من اللاعبين الهواة للعبة ساحة المعركة، تخصص اتصال وعلاقات عامة، كلية العلوم الإنسانية

والاجتماعية، جامعة محمد خيضر بسكرة، سنة 2019/2018 –وحد دراسته هذه بالتساؤل التالي: "كيف يمكن خطاب اللعبة الالكترونية عبر الانترنت (ساحة المعركة) في تنمية مهارة التفكير الإبداعي لدى الشباب الجزائري"، واندرج تحت السؤال الرئيسي عدة تساؤلات فرعية وهي كالآتي:

–ماهي مميزات التقنية والفنية التي تتميز بها الألعاب الالكترونية عبر الانترنت؟

–ماهي المكونات الرمزية واللفظية المشكلة لخطاب الألعاب الالكترونية عبر الانترنت والتي تأثر في عملية التفكير الإبداعي؟

–ما هي مستويات التأثير الموظفة في خطاب الألعاب الالكترونية عبر الانترنت، وعلاقتها بمستويات التفكير الإبداعي؟

–ماهي الانعكاسات السلبية والإيجابية للألعاب الالكترونية على عملية التفكير الإبداعي لدى الشباب الجزائري؟

وقد اعتمد الباحث في دراسته على المنهج الوصفي بهدف دراسة العلاقة القائمة بين خطاب الألعاب الالكترونية عبر الانترنت والتفكير الإبداعي لدى الشباب الجزائري، وعلى أدوات جمع البيانات المتمثلة في الاستبيان والملاحظة بالمشاركة، أما مجتمع البحث فقد تمثل في مجموع الهواة في مجموع اللاعبين الهواة في فضاء اللعبة الالكترونية ساحة المعركة من مختلف أنحاء العالم، ونظرا لكبر حجم مجتمع البحث والذي يقدر بـ710 لاعب لجأ الباحث مباشرة للعينة القصدية والتي عدد مفرداتها بـ71 لاعب.

أهم النتائج التي توصل إليها الباحث:

–الألعاب الالكترونية عبر الأنترنت لا تقتصر على جنس أو نوع معين بل مفتوحة للجنسين، ولكن وفقا لشروط وامكانيات الاعبين المادية والمعنوية والمعرفية.

–ضـــرورة تنمية مهارات التواصـــل الفعال بين اللاعبين بنســـبة % 8،62 بحيث أن اللاعبين يحتاجون إلى توظيف مهارات الاتصـــال الفعال ،وخاصـــة أنهم لا ينتمون إلى نفس البيئة الاجتماعية بل من مختلف الأجناس والدول.

– العبارات والشعارات الموظفة في اللعبة الالكترونية هي عبارة عن رسائل لفظية وغير لفظية، يتم تبادلها بين اللاعبين من أجل احداث التفاعل فيما بينهم والذي يحقق لهم أهداف مختلفة.

أوجه التشابه والاختلاف مع دراستنا:

تتشـابه هذه الدراسـة مع دراستنا المعنونة " تأثير الألعاب الإلكترونية على لغة التواصـل لدى المراهقين" في المتغير المستقل وهو "الألعاب الإلكترونية "،كما تتشابه في أداة الإستبيان والملاحظة، بالإضـافة إلى نوع العينة المسـتخدمة ألا وهي العينة القصـدية، أما أوجه إختلاف دراســته مع دراســتنا فنجدها في المنهج المســتخدم، حيث أن الباحث في هذه الدراســة إعتمد على المنهج الوصــفي، أما نحن في دراســتنا اســتخدمنا المســح الإجتماعي، أما من ناحية الاســتفادة فقد اســتعنا بهذه الدراســة في بناء الإشــكالية ،إضــافة إلى الإطار النظري مع المساعدة في ترتيب وضبط عناصر خطة دراستنا .

الجانب النظري

الفصل الأول:

الألعاب الإلكترونية

تمهيـــد:

تعد الألعاب الإلكترونية من أكثر المجالات شـــهرة ورواجا في الوقت الحاضـــر، حيث أننا نجدها نجحت اليوم في أن تكون محور أحاديث وإهتمام المراهقين، ومن خلال هذا الفعل ســـنتطرق في المبحث الأول إلى مفهوم الألعاب الإلكترونية وتاريخ نشـــأتها، مرورا بتأثيرها على الفرد والمجتمع وصولا إلى أهم خصائصها، أما في المبحث الثاني فسنتناول فيه أنواع الألعاب الإلكترونية ومجالاتها، وأسباب إقبال المراهقين عليها، وأهم إيجابيات وسلبيات هذه الألعاب الإلكترونية.

الفصل الأول: الألعاب الإلكترونية

المبحث الأول: ماهية الألعاب الإلكترونية

المطلب الأول: مفهوم الألعاب الإلكترونية

هي مجموعة البرامج التي طورها المهندسون بغرض التسلية واللعب وغالبا ما يكون جمهورها المستهدف هم الأطفال، ويمكن ممارسة الألعاب الإلكترونية بصفة جماعية أو يكون صاحبها منفردا ينافس البرنامج الذي صممت له، كما أن هناك ألعاب تتطلب الاتصال بالإنترنت مثل لعبة بابجي وهناك أخرى لا تستدعي ذلك، تكون محملة على جهاز الكمبيوتر أو الهاتف وغيرها من الأجهزة الذكية. [1]

كما تعتبر الألعاب الإلكترونية نوع من أنواع الألعاب الحديثة الأكثر شعبية في العالم، والتي تعرض على شاشة التلفاز "ألعاب الفيديو" أو على شاشة الحاسوب والتي تلعب أيضا على حوامل التحكم الخاصة بها أو في قاعات الألعاب الإلكترونية المخصصة لها، بحيث تزود هذه الألعاب الفرد بالمتعة من خلال تحد استخدام اليد مع العين (التآزر البصري والحركي)، أو تحد للإمكانيات العقلية، وهذا يكون من خلال تطور البرامج الإلكترونية.[2]

وتعرف الألعاب الإلكترونية على أنها نشاط ينخرط فيه اللاعبين في نزاع مفتعل محكوم بقواعد معينة بشكل يؤدي إلى نتائج قابلة للقياس الكمي، ويطلق عليها إلكترونية لأنها هيئة[3]

---

[1]. رشيد بن راشد، اللغة الإلكترونية : سلوك وإنفعال الطفل لإدمان الألعاب الإلكترونية، **مجلة الحكمة للدراسات الإعلامية**، الجلد10، العدد4، جامعة محمد بن أحمد (وهران2) ، 2022/12/05، ص8.

[2]. مريم قويدر، **أثر الألعاب الإلكترونية على السلوكيات لدى الأطفال**، دراسة وصفية تحليلية على عينة من الأطفال المتمدرسين بالجزائر العاصمة، مذكرة لنيل شهادة الماجستير في علوم الإعلام والإتصال، تخصص مجتمع المعلومات، كلية العلوم السياسية والإعلام، قسم علوم الإعلام والإتصال، جامعة الجزائر-3، 2012/2011، ص119.

[3]. عبد الرزاق باللموشي وحسين ضيف، الألعاب الإلكترونية في مؤسسات الشباب، **مجلة المجتمع والرياضة**، العدد1، االمجلد2، جامعة الوادي-الجزائر،2019/06/06، ص2.

رقمية، ويتم تشغيلها على منصة الحاسب والإنترنت والتلفاز والفيديو "بلاي ستيشن" والهواتف النقالة والأجهزة الكفية.[1]

كما يعرفها أيضا (فهد حمدان) بأنها: "استخدام للتقنية والرسوم المتحركة من قبل شركات متخصصة في تقديم التنافس مع الحاسوب أو مع لاعب آخر موجود فعليا أو عبر النت، حيث يتم فيها إشباع حاجة اللاعبين إلى الفوز والشعور بنشوة الانتصار، وتسود روح التحدي والمغامرة عبر مراحل تتدرج من السهولة إلى الصعوبة".[2]

- وبالتالي فإن الألعاب الإلكترونية تتطلب شروط وهي كالآتي:

- وجود نظام إعلام آلي متطور من أجل تجميع المكونات الإلكترونية ومعالجة المعلومات المقدمة بطريقة تقنية عبر أدوات الإدخال، التسيير، الإخراج، التحكم...
- أجهزة الكمبيوتر ولواحقه الفائقة الجودة.
- تصميم شخصيات اصطناعية وطبيعية مبرمجة مسبقا من طرق إدارة اللعبة.
- وجود إدارة للعبة تقوم بعمليات التجديد، الضبط، التسيير، المتابعة، تطوير عمليات التواصل والتفاعل بين اللاعبين.[3]

[1]. مرجع نفسه، ص02.

[2]. إبراهيم جناد، ظاهرة الألعاب الإلكترونية وآثارها على مرتاديها من الأطفال، **مجلة الحوار الثقافي**، المجلد10، العدد1، جامعة ابن خلدون تيارت(الجزائر)،2021/06/03، ص8.

[3]. ميرة بلقاسم، **خطاب الألعاب الإلكترونية عبر الأنترنت وعلاقته بالتفكير الإبداعي لدى الشباب الجزائري**، دراسة ميدانية على عينة من اللاعبين الهواة للعبة ساحة المعركة، مذكرة لنيل شهادة الماستر في علوم الإعلام والإتصال، تخصص إتصال وعلاقات عامة، كلية العلوم الإنسانية والإجتماعية، قسم العلوم الإنسانية، جامعة محمد خيضر–بسكرة–، 2019/2018، ص39.

المطلب الثاني: نشأة وتطور الألعاب الإلكترونية:

يرى ألان ديباردار Alain Le Diberder: بأن عالم الألعاب الالكترونية قد مر بستة مراحل في2003م، إذ تتميز كل مرحلة من مراحل التطور ونشأة الألعاب الإلكترونية بظهور تكنولوجيات جديدة مما ساهمت في تحسين وتطوير القطاع، وقد بدأت المرحلة السابعة عام 2004م أي في السنة التي تلت صدور كتاب لوديباردار، فكانت مراحلها كما يلي:

المرحلة الأولى: انطلقت المرحلة الأولى في بداية الستينات مع ظهور الألعاب على الكمبيوتر والتي قد تم تطويرها عن طريق فيزيائيين من أجل تمضية الوقت أو لاستعراض التكنولوجيا، حيث تعد ألعاب "بونغ Pong وحرب الفضاء " war Spac" المخترعة على يد فيزيائي ومهندس الكترونيك هي ثمار لهذه القدرة، ففي بداية الستينات كانت الشروط التقنية والاقتصادية الضرورية لظهور الألعاب الإلكترونية مجتمعة على النحو التالي:

- صناعة ألعاب قوية.
- دخول التلفزيون للكثير من البيوت.
- الممارسة الإجتماعية للألعاب الميكانيكية وألعاب الأقواس في القاعات.
- تطور استعمالات الإعلام الآلي: حيث لم تعد مقتصرة على التسيير أو الحاسبات العلمية.

إذ نتج في هذه المرحلة ظهور ما يسمى " الرقاقة المصغرة Processeur micro " المسوقة من مؤسسة " إينتل Intel " عام 1971، وفي العام الذي يليه أي سنة 1972م أسس " نولان بوشنال Nolan Buchnell " أول مؤسسة للألعاب الإلكترونية " أتاري Atari"، فقام بإدخال أول لعبة أقواس إلكترونية " بونغ Pong"، وفي أول عام باعت أتاري[1]

[1]. مريم قويدر، مرجع سبق ذكره، 127.

أكثر من 10 آلاف آلة، أما في سنة 1976 م تم تسويق أول لعبة لا تتيح إلا بلعبة بونغ، لتشتري مؤسسة " وارنر Warner " في ذات العام " أتاري" 28 مليون دولار.

المرحلة الثانية: تبدأ المرحلة الثانية من الإعلان الأول لعارضة تحكم متعددة الألعاب وهي Vcs2600 من أتاري والتي تتضمن سلم الألعاب بأهداف وقواعد جديدة، وبالتالي ولدت صناعة نشر الألعاب (Edition des jeux)، بحيث تعد اللعبة الرمز في هذه الفترة " باك مان Pac Man" التي اخترعت في اليابان PAC لمؤسسة نامكو Namcoواشترت أتاري أجهزة Vcs التي ستباع لاحقا بمبلغ 22 مليون دولار، فأثارت هذه الأرقام خيال رجال الأعمال والمضاربين، مما ساهم في تضخم إنتاج الألعاب الإلكترونية.

لقد أظهر صعود أجهزة الكمبيوتر وضعف الإبداع، على وصف عارضات التحكم على أنها آلات تجاوزها الزمان، وهذا ما أدى إلى إنهيار مبيعاتها وفي نفس الوقت أعلنت اليابان دخولها عالم ألعاب الفيديو، وأعلنت أنها على وشك إطلاق عارضة التحكم " نيس Nes " ففي ظرف أقل من ثلاثة أشهر أصبحت " نيس Nes " مدللة اليابانيين ويعود هذا النجاح إلى ثلاثة أسباب رئيسية:

1-ثمن لا يتجاوز نصف ثمن الألعاب المنافسة.

2-تكنولوجيا تسمح لنينتاندو بالسيطرة على الألعاب المطورة على عارضتها للتحكم، وبالتالي ضمان الجودة والنوعية.

3-البطل المميز ل "نيس' وهو "ماريوMario" وهو رصاص بشوارب يبدأ مشواره لمصارعة غوريلا مجنونة " دنكي كونغ Donkey Kong " ويعد مصمم هذه اللعبة المختص في الرسومات اليابانية Graphiste، " شيجيرو مياموتو Shigeru Miyamoto " وجها رائدا في صناعة الخيال بألعاب الفيديو.[1]

[1]. مرجع نفسه، ص127،128.

المرحلة الثالثة : جرت هذه المرحلة أساسا في أوربا والولايات المتحدة الأمريكية مع تطوير أجهزة الكمبيوتر العائلية " كومودور Comodore " و سينكلير Sinclair " و"أمستراد Amastrad. "، وفي عام 1986 " أتاري أس تي Atari St " سيحل نقطة ذروة في هذه المرحلة، اذ أن هذه الألعاب تتيح ممارسة ألعاب جديدة في طبيعتها وفي نوعيتها الرسمية (اليابانية) والصوتية، فمعالم كل مستوى مختلف عن ذلك الموجود في مستوى آخر، وهي تتجدد بتتابع الجانب على الشاشة داخل كل مستوى وتتيح الاصطناع في الوقت الحقيقي تحديدا في الشريط السمعي الذي لم يتم بلوغه من قبل .

وتسمح أجهزة الكمبيوتر هذه أيضا باكتشاف البرمجة والتقنيات المتعددة الوسائط، فالكثير من المصممين اليابانيين " Infographiste" المستقبلين والموسيقيين أظهروا مهاراتهم من خلال ألعاب مثل:" أميغا Amiga "، أو " أتاري أس تي Atari ST".

انتهت هذه المرحلة بسبب ظاهرتين:

*تنامي الاستنساخ الغير القانوني للألعاب.

*الضعف العائد للخاصية التناسخية لهذه الآلات والتي أصبحت غير قادرة على مجارات التقنية والمالية لعارضات التحكم الحقيقية القادمون من اليابان.

المرحلة الرابعة: تتوافق هذه المرحلة مع الإنتصار الياباني المحض الذي تجسده " نينتادو " عبر " سوبر نس Super Nes"وكذا مؤسسة " سيغا Sega " من خلال لعبة " ميغا درايفر Mega Driver"، وتعد هذه المرحلة أيضا مرحلة تطوير الألعاب عبر أجهزة الإعلام الآلي Pc، وظهور ألعاب المغامرة والألغاز مثل " ميستMyst " أو " فاينل فانتازي Fantasy Final " ومع نهاية هذه المرحلة عام 1995 م تفوق بطل سيغا على ماريو.[1]

[1]. مرجع نفسه، ص129.

المرحلة الخامسة: وتتوافق هذه المرحلة مع إستخدام الألعاب لتقنيات الإعلام المتعددة الوسائط MultiMediaالتي لم تطور خصيصا لهذا الهدف: معالجة الصور الثلاثية الأبعاد في الزمن الحقيقي، الحساب الموازي مع " المعالجات المخصوصة "

" Dédiés Processeur " واستعمال القرص الضوئي المضغوط CD Rom والألعاب على الشبكات المحلية Lan وعلى الإنترنت.

كما سجلت هذه المرحلة دخول لاعب جديد في مسرح ألعاب الفيديو وهو "سوني Sony " بلعبته " بلايستيشن Playstation، حيث كان الصراع بين " سوني " و" نينتاندوا " مما أزال " سيغا " التي انسحبت من سوق عارضات التحكم، كما عرفت هذه المرحلة ظهور بطلة ألعاب الفيديو " لارا كروفت Lara Croft " ، وظهور ألعاب بعوالم بيانية " إيفركويست Everquist و أولتيما أونلاين Online Ultiima " ألعاب " أف بي أس FPS " المتعددة اللاعبين وهي ألعاب الحركة المرتكزة على مهارات الرمي بأسلحة متعددة، علما أن الصورة المشاهدة هي محاكاة كما تراه الشخصية التي يتحكم فيها اللاعب، ومن أمثلتها " دوم Dom" ثم " هالف لايف Half Life " وتبقى " نينتاندو " الوحيدة في سوق العارضات التحكم الجيبية وتمثل " البوكيمونات Pokemons Les " التي أبدعتها تجسيد عالم طفولي جديد، وتجاوز رقم أعمال ألعاب الفيديو بذلك مبيعات التذاكر في السينما وفي ظل ازدهار الإقتصاد الجديد ارتفعت أسهم عناوين مؤسسات النشر وحلقت عاليا ، وفي عام 2001م قام المضاربون الذين أخلطوا بين الألعاب و الوعود المسبقة بازدهار سوق الأنترنت بالانسحاب، وهذا الانسحاب أدى إلى أزمة في عالم الألعاب الإلكترونية .[1]

[1]. مرجع نفسه، ص129.

المرحلة السادسة: بدأت هذه المرحلة بدخول " ميكروسوفت Microsoft " والذي رافقه صراع شرس بين عارضات التحكم: " بي أس 2 –Ps2وغايم كوبCube Game " و " إكس بوكس X BOX".[1]

المرحلة السابعة: ومن خصائص هذه المرحلة ما يلي:

1–ظهور عارضات التحكم اليدوية المتنقلة من طرف العمالقة الثلاثة، وبدأت هذه المرحلة مع دخول عام 2004 م بإصدار جديد كليا أطلقته " نينتاندو " وهو عبارة عن جهاز تحكم يدوي متنقل " نينتاندو دي أس DS Nintendo ". كما أعلنت سوني عن إطلاق جهاز بلايستيشن المتنقل" PSD " والذي تم طرحه في الأسواق اليابانية في سبتمبر 2004م.

2–في مارس 2005 وصل جهاز سوني " بي أس دي " إلى الأسواق الأمريكية وعرضت الشركة في المؤتمر العالمي لألعاب الفيديو الذي أقيم في لوس أنجلوس في ماي 2005 جهاز بلايستيشن 3 الذي وصل إلى الأسواق في بداية عام 2006 م كما أطلقت مايكروسوفت خلال النصف الأول من عام 2005 م جهازها X Box 360.

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

4–إن الدعم التكنولوجي وتأثيراته ليست العناصر الوحيدة التي أدخلها مطورو الألعاب الإلكترونية، فالألعاب الإلكترونية قطاع يعرف موسمية كبيرة في عملية تسويق العناوين وفي دورة حياة الأجهزة، وهذه الظاهرة الأخيرة أحدثت شكلا واضحا، فقطاع ألعاب الفيديو يدفع[2]

[1]. مرجع نفسه، ص129.

[2]. ميرة بلقاسم، مرجع سبق ذكره، ص44.43.

نحو الأعلى من طرف سوق عارضات التحكم وبشكل شبه متوازي من قبل سوق برامج الألعاب على عارضات التحكم.

5-لقد قفزت الألعاب الإلكترونية في الفترة الأخيرة قفزات تقنية هائلة جعلت السوق هو الأكثر رواجا من بين وسائل الترفيه الأخرى كالموسيقى، والأفلام، وقد أدى ذلك الرواج بدوره إلى إقبال الشركات الكبرى الى ذلك المجال مثل شركة إليكترونيك أرتس المنتجة للعبة FIFAالشهيرة لكرة القدم والتي تبلغ عوائدها 5،2 مليار دولار سنويا، ولقد قامت هذه الشركات بوضع استثمارات ضخمة في برمجة وتصميم الألعاب حيث تخطى بقدر كبير وغير مسبوق من المحاكاة للواقع يضفي عليها المصداقية والمتعة.

6-لقد تطورت الألعاب الإلكترونية عبر السنين وأصبحت ذات أبعاد ثلاثة، مثلا لعبة شطرنج مع بطل جالس أمامنا مجازيا، أو مواجهة شخصيات مستنسخة في كرة المضرب وكرة القدم، حيث تم إنشاء متنزهات مجانية، يستطيع الزائر لها التدرب على التزلج أو لعب البيسبول مقابل صور مستنسخة من الأبطال وغيرها من الألعاب التي تم تطويرها لتجعل اللاعب يعيش أحداث اللعبة على أنها حقيقية، لتصل بعد ذلك إلى تجسيد شخصيات وساحات حرب حقيقية متطورة التصميم والدقة أبرزها لعبة " بابجي موبايل Pubg Mobile".[1]

المطلب الثالث: تأثير الألعاب الإلكترونية على الفرد والمجتمع

1-التأثير الصحي: كشفت الدراسات أن مستعملي الألعاب الإلكترونية يستعملون وسائل الترفيه قليلة كمشاهدة التلفاز ومطالعة الكتب، وأكدت الدراسات أن إدمان نسبة كبيرة من الناس بمختلف الأعمار لها، حيث أدى إلى إصابتهم بمشاكل صحية وتربوية مثل: تدمع العينين، ضعف البصر، رعشة تصيب أصابع اليد، الإصابة بإنحناء الظهر وتقوس العمود[2]

[1]. مرجع نفسه، ص44.

[2]. سليمة بوسعيد وحنان عوادي، مخاطر تأثير الألعاب الإلكترونية على الفرد والمجتمع وطرق علاجها، **مجلة المجتمع والرياضة**، العدد1، المجلد2، جامعة ورقلة-الجزائر-، 2019/06/06، ص2.

الفقري، الصداع والدوار، نقص الحركة، السمنة، ووجدت بعض الدراسات أن ألعاب الحاسوب تتجه نحو تدمير أدمغة المراهقين.

2-التأثير النفسي والسلوكي: يتأثر الطفل عموما والمراهق خاصة سلبا بما يتعرض له من الألعاب الإلكترونية والأقراص المدمجة، فهي تعمل على توليد نزعة الجبن لدى الأطفال والعنف والكسل، العدوانية والخمول، بالإضافة إلى تأسيس نزعة الشر والعدوانية والجريمة وغير ذلك من مظاهر السلوك المكتسب، كما أنها قد تعلم المراهقين أمور النصب والإحتيال، وتعمل على التأثير في نفسيتهم وتجعلهم يبتعدون عن الواقع ويقتربون من عالم إفتراضي خيالي غير موجود.

3-التأثير العلمي والتعليمي: إن إستخدام الألعاب الإلكترونية من طرف الأطفال والمراهقين والشباب لساعات طويلة أمام أجهزة الألعاب الإلكترونية، يجعلهم يهملون دروسهم وواجباتهم المدرسية ويقل ميلهم إلى المطالعة وقراءة الكتب، ويزيد ضعفهم في التحصيل الدراسي، مما يخلق مجتمعا أميا يفتقر للأدمغة البشرية والعلماء والمفكرين، ويصبح بذلك مجتمعا مستهلكا لا منتجا.

4-التأثير الأخلاقي التربوي : تقوم هذه الألعاب الإلكترونية بفكرتها الحديثة بتحطيم الكثير من الأخلاقيات التي يتعلمها الطفل في المجتمع وتجعله مذبذبا بين ما يتلقاه من والديه ومعلميه وما بين ما يدس له من خلال الأحداث الجارية، والصور الخليعة والألفاظ والموسيقى بوسائل تشويقية كثيرة ومتنوعة، مما ينعكس بصورة أو بأخرى في عقلية الطفل وتفكيره ، وتجعله يستخدم ذكاءه في أمور ضارة به وبمن حوله، بالإضافة إلى قضية نشر الإنحلال الخلقي والفاحشة والتشجيع عليها، فهذه الألعاب تأتي وتجعل كل من الأطفال والمراهقين والشباب يسعون لتتبعها وترصدها والبحث عنها .[1]

[1]. مرجع نفسه، ص3.

5-التأثير الإجتماعي: إن الجلوس في حد ذاته أمام التلفاز والكمبيوتر لا تصـنع فتى اجتماعي لأنه يتعامل مع الجهاز، والجهاز لا يصـنع المواقف الإجتماعية ولا الوجدانية، إنما هذا الجلوس غرضـه التسـلية فقط وتنمية الخيال إذا اختير البث المناسـب، أما الذي يصـنع فتى إجتماعي فهو الوسط الذي يعيش فيه والتنشئة الإجتماعية.

يرى العديد من الباحثين أن جلوس الطفل لمدة طويلة على أجهزة اللعب الإلكترونية يجعل منه فردا منعزلا اجتماعيا، بسـبب إدمانه على هذه الألعاب وبسـبب المدة التي يقضـيها في مثل هذا النوع من الترفيه الإلكتروني، كما يشـتكي الكثير من مدمني الألعاب الإلكترونية من ضعف في التواصل الإجتماعي مع الأسرة والمجتمع ككل.

6-التأثير العقائدي الديني: هذا النوع من الألعاب ذات الخلفية الإيديولوجية يهدف إلى تسميم عقول المراهقين وخاصة المسلمين من خلال تجسيد المصلين والمساجد كأهداف ينبغي اكتسـاحها وإزالتها من الوجود، على اعتبار أنهم خلقوا إرهابيين، كما أن المضـامين التي تحملها بعض الألعاب الإلكترونية تزرع في نفوس المراهقين والأطفال حب التقليد هذا من جهة، ومن جهة أخرى تجعلهم يضـيعون الكثير من العبادات كالصـلاة في وقتها بسـبب انشغالهم بهذه الألعاب لساعات طويلة.

7-التأثير الثقافي: ويتجسـد هذا التأثير في إكتسـاب المراهق من خلال الألعاب الإلكترونية للعديد من العادات والثقافات الغريبة والحضـارات الدخيلة على ثقافتنا العربية، كأنواع السـب والشـتم ولعب القمار والميسـر، بالإضـافة إلى تجسـيد الثقافات الجنسـية التي تتنافى مع مبادئنا وأخلاقنا الإسلامية، وهذا ما ينتج عنه أضرار نفسية وخطيرة، كما تزيد في تنامي روح العزلة لدى المراهقين فينشـأ لديهم مرض التوحد، وبهذا كله يصـبح الفرد المدمن على الألعاب الإلكترونية ذا شخصية ضعيفة ثقافيا وفكريا وعلميا.[1]

[1]. مرجع نفسه، ص3،4.

8-التأثير المادي-الاقتصـادي: وهذا الأثر يتمثل في إهدار الأموال على شـراء تلك الأجهزة الإلكترونية والرقمية الحديثة الخاصة باللعب، وذلك بتحريض شخصي من أصدقائهم أو بالتنافس فيما بينهم، بحيث يدفعون بأوليائهم الى شـــراء آخر صـــيحات هذه الألعاب الإلكترونية.[1]

المطلب الرابع: خصائص الألعاب الإلكترونية

تتميز الألعاب الإلكترونية بخاصيتين وهما كالآتي:

1-الخصائص التقنية:

- الاعتماد على الصورة المجسمة سواء كانت صورا حقيقية شخصية أو طبيعية أو إصطناعية.
- الاعتماد على الحركة وسرعة التحرك في بيئة اللعبة الإلكترونية.
- المرونة في التعامل مع التكنولوجيا مع جهاز الحاسوب ولواحقه.
- توظيف مختلف الأصـوات سـواء أن كانت هذه الأصـوات بشـرية أو أصـوات مبرمجة.
- ارتباط تطور الألعاب الإلكترونية بتطور التكنولوجيات الإتصالية خاصة الحاسوب والتلفزيون والهواتف النقالة كذلك مع تطور خدمات الإنترنت.
- الاعتماد على فريق عمل تقني متشـكل من مصـممين تقنيين في الإعلام الآلي والجرافيكس، البرمجة الصـوتية، فعند تجهيز اللعبة تأتي مرحلة التصـميم والتي تسـمى بمحرك الموديلينجModeleling وللدخول إذا الموديلينج يجب أن تملك أحد برامج التصميم وهناك العديد منها على الأنترنت مثل: Blender, Sketch Up,3D MAX.[2]

[1]. مرجع نفسه، ص4.

[2]. ميرة بلقاسم، مرجع سبق ذكره، ص50.

- في الواقع قد لا تكون جودة تكستشرز بدقة عالية ولكنها تفي بالغرض، فكلما زادت جودته كلما احتجت إلى جهاز أقوى لمعالجة هذه الرسومات وهذا يفترض وجود تكستشرز بدقة عالية K4، فعند إدخاله إلى محرك الألعاب ووضعه على المجسم فإنه يخضع إلى shaders الموجود في المحرك، وهذه الأخيرة تقوم بعملية معقدة لإظهار المجسم بشكل واقعي مثل حسابات إنعكاسات الإضاءة والإنكسارات.

2-الخصائص الفنية:

- الإعتماد على الخيال الواسع هو الأساس في صناعة الألعاب، فالألعاب الشهيرة حتى وإن كانت بسيطة لكننا نجدها مبنية على فكرة أساسها إثارة خيال الفرد وهذا ما ينتج عنه الرغبة في التعلم الذاتي لدى الفرد.
- استخدام الرياضيات تقريبا في كل جزء من أجزاء الألعاب التي نراها في الحركة، فلعبة Mario مثلا محكومة بمعادلة تحدد سرعته والأبعاد بين العناصر المختلفة ليست إعتباطية والظل والضوء مبني على معادلات أيضا.
- الألعاب علم مؤثرات سمعية و بصرية لذلك فهي تستخدم أكثر من حاسة لدى الإنسان، مما يجعل التعلم من خلالها يبقى أثرا ويكون أكثر تأثيرا.
- تقوم الألعاب الإلكترونية بتقسيم المعلومات إلى خطوات صغيرة تتطلب استجابة وتعطي تغذية راجعة فورية، مما يركز على الهدف التعليمي ويدفع المتعلم لمواصلة اللعب.
- من أكثر الأشياء التي تؤثر وتنمي عقل اللاعب هي لغة التواصل المستخدمة في هذه الألعاب، إذ تتيح للاعبين بتعلم واكتساب العديد من اللغات من جهة ومن[1]

[1]. مرجع نفسه، ص51.

جهة أخرى إكتســـاب مهارات الحوار وغيرها، وهذا ينعكس إيجابيا على إقامة علاقات اجتماعية بين مختلف اللاعبين.

- إثبات الذات من خلال اللعب وتحقيق الهدف دون الاستعانة بالآخرين.
- القدرة على تشـــكيل ثقافة رقمية ترتبط بنمو المعرفة حول التعامل مع تكنولوجيات الاتصـــال الحديثة من خلال التفاعل بين اللاعبين وتبادل المعارف والخبرات في هذا المجال.[1]

المبحث الثاني: أساسيات وآليات الألعاب الإلكترونية

المطلب الأول: أنواع الألعاب الإلكترونية

1-ألعاب الحركة:

يتصـادف ميلاد ألعاب الحركة مع ميلاد ألعاب الأرضـيات Plateforme، فاللاعب في هذا النوع من الألعاب يتقمص دور الشـخصـية الرئيسـية أي البطل الافتراضـي، فيتطلب هذا النوع من الألعاب الانتباه وردة فعل سريعة مع القدرة على التحكم في الأدوات سواء تعلق الأمر بأزرار لوحة الرقم أو مقابض التحكم مع كل أداة تحكم تســـتعمل في الجري أو القفز والانخفاض.

والهدف من هذا النوع من الألعاب هو أن ينجح اللاعب في كل مهامه والتغلب على كل المخاطر التي تواجهه.[2]

[1]. مرجع نفسه، ص51.

[2]. مريم قويدر، مرجع سبق ذكره، ص135.

2-ألعاب المحاكاة:

تعد ألعاب المحاكاة هي بمثابة إعادة إنتاج لصور نشاطات واقعية ، والتي تستوحى أساسا من الواقع أو من تصوراتنا لهذا الواقع، وهي بذلك أقرب إلى المصادر المستوحاة منها، كما ترتكز هذه الأداة على الرسم القريب للواقع إضافة إلى المكانة التي تعطى للاعب في حد ذاته، حيث يمكن للاعب أن يعيش إفتراضيا أجواء هذه الألعاب على أنها حقيقية، ومثال ذلك ألعاب محاكاة الطيران والتي يأخذ فيها اللاعب بصورة فعلية مكان الطيار ويصبح بذلك يتحكم في كل شيء داخلها، ونفس الكلام ينطبق على ألعاب السيارات حيث تمكن للاعب أن يضبطه حجم المرآة العاكسة أو الإطارات أو حتى علبة السرعات ، كما استطاعت ألعاب كرة القدم هي كذلك أن تجعل اللاعب يمارس وينظم بطولات كأس العالم حقيقية كأنها على أرض الواقع، وأن يتخذ عدة أدوار كاختياره الفريق الذي يلعب به و اختياره نوع البطولة و أن يتحكم في اللاعب والمدرب في نفس الوقت وعلى حد سواء .[1]

3-ألعاب الإستراتيجية:

ويركز هذا النوع من الألعاب على حذر ومهارات اللعب وتخطيطه من أجل الفوز باللعبة، وفي معظم الألعاب توضع الكاميرا في موقع علوي وذلك من أجل أن يتمكن اللاعب من مشاهدة مساحة كبيرة من الساحة، ويتحكم اللاعب بوحدات جيشه لمهاجمة الخصم، وتتدرج معظم الألعاب الإستراتيجية من حيث الزمن إلى الوقت الحقيقي أو الأدوار المتعاقبة.[2]

---

[1]. نمرود بشير، **ألعاب الفيديو وأثرها في الحد من الممارسة الرياضية في الأوساط الاجتماعية**، دراسة حالة لعينة من ثانوية ولاية عنابة-عين الدفلى-الجزائر-وهران-تمنراست-، أطروحة مقدمة لنيل شهادة الدكتوراه في نظرية ومنهجية التربية البدنية والرياضية، تخصص الإرشاد النفسي الرياضي، معهد التربية البدنية والرياضية، جامعة الجزائر-03-، 2013، ص94.

[2]. عادل سلطاني، **الألعاب الإلكترونية وتأثيراتها في إعادة تشكيل ثقافة الشباب في عصر العولمة**، دراسة ميدانية على عينة من طلبة جامعة تبسة، رسالة مقدمة لنيل شهادة ماجيستير في علم الاجتماع، تخصص علم اجتماع الإتصال والعلاقات العامة، كلية العلوم الإنسانية والإجتماعية، قسم العلوم الاجتماعية، جامعة محمد خيضر -بسكرة-،2012/2011، ص63.

وتنقسم الألعاب الإستراتيجية إلى أربعة أنواع:

1/ألعاب المغامرات والتفكير: قد تبدو أنها تشـــبه ألعاب المغامرات في نظر اللاعب البسـيط إلى أنها تتميز عنها في مسـتوى الغموض فيها، ولكي ينجح اللاعب فيها لابد عليه أن يتمتع بحس الملاحظة والإسـتنتاج اللذان يعدان شـرط أسـاسـي في هذا النوع من الألعاب وتتصـــل بالتشـــويق ومتوســـطة المســـتويات من أجل أن ينجح فيها اللاعب دون أن يلقى صعوبة.

2/ألعاب إسـتراتيجية اقتصـادية: يعتمد هذا النوع من الألعاب على بناء وإنشـاء مدينة افتراضـية ويقوم فيها اللاعب باسـتغلال واسـتثمار الموارد التي توضـع تحت تصـرفه، وكذا تسـيير مختلف المجالات التجارية كانت أو صـناعية وغيرها من المجالات الأخرى، و الغاية من هذه الإستراتيجية ازدهار هذه المدينة الافتراضية.

3/ألعاب إستراتيجية عسكرية:

هذا النوع يجعل من اللاعب قائدا عسكريا يتحكم في الجيش وفي موارد مقاطعته، وبناء مباني عسـكرية وقلاع وحصـون وتزويدها بكل أنواع الأسـلحة، حيث يتوجب عليه وضـع اسـتراتيجيات للهجوم والدفاع، وتتطلب هذه الألعاب القدرة على التحليل والتقييم والسـرعة في التفكير واتخاذ القرار.[1]

[1]. عبد الرؤوف براهيمي ومنير ضافري، **أثر إستخدام الألعاب الإلكترونية على الطلبة الجامعيين لعبة بابجي نموذجا**، دراسة ميدانية على عينة من طلبة جامعة العربي بن المهيدي–أم البواقي–، مذكرة لنيل شهادة الماستر في علوم الإعلام والإتصال، تخصص إتصال وعلاقات عامة، كلية العلوم الإنسانية والإجتماعية، قسم العلوم الإنسانية، جامعة العربي بن المهيدي–أم البواقي–،2020/2019، ص71.

4/ألعاب تقليدية: تعد الأكثر شـــهرة بين الألعاب الإلكترونية حيث نجد بأنها متاحة للجميع، ويأتي مثبت في نظام Windows ومثال على ذلك نجد لعبة الورق ســـولتير ولعبة الشطرنج.[1]

المطلب الثاني: مجالات الألعاب الإلكترونية:

-توجد خمســـة مجالات رئيســـية التي من خلالها يمكن للفرد أن يلعب بالألعاب الإلكترونية خاصـــة بعد التطور التقني الكبير الذي يشـــهده هذا المجال من الألعاب، حيث يوفر كل نوع عدد كبير من الألعاب وهي كالآتي:

1-**الألعاب الإلكترونية على الهواتف المحمولة:** يعد ســـوق الألعاب على الهواتف المحمولة بوضوح سوق المستقبل مثلما تدل عليه مختلف الاستثمارات التي قام بها كبار الناشرين العالميين، وهذه الصناعة في تزايد مستمر نظرا للتطورات التكنولوجية والاتصالية للهاتف النقال.[2]

2-**الألعاب الإلكترونية على جهاز الكمبيوتر:** إن الألعاب الإلكترونية على الكمبيوتر هي عبارة عن برنامج معلوماتي آلي Logicielوالذي تم تركيبه على جهاز الكمبيوتر شـــخص ذو إمكانية لتبادل المعلومات بين الأنظمة الآلية للألعاب، ومن بين هذه الإمكانية نذكر الثنائية (لوحة الكتابة، الفأرة). الخاصتان بجهاز الكمبيوتر.

3-**الألعاب الإلكترونية على عارضـــة التحكم:** هي تقنية تمتاز بها خاصـــة الألعاب الإلكترونية فقط مثل جهاز " إيكس بوكس Box x " وجهاز بلايســـتيشـــنPlay Station " وهذه الأجهزة في الأغلب توصل بشاشة التلفزيون.[3]

---

[1]. المرجع نفسه، ص72.

[2]. ميرة بلقاسم، مرجع سبق ذكره، ص58.

[3]. عبد الرؤوف براهيمي ومنير ضافري، مرجع سبق ذكره، ص74،76.

4-**الألعاب الإلكترونية على شبكة الإنترنت:** إن محاولة الناشرين لإقحام الإنترنت ليست كبيرة جدا والسـبب لا يتمثل في أن الإنترنت ليسـت مهمة ولكن أدى انفجار الشـبكة العنكبوتية إلى تريث مختلف الناشـرين وتخليهم عن النشـاطات غير المثمرة، لكن عاد الإهتمام لهذه التقنية في السنوات الأخيرة، حيث يمكن تسجيل الملاحظات التالية:

- تطوير بوابات بمثابة واجهات للناشرين من أجل عرض وتسويق مجموعة تشكيلية.
- تطوير العناوين القابلة للعب على الخط بداية على أجهزة الكمبيوتر ثم على عارضات التحكم الموصولة بالإنترنت.
- تحميل عارضات التحكم بعناوين ناجحة قابلة للعب على الخط بجهاز الكمبيوتر.
- توفير عناوين قديمة قابلة للعب على الخط باقتراح الألعاب المتعددة اللاعبين بكثافة Jeux masseraient multi joues أو الألعاب السريعة أو الخدمات التجارية عبر الخط.
- تطوير نشـر وتوزيع وتسـيير الألعاب المتعددة اللاعبين بكثافة ومثال على ذلك نجد لعبة بابجي التي تأخذ رواجا كبيرا في العالم اليوم، اذ أن هذه اللعبة يشترط فيها تواجد الأنترنت وبدون الأنترنت لا يستطيع اللاعب الولوج إليها.

5-**أجهزة قاعات الألعاب الإلكترونية العمومية:** هذا النوع من الأجهزة متعدد وكثير الإنتشار، وكل جهاز مشدود إلى أدوات وأجهزة أخرى تحكم متنوعة، الجهاز الرئيسي المركب أساسا من صندوق لجمع قطع النفوذ، شاشة لإخراج الصورة، جهاز تحكم مكون من لوحة القيادة التي بدورها تتكون من أزرار مختلفة في مبادئ عملها ووظيفتها إضافة إلى أدوات أخرى.[1]

[1]. أميرة مشري، **أثر الألعاب الإلكترونية عبر الهواتف النقالة الذكية على التأثير الدراسي للتلميذ الجزائري**، دراسة ميدانية من منظور عينة من الاولياء بمدينة أم البواقي، مذكرة مكملة لنيل شهادة الماستر في علوم الإعلام والإتصال، تخصص إتصال وعلاقات عامة، كلية العلوم الإنسانية والإجتماعية، قسم العلوم الإنسانية، جامعة العربي بن المهيدي-ام البواقي-،2017/2016، ص69.

ويمكن أن نميز بين نوعين أساسيين من أجهزة اللعب الإلكترونية في هذه القاعات:

أ/أجهزة أحادية اللعب: والتي تسمح ببرمجة لعبة واحدة فقط، يعمل على أساسها أجهزة التحكم والقيادة، بحيث يمكن لشخص واحد أو عدة أشخاص المشاركة في اللعب.

ب/أجهزة متعددة اللعب: ظهرت في بداية الثمانيات 1980م بفضل التبسيط الذي أدى إلى إختراع نظام Gomaالذي يسمح بتعبير اللعبة من الداخل من حيث المكان والزمان وطريقة اللعب.[1]

المطلب الثالث: أسباب إقبال المراهقين على الألعاب الإلكترونية

إن الأسباب النفسية والإجتماعية التي تقف وراء تعلق المراهقين بالألعاب الإلكترونية يمكن حصرها في النقاط التالية:

1.السيطرة على الذات: إن الأسباب الكاملة وراء تعلق المراهقين بالألعاب الإلكترونية هي الأفكار نفسها الموجودة وراء ممارسة أية لعبة، حيث يمثل إطار اللعبة جزء من النشاط الاجتماعي، ويسعى المراهق من خلاله إلى السيطرة على ذاته وعلى العالم.

2.عامل الجذب: إن الألعاب الإلكترونية بمختلف أشكالها وأنواعها تجذب المراهقين بما توحي به من معارك حقيقية، أو توهمهم بدخول عصور قديمة أي عصر ما قبل التاريخ، كما أن الرسوم والألوان والخيال والمغامرات لها دور كبير في جذب المراهقين للعب.

3.التماثل مع الأبطال: تشكل الألعاب الإلكترونية بالنسبة للمراهق إطارا يتمثل فيه بطلا يتحرك وينتقل لما يندمج مع البطل، وإن التداخل والتكامل اللذان توفرهما لعبة الفيديو يساهمان في تعلق المراهقين بهذه الألعاب وتوفر لهم إمكان التماثل مع الأبطال من خلال[2]

---

[1]. مرجع نفسه، ص70.

[2]. فتحي بوخاري، شعوة علي، ماهي الألعاب الإلكترونية ودواعي التعلق بها، **مجلة المجتمع والرياضة**، المجلد2، العدد2، الجزائر، 2019/12/22، ص58.

تعرضـــــهم لعقبات كـالألغـام والمتفجرات، والعوائق الطبيعيـة التي يتوجب على بطـل اللعبـة التعامل معها.

وباختصـــــار نجد أن الألعاب الإلكترونية تؤثر على المراهق والطفل وتجعله كلاعب يعيش أدوارا ويقلد شخصيات هذه الألعاب على أرض الواقع.[1]

4.نقطة التركيز: الألعاب الإلكترونية وموضـــوعاتها متنوعة إذا تقدم أحيانا ســـباق للسـيارات، يتعود المراهق من خلالها على التركيز وتجنب الحواجز والقيادة إلى حد ما، أو تقدم ألعاب الخيال العلمي في الفضـاء، أو تقدم شـخصـية بطل خارق على نمط السـوبر مان قاهر الأشـرار ويتغلب على المصـاعب، فالألعاب الإلكترونية تتطلب من المراهق حدا كبيرا من التركيز في إدارة مسابقاته مما يخلق نوع من الإثارة والمتعة لديه.

5.التعايش مع عالم وهمي إفتراضـي: تخلق الألعاب الإلكترونية عالما وهميا بعيدا عن العالم اليومي، ولكنـه محدد في الزمـان والمكان ويمثل موقعا ماديا وأحداثا توفر لـه إمكانية تمثيل ذاته في إطار ما، من خلال إندماجه ببطل معين، أو تحقيق ذاته من خلال محاولته فرض سـيطرته على هذا العالم، فالعالم الوهمي الإفتراضـــي يتيح مجال أكبر لحركة اللاعب وقدرته على التصـــرف وإتخاذ القرار، دون تحمل النتائج في الواقع الملموس، خلافا للواقع الحقيقي الذي يتطلب تحملا أكبر للمســـؤولية بحكم الصـــعوبة في التعايش مع هذا الواقع الملموس أو تغييره .

6.التعويض عن الواقع المعيشـي: حيث تشـكل الألعاب الإلكترونية فرصـة إفتراضـية تتيح للمراهق أي اللاعب التساؤل عن صعوبات الواقع الحقيقي وإخفاقاته، سواء كانت كسب[2]

---

[1]. مرجع نفسه، ص58.

[2]. لخضر سلامي، **الألعاب الإلكترونية وعلاقتها بالعنف لدى المراهقين الذكور**، دراسة ميدانية بمدينة البويرة، مذكرة لنيل شهادة الماستر في علم الاجتماع، كلية العلوم الإنسانية والإجتماعية، قسم العلوم الاجتماعية، جامعة أكلي محند أولحاج –البويرة– 2015/2014، ص81.

ثروات افتراضـــية بالنســـبة للمحرومين في الواقع المعيشـــي، أو قيادة الســـيارات والطائرات لمراهقين لم يحلموا بالقدرة على بلوغ هذا المستوى من التحكم.

7. الحاجة إلى الراحة النفســية: وهي الراحة التي توفرها الألعاب الإلكترونية للاعبين لاسيما في حالة الإدمان تجعل منها جرعة دواء لإزالة القلق والاكتئاب لدى مستخدميها مما يفرض الحاجة للجوء المراهق اللاعب إلى هذا النوع من المسكن.[1]

المطلب الرابع: إيجابيات وسلبيات الألعاب الإلكترونية

الإيجابيات:

تختلف الألعاب في شـكلها ومحتواها وأهدافها وكذا طريقة اسـتخدامها وهذا ما يجعل منها أداة إيجابية أو سلبية لها تأثيراتها الخاصة على الفرد عامة وعلى المراهق خاصة، ومن هنا سنتطرق إلى الإيجابيات التي تتميز بها الألعاب الإلكترونية ولعل من بينها نجد ما يلي:

- إن الألعاب الإلكترونية تسـاهم في تقديم فسـحة من التسـلية والترفيه، مما يسـاهم في الابتعاد عن الضغط والمشاكل التي تعترض المراهق في المدرسة أو الوسط العائلي.
- تجعل الألعاب الإلكترونية المراهقين أكثر إصـرارا على تحقيق النجاح والفوز وتحقيق الطموح، فعند خسارتهم مثلا يزيد إصرارهم على الفوز ويولد لديهم الإرادة على تحقيق النجاح والفوز، مما يؤثر في طموحاتهم المسـتقبلية وإصـرارهم على تحقيق أهدافهم والتخطيط لحياتهم.[2]

[1]. مرجع نفسه، ص82.

[2]. سعيد عبد الرزاق وشرارة حياة، الألعاب الإلكترونية والأطفال "قراءة في الإيجابيات والسلبيات"، **مجلة سوسيولوجية**، المجلد2، العدد1، الجزائر، 2018/06/01، 11 (cerist.dz)

- يعتاد الطفل على دقة الملاحظة وسرعة البديهة والتنظيم والدقة والإلتزام بتنفيذ خطوات اللعبة وفق قوانين وأنظمة للوصول إلى النتيجة الصحيحة.
- يتمكن جميع المراهقين من إشـــباع حاجاتهم وفقا لقدراتهم الجســـدية والعقلية وكذلك إختيار الألعاب المتوافقة مع قدراتهم.
- إثارة الفكر بمتابعة الألعاب وحل الألغاز تســاعد اللاعب على إكتســاب لغات جديدة غير لغته الأصلية مع إكتساب مهارة الحوار.[1]

السلبيات:

رغما الإيجابيات التي تتمتع بها الألعاب الإلكترونية إلا أن هناك ســـلبيات كثيرة تصاحب استخدام الألعاب الإلكترونية خاصة على مستخدميها ولعل من أبرز هذه السلبيات نذكر:

- الســاعات الطويلة التي يقضـيها المراهقين أمام هذه الألعاب تضـر بأبصــارهم نتيجة الإشعاعات الضوئية المنبثقة من شاشة الحاسوب.
- الاهتمام الزائد بالألعاب سيشتت أذهان المراهقين.[2]
- إكتساب العادات السيئة وتكوين ثقافات مشوهة ومرجعية تربوية مستوردة.[3]

[1]. فاطمة همال، الألعاب **الإلكترونية عبر الوسائط الإعلامية الجديدة وتأثيرها في الطفل الجزائري**، دراسة ميدانية على عينة من أطفال ابتدائيات مدينة باتنة، مذكرة لنيل شهادة الماجيستير، تخصص الإعلام وتكنولوجيا الإتصال الحديثة، كلية العلوم الإنسانية والإجتماعية والعلوم الإسلامية، قسم العلوم الإنسانية، جامعة الحاج لخضر –باتنة–، 2012/2011، ص119.

[2]. حفصي أسماء ودليمي عبير، **تأثير الألعاب الإلكترونية على التحصيل الدراسي للتلاميذ**، دراسة على عينة من الأولياء بمدينة المسيلة، مذكرة لنيل شهادة الماستر في الإعلام والإتصال، تخصص سمعي بصري، كلية العلوم الإنسانية والإجتماعية، قسم علوم الإعلام والإتصال، جامعة محمد بوضياف بالمسيلة،2021/2020، ص32.

[3]. برتيمة سميحة، **الألعاب الإلكترونية والعنف المدرسي**، دراسة ميدانية على عينة من تلاميذ متوسطة الشهيد عروك قويدر –بلدية المرارة ولاية الوادي–، مذكرة لنيل شهادة الماجستير، تخصص علم اجتماع التربية، كلية العلوم الإنسانية والإجتماعية، قسم العلوم الاجتماعية، جامعة محمد خيضر –بسكرة–، 2017/2016، ص 72،71.

- الكسـل والخمول والعزلة الاجتماعية لدى الأطفال بالإضـافة إلى التوتر وفقدان القدرة على التفكير الحر وانحصار العزيمة والإرادة لدى المراهق.

- تجعل الألعاب الإلكترونية من مسـتخدميها في حالة تعصـب وغضـب وخاصـة في حالة الخسارة، مما تكسبه لغة تواصل عنيفة (العنف اللفظي) المتمثلة في السب والشتم.

ومنه نجد أن الألعاب الإلكترونية لها أضـرار نفسـية وسـلوكية واضـحة، وكذا أضـرار صـحية وإجتماعية وأكاديمية (...) حيث ويقول الدكتور " كليفورد ميل " العلمي في اللجنة البرلمانية البريطانية لتقصـي مشـكلة الألعاب الإلكترونية في بريطانيا:" لقد اغتصـبت براءة أطفالنا أمام عيوننا وبمساعدتنا بل وبأموالنا أيضا ... وحتى لو صودرت جميع هذه الأشرطة فإن الأمر سيكون متأخرا للغاية في منع نمو جيل يمارس أشد أنواع العنف".

إن ممارسـة الألعاب الإلكترونية كان السبب في بعض المآسـي، فقد ارتبطت نتائج هذه الألعاب بإزدياد السلوك العنيف وارتفاع معدل جرائم القتل والإغتصاب والاعتداءات.[1]

[1]. مرجع نفسه، ص72.

خلاصة الفصل:

لقد تحول منظور الألعاب الإلكترونية في الفترة الأخيرة بصـــورة كبيرة جدا، وعرفت إنتشارا واسعا، حيث أصبحت حديث الساعة في أغلب الاوقات خصوصا بين فئات الشباب والأطفال والمراهقين الذين يقضـــون معظم أوقاتهم أمام هذه الألعاب الالكترونية والتي لها العديد من الإيجابيات كالمرونة مع الوسـائل الحديثة والإنفتاح على الرقمنة وكذا التخلص من الضــغوطات اليومية واكتســاب لغات عديدة، كما أن لها في المقابل ســلبيات عديدة نذكر منها على ســبيل المثال تولد العزلة الإجتماعية في بعض الحالات، وإكتســاب ثقافات أجنبية دخيلة على المجتمع، ولغة العنف الفظي، والإرهاق العصبي، وسوء في التواصل مع الغير.

الفصل الثاني:

ماهية لغة التواصل

تمهيد:

سنحاول من خلال الفصل الثاني الذي يدخل ضمن الإطار النظري للدراسة التطرق إلى لغة التواصل التي تعد وسيلة تعتمدها الألعاب الإلكترونية من أجل التفاعل بين اللاعبين واللعبة نفسها، بحيث سنتطرق في المبحث الأول إلى ماهية اللغة ووظائفها إضافة إلى مفهوم التواصل ووظائفه، مع ذكر العلاقة بين اللغة والتواصل، أما في المبحث الثاني فسنتطرق إلى أنواع التواصل إضافة إلى أهميته وأهدافه، مرورا بنظرياته، وختاما بمعوقات عملية التواصل.

المبحث الأول: ماهية لغة التواصل

المطلب الأول: مفهوم اللغة

تعريف اللغة:

لغة:

وردت جذر كلمة لغة في المعجم على وزن (فعلة) وقيل في جمعها لغات، لغوتُ، ومنها لغي يلغي أي يتكلم، واللغو هو النطق، فيقال هذه اللغة يلغون بها أي ينطقون بها.[1]

إصطلاحا:

هي نظام الإتصـــال الأكثر شـيوعا بين البشـر ويمكن إسـتخدام كلمة اللغة لتدل على تبادل المعلومات بواسطة الرموز والإشارات، وقد تستخدم الرموز المكتوبة أو المسموعة والتي تحمل معنى يسـمح بتبادل المعلومات، اذ رفع الحاسـب الآلي دراسـة اللغة إلى مسـتوى العلم عن طريق كشـف الحاسـب لجوانب التعقد اللغوي، فضـلا عن إمكانية الحصـر والتحكم في المتغيرات الداخلة في التغير اللغوي مما يجعل التجربة أمرا ممكنا خصوصا مع استبعاد أكثر المتغيرات المرهقة للبحث وهو الإنسان.[2]

وقد عرفها ابن خلدون في مقدمته حيث قال: " اللغة المتعارف هي عبارة المتكلم عن مقصـودة، وعند ابن الحاجب فهي" كل لفظ وضـع لمعنى، أما عند الأنباري هي "ما كان من الحروف دالًا بتأليفه على معنى يحسن السكوت عليه ".[3]

---

[1]. كريمة فداني ومسيلة بوصفا، **الممارسات اللغوية لدى الطلبة الجامعيين في شبكات التواصل الاجتماعي طلبة قسم اللغة العربية وآدابها بجامعة مولود معمري تيزي وزو–نموذجا–**، مذكرة لنيل شهادة الماستر، تخصص لسانيات أدبية، كلية لغات والأدب العربي، دراسات لغوية، جامعة مولود تيزي وزو،2020/2019، ص8.

[2]. أحمد بدر، **مقدمة في الإنسانيات والعلوم الاجتماعية**، دار قباء للطباعة والنشر والتوزيع، القاهرة، 2001، ص43.

[3]. عبد المجيد الطيب عمر، **منزلة اللغة العربية بين اللغات المعاصرة (دراسة تقابلية)**، بحث مقدم لنيل درجة الدكتوراه في اللغة العربية، كلية الدراسات العليا للغة العربية، قسم الدراسات النحوية واللغوية، جامعة أم درمان الإسلامية،2010، ص17.

وتعتبر اللغة في نظر الدكتور محمد المنجد الصـيادي " جملة من الوحدات الصـوتية التي تنشـأ عنها صـور دقيقة أي الأفكار واللغة عمل اجتماعي نفسـاني عضـوي وظائفي متشعب يشمل المتكلم والسامع المشارك في الكلام ويتم بينهما خيار من الأفكار تستخدم فيها ألفاظ دِلَة ".[1]

– أما عند علماء اللغة الغربيين في العصـر الحديث فقد عرفها دي سـوسـير على أنها "نظام من الرموز الاصـطلاحية في أذهان الجماعة اللغوية يحقق التواصـل بينهم ويكتسـبها الفرد سماعا من جماعتهم"، ومعنى هذا أن اللغة تتكون من مجموعة من الرموز التي يتعامل بها الإنسـان ويتخذها الفرد عادة وسـيلة للتعبير عن أغراضـه، ومن هو تحقيق التواصـل بالآخرين إما بطريقة لفظية أو غير لفظية.

أما " سـايبر " فقد جعل اللغة وسـيلة لتبادل الأفكار والرغبات مؤكدا على أن اللغة هي مكتسبة حيث نجد في تعريفه: " وسيلة لتبادل الأفكار والمشاعر والرغبات وهي مكتسبة ذات طبيعة تؤدي وظيفتها بواسـطة نظام من الرموز المنتجة اختياريا " وبالتالي فهي أسـاس الإتصال وبدونها لا يستطيع الفرد أن يتعامل ويتفاهم مع الآخرين.[2]

ومنه نسـتنتج بأن اللغة هي عبارة عن كلمات وألفاظ تسـتخدم للتعبير عن الأفكار والمشاعر المختلفة كما تعتبر أهم وسيلة يستخدمها الفرد بغرض التواصل مع غيره.

[1]. بوزيد صحراي، حول مفهوم اللغة وامداداته الاجتماعية، **مجلة اللغة والإتصال**، المجلد5، العدد1، مختبر اللغة العربية والإتصال، الجزائر،1998/06/15، ص31، https://www.asjp.cerist.dz/en/downArticle/251/5/1/76654

[2]. بقادة بن شعايب فاطمة الزهراء، **التواصل اللغوي بين المعلم والمتعلم**، مذكرة لنيل شهادة الماستر، تخصص لسانيات وتحليل الخطاب، معهد الآداب واللغات، قسم اللغة وتحليل الخطاب، المركز الجامعي بالحاج بوشعيب–عين تيموشنت–،2018/2017، ص8.

المطلب الثاني: وظائف اللغة

***الوظيفة التعبيرية أو الإنفعالية:**

تعد هذه الوظيفة العلاقة بين الرسالة والمرسل، حيث تظهر في الرسائل التي تتمحور على المرسل وتشير إلى موقفه من مختلف القضايا التي يتكلم عنها.

***الوظيفة الاستفهامية:**

تهدف هذه الوظيفة إلى ضمان تحقيق عملية التواصل بين المتكلم والسامعين أي بين المرسل والمستقبل، وتؤدي إلى التبادلات التي تؤكد على مواصلة الحوار.[1]

***الوظيفة النفسية:**

يذهب " ثروندايك Thronkie " إلى أن اللغة تثير أفكار المتلقين وعواطفهم و تحدث استجابات لديهم بينما يحصر " جيسبرسن Jespersen " هذه الوظيفة في الجانب الترفيهي للغة كونها وسيلة من وسائل الراحة والترفيه عن النفس و التحرر من القلق والاضطراب لأن المرء حين يغني مثلا فهو يفعل ذلك ليرفه عن نفسه و يمتع الآخرين، وفي مثل هذه الظروف فإن اللغة لا تؤدي وظيفة حل المشكلات بل لها وظائف أخرى كتقليل الإضطراب، أو إقامة علاقات، وتبقى اللغة وسيلة تواصل فالمرء عندما يغني أو يتحدث بأي حديث فهو يتواصل مع محيطه .[2]

---

[1]. شيباني الطيب، **إستراتجية التواصل اللغوي في تعليم وتعلم اللغة العربية (دراسة تداولية)**، مذكرة ماجستير في اللغة العربية وآدابها، تخصص تعليمية اللغة العربية وتعلمها، كلية الآداب واللغات، قسم اللغة والادب العربي، جامعة قاصدي مرباح–ورقلة–، 2010/2009، ص13.

[2]. بوشته عمر، **توظيف البعد التداولي للتواصل اللغوي**، أطروحة مقدمة لنيل شهادة الدكتوراه في اللسانيات التطبيقية، كلية الآداب واللغات، قسم اللغة والادب العربي، جامعة أبي بكر بلقايد–تلمسان–، 2018/2017، ص42.

***تصريف وتنظيم شؤون المجتمع:**

تعتبر اللغة أداة تساعد على تسيير شؤون المجتمع وتصريف أموره وتوجيه أفراده كما ينبغي أن يكون عليه من سلوكات، وقد أطلق على هذه الوظيفة بالوظيفة التنظيمية، إذ يستطيع الفرد والمجتمع من خلال اللغة أن يتحكم في سلوك الآخرين، بحيث يحثهم ويسيرهم ويحقق العلم، ويتجلى دور اللغة من الناحية الإجتماعية في تقويم سلوك الفرد بما يتماشى مع توجهات المجتمع.

***اللغة أداة للتواصل:**

يجمع الدارسون والباحثون في مجال اللغة على أن الوظيفة الأساسية للغة هي التعبير أي التواصل، بمعنى أنها وسيلة لتبادل الأفكار ونقل الأخبار بين الأفراد والجماعات، كما تتيح للفرد القدرة على التعبير عن نفسه بطريقة مفهومة عند تواصله مع الآخرين.[1]

المطلب الثالث: مفهوم التواصل

لغة: جاء في كتاب العين المادة " وصل " هو: كل شيء إتصل بشيء فيما بينهما وصلة، وموصل للتعبير: ما بين عجزه وفخذه، واتصل الرجل أي انتسب فقال يا فلان "

وورد في معجم " لسان العرب " أن التواصل من وصل: وصلت الشيء وصلا وصلة، والوصل ضد الهجران، والوصل خلاف الفصل، وصل الشيء بالشيء يصله وصلا وصلة،[2]

[1]. مرجع نفسه، ص43،44.

[2]. شيماء بوسعادة وإبتسام سيوان، **إستراتجية التواصل اللغوي في التعليم وتعلم اللغة العربية الطور الإكمالي نموذجا**، مذكرة لنيل شهادة الماستر في الادب العربي، تخصص لسانيات عربية، كلية الآداب واللغات، قسم اللغة والأدب العربي، جامعة العربي بن المهيدي–أم البواقي–،2021/2020، ص17.

وفي التنزيل العزيز ""وَلَقَدْ وَصَّلْنَا لَهُمْ الْقَوْلَ " أي وصلنا ذكر الأنبياء وأقاصيص من مضى بعضها ببعض، لعلهم يعتبرون واتصل الشيء بالشيء لم ينقطع.[1]

اصطلاحا: يعرف التواصل على أنه عملية إبلاغ أو نقل الأفكار أو المعلومات أو التجارب أو المشاعر بين طرفين أو أكثر، بحيث لا يتم التواصل إلا ضمن بنية إتصالية محددة يأخذ فيها كل طرف وضعية إتصالية معينة، إما وضعية الإرسال أو وضعية الإستقبال أو معا، بحيث يكون التواصل بشكل تفاعلي إما من جهة الموافقة أو من جهة التعارض والاختلاف.[2]

– ويرى عالم الإجتماع " تشارلز كولي " بأنه ذلك الميكانيزم الذي من خلاله توجد علاقات إنسانية وتنمو وتتطور الرموز العقلية بواسطة وسائل نشر هذه الرموز عبر المكان واستمرارها عبر الزمان.

– ويعرف التواصل أيضا على انه:" عملية نقل المعلومات والرغبات والمشاعر والمعرفة والتجارب إما شفويا أو باستعمال الرموز والكلمات والصور والإحصائيات، وذلك بقصد الإقناع أو التأثير على السلوك".[3]

– والتواصل في معناه الأوسع يشير إلى كل أنواع النقل المتبادل المعلومات باستعمال العلامات Signs والرموز Symbols بين الكائنات الحية من جهة، ومن جهة أخرى[4]

---

[1]. مرجع نفسه، ص17.

[2]. عبد الرحيم السوني، عبد الرحيم السوني، **في مفهوم التواصل**، علم التواصل ودورة في تقريب العلوم الشرعية، منصة الرائد الإلكترونية، الرابطة المحمدية للعلماء (المملكة المغربية)، ص2، https://www.arrabitacademy.ma/wp-content/uploads/2016/12/A.Ssounni_P02_Un01_1.pdf

[3]. فضيل دليو، **تاريخ الإعلام والإتصال**، الطبعة الرابعة، دار الخلدونية للنشر والتوزيع، الجزائر، 2013، ص16.

[4]. فاطمة الزهراء الصادق، التواصل اللغوي ووظائف عملية الإتصال في ضوء اللسانيات الحديثة، **مجلة الأثر** العدد28، المجلد، جامعة سيدي بلعباس(الجزائر)، جوان2017، ص2. التواصل اللغوي وظائف اللغة–مقال Google Drive – pdf.

يعرف التواصل على أنه التفاهم الذي يحصل بين البشر عن طريق الوسائل اللغوية وغير اللغوية مثل حركات أعضاء الجسد والإيماءات ونغمات الصوت وغيرها.[1]

وإستنباطا من التعاريف السابقة والتي تم التطرق لها نجد أن التواصل هو: عملية نقل أو توصيل أو تبادل الأفكار والمعلومات أو المشاعر بين فردين أو أكثر، أو بين فرد وجماعة وذلك عن طريق استخدام الكلام (اللغة) أو الكتابة أو عن طريق استخدام الرموز والأشكال التي توظفها هذه اللعبة والهدف هنا من التواصل هو تبادل المعلومات أو التعارف (...).

المطلب الرابع: وظائف عملية التواصل

تتمثل أهم وظائف عملية التواصل فيما يلي:

أ/التواصل كوظيفة لنقل المعلومات: تتمثل هذه الوظيفة في هذا العنصر باستخدام أداة لنقل رسالة ما ترتكز أساسا على تحويل خبر مركز باعث (المرسل) إلى مركز مستقبل، بحيث أن المرسل يصوغ رسالة حسب الهدف الذي يرمي إليه صعب ذلك إلى التأثير في الخبر، وذلك حسب فهمه رسالة قولي الفكرة التي يملكها عن الهدف المنتظر من طرف الباعث.

ب/التواصل كوظيفة تبادلية: يعتبر التبادل أساس التواصل الهادف وذلك من خلال تبادل الأفكار والمشاعر والمعلومات، مما ينتج عملية تواصلية ذات آثار نفسية اجتماعية في عديد من الجوانب بين أفراد الجماعة، ويتوقف التواصل من الناحية التبادلية على العناصر التالية: الاهتمام المشترك، المرجعية، القيم الخاصة بجماعة الإنتماء، التوافق الفكري، بالإضافة إلى عوامل أخرى كالذكاء والكفاءة والثقافة.[2]

---

[1]. مرجع نفسه، ص2.

[2]. نور الهدى بزراوي، أهمية اللغة في عملية التواصل، **مجلة أنثروبولوجية الأديان**، المجلد11، العدد2، جامعة تلمسان(الجزائر)، 2015/12/15، ص7،8. 148281 (cerist.dz)

ج/التواصـل كوظيفة للتفاعل الإجتماعي: إذا تم اعتبار سـلوكيات التواصـل كجزء من نظام عام تقوم على عناصره بدور الفاعلين الاجتماعيين، فإن ذلك يدفعنا إلى أن نتحدث عن التأثير المتبادل بين هذه العناصـــر ويدعى هذا التأثير في علم النفس الاجتماعي تفاعلا. حيث نجد أن هذه الوظيفة تمكن الأفراد من أن يكونوا أعضـاءا ذوي فعالية في المجتمع الذي يعيشـون فيه، ودعم التآزر والوعي الإجتماعيين وبذلك ينتج عنه مشـاركة نشـطة في الحياة العامة.

المطلب الخامس: علاقة اللغة بالتواصل

بناءا على ما سـبق ذكره سـواء ما تعلق باللغة والتواصـل، يتأكد وبشـكل جلي أن للغة مكانة هامة وفعالة في عملية التواصـــل، فهي بمثابة حجر الزاوية وقوامها التي ترتكز على أساسها عملية التواصل، وهو الأمر الذي قد تطرقنا له في التعاريف الخاصة باللغة والتي من خلالها نجد أن اللغة تملك القدرة على جعل عملية التواصـــل ترتقي إلى درجة عالية من التبادل والتفاعل، وهذا ما جاء في قول أرسـطو:" اللغة وظيفة عضـوية في الإنسـان، وهي أساس طبيعي للفضائل والصلات الاجتماعية والسياسية ".

كما جاء ديكارت في قوله بأن :<< وحدها اللغة سـواء كانت في صـورة كلام منطوق وأي نظام رمزي آخر معادل له، قادرة على صياغة الأفكار وتوصيلها >> والمقصود بها هو أن اللغة مهما كانت لفظية (كلمات) أو غير لفظية (رموز وإشارات) هي الوحيدة القادرة على صياغة الأفكار وكل ما يريد المرسل إيصاله إلى المتلقي.

– وهذا ما يقودنا إلى التأكيد على الدور الهام الذي تلعبه اللغة، وبما تملكه هذه الأخيرة من خصـائص جعلت منها أداة ووسـيلة للتعبير والتبادل والتفاعل، والتي قد يصـعب تواجدها في أية وسيلة أخرى، مما يسمح بإقامة علاقات متبادلة بين مستعمليها.[1]

[1]. مرجع نفسه، ص8.

المبحث الثاني: أساسيات التواصل:

المطلب الأول: أنواع التواصل:

بحكم طبيعة النفس البشرية –الاجتماعية، المحبة للتواصل مع الغير يندرج لنا التواصل ضمن عدة تفرعات أو بما يسمى أنواع عدة نعدد منها:

أولا: التواصل اللفظي:

وهو ما يأتي على الطريقة المنطوقة أو المسموعة، ويساهم في تبادل المعارف والمعلومات عن طريق الألفاظ والكلمات، وقد تكون ذات دلالات تعبيرية وهو ما يتم على أرضية اللغة كجزء أساسي لأداء العملية التواصلية، وما دامت اللغة والرموز هي الطريق للإتصال اللفظي فوجب على القائم بالإتصال أن يراعي اللغة المستخدمة أن تكون موحدة مع المتلقي وأن تكون على مدى إدراكي واحد لتسهيل وضمان وصول المعلومة بشفافية ووضوح.

ثانيا: التواصل غير اللفظي:

وهو الإتصال الغير منطوق والذي يعتمد فيه على التصرفات والإشارات والايماءات وكذا تعابير الوجه، وتلعب دورا هاما في التواصل وإرسال شيفرات يستسقى منها الفعل أو المعلومة التي كان المرسل بصدد توجيهها للمتلقي.

يشمل الاتصال غير اللفظي العديد من الأشكال أهمها:

***التواصل اليدوي:** يعتمد على لغة الإشارة، وهو يعني الفهم المتبادل بين المتلقي والمتحدث عن طريق لغة الإشارة وأبجدية الأصابع، وتستخدم مع المعاقين سمعيا.[1]

[1]. هلا السعيد، إضطرابات التواصل اللغوي التشخيص والعلاج، دليل الآباء والمتخصصين، مكتبة الأنجلو مصرية، مصر،2014، ص35 بتصرف.

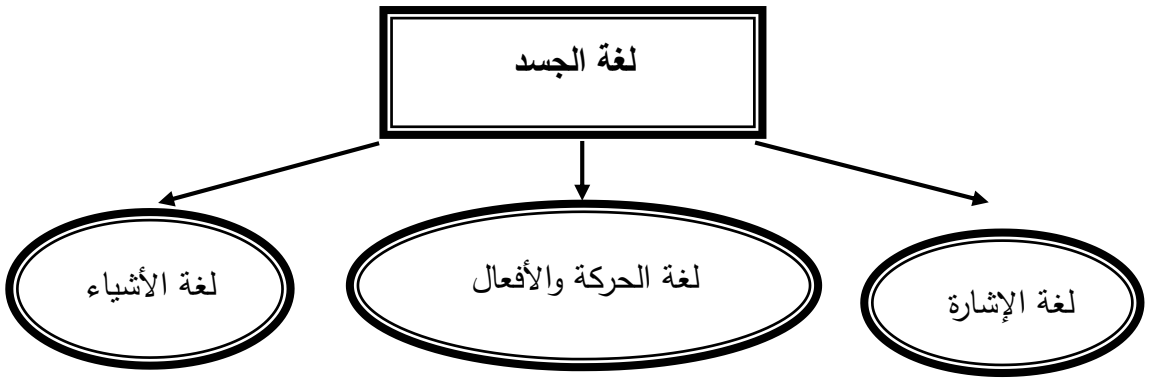
***التواصل الشفهي:** هي التبادل بين المتحدث والمستقبل عن طريق قراءة الشفاه، من خلال شكل الشفة، فيفهم المتلقي الرسالة دون نطقها وهي أشبه ما يكون بالهمس الخافت.[1]

***التواصل بالإشارة:(لغة برايل):**

سميت طريقة بريل بهذا الاسم نسبة إلى لويس بريل مخترعها، وتعتبر لغة بريل طريقة ولغة عالمية يعتمد عليها فاقدي البصر لتسهيل عملية التواصل مع الآخرين، تعتمد على التنقيط وعلى قالب واحد وأساسي يسمى الخلية.[2]

***لغة الجسد:**

هي لغة صادرة من جسم الإنسان قد تكون عفوية أو مقصودة تساهم في التعبير عن المشاعر، وأطلق عليها راي بيردوستل" علم حركات الجسد " ويستخدمها الأشخاص العاديون أو من يعانون من اضطرابات في اللغة لتسهيل عملية الفهم، تتم من خلال اليدين، الوجه، الأرجل ... إلخ.[3]



الشكل 01: تقسيمات لغة الجسد

[1]. المرجع نفسه، ص36 .

[2]. عبد الرحمان بن عبد العزيز الفليج، **مبادئ طريقة بريل**، د.د.ن، 1997 م، ص4 بتصرف .PDF

[3]. آلان وباربارا بييز، **المرجع الأكيد في لغة الجسد**، عصير الكتب،2018، د. ب.ن، ص 10.بتصرف. PDF

المطلب الثاني: عناصر عملية التواصل:

تجمع كل المراجع في ميدان علوم الإعلام والإتصال على تحديد ستة عناصر تشترك في تشكيل العملية الإتصالية أو الموقف الإتصالي وهي: المرسل والوسيلة أو الأداة والمرسل إليه أو المتلقي وبيئة الإتصال والتغذية الراجعة، هذه العناصر الستة تتفاعل بينها على نحو بالغ التعقيد والعمق والتشعب، بحيث تصعب الإحاطة بكيفيات هذا التفاعل وآلياته ومستوياته بصورة كاملة ودقيقة.

المرسل:

هو مصدر الرسالة وباعثها، يقوم بصياغة الأفكار في شكل رموز تعبر عن المعنى، قد يكون فردا أو جماعة أو مؤسسة.

المتلقي:

هو المستقبل لرسالة المرسل، يفكك مضمونها ويستوعبها، وهذا هو ما يهدف له المرسل.

الرسالة:

وهي محتوى العملية الإتصالية وفحواها تتضمن أفكار وآراء ومعلومات، قد تكون ذات طابع كتابي أو شفوي، أو رموز لغويا أو جسديا. [1]

من المستحسن أن تصاغ الرسالة بطريقة جيدة وتستعمل لغة سهلة واضحة ومفهومة لإيصال الغرض منها.

[1]. م. إيناس فصيح علي داود و د. سعد علي زاير، أثر التواصل في التذوق الأدبي، **مجلة بحوث الشرق الأوسط**، العدد 53، جامعة عين شمس مركز بحوث الشرق الأوسط و الدراسات المستقبلية ، مصر، جانفي 2020، ص 13 بتصرف، https://journals.ekb.eg/article_68720_91b78de0d5531469b44a2f53761d2a98.pdf .

بيئة الإتصال:

هي بيئة التواصـل لكل الملابسـات المحيطة بمجال التواصـل، من مكان وزمان ثقافة مشتركة والعلاقة الرابطة بين المرسل والمستقبل.[1]

الأداة:

وتسمى أيضا بالقناة ويقصد بها الوسيلة التي يتم من خلالها تمرير ونقل الرسالة بين المرسل والمتلقي، وتختلف الوسيلة باختلاف مستوى التواصل، وقد تكون طبيعية في التواصل المباشر أو صناعية في غير المباشر.

التغذية الراجعة:

وهي المعلومة الراجعة والتي يمكن أن يكون مصدرها المرسل أو المتلقي، كأن نسمع ما نقول وندرك كيف نتحرك ونبصر ما نكتب ونتلقى أيضا تغذية راجعة من المتلقي، كهتاف أو تصفيق أو تكشير.

وهناك من يرى بأن هناك عناصر أخرى مثل:

البيئة المشـــتركة: هي مجموع الخبرات والمعارف التي يكتســبها كل من المرســل والمستقبل، ما يجعلهم في مستوى فكري واحد، وهذا ما ينتج عنه التواصل بشكل فعال. [2]

الأثر: نتيجة التواصل لدى طرفي العملية، ويكون نفسي أو إجتماعي كتحسين صورة ذهنية أو إقناع ...

---

[1]. المرجع نفسه، ص14.

[2]. د. عبد الله علمي، **أسس التواصل، مدخل نظري وتنزيل تطبيقي**، مركز الكتاب الأكاديمي، د.ب.ن، 2020، ص14، بتصرفPDF

التشـويش: وهو ما يعوق عملية التواصـل بين الطرفين، ويكون إما ميكانيكي كضـعف السمع أو ضوضاء أو عيب صوتي، وقد يكون دلالي في حالة عدم التوافق الفكري أو اللغوي بين المرسل والمستقبل أو بإشارات وإيماءات لا دلالة لها عند المتلقي.[1]

المطلب الثالث: خصائص التواصل:

الاستمرارية: continuity

إن للاستمرارية في التواصل شقان: الأول وهو التواصل بصورة مستمرة عبر الزمن في فترات اليوم وخلال الشـــهور والأعوام ...، أما الثاني: فهو إســـتمرارية الحادثة التواصـــلية كالتراسـل في موضـوع معين أو الحوار، فتتعاقب العملية التواصـلية في سـياق حدث واحد، فيمتد الإتصـال من الماضـي ليصـل إلى الحاضـر في طريقه نحو المسـتقبل، ويتغير حسـب الحاجات الاتصالية.

الشيوع: commonality:

الاسـتمرارية مرتبطة بعنصـر الزمان والشـيوع مرتبط بالمكان، أي أن التواصـل يتم في البيت والشارع ومكان العمل وفي كل الأماكن ...إلخ.

التعقيد: complexity

التعقيد يبرز من ناحية أن التواصل عملية متشعبة وتتدخل فيها العديد من العوامل التي يمكن أن تؤثر على نتيجة التواصل.[2]

---

[1]. المرجع نفسه ص15 .

[2]. سناء محمد سليمان، **سيكولوجية الاتصال الإنساني ومهاراته**، عالم الكتب، القاهرة. مصر،2014، ص44. بتصرفPDF

التفاعل: nteraxtion

للتواصل وجهين أولهما التعقيد الإتصالي، بحيث أن مصير الرسالة الإهمال ولا يوجد إتجاه معاكس، وهذا ليس تواصلا، أما الوجه الآخر فهو التفاعل مع محتوى الرسالة والرد عليها، بحيث يكون استقبالا وتغذية راجعة وإرسالا تكميليا.

الدينامية Dynamic:

ويقصد به مواكبة التواصل للمتغيرات الحاصلة، بحسب الأطراف المتواصلة والأشكال وتأثيرات العوامل المختلفة، كما أن أي تغير يمس بأحد أجزاء التواصل يغيره كله.

التزامن والتعاقب: Szynchronization and Succession

ويكون التزامن في وقت التواصل بين الطرفين كأن يجيب المتلقي إبان فترة الإرسال أو كأن يرى المتحدث تغير ملامح المستقبل فيحاول التعديل على رسالته، أما التعاقب فيه يتم من خلال تبادل الإرسال والرد بين الأطراف القائمة على التواصل.

عدم قابلية العكس:Inability of the opposite:

أي أن الرسالة المتجهة من المرسل إلى المستقبل ما إن تصل لهذا الأخير حتى تفقد القدرة على استعادتها، وهذا ما يدفع بنا قبل التواصل للتفكير فيما سيصدر منا حتى لا يقع سوء تفاهم.

التأثير :Influence:

وهو ما ينتج بعد التواصل، فيحقق لنا إما الإقناع بفكرة أو شيء أو تحسين صورة أو تغيير سلوك... [1]

[1]. مرجع نفسه ، ص44

الكلية:Collège:

أي إبان الفترة التواصـلية نجد بأن الجسـد يتأثر مع الألفاظ ويرتبط مع حركة الشـفاه، لذلك فإن الفعل التواصلي كلي وليس فعلا مفردا ومعزولا.

الأخلاقية:Moral:

في هذا السـياق التواصـلي قد يخيل لنا اسـتخدام الكلام المعسـول واسـتخدام بعض المهارات لتحقيق أغراض شـخصـية، بحيث يسـير الإنسـان في طريق البراغماتية، فالحيل والمراوغة والخداع لا تعد قيما أخلاقية، والتواصـل فعل محايد ونحن من نكسـبه الصـيغة الأخلاقية أو الغير أخلاقية. [1]

المطلب الرابع: أهمية وأهداف التواصل:

أ/الأهمية:

للتواصـل الفعال من حيث الأهمية ضـرورات متعددة لا غنى عنها إجتماعيا وضـمن الوظيفة وداخل الوسـط الإنسـاني، وفي مجال التعليم والبحث العلمي وتطوير المعرفة، فالإنسـان السـوي لا يسـتطيع أن يقضـي حياته بدون تعاملات وعلاقات وتواصـلوا بالأخص التواصل الفعال الذي غرضه الترابط والتكوين والتعمير.[2]

فلقد أكدت الشريعة الإسلامية على أهمية التواصل، حيث ورد في محكم التنزيل:(**فَبِمَا رَحْمَـةٍ مِّنْ اللهِ لِنـتَ لَهُمْ وَ لَوْ كُنـتَ فَظًّـا غَلِيظَ الْقَلْـبِ لاَ نْفَظُّواْ مِنْ حَوْلِـكَ فَـاْعْفُ عَنْهُمْ وَشَاوِرْهُمْ فِيْ الأَمْرِ فَإِذَا عَزَمْتَ فَتَوَكّلْ عَلَى اللهِ إِنَّ اللهَ يُحِبُّ الْمُتَوَكِّلِيْنَ)** [3]

---

[1]. المرجع نفسه، ص45.

[2]. عبد الله خلف العساف، **ثقافة التواصل الفعال**، دار العبيكان للنشر، الرياض. السعودية، 2016/02/07، ص 37. بتصرف

[3]. سورة آل عمران، الآية 159.

ب/الأهداف:

- **هدف توجيهي:** يمكن أن يتحقق حينما تتجه عملية الإتصال إلى إكساب المستقبل أمورا وإتجاهات جديدة أو تعديل إتجاهات قديمة.
- **هدف تثقيفي:** ويرتكز الهدف على تنمية المهارات الفكرية لدى مستقبل الرسالة في عملية التواصل وتبصيره وتوعيته بغرض زيادة معرفته بما يحدث.
- **هدف تعليمي:** ويكون هذا من خلال إكساب المتلقي لخبرات جديدة لم يسبق له الإطلاع أو التعرف عليها.
- **هدف إداري:** ويتحقق هذا الهدف من حيث الفعالية والتطبيق داخل الإدارة، حيث أن التواصل الفعال له دور أساسي في تسيير العملية الإدارية، فيعزز التفاهم بين العاملين في المؤسسة.[1]

المطلب الخامس: نظريات التواصل (نظرية التعلم، نظرية التواصل التوافقية)

***نظرية التعلم:**

وهي إحدى نظريات علم النفس التي تبحث في عملية التعلم وكيفية حدوثها والشروط الواجب توفرها لكي يحدث التعلم، ولهذه النظرية علاقة قوية بنظريات الاتصال الإنساني، حيث تقوم النظرية على أن التعلم البشري يتم من خلال علاقة بين المثير والاستجابة فتكون عملية التعلم مرهونة بنجاح عملية التواصل، وبتوفير الوضع المناسب بين المتغيرين[2] بالإضافة إلى حالة البيئة المحيطة التي قد تحمل عنصر يساهم في الإدراك التام أو ربما معيق في الحالة العكسية. [3]

---

[1]. عبد المعطي محمد عساف، **أسس العلاقات العامة**، دار الحامد للنشر والتوزيع، الأردن، 2004، ص77.

[2]. بشير العلاق، **نظريات الاتصال (مدخل متكامل)**، دار اليازوري العلمية للنشر والتوزيع، عمان .الأردن ، 2010، ص90. بتصرف.

[3]. المرجع نفسه، ص 90.

***النظرية التوافقية:**

تقوم النظرية على أن بعض الأشـخاص الذين يحملون اتجاهات متناقضـة مع بعض، بحيث يحدث الإختلاف وتكون المحاولة لاستعادة التوازن حتى ينجح الاتصال بصورة مجدية ومتكاملة.

النظرية تأتي متغيراتها تكملة للنظرية الجاشـطالتية gestalt على يد هيدر heider، وتعتبر من أقدم النظريات الاتصـالية وترتكز في أن المشـاركين في التواصـل يقاومون التغير في حالة التوافق والتوازن كي يسـتمر النمط الإتصـالي، كما يري نيوكمب newcomp أن التواصـل عبارة عن ردود أفعال تمكن الفرد من مواجهة التوتر والإتصـال يحدث مباشـرة بعد وقوع إختلال في التوازن النسقي، ما يؤدي لمحاولة إستعادة الوضع الصحيح السابق.[1]

المطلب السادس: معوقات التواصل

1/عدم المعرفة الذاتية: وهو عدم تقدير القائم بالتواصـل لمسـتوى أفعاله وتأثيرها على الآخر المسـتقبل، فيتصـور البعض أن تصـرفاته وسـلوكه عادي رغم أنه ذو أبعاد أخرى، فيسيء إلى الآخر دون أن يشعر.

2/الإفتراضـات المسـبقة: الأحكام المسـبقة على الآخرين قد تؤدي إلى نفور وحواجز وهمية بين طرفي التواصل.

3/الإفتقار إلى مجموعة المهارات الحوارية: كعدم القدرة على قيادة الحوار أو المباشـرة به، أو عدم تقبل الإنفعالات الناتجة عن الآخرين، ومحاولة الإقناع بإبداعات وأفكار مغايرة.[2]

---

[1] . عمر عبد الرحيم نصر الله، **مبادئ الاتصال التربوي والإنساني**، دار وائل للطباعة والنشر والتوزيع، الأردن، 2010، ص12، بتصرف.الاتصال التربوي والانساني(almerja.com) . 24 – 04 – 2023، 21:35.

[2]. عصام بدر مشالي، **فن الاتصال ومعايير تمكين الذات**، مؤسسة شمس للنشر والإعلام، 2009، د. س. ن، ktab INC، 2023/04/29، 19:20، ص84، PDF بتصرف.

4/الخوف من الانتقادات: وهو الإنطوائية الناتجة عن الخوف الزائد من ردود الأفعال المستهزئة أو السخرية فيجعل من البعض يغلق الباب أمام التواصل.

5/عدم التشـــجيع على مخاطبة الآخرين: نجد العديد من الناس يتجنبون فتح حوار جديد خوفا من التكليف بأشـياء أو طلب أعمال أو تسـهيلات أو عدم القدرة على المصـارحة وتجنب إثارة المشاكل، وكلها أحكام مسبقة عن أشياء لم تحدث وإحتمال حدوثها نسبي، لذلك وجب تجربة عملية التواصل دون افتراضات ضعيفة.[1]

خلاصة الفصل:

[1]. مرجع نفسه، ص84.

ننتهي إلى أنه في لغة التواصل المعروفة بأنها النمط اللغوي المكون من إشارات ورموز تتيح نقل الأفكار والمشـاعر بين الأفراد، وبالأخص اللاعبين للألعاب الإلكترونية، اذ نجد أن المراهقين يتفاعلون ويتواصـلون في إطار اللعبة، أو بعدها مع البيئة الإجتماعية المحيطة بهم من خلال الوظائف التواصـــلية المتعرف عليها والســـابق ذكرها، حيث أحدثت هذه الألعاب متغيرات أخرى للعملية التواصـلية ومكتسـبات جديدة دخيلة على المراهق، سـواء بالإيجاب أو السلب إلا أنها موجودة فعلا ومؤثرة كذلك في واقعنا اليوم.

الجانب التطبيقي للدراسة

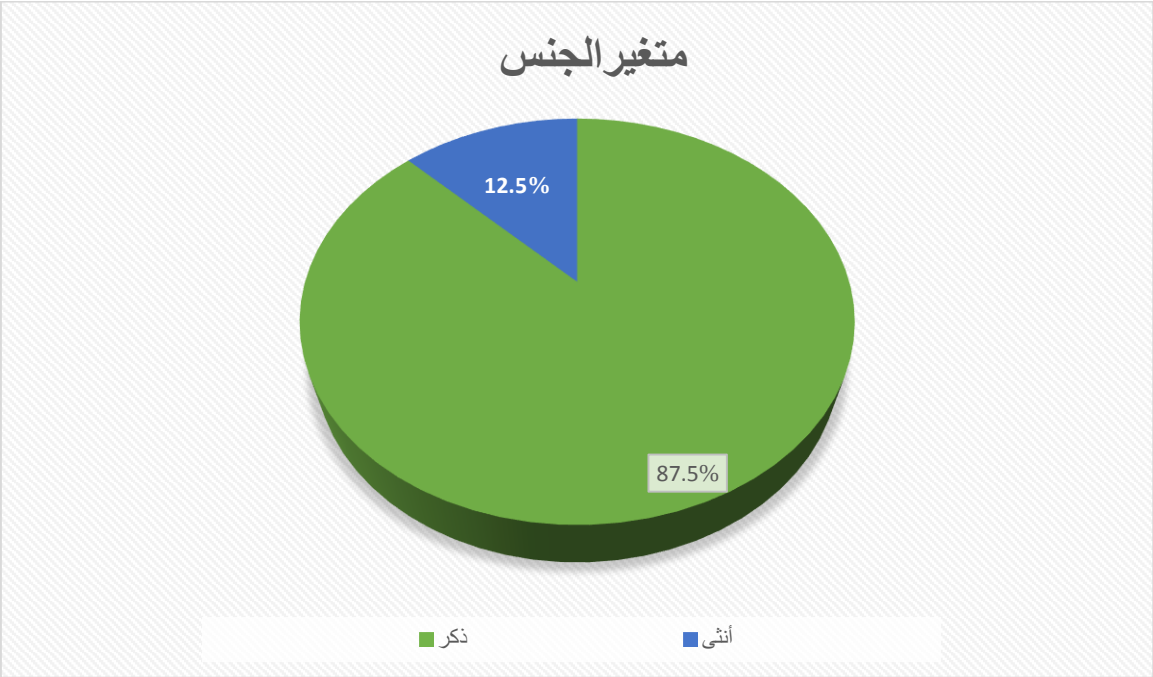
1-تفريغ البيانات في الجداول البسيطة :

الجدول رقم 01: يوضح توزيع متغير الجنس:

متغير الجنس	التكرار	النسبة المئوية
ذكر	56	% 87,5
أنثى	8	%12,5
المجموع	64	% 100

التعليق رقم (01):

نلاحظ من خلال الجدول رقم 01 المبين أعلاه، نسب توزيع متغير الجنس حسب العينة المدروسة، والذين يمثلون مجموع الأفراد اللاعبين للعبة الإلكترونية عبر الأنترنت لعبة بابجي، حيث أن أعلى نسبة ممثلة بـ: 87,5 % للذكور بمجموع 56 تكرارا من أفراد العينة، يعود ذلك الى تفضيل الذكور وميولهم الى هذا النوع من الألعاب الحربية(القتالية)، في حين نلاحظ أن نسبة الإناث اللواتي يلعبن هذا النوع من الألعاب ذات الطابع الحربي تتمثل في : 12,5% من إجمالي عينة الدراسة أي ما يقابلها 8 تكرارات، ومما سبق ذكره يمكننا القول أن لعب لعبة بابجي ليس مربوط بنوع أو جنس معين وإنما قد يعود ذلك لميولات الأشخاص وقدرتهم على استيعاب مثل هذه الألعاب.



الشكل رقم (02): يوضح توزيع نسب متغير الجنس للعينة المدروسة

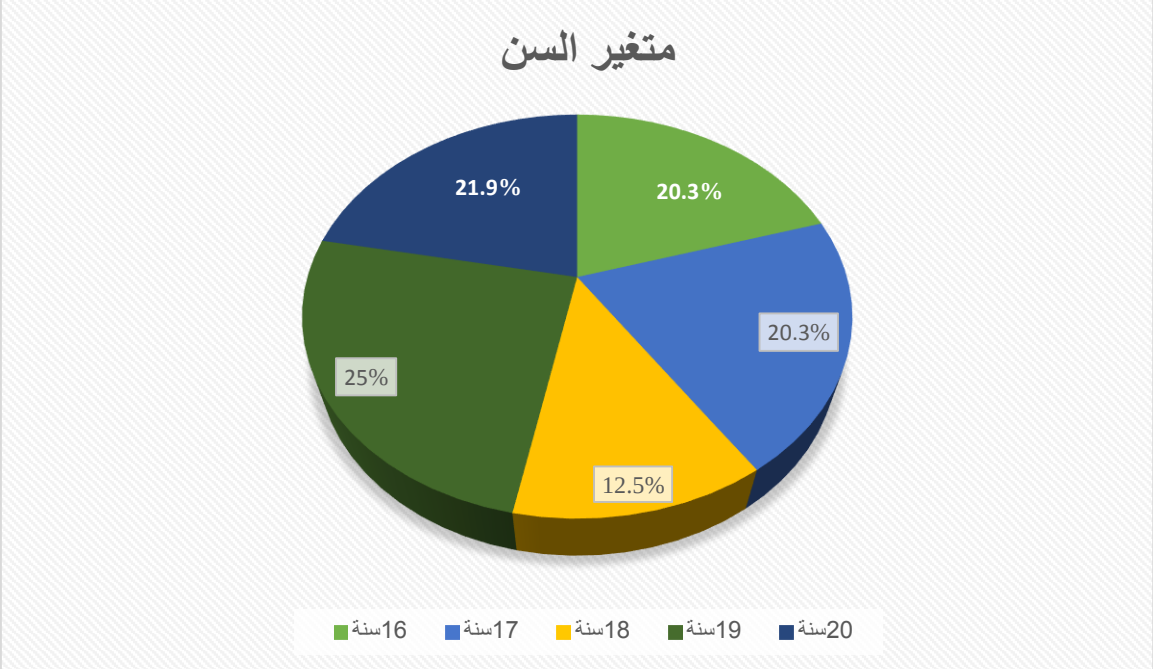
الجدول رقم (02): يوضح توزيع متغير السن:

متغير السن	التكرار	النسبة المئوية
16 سنة	13	%20,3
17سنة	13	%20,3
18 سنة	8	%12,5
19 سنة	16	%25
20 سنة	14	%21,9
المجموع	64	%100

التعليق رقم (02):

نلاحظ من خلال الجدول رقم 02 الذي يمثل سن العينة محل الدراسة، حيث تبين لنا أن أكبر نسبة من المبحوثين أعمارهم 19 سنة والذي تقابلها نسبة 25 % وبتكرار يساوي 16من أفراد العينة، يليها مباشرة في المرتبة الثانية نسبة 21,9% والتي تمثل العينة التي تبلغ أعمارهم 20

سنة والتي تمثل 14 تكرارا، في حين تتساوى فئة 16 سنة و17 سنة في المرتبة الثالثة، والذين تبلغ نسبتهم 20,3% ما يقابلها 13 تكرارا من العينة محل الدراسة، وفي المرتبة الأخيرة وبنسبة 12.5% فئة 18 سنة وبتكرار يساوي 8 من مجموع أفراد العينة المدروسة.



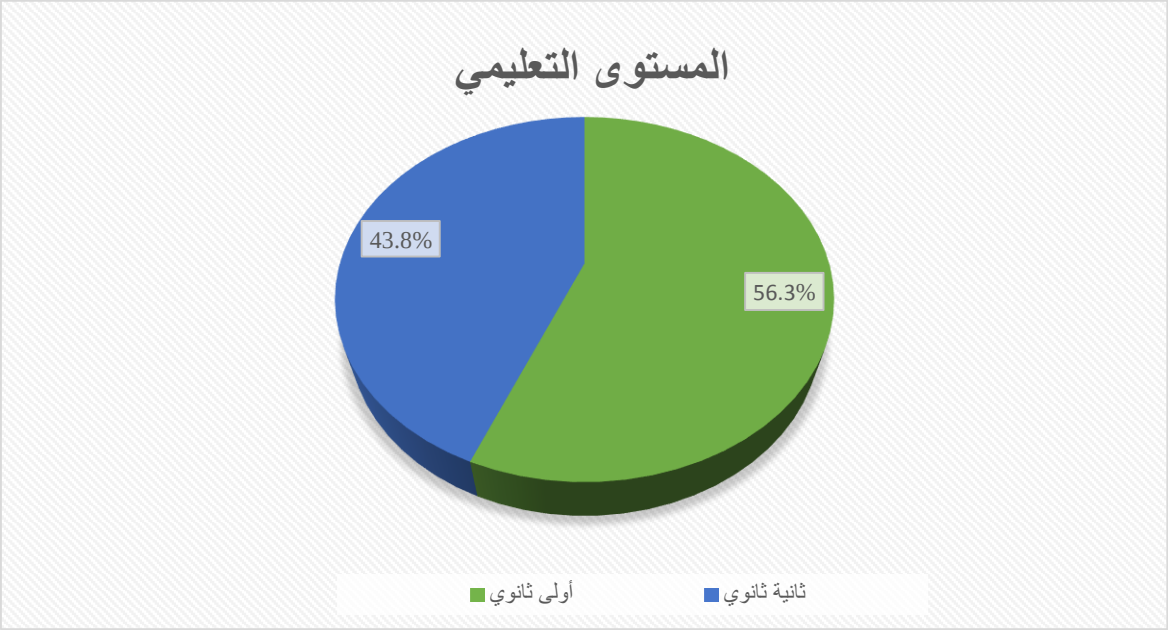
الشكل رقم (03): يوضح توزيع نسب متغير السن للعينة المدروسة.

<u>الجدول رقم (03):</u> يوضح توزيع متغير المستوى التعليمي:

متغير المستوى التعليمي	التكرار	النسبة المئوية
اولى ثانوي	36	% 56,3
ثانية ثانوي	8	%43,8
المجموع	64	% 100

القراءة الكمية للجدول رقم 03:

يعرض لنا الجدول رقم 02 توزيع نسب متغير المستوى التعليمي بالنسبة للمبحوثين الأفراد اللاعبين، اذ أن اعلى نسبة للاعبين الذين يدرسون السنة الأولى ثانوي، وهذا يعود لصغر سنهم واحتياجاتهم الترفيهية، كما يجب الإشارة الى أن هذه الفئة تحديدا يمنع عليها لعب مثل هذه الألعاب الحربية، ذلك يعود لعدم تجاوزهم لسن 18 لكن الرواج الذي تحظى به هذه الأخرى جعلها مستقطبة من كل الفئات العمرية دون تحديد، في حين حظي تلاميذ السنة الثانية ثانوي بنسبة 43,8% والتي تعتبر أقل نسبة رغم كبر السن عن الفئة السابقة.



الشكل رقم (04): يوضح توزيع نسب متغير المستوى التعليمي للعينة المدروسة

2-تفريغ البيانات في الجداول المركبة:

المحور الأول: أنماط ودوافع إقبال المراهقين على الألعاب الإلكترونية "لعبة بابجي":

الجدول رقم (04): يبين الجدول الفترة المفضلة للمبحوثين للعب لعبة بابجي:

الإجابة / المتغيرات		الفترة الصباحية		الفترة المسائية		الفترة الليلية		في كل الأوقات		المجموع	
		ك	%	ك	%	ك	%	ك	%	ك	%
الجنس	ذكر	0	%0	8	%12,5	32	%50	16	%25	56	%87,5
	أنثى	4	%6,3	0	%0	4	%6,3	0	%0	8	%12,5
	المجموع	4	%6,3	8	12,5	36	%56,3	16	%25	64	%100
السن	16سنة	0	% 0	2	% 25	10	%27,8	1	%6,3	13	%20,3
	17 سنة	0	% 0	2	% 25	5	%13,9	6	%37,5	13	%20,3
	18 سنة	1	% 25	1	%12,5	5	%13,9	1	%6,3	8	%12,5
	19 سنة	3	% 75	1	%12,5	11	%30,6	1	%6,3	16	%25
	20 سنة	0	% 0	2	%25	5	%13,9	7	%43,8	14	%21,9
	المجموع	4	%100	8	%100	36	%100	16	%100	64	%100
المستوى التعليمي	أولى ثانوي	0	%0	4	%6,3	16	%25	16	%25	36	%56,3
	ثانية ثانوي	4	%6,3	4	%6,3	20	%31,3	0	%0	28	%43,8
	المجموع	4	%6,3	8	%12,5	36	56,3%	16	%25	64	%100

القراءة الكمية للجدول رقم 04:

نرى من خلال الجدول أعلاه، الفترة المفضلة لعينة الدراسة للعب اللعبة بابجي PUBG

- **حسب متغير الجنس:** أجاب جل المبحوثين أن الفترة الليلية هي أفضل وأنسب الأوقات للعب، ذلك بنسبة 56,3% ما يقابلها 36 تكرار والتي تمثل أكثر من نصف العدد

الإجمالي للعينة، مقسمة على نسبة 50% للذكور والتي يقابلها 32 تكرار ثم نسبة 6,3 % للإناث بـ 4 تكرارات.

- **حسب متغير المستوى التعليمي:** توافق كل من المبحوثين الذين يدرسون سنة أولى ثانوي والثانية ثانوي في اختيار الفترة الليلية كأحسن الفترات للعب لعبة PUBG، حيث احتلت فئة السنة الأولى ثانوي المرتبة الأولى بنسبة 31,3%، تليها مباشرة نسبة 25 % للسنة الثانية. من خلال ما سبق يمكننا ان نستنتج بأن: الفترة الليلية هي أحسن الفترات للعب، التي قد تعود للتوقيت المناسب ووقت فراغ كل الأشخاص عكس اللعب في الأوقات الرسمية الصباحية التي ينشط فيها المراهقين، أو أثناء الدراسة، فاللعب ليلا يضمن الإنتهاء من كل الواجبات اليومية الدراسية وغيرها، وكذلك هو وقت الذروة لجميع لاعبين السيرفر وإجتماعهم باللعبة.

الجدول رقم (05): يبين الجدول المدة التي يقضيها المبحوثين في لعب لعبة بابجي:

الإجابة / المتغيرات		اقل من ساعة		من ساعة الى ساعتين		من ساعة الى ثلاث ساعات		على حسب الظروف		المجموع	
		ك	%	ك	%	ك	%	ك	%	ك	%
الجنس	ذكر	8	%12,5	4	%6,3	44	%68,8	0	%0	56	%87,5
	أنثى	0	%0	0	%0	4	%6,3	4	%6,3	8	%12,5
	المجموع	8	12,5%	4	%6,3	48	%75	4	%6,3	64	%100
المستوى التعليمي	أولى ثانوي	8	%12,5	4	%6,3	20	%31,3	4	%6,3	36	%56,3
	ثانية ثانوي	0	%0	0	%0	28	%43,8	0	%0	28	%43,8
	المجموع	8	%12,5	8	%6,3	48	%56,3	4	%6,3	64	%100
متغير السن	16 سنة	3	%4,7	1	%1,6	8	%12,5	1	%1,6	13	%20,3
	17 سنة	3	%4,7	1	%1,6	7	%10,9	2	%3,1	13	%20,3
	18 سنة	0	%0	0	%0	8	%12,5	0	%0	8	%12,5
	19 سنة	0	%0	1	%1,6	15	%23,4	0	%0	16	%25
	20 سنة	2	%3,1	1	%1,6	10	%15,6	1	%1,6	14	%21,9
	المجموع	8	%12,5	4	%6,3	48	%56,3	4	%6,3	64	%100

القراءة الكمية للجدول رقم :05

يبين لنا الجدول رقم 05 المدة التي تقضيها عينة الدراسة في لعب اللعبة PUBG، اذ تبين لنا أنه أكثر من نصف المبحوثين يقضون مدة "من ساعة الى ثلاث ساعات" في اللعب.

- **حسب متغير الجنس:** نرى أن النسبة الأكبر عند الذكور والتي تمثل 44 تكرارا من إجمالي 56 ذكر ما يقابلها نسبة 68,8%، في حين تساوى عدد الإناث أي 4 تكرارات من إجمالي 8 بنات مع اختيار من "ساعة الى ثلاث ساعات" و4 تكرارات المتبقية "على حسب الظروف".

- **حسب متغير المستوى التعليمي:** حظيت فئة السنة الثانية ثانوي بأكبر نسبة توافق مع اختيار من ساعة الى ثلاث ساعات ذلك بنسبة 43,8%، أما السنة الأولى فهي متقاربة نوعا ما مع السنة الثانية ذلك بـ 31,3 %، ما يقابلها 20 تكرار من مجموع 36 تلميذ بنفس السنة.
- **حسب متغير السن: نالت الفئة التي تبلغ من العمر** 19 سنة أكبر نسبة والتي تمثل 23,4% في حين اتفقت كل الخيارات على ان الفترة التي يتم قضاءها في اللعب تتراوح ما بين ساعة الى ثلاث ساعات، بالترتيب التالي: المرتبة الثانية: 15,6% لفئة 20 سنة، يليها كل من 16 و18سنة بنسبة 12,5% وفي المرتبة الأخيرة فئة 17سنة بنسبة 10,9%.

ومنه نستنتج أن مدة اللعب منحصرة ما بين ساعة و3 ساعات، والتي قد تفسر لطول مدة الجولة المتراوح من 10 إلى 15 دقيقة، ورغبة المبحوثين في إحراز أكبر عدد ممكن من النجاحات، والتي قد تعود لتلبية حاجيات المتلقي وإشباعها، وسط بيئة تواصلية مع الأصدقاء.

الجدول رقم (06): يبين عن طريق ماذا يفضل المبحوثين لعب لعبة بابجي:

الإجابة / المتغيرات		الكمبيوتر		الهاتف الذكي		اللوح الإلكتروني		المجموع	
		ك	%	ك	%	ك	%	ك	%
الجنس	ذكر	4	%6,3%	48	%75,0%	4	%6,3%	56	%87,5
	أنثى	0	%0	8	%12,5	0	%0	8	%12,5
	المجموع	4	%6,3	56	87,5%	4	%6,3%	64	%100
المستوى التعليمي	أولى ثانوي	4	%6,3	32	%50	0	0%	36	%56,3
	ثانية ثانوي	0	%0	24	%37,5	4	%6,3	28	%43,8
	المجموع	4	%6,3	56	%87,5	4	%6,3	64	%100
متغير السن	16 سنة	1	%1,6	11	%17,2	1	%1,6	13	%20,3
	17 سنة	2	%3,1	11	%17,2	0	%0	13	%20,3
	18 سنة	0	%0	7	%10,9	1	%1,6	8	%12,5
	19 سنة	0	%0	15	%23,4	1	%1,6	16	%25
	20 سنة	1	%1,6	12	%18,8	1	%1,6	14	%21,9
	المجموع	4	%6,3	56	%87,5	4	%6,3	64	%100

نلاحظ من خلال الجدول ان معظم المبحوثين أجابوا بنسبة 87% أن الوسيلة المفضلة لديهم في لعبة بابجي هي الهاتف الذكي، وهذه النسبة تشمل إجمالي إجابات أفراد العينة الذكور بنسبة 75% والإناث بنسبة 12.5%، أما باقي الإجابات فقد كانت بتساوي بين الكمبيوتر واللوح الإلكتروني والمقدرة ب 6.3%، أما فيما يخص الإجابات حسب المستوى التعليمي فإننا قد وجدنا أن أعلى نسبة التي إختارت الهاتف الذكي هم تلاميذ السنة أولى ثانوي المقدرة ب 50% أما بالنسبة لمستوى السنة الثانية ثانوي قدرت ب 37%، أما فيما يخص إجابات المبحوثين بالنسبة لمتغير السن فإننا نجد أعلى نسبة هي الفئة التي يبلغ سنهم 19 سنة والمقدرة ب23.4%، أما في المرتبة الثانية فإننا نجد التلاميذ الذين يبلغ سنهم 20سنة والمقدرة ب18.8% ، يليها تلاميذ الذين يبلغ سنهم 16و 17 سنة بإعتبارها نفس النسبة المقدرة ب

17.2% وفي المرتبة الخامسة والأخيرة نجد تلاميذ الذين يبلغ سنهم 18 سنة والمقدرة بنسبة 10.9%، ومنه نستنتج بأن المتلقي هو من يحدد ويختار الوسيلة المراد اللعب بها، لأن إستخدامه موجه لتحقيق مجموعة من الأهداف الواضحة والمحددة، كما أن الأغلبية الساحقة تعتمد على جهاز الهاتف الذكي نظرا لأنه الأقل تكلفة للممارسة وطبيعة اللعبة لا تتماشى مع حاسوب أو لوح إلكتروني من الفئة العادية أو الضعيفة عكس الهاتف الذكي.

الجدول رقم 07: يبين المكان الذي يفضل فيه المبحوثين لعب لعبة بابجي:

الإجابة / المتغيرات		المنزل		خارج المنزل مع الأصدقاء		المقهى		المجموع	
		ك	%	ك	%	ك	%	ك	%
الجنس	ذكر	48	%75,0	4	%3,6	4	%6,3%	56	%87,5
	أنثى	0	%0	8	%12,5	0	%0	8	%12,5
	المجموع	4	%6,3	56	87,5%	4	%6,3%	64	%100
المستوى التعليمي	أولى ثانوي	24	%37,5	8	%12,5	4	%6,3	36	%56,3
	ثانية ثانوي	7	%10,9	13	%20,3	8	%12,5	28	%43,8
	المجموع	31	%48,4	21	%32,8	12	%18,8	64	%100
متغير السن	16 سنة	7	%10,9	4	%6,3	2	%3,1	13	%20,3
	17 سنة	7	%10,9	4	%4	2	%3,1	13	%20,3
	18 سنة	4	%4	2	%3,1	2	%3,1	8	%12,5
	19 سنة	6	%0	6	%23,4	4	%6,3	16	%25
	20 سنة	7	%10,9	5	%7,8	2	%3,1	14	%21,9
	المجموع	31	%48,4	21	%32,8	12	%18,8	64	%100

من خلال الجدول أعلاه، نلاحظ أن المكان المفضل لدى لاعبي pubg هو المنزل، ذلك لحصول الإختيار على نسبة 48,4%، يليها الخيار الثاني في الخارج مع الأصدقاء بنسبة 32،8 % ما يقابلها 21 تكرار ثم في الأخير اللعب في المقهى بنسبة 18،8

%، كما نلاحظ أن نسبة 100% من فئة الإناث وقعت على تفضيل اللعب في الخارج مع الأصدقاء في حين أن أكبر فئة من الذكور وبنسبة 75% كان تفضيلهم للعب في المنزل والذي يمكننا تفسيره بأن تدفق الأنترنت في المنزل أكبر وأقوى من استخدام خدمة الأنترنت الجيل الرابع مثلا، وبما أن اللعبة تتطلب جوا من الهدوء والإبتعاد عن الضوضاء فالمنزل يعتبر أحسن مكان لهذه الخاصية، كما أن هناك شريحة من المستخدمين تفضل اللعب بالكومبيوتر ما يحتم عليها الجلوس بالمنزل وعدم الخروج للعب بالخارج، وهو الشيء الذي لا يشكل الفارق بين اللاعبين، لأن المنصة توفر مجموعة كبيرة من الاستخدامات التي تسهل عملية التفاعل والتواصل بين اللاعبين، والتي من بينها خدمة الإتصال بالصوت والكتابة إذا كان لديهم مجموعة خاصة.

الجدول رقم 08: يبين مع من يفضل المبحوثين لعب لعبة بابجي:

الإجابة / المتغيرات		اللعب بمفردك		اللعب الجماعي (أصدقاء تعرفهم)		اللعب الجماعي (أصدقاء لا تعرفهم)		على حسب المزاج		المجموع	
		ك	%	ك	%	ك	%	ك	%	ك	%
الجنس	ذكر	8	%12,5	44	%75,0	0	%0	4	6,3%	56	87,5%
	أنثى	3	%4,7	1	%12,5	4	%6,3%	04	6,3%	8	12,5
	المجموع	11	%17,2	45	70,3%	4	%6,3%	64	%100	64	%100
السن	16 سنة	2	%18,2	10	%22,2	1	%25	0	%0	13	%20,3
	17 سنة	2	%18,2	7	%15,6	2	%50	2	%50	13	%20,3
	18 سنة	1	%9,1	7	%15,6	0	%0	0	%0	8	%12,5
	19 سنة	4	%36,4	12	%26,7	0	%0	0	%0	16	%25
	20 سنة	2	%18,2	9	%20	1	%25	2	%50	14	%21,9
	المجموع	11	%100	45	%100	4	%100	4	%100	64	100%
المستوى التعليمي	أولى ثانوي	4	%6,3	24	%37,5	4	6,3%	4	%6,3	36	%56,3
	ثانية ثانوي	7	%10,9	21	%32,8	0	0%	0	0%	28	%43,8
	المجموع	11	%17,2	45	70,3%	4	%6,3%	4	%6,3%	64	%100

نلاحظ من خلال الجدول رقم (8) طريقة اللعب التي يفضلها المبحوثين (أفراد عينة الدراسة) لعبة بابجي، إذ تبين لنا أن نسبة 70.3% من المبحوثين يفضلون اللعب الجماعي مع أصدقاءهم الحقيقيين، في حين قسم باقي النسب على اللعب بمفردك بنسبة 17.2% يليه تساوي بين اللعب مع الأصدقاء لا تعرفهم وعلى حسب المزاج بنفس النسبة وهي جد ضئيلة قدرت ب 6.3%، في حين تبين أن نسبة من الإناث تفضل اللعب الجماعي لاكن مع أصدقاء لا تعرفهم والتي نفسرها بأن لهذه الشريحة حاجات ورغبات مماثلة لرغبات الذكور لكن هناك إختلاف في الأسس وطريقة تلبية هذه الحاجات وإشباعها، أي أن متلقي هذه اللعبة يرون فيها إشباعا لحاجياتهم بإختلافها وطريقة اللعب تختلف وفقا لطريقة وعقيدة المتلقي وليس اللعبة هي

من تفرض عليه ذلك، فاللعبة تحمل ضمنيا العديد من الأنساق للعب بحسب شخصيات اللاعبين وطرق اللعب لديهم، لذلك الأصدقاء هم الأقرب إلى نسق اللعب القائم.

الجدول رقم 09: يبين معايير إختيار المبحوثين لشريكهم في لعبة بابجي:

الإجابة / المتغيرات		أن يكون يتكلم نفس لغتك		أن يكون من نفس الجنس		ان يكون صديق لك		لا يهم من يشاركك		شريك عشوائي		المجموع	
		ك	%	ك	%	ك	%	ك	%	ك	%	ك	%
الجنس	ذكر	20	%31,3	8	%12,5	20	%18,8	8	%12,5	0	%0	56	%87,5
	أنثى	0	%0	0	%0	3	%4,7	1	%1,6	4	%6,3	8	%12,5
	المجموع	20	31,3%	8	%12,5	23	%35,9	9	%14,1	4	%6,3	64	%100
السن	16	5	%25	2	%25	3	%13	2	%22,2	1	%25	13	%20,3
	17	4	%20	1	%12,5	4	%17,4	2	%22,2	2	%50	13	%20,3
	18	2	%10	1	%12,5	4	%17,4	1	%11,1	0	%0	8	%12,5
	19	3	%15	3	%37,5	8	%34,8	2	%22,2	0	%0	16	%25
	20	6	%25	1	%12,5	4	%17,4	2	%22,2	1	%25	14	%21,9
	المجموع	20	%30	8	%100	23	%100	9	%100	4	%100	64	%100
المستوى التعليمي	أولى ثانوي	12	%12,5	4	%6,3	12	18,8%	4	%6,3	4	%6,3	36	%56,3
	ثانية ثانوي	8	12,5%	4	%6,3	11	%17,2	5	%7,8	0	%0	28	%43,8
	المجموع	20	%31,3	8	%12,5	23	%35,9	9	%14,1	4	%6,3	64	%100

نلاحظ من خلال الجدول رقم (9) معايير إختيار الشريك في لعبة بابجي محصور بين إختيارين أن يكون صديق لك وأن يتكلم نفس اللغة ذلك لتقارب نفس النتائج المتحصل عليها 35.9% و31.5%، في حين أن هناك من لا يهمه من يشاركه اللعب لأن هدفه هو إشباع رغبته في اللعب والذي يمثل 9 تكرارات ما يقابلها نسبة 14.1%، ثم 8تكرارات

و12.5% لأن يكون من نفس الجنس وفي الأخير الشريك العشوائي ب 6.3%، ومما سبق يمكننا أن نستنتج أن اللعب في لعبة بابجي هو إختياري بالنسبة للاعب وأن الاعبين نفسهم هم من يتحكمون ويحددون الصورة الحقيقية لإستخدام هذه اللعبة، ولا يقومون بالتعرض للوسائل تلقائيا، بل هو المسؤول عن طبيعة الاستخدام وفقا لما يتماشى معه، وإختيار الشريك إرتكز على معيار اللغة و الصداقة كثيرا، لأن هذان العاملان يعتبران أصلا أول عوامل الجذب للمراهقين لإستخدام اللعبة، فالمماثلة والتشابه مع أفراد المجتمع من صفات مرحلة المراهقة.

الجدول رقم 10: يبين من أجل ماذا يلعب المبحوثين لعبة بابجي:

الإجابة / المتغيرات		التسلية والترفيه		قضاء وقت الفراغ		حب المنافسة والتحدي		الاطلاع على ثقافات الآخرين		المجموع	
		ك	%	ك	%	ك	%	ك	%	ك	%
الجنس	ذكر	28	%43,8	16	%25	8	%12,5	4	%6,3	56	%87,5
	أنثى	0	%0	0	%0	4	%6,3	4	%6,3	8	%12,5
	المجموع	28	%43,8	16	%25	12	%18,8	8	%12,5	64	%100
متغير السن	16 سنة	4	%6,3	4	%6,3%	3	%4,7	2	%3,1	13	%20,3
	17 سنة	9	%14,1	1	%1,6	1	%1,6	2	%3,1	13	%20,3
	18 سنة	2	%3,1	3	%4,7	2	%3,1	1	%1,6	8	%12,5
	19 سنة	3	%4,7	7	%10,9	4	%6,3	2	%3,1	16	%25
	20 سنة	10	%15,6	1	%1,6	2	%3,1	1	%1,6	14	%21,9
	المجموع	28	%43,8	16	%25	12	%18,8	8	%12,5	64	%100
المستوى التعليمي	أولى ثانوي	20	%71,4	8	%50	4	%33,3	4	%50	36	%56,3
	ثانية ثانوي	8	%28,6	8	%50	8	%66,7	4	%50	28	%43,7
	المجموع	28	%100	16	%100	12	%100	8	%100	64	%100

من خلال الجدول أعلاه، نلاحظ ان الهدف الرئيسي من لعب لعبة بابجي هو التسلية والترفيه بنسبة 43.8% والتي تقدر ب 28 تكرار، يليها مباشرة قضاء وقت الفراغ بنسبة 12.5% ثم حب المنافسة والتحدي ب 18.8% والإطلاع على ثقافات أخرى ب 12.5%، ومنه نستنتج أن الجمهور المتلقي للعبة له دور كبير في تحديد أهداف التعرض لمثل هذه الألعاب الحربية ولم تفرض عليه، أي أن تلقيه لمثل هذه المحتويات هدفها الأول التسلية والترفيه وهو من يحدد كيف يستخدم الوسيلة ومن أجل ماذا يستخدمها وليس العكس، خصوصا أن المرحلة العمرية تلعب دورا هاما في سلوك اللعب والغرض الترفيهي منه، أما بالنسبة لوقت الفراغ أيضا يشير هذا الخيار إلى أن المراهق يستغل الأوقات الشاغرة بلعب اللعبة واعتبارها نوع جيد من الممارسة في تلك الأوقات، أما المنافسة وتبادل الثقافات لا يلقى أهمية بالغة لدى المراهق و يعتبرها إشباعات ثانوية.

الجدول رقم (11): يبين الأشياء التي تجذب المبحوثين أثناء إستخدامهم للعبة بابجي:

الإجابة / المتغيرات		اللغة المستخدمة		متعة الفوز		شخصيات اللعبة		وجود عنصر الإثارة		المجموع	
		ك	%	ك	%	ك	%	ك	%	ك	%
الجنس	ذكر	0	%0	36	%56,3	8	%12,5	12	%18,8	56	%87,5
	أنثى	8	%12,5	0	%0	0	%0	0	%0	8	%12,5
	المجموع	8	%12,5	36	%56,3	8	%12,5	12	%18,8	64	%100
السن	16	1	%12,5	9	%25	0	%0	3	%25	13	%20,3
	17	2	%25,5	4	%11,1	4	50%	3	%25	13	%20,3
	18	1	%12,5	6	%16,7	0	%0	1	%8,3	8	%12,5
	19	3	%37,5	12	%33,3	0	%0	1	%8,3	16	%25
	20	1	%12,5	5	%13,9	4	%50	4	%33,3	14	%21,9
	المجموع	8	%100	36	%100	8	%100	12	%100	64	%100
المستوى التعليمي	أولى ثانوي	4	%50	12	%33,3	8	%100	12	%100	36	%56,3
	ثانية ثانوي	4	%50	24	%66,7	0	%0	0	%0	28	%43,7
	المجموع	8	%100	36	%100	8	%100	12	%100	64	%100

نلاحظ من خلال الجدول رقم (11) أن من بين أهم الأشياء التي تجذب المبحوثين (أفراد العينة) أثناء إستخدامهم للعبة بابجي حسب ما أشارت لها النتائج هي متعة الفوز المقدرة ب 56.3%، في حين نجد أن الإناث تجذبهم اللغة المستخدمة والمقدرة بنسبة 12.5% وهذا الإختلاف يعود إلى سبب حب الذكور لحب الإنتصار وتحقيق الفوز في المجالات المتوفرة أمامهم فهذا ما يشعرهم بالسعادة والسرور والرغبة في زيادة اللعب، وخيار شخصيات اللعبة فهو احتمال ضعيف مقارنة بتخصيص بابجي عن باقي الألعاب الإلكترونية الأخرى، فكلها توفر العديد من الشخصيات وأيضا خيار الإثارة التي تعتبر حافزا غير قوي لجذب الذكور قدر

ما تعتبر عامل ذاتي لدى البعض منهم. أما بالنسبة للبنات فيعود سبب إختيارهم اللغة المستخدمة هو حبهم لتعلم وتزويد رصيدهم اللغوي والمعرفي باعتبار أن لعبة بابجي يلعبها مختلف أنحاء العالم وهذا ما يجعلها تحتوي على العديد من اللغات، ومنه نرى أن الدوافع المحفزة للفرد لإختيار هذه اللعبة تحديدا تكمن في الدوافع العاطفية ودافع التخلص من التوتر وهذا يؤكد ما توصلت له دراسة –MAX SJOBOM–.

الجدول رقم 12: يبين الشعور الذي ينتاب المبحوثين أثناء تعرضهم للعبة بابجي:

الإجابة / المتغيرات		الفرح والسرور		القلق والتوتر		الحماس والحيوية		الغضب والنرفزة		المجموع	
		ك	%	ك	%	ك	%	ك	%	ك	%
الجنس	ذكر	8	%12,5	16	%25	28	%43,8	4	%6,3	56	%87,5
	أنثى	0	%0	0	%0	8	%12,5	0	%0	8	%12,5
	المجموع	8	%12,5	16	%25	36	%56,3	4	%6,3	64	%100
السن	16	1	%12,5	3	%18,8	9	%25	0	%0	13	%20,3
	17	4	%50	0	%0	7	%19,4	2	%50	13	%20,3
	18	0	%0	4	%25	4	%11,1	0	%0	8	%12,5
	19	0	%0	6	%37,5	10	%27,8	0	%0	16	%25
	20	3	%37,5	3	%18,8	6	%16,7	2	%50	14	%21,9
	المجموع	8	%100	16	%100	36	%100	4	%100	64	%100
المستوى التعليمي	أولى ثانوي	8	%100	4	%25	20	%56,6	4	%100	36	%56,3
	ثانية ثانوي	0	%0	12	%75	16	%44,4	0	%0	28	%43,7
	المجموع	8	100	16	%100	36	%100	4	%100	64	%100

نلاحظ من خلال الجدول أعلاه أن الشعور الذي ينتاب أفراد العينة أثناء تعرضهم للعبة بابجي هو الحماس والحيوية والمقدرة بنسبة 56.3% المقسمة بين الذكور بنسبة 43.8 % أما بالنسبة للإناث فهي تقدر ب 12.5% وهذا يعود إلى مدى إرتباط أفراد العينة باللعب وحب

الفوز إضافة الإثارة والتشويق الذي يخلق لهم جو من الحماس الذي يدفع باللاعب إلى الإنغماس والغوص في مجريات اللعبة، ثم يليها 25% باختيارهم القلق والتوتر وذلك ناتج عن تخوفهم من الخسارة أمام الخصم، وفي الأخير نجد الغضب والنرفزة التي تعتبر كأقل نسبة والمقدرة ب 6.3%، ومن خلال هذا نستنتج أن في حال إختيار المتلقي لطريقة التلقي هو من يفرض ما قد يتعرض له ويتأثر به في حين إن لم يقم بذلك يكون هناك إحتمالية تأثير لعبة بابجي على المبحوثين وهنا تكون قد إنتقلنا من ما يفعله المبحوثين باللعبة إلى ما تفعله اللعبة بالمبحوثين، فالعلاقة شبيهة بالمرض إن إخترت معالجته ستتحكم به، وإن تركته سيؤثر عليك ويتحكم بك، والحالتان الفرح والغضب تعدان مجرد حالات آنية تتماشى مع ما يحدث في اللعبة أو يمكن إعتبارهما نتائج نفسية مقترنة بنتائج اللعبة، والتأثير لا يكون مستمر بل متوافق تفاعليا مع توقيت اللعب .

الجدول رقم 13: يبين شعور المبحوثين عند الخسارة في لعبة بابجي:

المتغيرات / الإجابة		التوقف عن اللعب		الإحباط		الإستمرار في اللعبة الى غاية الفوز		التوقف عن اللعب ثم تعود مرة أخرى		المجموع	
		ك	%	ك	%	ك	%	ك	%	ك	%
الجنس	ذكر	8	%100	36	%90	8	%100	4	%50	56	%87,5
	أنثى	0	%0	4	%10	0	%0	4	%50	8	%12,5
	المجموع	8	%100	40	%100	8	%100	8	%100	64	%100
متغير السن	16 سنة	1	%1,6	3	%4,7	9	%14,1	0	%0	13	%20,3
	17 سنة	4	%6,3	0	%0	7	%10,9	2	%3,1	13	%20,3
	18 سنة	0	%0	4	%6,3	4	%6,3	0	%0	8	%12,5
	19 سنة	0	%0	6	%9,4	10	%15,6	0	%0	16	%25
	20 سنة	3	%4,7	3	%4,7	6	%9,4	2	%3,1	14	%21,9
	المجموع	8	%12,5	16	%25	36	%56,3	4	%6,3	64	%100
المستوى التعليمي	أولى ثانوي	4	%50	16	%40	8	%100	8	%100	36	%56,3
	ثانية ثانوي	4	%50	24	%60	0	%0	0	%0	28	%43,7
	المجموع	8	%100	40	%100	8	%100	8	%100	64	%100

نلاحظ من خلال هذا الجدول التالي أن طريقة تعويض المبحوثين للخسارة في اللعبة تكون عن طريق الإستمرار في اللعبة إلى غاية الفوز ذلك بنسبة 56.3% والتي حظيت بأعلى نسبة عند كل الأعمار 16سنة بنسبة 14.1% و17سنة بنسبة 10.9% و18سنة بنسبة 6.3% و19سنة بنسبة 15.6% و20سنة بنسبة 9.4%، والذي يوضح لنا أن أهم الإشباعات التي يسعى المتلقي للحصول عليها عن طريق لعبة بابجي هي تحقيق الوجود الإفتراضي "VIRLUAL PRESENCE" والسعي إلى فرض نفسه، عكس البيئة المادية التي هو فيها،

فغالبية المراهقين يعتبرون التواجد في اللعبة ومواصلتها لتحقيق الإنتصارات هو الهدف الأساسي فالخروج عند الخسارة غير محبذ، وهذا لا ينفي أن الإحساس بالإحباط والخيبة غير موجودين، لأنها طبيعة النفس البشرية التي تحاول إثبات نفسها والخسارة تعتبر الفعل المعادي أو عامل الضغط لهذه الطبيعة. هذا وأن اللعبة تقدم خاصية إكمال مشاهدة الجولة من منظور اللاعب الفائز في المعركة الأخيرة مع المهزوم، أي عند موت الشخصية الإفتراضية للاعب يستطيع الإنتقال إلى وضع المشاهد ليحاول إكتساب مهارات أكثر بغرض التعلم من الأخطاء وتوظيفها في النزالات القادمة.

الجدول رقم 14: يبين شعور اللاعبين عند التوقف عن لعب لعبة بابجي:

المتغيرات	الإجابة	آثار نفسية		آثار جسدية		آثار معرفية		آثار سلوكية		المجموع	
		ك	%	ك	%	ك	%	ك	%	ك	%
الجنس	ذكر	20	%31,3	16	%25	8	%12,5	12	%18,8	56	%87,5
	أنثى	1	%1,6	7	%10,9	0	%0	0	%0	8	%12,5
	المجموع	21	32,8%	23	%35,9	8	%12,5	12	%18,8	64	%100
السن	16	5	%23,8	3	%13	3	%37,5	2	%16,7	13	%20,3
	17	4	%19	4	%17,4	1	%12,5	4	%33,3	13	%20,3
	18	3	%14,3	3	%13	1	%12,5	1	%8,3	8	%12,5
	19	5	%23,8	7	%30,4	2	%25	2	%16,7	16	%25
	20	4	%19	6	%26,1	1	%12,5	3	%25	14	%21,9
	المجموع	21	%100	23	%100	8	%100	12	%100	64	%100
المستوى التعليمي	أولى ثانوي	8	%38,1	12	%52,2	4	%50	12	%100	36	%56,3
	ثانية ثانوي	13	%61,9	11	%47,8	4	%50	0	%0	28	%43,7
	المجموع	21	%100	23	%100	8	%100	12	%100	64	%100

نلاحظ من خلال الجدول رقم (14) أن كلا من الجنسين يشعران عند التوقف عن لعب لعبة بابجي بآثار جسدية المقدرة ب 35.9%، والتي قدرت عند الذكور ب 25% أما بالنسبة للإناث فقد قدرت ب 10.9% ، في حين كان الشعور بالآثار النفسية بالنسبة للذكور مقدرة ب 32.3%، في حين جاءت الإناث ب 1.6%، كما نجد ان إجابات المبحوثين خاصة الذكور قد قاموا باختيارهم الآثار المعرفية والمقدرة ب 12.5% إضافة إلى الآثار سلوكية بنسبة 18.8%، ومن خلال هذا نستنتج ان إحتمال تأثير لعبة بابجي على الجانب الجسدي لدى المبحوثين وخاصة عند الذكور وهذا يعود إلى طول المدة التي يقضونها في اللعب والتركيز فيها مما ينتج عنها آلام في الرقبة واليد ونقص في الرؤية وغيرها من الأعراض الأخرى، أما بخصوص الجانب النفسي فهو إحتمال وارد بإعتبار أنهم على علاقة متباينة التأثير والتفاعل مع نتائج اللعبة فيمكن للفوز المتواصل تعديل المزاج، لكن بمجرد توالي الخسارة يمكن أن تسبب إكتئاب أو إحساس بالضعف وهذا نظرا لما يتلقون وهدفهم من اللعب يكون واضح، أما سلوكيا فيكون الفعل من جنس الشعور الذي ينتابهم فيغير من سلوكياتهم أو عاداتهم الأصلية.

المحور الثاني: طبيعة التفاعل في عملية التواصل لدى مستخدمين لعبة بابجي:

الجدول رقم (15): يوضح هذا الجدول اللغة الأكثر إستخداما في لعبة بابجي:

المتغيرات / الإجابة		اللغة العربية		اللغة الإنجليزية		اللغة الفرنسية		المجموع	
		ك	%	ك	%	ك	%	ك	%
الجنس	ذكر	36	%56,3	16	%25	4	%6,3	56	%87,5
	أنثى	3	%7,7	1	%5,9	4	%50	8	%12,5
	المجموع	39	60,9%	17	%26,6	8	%12,5	64	%100
السن	16	7	%17,9	3	%17,6	3	%37,5	13	%20,3
	17	8	%20,5	2	%11,8	3	%37,5	13	%20,3
	18	5	%12,8	3	%17,6	0	%0	8	%12,5
	19	10	%25,6	6	%35,3	0	%0	16	%25
	20	9	%23,1	3	%17,6	2	%25	14	%21,9
	المجموع	39	%100	17	%100	8	%100	64	%100
المستوى التعليمي	أولى ثانوي	24	%61,5	4	%23,5	8	%100	36	%56,3
	ثانية ثانوي	15	%38,5	13	%76,5	0	%0	28	%43,8
	المجموع	39	%100	17	%100	8	%100	64	%100

نرى من خلال الجدول أعلاه ان اللغة الأكثر إستخداما في لعبة لغة بابجي لدى أفراد العينة هي اللغة العربية والتي قدرت بنسبة 60.9%، أما في المرتبة الثانية نجد اللغة الإنجليزية والمقدرة ب 26.6% ، يليها في الأخير اللغة الفرنسية بنسبة 12.5%، ومنه نستنتج أن عملية التفاعل والتواصل بين اللاعبين في لعبة بابجي تتم بواسطة اللغة العربية أكثر من اللغات الأخرى بإعتبار أن اللغة العربية هي اللغة الأم التي يتحدث بها المبحوثين من جهة ومن جهة أخرى نجد أن أفراد العينة يلعبون مع أصدقاهم أكثر من لعبهم مع

الأجانب الذين يتحدثون لغة أخرى غير اللغة العربية وهذا ما قد يفسر بأن العامل المؤثر في ذلك هو التنشـــئة الاجتماعية للفرد والوعي الكافي للمبحوثين أثناء اللعب، أما الإجابات التي إختصت باللغتين الفرنسية والإنجليزية لدى بعض المراهقين يرجع إلى التأثر بالثقافات الغربية ولغاتهم وبغرض إشباع النفس والتشبه بالآخر يجد المراهق نفسه يستخدم اللغات الأجنبية، خصـــوصـــا مع إرتباط المرحلة العمرية ببداية الوعي بظاهرة الهجرة غير الشـــرعية وكذلك المقارنة بين الفوارق الإجتماعية .

الجدول رقم (16): يبين هل تؤثر اللغة الموظفة بين اللاعبين في لعبة بابجي على لغة الأصلية التي يتحدث بها المبحوثين:

الإجابة / المتغيرات		دائما		احيانا		نادرا		المجموع	
		ك	%	ك	%	ك	%	ك	%
الجنس	ذكر	8	%100	28	%82,4	20	%90,9	56	%87,5
	أنثى	0	%0	6	%17,6	2	%9,1	2	%12,5
	المجموع	8	%100	34	%100	22	%100	58	%100
متغير السن	16 سنة	1	%1,6	9	%14,1	3	%4,7	13	%20,3
	17 سنة	4	%6,3	5	%7,8	4	%6,3	13	%20,3
	18 سنة	0	%0	6	%9,4	2	%3,1	8	%12,5
	19 سنة	0	%0	9	%26,5	7	%31,8	16	%25
	20 سنة	3	%4,7	5	%7,8	6	%9,4	14	%21,9
	المجموع	8	%12,5	34	%53,1	22	%34,4	64	%100
المستوى التعليمي	أولى ثانوي	8	%100	16	%47,1	12	%54,5	36	%56,3
	ثانية ثانوي	0	%0	18	%52,9	10	%45,5	28	%43,7
	المجموع	8	%100	34	%100	22	%100	64	%100

نلاحظ من خلال الجدول أعلاه إن كانت اللغة الموظفة بين اللاعبين في لعبة بابجي تأثير على لغة الأصلية لأفراد العينة أو لا، حيث أوضحت النتائج ان أغلب المبحوثين أجابوا ب "أحيانا" وذلك بنسبة53.1%، يليها نادرا بنسبة 34.4%، وفي الأخير نجد إجابات المبحوثين كانت ب "دائما" والمقدرة ب 12.5%، ومنه نستنتج ان اللعبة (لعبة بابجي) قد تؤثر على اللغة الأصلية للاعب (أفراد العينة)، حيث يقوم هذا الأخير بإكتساب لغة ورموز جديدة ويتبناها بفعل التكرار الدائم لها، بإعتبار ان اللغة من أهم النقاط التي تساعد على التواصل والتفاعل بين اللاعبين، ونجد حوالي ثلثي أفراد العينة متؤثرين باللغة الموظفة بشكل أو آخر وبما أن الدراسة في سنة 2023 فقد بدأ ظهور لغة عالمية جديدة من صنيع الألعاب الإلكترونية، تحتوي على مصطلحات تواصلية مشكلة من الفرنسية أو الإنجليزية غالبا، يفهمها الممارسون والهواة للألعاب خاصة بابجي مثال ذلك Drop إنزال جوي Loot ذخيرة وأسلحة وGG تعني عمل جيد أو أحسنت، والعديد من المصطلحات الأخرى المشابهة لها .

الجدول رقم (17): يبين هل تعرض المبحوثين لعائق إختلاف اللغة او اللهجة أثناء تواصلهم مع الآخرين في لعبة بابجي:

المتغيرات	الإجابة	احيانا		كثيرا		نادرا		ابدا		المجموع	
		ك	%	ك	%	ك	%	ك	%	ك	%
الجنس	ذكر	16	%25	12	%18,8	12	%18,8	16	%25	56	%87,5
	أنثى	1	%1.6	2	%3,1	5	%7,8	0	%0	8	%12,5
	المجموع	17	26,6%	14	%21,9	17	%26,6	16	%25	64	%100
السن	16	4	%23,5	3	%21,4	3	%17,6	3	%18,8	13	%20,3
	17	4	%23,5	2	%14,3	5	%29,4	2	%12,5	13	%20,3
	18	1	%6	3	%21,4	1	%6	3	%18,8	8	%12,5
	19	4	%23,5	4	%28,6	4	%23,5	4	%25	16	%25
	20	4	%23,5	2	%14,3	4	%23,5	4	%25	14	%21,9
	المجموع	17	%100	14	%100	17	%100	14	100%	64	%100
المستوى التعليمي	أولى ثانوي	12	%70,6	4	%28,6	12	%70,6	8	%50	36	%56,3
	ثانية ثانوي	5	%29,4	10	%71,4	5	%29,9	8	%50	28	%43,7
	المجموع	17	%100	14	%100	17	%100	16	%100	64	%100

نلاحظ من خلال الجدول أعلاه إن كان قد تعرض المبحوثين لعائق إختلاف اللغة أو اللهجة أثناء تواصلهم مع الآخرين في لعبة بابجي، حيث أوضحت النتائج أن أعلى نسبة لإجابات المبحوثين كانت ب "أحيانا" والتي قدرت ب 26.6% منها نسبة 25% ذكور و1.6% بالنسبة للإناث وهذا ما يعادل إقتراح "نادرا" ولكن تختلف نسبة الإجابات عند كل من الذكور والإناث حيث نجد 18.8% ذكور و7.8% إناث، ثم يليها "أبدا" بنسبة 25% لنصل إلى أدنى نسبة حول إجابات أفراد العينة ب "كثيرا" بنسبة 21.9%، ومنه نستنتج أن اللغة المستخدمة في اللعب لا تشكل أي عائق أمام المبحوثين أثناء تواصلهم خلال لعبة بابجي وهذا يعود إلى أن معظم اللاعبين لا يهمهم اللغة أو اللهجة التي يتحدث بها لآخرين بقدر ما يهمهم طريقة

اللعب من جهة وتحقيق الفوز من جهة أخرى، رغم أن اللغة تعتبر من أهم نقاط للتفاعل، لكن بالرغم من هذا هناك بعض الملاحظات بخصوص اللغة ويعتقد هنا بأن السيرفر في اللعبة أوسع من ألعاب أخرى، أي يشتمل على العديد من البلدان واللاعبين باختلاف لغاتهم كالتركية والهندية والذي يعتبر عاملا لخلق بعض الصعوبات التواصلية، لكن يلجئون إلى إشعارات وإخطارات اللعبة لتجاوز هذه الصعوبة .

الجدول رقم (18): يبين نوع اللغة التي يستخدمها المبحوثين في التواصل مع أصدقائهم أثناء ممارستهم لعبة بابجي:

الإجابة / المتغيرات		استخدام العامية		استخدام اللغة العربية الفصحى		لغات أجنبية (فرنسية، إنجليزية)		دمج بين اللغة العربية واللغات الأخرى		المجموع	
		ك	%	ك	%	ك	%	ك	%	ك	%
الجنس	ذكر	32	%50	20	%31,3	0	%0	4	%6,3	56	%87,5
	أنثى	2	%3,1	5	%7,8	1	%1,6	0	%0	8	%12,5
	المجموع	34	53,1%	25	%39,1	1	%1,6	4	%6,3	64	%100
السن	16	8	%23,5	5	%20	0	%0	0	%0	13	%20,3
	17	8	%23,5	5	%20	0	%0	0	%0	13	%20,3
	18	3	%8,8	3	%12	1	%100	1	%25	8	%12,5
	19	7	%20,6	8	%32	0	%0	1	%25	16	%25
	20	8	%23,5	4	%16	0	%0	2	%50	14	%21,9
	المجموع	34	%100	25	%100	1	%100	4	%100	64	%100
المستوى التعليمي	أولى ثانوي	15	%47,1	15	%64	0	%0	4	%100	36	%56,3
	ثانية ثانوي	18	%52,9	9	%36	1	%100	0	%0	28	%43,7
	المجموع	34	%100	25	%100	1	%100	4	%100	64	%100

نلاحظ من خلال الجدول رقم (18) أن اللغة الأكثر إســـتخداما في لعبة بابجي لدى المبحوثين نجد اللغة العامية لحصــولها على نســبة 53.1%، تليها مباشــرة اســتخدام اللغة العربية الفصـــحى والتي قدرت حســب إجابات المبحوثين ب 39.1%، تليها الدمج بين اللغة العربية واللغات الأخرى والقدرة بنسـبة 6.3%، وفي الأخير نجد اللغات الأجنبية ب 1.6%، كما نشير بأن نسبة إختيار الذكور الأعلى كانت للغة العامية في حين عند الإناث فقد كانت أكبر نسـبة هي اللغة العربية الفصـحى، ومنه نسـتنتج من خلالها أن اللغة المتفق عليها هي اللغة العامية والتي نفســـر من خلالها أن العملية الإتصـــالية تكون أكثر فعالية من خلال إســتخدام الرموز والمصــطلحات المتفق عليها من طرف اللاعبين، كما أن بعدها الفصـــحة وهذا ما يحدث بين اللاعبين العرب حيث أن العامية تشـــكل (اللهجة) وليس اللغة، لذلك يكون اللجوء في التواصل إلى العربية الفصحة، وكلغات أخرى لا تستعمل كثيرا نظرا لمعايير إختيار شريك يتحدث نفس اللغة (العربية) .

الجدول رقم(19): يبين إجابات المبحوثين حول ما إن كان محتوى ومضمون لعبة بابجي مضمونا جذابا:

الإجابة / المتغيرات		نعم		لا		أحيانا		المجموع	
		ك	%	ك	%	ك	%	ك	%
الجنس	ذكر	24	%37,5	12	%18,8	20	%18,8	56	%87,5
	أنثى	6	%9,4	2	%3,1	0	%0	8	%12,5
	المجموع	30	46,9%	14	%21,9	20	%31,3	64	%100
السن	16	6	%20	3	%21,4	4	%20	13	%20,3
	17	8	%26,7	0	%0	5	%25	13	%20,3
	18	2	%6,7	4	%28,6	2	%10	8	%12,5
	19	7	%23,3	6	%42,9	3	%15	16	%25
	20	7	%23,3	1	%7,1	6	%30	14	%21,9
	المجموع	30	%100	14	%100	20	%100	64	%100
المستوى التعليمي	أولى ثانوي	20	%31,3	0	%0	16	25%	36	%56,3
	ثانية ثانوي	10	15,6%	14	%21,9	4	%6,3	28	%43,8
	المجموع	30	%46,9	14	%21,9	20	%31,3	64	%100

من خلال الجدول أعلاه نلاحظ ما إن كان محتوى ومضـــمون لعبة بابجي جذابا في نظر المبحوثين أو لا، حيث أوضـــحت النتائج أن أعلى نســبة لإجابات المبحوثين قدرت ب 46.9%، منها نسبة37.5% ذكور و9.4%إناث، يليها إجابات المبحوثين ب "أحيانا" بنسبة 31.3%، وفي الأخير نجد 21.9% كأقل نســـبة تم إختيارها من قبل أفراد العينة، أما فيما يخص إجابات المبحوثين على المستوى التعليمي فإننا نجد أعلى نسبة كانت ب "نعم" والتي يمثلها المبحوثين ذوي المستوى أولى ثانوي والتي قدرت بنسبة 31.3%، أما بالنسبة لإجابات المبحوثين ب "أحيانا" فقد قدرت ب25% لمستوى سنة أولى ثانوي و6.3% بالنسبة لإجابات

المبحوثين ثانية ثانوي ،وفي الأخير نجد إجابات المبحوثين المتمدرسين في السنة ثانية ثانوي ب "لا" بنسبة21.9%، ومن هذا يمكننا ان نستنتج بأن محتوى ومضمون لعبة بابجي تأثير على اللاعبين والذي يعود إلى الجانب الجمالي من مؤثرات بصرية وسمعية كالموسيقى وكذلك تناسق في الألوان وجودة ونوعية الصورة من جهة ومن جهة أخرى التحديث والتجديد في نمط اللعبة مما تجعل من الاعب في أكثر إعجابا وإنبهارا باللعبة من خلال تفاصيلها، كما أن الأحداث باللعبة وإرتباطها بالواقع المعاش وكذا الخرائط داخل اللعبة المستوحاة من أماكن حقيقية تعد محتوى جذاب لأذهان المبحوثين (المراهقين) .

الجدول رقم (20): يبين فيما يساهم تعدد اللغات في لعبة بابجي لدى المبحوثين:

الإجابة / المتغيرات		اكتساب لغات أجنبية جديدة		تنمية مهارات الكلام		اكتساب تفافات غربية جديدة		معلومات اكتساب جديدة		المجموع	
		ك	%	ك	%	ك	%	ك	%	ك	%
الجنس	ذكر	12	%18,8	20	%31,3	4	%6,3	20	%31,3	56	%87,5
	أنثى	4	%6,3	0	%0	1	%1,6	3	4,7%	8	%12,5
	المجموع	16	25%	20	%31,3	5	%7,8	23	%35,9	64	%100
السن	16	3	%18,8	4	%20	1	%20	5	%21,7	13	%20,3
	17	6	%37,7	3	%15	0	%0	4	%17,4	13	%20,3
	18	1	%6,3	3	%15	1	%20	3	%13	8	%12,5
	19	1	%6,3	6	%30	3	%60	6	%26,1	16	%25
	20	5	%31,3	4	%20	0	%0	5	%21,7	14	%21,9
	المجموع	16	%100	20	%100	5	%100	23	%100	64	%100
المستوى التعليمي	أولى ثانوي	12	%75	12	%60	0	%0	12	%52,2	36	%56,3
	ثانية ثانوي	4	%25	8	%40	5	%100	11	%47,8	28	%34,7
	المجموع	16	%100	20	%100	5	%100	23	%100	64	%100

نلاحظ من خلال الجدول أعلاه أن تعدد اللغات في لعبة بابجي قد ساهم بدرجة كبيرة في إكتساب الأفراد لمعلومات جديدة وتنمية مهارات الكلام، حيث حصلت الأولى على نسبة 35.9% منها 31.3% ذكور و4.7% إناث، أما الثانية فقد قدرت ب 31.3%، يليها أدنى نسبة والمتمثلة ب25% علما ان نسبة الذكور في عينة الدراسة تمثل أكبر نسبة من الإناث وهذا يعود إلى نمط اللعبة، منه نستنتج أن المجتمع ديناميكي وفي تطور مستمر في تقديمه لأنماط جديدة للأفراد، وأن التأثير اللغوي واضح وبارز في حب التعلم والإكتساب لمعلومات ولغات جديدة، كما أيضا تطوير مهارات التواصل مع الغير، بحسب طبيعة الفطرة البشرية المحبة للتطور والتحسن في جميع المجالات .

المحور الثالث: الرموز الإتصالية داخل اللعبة "لعبة بابجي " وتأثيرها على اللغة العربية:

الجدول رقم (21): يبين ما إن كان المبحوثين يعتمدون في لعبة بابجي على إستخدام ألفاظ وكلمات تفهم إلا في سياق اللعبة:

المتغيرات / الإجابة		دائما		احيانا		ابدا		المجموع	
		ك	%	ك	%	ك	%	ك	%
الجنس	ذكر	32	%50	20	%31,3	4	%6,3	56	%87,5
	أنثى	2	%3,1	6	%9,4	0	%0	8	%12,5
	المجموع	34	53,1%	26	%40,6	4	%6,3	64	%100
السن	16	7	%20,6	5	%19,2	1	%25	13	20,3%
	17	6	%17,6	5	%19,2	2	%50	13	%20,3
	18	5	%14,7	3	%11,5	0	%0	8	%12,5
	19	9	26,5%	7	%26,9	0	%0	16	%25
	20	7	%20,6	6	%23,1	1	%25	14	%21,9
	المجموع	34	%100	26	%100	4	%100	64	%100
المستوى التعليمي	أولى ثانوية	16	%47,1	16	%61,5	4	%100	36	%56,3
	ثانية ثانوي	18	%52,9	10	%38,5	0	%0	28	%43,8
	المجموع	34	%100	26	%100	4	%100	64	%100

نلاحظ أن إعتماد اللاعبين في لعبة بابجي على ألفاظ والكلمات التي تفهم في سـياق اللعبة تكون بصـفة دائمة والتي كانت بنسـبة 53.1% منها 50% ذكور و3.1% بالنسـبة للإناث، ثم تأتي إجابات المبحوثين ب "أحيانا" والمقدرة ب 40.6% منها 31.3% ذكور و9.4% إناث أما إجابات المبحوثين ب "أبدا" كانت نادرة بنسـبة 6.3%، ومنه نسـتنتج أن

هذه لعبة بابجي تعتمد على العديد من الرموز والتي تستخدم في سياق اللعب على سبيل المثال نجد كلمة Red zone وتعني أن هناك خطر في هذه المنطقة، والعديد من الألفاظ الأخرى يستخدمها اللاعبين من أجل التفاعل الرمزي فيما بينهم، ك GG السابق ذكرها وRIP كاختصار ل : Rest In Peace كلها تفيد التفاعل الرمزي أثناء العملية التواصلية داخل اللعبة و تأثيرها خارجيا بمواصلة إستعمالها بعد الإنتهاء من اللعبة مع العناصر والأشخاص المخول لهم فهم دلالة اللفظ المستعمل.

الجدول رقم (22): يبين إجابات المبحوثين حول إعتماد لعبة بابجي على عبارات للتشجيع في حالات الفوز والخسارة:

المتغيرات / الإجابة		دائما		أحيانا		أبدا		المجموع	
		ك	%	ك	%	ك	%	ك	%
الجنس	ذكر	28	%100	24	%85,7	4	%50	56	%87,5
	أنثى	0	%0	4	%14,3	4	%50	8	%12,5
	المجموع	28	%100	28	%100	8	%100	64	%100
السن	16	6	%21,4	6	%21,4	1	%12,5	13	%20,3
	17	6	%21,4	6	%21,4	1	%12,5	13	%20,3
	18	4	%14,3	3	%10,7	1	%12,5	8	%12,5
	19	6	%21,4	6	%21,4	4	%50	16	%25
	20	6	%21,4	7	%25	1	%12,5	14	%21,9
	المجموع	28	%100	28	%100	8	%100	64	%100
المستوى التعليمي	أولى ثانوي	16	%25	16	%25	4	6,3%	36	%56,3
	ثانية ثانوي	12	18,8%	12	%18,8	4	%6,3	28	%43,8
	المجموع	28	%43,8	28	%43,8	8	%12,5	64	%100

نلاحظ من خلال الجدول رقم (22) أن أغلب أفراد العينة على كلا المستويين أولى ثانوي وثانية ثانوي قد كانت إجابتهم بأن لعبة بابجي تعتمد دائما على عبارات للتشجيع في حالات الفوز والخسارة بدرجة كبيرة ومقدرة بنسبة 43.8%منها نسبة 25% للمستوى التعليمي أولى ثانوي و18.5% لإجابات مبحوثين ثانية ثانوي، في حين نجد إجابات المبحوثين ب "أحيانا" كانت نفس نسبة إجابات المبحوثين ب "دائما" أما فيما يخص أفراد العينة الذين يرون أن لعبة بابجي لا تعتمد على أبدا على عبارات التشجيع في كلا الحالتين الفوز أو الخسارة يمثلون نسبة 12.5%، وقد يعود إختيار المبحوثين لهذا الإختيار لعدم التركيز جيدا في

العبارات التشـــجيعية التي توظفها اللعبة بقدر إهتمامهم باللعب فقط والفوز بالجولة. ومنه نسـتنتج ان العبارات التشـجيعية التي قد يتلقاها اللاعب في لعبة بابجي قد تؤثر على الذات والأنا، بمعنى إن كانت رموز تدل على الجانب الإيجابي فقد نجدها تنعكس على اللاعب بإيجاب مما تكسبه نسبة من التحفيز والثقة وتزيد في رفع معنوياتهم من اجل الفوز أو إعادة المحاولة من جديد، وما إن كانت سـالبة قد تؤثر كذلك على اللاعب بالسـلب مما يزيد في غضـبه وإرتكابه أفعالا غير مرضـية، وكإسـقاط خاص على اللعبة المختارة فعبارة التشـجيع لحالة الفوز بإشـعار صـوتي !Winner Winner, Chiken Dinner الفائز الفائز عشـاء الدجاج، تبدو عبارة جيدة للثناء على مجهودات الرابح، في حين أن عبارة الخسارة

You ‘Ve been knocked eliminated لقد تم إسـقاطك، ويعتقد أن هذه الأخيرة ذات أثر يميل للسـلبية من جانب الأخصـائيين النفسـيين لاسـيما على فئة المراهقين، حيث تبعث فيهم نوعا من الإحباط الذي ربما قد ينم عن نتائج سلبية أخرى غير محمودة.

الجدول رقم (23): يبين ما إن كان المبحوثين يستخدمون أثناء لعبهم لعبة بابجي مع أصدقائهم رموز وألفاظ لا يفهما إلا هم:

الإجابة / المتغيرات		نعم		لا		المجموع	
		ك	%	ك	%	ك	%
الجنس	ذكر	32	%50	24	%37,5	56	%87,5
	أنثى	4	%6,3	4	%6,3	8	%12,5
	المجموع	36	56,3%	28	%43,8	64	%100
السن	16	6	%16,7	7	%25	13	%20,3
	17	10	%27,8	3	%10,7	13	%20,3
	18	3	%8,3	5	%17,9	8	%12,5
	19	7	%19,4	9	%32,1	16	%25
	20	10	%27,8	4	%14,3	14	%21,9
	المجموع	36	%100	28	%100	64	%100
المستوى التعليمي	أولى ثانوي	28	%77,8	8	%28,6	36	%56,3
	ثانية ثانوي	8	%22,2	20	%71,4	28	%43,7
	المجموع	36	%100	28	%100	64	%100

من خلال الجدول أعلاه نلاحظ ان هناك مجموعة من الرموز والألفاظ التي يستخدمها لاعبي لعبة بابجي مع أصدقائهم والتي لا يفهمها إلا هم وذلك بنسبة 56.3% والتي تعبر عن أكثر من نصف العينة منها50%ذكور و6.3%إناث، في حين نجد أن هناك من لا يستخدمون ذلك والمقدرة إجاباتهم ب 43.8%، ويعود سبب إستخدام المبحوثين أثناء لعبهم مع أصدقائهم رموز وألفاظ لا يفهمها إلا هم للمدة التي يقضوها مع بعضهم في اللعب، ومنه نستنتج ان الإتصال والتفاعل بين هذه الأفراد ولعب الأدوار بفعالية يكون عن طريق جملة من الرموز ذات الدلالة المشتركة بينهم، وهذا ما يحتمه المجال التواصلي المبتكر في بيئة الألعاب

الإلكترونية، على أن يكون المتواصلون بالرموز الجديدة على مستوى إدراكي واحد، وهذا ما يجعلهم مميزين عن غيرهم من اللاعبين العاديين الذين لم يسبق لهم التفاعل مع معطيات اللعبة المدروسة (بابجي) .

الجدول رقم (24): يبين العبارات التي إكتسبها المبحوثين من لعبة بابجي لتعبير عن حالة غضبهم:

المتغيرات / الإجابة		ابتعد عني		سأضربك		سأقتلك		السب والشتم		المجموع	
		ك	%	ك	%	ك	%			ك	%
الجنس	ذكر	4	%100	12	%75	4	%100	36	%90	56	%87,5
	أنثى	0	%0	4	%25	0	%0	4	%10	8	%12,5
	المجموع	4	%100	16	%100	4	%100	40	%100	64	%100
متغير السن	16 سنة	1	%1,6	4	%6,3	1	%1,6	7	%10 ,9	13	%20,3
	17 سنة	2	%3,1	4	%6,3	4	%6,3	7	%10 ,9	13	%20,3
	18 سنة	0	%0	2	%3,6	1	%1,6	5	%7,8	8	%12,5
	19 سنة	0	%0	3	%4,7	2	%3,6	11	%17,2	16	%25
	20 سنة	1	%1,6	3	%4,7	0	%0	10	%15,6	14	%21,9
	المجموع	4	%6,3	16	%25	10	%15,6	40	%62,5	64	%100
المستوى التعليمي	أولى ثانوي	4	%100	8	%50	0	%0	24	%60	36	%56,3
	ثانية ثانوي	0	%0	8	%50	4	%100	16	%40	28	%43,7
	المجموع	4	%100	16	%100	4	%100	40	%100	64	%100

نلاحظ من خلال هذا الجدول، أن من بين أكثر العبارات اتي يكتسبها المبحوثين من لعبة بابجي لتعبير عن غضبهم على حسب إجاباتهم هي السب والشتم بنسبة 62.5% ما يعادل 40 عينة وقد يعود هذا إلى تأثير الرفاق الذين يلعبون معهم حيث نجدهم يلجئون إلى السب والشتم في حالة الخسارة كتعبير على للغضب ورفض الخسارة وهذا ما يؤدي بالمبحوثين إلى

إكتساب الكلام الفاحش، ويليها في المرتبة الثانية "سأضربك" والتي قدرت بنسبة 25%، ثم يليها "سأقتلك" وذلك بنسبة 15.6% وهذا قد يكون ناتج لعصبية المبحوثين الذين اختاروا هذا الخيار والعدوان المكبوت داخل أنفسهم، أما إبتعد عني فهي بنسبة ضئيلة 6.3%، ومنه نستنتج أن هناك تأثير على نفسية المبحوثين والتي تؤدي إلى ردة فعل مثل ما سبق ذكره، أي قد ينتج عنها سلوك عدواني إتجاه الطرف الثاني، وهذا ينم عن ألفاظ غير مهذبة تنتشر في اللغة التواصلية في اللعبة الناتجة عن التفاعل مع الأفراد المشاركة في اللعب، ثم أن العنف اللفظي قد لا يبقى حبيس اللعب فقط بل يتعدى لباقي التعاملات اليومية، هذا على غرار باقي المشاكل النفسية والجسدية .

الجدول رقم (25): يبين لغة الإعدادات التب يستخدمها المبحوثين في لعبة بابجي:

المتغيرات / الإجابة		اللغة العربية		اللغة الانجليزية		اللغة الفرنسية		المجموع	
		ك	%	ك	%	ك	%	ك	%
الجنس	ذكر	36	%100	12	%100	8	%50	56	%87,5
	أنثى	0	%0	0	%0	8	%50	8	%12,5
	المجموع	36	%100	12	%100	16	%100	64	%100
السن	16	7	%19,4	3	%25	3	%18,8	13	%20,3
	17	10	%27,8	0	%0	3	%18,8	13	%20,3
	18	3	%8,3	3	%25	2	%12,5	8	%12,5
	19	5	%13,9	5	%41,7	6	%37,5	16	%25
	20	11	%30,6	1	%8,3	2	%12,5	14	%21,9
	المجموع	36	%100	12	%100	16	%100	64	%100
المستوى التعليمي	أولى ثانوي	24	%37,5	4	%6,3	8	%12,5	36	%56,3
	ثانية ثانوي	12	18,8%	8	%12,5	8	%12,5	28	%43,8
	المجموع	36	%56,3	12	%18,8	16	%25	64	%100

من خلال الجدول أعلاه نلاحظ ان لاعبي بابجي يستخدمون اللغة العربية في الإعدادات ذلك بنسبة 56.3% فمنها 37.5% كانوا ذوي المستوى التعليمي أولى ثانوي و18.8% لإجابات المبحوثين ثانية ثانوي، يليها اللغة الفرنسية بنسبة 25% و18.8% بالنسبة للغة الإنجليزية، ومنه نستنتج أن لاعبي لعبة بابجي يعتمدون وبشكل كبير على اللغة العربية في إعدادات اللعبة وهذا من أجل فهم بيانات ومجريات اللعبة والتي من شأنها تسهل عليهم العملية أكثر من اللغات الأخرى، وكذلك اللغات الأجنبية لها مساهمة واضحة ويمكن إرجاع السبب في طبيعة العينة لأنها تلاميذ ثانوية وهي مرحلة تعليمية لذروة التعلم اللغوي، حتى يمكن أن بعض الدارسين للغات بالثانوية يمكنهم التعامل مع إعدادات اللعبة باللغة الإسبانية.

الجدول رقم (26): يبين الرأي الخاص للمبحوثين حول قلة إستخدام اللغة العربية في التواصل عبر لعبة بابجي:

المتغيرات	الإجابة	عدم الاعتياد على استخدام اللغة العربية في مثل هذه الألعاب		سهولة التعبير باللغات الأجنبية		شدة انفعالات الحوار		أكثر مستخدمي هذه اللعبة هم أجانب		تفرض اللعبة التعامل عليك باللغات الأجنبية		المجموع	
		ك	%	ك	%	ك	%	ك	%	ك	%	ك	%
الجنس	ذكر	16	%100	12	%75	8	%100	8	%100	12	%75	56	%87,5
	أنثى	0	%0	4	%25	0	%0	0	%0	4	%25	8	%12,5
	المجموع	16	%100	16	%100	8	%100	8	%100	16	%100	64	%100
السن	16	4	%25	4	%25	0	%0	2	%25	3	%18,8	13	%20,3
	17	5	%31,3	4	%25	2	%25	0	%0	2	%12,5	13	%20,3
	18	1	%6,3	2	%12,5	1	%12,5	2	%25	2	%12,5	8	%12,5
	19	2	%12,5	4	%25	1	%12,5	3	%37,5	6	%37,5	16	%25
	20	4	%25	2	%12,5	4	%50	1	%12,5	3	%18,8	14	%21,9
	المجموع	16	%100	16	%100	8	%100	8	%100	16	%100	64	%100
المستوى التعليمي	أولى ثانوي	12	%18,8	12	%18,8	8	%12,5	0	%0	4	%6,3	36	%56,3
	ثانية ثانوي	4	6,3%	4	%6,3	0	%0	8	12,5%	12	%18,8	28	%43,8
	المجموع	16	%25	16	%25	8	%12,5	8	%12,5	16	%25	64	%100

نرى من خلال هذا الجدول ان سبب قلة إستخدام اللغة العربية في التواصل يعود بالمرتبة الأولى إلى ان اللعبة ترفض عليك التعامل باللغات الأجنبية، وعدم الإعتياد على إستخدامها في مثل هذه الألعاب مع سهولة التعبير باللغات الأجنبية، ذلك لتساوي إجابات المبحوثين حول الإقتراحات الثلاث بنسبة 25%لكل واحد منهم، ثم شدة إنفعالات الحوار وأكثر مستخدمي هذه اللعبة هم الأجانب بنسبة 12.5%، ومنه نفسر ذلك بأن مجموعة الرموز

المتعامل والمتعارف عليها في اللعبة تحتم على اللاعب التجاوب مع اللغات الأجنبية أكثر من اللغة العربية فمثلا إستخدام كلمة GG تستخدم كرمز للعب الجيد أين يقوم الطرف (1) بشكر الطرف الثاني(2) بإستخدام هذه الكلمة عوضا عن لعبت جيدا، والذي قد يرجع إلى إختلاف الثقافات واللغات، كما أن إستخدام اللغات الثانوية أو الأجنبية يكون ذو أهداف كالتواصل مع لاعبين معهم في الفريق أو ضدهم، أو في حالة إنتقال اللاعب في سيرفرات مختلفة التي تشمل على لاعبين بلغات أجنبية التي يمكن من خلالها التواصل .

الجدول رقم (27): يبين تقييم المبحوثين حول مستوى إستخدام اللغة العربية في لعبة بابجي:

الإجابة / المتغيرات		ممتاز		جيد		مقبول		المجموع	
		ك	%	ك	%	ك	%	ك	%
الجنس	ذكر	4	%6,3	36	%56,3	16	%25	56	%87,5
	أنثى	4	%6,3	4	%6,3	0	%0	8	%12,5
	المجموع	8	%12,5	40	%62,5	16	%25	64	%100
السن	16	0	%0	9	%22,5	4	%25	13	%20,3
	17	2	%25	10	%25	1	%6,2	13	%20,3
	18	1	%12,5	4	%10	3	%18,8	8	%12,5
	19	3	%37,5	7	%17,5	6	%37,5	16	%25
	20	2	%25	10	%25	2	%12,5	14	%21,9
	المجموع	8	%100	40	%100	16	%100	64	%100
المستوى التعليمي	أولى ثانوي	4	%50	28	%70	4	%25	36	%56,3
	ثانية ثانوي	4	%50	12	%30	12	%75	28	%43,7
	المجموع	8	%100	40	%100	16	%100	64	%100

نلاحظ من خلال الجدول أعلاه بأن تقييم المبحوثين حول مســـتوى إســـتخدام اللغة العربية في لعبة بابجي بالتقييم الجيد والمقدرة بنســبة 62.5% منها 56.3% ذكور و6.3% إناث، ثم يليها إجابات المبحوثين ب "مقبول" وذلك بنسـبة 25%، وفي الأخير نجد 12.5% من إختار ممتاز، ومنه نسـتنتج ان اللغة التواصـلية (اللغة العربية) هي المعتمدة في التفاعل الرمزي بين اللاعبين والتي وإن دلت ســتدل على حفاظ المبحوثين على اللغة الام والتنشــئة الاجتماعية، في حين محاولتهم للإنفتاح والتواصـــل أكثر مع اللاعبين العالميين ، وهذا ما يعرف في بابجي بالمشاركة في المجتمع العالمي، حيث أن اللعبة تسمح للعرب بالإندماج في المجتمع العالمي والتفاعل مع اللاعبين الآخرين .

المحور الرابع: الآثار المترتبة على لغة التواصل من وراء إستخدام المراهقين لعبة بابجي:

الجدول رقم (28): يبين ما إن كان المبحوثين يتعرضون للمضايقات أثناء لعبهم لعبة بابجي:

الإجابة / المتغيرات		نعم		لا		أحيانا		المجموع	
		ك	%	ك	%	ك	%	ك	%
الجنس	ذكر	20	%31,3	28	%43,8	8	%12,5	56	%87,5
	أنثى	0	%0	8	%12,5	0	%0	8	%12,5
	المجموع	20	31,3%	36	%56,3	8	%12,5	64	%100
السن	16	4	%20	5	%16,7	3	%37,5	13	%20,3
	17	3	%15	9	%25	1	%12,5	13	%20,3
	18	3	%15	4	%11,1	1	%12,5	8	%12,5
	19	5	%25	9	%25	2	%25	16	%25
	20	5	%25	8	%22,2	1	%12,5	14	%21,9
	المجموع	20	%100	36	%100	8	%100	64	%100
المستوى التعليمي	أولى ثانوي	4	%20	28	%77,8	4	%50	36	%56,3
	ثانية ثانوي	16	%80	8	%22,2	4	%50	28	%43,7
	المجموع	20	%100	36	%100	8	%100	64	%100

نلاحظ من خلال هذا الجدول أن إقتراح تعرض اللاعبين إلى المضـــايقات أثناء اللعب بالأمر غير صـــحيح، لأن 36 مفردة من مجموع عدد المبحوثين والمقدرة ب 64 وبنســـبة 56.3% تؤكد ذلك بإختيارها لإجابة "بلا" لا يتعرضـــون لأي مضـــايقة، والذي يؤكد ذلك أن عنصر الإناث ولمقدر بـ8 مفردات إتفقن على نفس الإجابة، ومن خلال هذا نستنتج أن نسبة

تعرض المبحوثين للمضـــايقات ضـــئيلة والتي تعود لتحديثات اللعبة والتحكم الجيد في التعديلات، كمثال إمكانية التخلي عن خدمة التواصـــل الصـــوتي بين اللاعبين والتعامل فقط في ساحة الحرب، أي يمكن لأي لاعب التعامل مع اللعبة وفقا لما يخدمه ويخدم أفكاره، كما أن اللعبة من جهتها أيضا توفر خصائص عديدة لمحاربة العنف اللفظي والإساءات وما إلى ذلك، من خلال توفير نظام الإبلاغ على من يســـيئون المعاملة و قواعد الســـلوك وإعدادات خاصة بالخصوصية.

الجدول رقم (29): يبين رأي المبحوثين عن الأسباب التي تجعل لاعبين لعبة بابجي يستخدمون الألفاظ غير اللائقة أثناء اللعبة:

المتغيرات / الإجابة		من اجل جذب الانتباه		تعويض نقص معين		حب السيطرة والاستقواء		المجموع	
		ك	%	ك	%	ك	%	ك	%
الجنس	ذكر	16	%25	24	%37,5	8	%25	56	%87,5
	أنثى	4	%6,3%	4	%6,3%	0	%0	8	%12,5
	المجموع	20	31,3%	36	%56,3	16	%25	64	%100
السن	16	4	%20	6	%21,4	3	%18,8	13	%20,3
	17	4	%20	4	%14,3	5	%31,3	13	%20,3
	18	3	%15	4	%14,3	1	%6,2	8	%12,5
	19	6	%30	9	%32,1	1	%6,2	16	%25
	20	3	%15	5	%17,9	6	%37,5	14	%21,9
	المجموع	20	%100	28	%100	16	%100	64	%100
المستوى التعليمي	أولى ثانوي	12	%60	8	%28,6	16	%100	36	%56,3
	ثانية ثانوي	8	%40	20	%71,4	0	%0	28	%43,7
	المجموع	20	%100	28	%100	16	%100	64	%100

نرى من خلال هذا الجدول أن من بين أهم الأسباب التي تجعل اللاعبين يستخدمون ألفاظ غير لائقة أثناء لعب لعبة بابجي على حسب إجابات المبحوثين هي تعويض نقص معين ذلك بنسبة 56.3% منها 37.5% ذكور و6.3% إناث، يليها إجابات المبحوثين من أجل جذب الإنتباه والتي قدرت ب 31.3% منها25% ذكور و6.3إناث، وكأدنى نسبة قدرت ب 16% لحب السيطرة والاستقواء، ومنه نستنتج من كل ما سبق أن الهدف الأول من لعب لعبة بابجي هي تلبية حاجيات وفرض الأشخاص أنفسهم في البيئة الإفتراضية وهو الشيء الذي ينقص في الواقع، والذي إن دل سيدل على أن اللعبة لديها مقومات تساعد

الأشخاص ذوي النقص على كسب الثقة بأنفسهم من جديد من خلال التفاعل مع الأشخاص بإختلاف مجتمعاتهم، فالخيارات الثلاثة جذب الإنتباه و تعويض نقص وحب الســـيطرة كلها تتداخل مع عوامل نفسية أساسها تحقيق رضى معين عن شيء معين، فالإشباع مشترك لدى الجميع لكن تختلف غايته لدى كل مراهق، وهذا ما يقودنا إلى العنصـــر الإنفعالي وكنتيجة للتعرض المستمر تنشأ ردود الفعل والكلام المذكورة في الجداول السابقة (رقم 13 و24) .

الجدول رقم (30): يبين ردة فعل المبحوثين عندما يستفزهم أحد أو يشتمهم أثناء اللعبة "لعبة بابجي":

الإجابة / المتغيرات		الصمت وتجاهل الموقف		الرد بالمثل		الإبلاغ عن المستخدم		المجموع	
		ك	%	ك	%	ك	%	ك	%
الجنس	ذكر	20	%31,3	24	%37,5	12	%18,8	56	%87,5
	أنثى	4	%6,3	4	%6,3	0	%0	8	%12,5
	المجموع	24	46,9%	28	%43,8	12	%18,8	64	%100
السن	16	7	%29,2	3	%10,6	3	%25	13	%20,3
	17	6	%25	5	%17,9	2	%16,7	13	%20,3
	18	2	%8,3	4	%14,3	2	%16,7	8	%12,5
	19	4	%16,7	8	%28,6	4	%33,3	16	%25
	20	5	%20,8	8	%28,6	1	%8,3	14	%21,9
	المجموع	24	%100	28	%100	12	%100	64	%100
المستوى التعليمي	أولى ثانوي	16	%25	16	%25	4	%6,3	36	%56,3
	ثانية ثانوي	8	12,5%	14	%18,8	8	%12,5	28	%43,8
	المجموع	24	%37,5	28	%43,8	12	%18,8	64	%100

نلاحظ من خلال الجدول أعلاه إجابات المبحوثين حول ردة فعلهم عندما يســـتفزهم أو يشتمهم أحد أثناء لعبهم لعبة بابجي تكون بالصمت وتجاهل الموقف حيث قدرت بـ 46.9%

منها31.3% ذكور و6.3% بالنسبة للإناث، أما في المرتبة الثانية على حسب إجابات المبحوثين كانت "الرد بالمثل " بنسبة 43.8%، يليها الإبلاغ عن اللاعب كأدنى نسبة والمقدرة ب 18.8%، أما بالنسبة للمستوى التعليمي فنحد أن أعلى نسبة تم إختيارها من قبل المبحوثين هي الرد بالمثل والتي قدرت ب 43.8% منها 25% لمستوى سنة أولى ثانوي و18.8% لمستوى ثانية ثانوي، ومنه نستنتج أن عند إستفزاز وشتم أحد المبحوثين يقومون برد بالمثل، حيث نجد أن لعبة بابجي تحتوي على خاصية الحديث والتواصل التي تسمح بحصول مشابكات بين الاطراف والذي قد يساهم في نشر التصرفات التي قد تكون في معظم الأوقات غير لائقة، لكن هذا لا ينفي أن البعد القيمي له عامل في مثل هكذا مشادات وتصرفات ، ولا يمكننا لوم جماد (لعبة باجي) على ما ينبع من النفس (التصرفات غير اللائقة) ، فرغم كل شيء اللعبة وفرت ما يحد من هذه الأخيرة كما سبق ذكره في تحليل الجدول 28 .

الجدول رقم (31): يبين ما إذا كان المبحوثين يستخدمون الألفاظ المتعامل بها في لعبة بابجي على أرض الواقع:

المتغيرات / الإجابة		دائما		احيانا		أبدا		المجموع	
		ك	%	ك	%	ك	%	ك	%
الجنس	ذكر	4	%31,3	24	%37,5	12	%18,8	56	%87,5
	أنثى	4	%6,3	4	%6,3	0	%0	8	%12,5
	المجموع	24	46,9%	28	%43,8	12	%18,8	64	%100
السن	16	1	%25	10	%22,7	1	%12,5	13	%20,3
	17	0	%0	9	%20,5	4	%25	13	%20,3
	18	1	%25	5	%11,4	0	%0	8	%12,5
	19	2	%50	9	%20,5	0	%0	16	%25
	20	0	%0	11	%25	3	%37,5	14	%21,9
	المجموع	4	%100	44	%100	8	%100	64	%100
المستوى التعليمي	أولى ثانوي	4	%100	24	%54,5	8	%100	0	%56,3
	ثانية ثانوي	0	%0	20	%45,5	0	%0	8	%43,7
	المجموع	4	%100	44	%100	8	%100	8	%100

يوضـــح الجدول رقم (31) أن 46.9% من أفراد العينة نجدهم يســـتخدمون الألفاظ المتعامل بها في لعبة بابجي على أرض الواقع منها 31.3% بالنســـبة لإجابات المبحوثين الذكور و6.3% من الإناث، وبنســـبة 43.8% من أجابوا ب "أحيانا" منها 37.5 ذكور و6.3 إناث، أما إجابات المبحوثين ب "أبدا" فقد قدرت ب 18.8%، وعلى حســـب إجابات المبحوثين يؤكد لنا ان هناك تأثير على فئة معينة من اللاعبين فقط والتي تختلف من شـــخص إلى شـــخص، ومنه نســـتخلص أن التفاعل الرمزي البشـــري بين الأفراد هو الناتج الحاصـــل بين اللاعبين وهو يعتبر الســـمة المميزة لهذا التفاعل، وكمعيار للتأثير في لغة التواصل التي هي لب الدراسة نجد أن الخياران دائما وأحيانا كلاهما يؤكدان أن ألفاظ اللعبة

يتم إستخدامها بنسبة 81.2% في الواقع بشكل أو بآخر ، أما بالنسبة للألفاظ المستخدمة وبما أنها مكتسبة جديدة بفعل الألعاب الإلكترونية فهي لا تحمل إساءات أو إهانات شخصية، وهذا ما سمح باستخدامها في المجتمع دون أبعاد أخرى أو عواقب .

الجدول رقم (32): يبين ما إذا كان المبحوثين يقلدون حركات ورقصات شخصيات اللعبة على أرض الواقع:

المتغيرات / الإجابة		دائما		احيانا		أبدا		المجموع	
		ك	%	ك	%	ك	%	ك	%
الجنس	ذكر	16	%25	28	%43,8	12	%18,8	56	%87,5
	أنثى	0	%0	4	%6,3	4	%6,3	8	%12,5
	المجموع	16	%25	32	%50	16	%25	64	%100
السن	16	3	%18,8	7	%21,9	3	%18,8	13	%20,3
	17	0	%0	7	%21,9	6	%37,5	13	%20,3
	18	4	25	3	%9,4	1	%6,2	8	%12,5
	19	6	%37,4	8	%25	2	%12,5	16	%25
	20	3	%18,8	7	%21,9	4	%25	14	%21,9
	المجموع	16	100%	32	%100	16	%100	64	%100
المستوى التعليمي	أولى ثانوي	4	%25	16	%50	16	%100	36	%56,3
	ثانية ثانوي	12	%75	16	%50	0	%0	28	%43,7
	المجموع	16	%100	32	%100	16	%100	64	%100

نلاحظ من خلال الجدول أعلاه رأي المبحوثين حول ما إن كانوا يقلدون حركات ورقصات شخصيات اللعبة على أرض الواقع، حيث تؤكد النتائج حسب إجابات المبحوثين أنه أحيانا ما يتم تقليد هذه الشخصيات والتي قدرت بنسبة 50% منها 43.8% إجابات للذكور و6.3% بالنسبة لإجابات الإناث، يليها إجابات المبحوثين ب "دائما" بنسبة 25%

والتي تعتبر نفس نسـبة إجابات المبحوثين ب "أبدا" حيث نجد المبحوثين الذين أجابوا بهذه الأخيرة يمكن تفسيره بأن هذه الفئة لا تهتم بالشخصيات الموجودة في اللعبة فهم يلعبون من أجل التسلية والترفيه عن النفس فقط، ومنه نستنتج ان لاعبي لعبة بابجي يتصرفون بناء على ما يؤمنون به فقط بغض النظر عن المعنى لحقيقي للأشياء، أي قد يكون تقليدهم للحركات والرقصات وفقا لمواقف آمنو بأنها تتواكب حتما مع ذلك الفعل، أو أنهم يعبرون بنوع تواصلي جديد ويمكن إنسابه للغة الجسد فرقصة الداب مثلا قد تعبر عن فخر شخصي لإنجاز معين عوضا عن الكلمات أو إيماءات والإشارات، وكذلك باقي رقصات اللعبة كل منها تعبر عن غرض معين يستعمل في حادثة معينة .

الجدول رقم (33): يبين إجابات المبحوثين حول ما إذا كانت لعبة بابجي أثرت على علاقتهم الاجتماعية والأسرية:

المتغيرات / الإجابة		نعم		لا		بعض الشيء		المجموع	
		ك	%	ك	%	ك	%	ك	%
الجنس	ذكر	8	12,5%	28	%43,8	20	%31,3	56	%87,5
	أنثى	4	%6,3	4	%6,3	0	%0	8	%12,5
	المجموع	12	%18,8	32	%50	20	%31,3	64	%100
السن	16	1	%8,3	7	%21,9	5	%25	13	%20,3
	17	2	%16,7	8	%25	3	%15	13	%20,3
	18	2	%16,7	3	%9,3	3	%15	8	%12,5
	19	4	%33,3	8	%25	4	%20	16	%25
	20	3	%25	6	%18,8	5	%25	14	%21,9
	المجموع	12	%100	32	%100	20	%100	64	%100
المستوى التعليمي	أولى ثانوي	4	%33,3	20	%62,5	12	%60	36	%56,3
	ثانية ثانوي	8	%66,7	12	%37,5	8	%40	28	%43,7
	المجموع	12	%100	32	%100	20	%100	64	%100

من خلال الجدول أعلاه نلاحظ أن نسـبة 50% من إجابات المبحوثين كانت ب "لا" أي أن لعبة بابجي لم تؤثر على علاقاتهم الاجتماعية والأسـرية منها 43.8% ذكور و6.3% بالنسبة للإناث، يليها في المرتبة الثانية حسب إجابات المبحوثين ب "بعض الشيء" والمقدرة بنسبة 18.8% منها 12.5% ذكور و6.3% إناث، ونسبة 18.8% كانت بـ "نعم"، ومنه نستنتج حسب نتائج الجدول وإجابات المبحوثين أن لعبة بابجي لم تؤثر على علاقاتهم إجتماعية كانت أو أسـرية حيث يمكن القول أن عملية التفاعل التي تجري خلال اللعبة تكون نتاج الأفعال التي يحددها الافراد أي ليس هناك شـيء مفروض عليه قد يؤدي إلى تأثرهم رغما عنهم، أما بتفسيرنا ل50 % المتبقية فإن تفسيرها عوامل التوتر والضغط النفسي الناتج عن إطالة اللعب يكون له تأثير على العلاقات الاجتماعية ثم إن الإطالة باللعب لها نتائج أخرى كعدم التوافق مع الوالدين أو الإهمال النفسـي والتعليمي ما يحدث إختلافات ومشـاكل عائلية.

نتائج الدراسة

النتائج العامة للدراسة:

من خلال القراءة الإحصائية للنسب وتحليلها، وعلى ضوء المادة العلمية والمقاربات النظرية التي تم اعتمادها في دراستنا، توصلنا إلى جملة من النتائج وهي كالأتي:

*من خلال دراستنا اكتشفنا أن لعبة بابجي لا تقتصر على جنس أو نوع معين بل مفتوحة للجنسين، لكن إقبال الذكور على هذه اللعبة أكثر من البنات، وهذا راجع إلى طبيعة اللعبة باعتبارها لعبة حربية.

* أغلب عناصر الدراسة مارسوا لعبة بابجي من أجل التسلية والترفيه، خاصة في الفترة الليلة وهذا يعود إلى ارتباطات وانشغالات المبحوثين بالدراسة، وتتراوح مدة اللعب ما بين ساعة إلى ثلاث ساعات.

*يعد الهاتف النقال في مقدمة الأجهزة الالكترونية التي يستخدمها أفراد العينة في لعبهم لعبة بابجي، لكون الهاتف الذكي متعدد الخدمات والاستعمالات من جهة، ومن جهة أخرى كونه سهل الاستخدام وفي متناول الجميع عكس الوسائل الأخرى، والذي يتميز بالدقة والجودة العالية في الصوت والصورة، وهذا ما يحتاجه أفراد العينة في لعبهم لعبة بابجي.

*كان للعبة بابجي تأثيرات كبيرة وعديدة على فئة المراهقين، خاصة من الجانب النفسي والجسدي، وهذا ما أوضحته إجابات المبحوثين باعتبارها كأعلى نسبة تم اختيارها من قبلهم، وهذا يعود إلى غرض وهدف المبحوثين من التعرض إلى لعبة بابجي.

*أوضحت الدراسة بأن أغلب المبحوثين يقومون باللعب باستمرار وبدون توقف خاصة عند الخسارة، وهذا إن دل فإنه يدل على أن لعبة بابجي تحتوي على عوامل الجذب والتي من شأنها أن تؤدي إلى إدمان اللاعبين لها، وهذا يثبت بأن لعبة بابجي تجعل من المراهقين

يصرون على تحقيق هدفهم والفوز بكل الطرق، وهو ما يخلق في شخصية المراهق روح التحدي والإصرار على الوصول للهدف وتحقيق النجاح.

*إن ما جعل الألعاب الالكترونية عامة ولعبة بابجي خاصة باعتبارها اللعبة الأكثر شعبية وشهرة في دول العالم، هو تعدد وتنوع اللاعبين واللغات فيها، كما بينت الدراسة أن اللغة العربية هي الأكثر استخداما من قبل المبحوثين في تواصلهم أثناء اللعبة، وهذا يعود إلى التنشئة الاجتماعية للمبحوث وأن أكثر من يشاركهم اللعبة هم أصدقاء البلد الواحد.

*بينت الدراسة بأن اللغة الموظفة بين اللاعبين في لعبة بابجي قد أثرت وبشكل كبير في اللغة الأصلية لدى المبحوثين، وهذا ما قد تم ملاحظته أثناء تواصلهم خارج نطاق وسياق اللعبة، ويعود سبب هذا إلى التعود على مثل هذه الألفاظ، وهذا ما بثق عنه تأثير اللعبة على المراهقين أي أفراد العينة.

*تظهر لنا الدراسة بأن محتوى الألعاب الإلكترونية وخاصة المحددة في الدراسة (بابجي) له تأثير خاص، وعوامل جذب متعددة عند التعرض لها، بحيث تلبي حاجات الجمهور المستهدف، كما أن اللغة المكتسبة في سياقها تعد بناءا لغويا رمزيا متوافق عليه للتواصل في اللعبة.

*بينت الدراسة أن اللغة أو اللهجة المستخدمة من طرف اللاعبين أثناء لعبهم لعبة بابجي لا تشكل أي عائق لهم، وهذا يعود إلى عدم اهتمام أفراد العينة باللغة، وأن أكثر ما يهمهم هو الفوز باللعبة، علما أن أساس اللعبة مبني على التواصل والتفاهم بين أطراف الفريق.

*أوضحت الدراسة المجراة بأن محتوى ومضمون لعبة بابجي هو مضمون جذاب بالنسبة للأطراف للمبحوثين، نظرا لما تقدمه اللعبة من جانب جمالي متمثل في المؤثرات البصرية والسمعية، وكذا التناسق في الألوان وجودة ونوعية الصورة ،بالإضافة إلى التحديث في نمط اللعبة، وهذا ما يجعل من اللاعب أكثر إعجابا وميلا لها.

*إن تعدد اللغات في لعبة بابجي ساهم بدرجة كبيرة في اكتساب المبحوثين لمعلومات جديدة بسبب اختلاطه مع مختلف شعوب العالم، وتنمية مهارات الكلام، وهو ما أدى الى تحسين قدرة المبحوثين في التواصل الشفوي والتعبير عن الأفكار والمشاعر بوضوح وفعالية، ومثال ذلك التفاوض وحل النزاعات التي تحدث نتيجة التعارض في الآراء أو الاختلاف في القرارات بين أعضاء الفريق، فتلك الحوادث من شأنها أن تعزز مهارات المبحوثين في التفاوض وحل النزاعات والتواصل الفعال للوصول إلى اتفاق مشترك.

* نجد من خلال الدراسة أن للألعاب الإلكترونية بعدين تواصليين أحدهما إيجابي في إكتساب اللغات والتعرف على ثقافات الآخر بالإضافة للترفيه والمرونة، وآخر سلبي كاللغة العنيفة من سب وشتم وآثار نفسية سلبية كالنرفزة والتعصب، وهذا يتلقاه المراهق وفق طريقة الإستخدام التي يهدف بها لسد حاجياته.

* لا تقتصر استخدام اللغة العربية في لعبة بابجي فقط، بل شأنها منخفض شأن الألعاب الإلكترونية الأخرى، رغم استخدامها كلغة إعدادات لدى المبحوثين، وأحيانا في الحوارات، إلى أن اللغات الثانوية مفضلة أيضا للتواصل وهذا يعود لطبيعة البلد المنشئ للعبة وغالبية اللاعبين أجانب.

* ترتبت آثار جانبية على لغة التواصل لدى المراهقين كالعنف اللفظي والمشادات الكلامية وهذا حسب طبيعة ذات اللاعب المتواصل وطريقة الإستجابة من الطرف الآخر، كما أن اللعبة توفر ما يسمح بالحفاظ على الخصوصية وإبعاد المحتوى غير الملائم في العملية التواصلية.

* يتلقى المراهقون ألفاظا ويشاهدون رقصات ويستعملونها في الواقع، نتيجة التعرض المشابه في اللعبة، فيكون التفاعل مع الحدث شبيها بمعطيات أحداث اللعبة كالفوز والخسارة وما إلى ذلك، كما أن للعبة تأثير تواصلي مع باقي المجتمع من خلال نقل التأثير المكتسب للاعب من اللعبة لأفراد المجتمع.

خاتمة

خاتمة:

إن الغاية العلمية وراء أي بحث ومشروع علمي الوصول إلى نتائج نهائية حول الظاهرة المدروسة، والتي توضح لنا التأثير القائم من طرف الألعاب الإلكترونية التي تعتبر منصة ترفيهية قوية ومناسبة للجميع، حيث يمكن للأشخاص من جميع الأعمار والخلفيات الاستمتاع بها، إنها تقدم فرصة للتحدي والمنافسة، وتطوير المهارات الذهنية والعاطفية والاجتماعية، كما تساعد في تنمية الإبداع والتفكير الاستراتيجي وتعزز التعاون والعمل الجماعي، علاوة على ذلك تلعب الألعاب الإلكترونية دورًا هامًا في تطوير التكنولوجيا والابتكار، وتعزز صناعة الألعاب التقنيات المتقدمة مثل الواقع الافتراضي والواقع المعزز، ومن خلال هذه الدراسة حول هذه الألعاب بحثنا في موضوع تأثير الألعاب الإلكترونية على لغة التواصل لدى المراهقين، واكتشفنا من خلالها أهم الأسباب التي تدفع بالمراهقين نحو التغيير والتأثر بلغة التواصل الكامنة بهذه الألعاب التي توفر بيئة تفاعلية، حيث يشارك اللاعبون في تجارب تفاعلية مع عوالم افتراضية، تتضمن هذه التجارب التفاعل المباشر مع الشخصيات والبيئات والأجسام ثلاثية الأبعاد، كما أنها تساعد في تطوير لغة التواصل من حيث التعاون والتنسيق بين اللاعبين من خلال استخدام لغة التواصل الشفهية والغير الشفهية، ويشمل ذلك التحدث عبر الدردشة الصوتية أو الكتابية، وتبادل الرسائل واستخدام إشارات الإيماءات والرموز في اللعبة، وكل ما سبق ذكره حول الميزات التواصلية وخصائص اللعبة المتوفرة تجعل منها عامل ومؤثر قوي على الشخصية ككل وعلى اللغة التواصلية بالأخص لدى المراهقين، فتغذي التفاعل وتولد المرونة والإبداع والتفكير

المتجـــدد، ويكـــون التـــأثير مـــن خـــلال الإســـتخدام والممارســـة الطويلـــة فـــي هـــذا المجال .

قائمة المراجع

قائمة المراجع:

1-الكتب:

1- أحمد بدر، **مقدمة في الإنسانيات والعلوم الاجتماعية**، دار قباء للطباعة والنشر والتوزيع، القاهرة، 2001.

2- آلان وباربارا بييز، **المرجع الأكيد في لغة الجسد**، عصير الكتب،2018، د. ب.ن، بتصرف. PDF

3- إيان كريب، **النظرية الاجتماعية (من بارسونز إلى هابرماس)، ترجمة :(محمد حسن غلوم)**، عالم المعرفة، الكويت، 1999.

4- إبراهيم بختي، **الدليل المنهجي الإعداد البحوث العلمية (المذكرة، الأطروحة، التقرير، المقال) وفق طريقة الIMRAD** ، الطبعة الرابعة، جامعة قاصدي مرباح، ورقلة- الجزائر،2015.

5- بشير العلاق، **نظريات الاتصال (مدخل متكامل)**، دار اليازوري العلمية للنشر والتوزيع، عمان. الأردن، 2010.

6- بوحوش عمار وآخرون، **منهجية البحث العلمي وتقنياته في علوم الاجتماعية**، المركز الديمقراطي العربي للدراسات الاستراتيجية والسياسية والاقتصادية، ألمانيا ،2019.

7- جميل حمداوي، **نظريات علم الإجتماع**، شبكة الألوكة، د ب ن، 2015. (PDF)

8- جونز فليب، **النظريات الاجتماعية والممارسة البحثية، ترجمة :(محمد ياسر الخواجة)**، مصر العربية للنشر والتوزيع، القاهرة ،2010.

9- د. عبد الله علمي، **أسس التواصل، مدخل نظري وتنزيل تطبيقي**، مركز الكتاب الأكاديمي، د.ب.ن، 2020، بتصرفPDF

10- ربحي مصطفى عليان، **البحث العلمي (أسسه، مناهجه، أساليبه، إجراءاته)**، بين الأفكار الدولية للنشر والتوزيع، عمان، د س ن.

11- رحيم يونس كر والعزاوي، **مقدمة في منهج البحث العلمي**، دار دجلة: عمان،2007.

12- ريما ماجد، **منهجية البحث العلمي**، مؤسسة فريدريش إيبرت، بيروت، لبنان، 2016.

13- سناء محمد سليمان، **سيكولوجية الاتصال الإنساني ومهاراته**، عالم الكتب، القاهرة. مصر،2014.

14- عامر قنديجلي وإيمان السامرائي، **البحث العلمي (الكمي ونوعي)**، دار اليازوري العلمية للنشر والتوزيع، الأردن – عمان،2009.

15- عبد الرحمان بن عبد العزيز الفليج، **مبادئ طريقة بريل**، د.د.ن، 1997 م، بتصرف PDF.

16- عبد الله خلف العساف، **ثقافة التواصل الفعال**، دار العبيكان للنشر، الرياض. السعودية، 2016/02/07.

17- عبد المعطي محمد عساف، **أسس العلاقات العامة**، دار الحامد للنشر والتوزيع، الأردن، 2004.

18- عصام بدر مشالي، **فن الاتصال ومعايير تمكين الذات**، مؤسسة شمس للنشر والإعلام، 2009، د. س. ن، ktab INC، 2023/04/29، 19:20، ، PDF بتصرف.

19- عمار بوحوش ومحمد محمود الذنيبات، **مناهج البحث العلمي وطرق إعداد البحوث**، طبعة الرابعة، ديوان المطبوعات الاجتماعية، الساحة المركزية –بن عكنون–الجزائر.

20- عمر عبد الرحيم نصر الله، **مبادئ الاتصال التربوي والإنساني**، دار وائل للطباعة والنشر والتوزيع، الأردن، 2010، بتصرف.الاتصال التربوي والانساني(almerja.com) . 24 – 04 – 2023، 21:35.

21- فضيل دليو، **تاريخ الإعلام والإتصال**، الطبعة الرابعة، دار الخلدونية للنشر والتوزيع، الجزائر، 2013.

22- محمد الفاتح حمدي وسميرة سطو طاح، **مناهج البحث في علوم الإعلام والاتصال وطريقة إعداد البحوث**، دار الحامد للنشر والتوزيع، عمان، 2019.

23- محمد بن سعود البشر، **نظريات التأثير الإعلامي**، العبيكان للنشر، الرياض، 2014.

24- محمد سرحان علي المحمودي، **مناهج البحث العلمي**، الطبعة الثالثة، دار الكتب، اليمن ،2019.

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

26- محمد محمد يونس علي، **مدخل إلى اللسانيات**، دار الكتاب الجديد المتحدة، بنغازي، ليبيا،2004.

27- محمود حسن إسماعيل، **مبادئ علم الاتصال ونظريات التأثير**، الدار العالمية للنشر والتوزيع، الهرم ،2003.

28- مدحت محمد أبو النصر، **مهارات الاتصال الفعال مع الآخرين**، الطبعة الثانية، المجموعة العربية للتدريب والنشر، القاهرة ،2009.

29- مصطفى يوسف الكافي، **الرأي العام ونظريات الاتصال**، دار ومكتبة الحامد للنشر والتوزيع، عمان ،2016.

30- مؤمن جبر ومروى عبد اللطيف، **تطبيقات نظريات الاتصال الاجتماعي**، المكتب المصري للتوزيع، القاهرة.

31- هلا السعيد، **إضطرابات التواصل اللغوي التشخيص والعلاج**، دليل الآباء والمتخصصين، مكتبة الأنجلو مصرية، مصر،2014، بتصرف.

2-المذكرات والرسائل والأطروحات:

1- أميرة مشري، **أثر الألعاب الإلكترونية عبر الهواتف النقالة الذكية على التأثير الدراسي للتلميذ الجزائري**، دراسة ميدانية من منظور عينة من الاولياء بمدينة أم البواقي، مذكرة مكملة لنيل شهادة الماستر في علوم الإعلام والإتصال، تخصص إتصال وعلاقات عامة، كلية العلوم الإنسانية والإجتماعية، قسم العلوم الإنسانية، جامعة العربي بن المهيدي-ام البواقي-2017/2016،.

2- برتيمة سميحة، **الألعاب الإلكترونية والعنف المدرسي**، دراسة ميدانية على عينة من تلاميذ متوسطة الشهيد عروك قويدر-بلدية المرارة ولاية الوادي-، مذكرة لنيل شهادة الماجستير، تخصص علم اجتماع التربية، كلية العلوم الإنسانية والإجتماعية، قسم العلوم الاجتماعية، جامعة محمد خيضر-بسكرة-، 2017/2016.

3- بقادة بن شعايب فاطمة الزهراء، **التواصل اللغوي بين المعلم والمتعلم**، مذكرة لنيل شهادة الماستر، تخصص لسانيات وتحليل الخطاب، معهد الآداب واللغات، قسم اللغة وتحليل الخطاب، المركز الجامعي بالحاج بوشعيب-عين تيموشنت-،2018/2017.

4- بوشته عمر، **توظيف البعد التداولي للتواصل اللغوي**، أطروحة مقدمة لنيل شهادة الدكتوراه في اللسانيات التطبيقية، كلية الآداب واللغات، قسم اللغة والادب العربي، جامعة أبي بكر بلقايد-تلمسان-، 2018/2017.

5- حفصي أسماء ودليمي عبير، **تأثير الألعاب الإلكترونية على التحصيل الدراسي للتلاميذ**، دراسة على عينة من الأولياء بمدينة المسيلة، مذكرة لنيل شهادة الماستر في الإعلام والإتصال، تخصص سمعي بصري، كلية العلوم الإنسانية والإجتماعية، قسم علوم الإعلام والإتصال، جامعة محمد بوضياف بالمسيلة،2021/2020.

6- شيباني الطيب، **إستراتجية التواصل اللغوي في تعليم وتعلم اللغة العربية (دراسة تداولية)**، مذكرة ماجستير في اللغة العربية وآدابها، تخصص تعليمية اللغة العربية وتعلمها،

كلية الآداب واللغات، قسم اللغة والادب العربي، جامعة قاصدي مرباح-ورقلة-، 2010/2009.

7- شيماء بوسعادة وإبتسام سيوان، **إستراتجية التواصل اللغوي في التعليم وتعلم اللغة العربية الطور الإكمالي نموذجا**، مذكرة لنيل شهادة الماستر في الادب العربي، تخصص لسانيات عربية، كلية الآداب واللغات، قسم اللغة والأدب العربي، جامعة العربي بن المهيدي-أم البواقي-،2021/2020.

8- عبد الرؤوف براهيمي ومنير ضافري، **أثر إستخدام الألعاب الإلكترونية على الطلبة الجامعيين لعبة بابجي نموذجا**، دراسة ميدانية على عينة من طلبة جامعة العربي بن المهيدي-أم البواقي-، مذكرة لنيل شهادة الماستر في علوم الإعلام والإتصال، تخصص إتصال وعلاقات عامة، كلية العلوم الإنسانية والإجتماعية، قسم العلوم الإنسانية، جامعة العربي بن المهيدي-أم البواقي-،2020/2019.

9- عبد المجيد الطيب عمر، **منزلة اللغة العربية بين اللغات المعاصرة (دراسة تقابلية)**، بحث مقدم لنيل درجة الدكتوراه في اللغة العربية، كلية الدراسات العليا للغة العربية، قسم الدراسات النحوية واللغوية، جامعة أم درمان الإسلامية،2010.

10- فاطمة همال، الألعاب **الإلكترونية عبر الوسائط الإعلامية الجديدة وتأثيرها في الطفل الجزائري**، دراسة ميدانية على عينة من أطفال ابتدائيات مدينة باتنة، مذكرة لنبل شهادة الماجيستير، تخصص الإعلام وتكنولوجيا الإتصال الحديثة، كلية العلوم الإنسانية والإجتماعية والعلوم الإسلامية، قسم العلوم الإنسانية، جامعة الحاج لخضر -باتنة-، 2012/2011.

11- كريمة فداني ومسيلة بوصفا، **الممارسات اللغوية لدى الطلبة الجامعيين في شبكات التواصل الاجتماعي طلبة قسم اللغة العربية وآدابها بجامعة مولود معمري تيزي وزو-نموذجا-**، مذكرة لنيل شهادة الماستر، تخصص لسانيات أدبية، كلية لغات والأدب العربي، دراسات لغوية، جامعة مولود تيزي وزو،2020/2019.

12- لخضر سلامي، **الألعاب الإلكترونية وعلاقتها بالعنف لدى المراهقين الذكور**، دراسة ميدانية بمدينة البويرة، مذكرة لنيل شهادة الماستر في علم الاجتماع، كلية العلوم الإنسانية والإجتماعية، قسم العلوم الاجتماعية، جامعة أكلي محند أولحاج –البويرة–،2015/2014.

13- مريم قويدر، **أثر الألعاب الإلكترونية على السلوكيات لدى الأطفال**، دراسة وصفية تحليلية على عينة من الأطفال المتمدرسين بالجزائر العاصمة، مذكرة لنيل شهادة الماجستير في علوم الإعلام والإتصال، تخصص مجتمع المعلومات، كلية العلوم السياسية والإعلام، قسم علوم الإعلام والإتصال، جامعة الجزائر-3، 2012/2011.

14- ميرة بلقاسم، **خطاب الألعاب الإلكترونية عبر الأنترنت وعلاقته بالتفكير الإبداعي لدى الشباب الجزائري**، دراسة ميدانية على عينة من اللاعبين الهواة للعبة ساحة المعركة، مذكرة لنيل شهادة الماستر في علوم الإعلام والإتصال، تخصص إتصال وعلاقات عامة، كلية العلوم الإنسانية والإجتماعية، قسم العلوم الإنسانية، جامعة محمد خيضر –بسكرة–، 2019/2018.

15- نمرود بشير، **ألعاب الفيديو وأثرها في الحد من الممارسة الرياضية في الأوساط الاجتماعية**، دراسة حالة لعينة من ثانوية ولاية عنابة–عين الدفلى–الجزائر–وهران–تمنراست–، أطروحة مقدمة لنيل شهادة الدكتوراه في نظرية ومنهجية التربية البدنية والرياضية، تخصص الإرشاد النفسي الرياضي، معهد التربية البدنية والرياضية، جامعة الجزائر-03-، 2013.

16-عادل سلطاني، **الألعاب الإلكترونية وتأثيراتها في إعادة تشكيل ثقافة الشباب في عصر العولمة**، دراسة ميدانية على عينة من طلبة جامعة تبسة، رسالة مقدمة لنيل شهادة ماجيستير في علم الاجتماع، تخصص علم اجتماع الإتصال والعلاقات العامة، كلية العلوم الإنسانية والإجتماعية، قسم العلوم الاجتماعية، جامعة محمد خيضر –بسكرة–،2012/2011.

3-المجلات:

1- إبراهيم جناد، ظاهرة الألعاب الإلكترونية وآثارها على مرتاديها من الأطفال، **مجلة الحوار الثقافي**، المجل د10، العدد1، جامعة ابن خلدون تيارت(الجزائر)،2021/06/03.

2- بوزيد صحراي، حول مفهوم اللغة وامداداته الاجتماعية، **مجلة اللغة والإتصال**، المجلد5، العدد1، مختبر اللغة العربية والإتصال، الجزائر،1998/06/15، https://www.asjp.cerist.dz/en/downArticle/251/5/1/76654

3- رشيد بن راشد، اللغة الإلكترونية : سلوك وإنفعال الطفل لإدمان الألعاب الإلكترونية، **مجلة الحكمة للدراسات الإعلامية**، الجلد10، العدد4، جامعة محمد بن أحمد (وهران2) ، 2022/12/05.

4- سعيد عبد الرزاق وشرارة حياة، الألعاب الإلكترونية والأطفال "قراءة في الإيجابيات والسلبيات"، **مجلة سوسيولوجية**، المجلد2، العدد1، الجزائر، 2018/06/01، 11 (cerist.dz)

5- سليمة بوسعيد وحنان عوادي، مخاطر تأثير الألعاب الإلكترونية على الفرد والمجتمع وطرق علاجها، **مجلة المجتمع والرياضة**، العدد1، المجلد2، جامعة ورقلة-الجزائر-، 2019/06/06.

6- عبد الرزاق باللموشي وحسين ضيف، الألعاب الإلكترونية في مؤسسات الشباب، **مجلة المجتمع والرياضة**، العدد 1، االمجلد2، جامعة الوادي-الجزائر،2019/06/06.

7- عبد العزيز طلبة عبد الحميد وآخرون، أثر تصميم الألعاب الإلكترونية على الشخصيات الكارتونية في تنمية المفاهيم الوثائقية لدى أطفال الروضة، **مجلة بحوث التربية النوعية**، العدد 47، جامعة المنصورة، مصر،2017، أثر تصميم الألعاب الإلكترونية القائمة على الشخصيات الكرتونية فى تنمية المفاهيم الوقائية لدى أطفال الروضة(ekb.eg)

8- فاطمة الزهراء الصادق، التواصل اللغوي ووظائف عملية الإتصال في ضوء اللسانيات الحديثة، **مجلة الأثر** العدد28، المجلد، جامعة سيدي بلعباس(الجزائر)، جوان2017، التواصل اللغوي وظائف اللغة-مقال pdf - Google Drive.

9- فتحي بوخاري، شعوة علي، ماهي الألعاب الإلكترونية ودواعي التعلق بها، **مجلة المجتمع والرياضة**، المجلد2، العدد2، الجزائر، 2019/12/22.

10- م. إيناس فصيح علي داود و د. سعد علي زاير، أثر التواصل في التذوق الأدبي، **مجلة بحوث الشرق الأوسط**، العدد 53، جامعة عين شمس مركز بحوث الشرق الأوسط والدراسات المستقبلية، مصر، جانفي 2020، بتصرف، https://journals.ekb.eg/article_68720_91b78de0d5531469b44a2f5376 1d2a98.pdf .

11- نور الهدى بزراوي، أهمية اللغة في عملية التواصل، **مجلة أنثروبولوجية الأديان**، المجلد 11، العدد2، جامعة تلمسان(الجزائر)، 2015/12/15، 148281 (cerist.dz)

4-مواقع الأنترنت:

1- عبد الرحيم السوني، عبد الرحيم السوني، **في مفهوم التواصل**، علم التواصل ودورة في تقريب العلوم الشرعية، منصة الرائد الإلكترونية، الرابطة المحمدية للعلماء (المملكة المغربية)، https://www.arrabitacademy.ma/wp-content/uploads/2016/12/A.Ssounni_P02_Un01_1.pdf

2- ميادة القاسم، **مناهج البحث الاجتماعي وتطبيقاته في علم الاجتماعي (دراسة سوسيولوجية تحليلية)**، مناهج_البحث_الاجتماعي_وتطبيقاتها_في_علم_الاجتماع pdf. (ajsp.net) ، 2023/01/03 ، 23:06.

5-المحاضرات:

1- هشام رشدي خير الدين، **محاضرات في نظريات الإعلام**، كلية التربية النوعية، قسم العلوم الاجتماعية والإعلام، جامعة المنوفية، مصر.

الملاحق

وزارة التعليم العالي البحث العلمي

جامعة محمد خيضر – بسكرة

كلية العلوم الإنسانية و الإجتماعية– قطب شتمة –

قسم العلوم الإنسانية

شعبة علوم الإعلام والإتصال

إستمارة إستبيان حول :

تأثير الألـعاب الإلكترونيــة على لغــة التواصـل لدى المراهقـين – دراسة مسحية على عينـة من لاعبي لعبـة بابجـي .

* PUBG MOBILE *

مذكرة تخرج مكملة لنيل شهادة الماستر في علوم الإعلام والإتصال–تخصص: إتصال وعلاقات عامة

السلام عليكم ورحمة الله وبركاته.

تهدف هذه الإستمارة إلى صبر الآراء وجمع المعلومات والبيانات اللازمة حول موضوع الدراسة، وذلك من خلال الإجابات المســـتوفاة من الأســـئلة المطروحة فيها، ونرجو منكم الإجابة عليها بكل صدق وموضوعية ووضع علامة (×) داخل الخانة المناسبة، علما أن معلومات هذه الإستمارة لا تستعمل إلا لأغراض علمية.

إعداد :

- العنابي محمد الأمين
- البار كمال الدين أيمن

إشراف الأستاذة:

–رحماني أمال

السنة الجامعية :2023/2022 م

البيانات الشخصية:

1) الجنس:

- ذكر ☐ - أنثى ☐

2) السن: ☐

3) المستوى التعليمي:

- أولى ثانوي ☐ - ثانية ثانوي ☐ - ثالثة ثانوي ☐.

المحور الأول: أنماط و دوافع إقبال المراهقين على الألعاب الإلكترونية " لعبة بابجي"

4) ما الفترة المفضلة لديك للعب لعبة بابجي؟

- الفترة الصباحية ☐ - الفترة المسائية ☐ - الفترة الليلية ☐

- في كل الأوقات ☐

5) ما المدة التي تقضيها في لعبك لعبة بابجي؟

- أقل من ساعة ☐ - من ساعة إلى ساعتين ☐ - من ساعة إلى ثلاثة ساعات ☐ - على حسب الظروف ☐

6) هل تفضل لعب لعبة بابجي عن طريق؟

- الكمبيوتر ☐ - الهاتف الذكي ☐ - اللوح الإلكتروني ☐

7) ما المكان الذي تفضل فيه اللعب لعبة بابجي؟

- المنزل ☐ - خارج المنزل مع الأصدقاء ☐ - المقهى ☐

- مكان الدراسة ☐

- أماكن أخرى أذكرها؟ .....

8) هل تفضل لعب لعبة "بابجي"؟

- اللعب بمفردك ☐ - اللعب الجماعي (الأصدقاء) ☐
- اللعب الجماعي (أصدقاء لا تعرفهم) ☐ - على حسب المزاج ☐ .

9) ما هي معايير إختيارك لشريكك في لعبة بابجي؟

- أن يكون يتكلم نفس لغتك ☐
- أن يكون من نفس الجنس ☐
- أن يكون من نفس بلدك ☐
- أن يكون صديقا لك ☐
- لا يهم من يشاركك ☐
- شريك عشوائي ☐

10) هل تلعب لعبة بابجي من أجل؟

- التسلية و الترفيه ☐ - قضاء وقت الفراغ ☐
- الهروب من أرض الواقع ☐ - تغيير المزاج ☐
- التواصل مع الآخرين ☐ - حب المنافسة و التحدي ☐
- الإطلاع على ثقافات الآخرين ☐
- أخرى أذكرها؟ .....

11) ما الأشياء التي تجذبك أثناء إستخدامك للعبة بابجي؟

- اللغة المستخدمة ☐ - متعة الفوز ☐ - شخصيات اللعبة ☐
- طريقة الحوار ☐ - وجود عنصر الإثارة ☐
- المؤثرات الصوتية و جودة الجرافيك ☐
- أخرى أذكرها ؟ .....

12) ما هو الشعور الذي ينتابك أثناء تعرضك للعبة بابجي؟

- الفرح و السرور ☐ - القلق والتوتر ☐
- الحماس و الحيوية ☐ - الغضب والنرفزة ☐

13) ما هو شعورك عند الخسارة في لعبة بابجي؟

- التوقف عن اللعب ☐ - الإستمرار في اللعبة إلى غاية الفوز ☐
- الإحباط ☐ - التوقف عن اللعب ثم تعود مرة أخرى ☐

14) بماذا تشعر عند التوقف عن لعب بابجي:

- آثار نفسية ☐ - آثار جسدية ☐
- آثار معرفية ☐ - آثار سلوكية ☐

إذا كانت إجابتك بالآثار النفسية و الجسدية فهل تتمثل في:

- التعب و الإرهاق ☐ - آلام على مستوى اليد و الأصابع ☐
- القلق و التوتر ☐ - آلام على مستوى الرقبة و الظهر ☐
- ضعف البصر ☐ - شعور عادي ☐

المحور الثاني: طبيعة التفاعل في عملية التواصل لدى مستخدمين لعبة بابجي

15) ما اللغة الأكثر إستخداما في لعبة بابجي؟

- اللغة العربية ☐ - اللغة الإنجليزية ☐ - اللغة الفرنسية ☐
- أخرى أذكرها: .....

16) هل تؤثر اللغة الموظفة بين اللاعبين في لعبة بابجي على لغتك الأصلية التي تتحدث بها؟

- دائما ☐ - أحيانا ☐ - نادرا ☐

17) هل تعرضت لعائق إختلاف اللغة أو اللهجة أثناء التواصل مع الآخرين في لعبة بابجي؟

- أحيانا ☐ - كثيرا ☐ - نادرا ☐ - لا أبدا ☐

18) ما نوع اللغة التي تستخدمها في التواصل مع أصدقائك أثناء ممارسة لعبة بابجي؟

- إستخدام العامية ☐ - إستخدام اللغة العربية (الفصحى) ☐
- لغات أجنبية (إنجليزية- فرنسية) ☐
- دمج بين اللغة العربية واللغات الأخرى ☐

علل إجابتك ؟

.....

19) يعتبر محتوى ومضمون لعبة بابجي مضمونا جذابا؟

- نعم ☐ - لا ☐ - أحيانا ☐

- كيف ذلك؟: .....

20) تعدد اللغات في لعبة بابجي يساهم في؟

- إكتساب لغات أجنبية جديدة ☐
- تنمية مهارات الكلام ☐
- إكتساب ثقافات غربية جديدة ☐
- إكتساب معلومات جديدة ☐
- أخرى أذكرها:.....

المحور الثالث: الرموز الإتصالية داخل اللعبة " لعبة بابجي" وتأثيرها على اللغة العربية:

21) هل يعتمد اللاعبين في لعبة بابجي على إستخدام ألفاظ وكلمات تفهم إلا في سياق اللعبة؟

- دائما ☐ - أحيانا ☐ - أبدا ☐
- أذكر منها:.....

22) تعتمد لعبة بابجي على عبارات للتشجيع في حالات الفوز والخسارة؟

- دائما ☐ - أحيانا ☐ - أبدا ☐

23) هل تستخدم أثناء لعبك مع أصدقائك لعبة بابجي على رموز وألفاظ لا يفهمها إلا أنتم؟

- نعم ☐ - لا ☐

24) في حالة غضبك ما هي أكثر العبارات التي إكتسبتها من لعبة بابجي للتعبير عن حالتك؟

- إبتعد عني ☐ - سأضربك ☐ - سأقتلك ☐
- السب و الشتم ☐

25) ما لغة الإعدادات التي تستخدمها في لعبة بابجي؟

- اللغة العربية ☐ - اللغة الإنجليزية ☐ - اللغة الفرنسية ☐

إذا كانت إجابتك من غير اللغة العربية علل سبب ذلك ؟

- لأن اللغة العربية غير مجدية ☐
- مسألة تعود فقط ☐
- لأن اللغة العربية غير مناسبة لهذه التكنولوجيات الجديدة ☐

26) في رأيك الخاص لماذا يقل إستخدام اللغة العربية في التواصل عبر لعبة بابجي ؟

- عدم الإعتياد على إستخدام اللغة العربية في مثل هذه الألعاب ☐
- سهولة التعبير باللغات الأجنبية ☐
- شدة انفعالات الحوار ☐
- أكثر مستخدمين هذه اللعبة " لعبة بابجي " هم أجانب ☐
- اللعبة تفرض عليك التعامل بلغات أجنبية ☐

27) كيف يمكن تقييم مستوى إستخدام اللغة العربية في لعبة بابجي؟

- ممتاز ☐ - جيد ☐ - مقبول ☐ - دون المستوى ☐

- برر إجابتك .....

المحور الرابع: الآثار المترتبة على لغة التواصل من وراء إستخدام المراهقين لعبة بابجي:

28) هل تتعرض للمضايقات أثناء اللعبة (لعبة بابجي)؟

- نعم ☐ - لا ☐ - أحيانا ☐

- إذا كانت إجابتك بنعم، فبواسطة ماذا يتم ذلك؟

- المايك ☐ - الرسائل المكتوبة ☐

- عن طريق الرقصات و الستيكرز ☐

29) حسب رأيك ما هي الأسباب التي تجعل لاعبين لعبة بابجي يستخدمون الألفاظ غير اللائقة أثناء اللعبة؟

- من أجل جذب الإنتباه ☐

- تعويض نقص معين ☐

- حب السيطرة و الإستقواء ☐

- أخرى أذكرها:.....

30) كيف تكون ردة فعلك عندما يستفزك أحد أو يشتمك أثناء اللعبة ؟

- الصمت و تجاهل الموقف ☐ - الرد بالمثل ☐

- الإبلاغ عن المستخدم ☐ - الخروج من اللعبة ☐

31) هل تستخدم الألفاظ المتعامل بها في لعبة بابجي على أرض الواقع؟

- دائما ☐ - أحيانا ☐ - أبدا ☐

32) هل تقلد حركات و رقصات الشخصيات اللعبة على أرض الواقع؟

- دائما ☐ - أحيانا ☐ - أبدا ☐

33) هل أثرت عليك لعبة بابجي على علاقاتك الإجتماعية و الأسرية؟

- نعم ☐ - لا ☐ - بعض الشيء ☐

- علل إجابتك: .....