

أثر إدمان الألعاب الإلكترونية على سلوك المراهق - لعبة pubg أنودجا-

The effect of electronic gaming addiction on adolescent behavior - pubg as a model -

شايب أميرة¹، إبرييم سامية²، عاشور منيرة³CHAIB Amira¹, IBAIAM Samia², ACOUR Mounira³¹ جامعة أم البواقي، مخبر تطوير نظم الجودة في مؤسسات التعليم العالي والثانوي، جامعة باتنة 1،

chaib.amira@univ-oeb.dz

² جامعة أم البواقي، مخبر البحث في دراسات الإعلام والمجتمع، جامعة تبسة،

ibriam.samia@univ-oeb.dz

³ جامعة أم البواقي، مخبر تطوير نظم الجودة في مؤسسات التعليم العالي والثانوي، جامعة باتنة 1،

achor.mounira@univ-oeb.dz

تاريخ الاستلام: 2020/04/10 تاريخ القبول: 2020/11/26 تاريخ النشر: 2020/12/27

الملخص: تهدف الدراسة الحالية إلى الكشف عن آثار إدمان الألعاب الإلكترونية على سلوك المراهق، ومن بين مختلف أنواع الألعاب المتاحة عبر شبكة الأنترنت، اخترنا لعبة pubg كنموذج للدراسة، وهي لعبة حديثة تم انتشارها في الآونة الأخيرة بصورة رهيبية، ولاقت شعبية كبيرة، وللوصول إلى النتائج وتحقيق أهداف الدراسة، قمنا باستخدام المنهج الوصفي، حيث اعتمدنا على بناء إستبيان خاص بموضوع الدراسة و بلعبة pubg، وتم تطبيقه على عينة حجمها (60) مراهق من من يلعبون هذه اللعبة على شبكة الأنترنت، وقد دلت النتائج على وجود أثر للعبة ال Pubg على سلوك المراهق في المجالات التالية و بالترتيب: المجال المدرسي، المجال الاجتماعي، مجال العنف والعدوان، مجال النفسي، المجال الصحي والجسمي.

الكلمات المفتاحية: إدمان الألعاب الإلكترونية، لعبة Pubg، سلوك المراهق .

Abstract: The current study aims at uncovering the effects of online gaming addiction on adolescent behavior. Among the various types of games available on the Internet, we chose pubg as a model for study, a recent game that has recently spread terribly, To achieve the objectives of the study, we used the descriptive approach. We relied on building a questionnaire for the subject of the study and the game of pubg, and it was applied to a sample size of (60) adolescents who play this game on the Internet, The results showed that there is an impact of Pubg game on adolescent behavior in the following fields: the field of study, social field, violence and aggression field, health and physical field.

Keywords: addiction to electronic games, pubg game, adolescent behavior.

المؤلف المرسل: شايب أميرة ، الإيميل: chaib.amira@univ-oeb.dz

1- المقدمة:

نشهد اليوم تطورا تكنولوجيا هائلا في مختلف مجالات الحياة ،حتى في مجال الترفيه والتسلية،فهذا التقدم الإلكتروني التقني المتسارع سمح بتطوير أساليب اللعب و الترفيه،فأصبح كل شيء تقليدي يقابله شيء تقني، حتى في مجال اللعب، فلم نعد نشاهد الأطفال في الشوارع مجتمعون كالسابق، بل أصبحوا مجتمعين في عالم افتراضي بدل العالم الواقعي، عن طريق الألعاب الإلكترونية المتاحة عبر شبكة الأنترنت،و التي لاقت رواجاً هائلاً بين مختلف الأوساط و الفئات العمرية خاصة المراهق، وذلك لتعدد أنواعها، فهناك ألعاب إلكترونية محاكية للألعاب الحقيقية ككرة السلة وكرة القدم و سباق السيارات... إلخ، كما توجد أنواع أخرى يمكن القول بأنها خيالية كغزو الفضاء و حرب النجوم... إلخ.

هذا التنوع سمح بجذب الأفراد أكثر، فكل فرد بإمكانه الحصول على اللعبة التي تناسبه، و قد يصل إلى درجة من الإدمان على لعبة إلكترونية ما، و عدم القدرة على الإمتناع عن لعبها، مما يؤثر على العديد من مجالات حياة المراهق، باعتباره في مرحلة عمرية جد حساسة و قابلة للتأثر، و بالتالي قد تتغير إستجاباته وسلوكاته، وقد أثبتت العديد من الدراسات أن للألعاب الإلكترونية آثار متعددة على المراهق، منها ما هو إيجابي و أكثرها ما هو سلبي، خاصة في حالات الإفراط على لعب لعبة إلكترونية ما، و من بين هذه الدراسات نذكر دراسة (سلامي، 2015) أقيمت هذه الدراسة بمدينة البويرة على عينة مقصودة تكونت من (50) مفردة بحث من المراهقين الذين يمارسون الألعاب الإلكترونية، وهدفت في أساسها لكشف العلاقة بين الألعاب الإلكترونية وعنف المراهقين من خلال التعرف على مدى تأثير المراهقين بالعنف الافتراضي في الألعاب الإلكترونية والإطلاع على أثر ممارسة الألعاب الإلكترونية العنيفة في ظهور العنف لدى المراهقين، و توصلت الى نتيجة مفادها أن المراهق يتعلم نماذج العنف بتعرضه للعنف الافتراضي المتضمن في الألعاب الإلكترونية ذات الطابع العنيف خصوصا، وأن ممارسة هذا النوع من الألعاب ينتج لنا مراهقا عنيفا ، عن طريق اكتسابه وتعلمه لنماذج العنف نتيجة تعوده وكثرة ممارسته للألعاب الإلكترونية وتفاعله مع العنف الافتراضي المتضمن فيها . (سلامي، 2015، ص.15)

ومن بين مختلف أنواع الألعاب الإلكترونية المتوفرة عبر شبكة الأنترنت، قمنا باختيار لعبة ال pubg لتكون أنموذجا في دراستنا، وهي لعبة لاقت شعبية كبيرة و انتشرت بشكل رهيب، و أحدثت جدلا كبيرا في أوساط المجتمع، حيث تكون التجربة الأولى بإرادتك لتتحول في ما بعد إلى شيء من الإدمان، تعلمك فن

القتل والاستمتاع فيه، و مختلف أنواع الأسلحة والرصاص وتجبرك على الهرب من عالم واقعي خطر إلى آخر افتراضي أخطر، و منه فإننا نطرح التساؤلات التالية:

- كيف يؤثر إدمان لعبة ال Pubg الإلكترونية سلبا على سلوك المراهق؟

فرضيات الدراسة :

- يؤثر إدمان لعبة ال Pubg الإلكترونية سلبا على سلوك المراهق.

أهداف الدراسة:

- التعرف على أثر إدمان الألعاب الإلكترونية على سلوك المراهق.
- التعرف على أثر إدمان لعبة ال Pubg الإلكترونية على سلوك المراهق.

أهمية الدراسة:

- تكمن أهمية الدراسة في كونها تعالج موضوع الساعة، و هو إدمان المراهق على الألعاب الإلكترونية، وكيف يمكن أن تؤثر على سلوكه.
- إلقاء الضوء على لعبة جديدة، و هي لعبة ال Pubg، و ما قد تخلفه من خطر على المراهق، خاصة في حالة الإفراط في لعبها .
- توفير أداة قياس جديدة، و ذلك من خلال بناءنا لاستبيان خاص بلعبة ال Pubg، و بالتالي يمكن أن يستعين به الباحثون في دراساتهم في هذا المجال.

حدود الدراسة:

- الحدود البشرية: عينة الدراسة قوامها (60) مراهق يلعبون لعبة ال pubg.
- الحدود الزمنية: تم تطبيق هذه الدراسة خلال الفصل الثاني من السنة الدراسية 1902.18 / 02
- الحدود المكانية: تم تطبيق هذه الدراسة في كل من ولاية باتنة، و ولاية أم البواقي.

تحديد مصطلحات الدراسة:

*إدمان الألعاب الإلكترونية:

الإدمان هو الاعتقاد على شيء و عدم القدرة على تركه،و الإدمان على الألعاب الإلكترونية هو الإفراط في إستخدامها و الاعتماد عليها بشكل شبه تام و الشعور بالإشتياق الدائم لها فيما لو منع منها.(نايف،2015،ص.41)

* و نعرفه إجرائيا في هذه الدراسة على أنه الدرجة التي يحصل عليها المفحوص عن طريق استجاباته لعبارات الاستبيان الذي قمنا ببنائه،اعتمادا على اختيارنا للعبة ال Pubg كأمودجا للدراسة.
*سلوك المراهق:

يمكن أن نعرف السلوك على أنه تفاعل الفرد مع بيئته في وضعية ما من خلال استجاباته العضوية والحركية و الوجدانية و العقلية، و يمكن ملاحظته بصفة مباشرة أو ملاحظة النتائج التي ترتبت عنه،و تعتبر المراقبة من أهم المراحل التي تحدث فيها تغيرات في استجابات المراهق و سلوكه.(بومعيزة،2006،ص.31)
* و نعرفه إجرائيا في هذه الدراسة على أنه التغير الذي يطرأ على استجابات المراهق في المجالات التالية: مجال الاجتماعي،المجال النفسي،المجال المدرسي،المجال العدواني،و الذي يقدر بالدرجة التي يحصل عليها المفحوص على الاستبيان الذي قمنا ببنائه على أساس المجالات التي ذكرناها سابقا.

*لعبة ال "pubg: Player Unknown's Battlegrounds" و هي لعبة إلكترونية قتالية والهدف منها القتال في ساحة المعركة باستخدام أسلحة مختلفة،و يكون الرابح هو من يصمد حتى النهاية.
(عقيقي،2019، اطلع عليه يوم 1-04-2021،على الساعة:

11:13من: <https://www.annahar.com>)

*ونعرفها إجرائيا في دراستنا على أنها لعبة إلكترونية جديدة انتشرت انتشار رهيب بين مختلف الفئات العمرية خاصة المراهقين،و التي اعتمدنا عليها كأمودجا للاستبيان الذي قمنا ببنائه، و الذي يقيس أثر إدمان هذه اللعبة على سلوك المراهق.

الدراسات السابقة:

أ-الدراسات المحلية:

دراسة (قويدر،) 2012 الموسومة ب"أثر الألعاب الإلكترونية على السلوكيات لدى الطفل" جاءت هذه الدراسة لمعالجة أثر هذه الألعاب على سلوكيات لدى الأطفال المتدربين بالمرحلة الابتدائية في الجزائر العاصمة و الذي يتراوح أعمارهم ما بين 7 إلى 12 سنة، حيث تكونت عينة الدراسة من 200 مفردة

مستخدمة في ذلك أسلوب المسح التربوي، وأدوات كمية وإحصائية لجمع البيانات و تحليلها مثل الاستبيان و المقابلة و الملاحظة، حيث توصلت الباحثة إلى مجموعة من النتائج:

- يمارس أغلبية الأطفال الألعاب الإلكترونية في العطل و المناسبات و هذا يعود إلى الرقابة و التوجيه الذي يفرضه الأولياء على الأطفال، مما يقلل أضرار على التحصيل الدراسي لهم.

- للألعاب الإلكترونية تأثير على سلوك الأطفال فهي تعمل على تخطيط من صانعيها على زرع السلوك العدواني في شخصية الطفل، و لصغر سنه فهو لا يعي مدى خطورة هذه الألعاب على السلوك القيم والتقاليد و الدين. (قويدر، 2012، ص.35)

دراسة (مشري، 2017) الموسومة ب"أثر الألعاب الإلكترونية عبر الهواتف الذكية على التحصيل الدراسي للتلميذ الجزائري"، حيث اعتمدت على المنهج المسحي و طريقة المسح بالعينة، كما تمت الاستعانة باستخدام استبيان، و عليه فقد اختارت 100 مفردة من أولياء بمدينة أم البواقي، ذكورا و إناث كعينة قصدية، و في الأخير توصلت إلى النتائج التالية:

* أن أغلب التلاميذ يستخدمون الألعاب الإلكترونية يوميا و عبر الهواتف الذكية من منظور عينة من الأولياء.

* الألعاب الإلكترونية عبر الهواتف الذكية تؤثر سلبا على التحصيل الدراسي للتلميذ و يرجع ذلك إلى الإفراط في استخدام الألعاب. (مشري، 2017، ص.25)

الدراسات العربية:

دراسة (نايف، 2012) الموسومة ب"تأثير الألعاب الإلكترونية على الأطفال"، هدفت إلى التعرف على إيجابيات و سلبيات الألعاب الإلكترونية و دوافع ممارستها من وجهة نظر أولياء أمور الأطفال للفئات العمرية من 7-15 سنة، تم تطبيقها على 05 شريحة من أولياء التلاميذ، حيث تم إعداد استبيان مكون من 45 فقرة اعتمادا على المنهج الوصفي التحليلي، و من بين النتائج المتوصل إليها فيما يخص الآثار السلبية المترتبة عن ممارسة الألعاب الإلكترونية نجد:

* يميل الأطفال إلى ممارسة الألعاب ذات الطابع القتالي و هذا ما ينمي السلوك العدواني لديهم.

* بينت النتائج أن معدل الوقت الذي يمارسه الأطفال للألعاب خلال اليوم الواحد هو (6.16) ساعة، وهذا مما يؤدي بالطفل أن يميل إلى العزلة الاجتماعية و الانطواء على نفسه.

* اتفق أولياء الأمور بنسبة 93% على أنه يوجد اختلاف في تصرفات أطفالهم بعد ممارستهم للألعاب الإلكترونية.

*تشير النتائج إلى أن 75% من الأطفال تغير سلوكهم إلى عدائي أو عنيف كما تؤثر على نفسياتهم بسبب ممارستهم لهذه الألعاب الإلكترونية.

* تشير النتائج إلى أن 89% من الأطفال ينامون لساعات متأخرة من الليل و هم يمارسون ألعابهم الإلكترونية،و يستيقضون لساعات متأخرة من النهار،و هذا مؤشر خطير جدا.

* تشير النتائج إلى أن 57% من الأطفال يعاني من آلام جسدية كالآلام الأصابع و تشنجات عضلية عنقية بسبب عدم جلوسهم الصحيح خلال ممارستهم لألعابهم.(نايف،2015،ص.ص.19-24)

دراسة (قاسم،2011) الموسومة ب " العلاقة بين ممارسة الألعاب الإلكترونية و السلوك العدواني" لدى طلبة بالمرحلة الثانوية،بمدينة الرياض، معتمدا على المنهج الوصفي الإرتباطي ،حيث تكونت الدراسة من 531 تلميذ،و من أهم النتائج المتوصل إليها:

*أن الطلاب الذين كانوا يمارسون الألعاب القتالية و الحربية كان مستوى العدوان لديهم أعلى من الآخرين.

*أن الطلاب الذين يقضون عدد ساعات أطول في اللعب كان العدوان لديهم أكثر من الآخرين.(القاسم،2011،ص.23)

دراسات أجنبية:

دراسة (بنجريس،) الموسومة "ألعاب الفيديو و علاقتها بالعنف لدى المراهقين"،سعت هذه الدراسة لإيجاد العلاقة بين الألعاب الإلكترونية العنيفة و زيادة مستوى العنف لدى المراهقين،كما عنت بالمقارنة بين الجنسين،حيث كان حجم العينة(994)طالب،من مدرستين ثانويتين في ماليزيا،و تم الإعتماد على المنهج الوصفي و أداة إستبيان،و قد خلصت الدراسة إلى نتائج أهمها:

*التعرض لألعاب الفيديو العنيفة يؤدي إلى زيادة مستوى العنف لدى المراهقين في ماليزيا.

*المراهقون الذكور أكثر ممارسة للألعاب الإلكترونية العنيفة من المراهقات الإناث.

* المراهقون الذكور أكثر تأثرا بالألعاب الإلكترونية العنيفة من المراهقات الإناث.

التعقيب على الدراسات السابقة:

من العرض السابق لمختلف الدراسات ،و التي تناولت موضوع إدمان الألعاب الالكترونية و الخطر الناجم عن ذلك، فبعض الدراسات أجمعت أن لعب الألعاب العنيفة و القتالية من شأنه أن يرفع مستوى العنف و العدوانية لدى المراهق،و يعتبر هذا مؤشرا خطير،كما أثبتت الدراسات الأخرى أنه من الآثار التي يخلفها

هذا النوع من الإدمان إنخفاض مستوى التحصيل الدراسي، إضافة لبعض المشاكل الجسدية كالتشنجات العضلية و هذا نتيجة للإفراط في لعب الألعاب الإلكترونية ، و بالتالي بالرغم أن هذه الدراسات ركزت أكثر شيء على الجانب السلبي للألعاب الإلكترونية، إلا أنه لا يمكن إنكار أنها ذات فائدة في بعض الجوانب كإكتساب لغات جديدة خاصة في الألعاب التي تلعب مباشرة عبر شبكة الانترنت و يجتمع فيها اللاعبون من مختلف المناطق و الجنسيات، إلا أنه يبقى تحديد إذا ما كانت هذه الألعاب مفيدة أم لا في يد الفرد عن طريق كيفية إستغلاله لها، فهي تبقى في الأخير سلاح ذو حدين، إذا بالغ الفرد في استخدامها انقلبت ضده.

الجانب النظري

1- مفهوم الألعاب الإلكترونية:

أشار العديد من المختصين و علماء النفس إلى أهمية اللعب و ألقوا الضوء على جميع مجالاته، كما فسرت العديد من النظريات هذا المفهوم من عدة جوانب، و تعتبر الألعاب الإلكترونية نوع حديث خاص بهذا العصر من أنواع الألعاب المختلفة، و التي ينجذب إليها الأفراد من مختلف الفئات العمرية المختلفة، خاصة المراهق.

خلال الأربعين سنة الماضية تطورت ألعاب الحاسوب من ألعاب على الأشرطة المرنة إلى القرص المدمج CD، إلى شبكة الأنترنت، و تطورت الأشكال الجديدة من الألعاب حيث أصبحت تمتاز بنظام ثلاثي الأبعاد للصورة و سرعة معالجة عالية، و كذلك نظام معقد من الإمكانيات الصوتية التي تؤثر على اللاعب أثناء اللعب، و تعرفها "الشحراوي، 2008" على أنها نوع من الألعاب التي تعرض على شاشة التلفاز (ألعاب الفيديو)، أو على شاشة الحاسوب (ألعاب الحاسوب)، و التي تزود الفرد بالمتعة من خلال تحد إستخدام اليد مع العين (التآزر البصري /الحركي)، أو تحد الإمكانيات العقلية، و هذا يكون من خلال تطوير البرامج الإلكترونية. (الشحراوي، 2008، ص.31)

كما يعتبرها (بكة، 2015) بأنها نشاط ذهني أو بدني يقوم به الفرد سواء كان كبير أو صغير، من أجل تلبية حاجاته المختلفة ، و التي يمكن أن يحققها من خلالها ، كتفريغ الطاقة الزائدة، و تختلف أهميته بالنسبة للفئات العمرية المختلفة. (بكة، 2015، ص.18)

هناك مجموعة من العناصر تجعل الألعاب الإلكترونية مميزة و مختلفة عن وسائل الإعلام الأخرى منها: التفاعلية، مستوى النشاط، و التأثيرات الصوتية و المرئية التي توفرها اللعبة، ووجود هدف للعبة و القوانين التي تحكمها، إن دمج هذه العناصر مع بعضها البعض تجعل هذه الألعاب أكثر إثارة و متعة و إدماناً، و يعتبر

عنصر التفاعل مع اللعبة هو عنصر فعال بحيث يتيح الفرصة للاعب من خلال حركات جسدية أن يسيطر على الشخصية الموجودة على شاشة الحاسوب، مما يؤدي إلى علاقة قوية ما بين اللاعب وبين الشخصية في اللعبة، بعض اللاعبين يندمجون في اللعبة لدرجة تشغلهم جسدياً و عاطفياً، بالإضافة إلى أن مهارات الشخص المعرفية تنعكس على الشخصية الموجودة في اللعبة التي يلعبها اللاعب، أي بكلمات أخرى إن النجاح والفشل في اللعبة يعتمد بشكل كلي على مهارات وأداء اللاعب. (الشحروري، 2008، ص.47) هذا ما جعل هذا النوع من الألعاب جزء لا يتجزأ من حياة المراهق، و قد يتطور الحال ليصبح نوعاً من أنواع الإدمان عليها.

2-المراهق و الألعاب الإلكترونية:

لقد انتشرت الألعاب الإلكترونية بشكل كبير بمختلف أشكالها وأحجامها وأنواعها، و قابل هذا الانتشار طلب متزايد من قبل الأطفال والمراهقين على اقتناء هذه الألعاب، التي اكتسبت شهرة واسعة، وقدرة على جذب من يلعبونها، حيث أصبحت بالنسبة لهم هواية تستحوذ على معظم أوقاتهم، فهي تجذبهم بالرسوم والألوان و الخيال و المغامرة.

و ما زاد الإقبال على هذه الألعاب هو إلغاء الحدود الجغرافية بين الشباب، فأصبح قضاء الوقت في لعب الألعاب الإلكترونية طلباً للراحة و الإستجمام. (Scheoner, 2001, pp.221-226)

و يعتبر اللعب نشاط ضروري في حياة المراهق، ف"سبنسر تشيلز" الفيلسوف الألماني، يرى أن اللعب شكل من أشكال الطاقة الزائدة لدى الإنسان لذا فهو يحاول بذلها و إخراجها في اللعب، و الألعاب وسيلة ممتازة للإستفادة من هذه الطاقة المتراكمة. (بكرة، 2015، ص.19)

كما يفترض "غوتس ماتس" في نظريته بأن الجسم الإنساني يحتاج للعب لإستعادة حيويته، فاللعب وسيلة لتنشيط الجسم و استعادة الطاقة المستنزفة في العمل أو مختلف النشاطات التي يمارسها الفرد. (الخولي، دت، ص.32)

و يعتبر اللعب سلوك فطري، و جزء من وسائل التكوين العام للإنسان و ظاهرة طبيعية تبدو خلال مراحل نموه. (خطاب، دت، ص.60)

ومنه فالمراهق لا بد أن يلعب و يمرح حتى ينمو نمو متكامل و يكون له توازن نفسي، من خلال تفريغه لتلك الطاقة الفائضة في جسمه خاصة في هذه المرحلة العمرية الحساسة من حياته، فنجده يتجه لاختيار الألعاب الإلكترونية كوسيلة تشبع فطرة اللعب عنده و تذهب عنه روتين الملل بإعتبارها ألعاب هذا

العصر، فاللعبة لم يبق بالمفهوم البسيط كما كان في السابق بل تبلور وتطور في ظل التطور التكنولوجي الذي شهده العالم، فبرز هذا النوع من الألعاب، غير أنها إن لم تخضع للمراقبة و الإستغلال العقلاي لها و عدم الإفراط في لعبها، فإنها تؤثر سلبا على عدة مجالات من حياته.

فمن الناحية الصحية كشفت دراسة طبية حديثة أن المستويات العالية والمتباعدة من الإضاءة الموجودة في الألعاب الإلكترونية تتسبب في حدوث نوبات من الصداع لدى الأفراد، كما أشار الأطباء إلى ظهور مجموعة من الإصابات الخاصة بالجهاز العضلي، نتيجة للحركة السريعة المتكررة أثناء ممارسة هذه الألعاب وأن كثرة حركة الأصابع على لوحة المفاتيح أو ذراع اللعبة تسبب أضرار بالغة لأصبع الإبهام و مفصل الرسغ نتيجة لثنيهما بصورة مستمرة. (همال، دت، ص. 144)

كما قدمت العديد من الدراسات أدلة قوية تثبت أن سهر الأطفال و المراهقين طيلة الليل في ممارسة الألعاب الإلكترونية يؤثر بشكل مباشر على مجهودهم الدراسية في اليوم التالي، مما يؤدي إلى ضعف تحصيلهم الدراسي. (الزبودي، 2015، ص. 17)

دون أن ننسى ذكر مختلف الدراسات والبحوث التي ذكرناها سابقا، و التي أثبتت أن كثرة لعب الألعاب الإلكترونية العنيفة، يولد السلوك العدواني لدى المراهق و يجعله أكثر عدوانا، حيث تشير دراسة (Dill, 2001) أن نسبة 81 % من الألعاب الإلكترونية تحتوي على مشاهد العنف (Dietz et Richter, 2001, p.12)

و بالتالي فإنه دون شك أن للألعاب الإلكترونية تأثير على سلوك المراهق في مختلف مجالات حياته، وقد انعكس ذلك حتى على ممارسته للأنشطة الرياضية و البدنية، و أدى إلى عزوفه عن ممارستها نتيجة لمعظم الوقت الذي يمضيه في ممارسة الألعاب الإلكترونية، و هذا ما تبين من الدراسة التي قام بها (بكة، 2015). (بكة، 2015، ص. 5)

كل ما قمنا بعرضه يجعلنا ندق ناقوس الخطر، فهذا النوع الجديد من الإدمان يعتبر فتاك أيضا، فهو يفتك بجميع مجالات حياة المراهق سواء على مستوى صحته أو دراسته أو غيرها من المجالات، فلا يمكن تجاهل إدمان المراهق على هذه الألعاب، لأنه يجعله يعيش عالم افتراضي و ينفصل عن العالم الحقيقي و يؤثر فيه تأثيرا كبيرا، و يعزله تماما عن عيش حياة طبيعية، فمرحلة المراهقة هي مرحلة الشباب و الصحة و العطاء والنشاط و الإنتاج، غير أن هذه الألعاب الإلكترونية جعلته في حالة من الخمول و العزلة و كأنه منوما مغناطسيا بسبب الإفراط في لعبها بمختلف أنواعها.

3- أنواع الألعاب الإلكترونية (لعبة ال Pubg كأثوذجا):

يوجد العديد من أنواع الألعاب الإلكترونية، فشبكة الأنترنت وفرت مختلف الأنواع، كما أن التطور التكنولوجي الذي نشهده كل يوم سمح بظهور أنواع جديدة في كل مرة، فنجد ألعاب مغامرة، خيال، محاكاة للواقع كألعاب كرة القدم، ألعاب الحروب و القتال... إلخ، و تعتبر لعبة ال Pubg ضمن التصنيف الأخير، فهي لعبة قتالية وحروف لعبة PUBG هي اختصار للعبارة (player Unknown's Battlegrounds)، "لاعبون مجهولون في ساحة المعركة"، وهي لعبة فيديو متعددة اللاعبين على الأنترنت تم تطويرها من قبل شركة PUBG Corporation التابعة لـ "Bluehole" أُتيحت على "ويندوز" و "إكس بوكس" في 2017، قبل أن تصل إلى الهواتف في شهر مارس 2018 تحت عنوان Player Unknown's Battlegrounds Mobile. (عبد الله، اطلع عليه يوم 5-04-2019، على الساعة 12:15 من <https://www.sayidaty.net>)

ومنذ ذلك اليوم حتى الآن بيعت أكثر من 13 مليون نسخة منها، ووصل عدد اللاعبين بها في الوقت نفسه إلى مليوني لاعب لتصبح أكثر الألعاب رواجاً، يصل عدد اللاعبين فيها في الجولة الواحدة إلى 100، والهدف منها هو القتال أما الرابع فهو من يصمد حتى نهاية المعركة. ويمكن للاعبين أن يختاروا اللعب منفردين أو في فريق صغير يصل عدد أفرادها إلى 4 كحد أقصى، وفي الحالتين الشخص الذي يبقى حياً حتى نهاية المعركة يكون هو الرابع.

تُلعَب PUBG عبر الأنترنت، الأمر الذي يجمع "محاربين" من كل أنحاء العالم في الوقت نفسه، وتبدأ الجولة في سقوط اللاعبين من طائرة عبر مظلات ليحطوا في ساحة المعركة. وتظهر المعالم والأسلحة وحتى الأشخاص بشكل يلامس الواقع، مما يساعد في نقل اللاعب إلى عالم آخر ليعيش في عزلة واقعية ومعركة افتراضية، هذا وتعطي اللعبة معلومات مفصلة عن الأسلحة المتوفرة و أنواعها و الرصاص الذي يمكن إستخدامه، وأكدت الأخصائية في علم النفس العيادي "ميريام أبوعون" في حديث لـ "النهار" أن لهذه اللعبة خطورة كبيرة على المراهق لأنها توهمه بأن أساليب العنف هي الطريقة الوحيدة للدفاع عن النفس، وأن العنف هو الوسيلة للوصول الى الهدف المنشود وإلغاء الآخر أمر طبيعي".

[https://www.alwatanvoice.com/arabic/news/2018/12/06/1198265.](https://www.alwatanvoice.com/arabic/news/2018/12/06/1198265.html)

(html

Pubg أربعة أحرف تلخص واقعاً يتأرجح بين الإدمان والهرب من جهة، والتسلية والمرح من جهة أخرى ويبقى الواقع واحداً وهو أن جيل الشباب مهددٌ على أصعدة عدّة إن كان من جهة ثقافة السلاح أو الأفكار التي تُزرع في داخله حول اللجوء إلى المعارك والحروب لتحقيق نشوة الانتصار انطلاقاً من غريزة البقاء، ولا يبقى إلا أن نسأل هل يكون مصير هذه اللعبة كسابقاتها من Counter Strike و Call of Duty وغيرها؟ أم إنها ستتحول إلى آفة إجتماعية خطيرة؟

الجانب التطبيقي

1-منهج الدراسة:

المنهج عامة هو الطريقة التي يتبعها الباحث في دراسة موضوع ما لإكتشاف الحقيقة و الإجابة على الأسئلة و الإستفسارات التي يثيرها موضوع البحث، وعليه فإن إختيار منهج الدراسة عملية لا تخضع لإرادة الباحث بقدر ما تتعلق بموضوع البحث من حيث طبيعته و الهدف منه. (جبلي و اخرون، 1994، ص.8)

و للإجابة على تساؤلات الدراسة، تم الإعتماد على المنهج الوصفي التحليلي ،و ذلك لملائمته موضوع وأهداف دراستنا، و يعرف بأنه المنهج الذي يتناول دراسة أحداث و ظواهر و ممارسات قائمة موجودة متاحة للدراسة و القياس كما هي دون تحيز الباحث. (ابريعم، 2017، ص.386)

2-مجتمع الدراسة:

يتمثل مجتمع الدراسة في المراهقين الذين يمارسون لعبة ال Pubg عبر شبكة الأنترنت، في كل من ولاية باتنة، و ولاية أم البواقي.

3-عينة الدراسة:

3-1-العينة الاستطلاعية:

أجل التحقق من الخصائص السيكموتريّة للأداة المستخدمة في الدراسة ، كذلك للتعرف على مجتمع الدراسة ومن ثمة تحديد عينة الدراسة الأساسية ، تكونت العينة من (30) مراهق، تتراوح أعمارهم ما بين (14 -19) سنة، تم اختيارهم بأسلوب غير عشوائي وبطريقة العينة القصدية .

3-2- العينة الأساسية:

تكونت عينة الدراسة من (60) مراهق من لاعبو لعبة ال Pubg، و تم اختيارهم بطريقة قصدية من ولاية كل من باتنة و أم البواقي، و الجدول الآتي يوضح خصائص العينة:

الجنس	ولاية باتنة	ولاية أم البواقي	المجموع
ذكور	35	25	60
السن	من 14 إلى غاية 18 سنة		
النسبة المئوية	58%	42%	100%

جدول رقم (1): يوضح خصائص العينة و توزيعها

4- أدوات الدراسة:

للإجابة على تساؤلات دراستنا، و الوصول لتحقيق أهدافها، فقد اعتمدنا على بناء إستبيان خاص بموضوع الدراسة ، كما أنه خاص بلعبة ال Pubg، أي أنه يقيس مدى الأثر الذي يخلفه إدمان المراهق على هذه اللعبة في عدة مجالات في حياته، و هي نفس المجالات التي إعتدنا عليها في صياغة عبارات الأستبيان، وعددها (37) عبارة بعد التعديل أي في صورته النهائية، أما البدائل كان عددها (03) و هي كالتالي: نعم/لا/أحيانا، كما هو موضح في الملحق رقم (01)، و توزعت عبارات الإستبيان ضمن مجالات نذكرها كالآتي:

- المجال المدرسي: تتضمن (03) عبارات خاصة بسلوك المراهق في القسم و أثناء الدرس.
- المجال الاجتماعي: تتضمن (12) عبارة خاصة بسلوك المراهق الاجتماعي و علاقته مع أسرته وأصدقاءه و النشاطات التي يزاوها.
- المجال الصحي و الجسمي: يتضمن على (09) عبارات خاصة بصحة المراهق و الأعراض قد التي يعاني منها نتيجة الإفراط و إدمان لعب هذه اللعبة.
- المجال النفسي: يتضمن (07) عبارات، خاصة بسلوك المراهق الذي يدل على إدمانه لعبة ال Pubg ، وحالته النفسية أثناء اللعب أو في حالة منعه من اللعب.
- مجال العنف و العدوان: يتضمن (06) عبارات، تدل على السلوك العدواني و مختلف مشاعر العنف للمراهق أثناء لعبه لعبة ال Pubg .

*طريقة تصحيح الإستبيان:

بما أن للإستبيان (03) بدائل (نعم/لا/أحياناً)، فإن المفحوص يعطى (03) درجات في حالة الإجابة ب "نعم"، و يعطى (02) درجتين في حالة الإجابة ب "أحياناً"، و درجة واحدة (01) في حالة إجابته ب "لا"، على عبارات الإستبيان.

تحسب الدرجات الكلية لكل مجال على حدى، و كلما تحصل المفحوص على درجة عالية تقترب من الدرجة الكلية في كل مجال، دل ذلك على وجود تأثير للعبة ال Pubg على سلوكه (المدرسي، الصحي، الإجتماعي، النفسي، العدوانى).

المجال	درجته الكلية
المجال المدرسي	(09) درجات
المجال الإجتماعي	(36) درجة
المجال الصحي و الجسمي	(27) درجة
المجال النفسي	(21) درجة
مجال العنف و العدوان	(18) درجة
الدرجة الكلية للإستبيان	(111) درجة

جدول رقم (02): يبين الدرجات الكلية لكل مجال من الإستبيان

* الخصائص السيكمترية للإستبيان:

لحساب كل من الصدق و الثبات لهذا الاستبيان، قمنا بتطبيقه على عينة من المراهقين الممارسين للعبة ال Pubg، و التى كان حجمها (30) مراهق، و تمت المعالجة الإحصائية باستخدام نظام (SPSS22)، وكانت النتائج كالتالى:

أ – صدق الاستبيان :

تم حساب صدق الاستبيان عن طريق حساب الصدق التمييزي (المقارنة الطرفية)، قمنا بأخذ (27%) من أعلى درجات الاستبيان و (27%) من أدنى درجات الاستبيان للعينة التى تتكون من (30) فرداً، وهذا بعد ترتيب هذه الدرجات تصاعدياً فتصبح مجموعتان تتكون كل منها من (08) فرداً، لأن $0.27 \times 30 = 0.81$ ، ومنه نأخذ (08) أفراد من المجموعة العليا (08) أفراد من المجموعة الدنيا، ثم نستعمل أسلوباً

إحصائيا ملائما وهو اختبار "ت" لدلالة الفرق بينهما وهذا باستخدام نظام (22,Spss)، وكانت النتائج كما هي مبينة في الجدول التالي:

الاستبيان	المجموعات	ن	المتوسط الحسابي	الانحراف المعياري	" ت "	مستوى الدلالة
	المجموعة الدنيا	8	35.96	4.29	4.12	0.01
	المجموعة العليا	8	52.98	5.97		
						دال

جدول رقم (30) : يبين قيمة "ت" لدلالة الفرق بين المجموعة الدنيا والمجموعة العليا في الاستبيان يتضح من الجدول رقم (03) أن قيمة "ت" دالة إحصائيا عند مستوى الدلالة (0.01) مما يعني أن الاستبيان يتوفر على القدرة التمييزية بين المجموعتين الدنيا والعليا ومنه فالاستبيان يعتبر صادقا فيما يقيسه.

ب - ثبات الاستبيان

قمنا بحساب الاستبيان باستخدام معامل ثبات ألفا لكرونباخ، و باستخدام نظام (22,Spss)، وتم التوصل إلى معامل ثبات قدره (0.646) وهذا المعامل دال إحصائيا عند مستوى الدلالة ((0.01 مما يشير إلى أن الاستبيان يتمتع بقدر من الثبات .

5-إجراءات الدراسة:

- بعد تحديد موضوع الدراسة، قمنا بالإطلاع على المراجع و الدراسات السابقة و كل ما يخص الجانب النظري.
- بناء عبارات الإستبيان إستنادا على بعض الدراسات السابقة،و استشارة بعض الأساتذة فيما يخص صياغة البنود،و إضافة بعض التعديلات عليها.
- حساب الخصائص السيكومترية عن طريق تطبيق الاستبيان على عينة حجمها (30) مراهق .
- بداية التطبيق على عينة الدراسة الأساسية و التي حجمها (60) مراهق .
- معالجة النتائج باستخدام نظام (SPSS22)،و ذلك للإجابة على تساؤلات الدراسة.

6-الأساليب الإحصائية المستخدمة:

إستخدمنا نظام (22,spss)،و ذلك بالاعتماد على العمليات الإحصائية التالية:

- من أجل حساب صدق و ثبات المقياس :
- تم استخدام إختبار "ت" و هذا للتوصل الى الفروق بين درجات المجموعات الدنيا و المجموعات العليا لأفراد عينة الدراسة أثناء حساب الصدق التمييزي للتأكد من صدق المقياس .
- تم استخدام معامل الارتباط ألفا كرونباخ للتأكد من ثبات المقياس.
- من أجل التحقق من فرضية الدراسة:
- المتوسط الحسابي.
- الانحراف المعياري.

عرض و مناقشة النتائج

1- عرض النتائج :

سيتم عرض النتائج بدء بنص الفرضية والطريقة الإحصائية المستخدمة لاختبار صدق هذه الأخيرة.
*نص الفرضية :

"يؤثر إدمان لعبة Pubg, سلبا على سلوك المراهق"

وللتأكد من صحة هذه الفرضية تم استخدام المتوسط الحسابي والانحراف المعياري للدرجات التي يتحصل عليها أفراد العينة على الاستبيان وبعد المعالجة الإحصائية بنظام (SPSS, 22) تحصلنا على النتائج الموضحة في الجدول التالي:

الترتيب	الانحراف المعياري	المتوسط الحسابي	مجالات التأثير
1	0.68	2.21	المجال المدرسي
2	0.45	2.12	المجال الإجتماعي
5	0.21	0.98	المجال الصحي و الجسمي
4	0.29	1.02	المجال النفسي
3	0.34	1.23	مجال العنف و العدوان
/	1.23	3.29	الدرجة الكلية

جدول رقم (04): يوضح نتائج إدمان لعبة Pubg على سلوك المراهق في كل مجال.

من خلال ما يعرضه الجدول اعلاه وبعد المعالج الإحصائية ،فإن نتائج كل من المتوسط الحسابي والانحراف المعياري لكل مجال سمحت بترتيب المجالات كالتالي:المجال المدرسي،المجال الاجتماعي،مجال العنف والعدوان، و المجال النفسي،المجال الصحي و الجسمي.

2 -مناقشة النتائج في ضوء الفرضية:

من خلال العرض السابق لنتائج الدراسة و التي بينت أثر الألعاب الإلكترونية و بصفة خاصة لعبة الpubg على سلوك المراهق في المجالات المذكورة و التي كان ترتيبها كما هو واضح في الجدول رقم(04)،فإن المجال الدراسي احتل المرتبة الأولى بالرغم من أنه يضم أقل عدد من العبارات مقارنة بالمجالات الأخرى،و هذا يعتبر مؤشرا خطيرا، بمعنى آخر أن لعبة ال Pubg لها أثر على التحصيل الدراسي للمراهق و سلوكه إتجاه دراسته،وكمثال أغلب أفراد العينة كانت استجاباتهم ب"نعم" على عبارات المجال الدراسي كعبارة:(أؤجل الواجبات المدرسية حتى أنتهي من لعب لعبة **Pubg**، أثناء الدرس أفكر كثيرا في لعبة ال **Pubg**)،و هذا ما أثبتته العديد من الدراسات السابقة فمن نتائج دراسة(مشري،2017) أن الألعاب الإلكترونية عبر الهواتف الذكية تؤثر سلبا على التحصيل الدراسي للتلميذ و يرجع ذلك إلى الإفراط في إستخدام الألعاب،أما دراسة (قويدر،2012) و التي كانت على عينة من الأطفال الذين تتراوح أعمارهم ما بين 7 إلى 12 سنة بينت أن الرقابة و التوجيهالذي يفرضه الأولياء يقلل الأضرار على تحصيلهم الدراسي،و منه فإننا نستنتج أن الإفراط في لعب هذه الألعاب وغياب الرقابة يؤدي إلى تراجع المستوى الدراسي للمراهق،فهو في مرحلة يرفض فيها الأوامر و رقابة والديه على عكس الأطفال،و يمكن القول في أنه في مرحلة تمرد و عصيان،لذا وجب على الآباء إختيار الأسلوب المناسب لتوجيهه و حمايته.

بينما احتل المجال الاجتماعي المرتبة الثانية،فلعبة ال Pubg تجعل المراهق يعيش عالم آخر إفتراضي وينعزل عن العالم الحقيقي و كل ما يحيط به،فأثناء اللعب يندمج مع اللعبة و الشخصية التي يتحكم بها لدرجة أنه لا يتذكر ما يقوله المحيطين به و لا يلاحظ وجوههم وهذا ما بينته استجابات المفحوصين على هذه البنود،كما أنه تبين لنا أن معظم المفحوصين تخلوا عن النشاطات التي كانوا يقومون بها من قبل كالألعاب الرياضية و البدنية،فقد بينت دراسة دراسة(نايف،2012) أن معدل الوقت الذي يمارسه الأبناء في الألعاب خلال اليوم الواحد هو (6.16) ساعة،و هذا مما يؤدي بهم للميل إلى العزلة الاجتماعية والإنطواء،و اتفق اولياء الأمور بنسبة 93% على أنه يوجد اختلاف في تصرفات أبنائهم بعد ممارستهم

للألعاب الإلكترونية، ومنه فإن لعبة ال Pubg تؤثر على سلوكهم الاجتماعي لدرجة أن المراهق يتخلى عن هواياته أو الرياضة المفضلة لديه في سبيل الإمساك بجهازه و اللعب، ناهيك عن تأثير علاقاته الاجتماعية كعلاقته بأصدقائه و عائلته، فهو يفضل قضاء الوقت في لعبها على الجلوس مع العائلة أو الخروج مع الأصدقاء .

من الجدول نلاحظ أن المجال العدواني إحتل المرتبة الثالثة في دراستنا، فالعزلة الاجتماعية التي يعيشها المراهق بسبب قضاء معظم الوقت في لعب لعبة Pubg، و الطابع القتالي العنيف الذي تتصف به، ينمي السلوك العدواني لديه ، ولقد قام العديد من الباحثين بدراسات تثبت هذا سواء كانت محلية أو عربية أو أجنبية، و تتطرقنا إليها سابقا، فاهتمام الباحثين بهذا الجانب من سلوك المراهق ما هو إلا مؤشر يجعلنا ننتبه و نعي أكثر الخطورة التي تسببها هذه الألعاب في زرع العنف و العدوان و الغضب في شخصية أبناءنا، فهي تجعله يتقبل فكرة إيذاء الآخر، و تبرر أفعاله العدوانية و العنيفة بهدف البقاء و الفوز والانتصار حتى في الحياة الواقعية.

نلاحظ أن المجال النفسي احتل المرتبة الرابعة، فمن بين نتائج دراسة (نايف، 2012) التي ذكرناها سابقا أن لهذا النوع من الألعاب العنيفة كلعبة ال Pubg تأثير على نفسية المفحوص، فهذا المجال تضمن على عبارات تدل على إدمان المراهق لهذه اللعبة، و من خلال استجابات المفحوصين لاحظنا أن معظمهم يشعرون بعدم الراحة و الفراغ في حالة امتناعهم عن لعب اللعبة، وهذا يعتبر خطير جدا، فمرحلة المراهقة هي مرحلة النشاط، و توجد العديد من النشاطات التي يمكن للمراهق أن يقوم بها في العالم الخارجي الواقعي، غير أن المراهق جعل نفسه أسيرا لهذه اللعبة و ربط راحته و سعادته بلبعها، و جعل نفسه بذلك داخل صندوق ضيق في العالم الافتراضي، بدل أن يستمتع بشبابه ويختبر قدراته في نشاطات أخرى تنفعه أكثر و تحسن من حالته النفسية.

أما المجال الصحي و الجسمي و الذي إحتل المرتبة الأخيرة ، فيمكن الاستنتاج من عبارات الاستبيان أن كثرة اللعب و الجلوس في مكان واحد لمدة طويلة يؤثر سلبا على جسم المفحوص، كما أن انشغاله الدائم و إدمانه على لعبة ال Pubg جعله ينسى حتى أن يتغذى و يهمل وجباته الغذائية، دون أن ننسى قلة النوم و السهر للعب، كما أن نفس الدراسة أثبتت أن 89% من الأبناء ينامون لساعات متأخرة من الليل و هم يمارسون ألعابهم الإلكترونية، و يستيقضون لساعات متأخرة من النهار، و هذا مؤشر خطير جدا، كما أن 57% منهم يعاني من آلام جسدية كالآلام الأصابع و تشنجات عضلية عنقية بسبب عدم جلوسهم الصحيح خلال ممارستهم لألعابهم، لكن إحتلال هذا المجال المرتبة الأخيرة يمكن أن يكون مؤشر إيجابي أن

اللعبة لم تؤثر نسبيا على صحة المراهق، غير أن ذلك لا ينفي عدم وجود بعض الأضرار التي تسببها ، و التي قد تتطور في المستقبل بسبب الإفراط في لعبها.

3-إستنتاج عام:

من خلال النتائج المتحصل عليها، فإننا نستنتج بصفة عامة أنه فعلا هناك أثر لإدمان الألعاب الإلكترونية على سلوك المراهق، و بصفة خاصة لعبة الPubg ، و هذا الأثر هو سلبي مس عدة مجالات من حياة المراهق (المدرسي،الإجتماعي،العدوان و العنف،المجال النفسي،و المجال الصحي الجسمي)، و منه يمكن القول أن فرضية دراستنا تحققت و التي كانت كالتالي: " يؤثر إدمان لعبة Pubg,سلبا على سلوك المراهق".

4-التوصيات و المقترحات:

*ضرورة إختيار الآباء الأسلوب المناسب لفرض السيطرة و الرقابة و التسيير العقلاني فيما يخص لعب الألعاب الإلكترونية.

*عدم ترك الأبناء لمدة طويلة وهم يلعبون الألعاب الإلكترونية،ومحاولة إخراجهم من هذا العالم الافتراضي عن طريق توجيههم و تشجيعهم للقيام بنشاطات أخرى كالرياضة مثلا.

خاتمة:

يعتبر اللعب فطرة أو غريزة طبيعية،فهو وسيلة لتفريغ الطاقة الزائدة و تجديد النشاط ، غير أن التطور التكنولوجي الدائم سمح بظهور الالعاب الإلكترونية بمختلف أنواعها و محتواها،فانجذاب المراهقين بصفة خاصة و باقي الفئات العمرية الأخرى بصفة عامة لهذا النوع من الألعاب لا يعتبر خاطئا،إنما لكل شيء حد،و إذا زاد الشيء عن حده إنقلب إلى ضده،فالإفراط في لعب الألعاب الإلكترونية و قضاء معظم الوقت فيها و إهمال متطلبات الحياة الأخرى له تأثيرات سلبية في جميع مجالات حياة المراهق،و في هذه الدراسة و من خلال النتائج المتحصل عليها قمنا بإثبات أن لعبة ال Pubg تؤثر سلبا على سلوك المراهق،هذا ما يستدعي العمل معا للوصول إلى حلول و الحد من خطر هذه الألعاب و التطبيقات وحماية ابناءنا،فلا تبقى دراستنا مجرد حبر على ورق وإنما نحاول الاستفادة من نتائجها و تطبيقها على أرض الواقع،حتى نصل إلى الهدف المنشود.

*قائمة المراجع

المراجع العربية:

1. أميرة مشري(2017)، أثر الألعاب الإلكترونية عبر الهواتف الذكية على التحصيل الدراسي للتلميذ الجزائري، رسالة لنيل شهادة الماستر، قسم العلوم الإنسانية، كلية العلوم الاجتماعية والإنسانية، جامعة أم البواقي.
2. أمين أنور الخولي ، الرياضة و المجتمع ، سلسلة عالم المعرفة ، الكويت .
3. بكة عبد القادر(2015)، ألعاب الفيديو و انعكاساتها على مستوى التحصيل الدراسي و بعض الأنشطة الرياضية لدى التلاميذ المراهقين، مذكرة لنيل شهادة ماستر، قسم النشاط البدني والرياضي و التربوي، كلية علوم و تقنيات النشاطات البدنية و الرياضية، جامعة قاصدي مرباح، ورقلة.
4. جبلي، عبد الرزاق و اخرون(1994). مناهج البحث الاجتماعي. الاسكندرية: دار المعرفة الجامعية.
5. السعيد بومعيزة(2006)، أثر وسائل الإعلام على القيم و السلوكيات لدى الشباب، دراسة استطلاعية بمنطقة البلدية، أطروحة دكتوراه، جامعة الجزائر، كلية العلوم السياسية و الإعلام، قسم علوم الإعلام و الإتصال، الجزائر.
6. عبد الرزاق بن أبراهيم القاسم(2011)، العلاقة بين ممارسة الألعاب الإلكترونية و السلوك العدواني، رسالة ماجستير، قسم علم النفس، كلية العلوم الاجتماعية، جامعة الإمام محمد بن سعود الإسلامية، السعودية.
7. فاطمة همال، الألعاب الإلكترونية عبر الوسائط الإعلامية الجديدة و تأثيرها على الطفل الجزائري ، مذكرة ماجستير ، قسم العلوم، الإنسانية ، كلية العلوم الاجتماعية و الإنسانية ، جامعة لخضر باتنة، الجزائر.
8. لخضر سلامي(2015)، الألعاب الإلكترونية و علاقتها بالعنف لدى المراهقين الذكور، دراسة ميدانية بمدينة البويرة، مذكرة لنيل شهادة الماستر، جامعة البويرة، كلية العلوم الاجتماعية والإنسانية، قسم العلوم الاجتماعية، الجزائر.
9. ماجد محمد الزيودي ، (2015) ، الانعكاسات التربوية لاستخدام الأطفال للألعاب الإلكترونية كما يراها معلموا أو ليااء طلبة المدارس الابتدائية بالمدينة المنورة ، مجلة جامعة طيبة للعلوم التربوية ، المجلد 10، العدد .
10. محمد عادل خطاب، النشاط الترويحي وبرامجه، ملتزم الطبع والنشر، مكتبة القاهرة الحديثة.

11. مريم قويدر(2012)، أثر الألعاب الإلكترونية على السلوكيات لدى الأطفال، رسالة ماجستير، قسم الإعلام و الإتصال، كلية العلوم السياسية و الإعلام، جامعة الجزائر-3.
 12. مها ، حسن الشحروري(2008)، الألعاب الإلكترونية في عصر العولمة ما لها وما عليها. ط1. عمان: دار الميسرة للنشر و التوزيع و الطباعة.
 13. وسام سالم نايف(2015)، تأثير الألعاب الإلكترونية على الأطفال ،دراسة وصفية تحليلية، مديرية الشباب والرياضة، منطقة بابل.
- المراجع الأجنبية :

- 14.Dill,R,et al(2001), Children Now. Now youk.
- 15.khaire adine belghiras ,les jeux de vedio et leur relatons avec la violence des adolescents.Malisia :univercité de tanko Abderahmane ,S.D.
- 16.Scheoner A-M (2001).Does lara Croft wearfake polygons? Gender and role.

مواقع الأنترنت

- " هروب من الواقع إلى ساحة المعركة،اطلع عليه يوم 1-04-2019، pubg 17. ليلى عقيقي،لعبة"
- <https://www.annahar.com> على الساعة:11:13من:
18. ماهي لعبة pubg التي استحوذت على عقول الشباب حول العالم.. وحظيت بـ100 مليون تحميل؟،اطلع عليه يوم 5-04-2019،على الساعة: 12:21 من
- <https://www.alwatanvoice.com/arabic/news/2018/12/06/1198265.html>
19. نھيل عبد الله،لعبة ال pubg المثيرة للجدل..ماذا تعرف عنها،اطلع عليه يوم 5-04-2019،على الساعة: 12:15 من <https://www.sayidaty.net>

*الملاحق

الرقم	العبارات	نعم	لا	أحيانا
1	أقضي أكثر من نصف يومي و أنا ألعب لعبة Pubg			
2	أشتاق للعبة ال Pubg عندما أمتنع من لعبها لسبب ما.			
3	أشعر بعدم الراحة و الاكتئاب و الفراغ عندما لا ألعب لعبة Pubg			
4	أخصص وقت معين للعب لعبة ال Pubg			
5	ألعب لعبة ال Pubg يوميا.			
6	ألعب لعبة ال Pubg أكثر من مرة واحدة في اليوم.			
7	لا أنام حتى أكمل لعب لعبة ال Pubg.			
8	أفضل قضاء وقتي في لعب Pubg وحدي على الخروج مع الأصدقاء.			
9	أخصص وقت للجلوس مع عائلي و تبادل الأحاديث .			
10	أؤجل الواجبات المدرسية حتى أنتهي من لعب لعبة Pubg			
11	أثناء الدرس أفكر كثيرا في لعبة ال Pubg			
12	أصبحت قليل الخروج من المنزل			
13	أثناء وجودي في القسم أرغب بشدة في لعب جولة من لعبة ال Pubg.			
14	أنسى ما يقوله المحيطين بي أثناء لعبي ل Pubg			
15	أجلس في نفس المكان لساعات طويلة دون حراك أثناء لعب لعبة ال Pubg.			
16	أشعر بالحماس و الإندفاع أثناء لعب لعبة ال Pubg.			
17	أثناء لعبي ل Pubg لا أحس بوجود الآخرين من حولي.			
18	أفضل الصمت والتوقف عن الكلام مع المتواجدين معي في نفس المكان أثناء لعب ال Pubg			
19	أأخر عن النوم لأكمل لعبة ال Pubg.			
20	أؤجل وجباتي الغذائية حتى إنهاء جولات لعبة ال Pubg			
21	أشعر بألم في أصابع يدي من الجهاز الذي ألعب به:هاتف، لوحة مفاتيح الحاسوب...إلخ			
22	يؤلمني ظهري أثناء اللعب أو/و بعده.			
23	أشعر بصداع أثناء اللعب أو /و بعده.			
24	أشعر بتشنج في الرؤية أثناء اللعب أو/و بعده.			
25	أفضل اللعب ضمن فرق في لعبة ال Pubg.			
26	أختار اللعب وحدي في لعبة ال Pubg.			
27	أفضل لعب لعبة ال Pubg على ممارسة هواياتي المفضلة.			
28	تخلّيت عن النشاطات التي كنت أمارسها منذ أن بدأت لعب ال Pubg			

29	أفضل لعب لعبة ال Pubg مع الأصدقاء على الخروج معهم للقيام بنشاط ما في الخارج.		
30	أغضب كثيرا عندما يقاطعني أحدا ما أثناء لعب لعبة ال Pubg.		
31	أتكاسل عن تنفيذ ما يطلبه والدي مني أثناء لعبي للعبة ال Pubg		
32	أثناء لعب لعبة ال Pubg و في حالة الغضب أتلفظ بكلام بذيء .		
33	أشعر بالنشوة و اللذة أثناء قتلي للاعبين الآخرين في لعبة ال Pubg.		
34	أثناء لعب لعبة ال Pubg أشعر بتدفق الأدرينالين في جسمي.		
35	أغضب كثيرا عندما أخسر.		
36	يعجبني شعور حمل السلاح و إطلاق النار على اللاعبين الآخرين في لعبة ال Pubg.		
37	أشعر فعلا أنني في ساحة المعركة و حياتي في خطر.		