



بحث بعنوان

انعكاسات ممارسة لعبة "PUBGE" على سلوكيات طلاب المدارس
الثانوية " مدرسة الإسراء دراسة حالة " .

الفريق البحثي

صالح حسام صالح شقورة	فادي محمد عودة زعرب
محمود نهاد حسن زعرب	أحمد خالد الحام عابدين
علي جبر أبو صبحة	

المعلم المشرف / أحمد فؤاد عزات الهباش

مديرية التربية والتعليم - خان يونس

مدرسة الإسراء الثانوية للبنين

أبريل 2019م

فهرس الموضوعات

رقم الصفحة	البيان
ب	ملخص البحث
1	مقدمة البحث
1	مشكلة البحث
2	أهداف البحث
2	أهمية البحث
2	حدود البحث
3	مصطلحات البحث
3	الإطار النظري
10	الدراسات السابقة
11	منهج البحث
11	مجتمع البحث
11	عينة البحث
12	أدوات البحث
13	نتائج البحث
16	توصيات البحث
17	المراجع
19	الملاحق

ملخص البحث:

يهدف هذا البحث إلى الكشف عن انعكاسات لعبة "Pobge" على سلوكيات الطلاب في المدارس الثانوية من خلال إجراء دراسة على عينة من الطلاب وأولياء الأمور بمدرسة الإسراء الثانوية.

واستخدم الفريق البحثي المنهج الوصفي التحليلي لمناسبته لمثل: هذا النوع من الدراسات، وقد تم تصميم استبانة وتوزيعها على المرشدين التربويين وأفراد العينة من الطلاب وأولياء الأمور لجمع المعلومات منهم، وتم تحليل بيانات الاستبانة باستخدام الأساليب الإحصائية والتكرارات.

وقد توصلت الدراسة لنتائج أهمها:

- أن اغلب الطلاب يستخدمون لعبة "PUBGE" بدافع التسلية والترفيه.
- أن لعبة "PUBGE" عبر الهواتف الذكية تؤثر على سلوكيات الطلاب وتمثلت في العصبية على أقل الأمور ، الشغب المتزايد، التوتر، تدني التحصيل الدراسي، الانطوائية، وزيادة التتمر.

وقدم البحث عدداً من التوصيات أهمها:

- 1- ضرورة متابعة أولياء الأمور لنوعية الألعاب الإلكترونية ومضمونها.
- 2- المتابعة الجادة من قبل أولياء الأمور والمدرسة لسلوكيات الطلاب والبحث الدؤوب عن الأسباب لأي تغير في سلوكيات الطلاب.
- 3- ضرورة قيام وزارة التربية والتعليم بناء برامج تربوية وإرشادية لمساعدة الطلبة في مواجهة المشكلات السلوكية التي يعيشونها.

مقدمة البحث:

الحمد لله الذي بنعمته تتم الصالحات، سبحانه لا إله إلا هو، نحمده ونشكره ونشهد أنه لا إله إلا هو - سبحانه وتعالى-، ونشهد أن سيدنا محمد -ﷺ- عبده ورسوله، وبعد: نقدم لسيادتكم اليوم هذا البحث الذي يتحدث عن انعكاسات ممارسة لعبة البووبي على سلوكيات طلاب المدارس الثانوية "مدرسة الإسراء دراسة حالة" أملين أن ينال إعجاب الجميع، ونتمنى أن نكون قد وفقنا في كتابة بحث شامل لكل المعلومات الخاصة بهذا الموضوع وأن نكون عند حسن ظنكم، منتظرين أي اقتراحات جديدة وأي تعديلات يمكننا القيام بها وأي ملاحظات لوضعها في الاعتبار عند تقديم أي بحوث علمية أخرى ونطور من أنفسنا إلى الأفضل.

ونظراً للتطور الكبير في التكنولوجيا والمعلومات وظهور وسائل مختلفة في اللعب عند الأطفال فقد ساهمت في تغيير مفهوم اللعب عند الأطفال تغييراً ملموساً أدى إلى ظهور جيل يقضي جل وقته بين الألعاب الإلكترونية والتي تصنف كوسيلة حديثة لامتناع الغضب وقضاء أوقات طويلة جداً في استخدام الألعاب لهذا تناول الباحثون في هذا البحث لعبة البووبي التي انتشرت بين الأطفال بمختلف أعمارهم بل وتجاوزت إلى الكبار ، حيث تناولت الدراسة الأثر من ممارسة لعبة البووبي على سلوكيات الأطفال وما تؤثر على الطفل من تغيرات في السلوكيات الخاطئة النابعة من ممارسته للعبة البووبي . وقد طبقت الدراسة على 30 طالباً في مدرسة الإسراء الثانوية وعلى آبائهم في ورقتي استبانة استخدم الباحث فيها المنهج الوصفي لما تلائم مثل: هذه الأبحاث. وشمل البحث أيضاً على الإجابة على التساؤلات وتناولها بالتفصيل بكل موضوعة.

مشكلة البحث:

تحاول الدراسة الحالية الإجابة على السؤال الرئيس الآتي:

- ما انعكاسات ممارسة لعبة "PUBGE" على سلوكيات طلاب المدارس الثانوية " مدرسة الإسراء دراسة حالة "
- ويتفرع من السؤال الرئيس الأسئلة الفرعية الآتية:

- 1- ما تأثير ممارسة لعبة "PUBGE" على الانضباط الصفي؟
- 2- ما تأثير ممارسة لعبة "PUBGE" على المهارات الاجتماعية؟
- 3- ما أكثر السلوكيات الخاطئة التي يسلكها طلاب مدرسة الإسراء الثانوية بنين الذين يمارسون لعبة "PUBGE" من وجهة نظر أولياء الأمور؟

أهداف البحث:

يهدف هذا البحث إلى:

- 1- تسليط الضوء على الانعكاسات من ممارسة لعبة البوبجي "PUBGE" على الانضباط الصفي.
- 2- تسليط الضوء على تأثير ممارسة لعبة "PUBGE" على المهارات الاجتماعية.
- 3- توضيح السلوكيات الخاطئة التي يسلكونها طلاب مدرسة الإسراء الثانوية بنين من ممارسة لعبة البوبجي "PUBGE" من وجهة نظر أولياء الأمور.

أهمية البحث:

قد يستفيد من هذا البحث الجهات المعنية وذات العلاقة بالموضوع ومنها:

1. تمهد الطريق للباحثين في استكمال هذا النوع من الدراسات والتوسع فيها وإجراء المزيد من الدراسات.
2. الإداريون التربويون والمعلمون وأولياء الأمور والباحثون والمهتمون.
3. المرشدون التربويون في المدارس كونها تقدم رؤية لبيان ظاهرة التغير في السلوك في المدارس وكيفية الحد من السلوكيات الخاطئة.

حدود البحث:

الحدود الموضوعية / يتناول هذا البحث الأضرار السلوكية الناجمة عن ممارسة لعبة البوبجي "PUBGE" على الانضباط المدرسي.

الحدود الزمنية/ طُبق البحث في الفصل الدراسي الثاني من العام الدراسي 2018/2019م.

الحد المكاني / مدرسة الإسراء الثانوية بمحافظة خان يونس

الحد البشري / طلاب العينة المرشدين التربويين والمعلمين في مدارس محافظة خان يونس
الحد الزمني/ طُبِق البحث في الفصل الدراسي الثاني من العام الدراسي 2018/2017م.

مصطلحات البحث:

1- الألعاب الإلكترونية: بأنها نشاط ينخرط فيها اللاعبون في نزاع مفتعل، محكوم بقواعد معينة، بشكل يؤدي إلى نتائج قابلة للقياس الكمي. ويطلق على لعبة ما بأنها إلكترونية في حال توفرها على هيئة رقمية.

2- محافظة خان يونس: هي مدينة فلسطينية تقع في الجزء الجنوبي من قطاع غزة وتبعد عن القدس مسافة 100 كيلومتر إلى الجنوب الغربي ويحدها من الجنوب مدينة رفح ومن الشمال مدينة دير البلح، وهي مدينة ساحلية تطل على البحر الأبيض المتوسط من جهة الغرب ومن الشرق ما يعرف باسم (إسرائيل) وتعد ثاني أكبر مدينة في قطاع غزة بعد مدينة غزة ويبلغ عدد سكانها قرابة 200 ألف نسمة و يمثل: 17% من سكان قطاع غزة ومساحتها 54 كيلو متراً مربعاً.

الإطار النظري:

يعدّ التطور التكنولوجي الهائل في جميع جوانب الحياة الثقافية والاجتماعية والفكرية دليل على فتح آفاق وتطلعات مستقبلية جديدة، مما ساهم في تحويل العالم إلى قرية صغيرة دون اعتبار للحواجز الزمنية والجغرافية وهذا ما تميز به القرن الواحد والعشرون ، كما نتج عن هذا التطور اختراع وسائل تكنولوجية جديدة لم تكن معروفة من قبل كالحاسب والهواتف الذكية هذه الأخيرة التي زاد انتشارها في السنوات الأخيرة في المجتمعات ، والتي جاءت نتيجة البحث والتطوير والاستخدام وهي في انتشار متزايد يوم بعد يوم ذلك لما تتميز به هذه الهواتف من مميزات وخصائص لم تكن متوفرة من قبل مثل: فوائدها الاجتماعية في أنها ساعدت الكثير من الناس في التواصل بين بعضهم البعض بسهولة.

ومع التقدم التقني والإلكتروني الهائل والمتصارع تطورت أساليب اللعب والترفيه في الوقت الحاضر، فظهرت الأجهزة والألعاب الإلكترونية التي وجدت لها سوقاً رائجاً نظراً لما تتمتع به من إقبال من قبل الأطفال والصبيان، وأصبحت تأخذ حيزاً كبيراً من أوقاتهم وأثرت في

سلوكهم وأخلاقهم، فتدرجت أشكال هذه الألعاب وتطورت بشكل كبير وواضح، حتى وصلت إلى حد من التقدم التقني الباهر.

ومن أكثر الألعاب شيوعاً في هذا العصر، ما يعرف بالألعاب الإلكترونية وتسمى أحياناً ألعاب الفيديو أو ألعاب الحاسب الآلي، وكلها تجتمع في عرض أحداث على الشاشة، وتمكين اللاعب من التحكم في مجريات هذه الأحداث فيما يعرف بالعلاقة التفاعلية (العناني، 2007).

وتعرف الألعاب الإلكترونية: بأنها نشاط ينخرط فيها اللاعبون في نزاع مفتعل، محكوم بقواعد معينة، بشكل يؤدي إلى نتائج قابلة للقياس الكمي. ويطلق على لعبة ما بأنها إلكترونية في حال توفرها على هيئة رقمية digital (Salen & Zimmerman 2004). ويتم تشغيلها عادة على منصة الحاسب والإنترنت والتلفاز والفيديو Playstation والهواتف النقالة، والأجهزة الكفية (المحمولة بالكف palm devices).

ومن هذه الألعاب لعبة البوغي "BUPGE" الإلكترونية التي بدأت تنتشر في الآونة الأخيرة وتميزت عن غيرها بميزات وتخطت الحدود العمرية.

وقبل الحديث عما تؤثر لعبة البوغي على سلوكيات طلاب المدارس الثانوية سيتم المرور على ذكر بعض الأمور ذات العلاقة بالألعاب الإلكترونية ولعبة البوغي موضوع البحث بشكل خاص.

• أصل فكرة صناعة لعبة البوغي الإلكترونية:

والباحث في هذه اللعبة والقارئ في تاريخ الدولة السوفيتية "الروسية" يجد أن فيها تشابهات كثيرة بمنطقه احتلت من قبل الاتحاد السوفيتي في عام 1950 و واستُخدمت هذه المنطقة كمنطقة عسكرية للقوات السوفيتية و لاختبارات عسكرية سرية، استخدمت هذه المنطقة كنوع من المناطق محرمة دخولها للعامة و كانت خاصه للضباط و عوائلهم و الجنود و المهندسين و العلماء، وبعد فترة حصل انقلاب فبدأت الحكومة المركزية لقوات السوفيتية بداءة بإرسال معدات و أسلحة لمؤيديها بواسطة طائرة و إرسال المعدات بداخل صندوق كبير للتخلص من المتمردين كانت كلمة السر بين المؤيدين و الحكومة المركزية هي " أنا بحاجة إلى دجاج لوجبة العشاء " هذا كان يعني نحن بحاجة إلى أسلحة و عتاد أو تسليح".

وبعد مرور أيام لم يعد المؤيدين بإرسال أي نداء لطلب التسليح مما اتضح للاتحاد السوفيتي أن قُتل جميع مؤيديها، خوفاً من تسرب المعلومات السرية الموجودة بتلك المنطقة قررت التخلص من المتمردين فضربت هذا المنطقة بنوع من الأسلحة أو نووية أو كيميائية بحيث لم يعد للإنسان الطبيعي العيش في هذه المنطقة .

ومن الحقائق أيضاً التي ارتبطت بلعبة البوبجي "BUPGE" ونجدها جلية في اللعبة هي ذكر كلمة "ERANGEL" وهي اسم لجزيرة خيالية تقع في البحر الأسود والذي احتل من قبل قوات السوفيتية. (موقع الكرتوني - support.pubg.com)

والباحث في اللعبة وجد أن هناك تشابه كبير بين ما حدث لهذه المنطقة و لعبة بوبجي

حيث

استوحى صانع لعبة بوبجي من حدث هذه المنطقة و هذا يفسر التساؤلات الآتية:

التساؤل الأول: لماذا 100 لاعب يقفزون من الطائرة ثم يطاردون ويقتلون بعضهم البعض؟

والإجابة هي : يدل على التمرد العسكري الذي حصل و قاتلوا بعضهم.

التساؤل الثاني: لماذا بعد الفوز تظهر عباره "WINNER WINNER CHICKEN DINNER"؟

والإجابة هي : أولاً ترجمتها تكون - الفائز الفائز وجبة عشاء دجاج - لذا ما دخل وجبة عشاء دجاج بلعبة عسكرية أو ما سبب وجود دجاجة في غرفة التدريب إن لم تكون مستوحية من الواقعة الحقيقية.

التساؤل الثالث: ما سبب وجود اللون الأزرق في اللعبة؟

والإجابة هي: يوحي هذا اللون إلى ضرب المنطقة (في الحقيقة) بأسلحة كيميائية أو نووية مما يؤدي إلى موت اللاعب لو بقى في المنطقة الزرقاء

التساؤل الرابع: إلى ماذا يدل وجود مدينة الألعاب - مسيح - مستشفى - مدرسة- بيوت ذات تصميم خاص؟

والإجابة هي: أن صانع اللعبة استوحى فكرة مدينة الألعاب - المسبح - المستشفى - المدرسة و بعض من تصاميم بيوت اللعبة هي تشبه تماماً نفسها في مدينة تشيرنوبيل.

حول بوشينكي أو بوجينكي POCHINKI وعلاقتها بلعبة البوجي "BUPGE":

في الحقيقة بوشينكي أو بوجينكي هي قرية صغيرة تقع في منطقة موروفيا في روسيا وتقع على بعد 200 كيلومتراً غرب مدينة يولنوفسكا "Ulyanovsk" وتكون على بعد 700 كيلومتراً من مدينة موسكو.

لعبة البوجي لعبة عالمية:

وهنا نشير إلى أن مصمم اللعبة أضاف خواص فيها كالتواصل الصوتي والتواصل أيضاً عبر حسابات التواصل الاجتماعي مما يتيح للأفراد اللاعبين من التواصل بعمق بين بعضهم البعض مما جعلها من الألعاب الأكثر انتشاراً وخاصة بعدما تعاقد مصممي اللعبة مع شركتي أندرويد وابل لإدراج اللعبة كتطبيق يُحمل على الهواتف الذكية والتي بدورها أعطى لها ميزة إضافية للمستخدم من سهولة الوصول للعبة والاستمرار في اللعب في أي وقت شاء حيث إنها معه على هاتفه النقال.

كل ما سبق ميز لعبة البوجي وجعلها عالمية لذا وجد الباحث أنه يجب الوقوف عند هذه اللعبة لما فيها من أمور نذكر منها:

- (1) انتشار الهواتف النقالة بين يدي طلاب المدارس الثانوية تحت أي سبب كان.
- (2) الهلع الطبيعي للعب خاصة في المرحلة العمرية من 11-17 عاماً بما فيها من الاكتشاف والتفريغ النفسي.
- (3) ما تحويه اللعبة من أحداث تشبه إلى حد كبير ما يوجد حول الطلاب من أحداث يعيشونها في منطقة يسود فيها الحروب.
- (4) رؤية اللاعب نفسه في اللعبة واندماجه معها يدل على ما يمر به اللاعب وما يريد من الوصول إليه في الواقع فيجسد له في لعبة إلكترونية وتلبي ما يتطلع إليه. (أبو العينين، 2010)

لذا يجدر الإشارة إلى الأسباب والدواعي من ممارسة لعبة البوجي الإلكترونية:

أ- شمولها على عامل الجذب:

ونجده في لعبة البوبجي من دقة الصورة وانسجام محتواها البصري وتناسقه وتشابهه مع الواقع وما يحتويه من توظيف للرسم واللوان والمغامرة وأنواع الأسلحة وغيرها.

ب-التأمل والتركيز:

ونجده في لعبة البوبجي "BUPGE" في المهام والتعاون والتركيز على الهدف للوصول للغاية المنشودة فهي صممت للمهام ذات التركيز العالي والمهارة في أداء الدور المنوط به.

ت-محاكاة للأبطال:

ونجده في لعبة البوبجي في تقمص الشخصيات وسهولة التحكم به وبسلوكياته وتخطي العوائق والألغام وكأنه داخل اللعبة لحد نجد أن الطفل يتعلق بها.

من سلبيات الألعاب الإلكترونية ذات الطابع الحربي خاصة لعبة البوبجي "BUPGE":

على الرغم من إيجابيات لعبة البوبجي في جوانب عدة إلا أن لها سلبيات منها أنها تعلم الأطفال المراهقين ارتكاب الجريمة وفنونها وحيلها وتنمي عقولهم على العنف والعدوان وتكسبهم تلك القدرات من خلال اللعب.

ويمكن تصنيف الآثار السلبية للألعاب الإلكترونية في عدة جوانب منها :

(1) أضرار دينية:

صنفت Mai، (2010) بأن بعض الألعاب تدعو إلى الرذيلة والترويج للأفكار الإباحية الرخيصة التي تفسد عقول الأطفال والمراهقين على حد سواء. وما نجده في لعبة البوبجي "BUPGE" في احتوائها على مشاهد للعري في ملابس البطل الخاصة إن كانت أنتى .

كما أشار (الأنباري، 2010) إلى أن محتويات ومضامين بعض الألعاب الإلكترونية، بما تحمله من سلبيات وطقوس دينية معادية ومسيئة للديانات وبالذات الدين الإسلامي، التي قد تؤثر سلباً على اللاعب أو المشاهد. كما في لعبة البوبجي "BUPGE" التي تعلق الأطفال والمراهقين بها قد ألهاهم عن أداء بعض العبادات الشرعية، وبالذات أداء الصلوات الخمس في أوقاتها مع الجماعة في المسجد. كما أنها لهتهم عن طاعة الوالدين والاستجابة لهم وتلبية طلباتهم، بالإضافة إلى إلهائهم عن صلة الأرحام وزيارة الأقارب.

(2) أضرار سلوكية أمنية:

أثبتت الأبحاث التي أجريت في الغرب وجود علاقة بين السلوك العنيف للطفل ومشاهد العنف التي يراها على شاشة التلفاز أو يمارسها في الألعاب الإلكترونية (أبو جراح، 1425هـ). كما أثبتت الدراسات بأن العنف يتضاعف بلعب الألعاب ذات التقنية العالية التي تتسم بها ألعاب اليوم (نورة السعد، 2005). وكما هو معروف فإن الأطفال بطبيعتهم لا يميلون إلى القتل ولكنهم يتعلمونه من خلال أعمال العنف التي عُرضت بصفقتها نوعاً من أنواع التسلية والمتعة عن طريق التلفزيون وأفلام وألعاب الفيديو. (Mai، 2010)

لذا الباحث في لعبة البوغي "BPGE" أنها تكسب الطفل أسلوب تصرفه في مواجهة المشاكل التي تصادفه يغلب عليه العنف، وليس شرطاً أن يحدث السلوك العنيف بعد مشاهدة العنف مباشرة كما يعتقد البعض، بل إن مشاهد العنف تختزن في العقل الباطن، وتخرج حينما تتيح لها الظروف الخارجية هذا من خلال مثير يشجع العنف المختزن في العقل الباطن على الخروج. (بتصرف: أبو جراح، 1425هـ)

3) أضرار صحية:

تخبر (إلهام حسني، 2002)، أستاذة طب الأطفال بجامعة عين شمس، في دراسة لها أنه على مدى الخمس عشرة سنة الماضية ومع انتشار الألعاب الإلكترونية، ظهرت مجموعة جديدة من الإصابات المتعلقة بالجهاز العظمي والعضلي نتيجة الحركة السريعة المتكررة، موضحة أن الجلوس لساعات عديدة أمام الحاسب أو التلفاز يسبب آلاماً مبرحة في أسفل الظهر، كما أن كثرة حركة الأصابع على لوحة المفاتيح تسبب أضراراً بالغة لإصبع الإبهام ومفصل الرسغ نتيجة لثنيهما بصورة مستمرة. كما تؤثر الألعاب الإلكترونية سلباً على نظر الأطفال، إذ قد يصاب الطفل بضعف النظر نتيجة تعرضه لمجالات الأشعة الكهرومغناطيسية قصيرة التردد المنبعثة من شاشات التلفاز أو الحاسب التي يجلس أمامها ساعات طويلة أثناء ممارسته للعب، كما أن حركة العينين تكون سريعة جداً أثناء ممارسة الألعاب الإلكترونية مما يزيد من فرص إجهادها، هذه بدورها تؤدي إلى حدوث احمرار بالعين وجفاف وحكة وزغللة، وكلها أعراض تعطي الإحساس بالصداع والشعور بالإجهاد البدني وأحياناً بالقلق والاكتئاب. كما كشف بحث طبي أعدته إحدى الجامعات الهولندية (نقلاً عن: المتميز، 2004) أن بقاء الأطفال في المنازل في ساعات النهار لممارسة الألعاب الإلكترونية، وعدم الخروج للتعرض لأشعة الشمس

والحصول على الفيتامينات المطلوبة لنمو العظام يتسبب في المستقبل بإصابتهم بنقص فيتامين "د"، ويؤدي إلى إصابتهم بهشاشة في العظام بصورة مبكرة عن غيرهم، وآلام في الظهر وفي الركبتين قد تتطور إلى التهابات في المفاصل كما تصبح مناعتهم ضعيفة، كما أن بقاء الأطفال لساعات طويلة معاً في غرف ضيقة أو محدودة التهوية تتسبب في إصابتهم بفيروسات بالجهاز التنفسي، وزيادة احتمالات الإصابة بالأمراض المعدية. كما أن الطريقة الخاطئة لجلوس الشخص أثناء لعبه، كأن يجلس متكناً وحال رقبتة سيء، قد يسبب الأذى له. كما أن جلوس اللاعب على جنبه بعد تناوله الطعام لأجل اللعب قد يؤثر على المعدة. ويقرر (الانباري، 2010) أن هذه الحالة متفشية في الوقت الحالي. وأوصى بتغيير طريقة الجلوس أثناء اللعب من وقت لآخر، فمثلاً: يغير من الجلوس على الأرض إلى الكرسي ونحوها.

4) أضرار اجتماعية:

في حديثه عن الآثار الاجتماعية السلبية للألعاب الإلكترونية على الأطفال ذكر المجذوب (نقلاً عن: أبو جراح، 1425هـ) أنها تصنع طفلاً غير اجتماعي، كما أن إسراف الطفل في التعامل مع عوالم الرمز يمكن أن يعزله عن التعامل مع عالم الواقع فيفتقد المهارة الاجتماعية في إقامة الصداقات والتعامل مع الآخرين ويصبح الطفل خجولاً لا يجيد الكلام والتعبير عن نفسه.

كما أنها تصنع طفلاً أنانياً لا يفكر في شيء سوى إشباع حاجته من هذه اللعبة، وكثيراً ما تثار المشكلات بين الإخوة الأشقاء حول من يلعب؟ على عكس الألعاب الشعبية الجماعية التي يدعو فيها الطفل صديقه للعب معه (أبو جراح، 1425هـ).

كما أن الألعاب الإلكترونية قد تعلم الأطفال أمور النصب والاحتيال فالطفل يحتال على والديه ليقتنص منهم ما يحتاجه من أموال للإنفاق على الألعاب الإلكترونية إما بأن يأخذ منهم مصاريف درسه الخصوصي ليلعب بها أو يدعي مثل: أن معلم الفصل طلب منهم أموالاً لتجميل الفصل أو لشراء هدايا للمتفوقين في الامتحان (أبو جراح، 1425هـ).

وما سبق ذكره يتجلى في لعبة البوغي "BUPGE" حيث يقضي فيها الطالب في المرحلة الثانوية الساعات دون ممارسة أي دور اجتماعي وما يدور من صراع بين اللاعبين ومشاحنات ومخاصمات كما سيوضح البحث في الجانب التطبيقي.

5) أضرار أكاديمية

تخبر (Mai، 2010) أن ممارسة الألعاب الإلكترونية يؤثر سلباً على التحصيل الدراسي ويؤدي إلى إهمال الواجبات المدرسية والهروب من المدرسة أثناء الدوام المدرسي ويؤدي إلى اضطرابات في التعلم.

وما توصلت إليه دراسة (إلهام حسني، 2002) من أن كثرة ممارسة الألعاب الإلكترونية في السنوات الأولى من عمر الطفل، تؤدي إلى بعض الاضطرابات في مقدرة الطفل على التركيز في أعمال أخرى مثل: الدراسة والتحصيل.

هذا ما نلاحظه بمن يلعب الألعاب الإلكترونية مثل: لعبة البووبي وخاصة أطفال أعمارهم تجاوزت العاشرة وأصبحوا في المرحلة الثانوية.

الدراسات السابقة:

- دراسة (سميحة، 2016) بعنوان الألعاب الإلكترونية والعنف المدرسي حيث هدفت الدراسة إلى التعرف على ظاهرة العنف المدرسي وعلاقته بالألعاب الإلكترونية، ودراسة أشكال وأسباب وعامل ومظاهر العنف المدرسي والنظريات المفسرة للعنف.
- دراسة (مشري، 2017) بعنوان أثر الألعاب الإلكترونية عبر الهواتف الذكية على التحصيل الدراسي للتلميذ الجزائري. حيث هدفت الدراسة الكشف عن أثر الألعاب الإلكترونية عبر الهاتف الذكية على التحصيل الدراسي للتلميذ الجزائري من خلال إجراء دراسة ميدانية على الأولياء بمدينة أم البواقي.
- حيث اعتمدت المنهج المسحي وطريقة المسح بالعينة والتي اختارت 100 مفردة من الأولياء من مدينة أم بواق.

وأوصت الدراسة أن الألعاب الإلكترونية عبر الهواتف الذكية تؤثر على التحصيل الدراسي للتميز الجزائري لما تشغل وقته وفراغه وعدها المصدر الأساسي للتسلية والترفيه. وأوصت بضرورة الرقابة الأبوية والوعي الأبوي الذي يحد من الإفراط في استخدامها.

- دراسة (الصوالحة وآخرون، 2014) علاقة الألعاب الإلكترونية العنيفة بالسلوك العدواني والسلوك الاجتماعي لدى أطفال الروضة.

حيث هدفت الدراسة إلى الكشف عن علاقة الألعاب الإلكترونية العنيفة بالسلوك العدواني والسلوك الاجتماعي لدى أطفال الروضة من وجهة نظر أولياء الأمور في العاصمة عمان، واعتمدت الدراسة المنهج المسحي لعينة مكونة من (100) ولي أمر من أولياء الأمور أطفال الروضة.

وأوصت الدراسة بتنقيف أولياء الأمور لمعرفة الإيجابيات والسلبيات للألعاب الإلكترونية وأيضاً توعية الأطفال وإرشادهم .

منهج البحث:

اعتمدت الدراسة الحالية المنهج الوصفي لمناسبته لطبيعة الدراسة، وقد استعان الباحث بهذا المنهج بهدف التعرف على تأثير ممارسة لعبة "PUBGE" على سلوكيات طلاب مدرسة الإسراء الثانوية ومحاولة تفسيرها.

مجتمع البحث وعينتها:

- **مجتمع الدراسة:** تكون مجتمع الدراسة من جميع طلاب مدرسة الإسراء الثانوية بنين بمدينة خان يونس وأولياء الأمور و المعلمون والمرشدون الذين يدرسون في الفصل الدراسي الثاني من العام الدراسي 2018/2019م
- **عينة الدراسة:** طبقت الدراسة الحالية على عينة الدراسة - طلاب مدرسة الإسراء الثانوية بنين - وعددهم (840 طالباً) في مدينة خان يونس في الفصل الدراسي الثاني من العام الدراسي 2018/2019م.

أدوات البحث:

- بعد مراجعة الأدبيات ذات الصلة بالألعاب الإلكترونية تم تصميم أداة الدراسة مستفيداً مما ورد في بعض الدراسات السابقة، ثم عُرضت الأداة على مجموعة من الخبراء في مجال التربية والتعليم ومجال تقنية المعلومات بهدف التأكد من صدقها.
 - تكونت الاستبانة من (فقرة) موزعة على ثلاثة محاور وذلك كما يأتي:
1. محور تأثير ممارسة لعبة "PUBGE" على الانضباط الصفي من وجهة نظر المعلمين والمرشدين التربويين. (فقرة)
 2. محور تأثير ممارسة لعبة "PUBGE" على المهارات الاجتماعية من وجهة نظر أولياء الأمور. (فقرة)
 3. محور أكثر السلوكيات الخاطئة التي يسلكها طلاب مدرسة الإسراء الثانوية بنين الذين يمارسون لعبة "PUBGE" من وجهة نظر أولياء الأمور. (فقرة)

أدوات البحث:

قام الفريق البحثي بتصميم استبانة للحصول على المعلومات الخاصة بالدراسة، وفي بداية الأمر عُرضت الاستبانة على مجموعة من المختصين لتحكيمها ومن ثم تم تصميمها في صورتها النهائية بعد إجراء التعديلات المقترحة، ومن ثم توجه الفريق البحثي لتعبئة الاستبانة. (انظر ملحق رقم 1)، (انظر ملحق رقم 2).

الأساليب الإحصائية :

استخدم الفريق البحثي برنامج الرزم الإحصائية، والتكرارات، وبرنامج المعادلات الإحصائية Excel.

إجراءات البحث:

قام الباحث بتوزيع 450 استبانة على عينة الدراسة طلاب مدرسة الإسراء الثانوية في شهر فبراير من الفصل الدراسي الثاني من العام 2019م.

نتائج البحث:

يتضح من البيانات التي تم الحصول عليها في هذه الدراسة أن هناك عدد من العوامل التي تدفع طلاب مدرسة الإسراء من ممارسة لعبة البوغي "BUPGE" الإلكترونية. وفيما يأتي عُرضت وتحليل نتائج هذه الدراسة عبر محورين:

المحور الأول: عرض وتحليل نتائج محور تأثير ممارسة لعبة "PUBGE" على الانضباط الصفي من وجهة نظر المعلمين والمرشدين التربويين:

جدول (3)

عرض وتحليل نتائج محور تأثير ممارسة لعبة "PUBGE" على الانضباط الصفي من وجهة نظر المعلمين والمرشدين التربويين.

م	العبارة	التكرارات	النسبة المئوية
1.	تغيير في سلوك طلابك في الصف أو داخل المدرسة ناجم عن ممارسته لعبة البوغي .	20	66.7%
2.	ألاحظ بعض سلوكيات التمر على الطلاب الممارسين لعبة البوغي	20	66.7%
3.	ظهور حالات من العنف المدرسي من الطلاب الممارسين لعبة البوغي	23	76.7%
4.	يطبق الطالب الممارس لعبة البوغي سلوكيات خاطئة داخل المدرسة	23	76.7%
5.	سجلت خلافات بين الطلاب أساسها لعبة البوغي	20	66.7%
6.	تغيير في مستوى تحصيل الطالب الممارس للعبة	26	86.7%

م	العبرة	التكرارات	النسبة المئوية
	البوجي		
7.	زيادة شغب الطالب الممارسة لعبة البوجي داخل الصف الدراسي	23	76.7%
8.	تكثر الشكاوي من أولياء الأمور حول تغير سلوك أبنائهم نتيجة ممارسة لعبة البوجي	23	76.7%
9.	تحطيم الطالب ممارس للعبة البوجي ممتلكات المدرسة	14	46.7%
10.	يفضل الطالب ممارس لعبة البوجي أسلوب الضرب أثناء لعبه مع زملائه	24	80%
11.	يميل ممارس لعبة البوجي لتمزيق كتب أو دفاتر زملائه	21	70%
12.	يميل ممارس لعبة البوجي للجلوس وحيداً وبعيداً عن زملائه	26	86.7%
13.	يميل ممارس لعبة البوجي لعدم الاهتمام بكتبه وكراريسه	24	80%
14.	يميل ممارس لعبة البوجي للتناوب بالألقاب	22	73.3%
15.	يميل ممارس لعبة البوجي لرفع صوته على الأساتذة	20	66.7%
16.	يميل ممارس لعبة البوجي الحط من قيمة المدرسة	24	80%

ومن النسب في الجدول السابق نجد أن الممارس للعبة "PUBGE" تحمل في طياتها الكثير من الأمور والممارسات الخاطئة نجدها في: الفقرة (1) والفقرة (2) والفقرة (3) والفقرة (4) أن نسبة الطلاب لذين تغير من سلوكياتهم مما يدل على أن لعبة "PUBGE" تؤثر سلباً على سلوكيات طلاب المرحلة الثانوية. وما يؤكد أيضاً على ذلك الفقرة (7) حيث سجلت بعض الحالات من العنف كما وبينت الفقرة (8) استياء أولياء الأمور وملاحظتهم تغير في سلوكيات أبنائهم التي تميل إلى العنف ويرجع ذلك إلى جلوسهم على لعبة "PUBGE" الإلكترونية. أيضاً ما تؤكد الفقرة (6) والفقرة (10) والفقرة (13) والفقرة (16) في أن ضعف التحصيل الدراسي

والجلوس وحيداً يدل على التأثير السلبي من ممارسة لعبة "PUBGE" تصل بالطالب إلى الحط من قيمة المدرسة والعزوف عن الجلوس في مقاعد الدراسة.

المحور الثاني: عرض وتحليل نتائج محور تأثير ممارسة لعبة "PUBGE" على المهارات الاجتماعية من وجهة نظر أولياء الأمور:

من خلال إجابة أولياء الأمور عن الاستبانة المرفقة في الملاحق نستدل على ما يأتي:
جلوس الأبناء على لعبة البوبجي طوال اليوم عن طرق استخدام الهواتف الذكية أدى إلى تغيير في بعض سلوكيات الطلاب من وجهة نظر أولياء الأمور وكان من هذه السلوكيات بنسبة عالية في الانطوائية وسرعة الغضب لأي سبب كان

في حين كان رأي البعض الآخر من أولياء الأمور هو ما لوحظ على أبنائهم من الحماسة عند لعب في لعبة البوبجي "pobge" ، بينما الآخر وجد عند أبنائه الطلاب التعب الجسدي وضعف البصر وآلام في أسفل الظهر وقلق وهذا ما أكدته البند (8) حيث إن نسبة 27% من الطلاب يعانون من مشاكل في الإبصار

تحليل النتائج: وهنا استخدم الباحث في الوصول للأثر من لعبة البوبجي على سلوكيات طلاب مدرسة الإسراء الثانوية، الاستبانتين المعدتين والموجهتين لأولياء الأمور وللمرشد التربوي والمعلمين في مدرسة الإسراء الثانوية، والتي أجابت على أسئلة البحث على النحو الآتي:

نتائج متعلقة بالتساؤل الأول: ما تأثير ممارسة لعبة "PUBGE" على الانضباط الصفّي؟

- بينت الدراسة على أن الطلاب المستخدمين لعبة "PUBGE" يحاولون تطبيق العام الافتراضي في واقعهم.
- بينت الدراسة أن ممارسي لعبة "PUBGE" فترة طويلة يصابون بحالات مرضية تؤثر على تحصيلهم الدراسي مما يؤثر على سلوكياتهم داخل الغرفة الصفية.
- أكدت الدراسة أن ممارسي لعبة "PUBGE" يصابون بإدمان لدرجة تصل عند بعضهم إلى العزوف عن المقاعد الدراسية.

نتائج متعلقة بالتساؤل الثاني: ما تأثير ممارسة لعبة "PUBGE" على المهارات الاجتماعية؟

- أكدت الدراسة أن ممارسة لعبة "PUBGE" تعزل الطالب عن محيطه الاجتماعي.

- أكدت الدراسة أن ممارسي لعبة "PUBGE" يميلون إلى الوحدة وعدم الاختلاط بالآخرين.

- بينت الدراسة أن ممارسو لعبة "PUBGE" يصابون بأمراض نفسية منها العصبية على أصغر الأمور مما تجعلهم في عزوف عن الاختلاط بين الناس.

نتائج متعلقة بالتساؤل الثالث: ما أكثر السلوكيات الخاطئة التي يسلكها طلاب مدرسة الإسراء

الثانوية بنين الذين يمارسون لعبة "PUBGE" من وجهة نظر أولياء الأمور؟

- بينت الدراسة أن الطلاب الممارسين لعبة "PUBGE" يميلون إلى العنف مع إخوانهم ومع زملائهم داخل المدرسة.

- بينت الدراسة أن الطلاب الممارسين لعبة "PUBGE" يميلون إلى الإهمال في واجباتهم البيتية.

- أكدت الدراسة أن الطلاب الممارسين لعبة "PUBGE" يميلون إلى عدم مشاركة زملائهم واللعب معهم داخل المدرسة.

توصيات البحث:

أن من أهم التوصيات التي نستخلص منها ما يأتي:

- ضرورة متابعة أولياء الأمور لنوعية الألعاب الإلكترونية ومضمونها.

- ضرورة متابعة سلوكيات أبنائهم ومعالجة أي سلوك خاطئ والوقوف عند الأسباب المؤدية للسلوك الخاطئ.

- المتابعة الجادة من قبل أولياء الأمور والمدرسة لسلوكيات الطلاب والبحث الدؤوب عن الأسباب لأي تغير في سلوكيات الطلاب.

المراجع:

المراجع العربية:

- 1- أبو جراح (1425هـ). طفلك والألعاب الإلكترونية - مزايا وأخطار (1). المتميزة: العدد الثالث والعشرون. ذو القعدة 1425.
- 2- الخليفة، هند (2009). الحياة الافتراضية تساعد على عمليات التعليم والتدريب والتواصل مع الغير. جريدة الرياض. العدد 14917، الإثنين 2 جمادى الأولى 1430 هـ - 27 أبريل 2009م.
- 3- العناني، حنان(2007). اللعب عند الأطفال الأسس النظرية والتطبيقية، عمان: دار الفكر.
- 4- المتميز(2004). الأسباب النفسية والاجتماعية التي تقف وراء تعلق الأطفال بالألعاب لإلكترونية. مجلة ولدي. العدد (66) مايو 2004. ص 48.
- 5- المجذوب، أحمد(1425). نقلا عن: (أبو جراح (1425هـ). طفلك والألعاب الإلكترونية - مزايا وأخطار (1)، المتميزة: العدد الثالث والعشرون، ذو القعدة 1425.
- 6- نايف ، وسام سالم(2015). تأثير الألعاب الإلكترونية على الأطفال، ص 9: بابل.
- 7- الصوالحة، علي مفلح (2014). علاقة الألعاب الإلكترونية العنيفة بالسلوك العدواني والسلوك الاجتماعي لدى أطفال الروضة. مجلة دار المنظومة. المجلة (4) العدد(16) تشرين أول 2016.

المراجع الأجنبية

1-Allen S. Weiss (2010). How video games are changing our lives.

[http://www.naplesnews.com/news/2010/dec/06/health-advice-by-dr-weiss-how-video-games-are chan/ />](http://www.naplesnews.com/news/2010/dec/06/health-advice-by-dr-weiss-how-video-games-are-chang/)

(Retrieved on MONDAY 18.02.2018)

2-Salen ، K. ، & Zimmerman ، E. (2004). Rules of play:
Game design fundamentals. Cambridge ، MA: MIT
Press.

المواقع الإلكترونية:

<https://support.pubg.com/hc/en-us/articles/115002103894> – 1

[What-is-Erangel-](#)

[?fbclid=IwAR0QhFSpEDwOgDWiqbzru4hWMC23oGoPTYITWdU](#)

[79SO5SRp0oidqpxBGT9Y](#) (تم الرجوع إليه في يوم: السبت بتاريخ:

. (2018/2/9

2- أبو العينين، علاء (2010). حياة أفضل بلا "بلايستيشن" رسالة الإسلام. على الرابط

<http://woman.islammesssage.com/article.aspx?id=3502> . (تم الرجوع

إليه في يوم: الجمعة بتاريخ: 2018/2/15)

3- الأنباري، باسم (2010). نصائح مهمة لمتابعي الألعاب الإلكترونية. على الرابط

<http://alexmedia.forumsmotions.com/t150-topic> . (تم الرجوع إليه في

يوم: الإثنين بتاريخ: 2018/2/11)

4- مي (2010) Mai. سليات و إيجابيات الالعاب الإلكترونية. على الرابط

<http://alexmedia.forumsmotions.com/t150-topic> . (تم الرجوع إليه في

يوم: الاربعاء بتاريخ: 2018/2/9)

الملاحق

ملحق رقم (1)

عزيزي ولي الأمر: المحترم

يقوم فريق البحث العلمي في مدرسة الإسراء الثانوية للبنين بإعداد دراسة " أثر انعكاسات لعبة "Pobge" على سلوكيات الطلاب في المدارس الثانوية مدرسة الإسراء دراسة حالة " ضمن فعاليات مشروع نشر ثقافة البحث العلمي في المدارس ، ونوجه إليكم هذه الاستبانة للحصول على معلومات من واقع خبرتكم الميدانية لذا نرجو منكم مساعدتنا في إنجاز هذه الاستبانة وتعبئتها حسب ما تنطبق بنود الاستبانة على واقع مدرستكم .

**** تأثير ممارسة لعبة "PUBGE" على المهارات الاجتماعية من وجهة نظر**

أولياء الأمور:

• **معلومات شخصية:**

- السن: الجنس: صلة القرابة:

• **بنود الاستبانة :**

- ضع في الخانة إشارة (x) للبدل المراد اختياره.
- الإجابة عن أسئلة الاستبانة بدقة وموضوعية لأغراض البحث.

1- هل يستخدم ابنك لعبة البوبجي "BUPGE"؟

طوال اليوم مرة كل أسبوع مرة كل شهر

2- ما هي الوسيلة التكنولوجية التي من خلالها يستخدم لعبة البوبجي؟

عن طريق الكمبيوتر عن طريق الهواتف الذكية

3- ما هي المدة التي يقضيها ابنك في القضاء على لعبة البوبجي "BUPGE"؟

أقل من ساعة من ساعة إلى ثلاث ساعات أكثر من ثلاث ساعات

4- أثناء ممارسة ابنك لعبة البوبجي "BUPGE" هل لاحظت أي تغيير على سلوكه داخل

الأسرة؟

نعم لا

إذا الإجابة بنعم.. هل لاحظت عليه السلوكيات الآتية:

عدواني انطوائي سريع الغضب
أخرى:

5- ما الذي يجذب ابنك في لعبة البووبيجي "BUPGE"؟ (يمكنك اختيار أكثر من بديل)

متعة الفوز للتسلية والترفيه تنمية الذكاء التواصل
حب الفضول الانجذاب لمميزات متاحة في اللعبة

6- بماذا يشعر ابنك عندما يلعب البووبيجي "BUPGE"؟ (يمكنك اختيار أكثر من بديل)

الحماسة والحيوية الراحة والطمأنينة القلق والتوتر الغضب
والنرفزة

شعور عادٍ لم انتبه لهذا الأمر

7- ما هو شعور ابنك عند الخسارة في لعبة البووبيجي "BUPGE"؟

يتوقف عن اللعب تكرر اللعبة مرة أخرى تكرر اللعبة حتى الفوز
أخرى تذكر.....

8- بماذا يحس ابنك عند التوقف عن لعبة البووبيجي "BUPGE"؟

التعب الجسدي ضعف البصر آلام الظهر القلق والتوتر
راحة النفس شعور عادي لم انتبه للأمر

9- كيف يتوقف أبنيك عن اللعب في لعبة البووبيجي "BUPGE"؟

بأمر من أحد الوالدين برغبة منه
أخرى.....

10- أيهما يفضل ابنك، الجلوس مع الأهل والاختلاط بالناس في الواقع أم قضاء وقت

الفراغ على لعبة البووبيجي "BUPGE"؟

يفضل الاختلاط بالناس في الواقع عن الجلوس على اللعبة.
يفضل الجلوس على اللعبة عن الاحتكاك بالناس في الواقع.
يستطيع أن يوازن بين اللعبة وبين قضاء وقته مع الأهل والناس.

11- هل تعتقد أن لعبة البوذجي "BUPGE" أثرت على المستوى الدراسي لابنك؟

تأثير إيجابي تأثير سلبي لم تؤثر

الملحق رقم (2)

عزيزي المرشد التربوي والمعلم: المحترمين

يقوم فريق البحث العلمي في مدرسة الإسراء الثانوية للبنين بإعداد دراسة " أثر انعكاسات لعبة "Pobge" على سلوكيات الطلاب في المدارس الثانوية مدرسة الإسراء دراسة حالة " ضمن فعاليات مشروع نشر ثقافة البحث العلمي في المدارس، ونوجه إليكم هذه الاستبانة للحصول على معلومات من واقع خبرتكم الميدانية لذا نرجو منكم مساعدتنا في إنجاز هذه الاستبانة وتعبئتها حسب ما تنطبق بنود الاستبانة على واقع مدرستكم.

**** تأثير ممارسة لعبة "PUBGE" على الانضباط الصفي من وجهة نظر**

المعلمين والمرشدين التربويين.

• معلومات شخصية:

السن: الجنس:

• بنود الاستبانة :

- ضع في الخانة إشارة (X) للبديل المراد اختياره.

- الإجابة عن أسئلة الاستبانة بدقة وموضوعية لأغراض البحث.

م	العبرة	أبدأ	أحياناً	دائماً
1	تغيير في سلوك طلابك في الصف أو داخل المدرسة ناجم عن ممارسته لعبة البووبي.			
2	ألاحظ بعض سلوكيات التمر على الطلاب الممارسون لعبة البووبي			
3	ظهور حالات من العنف المدرسي من الطلاب الممارسون لعبة البووبي			
4	يطبق الطالب الممارس لعبة البووبي سلوكيات خاطئة داخل المدرسة			

م	العبارة	أبداً	أحياناً	دائماً
5	سجلت خلافات بين الطلاب أساسها لعبة البووبي			
6	تغيير في مستوى تحصيل الطالب الممارس للعبة البووبي			
7	زيادة شغب الطالب الممارسة لعبة البووبي داخل الصف الدراسي			
8	تكثر الشكاوى من أولياء الأمور حول تغيير سلوك أبنائهم نتيجة ممارسة لعبة البووبي			
9	تحطيم الطالب ممارس للعبة البووبي ممتلكات المدرسة			
10	يفضل الطالب ممارس لعبة البووبي أسلوب الضرب أثناء لعبه مع زملائه			
11	يميل ممارس لعبة البووبي لتمزيق كتب أو دفاتر زملائه			
12	يميل ممارس لعبة البووبي للجلوس وحيداً وبعيداً عن زملائه			
13	يميل ممارس لعبة البووبي لعدم الاهتمام بكتبه وكراريسه			
14	يميل ممارس لعبة البووبي للتنازب بالألقاب			
15	يميل ممارس لعبة البووبي لرفع صوته على الأساتذة			
16	يميل ممارس لعبة البووبي الحط من قيمة المدرسة			