مجلة ألف: اللغة، الإعلام والمجتمع، مصنفة في فئة ب

الشيخ صالح عبد العزيزومستورة بدزيز - الجامعة الإسلامية العالمية ماليزيا

أثرلعبة PUBG على القيم المعرفية للطلبة المراهقين

L'impact du jeu PUBG sur les valeurs cognitives des élèves adolescents

The impact of PUBG game on the cognitive values of adolescent students

تاريخ النشر ASJP	تاريخ الإلكتروني	تاريخ الإرسال	ASJP Algerian Scientific Journal Platform
2023 09-25-	2023-09-20	2022-12-18	

الناشر: Edile- Edition et diffusion de l'écrit scientifique

إيداع قانوني: 6109-2014

النسخة الورقية : 2023 09-25

https://www.asjp.cerist.dz/en/PresentationRevue/226

ترقيم الصفحات:151-167

ردمد: 2437-0274

النشر الإلكتروني: https://aleph.edinum.org /9727

تاريخ النشر: 2023-09-20

ردمد-د: 2437 1076-

المرجعية على ورقة

الشيخ صالح عبد العزيزومستورة بدزيز، « أأثرلعبة PUBG على القيم المعرفية للطلبة المراهقينا» , 151-167 ,2023 | (1-4) 10 ,Aleph

المرجع الإلكتروني

الشيخ صالح عبد العزيزومستورة بدزيز، « أأثرلعبة PUBG على القيم المعرفية للطلبة المراهقينا»، Aleph [En ligne], | 2023 URL : https://aleph.edinum.org/9727

© حقوق الطبع والنشر: الشيخ صالح عبد العزيزومستورة بدزيز- لا استخدام تجاري -لا تعديل دولي4.0
CC BY-NC-ND

أثر لعبة PUBG على القيم المعرفية للطلبة المراهقين

L'impact du jeu PUBG sur les valeurs cognitives des élèves adolescents

The impact of PUBG game on the cognitive values of adolescent students

الشيخ صالح عبد العزيز Abdelaziz Chikh Salah ومستورة بدزيز Mastora Badziz
الجامعة الإسلامية العالمية ماليزيا IIUM

مقدمة

أحدث التطور التكنولوجي في منتصف التسعينيات قفزة نوعية وهبة حقيقية في عالم الاتصالات. حيث انتشرت الإنترنت في جميع أنحاء المعمورة. فاستفاد كل متصفح من شبكة الوسائط المتعددة. (المهوس الوليد، 2009، صفحة 21)

وتنعكس تأثيرات التقنيات الغربية الحديثة على الأطفال في البلدان النامية، والتكنولوجيا الرقمية الجديدة المستوردة على الشباب في مدى تأثيرها على التقاليد والعادات والقيم الموروثة من جيل إلى آخر. والأطفال من حيث عملية التنشئة الاجتماعية. من ناحية أخرى، تعتبر المراهقة مرحلة مهمة في الحياة يواجه فيها الشباب مهام تنموية مهمة مثل الأخلاق والجنس. (Brown, 2002, p. 153)

وهكذا، تحاول الدول الغربية اختراع احتياجات ترفيهية يومًا بعد يوم، والدول العربية هي الأكثر استهلاكا، فهي تستهدف الأطفال بشكل خاص لأنهم الأكثر تأثراً بالمنتجات الغربية الثقافية والفكرية والترفيهية ومن أهمها وسائل الترفيه الحديثة التي أصبحت شعبية في هذه السنوات الأخيرة الألعاب الإلكترونية (محمود الخوالدة، 2005، صفحة 39). تشير العديد من الإحصائيات إلى أن 64٪ من الأسر الأمريكية تمتلك جهازًا يستخدمه لممارسة ألعاب الفيديو بالإضافة إلى ذلك، يلعب 60٪ من الأمريكيين ألعاب الفيديو يوميًا. (Sales, 2018, p. 4)

فقد غدت الألعاب الإلكترونية مصدر قلق لِلأسر والحكومات، بعد توارد الأخبار عن الكثير من حالات الإدمان على هذه الألعاب بسبب التعامل معها ولأيامٍ متواصلة، وترويجها للعنف والقتل، ومما أدى إلى ظهور عيوب هذه الألعاب وتسليط الضوء عليها من قبل الباحثين. (مندور، 2013)

وانطلاقاً مما سبق، وإضافةً إلى أن الدراسات الأكاديمية العديدة عبر مختلف المخابر والجامعات تطرقت إلى هذه المشكلة في عمومها ودون الخوض في جزئياتها ونوعية اللعب الإلكترونية، وكذلك من جوانب مختلفة، جاءت هذه الدراسة لتبحث أثر اللعبة

االإرسال18-12-2022- النشر الإلكتروني 20-09-2023 تاريخ النشر 25-09-2023
https://aleph.edinum.org/9727

الإلكترونية، (بوبجي) بالقيم المعرفية للمراهقين ببلدة غرداية بالجزائر، والذي تتمثل إشكاليته في:

- ماهي القيم المعرفية الرئيسية التي تعكسها اللعبة الإلكترونية بوبجي PUBG ؟

والتي تفرعت إلى مجموعة من الأسئلة تتمثل فيما يلي:

1. هل لعبة بوبجي تعكس قيمة العدوانية؟
2. هل لعبة بوبجي تعكس قيمة الدافعية المنخفضة للتعلم؟
3. هل لعبة بوبجي تعكس قيمة تشتت الانتباه؟

وللإجابة على هذه الإشكالات استخدم الباحث المنهج الوصفي النوعي، تحليل المحتوى، حيث قام بمقابلات مع عينة الدراسة التي تكونت من ثمانية طلبة ممارسين للعبة الالكترونية بوبجي، PUBG. واستعمل المقابلة كأداة للدراسة، بعد التأكد من خصائصها السيكومترية.

للإجابة على سؤال الدراسة استخدم الباحث المقابلة ولتحقيق أهدافها تم تحديد قوائم تحليل المحتوى. أعد الباحث أداة لقوائم تحليل محتوى المقابلة مع عينة الدراسة، هذه القوائم هي:

- قائمة الأفكار العدوانية
- قائمة الأفكار المتعلقة بالدافعية للتعلم.
- قائمة الأفكار المتصلة بتشتت الانتباه

1. الجانب المنهجي

1.1. الإطار العام للدراسة

تهدف الدراسة إلى تحقيق الأهداف التالية:

- معرفة القيم المعرفية الرئيسية التي تعكسها اللعبة الإلكترونية بوبجي :
- القيمة المعرفية الدافعية للتعلم
- القيمة المعرفية العدوانية
- القيمة المعرفية تشتت الانتباه

تسلط الدراسة الضوء على الجوانب التالية:

- تكشف نتائج الدراسة الحالية عن تأثيرات الألعاب الإلكترونية لدى الطلاب المراهقين.
- تساعد الدراسة الحالية في توضيح الآثار السلبية لهذه اللعبة من جانب المربين وأولياء الأمور والمعلمين. وتكشف عن أحد الأسباب الرئيسية لانتشار هذه

السلوكيات العدوانية وانخفاض الدافعية للتعلم وتشتت الانتباه للطلبة وأبعادها النفسية والاجتماعية.

من أجل تحقيق أهداف الدراسة، تم استخدام المنهج الوصفي لتحليل المحتوى، وهو أحد الأساليب المستخدمة في دراسة محتوى وسائل الاتصال المكتوبة أو السمعية البصرية من خلال تطوير خطة منظمة تبدأ باختيار عينة من المادة المحللة وتصنيفها وتحليلها كيفيا. (كنعان، 1995، صفحة 33)

يتكون مجتمع الدراسة من الطلبة المراهقين من ثانوية عمي سعيد الذين يمارسون اللعبة الالكترونية بوبجي PUBG في غرداية بالجزائر.

تتكون عينة الدراسة من 8 طلبة من المراهقين الذين يلعبون لعبة بوبجي PUBG وهي عينة غير احتمالية.

أجرى الباحث مقابلة تجريبية مع ثلاثة طلبة من ثانوية عمي سعيد في غرداية بالجزائر. وفي أوقات فراغهم بعد أخذ الإذن من إدارة المدرسة. ضبطت أسئلة البحث. كانت المقابلة التجريبية مفيدة جدًا للباحث في تحسين مهارات المقابلة وللتحضير للمقابلة الفعلية. فتم إلغاء الأسئلة التي لا علاقة لها بالموضوع.

2.1.المدخل المفاهيمي

1. القيم المعرفية: مفرده قيمة وهو قيمة الشيء، قدره، جمعه قيم، يقال ما لفلان قيمة: ماله ثبات على الأمر. (ابراهيم مصطفى، 2004) وفي هذه الدراسة يعرف الباحث، بأنها اتجاهات وسلوكيات وميول الأفراد لاتجاهات معينة تحركهم في البيئة المحيطة، وهوما أقربه المختصون في علم النفس الاجتماعي وهو: القيمة معيار اجتماعي ذو صيغة انفعالية قوية وعامة، تتصل من قريب بالمستويات الخلقية التي تقدمها الجماعة ومايتسق وقيم المجتمع الذي استقاها منه. ويقصد الباحث بالقيم المعرفية مثل موضوع دراستنا: العدوانية والدافعية للتعلم وتشتت الإنتباه.
2. العدوانية :- عدوانية : تعد وانتهاك لحرمات الغير، عنده عدوانية، نفرت الناس منه. (المعاني، 2019) والباحث يقصد في هذه الدراسة بالسلوك العدواني أي هجوم أو فعل معادي موجه نحو شخص ما أو شيء ما وهو إظهار التفوق على الأشخاص الآخرين. (خالدعزالدين، 2001، صفحة 110)
3. تشتَّت الانتباهُ: تشتَّت الانتباهُ: شتَّت الذِّهنُ، انشغل بموضوعاتٍ شتَّى؛ ففقد تركيزَه في موضوعٍ واحد. (مجمع اللغة، 2011، صفحة 631)

اضطراب تشتت الانتباه/فرط الحركة: يستعمل لوصف الأطفال الذين يظهرون صعوبة في قدرتهم على المحافظة على الانتباه أو السيطرة على مستوى نشاطهم وتنظيم اندفاعهم في سياق الأنظمة الاجتماعية المختلفة. (مصطفى، 2011، صفحة 15)، أما الطبعة الرابعة المعدلة من الدليل التشخيصي والإحصائي للاضطرابات العقلية (DSM-IV-TR 2000) عرفت خلل الانتباه والنشاط الزائد على أنه : اضطراب نمائي يظهر خلال مرحلة الطفولة، وفي كثير من الحالات قبل سبع سنوات، ويوصف بمستويات نمائية غير مناسبة في جانب الانتباه البصري والسمعي، وسلوك النشاط الزائد والاندفاعية (أحمد، 2004، صفحة 768) وفي الدراسة الحالية اقتصر المفهوم على الطلبة الذين يظهرون صعوبة في قدرتهم على المحافظة على الانتباه أو السيطرة في متابعة المعلم خلال شرح الدروس داخل الصف.

4. الدافعية للتعلم: مصدر صناعي من مصدر دافع: رغبة. الدافعية اللاشعورية، الرغبة الجارفة التي لا يدري الفرد عنها شيئا ولكنها تؤثر فيه لكي يسلك سلوكا معينا قد يكون ضد إرادته. (مجمع اللغة، 2011، صفحة 20) دافعية الإنجاز، يستخدم «موري» هذا المصطلح بمعنى الحاجة إلى التغلب على الصعاب والنضال بهدف مواجهة التحديات الصعبة. (جابر، 1988، صفحة 111) ويقصد الباحث بالدافعية للتعلم في هذه الدراسة، المثابرة في الدراسة والجدية في تحصيل العلم لتحقيق نتائج دراسية جيدة.

5. ألعاب على الانترنت: يسعى مصممي اللعبة عموما إلى تحقيق أكبر قدر من الواقعية في وسائل الإعلام المرئية، بما في ذلك ألعاب الفيديو، لاستحضار مشاركة عاطفية أو «الانغماس الكلي» في المستخدم. وتتمتع الألعاب عبر الإنترنت بالعديد من الميزات التي تجذب أعدادًا كبيرة من اللاعبين. يمكن للمستخدمين بناء منظماتهم الافتراضية وإنشاء فصائل ونقابات وفرق فردية بناءً على المعتقدات والأهداف والتفضيلات المشتركة أو عوامل أخرى. ومع ذلك، فإن ألعاب الفيديو العنيفة مليئة بالمخاطر. والمراهقة المبكرة هي وقت زيادة المخاطرة والبحث عن الجدة (Kirsch, 2003, pp. 377–389)

6. وبجي PUBG: اختصار لـ PlayerUnknown's Battlegrounds، ساحات معارك للاعب الغير معروف ،هي لعبة إطلاق نار حيث يتقاتل 100-لاعب حتى يتبقى شخص واحد أو ثنائي أو فريق من أربعة لاعبين. تم إصدار PUBG للكمبيوتر الشخصي في 20 ديسمبر 2017

بواسطة PUBG Corporation. اللعبة متاحة أيضًا لجهاز Xbox One. تبدأ كل مباراة في PUBG مع كل لاعب ينزل بالمظلة من الطائرة وبدون معدات. بمجرد أن يهبط اللاعبون في مكان ما على الخريطة الضخمة 8 × 8 كيلومترات، يجب عليهم التدافع لالتقاط الأسلحة والدروع قبل قيام خصومهم بذلك لتجنب الإقصاء المبكر. لا يتم توزيع العتاد في جميع أنحاء الخريطة فحسب، بل يتم نهبها أيضًا من الخصوم المهزومين. مع تقدم المباراة، يتم تقييد منطقة اللعب بواسطة «فقاعة» متقلصة. يتعرض أي لاعب يتم اكتشافه خارج الفقاعة للضرر بمرور الوقت، مما يؤدي إلى موتهم النهائي إذا لم يعودوا إلى الداخل. (Ajitpsakri, 2019)

3.1. تحليل محتوى

يعرّف الخالدي تحليل المحتوى بأنه

«طريقة بحث وصفي تجمع البيانات من المستندات الصوتية أو المرئية المكتوبة أو المسجلة وتحلل المعلومات الواردة في محتوى الوثيقة بهدف الوصول إلى تفسيرات واستنتاجات موضوعية. «تهدف هذه الدراسة إلى تحليل المقابلة مع الطلبة (عينة الدراسة) الذين يلعبون لعبة بوبجي كمستند مكتوب لمفاهيمها الاجتماعية، والقيم المعرفية، والمشاكل السلوكية من أجل الوصول إلى تفسيرات واستنتاجات موضوعية.» (الخالدي، 1986، صفحة 102)

اتبع الخطوات أدناه في عملية التحليل:

1. يتم توضيح عينة الدراسة
2. -تحديد فئات ووحدات المحتوى: تم اختيار ثلاث فئات لتحليل المحتوى :

- العدوانية لدى الطلبة الذين يمارسون اللعبة موضوع الدراسة.
- الدافعية للتعلم لدى الطلبة الذين يمارسون اللعبة موضوع الدراسة.
- تشتت الانتباه لدى الطلبة الذين يمارسون اللعبة موضوع الدراسة.

تم اختيار وحدتين من وحدات التحليل

وحدة الكلمات هي أصغر وحدة تحليل وقد تكون رمزًا أو مصطلحًا. (تيماء، 1987، صفحة 103)

ويستخدم في هذه الدراسة لتحليل المحتوى من حيث القيم المعرفية مثل القيم العدوانية وقيمة الدافعية للتعلم وقيمة تشتت الانتباه، والفكرة هي أكبر وحدات تحليل المحتوى والأهم والأكثر فائدة وهي أساسية في تحليل الاتجاهات والقيم والمعتقدات. (كنعان، 1995، صفحة 37)

1. إعداد قوائم التحليل وقائمة معايير تقويم المحتوى في ضوء القيم المعرفية والخصائص النفسية.

2. فحص المحتوى (التحليل) من قبل الباحث وفق القواعد التالية:
- تحديد المفاهيم الواردة في المحتوى المقابل باستخدام الكلمة كوحدة.
- تحديد القيم المعرفية والمشكلات السلوكية الواردة في محتوى الإجابات المقابلة لوحدة الفكرة.
- استخدام تصنيف واحد في تصنيف فئات المحتوى، تصنيف خاص لكل فئة حتى لا يتكرر التصنيف.

3. تقديم تفسيرات واستنتاجات موضوعية بناءً على نتائج التحليل.

2. المقابلات

تكونت المقابلة من 30 سؤالا تعلق الأمر بستة أسئلة بحثية. هدفت المقابلات إلى استكشاف وفهم القضايا التي يفهمها الطلبة عن الألعاب الإلكترونية في الجزائر غرداية. تمحور السؤال حول ست قضايا:

- ما يفهمه الطلبة عن الألعاب الإلكترونية
- تأثير هذه الألعاب على نفسية الطلبة
- قيمة الدافعية للدراسة لدى الطلبة
- صعوبة متابعة شرح الدرس من طرف الطلبة
- الحركات العنيفة التي يلعبونها الطلبة في اللعبة
- مشاعر وأحاسيس الطلبة أثناء اللعب وبعده.

1.2. أسئلة المقابلة

السؤال الرئيسي (1)	أسئلة المقابلة
ما هو مفهوم الطلبة للألعاب الإلكترونية؟	أسمعت من قبل بالألعاب الإلكترونية؟ بأي جهاز كنت تلعب هذه اللعب؟ هل داومت في لعب الألعاب الإلكترونية؟ ماهي اللعبة الإلكترونية التي لعبتها أكثر؟ في أي عمر بدأت اللعب بالألعاب الإلكترونية؟
السؤال الرئيسي (2)	**أسئلة المقابلة**
ما هو أثر هذه الألعاب في نفسية الطالب؟	ماهي الأشياء التي تحبها في هذه الألعاب؟ ماذا تشعر عندما تلعب؟ كم من ساعة تقضيها في اللعب؟ هل والديك على علم بهاته الألعاب وكيفية لعبها؟ هل تحب الحوار مع عائلتك والنقاش معهم فيما يخص الألعاب؟

السؤال الرئيسي (3)	أسئلة المقابلة
ماهي أهم الأشياء التي تحب أن تقوم بها في اللعبة؟	هل تستمتع بالقتل في هذه الألعاب؟ هل تريد تطبيق هذه السلوكيات العنيفة الموجودة في اللعبة على أصدقاءك؟ هل تخاف عندما ترى الدم على ضحايا شخصيات اللعبة؟ هل تحب ما يقوم به بطل اللعبة؟ كم مرة تشاجرت مع الآخرين؟
السؤال الرئيسي (4)	**أسئلة المقابلة**
ما هو إحساس وشعور الطالب خلال وبعد اللعبة؟	ماذا تشعر عندما تتوقف عن اللعب؟ ماذا تعلمت من هذه الألعاب الإلكترونية؟ هل تحب عائلتك ومتسامح معهم؟ هل تشعر بالملل والإحباط عند الانتهاء من اللعبة؟ هل تجد أن هاته اللعبة تلبي طموحاتك؟
السؤال الرئيسي (5)	**أسئلة المقابلة**
ما هو مستوى الدافعية للتعلم عند الطلبة؟	هل ترغب في الجلوس للمعلم عند الشرح؟ لماذا؟ كم مرة تغيبت من القسم؟ هل تنجز كل تمارينك؟ في رأيك الألعاب تحفزك على الدراسة؟ لماذا؟ هل تضجر عندما لا يمكنك اللعب؟ لماذا؟
السؤال الرئيسي(6)	**أسئلة المقابلة:**
ماهي الصعوبات التي تعترض الطلبة حين شرح المعلم للدرس في القسم؟	هل تتابع المعلم حينما يشرح الدرس؟ هل تحس بالملل في قاعة الدرس؟ هل ترى أن المعلم ثقيل في شرحه للدرس؟ هل تستطيع التركيز مع شرح المعلم؟ كم مرة تشتت انتباهك عندما يشرح المعلم الدرس؟

أجريت جميع المقابلات وجهاً لوجه في أوقات وتواريخ مختلفة. أجريت المقابلات باللغة العربية. حصل الباحث على الإذن شفهياً قبل الذهاب إلى المقابلة الفعلية. بعد الحصول على الإذن. حدد الباحث موعد المقابلة الفعلية مع عينة الدراسة، تم تسجيل المقابلات صوتيًا باستخدام مسجل الصوت الرقمSONY))

2.2. إجراءات تحليل البيانات

بعد إجراء المقابلات، قام الباحث ببعض الخطوات لاستخلاص النتائج. استمع إلى التسجيل الصوتي لكل مقابلة بشكل متكرر لتحديد الكلمات التي تم الاستماع إليها في المقابلة. ثم قام الباحث بنسخ البيانات وإدخالها في ملف كمبيوتر لتحليلها. تم نسخ المقابلات الصوتية التي تم ترقيمها حرفياً باستخدام جدول يعرض وحدة الكلام والنص.

بعد ذلك، اختار الباحث بعض أسئلة المقابلة وقام بالتحقق من موثوقية أسئلة المقابلة

3.2. الموثوقية

الموثوقية هي درجة الاتساق التي توضحها الأداة أو الإجراء. (Bogdan, 1994, p. 55)

بعد عملية النسخ والترميز للمقابلات الحقيقية، قام الباحث بتحليل نفس المادة مرتين وفترتين متباعدتين من خلال حساب تكرار الكلمة أو الفكرة. في هذا المثال، تم استخدام مكون الوقت لقياس ثبات التحليل. قام الباحث بتحليل عينة صغيرة من الموضوع، والوقت، بمفرده، وبتحليل نفس العينة باستخدام نفس الأداة مرة ثانية دون الرجوع إلى أي من الصور من التحليل السابق، ثم وجد الارتباط بين التحليلين. فكلما زاد الارتباط، زاد ثبات معاملات الاتفاق لكل مرحلة باستخدام معادلة هولستيك.

الجدول 1: بين تصنيف الموثوقية

درجة الموافقة		الأفكار الرئيسية حسب درجة موافقة الباحث	سؤال البحث
✓	✓	فهم الألعاب الإلكترونية	الاقتراح
✓	✓	تأثير هذه الألعاب في نفسية الطالب	
✓	✓	الدافعية للدراسة	
✓	✗	الحركات العنيفة	
✓	✓	المشاعر والأحاسيس	
✓	✓	السلوكيات العنيفة في اللعبة	
✓	✗	الحوار والجلوس مع العائلة	
✓	✓	الاسرة والتسامح معهم	
✓	✓	تشتت الانتباه	
9	7	إجمالي الاتفاق على الأفكار الرئيسية	

النسبة المئوية للاتفاق = إجمالي الاتفاق على الأفكار الرئيسية × 100

مجموع الأفكار الرئيسية

النسبة1 77.77%= 100 x /79

النسبة2 100%= 100 x /99 :

نسبة موافقة كلا السباقين:100%+ 77.77% = 88.88% Agreement

2

م اختيار الأفكار الرئيسية المراد تقييمها بشكل عشوائي من أسئلة البحث. يُظهر التوافق الكلي للأفكار الرئيسية من الجدول رقم (1) 88 ٪ والتي تعتبر نسبة عالية. هذا يشير إلى أن النسخ المشفر موثوق به.

4.2. تحليل المقابلات

قام الباحث بإجراء مقابلاتٍ شخصية مع ثمانية طلبة، يمارسون اللعبة موضوع الدراسة، حيث أجريت المقابلة حول العادات التي يسلكونها في لعبهم بالألعاب الإلكترونية وحول القيم المعرفية التي لديهم (العدوانية والدافعية للتعلم وتشتت الانتباه) وحلل الباحث محتوى المقابلات وفقا لمنهج تحليل المحتوى. ووفقاً لقائمة التحليل المعدة لذلك ثم تم حساب نسبها المئوية، أظهر التحليل أن أعلى نسبة تكرار كان لمفهوم العدوانية 44.10 % يليه مفهوم الدافعية المنخفضة 34.20 %، أما قيمة التشتت للانتباه هي الأدنى حيث كانت نسبتها 21.70 %. وتوصل إلى استنتاج الأفكار الرئيسية التالية:

1.4.2. العدوانية

فأوضحت هذه المقابلات الشخصية مع الطلبة تعاطيهم مع السلوك العدواني الموجود داخل اللعبة الالكترونية وذلك من خلال تفاعلهم داخلها وتقمص الأدوار في باطنها من اقتناصٍ للبندقية وتصويبٍ للمنافس وقتله. أي أن مبدأ اقتراف السلوك العدواني من أساسيات اللعبة، حيث في سؤالنا: ماهي الأشياء التي تود أن تقوم بها في اللعبة؟

وفي إجابة الحالة (1) اتضح أنه يهوى القتل وهدفه البطش ويقول إنه:

«عندما أنزل من الطائرة أذهب مباشرة ألتقط السلاح المرمي على الأرض وأبدأ في التصويب إلى منافسي في اللعبة لأقتله وأصوب تجاهه البندقية ولا أرحمه.»

ونفس السؤال وجه الى الطالب لحالة (2) أجاب:

«إنني أفضل التصويب إلى منافسي بالمسدس لكي أرديه قتيلا في الأرض، فالمسدس أخف لي، وأحبذه. ويضيف قائلا: إن ذلك يزيدني حماسا فأركض لكي أجهز على الآخر وكلما أقتل تضاف لي النقاط، وتعرض لي الذخيرة لكي أواصل القتل أكثر».

وذكر الطلبة في المقابلات أنهم يريدون استعراض كل حركاتهم العدوانية من القتل والاندفاع للسيطرة على الآخر، وحرية الاختيار في استخدام السلاح، كنوع من إعطاء فكرة أن ما يفعلونه شيء عادي وبسيط، وهذا ما يبلد حسهم ويبرد أعصابهم نحو عملية القتل وهذا كله تقليداً لمنافسيهم في اللعبة والذين يتصرفون بكل عدوانيةٍ وعدائية للتغلب وكسب نقاط اللعبة. لذا فالعنف الذي يصدر عنهم مصدره التقليد مثل الحالة رقم (2).

واتضح من المقابلات مع الطلبة أن واحداً فقط من الطلبة لديه شخصية مسالمة لا يحب العنف والقتل، وإنما تستهويه مغامرات أبطال اللعبة ويتقزز من رؤية الدماء فهو شخصية بعيدة عن العدوانية والعنف كل البعد. ويتضح هذا من قوله : «إنني لا أستمتع بالقتل ولا أريد أن أصوب البندقية إلى منافسي في اللعبة حتى أنني أخسر اللعبة كل مرة،

جراء عدم وجود حماس مثل الآخرين» . ولما سألته إذا لم تلعب هذه اللعبة؟ أجابني أنه : « أولاً أصدقائي يلعبونها وثانياً أمضي فيه أوقات فراغي، أو عندما أكون محبطاً».

2.4.2. الدافعية للتعلم

المقابلات الشخصية مع الطلبة أوضحت قلة دافعيتهم للدراسة، وهذا كلما زاد انغماسهم في اللعب، وتماهيهم مع أبطال اللعبة، والعيش داخل أجوائها ينسيهم دراستهم، وحتى التفكير فيها، فهو ما يشعرهم بالدونية وقلة حماسهم تجاهها، فالحالة التي يشعرون فيها من ارتفاع لمستوى (هرمون الدوبامين) وهم داخل اللعبة يغنيهم عن كل نشاط خارجها وما بالك بالتمارين والواجبات الدراسية وحلها ، وهذا ما اتضح في إجابة الحالة (3) في قولها : إنني في بعض الأحيان أكره الدراسة، وأجد ضالتي داخل اللعبة ولا أريد أن تنتهي أبداً، لأن ذلك يشعرني بواقعي وواجباتي الدراسية، وأبي وأمي اللذان يدفعاني إلى الدراسة. أيضاً قول الحالة رقم (4) : إن حبي للعبتي(بوبجي) ليس له حدود ولا أرى لدراستي مستقبلاً بل بالعكس دراستي تعطلني عن ممارسة ألعابي وهواياتي، وأنا أنوي أن أتوقف عنها حتى أن نتائجي الدراسية متدنية ولا أريد إكمالها. وتضيف الحالة (5) أن سهري مع اللعبة الإلكترونية، أدى بي إلى قلة الاهتمام بدراستي وعدم مسايرة أستاذي في القسم، وأنا نائم كامل الحصة الدراسية حتى أن الأساتذة كرهوا وملوا مني ومن تصرفاتي داخل الصف رغم استدعاءات أبي للثانوية المتكرر والتي لم تجدي نفعاً، وحتى عندما سألته من يدفع فاتورة الأنترنت؟ قال لي إن أبي اتفق معي أن أدفعها أنا من عملي الجزئي».

3.4.2. تشتت الانتباه

بينت المقابلات الشخصية مع الطلبة، أنهم يعانون من تذبذب في التركيز، وعدم استطاعتهم لمتابعة شرح الدروس داخل قاعات الصف، ويرون أن حصة الدرس طويلة ولا يستطيعون المتابعة، وهم في معاناة حقيقية خلال الحصة الدراسية، فشرود ذهنهم يأتي مباشرة بعد بدإ كل حصةٍ دراسيةٍ، وهذا ما أفصحت عنه الحالة رقم (6) شرودي الذهني مباشرة يؤدي بي إلى وقائع اللعبة، وكم قتلت من المنافسين وكم تحصلت من النقاط وأين وصلت باللعبة، وكلما حاولت أن أسترجع انتباهي لا أستطيع، بل أنتظر متى أصل إلى المنزل لكي أمارس لعبتي المفضلة. وتضيف الحالة رقم (7) خلال اللعب لا أحس بأي شيء، لكن مجرد انتهاء اللعبة أو خسارتي المتكررة فيها، أتوقف فتنزل على الأوجاع من كل جانب بداية بصداعٍ في رأسي، وثقل في عيني، أحتاج فقط للنوم، حتى إنني الآن وأنت تسألني لا أستطيع أن أركز معك ولا أصبر، أقلق عندما تتحدث إلي ببطءٍ ويختل تركيزي وفي بعض الأحيان أمي تتحدث معي ولا أتذكر ما قالت لي.

غير أن الحالة (8) »صرحت أنها لا تتأثر بأحداث اللعبة فهي قد أعطت لها متنفساً وراحة نفسية من الدوام اليومي، ولكن عندما سألتها عن نتائجها الدراسية، أجابت إنها متوسطة.

3. المناقشة

بعدما تم تحليل محتوى المقابلات، ومن خلال أجوبة الطلبة عينة الدراسة تبين أن اللعبة الإلكترونية (بوبجي)، تعكس قيم : العدوانية، والدافعية المنخفضة للتعلم وتشتت الانتباه وبنسب متفاوته.

من خلال النتائج المتحصل عليها ومن خلال تحليل المقابلات التي أجريت مع عينة الدراسة، تبين أن اللعبة الإلكترونية بوبجي PUBG، تعكس قيمة العدوانية، وذلك من خلال إجابة الحالة (1) فقد اتضح أن الممارس للعبة يهوى القتل وهدفه الفوز على المنافس بأي وسيلةٍ كانت ويقول إنه:

> «عندما أقفز من الطائرة أستحوذ مباشرة على السلاح المرمي على الأرض ولا أضيع أي فرصة للإجهاز على عدوي فأبدأ في التصويب إلى أن أقتله وأصوب تجاهه البندقية ولا أرحمه.»

وكذلك إجابة الحالة (2):

> «إنني أفضل التصويب إلى منافسي بالمسدس لكي أرديه قتيلاً ، فالمسدس أخف لي وأحبذه.» ويضيف قائلا: «إن ذلك يزيدني حماسا فأركض لكي أجهز على الآخر وكلما أقتل تضاف لي النقاط، وتعرض لي الذخيرة لكي أواصل القتل أكثر».

استنتج الباحث أن هؤلاء المراهقين لديهم رغبة جامحة في القتل، وهنا يرى بعض الخبراء أن الألعاب الإلكترونية وشغفها من جهة وتعاطي المخدرات من جهة أخرى يسهمان في الطبيعة العصبية البيولوجية نفسها، وهم يتعاطون هذه الألعاب قصد الهروب من مشاكلهم العاطفية، بحيث يجدون صعوبة في تكوين علاقات اجتماعية.

فنلاحظ تفسيره للشجاعة بمقدار القتل الممارس داخل اللعبة، فكلما كنت شرسا كنت أقوى، وأنجح، فالعدوانية عنده هي أسهل طريق لحل المشكلات الاجتماعية.

وذكر الطلبة في المقابلات أنهم يريدون استعراض كل حركاتهم العدوانية من القتل والاندفاع للسيطرة على الآخر، وحرية الاختيار في استخدام السلاح، كنوع من إعطاء فكرة أن ما يفعلونه شيء عادي وبسيط، ذلك ما يبلد حسهم ويبرد أعصابهم نحو عملية القتل، وهذا كله تقليدا لمنافسيهم في اللعبة والذين يتصرفون بكل عدوانية وعدائية للتغلب وكسب نقاط اللعبة.

وأيضا ما طبقه أحدهم في الواقع، بحيث أقدم طالب مصري في نوفمبر من سنة2018، بطعن معلمته في شقتها بالإسكندرية عندما كانت تدرسه دروس خصوصية، فبعد التحقيق معه وجدوه أنه قام بالجريمة متأثرا بلعبة بوبجي.

وتتفق هذه النتائج المتوصل إليها مع ما تشير إليه دراسة كهينة علواش، حيث تطرقت إلى معالجة ظاهرة العنف في ألعاب الفيديو وتأثر الأطفال بها. (كهينة، 2006، صفحة 138)

وكذلك تتفق مع الدراسة الأمريكية لكريستوفر وآخرين، حيث ركزت على محتوى هذه الألعاب، وذلك في التركيز على متغير كمية الدم، في هذه الألعاب من حيث الأكثر دموية، وربط هذا المتغير برفع درجة الإثارة، العدوانية والعنف، فكانت النتائج المتحصل عليها: أن الأطفال الذين يمارسون الألعاب الالكترونية، الأكثر دموية لديهم نسبة عدوانية وإثارة أكثر من الأطفال الذين يمارسون ألعابا أقل دموية. (نمرود، 2008، صفحة 38)

ومن المقابلات الشخصية مع عينة الدراسة، النتائج أوضحت انخفاض دافعيتهم للتعلم، وهذا كلما كان شغفهم باللعب يزيد، فممارسة اللعبة طوال الليل ساهراً معها تستنزف طاقته، فتصبح اللعبة مدمرة للنوم حيث يكون اللاعب نشطاً للغاية فيها مما يسبب فرط التحفيز الذي يؤخر النوم فلا يقوى هذا الشاب على النهوض إلى الدراسة، بل يؤدي إلى إهمال واجباته الدراسية، ومن ثم الهروب من الدراسة، لأنها وجدها صعبة المنال. واعتقد خطاءاً منه أنها هي العائق أمام شغفه، فتوحده مع اللعبة الإلكترونية وأبطالها. وانبهاره بصورها وألوانها وحركاتها، ذهبت به بعيداً عن بيئة الدراسة وانضباطها، وما تتطلبه من صرامةٍ وحرص لنيل المراتب والنتائج الجيدة.

وهذا ما اتضح في إجابة الحالة (3) في قولها: إنني في بعض الأحيان أكره الدراسة، وأجد ضالتي داخل اللعبة ولا أريد أن تنتهي أبداً، لأن ذلك يشعرني بواقعي وواجباتي الدراسية وأبي وأمي اللذان يدفعان إلى الدراسة. أيضا تصريح الحالة رقم (4) : إنني أحب لعبتي (بوبجي) ولا أرى لدراستي مستقبلاً بل بالعكس دراستي تعطلني عن ممارسة ألعابي وهواياتي، وأنا أنوي أن أتوقف عن دراستي حتى أن نتائجي الدراسية منخفضة ولا أريد إكمالها.

فتتفق هذه النتائج مع دراسة غرادماتياس كليمان وآخرون (Grad,Matthias Kleimann and al 2010) ومن نتائجها أن التبعية الواسعة لألعاب الفيديو، ينتج عنه مستويات متزايدة من الإجهاد النفسي والاجتماعي في شكل إنجازات مدرسية أقل، كالزيادة في التغيب، والتقليل من وقت النوم، ونشاطات ترفيهية محدودة، وهذا يعني دافعية للتعلم متوسطة وتميل إلى الضعيفة وحتى في كل أموره الحياتية. . (Grad Psych, 2010, p. 2)

واستنتج كذلك من المقابلات الشخصية مع عينة الدراسة، أن مستوى التركيز لديها منخفض، وأن الطلبة جراء ممارستهم للألعاب الإلكترونية، يشعرون بنوعٍ من الصداع وهذا ما يؤدي إلى قلة تركيزهم، ومعاناتهم في فصول الدراسة، من حيث عدم استيعابهم لما يقدمه الأستاذ من علومٍ خلال الدوام الدراسي، وهذا من خلال إجابات الطلبة فالحالة

رقم (6) : شرودي الذهني مباشرة يؤدي بي إلى وقائع اللعبة، وكم قتلت من المنافسين وكم تحصلت من النقاط وأين وصلت باللعبة، وكلما حاولت أن أسترجع انتباهي لا أستطيع ، بل أنتظر متى أصل إلى المنزل لكي أمارس لعبتي المفضلة وتضيف الحالة رقم (7) خلال اللعب لا أحس بأي شيء، لكن مجرد انتهاء اللعبة أو خسارتي المتكررة فيها، أتوقف فتنزل علي الأوجاع من كل جانب بداية بصداعٍ في رأسي، وثقل في عيني، والحاجة الملحة إلى النوم، حتى إنني الآن وأنت تسألني لا أستطيع أن أركز معك، ولا أصبر، أقلق عندما تتحدث إلي ببطءٍ فيتشتت تركيزي وفي بعض الأحيان أمي تتحدث معي ولا أتذكر ما قالت لي .

أيضا نتائج الدراسة الحالية كذلك تعزز الدراسة التي تؤكد أن الطفل الذي يعتاد النمط السريع في تكنولوجيا وألعاب الكمبيوتر قد يواجه صعوبة كبيرة في التعود على الحياة العادية اليومية الطبيعية التي تكون فيها درجة السرعة فيها أقل. (مندور، 2013)

وأكدته، كذلك دراسة شانغ فانغ وشيه هانكو، (Cheng-Fang Yen,Chih-HungKo,2007) حيث بحثت في الأعراض المرضية النفسية للإدمان على الإنترنت: كنقص الانتباه وفرط النشاط (ADHD)، والاكتئاب، والرهاب الاجتماعي، والعداء. وتوصلت نتائجها إلى أن المراهقين الذين لديهم إدمان على الإنترنت لديهم أعراض (ADHD)أعلى، والاكتئاب، والرهاب الاجتماعي، والعداء. ويرتبط ارتفاع أعراض (ADHD)، والاكتئاب، والعداء مع إدمان الانترنت بين المراهقين الذكور. والألعاب الإلكترونية تشملها الأنترنت. (98-Cheng-FangYen, 2007, pp. 93)

واستنتج أيضاً الباحث أن هذه الألعاب تأثر بها المراهق وتفاعل معها، وتماهى معها كليةً، فغيرت اتجاهه وميولاته نحو الدراسة خاصةً لما اغتصبت حيزاً كبيراً داخل نفسه وعقله، ومن ثم تم تعلمه لكل التصرفات الدونية والسلوكيات العدوانية، وكذلك من خلال الممارسة المنظمة للقتل داخل اللعبة ومثلما يتم تعليم الأطفال المهارات الاجتماعية والمعرفية من خلال مراقبة الآخرين من آباء وإخوان ورفاق. وهذه المحاكاة للعنف داخل اللعبة يرافقه التعزيز الذي يتلقاه داخلها، من جمع للنقاط وارتقاءٍ لمستوياتٍ داخلها، وخارجها من الأصدقاء بالتشجيع، والذين يبحثون عن الحسابات المربحة لهذه اللعبتين ، وخاصة عندما يكون صاحبها قد ارتقى فيها أعلى الدرجات أين تكون اللعبة مربحة ومدرة للأموال لشرائها وبيعها، فهي تزيد بأكثر من آلاف الدولارات، فإذا كوفئ اللاعب على سلوكه العدواني، من المحتمل أن يقلد هذا السلوك، فحجم العنف الممارس يخزن داخلهم، فمن المرجح أن يتم استعادته مستقبلاً، وتنفيده في الواقع حالما تتوفر الظروف والعناصر الملائمة لذلك، فتظهر تلك الاستجابة السلوكية العدوانية المكبوتة داخله. فكلما رأى أن

الحل في السلوك العدواني يطلق المكبوت من هذا السلوك الذي بداخله، فتصبح قيمة العدوانية مقترنة بالنجاح في حل أي مشكلةٍ اجتماعية.

فالنتائج العامة التي وصل إليها الباحث، أن هذه الألعاب الإلكترونية عنيفة، غيرت لهم الواقع، وانتهزت فرصة غفلة هؤلاء المراهقين، فزينت لهم الأباطيل في صورة حقائق، وأدت إلى انحرافات قوية في السلوك الاجتماعي. لا سيما أنها تخترق عقول الشباب في أدق تفاصيله، وتؤثر فيهم، حتى لتغدو هذه الألعاب الوسيلة الأكثر تأثيراً في نفوسهم، فتحدث المشاجرات والتوترات والشد العصبي بين أعضاء العائلة الواحدة. فبذلك انخفضت دافعيتهم للتعلم وتواضعت نتائجهم الدراسية لعدم استطاعتهم بالتركيز فيها، وكذلك لما تعلموه من هذه الألعاب الإلكترونية من تصرفات عنيفة وسلوكيات عدوانية من قتلٍ وغدرٍ وجرمٍ، باتت الصورة السائدة داخلها، فأصبح سلوك العنف المأخوذ من الألعاب، هو السلوك البطولي الأكثر هيمنة على الممارس للعبة الإلكترونية.

وأن هذه الألعاب العنيفة، حورت الحقائق فاستغلت الفراغ النفسي من حرمان عاطفي ومن وحدة نفسية لهؤلاء المراهقين والذي من المفروض أن يملأه الوالدان من جهة ومن جهة أخرى جهلهم بمآلات وعواقب هذه اللعبة الالكترونية بوبجي وما تحملها في داخلها من قيم وضيعة حطمت نفوس هؤلاء المراهقين.

وكذا تقليدهم لقيمٍ غريبة مكتسبة عبر هذه الألعاب، مثلما أشارت إليه نظرية التعلم الاجتماعي لباندورا، وفي الوقت الذي تخلت عنهم الأسرة، وخاصة الأب الحاضر الغائب. وتوصل الباحث كذلك أن الألعاب الإلكترونية أصبحت البديل القوي للمراهق بما تقدمه من معتقداتٍ وقيمٍ مدسوسةٍ، في طريق أن يرتوي بها الأبناء لا شعورياً، فكان الخطاب السائد في اللعبة للتفاهم هو القتل، وهي بذلك تدعو (الألعاب الإلكترونية) إلى أن يكون البطل أكثر قساوةً في القتل ودمويةً ووحشيةً وتصفيةً لأعدائه، وإخراج هذه القساوة والدموية كنوعٍ من سلوكٍ اجتماعي طبيعي، فهي تحمل في طياتها نوعاً فطرياً من الوحشية التي تمارس داخلها وتجعله لا موضوعياً ومتحيزاً إزاء أي مشهدٍ أو قصةٍ أو مغامرةٍ بحيث تشكل اللعبة نفسها.

وهذا كله ما يجعلنا ندق ناقوس الخطر لمثل هكذا ألعاب، فالمجتمع والأسرة هم من يذودون عن أبنائهم كل شر، ويجلبون إليهم كل خير.

خاتمة

إن أهم القيم المعرفية الرئيسية التي تعكسها اللعبة الإلكترونية بوبجي هي العدوانية وانخفاض الدافعية للتعلم ثم تشتت الانتباه بنسب لا يستهان بها ولها تأثير سلبي على

سلوكيات المراهقين. فالألعاب الإلكترونية تشكل خطرا حقيقيا على الأبناء، فأي تهاون في عدم تقنين هذه الألعاب أو منعها سيشكل خللا في تنشئتهم التنشئة الصحيحة، وسيدفع الوالدين ثمنا باهظا في المستقبل سواءا على مستوى الجانب النفسي لهم أو على مستوى مستقبلهم الدراسي. وفي الأخير توصلنا الى المقترحات التالية:

1. وجوب البحث أكثر في الألعاب الإلكترونية لما لهذا الميدان من تطور يومي وجب مسايرته لمعرفة مكنوناته وأبعاده وآثاره سواءاالسلبية أو الإيجابية.
2. وجوب تناول الظاهرة بمقارباتٍ أكثر دقة لألعاب بعينها وبشكلٍ منفصلٍ بما يحول دون حدوث تعميمٍ قد يكون خاطئاً.
3. تشجيع المطورين على تطوير ألعاب إلكترونية تتماشى والثقافة الإسلامية.
4. ضرورة تقنين الألعاب الإلكترونية من طرف الحكومات.

المراجع

المراجع باللغة العربية

المهوس الوليد بن إبراهيم. (2009). أثر منتديات الشبكة العالمية في رفع مستوى القراءة الحرة لدى طلاب وطالبات المرحلة الثانوية، مجلة القراءة والمعرفة، 21.

إبراهيم مصطفى. (2004). المعجم الوسيط (المجلد 1). (مكتبة الشروق الدولية مجمع اللغة العربية، المحرر) الإسكندرية: دار الدعوة للطبع والنشر والتوزيع. تاريخ الاسترداد 10, 2019.

محمود الخوالدة محمد. (2005). اللعب الشعبي عند الأطفال وأهميته التربوية في تنمية شخصياتهم. 39.

المعاني. (1 10, 2019). تعريف ومعنى عدوانية في معجم المعاني الجامع - معجم عربي عربي. تم الاسترداد من <https://www.almaany.com>

خالدعزالدين. (2001). السلوك العدواني عند الاطفال. عمان، الاردن : دار اسامة للنشر والتوزيع .

مجمع اللغة العربية. (2011). المعجم الوسيط. القاهرة: مكتبة الشروق الدولية.

مصطفى ربابعةأحمد عبد الله. (2011). فاعلية صورة أردنية من مقياس كونرزلتقديرات المعلمين لقصور الانتباه والنشاط الزائدلذوي صعوبات التعلم. الاردن: كلية العلوم التربوية.

أحمد الخشرمي، سحر. (2004). العلاج التربوي والاسري لاضطراب فرط الحركة وتشتت الانتباه. الرياض : منشورات جامعة الملك.

جابرعبد الحميد جابر. (1988). معجم علم النفس والطب النفسي (المجلد مجلد8). دار النهضة العربية.

كنعان علي أحمد. (1995). شعر الأطفال في سوريا دراسة في تحليل المحتوى التربوي. دمشق: اتحاد الكتاب العرب.

الخالدي محمد. (1986). تحليل المحتوى طريقة بحث علمي لتحليل الوثائق. مصر: مجلة الإدارة العامة.

تيماء رشدي. (1987). تحليل المحتوى في العلوم الإنسانية، مفهومها، أسسها ، استخداماتها. القاهرة: دار الفكر العربي.

علواش كهينة. (2006). « معالجة العنف من خلال التلفزيون وألعاب الفيديو وتأثيره على الطفل » رسالة ماجيستير جامعة العلوم السياسية والاعلام. الجزائر: قسم علوم الاعلام والاتصال.

نمرود بشير. (2008). « ألعاب الفيديو وأثرها في الحد من النشاط البدني الرياضي الجماعي الترفيهي عند المراهقين المتمدرسين » رسالة ماجيستير. الجزائر: جامعة الجزائر بن يوسف بن خدة.

مندور فتح الله. (2 4, 2013). انتصار افتراضي، الألعاب الإلكترونية تسيطر على المنازل فهل تهدد التعليم. تم الاسترداد من المعرفة : <www.almarefh.net> :متاح

مسكويه. (1961). من تهذيب الاخلاق. بيروت: مكتبة الحياة.

المراجع باللغة الأجنبية

Ajitpsakri. (2019, 9 2). *What is the meaning of Pubg?* Retrieved from Quora: <https://www.quora.com>/What-is-the-meaning-of-Pubg.

Bogdan, R. (1994). *Qualitative Research in Education - a.* porto: Porto Editora.

Brown, J, & Witherspoon, E. (2002). « The mass media and American adolescents' health ». *Journal of Adolescent Health*, 153

Cheng-Fang Yen, a. (2007, 07 02). « The Comorbid Psychiatric Symptoms of Internet Addiction: Attention Deficit and Hyperactivity Disorder (ADHD), Depression, Social Phobia, and Hostility ». *Journal of Adolescent Health, 41*(1), 93-98.

Grad Psych, a. (2010, Jun 17). Dependency in Adolescence: Results of a German Nationwide Survey. *Mary Ann Liebert, Inc., 13*(3), p. 2. Retrieved from <https://doi.org/10.1089/cyber.2009.0227>.

Kirsch, S. J. (2003). *« The effects of violent video games on adolescents ». Behavior, 377–389.*

Sales, E. S. (2018). NPD Group and AudienceNet/New Paradigm_Strategy Group. *Ipsos Connect conducted the annual*, 4.

مستخلص

هدفت الدراسة إلى البحث عن تأثيرات اللعبة الإلكترونية PUBG على القيم المعرفية للطلبة المراهقين كالدافعية للتعلم والعدوانية وتشتت الانتباه. واستعان الباحث للإجابة عن سؤال الدراسة المنهج الوصفي الكيفي، تحليل المحتوى، حيث قام بمقابلات مع عينة الدراسة التي تكونت من ثمانية طلبة ممارسين للعبة الالكترونية بوبجي ، PUBG واستخدم المقابلة كأداة للدراسة، بعد أن تأكد من خصائصها السيكومترية، وقد توصل بعد التحليل والمناقشة إلى أن اللعبة الالكترونية PUBG تعكس قيم العدوانية والدافعية المنخفضة للتعلم وتشتت الانتباه ولها آثار سلبية على الطلبة.

كلمات مفتاحيّة

اللعبة الكترونية ببجي PUBG، الدافعية للتعلم، العدوانية، تشتت الانتباه

Résumé

Cette étude vise à analyser les effets du jeu électronique PUBG sur les valeurs cognitives des adolescents, notamment la motivation à apprendre, l'agressivité

et la distraction. Pour répondre à cette question de recherche, le chercheur a utilisé une approche qualitative descriptive, à savoir l'analyse de contenu, et a mené des entretiens avec un échantillon composé de huit étudiants pratiquant le jeu électronique «PUBG». L'entretien a été utilisé comme outil d'étude. Après confirmation de ses propriétés psychométriques, et suite à l'analyse et à la discussion des résultats, il a été conclu que le jeu électronique PUBG était associé à une agressivité accrue, à une faible motivation pour l'apprentissage et à une distraction, ayant ainsi des effets négatifs sur les élèves.

Mots-clés

jeu électronique PUBG, motivation pour apprendre, agressivité, distraction

Abstract

This study aims to analyze the effects of the electronic game "PUBG" on the cognitive values of adolescent students, such as motivation to learn, aggression, and distraction. To address the research question, the researcher employed a qualitative descriptive approach, specifically content analysis, and conducted interviews with a sample of eight students who engage in the electronic game PUBG. Interviews were used as a research tool. Following the confirmation of its psychometric properties, and subsequent analysis and discussion, it was concluded that the electronic game PUBG is associated with increased aggressiveness, low motivation to learn, and distraction, thus having negative effects on students.

Keywords

electronic game PUBG, motivation to learn, aggression, distraction