الجمهوريـــة الجزائريـــة الديمقراطيـــة الشعبيـــة
وزارة التعليم العالي والبحث العلمي
جامعة الشاذلي بن جديد – الطارف
كلية العلوم الإنسانية والاجتماعية
قسم : علم اجتماع
تخصص : علم اجتماع الاتصال

العنـــــوان:

الألعاب الإلكترونية وتأثيرها على الشباب في المجتمع الجزائري لعبة "فري فاير" نموذجا

دراسة ميدانية بجامعة الشاذلي بن جديد الطارف

مذكرة مكملة لنيل شهادة الماستر في علم اجتماع الاتصال

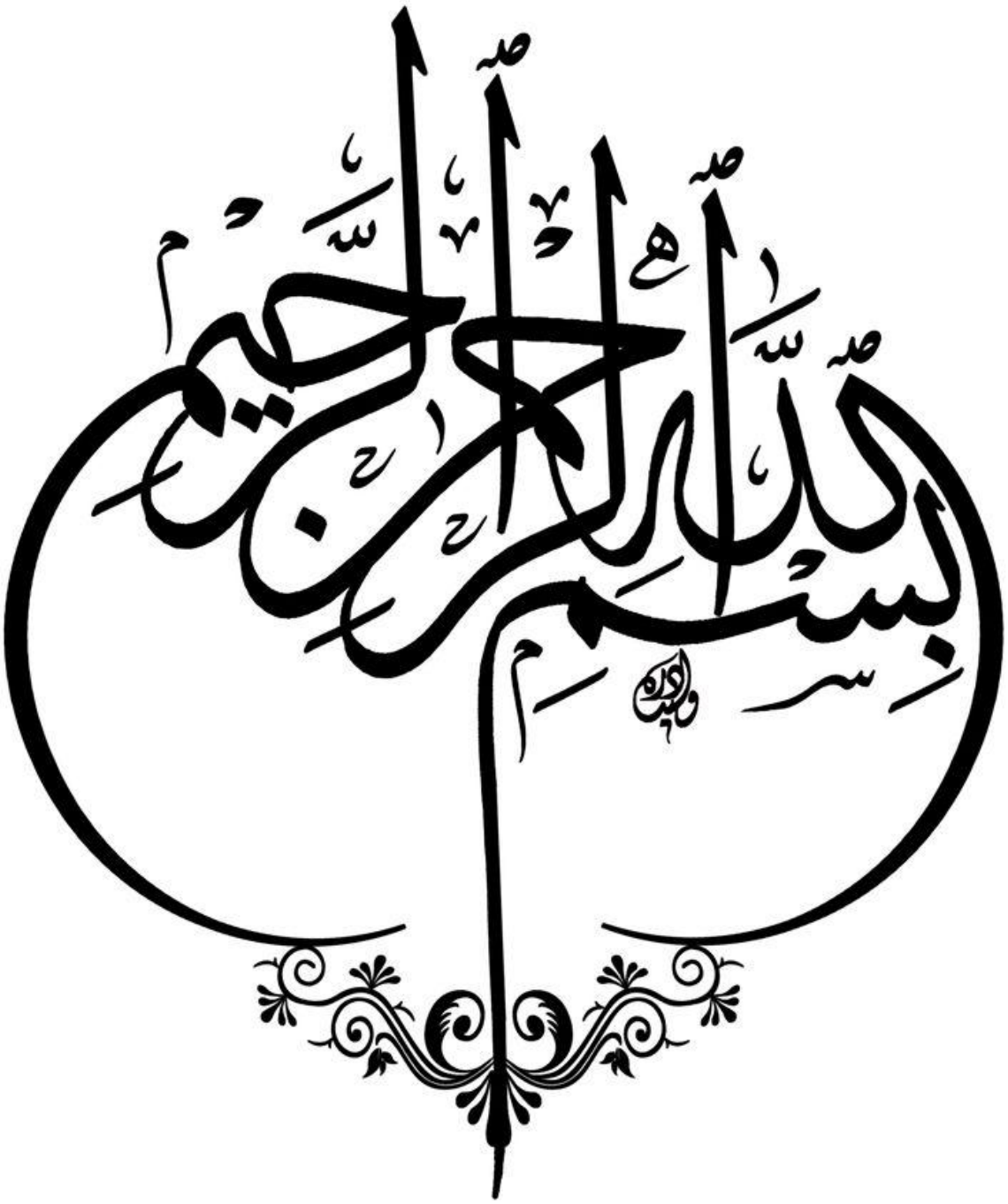
من إعـداد الطالبتين:
– خميري دنيـــــا
– زيـــروري مـــروى

تحت إشراف الدكتورة :
– بوعالية شهرة زاد

لجنة المناقشة:

اسم ولقب الأستاذ (ة)	الرتبة	مؤسسة الانتماء	الصفـــــــــة
فوضيل فؤاد	أستاذ قسم	الشاذلي بن جديد –الطارف–	رئيســـــــا
بوعالية شهر زاد	أستاذ قسم	الشاذلي بن جديد –الطارف–	مشرفا مقررا
غـــي فاطمة	أستاذ قسم	الشاذلي بن جديد –الطارف–	ممتحنـــــا

السنة الجامعية : 2023–2024


بسم الله الرحمن الرحيم

شكر

قال الله تعالى:

" قل لو كان البحر مدادا لكلمات ربي لنفذ البحر قبل أن تنفذ كلمات ربي ولو جئنا بمثله مددا

الكهف – الآية 109

كن عالمنا ... فان لم تستطيع فكن معلما، فان لم تستطع فلحب العلماء، فان لم تستطع فلا تبغضهم

بعد رحلة بحث وجهد واجتهادا تكللت بانجاز هذا البحث تحمد الله عز وجل على نعمة التي منّ بها علينا فهو العلي العظيم.

كما لا يسعنا إلا أن نخص بأسمى عبارات الشكر والتقدير لمشرفتنا على هذا البحث **الدكتورة بوعالية شهرزاد** لما قدمته لنا من جهد ونصح ومعرفة طيلة انجاز هذا البحث

كما نتقدم بالشكر الجزيل لكل من أسهم في تقديم يد العون لانجاز هذا البحث ونخص بالذكر أساتذتنا الكرام الذين أشرفوا على تكوين دفعة علم اجتماع الاتصال وعمل الأساتذة القائمين على عمادة وإدارة كلية العلوم الاجتماعية والإنسانية بجامعة الشاذلي بن جديد

إلا من زرعوا التفاعل في دربنا وقدموا لنا المساعدات والتسهيلات والمعلومات فلهم منا كل الشكر

وأسال الله العلي القدير أن يجعل هذا العمل في ميزان حسناتنا جميعا

" فان أصبنا من الله وان أخطانا من أنفسنا "

إهداء

إذا كان الإهداء يعبر ولو بجزء من الوفاء فالإهداء لمعلم البشرية ونبي الرحمة ونور العالمين سيدنا محمد صلى الله عليه وسلم

إلى كل من كلله الله بالهيبة والوقار إلى من علمني العطاء بدون انتظار إلى من احمل اسمه بكل افتخار

أرجو من الله أن يمد في عمرك لترى ثمارا قد حان قطافها بعد انتظار وستبقى كلماتك نجوم اهتدي بها اليوم وفي الغد والى الأبد....

والدي العزيز - عبد الناصر-

إلى ملاكي في الحياة.... إلى معنى الحب والحنان إلى بسمة الحياة وسر الوجود إلى من أسير بدعواتها

إلى منبع الخير والبركات إلى من لا يمكنني كتابة هذا الإهداء قبل ذكر اسمها ووجهها الشرح إلى من عانت لكي تسعد واحترقت تضئ دربنا.....

أمي الغالية -نادية-

إلى من بهما اكبر وعليها اعتمد إلى زهرتان وشمعتان ينيراني ظلمة حياتي واكتسب القوة والمحبة منهما إخواتي : **ايناس – نهاد –رهف – آلاء هبة الرحمن**

إلى ملائكي الصغير ورفيق دربي في هذه الحياة بدونك لا شئ معك أكون وبدونك لا أكون.... في نهاية مشواري اتمنى لك النجاح في حياتك الدراسية وان تحقق أحلامك **اخي محمد زين الدين**

إلى توأم روحي ورفيقتا دربي إلى صاحبتي القلب الطيب والنوايا الصادقة صديقاتي

دنيا- عواطف- بلقيس- حياة – خولة – عواطف – شيماء

إلى الإخوة والأخوات التي لم تلدهم أمي بل الأيام التي أنجبتهم لي

الى من تحلو بالاخاء وتميزوا بالوفاء والعطاء الى من معهم سعدت

الى من كانوا معي على الطريق النجاح

أيروري مروى

اهداء

من قال أنالها..... نالها

الحمد لله حبا وشكرا وامتنانا على البدء والختام وآخر دعواهم أن الحمد لله رب العالمين

لم تكن رحلة قصيرة ولا الطريق محفوفا بالتسهيلات لكنني فعلتها فالحمد لله الذي يسر البداية وبلغنا النهايات بفضله وكرمه

بكل حب ومشاعر أهدي ثمرة نجاحي وتخرجي إلى:

من قال فيهم الله تعالى : **"وقضى ربك ألا تعبدوا إلا إياه وبالوالدين إحسانا"**.

إلى من زين اسمي بأجمل الألقاب من دعمني بلا حدود وأعطاني بلا مقابل

إلى من علمني أن النجاح لا يأتي إلا بالصبر والإسرار داعمي الأول وسندي وقوتي والدي العزيز حفظه الله **"فـــوزي"**

إلى من جعل الله الجنة تحت أقدامها إلى الإنسانة العظيمة التي طالما تمنت أن تقر عينها برؤيتي في يوم كهذا

إلى من جعلت مني فتاة طموحة وسهلت علي الصعاب بدعائها الخفي

إلى القلب الحنون أمي حفظها الله **دزايـــر- سليمـــة**

إلى ضلعي الثابت وأمان أيامي إلى من شددت عضدي بهم فكانونا لي ينابيع ارتوي منها

إلى قرة عيني إخوتي: **أخي عبد المؤمن - أختي شيماء – ماريا**

إلى مصدر قوتي الداعمين الساندين وجدار المتن

إلى من مدت أياديهم في أوقات الضعف إلى من راهنوا على نجاحي

إلى من بذلوا جهدا في مساعدتي وكانوا عونا وسند لي خالتي نجود- عمي عبد الغاني – عمتي نوال- طاطا هاجر – عمي بوجمعة – وسيم – تقوى – إسحاق – غاني

كل الشكر والتقدير والاحترام للأستاذة المحترمة المشرفة على بحث التخرج وشكرا على جهودها المباركة وعلى ملاحظتها الرائعة والقيمة **بوعالية شهرة زاد**

إلى رفيقات خطوات النجاح بدءا من اول خطوة وانتهاء آخر خطوة لكل من كان عونا وسندا في هذا الطريق للأصدقاء ورفقاء السنين وأصحاب الشدائد والأزمات

إلى من أفاضني بمشاعره ونصائحه المخلصة :جيهاد- مروى- عواطف- بلقيس – ميساء- خلود – نورهان – فاتن – عواطف – حياة – خولة.....

أهديكم هذا الانجاز وثمرة نجاحي الذي لطالما تمنية ها أنا اليوم أتممت أول ثمرته بفضل من الله عز وجل فالحمد لله على ما هو وهبني وان يعنني ويجعلني مباركة أينما كنت راجية من الله تعالى ان ينفعني بما علمني وان يعلمني ما أجهل ويجعله حجة لي لا علي

خيري دنيا

فهرس المحتويات : **الصفحـــة**

شكــر وعرفان ..... /

إهـــــــــداء ..... /

قائمة المحتويات ..... /

قائمة الجداول ..... /

قائمة الأشكال ..... /

ملخـــــــص ..... /

مقدمـــــــة ..... **أ-ب-ج**

الجانب النظري

الفصل الأول: الإطار المفاهيمي للدراسة.....

أولا : تحديد إشكالية الدراسة **06**

ثانيا : التساؤلات **07**

ثالثا : أهداف الدراسة **07**

رابعا : أهمية الدراسة **07**

خامسا : أسباب اختيار الموضوع **08**

سادسا : التعاريف الإجرائية **08**

سابعا : الدراسات السابقة **19-09**

ثامنا : التعقيب على الدراسات السابقة **21-20**

فهرس المحتويات : **الصفحـــة**

الفصل الثاني: مدخل إلى الألعاب الإلكترونية.....

تمهيـــد **23**

أولا: مفهوم الألعاب الإلكترونية **25-24**

ثانيا: نشأة وتطور الألعاب الالكترونية **30-25**

ثالثا: خصائص الألعاب الإلكترونية **31-30**

رابعا: مجالات الألعاب الإلكترونية **35-31**

خامسا: أنواع الألعاب الإلكترونية..... **37-35**

سادسا: إيجابيات وسلبيات الألعاب الإلكترونية..... **38-37**

سابعا: واقع الألعاب الإلكترونية في الجزائر **40-38**

خلاصة الفصل **41**

الفصل الثالث: لعبة "فري فاير" .....

تمهيـــد **43**

أولا: تعريف لعبة "فري فاير" **44**

ثانيا: نبذة تاريخية عن لعبة "فري فاير" **44**

ثالثا: طريقة اللعبة..... **45**

رابعا: خصائص ومميزات لعبة "فري فاير" **46-45**

خامسا: تأثير لعبة فري فاير على سلوم الأطفال وعلى النوم..... **47-46**

فهرس المحتويات : **الصفحـــة**

سادسا: الفرق بين لعبة "فري فاير " و"فري فاير ماكس"..... **47-48**

سابعا: إيجابيات وفوائد وسلبيات لعبة "فري فاير" **48-50**

ثامنا: مخاطر وأضرار لعبة "فري فاير" **50-51**

خلاصة الفصل **52**

الجانب الميداني

الفصل الرابع: الإجراءات المنهجية للدراسة .....

تمهيـــد **55**

أولا: مجال الدراسة **56**

ثانيا: منهج الدراسة **57**

ثالثا: أداة الدراسة **57-58**

رابعا: مجتمع الدراسة واختيار العينة **58-64**

الفصل الخامس: الإجراءات الميدانية للدراسة .....

تمهيـــد **66**

أولا: عرض النتائج ومناقشتها..... **67**

1 -عرض ومناقشة نتائج السؤال الأول **67-75**

2 -عرض ومناقشة نتائج السؤال الثاني..... **75-87**

ثانيا: تفسير النتائج على ضوء الدراسات السابقة **88-90**

ثالثا: نتائج الدراسة **91-92**

فهرس المحتويات : **الصفحـــة**

رابعا: الاقتراحات والتوصيات **93**

خلاصة الفصل **94**

خاتمـة..... **96**

قائمة المصادر والمراجع **101-98**

قائمة الملاحق ..... **/**

فهرس الجداول

رقم الجدول وعنوانه	الصفحة
جدول رقم 1: يمثل أفراد المجتمع حسب كل مستوى	59
جدول رقم 2: يوضح أفراد عينة حسب كل تخصص	61
جدول رقم 3: يمثل أفراد عينة حسب الجنس	62
جدول رقم 4 : يبين أفراد العينة حسب السن	63
جدول رقم 5 : يمثل سبب استخدام الألعاب الالكترونية.	67
جدول رقم 6: يمثل الانجذاب إلى لعبة "فري فاير"	68
جدول رقم 7: يوضح الشعور عند اللعب لعبة "فري فاير"	69
جدول رقم 8 : يمثل الشعور عند الخسارة في اللعبة	70
جدول رقم 9: يوضح السلوكيات الجديدة في الشخصية عند ممارسة اللعبة	71
جدول رقم 10: يوضح سبب اللجوء عند لعب لعبة "فري فاير"	73
جدول رقم 11 : يوضح ما إذا كان يريد اللاعب أن يصبح مثل بطله في لعبة "فري فاير"	74
جدول رقم 12 يمثل: عدد الساعات التي أقضيها في ممارسة هذه لعبة	75
جدول رقم 13: يمثل السلوكيات اتجاه هذه اللعبة الغير طبيعية	76
جدول رقم 14: توضح تأثير "فري فاير" من الناحية النفسية	77
جدول رقم 15: يمثل المشاكل التي تجعلني أعاني منها هذه اللعبة	79
جدول رقم 16: يوضح تأثير اللعبة من الناحية الصحية	80
جدول رقم 17: يمثل ملاحظة الإدمان على هذه اللعبة	81

جدول رقم 18 : يمثل تأثير اللعبة على الدراسة والتحصيل العلمي	82
جدول رقم 19: يوضح استخدام هذه اللعبة يبعد عن أداء الفرائض الدينية	83
جدول رقم 20: يمثل الابتعاد عن الجلوس مع أفراد الأسرة أثناء اللعب	84
جدول رقم21: يمثل لشعور بالعزلة عند اللعب	85
جدول رقم 22: يمثل الابتعاد عن تناول الواجبات بانتظام عند استخدام هذه اللعبة	86

فهرس الأشكال

رقم الشكل وعنوانه	الصفحة
شكل رقم 1: يمثل أفراد المجتمع حسب كل مستوى	59
شكل رقم 2: يوضح أفراد عينة حسب كل تخصص	61
شكل رقم 3: يمثل أفراد عينة حسب الجنس	62
شكل رقم 4 : يبين أفراد العينة حسب السن	63
شكل رقم 5 : يمثل سبب استخدام الألعاب الالكترونية.	67
شكل رقم 6: يمثل الانجذاب إلى لعبة "فري فاير"	68
شكل رقم 7: يوضح الشعور عند اللعب لعبة "فري فاير"	70
شكل رقم 8 : يمثل الشعور عند الخسارة في اللعبة	71
شكل رقم 9: يوضح السلوكيات الجديدة في الشخصية عند ممارسة اللعبة	72
شكل رقم 10: يوضح سبب اللجوء عند لعب لعبة "فري فاير"	73
شكل رقم 11 : يوضح ما إذا كان يريد اللاعب أن يصبح مثل بطله في لعبة "فري فاير"	74
شكل رقم 12 : يمثل عدد الساعات التي أقضها في ممارسة هذه لعبة	76
شكل رقم 13: يمثل السلوكيات اتجاه هذه اللعبة الغيرطبيعية	77
شكل رقم 14: توضح تأثير "فري فاير" من الناحية النفسية	78
شكل رقم 15: يمثل المشاكل التي تجعلني أعاني منها هذه اللعبة	79
شكل رقم 16: يوضح تأثير اللعبة من الناحية الصحية	80
شكل رقم 17: يمثل ملاحظة الإدمان على هذه اللعبة	81

شكل رقم 18 : يمثل تأثير اللعبة على الدراسة والتحصيل العلمي	82
شكل رقم 19: يوضح استخدام هذه اللعبة يبعد عن أداء الفرائض الدينية	83
شكل رقم 20: يمثل الابتعاد عن الجلوس مع أفراد الأسرة أثناء اللعب	84
شكل رقم21: يمثل لشعور بالعزلة عند اللعب	85
شكل رقم 22: يمثل الابتعاد عن تناول الواجبات بانتظام عند استخدام هذه اللعبة	86

ملخص الدراسة

ملخص الدراسة :

هدفت الدراسة للتعرف على الألعاب الالكترونية وتأثيرها على الشباب في المجتمع الجزائري لعبة "فري فاير" نموذجا، دراسة ميدانية بكلية العلوم الاجتماعية والإنسانية. وقد تمحورت إشكالية الدراسة في السؤال المركزي التالي: **هل الألعاب الالكترونية لها تأثير على الشباب في المجتمع الجزائري لعبة "فري فاير" نموذجا؟**

وانشق منه التساؤلات الفرعية التالية :

- ماهي دوافع إقبال الشباب على استخدام الألعاب الالكترونية لعبة "فري فاير"؟
- ماهي الآثار السلبية لعبة "فري فاير"؟
- أجريت الدراسة الميدانية حول الموسم الجامعي 2024/2023 وتكونت عينة الدراسة من جميع طلاب كلية العلوم الاجتماعية ، وقد تم الاعتماد على المنهج الوصفي لمناسبة مع نوع الدراسة من خلال وصف الظاهرة موضوع الدراسة وتحليل بياناتها وتبيان العلاقة بين مكوناتها.
- ولتحقيق أهداف الدراسة تم الاعتماد على الاستبيان يتكون من 18 عبارة توزعت على محورين أساسين بالإضافة إلى معلومات خاصة بالبيانات الشخصية والتي تضمنت الجنس، السن، التخصص.
- محور خاص بدوافع إقبال الشباب على استخدام الألعاب الالكترونية لعبة "فري فاير" تكون من 7 بنود وكانت الإجابة عليه مختلفة.
- محور خاص بالآثار السلبية للعبة "فري فاير" تكون من 11 بنود وكانت معظم الإجابات عليه بنعم.
- وتم التوصل إلى النتائج التالية:
- فيما يخص التساؤل الأول والذي كان نصه: ما هي دوافع إقبال الشباب على استخدام الألعاب الالكترونية لعبة "فري فاير"؟
- نستنتج أن دوافع إقبال الشباب لاستخدام لعبة "فري فاير" يمكن في التنافس مع الأصدقاء أو لاعبين آخرين عبر الانترنت قد يكونون يستخدمون اللعبة أيضا كوسيلة للتفاعل الاجتماعي وبناء العلاقات مع الآخرين من خلال التعاون في اللعب أو

ملخص الدراسة :

المنافسة وبعض الطلاب قد يجدون في اللعبة مجالا للتعبير عن أنفسهم وتحقيق الانجازات والانتصارات مما يعزز شعورهم بالثقة والانجاز بالإضافة إلى ذلك قد يكون استخدامها مرتبطا برغبتهم الهروب من الواقع وتجربة عوالم خيالية مثيرة مما يزيد من شعورهم بالرضا الذاتي والانتماء إلى مجتمع اللاعبين.

- فيما يخص التساؤل الفرعي الثاني والذي كان نصه ما هي الآثار السلبية للعبة "فري فاير"؟
- نستنتج إن الآثار السلبية للعبة "فري فاير" على أنها مصدر تسلية شائع بين الطلاب إلا انه ينبغي الانتباه إلى الآثار السلبية محملة لهذه اللعبة بسبب مخاطر ما كل صحية ومشاكل نفسية من المهم يجب توفير التوازن بين اللعب والأنشطة الأخرى في الحياة اليومية للحفاظ على صحة الجسم والعقل والعلاقات الاجتماعية وقد يشمل إدمان اللعبة وفقدان الوقت والقيم بالإضافة إلى تأثيرها على الأداء الأكاديمي أو العملي إذ كانت تستهلك الكثير من الوقت.

Abstract:

The study aimed to identify electronic games and their impact on young people in Algerian society, the game “Free Fire” as an example, a field study at the College of Social and Human Sciences. The problem of the study revolved around the following central question: Do electronic games have an impact on young people in Algerian society, with the “Free Fire” game being an example?

The following sub-questions emerged from it:

-What are the motives behind young people’s interest in using electronic games, “Free Fire?“

-What are the negative effects of the “Free Fire” game?

The field study was conducted around the 2023/2024 university season, and the study sample consisted of all students of the College of Social Sciences. The descriptive approach was relied upon to suit the type of study by describing the phenomenon that is the subject of the study, analyzing its data, and showing the relationship between its components.

To achieve the objectives of the study, we relied on a questionnaire consisting of 18 statements divided into two main axes, in addition to information related to personal data, which included gender, age, and specialization.

-An axis devoted to the motivations of young people’s desire to use electronic games, the “Free Fire” game, consisting of 7 items, and the answers to it were different.

-An axis on the negative effects of the “Free Fire” game, consisting of 11 items, to which most answers were yes.

The following results were reached:

-Regarding the first question, which read: What are the motives behind young people’s desire to use electronic games, “Free Fire?“

We conclude that the motivations for young people’s desire to use the “Free Fire” game may be in competing with friends or other players online. They may also be using the game as a means of social interaction and building relationships with others through cooperation in play or competition, and some students may find in the game a place for expression. themselves and achieve achievements and victories, which enhances their sense of confidence and accomplishment. In addition, their use may be related to their desire to escape reality and experience exciting imaginary worlds, which increases their sense of self-satisfaction and belonging to the community of players.

-Regarding the second sub-question, which read: What are the negative effects of the game “Free Fire?“

-We conclude that the negative effects of the game “Free Fire” are that it is a common source of entertainment among students. However, attention should be paid to the negative effects that this game carries due to the risks to both health and psychological problems. It is important to provide a balance between playing and other activities in

daily life to maintain the health of the body. The mind and social relationships may include game addiction, loss of time and values, in addition to its impact on academic or practical performance as it consumes a lot of time.

مقدمـــــــــــة

شهد عصرنا الحالي تطور جذريا في مجال التكنولوجيا الحديثة حتى أصبحت على كافة العالم مما جعلت العالم قرية صغيرة وهذا ما جعل التغيير في مختلف مجالات الحياة الاجتماعية والفكرية والثقافية ومجال الترفيه والتسلية، وهذا التطور الحاصل أدى إلى تغيير مفهوم اللعب فأصبح كل شي تقليدي يقابله ما هو تقني وبمعنى أخر لم نعد نرى الشباب يجتمعون لممارسة الألعاب بل أصبحوا مجتمعين في عالم افتراضي بدل العالم الواقعي.

أصبحت الألعاب الالكترونية من أهم التطبيقات التكنولوجية الحديثة وهو أكثر المصطلحات انتشارا في الآونة الأخيرة، حيث ظهر كنمط جديد من الألعاب، كذلك تلعب دورا في تعزيز الإبداع والابتكار. وبالتالي تتيح بعض الألعاب للاعبين إمكانية بناء عوالم افتراضية وتجربة أشياء جديدة، وكمل يمكن أن تكون الألعاب وسيلة لنقل المعرفة والتعليم، وتتضمن بعض الألعاب عناصر تعليمية تساعد في فهم المفاهيم بشكل ممتع وتفاعلي.

ومن الجدير بالذكر أن هناك العديد من الجوانب الايجابية للألعاب إذا باستخدام بشكل متوازن ومسؤول حيث انتشرت هذه الألعاب في الكثير من المجتمعات العربية والأجنبية اذ لا يكاد يخلو منها بيتا ولا متجر عملت على جذب الطلاب من خلال الخيال والمغامرات ومن بين الألعاب الالكترونية لعبة "فري فاير" حيث تعتبر قاعدة جماهرية كبيرة تتمتع بشعبية كبيرة خاصة في العالم العربي تقدم تجربة لعبة مثيرة ومتنوعة مع مجموعة واسعة من الأسلحة والمركبات وطرق اللعب المختلفة.

وعلى هذا جاءت هذه الدراسة للتعرف على الألعاب الالكترونية وتأثيرها على الشباب في المجتمع الجزائري لعبة "فري فاير" في جامعة الطارف كلية العلوم الاجتماعية والإنسانية .وقد تضمنت الدراسة جانبين جانب نظري وجانب ميداني : حيث احتوى الجانب على ثلاث فصول:

الفصل الأول تحت عنوان الإطار المفاهيمي وقد تم فيه تقديم إشكالية الدراسة والتساؤلات وأسباب اختيار الموضوع ، أهمية وأهداف الدراسة، المفاهيم الإجرائية والدراسات السابقة والتعقيب على الدراسات.

أما **الفصل الثاني** فكان تحت عنوان الألعاب الالكترونية وقد تم التطرق فيه إلى مفهوم الألعاب الالكترونية، نشأة وتطور الألعاب الالكترونية، وخصائص الألعاب الالكترونية، مجالات الألعاب الالكترونية، أنواع الألعاب الالكترونية ، ايجابيات وسلبيات الألعاب الالكترونية، واقع الألعاب الالكترونية في الجزائر.

وبالنسبة **للفصل الثالث** فكان عنوانه لعبة "فري فاير" وتم التطرق فيه إلى تعريف لعبة "فري فاير"، نبذة تاريخية عن لعبة "فري فاير" طريقة اللعب ، خصائص ومميزات لعبة "فري فاير"، وتأثير لعبة "فري فاير" على سلوك الأطفال وعلى النوم وكذلك الفرق بين لعبة "فري فاير" و "فري فاير ماكس "، ايجابيات وفوائد وسلبيات لعبة "فري فاير" وأيضا مخاطر وأضرار لعبة "فري فاير".

أما **الجانب الميداني** فتضمن فصلين هما : **الفصل الرابع** بعنوان الإجراءات المنهجية للدراسة وقد تناولنا فيه مجالات الدراسة ، أدوات جمع البيانات ، المنهج المستخدم ، مجتمع الدراسة وعينة الدراسة.

أما **الفصل الخامس** بعنوان الإجراءات الميدانية للدراسة حيث تناولنا فيه أولا عرض النتائج وتفسيرها ومناقشتها ، ثانيا تفسير النتائج على ضوء الدراسات السابقة ، وتليها نتائج الدراسة ثم المقترحات والتوصيات وخاتمة.

وأخيرا **المصادر والمراجع والملاحق**.

الجانب النظري:

الفصل الأول: الإطار المفاهيمي للدراســـة

أولا : تحديد إشكالية الدراسة

ثانيا : التساؤلات

ثالثا : أهداف الدراسة

رابعا : أهمية الدراسة

خامسا : أسباب اختيار الموضوع

سادسا : التعاريف الإجرائية

سابعا : الدراسات السابقة

ثامنا : التعقيب على الدراسات السابقة

أولا : الإشكاليـــة

في ظل التطور الحاصل في مختلف ميادين الحياة أصبح من الضروري الاعتماد على وسائل وتقنيات جديدة أكثر تطورا وتسهيل من اجل مسايرة ركب التقدم العلمي وتعليمهم بوسائل أكثر إثارة وجاذبية وكذا ربح الوقت والجهد، كما تعتبر جزء لا يتجزأ من البرامج اليومية وقد حلت هذه ا لألعاب وتطبيقات الإلكترونية كلعبة كار بركينك ولعبة البوبجي وتطبيق فايسبوك والأنستغرام وغيرها من التطبيقات، حيث أصبحت الألعاب الإلكترونية في متناول جميع الفئات العمرية أطفالا وشبابا على حد سواء ، وهذا ما تميز به عصرنا الحالي الذي انتشرت فيه الألعاب الإلكترونية التي تعد سلاح ذو حدين لاعتبارها لا تخلو من سلبيات والايجابيات ، ومن هذه الألعاب لعبة "فري فاير" التي لقيت رواجا كبيرا في عصرنا، باتت منافسا خطيرا لقضاء وقت ممتع مع ا لأصدقاء والأهل وتراجعت أمامها الألعاب الاعتيادية القديمة مثلا: لعبة كرة القدم، وتلاشت المهام الاجتماعية التي كان الكبار يقومون بها في مقدمتها الزيارات العائلية ولقاء ا لأصدقاء واقتصر اللعب الذي يعد ضرورة من ضروريات الحياة.

ويأتي إغراء هذه اللعبة نتيجة تميزها بالتنوع واستهدافها لجميع الفئات العمرية والأهم أنها تجعل اللاعب جزء من اللعبة الأمر الذي جعل لديها جاذبية لأنها ت تطلب تركيز والاه تمام المستمر والتفاعل التام مع الأحداث بالعقل والمشاعر والنفس، كما أنها لعبة فيديو جماعية تعتمد على اللعب الجماعي، وتقدم نفسها على أنها نسخة الأحق والأقل تكلفة من حيث استهلاك البيانات مقارنة مع غيرها من الألعاب البوبجي وفرتاريث.

وتعتمد هذه الألعاب على سرعة الانتباه والتفكير والتركيز وتلعب في أي وقت ولا تحتاج في بعض الأحيان لأكثر من شخص واحد إلى جانب بعضها سهلة ورخيصة السعر وقد اكتسبت هذه الألعاب شهرة واسعة و قدرة فائقة على جذب ا للاعبين و إغراءهم، وعليه تندرج دراستنا حول التساؤل الرئيسي التالي :

- ✓ هل الألعاب الإلكترونية لها تأثير على شباب المجتمع الجزائري؟

ثانيا : التساؤلات

ويتفرع عن هذا التساؤل العام التساؤلات الفرعية التالية:

- ماهي دوافع إقبال الشباب على لعبة "فري فاير"؟
- ماهي الآثار السلبية للعبة "فري فاير" على الشباب.

ثالثا : أهداف الدراسة

- الأهداف التي نطمح إليها من خلال دراستنا تتمثل في:

1- التعرف على دوافع إقبال الشباب على لعبة "فري فاير".

2- التعرف على الآثار السلبية للعبة فري فاير على الشباب.

رابعا : أهمية الدراسة

تتوقف أهمية أي بحث على أهمية الظاهرة المدروسة و على قيمتها العلمية والعملية ومدى إسهامها في إثراء المعرفة النظرية من جهة والميدانية من جهة أخرى، ولكي يتحقق الهدف الأساسي لأي دراسة عل مية لابد أن يقاس على أهميتها العلمية والمعرفية سواء بالنسبة للباحث أو المج تمع؛ خاصة إذا ارتبط موضوع الدراسة بأحد أهم الظواهر المؤثرة على المجتمع ككل: ومنه فإن أهمية هذه الدراسة تكمن في النقاط الآتية :

1 -تناولت هذه الدراسة ظاهرة هامة وهي الألعاب الإلكترونية وتأثيرها على الشباب "فري فاير".

2 -أهمية تأثير لعبة "فري فاير".

3 -رصد مختلف الانعكاسات السلبية والايجابية للألعاب الإلكترونية على الشباب.

4 -معرفة الجانب المثير والجذاب في الألعاب الإلكترونية.

خامسا : أسباب اختيار الموضوع

تختلف أسباب اختيار الموضوع بين ماهو ذاتي وماهو موضوعي.

✓ **أسباب ذاتية:**

1 -الرغبة في دراسة الموضوع.
2 -حداثة الموضوع وندرة البحث فيه في مجتمع الجزائري
3 -التعرف على أسباب انتشار هذه لعبة "فري فاير"
4 -صلة الموضوع بالتخصص العلمي.
5 -الإطلاع على الأفكار الموجودة في اللعبة "فري فاير"

✓ **أسباب موضوعية**

1 -أهمية الموضوع البالغة في المجتمع جزائري.
2 -انتشار ظاهرة الألعاب الالكترونية وشيوعها عبر مختلف وسائل التواصل الاجتماعي وتأثيرها على الشباب.
3 -جدية الموضوع لعبة "فري فاير" في مجتمع الجزائري.
4 -معرفة دور الذي تلعبه الألعاب الإلكترونية داخل مجتمع الشباب الجزائري.

سادسا: التعاريف الإجرائية

- الألعاب الالكترونية :

هي عبارة على الألعاب المتوفرة على هيئات إلكترونية وتشتمل ألعاب الفيديو وألعاب الهواتف النقالة والأجهزة اللوحية المحمولة.

- فري فاير :

هي لعبة إلكترونية شبابية ترفيهية تلعب فرديا أو في مجموعات مختلفة كما أنها تضم عددا كبيرا من الشخصيات المختلفة و المشهورة ورغم عمق اللعبة إلا أنها تعتبر من أفضل وأنجح اللعب لدى الشباب اليوم.

سابعا : الدراسات السابقة

- **أولا: دراسة للباحثة: بوصلعة كلثوم- مسعودي يمينة (2020-2021)**

1 -**عنوان الدراسة:** علاقة الألعاب الإلكترونية بالسلوكات العنيفة داخل المؤسسة التربوية - دراسة ميدانية على عينة من تلاميذ إبتدائية الإنتفاضة "أدرار".

2 -**الهدف من الدراسة:** علاقة الألعاب الإلكتونية بالسلوكات العنيفة داخل المؤسسة التربوية ومدى تأثير هذه الألعاب على سلوكات التلاميذ.

3 -**السؤال المركزي:** كيف تؤثر الألعاب الإلكترونية على توجه الطفل للسلوكات العنيفة داخل المؤسسة التربوية.

4 -**فرضيات الدراسة:**

- **فرضية رئيسية :** للألعاب الإلكترونية تأثير على توجه الطفل للسلوك العنيف.

- **فرضيات فرعية :**

* ألعاب الحرب والقتال هي الأكثر إقبالا عليها من قبل التلاميذ.

* توجد علاقة بين العنف داخل المؤسسة التربوية والألعاب الإلكترونية

5 -**المنهج المستخدم :** تم الاعتماد على المنهج الوصفي

6 -**عينة الدراسة:** تمثلت عينة الدراسة في العينة القصدية وعليه تم اختيار عينة من تلاميذ ابتدائية الانتفاضة والذين يدرسون في ا لأقسام التالية (السنة الثالثة – الرابعة – الخامسة). إذ تراوحت أعمارهم بين 8 و12 سنة تمثلت في 60 تلميذ يمثلون مجتمع الدراسة الذين يمارسون الألعاب الإلكترونية وفي نفس الوقت، إما تعرضوا للعنف أو مورست عليهم العنف.

7 -**أداة الدراسة:** استخدام الملاحظة والاستبيان كأدوات للدراسة المكون من المحاور التالية :

- **المحور الأول:** وهو خاص بالبيانات الشخصية الخاصة بأفراد العينة.
- **المحور الثاني:** وهو خاص بالفرضية ا لأولى والذي من خلاله وجهنا أسئلة تدور حول الألعاب التي هي الأكثر إقبالا عليها من طرف التلاميذ.
- **المحور الثالث:** وهو خاص بالفرضية الثا نية التي من خلالها وجهنا أسئلة الغرض منها معرفة العلاقة بين العنف المدرسي والألعاب الإلكترونية.

8 -نتائج الدراسة:

- أن جميع الأطفال يمتلكون أجهزة إلكترونية في البيت وهذا يسهل عليهم عملية الحصول على الألعاب الإلكترونية.
- أن التحصيل الدراسي للتلاميذ لم يتأثر لا بالعنف ولا بالألعاب الإلكترونية وهذا يدل على أن درجة الذكاء لم تتأثر بالعنف، أما الألعاب الالكترونية فهي ترفع من درجة الذكاء لان الطفل يستخدم ذكاءه عند ممارستها.
- أن ألعاب الحرب والقتال هي أكثر الألعاب التي تجذب الأطفال لأنها تحاكي الواقع كما أن أكثر لعبة يحبونها هي "فري فاير".
- أن للألعاب الإلكترونية تأثير على سلوك الطفل وخاصة العنيفة منها.

❖ **ثانيا: دراسة للباحثة : أميرة مشري (2017/2016)**

1 -عنوان الدراسة: أثر الألعاب الالكترونية عبر الهواتف الذكية على التحصيل الدراسي للتلميذ الجزائري – دراسة ميدانية من منظور عينة من الأولياء بمدينة ام البواقي

2 -الهدف من الدراسة: إلى الكشف عن الاثر الالعاب الالكترونية عبر الهواتف الذكية على التحصيل الدراسي للتلميذ الجزائري.

3 -السؤال المركزي: ماهو أثر الالعاب الالكترونية عبر الهواتف الذكية على التحصيل الدراسي للتلميذ الجزائري؟

4 -الاسئلة الفرعية:

- ماهي درجة إقبال التلميذ على استخدام الألعاب الالكترونية؟
- ماهي دوافع إقبال التلميذ على استخدام الألعاب الالكترونية؟

- ماهي الألعاب الالكترونية المفضلة لدى التلميذ من منظور عينة الأولياء؟

5 -المنهج المستخدم : تم الاعتماد على المنهج المسحي.

6 -عينة الدراسة : تمثلت عينة الدراسة في العينة القصدية وعليه فقد اخترت 100 مفردة من الأولياء بمدينة أم البواقي ذكور أو إناث.

7 -أداة الدراسة: استخدم الاستبيان كأداة للدراسة المكونة من المحاور التالية:

- **المحور الأول:** درجة إقبال التلميذ على الألعاب الالكترونية.
- **المحور الثاني:** أسباب إقبال التلميذ الألعاب الالكترونية.
- **المحور الثالث:** الألعاب الإلكترونية التي يفضلها التلميذ من منظور الأولياء.

8 -نتائج الدراسة:

- أغلب التلاميذ يستخدمون الألعاب الإلكترونية يوميا وعبر الهواتف الذكية من منظور عينة الأولياء.
- الأغلب يفضلون يستخدمون الألعاب الإلكترونية بدافع التسلية والترفيه من منظور الأولياء.
- الأغلب يفضلون ألعاب المغامرة من منظور عينة من الأولياء.
- الألعاب الإلكترونية عبر الهواتف الذكية تؤثر على التحصيل الدراسي للتلميذ ويرجع ذلك إلى الإفراط في استخدام الألعاب.

ثالثا: دراسة للباحث: لخضر سلامي (2014-2015)

1 -عنوان الدراسة: الألعاب الإلكترونية وعلاقتها بالعنف لدى المراهقين الذكور لدراسة ميدانية بمدينة البويرة.

2 -الهدف من الدراسة: تهدف هذه الدراسة في أساسها إلى الكشف العلاقة بين الألعاب الإلكترونية وعنف المراهقين من خلال التعرف على مدى تأثر المراهقين بالعنف الافتراضي في الألعاب ا لالكترونية والاطلاع على أثر ممارسة الألعاب ا لالكترونية العنيفة في ظهور العنف لدى المراهقين.

3 -السؤال المركزي: هل هناك علاقة بين ممارسة الألعاب الالكترونية والعنف لدى المراهقين؟

4 -فرضيات الدراسة:

- يتعلم المراهق نماذج العنف من خلال تعرضه للعنف الافتراضي المتضمن في الألعاب الالكترونية.
- ممارسة الألعاب الالكترونية ذات الطابع العنيف يؤدي لظهور العنف لدى المراهقين.

5 -المنهج المستخدم: تم الاعتماد على المنهج الوصفي التحليلي

6 -عينة الدراسة: تمثلت عينة الدراسة في العينة القصدية أو العمدية مكونة من 50 مراهقا وذلك بثلاث قاعات اللعب بمدينة البويرة الكائنة بالمركب الرياضي الجواري بالبويرة والمتواجد بالحي السكني 154 مسكن وكذا حي زروقي رقم 11 بالبويرة.

7 -أداة الدراسة: استخدم الاسبيان كأداة للدراسة المكون من المحاور التالية:

- **المحور الأول:** بيانات عامة
- **المحور الثاني:** يتعلم المراهق نماذج العنف من خلال تعرضه للعنف الافتراضي المتضمن في الألعاب الالكترونية
- **المحور الثالث:** ممارسة الألعاب الالكترونية ذات الطابع العنيف يؤدي لظهور العنف لدى المراهقين.

8 -نتائج الدراسة:

- أن معظم المراهقين يفضلون الألعاب الالكترونية ذات الطابع العنيف (القتالية)، وأنهم يقلدون أفعال وأشكال العنف منها، ويتعلمون حركات وإشارات عنيفة وكذا ألفاظ بذيئة ويتصرفون بعنف جراء ممارستها.
- إثبات وجود علاقة بين ممارسة الألعاب الالكترونية والعنف لدى المراهقين وتبين ذلك من خلال إثبات أن المراهق يتعلم نماذج العنف بتعرضه للعنف الافتراضي المتضمن في الألعاب الالكترونية ذات الطابع العنيف خصوصا.

- وان ممارسة هذا النوع من ا لألعاب ينتج لنا مراهقا عنيف عن طريق اكتسابه وتعلمه لنماذج العنف ونتيجة تعوده وكثرة ممارسة ل لألعاب الالكترونية وتفاعله مع العنف الافتراضي المتضمن فيها.

رابعا: دراسة للباحثة : ميرة بلقاسم (2019/2018)

1 -**عنوان الدراسة:** خطاب الألعاب الإلكترونية عبر ا لانترنت وعلاقته بالتفكير الإبداعي لدى الشباب الجزائري – دراسة ميدانية على عينة من اللاعبين للهواة للعبة ساحة المدرسة Battlefield.

2 -**الهدف من الدراسة:** تهدف الدراسة الحالية إلى دراسة العلاقة القائمة بين الخطاب في فضاء ا لألعاب الالكترونية عبر الانترنت والتفكير ا لإبداعي لدى الشباب الجزائري الذي يعتبر جزءا فاعلا من هذا النوع من الألعاب التي أصبحت عنصر مهم اتصاليا.

3 -**السؤال المركزي:** كيف يمكن الخطاب اللعبة الالكترونية عبر الأنترنت " ساحة المعركة" أن يساهم في تنمية مهارة التفكير الإبداعي لدى الشباب الجزائري؟

4 -**الأسئلة الفرعية:**

- ماهي المميزات التقنية والفنية التي تتميز بها الألعاب الالكترونية عبر الانترنت؟
- ماهي المكونات الرمزية واللفظية والمشكلة لخطاب الألعاب الالكترونية عبر الانترنت والتي تؤثر على عملية التفكير الإبداعي؟
- ماهي مستويات التأثير الموظفة في خطاب الألعاب الإلكترونية عبر الأنترنت وما علاقتها بمستويات التفكير الإبداعي.
- ماهي الانعكاسات السلبية والايجابية الالكترونية على عملية التفكير الإبداعي؟

5 -**المنهج المستخدم:** تم الاعتماد على المنهج الوصفي

6 -**عينة الدراسة:** تمثلت عينة الدراسة في العينة القصدية التي تتمثل في مجموع من اللاعبين الهواة للعبة الالكترونية ساحة المعركة battlefildv مختلف أنحاء العالم مع العلم أنه في كل مرحلة من مراحل اللعبة يكون إجمالي اللاعبين 64 لاعب (32 لاعب عدو – و32 لاعب حليف).

7 -أداة الدراسة: إستخدام الاستبيان كأداة للدراسة المكون في المحاور التالية:

- **المحور الأول:** الخصائص الفنية للعبة الالكترونية.
- **المحور الثاني:** دوافع ممارسة اللعبة الإلكترونية باتلفياد Battefieldv لدى الشباب الجزائري والإشباعات الفكرية المحققة.
- **المحور الثالث:** العوامل المؤثرة في اللعبة الإلكترونية باتلفيا د Battefieldv على الشباب الجزائري.
- **المحور الرابع:** التأثيرات الإيجابية اللعبة الالكترونية باتلفياد Battefieldv على العمليات المعرفية لدى الشباب الجزائري.

8 -نتائج الدراسة : توصلنا إلى النتائج التالية :

- أن الطبيعة الالكترونية الافتراضية للبيئة الاتصالية التي تجمع ال لاعبين من مختلف دول العالم والجنسيات تتطلب الإعتماد على خطاب تفاعلي خاصة وأن الخطاب الموظف بين اللاعبين يتسم بالفورية والمباشرة.
- من أجل نجاح العملية ا لاتصالية لابد أن يكون الخطاب الموظف بين الأفراد خطابا مؤثرا مقنعا وجذابا من خلال مستويات التأثير الآتية: المعرفي، الإدراكي، الاتصالي، الوجداني العاطفي.
- تساه م الألعاب الإلكترونية عبر ا لأنترنت في إكتساب اللغات الأجنبية وإكتساب الثقافات الغربية الأجنبية التي في اكتساب الأفراد ثقافات وعادات وأنماط تفكير جيدة وغرس بعض المفاهيم الثقافية المتداولة بينهم في بيئتهم الافتراضية.
- غرس بعض المفاهيم التي لا يكون لها معنى متد اول في البيئة الحقيقية مما ينعكس سلبا على حالة التوازن المعرفي بين الفرد وبيئته الحقيقية خاصة إذا كانت هذه المفاهيم بلغات أجنبية.

خامسا: دراسة للباحثة : رشيدة بودية (2021/2020)

1 -عنوان الدراسة: الألعاب الإلكترونية (الفري فاير و البـوبجي) وعلاقتها بالتحصيل الدراسي لدى عينة من تلاميذ ثانويات ولاية الوادي

2 -**الهدف من الدراسة :** هدفت الدراسة إلى الكشف عن علاقة الألعاب ا لإلكترونية (الفري فاير والبوبجي) بالتحصيل الدراسي لدى تلاميذ ثانويات ولاية الوادي.

3 -**السؤال المركزي:** هل هناك علاقة إرتباطية بين الألعاب الإلكترونية (الفري فاير والببجي) بالتحصيل الدراسي لدى تلاميذ ثانويات ولاية الوادي؟

4 -**فرضيات الدارسة:**

- هل هناك فروق ذات دلالة إحصائية بين لاعبين الفري فاير ولاعبين البوبجي ولاعبين في التحصيل الدراسي لدى التلاميذ؟

- هل هناك فروق ذات دلالة إحصائية بين الجنسين (إناث وذكور) في التحصيل الدراسي لدى التلاميذ؟

5 -**المنهج المستخدم:** تم الاعتماد على المنهج الوصفي التحليلي

6 -**عينة الدراسة:** تمثلت عينة الدراسة في العينة القصدية، حيث تم اختيارها من بعض ثانويات ولاية الوادي ليكون عدد (315) تلميذ وتلميذة من كافة السنوات (أولى، ثانية، ثالثة) ومختلف الشعب الأدبية والعلمية.

7 -**أداة الدراسة :** استخدام المقابلة كأداة للدراسة.

8 -**نتائج الدراسة:**

- عدم وجود علاقة بين التحصيل الدراسي والألعاب الإلكترونية (الفري فاير والبوبجي لدى التلاميذ)
- يوجد فروق ذات دلالة إحصائية في التحصيل الدراسي لصالح لاعبين (الفري فاير).
- عدم وجود فروق في التحصيل الدراسي تغري لمتغير الجنس (ذكور – إناث).

سادسا: دراسة للباحثة: مكرنفرفيروز- بوخلالة الطيب (2020-2021)

1 -**عنوان الدراسة:** تأثير الألعاب الإلكترونية عبر الوسائط الجديدة على سلوك الشباب الجزائري – دراسة ميدانية لعينة من شباب ولاية مستغانم.

2 -**الهدف من الدراسة:** تهدف هذه الدراسة إلى معرفة آثر الألعاب الالكترونية عبر الوسائط الجديدة على سلوكيات الشباب الجزائري من خلال الكشف عن عادات

وأنماط استخدامهم للألعاب الالكترونية وكذا الدوافع وا لإشباعات المتحكمة في نوع هذا الاستخدام محاولين إبراز أثر ذلك على سلوكياتهم.

3 -**السؤال المركزي:** ما اثر الألعاب الالكترونية عبر الوسائط الجديدة على سلوكيات الشباب الجزائري.

4 -**الأسئلة الفرعية:**

- ماهي العادات والأنماط التي يخضع لها الشباب عبر الوسائط؟
- هل يستخدم الشباب جهاز بلاي وأكس بوكس بكثرة أثناء اللعب؟
- هل اللعب عبر الوسائط الجديدة يحقق إشباعات لدى الشباب ؟
- هل تؤثر الألعاب الإلكترونية عبر الوسائط الجديدة على السلوك لدى الشباب؟

5 -**المنهج المستخدم:** تم الاعتماد على المنهج الوصفي

6 -**عينة الدراسة:** تمثلت عينة الدراسة في العينة القصدية وقد اخترنا كعينة لهذه الدراسة قدرها 120 مفردة من الشباب القاطنين بولاية مستغانم.

7 -**أداة الدراسة:** استخدام الاستبيان كأداة للدراسة، المكون من المحاور التالية :

- **المحور الأول:** عادات وأنماط استخدام الألعاب الإلكترونية.
- **المحور الثاني:** حاجات ودوافع استخدام الألعاب الالكترونية.
- **المحور الثالث:** أثر الألعاب الالكترونية على السلوك الإنساني

8 -**نتائج الدراسة:**

- أكدت الدراسة أن شباب مستغانم المستخدمين الأكثر للألعاب الالكترونية.

- أ كدت الدراسة أن الشباب يفضلون استخدام ا لألعاب الالكترونية على جهاز بلاي وهذا راجع أن البلاي هو ا لأكثر تفضيلا وممارسة وما يدفعهم إلى البحث عن أحدث الآلات.

- حيث وضحت لنا الدراسة ان مساعدة الشباب على اقتناء ا لألعاب الالكترونية تكون بمفردهم بنسبة **47.22%** وتليها التحميل المجاني من الانترنت بنسبة **26.85%** وهذا أن معظم الشباب مجتمع البحث يت قنون ا لألعاب الالكترونية بمفردهم بحيث يجدن أنفسهم أحرار.

سابعا: دراسة للباحثة : حفصي أسماء ديلمي عبير (2021/2020)

1 -**عنوان الدراسة :** تأثير الألعاب الالكترونية على التحصيل الدراسي للتلاميذ دراسة على عينة من الأولياء بمدينة المسيلة.

2 -**الهدف من الدراسة:** إلى الكشف على اثر الألعاب الالكترونية على التحصيل الدراسي للتلاميذ من خلال إجراء دراسة ميدانية على عينة من الأولياء بمدينة المسيلة حي 500 مسكن.

3 -**السؤال المركزي:** ماهي أثار الألعاب الالكترونية على التحصيل الدراسي

4 -**الأسئلة الفرعية:**

- ما مدى إقبال التلاميذ على الألعاب الالكترونية من وجهة نظر الأولياء؟
- ماهي الألعاب الالكترونية الأكثر استخدام ا والمفضلة لدى التلميذ من وجهة نظر الأولياء.
- ماهي دوافع إقبال التلاميذ على استخدام الألعاب الالكترونية من وجهة نظر الأولياء.
- ماهو أثر الألعاب الالكترونية على التحصيل الدراسي للتلميذ.
- ماهي ايجابيات وسلبيات الألعاب الالكترونية على سلوك التلميذ.

5 -**المنهج المستخدم:** تم الاعتماد على المنهج الوصفي

6 -**عينة الدراسة:** تمثلت عينة الدراسة في العينة القصدي وعليه فقد اخترعت 100 مفردة من الأولياء بمدينة المسيلة (رجال ونساء) الذين يمارسون أبناءهم الألعاب الالكترونية.

7 -**أداة الدراسة:** استخدام الملاحظة و الاستبيان الاستمارة كأدوات للدراسة المكونة من المحاور التالية:

- **المحور الأول:** إقبال التلاميذ على الألعاب الالكترونية من وجهة نظر الأولياء

- **المحور الثاني:** الألعاب الالكترونية الأكثر استخداما والمفضلة لدى التلاميذ من وجهة نظر الأولياء.

المحور الثالث: دوافع إقبال التلاميذ على استخدام الألعاب الالكترونية من وجهة نظر الأولياء.

المحور الرابع: اثر الألعاب الالكترونية على التحصيل الدراسي للتلميذ

8 -**نتائج الدراسة:** إن أغلبية أفراد عينة الدراية يؤكدون بان التلميذ يستخدم الألعاب الالكترونية نادرا.

- إن أفراد عينة الدراسة أكدوا إن الألعاب الالكترونية أكثر استخداما والمفضلة لدى التلميذ هي العاب المغامرة بالدرجة الأولى ثم تليها العاب الصراع والعنف
- إن أفراد عينة الدراية أكدوا أن أسماء الألعاب الالكترونية الأكثر استعمالا من قبل التلميذ هي لعبة بوبجي ولعبة فري فاير وبدرجة اقل لعبة الحوت الأزرق ومريم.
- أغلبية أفراد عينة الدراسة يؤكدون أن استخدام الألعاب الالكترونية يؤثر على النتائج الدراسية للتلميذ.

ثامنا: دراسة للباحث: هشام برتيمة (2021- 2022)

1 -**عنوان الدراسة:** إدمان الألعاب الالكترونية وتأثيرها على المستوى التعليمي للطلبة الجامعين لعبة بوبجي وفري فاير نموذجا.

- دراسة مسحية على عينة من طلبة قسم علوم الاعلام والاتصال بجامعة قاصدي مرباح – ورقلة.

2 -**الهدف من الدراسة:** تحديد اثر استخدام الالعاب الالكترونية على طلبة جامعة قاصدي مرباح ورقلة وكذا طبيعة استخدامهم لمثل هاته الألعاب الالكترونية سواء بالإيجاب أو السلب.

3 -**السؤال المركزي:** ما اثر إدمان الألعاب الالكترونية (لفري فاير وبابجي) على المستوى التعليمي للطلبة الجامعين؟.

4 -**الاسئلة الفرعية:** هاهي عادات وأنماط استخدام الألعاب الالكترونية؟.

- ماهي دوافع استخدام الطلبة الجامعيين للألعاب الالكترونية (فري فاير وبوبجي)؟

- ماهي الاشباعات المحققة والتأثيرات المحتملة من استخدام الطلبة الجامعيين للألعاب الالكترونية (فري فاير وبوبجي)؟.

5 -المنهج المستخدم: تم الاعتماد على المنهج المسح بالعينة

6 -عينة الدراسة: تمثلت الدراسة في العينة القصدية حيث قدر عدد الأفراد ب58 مفردة كحجم عينة لهذه الدراسة.

7 -أداة الدراسة: استخدام الملاحظة والاستمارة ك أدوات الدراسة المكون من المحاور التالية:

- **المحور الأول:** عادات وأنماط استخدام الألعاب الالكترونية.
- **المحور الثاني:** دوافع استخدام الطلبة الجامعيين للألعاب الالكترونية فري فاير وبوبجي.
- **المحور الثالث:** الاشباعات المحققة والتأثيرات المحتملة من استخدام الطلبة الجامعيين للالعاب الالكترونية.

8 -نتائج الدراسة:

- إلى أن معظم افراد العينة بد أو ممارسة لعبة بوبجي وفري فاير منذ أكثر من 3 سنوات بنسبة 49 % نظرا للانتشار الواسع للعبة.
- بينت النتائج كذلك ان 65.5% من أفراد العينة يلعبون لعبة بوبجي وفري فاير لحاجتهم للترفيه والتسلية.
- لقد تبين من إجابات المبحوثين ان ممارسة لعبة بوبجي وفري فاير تتسبب في العديد من ا لآثار يتصدرها الصداع بنسبة 43.1% يليه اللام الجسدية (اليد - الأصابع- الرقبة) .... بنسبة 36.2% يليه نقص في الرؤية بنسبة 24.1% وأخيرا بنسبة 5.2% صعوبة في التعامل مع الآخرين، كما تبين نتائج دراستنا أن أغلبية أفراد العينة ونسبة 13.8% لم تؤثر عليهم لعبة بوبجي وفري فاير بشكل كبير ، تليها 10.3% من المبحوثين أثرت عليهم اللعبة ايجابيا من خلال إضافة الوقت أما 10.3% من أفراد العينة أجابوا أن لعبة فري فاير وبوبجي تؤثر عليهم بشكل سلبي ومضر.

ثامنا : التعقيب عن الدراسات السابقة: الألعاب الالكترونية

- أوجه الاختلاف والتوافق بين الدراسة الحالية والدراسات السابقة

1 -من حيث الهدف: يتضح أن الدراسة الحالية ومعظم الدراسات السابقة قد حاولوا التعرف على تأثيرات الألعاب الالكترونية، حيث اختلفت الدراسة الحالية عن الدراسات السابقة من حيث الهدف فهذه الدراسة تهدف إلى تأثير الألعاب الالكترونية على الشباب في المجتمع الجزائري.

في حين هناك بعض الدراسات كان الهدف منها التعرف على تأثير الألعاب الإلكترونية على التحصيل الدراسي للتلاميذ ، كما جاء في دراسة (حفصي أسماء، ديلمي عبير)، أما في دراسة ميرة بلقاسم تهدف إلى دراسة العلاقة المتداول في فضاء الألعاب الالكترونية عبر الانترنت والتفكير الإبداعي لدى الشباب المجتمع الجزائري، بالنسبة لدراسة (لخضر سلامي، بوصلة كلثوم ، مسعودي يمينة) قد ركزت على علاقة الألعاب الالكترونية بالسلوكات العنيفة داخل المؤسسة وبالعنف لدى المرافقين الذكور. أما في دراسة (مكرنفرفيروز بو حلالة الطيب) التي تهدف إلى معرفة أثر الألعاب الالكترونية عبر الوسائط الجديدة على سلوكيات الشباب الجزائري.

2- من حيث آداة الدراسة:

اتفقت الدراسة الحالية مع معظم الدراسات السابقة لاعتمادهم على الاستمارة كأداة للدراسة لكن اختلفت مع بعض الذين اعتمدوا على المقابلة كأداة للدراسة مثل دراسة (رشيدة بودية).

3 -من حيث عينة الدراسة: لقد تشابهت هذه الدراسة مع معظم الدراسات وذلك في تحديد عينه من الشباب المجتمع الجزائري بطريقة المسح الشامل.

- أوجه الاستفادة

قدمت لنا الدراسات السابقة مصادر حية ومتنوعة للبيانات وجهود بحثية قيمة، تم الإعتماد عليها لإثراء دراساتنا في جانبيها النظري والميداني، حيث استفادت منها في:

- تحديد المحاور الرئيسية للدراسة.
- إثراء الإطار العام للدراسة.

- تحديد وضبط متغيري الدراسة : "الألعاب الإلكترونية" و"تأثيرها على الشباب"، والإلمام بالتراث النظري المتعلق بهما والذي كان بمثابة القاعدة التي انطلقنا منها في بناء الإشكالية وكذا في تحديد فصول ومحاور الدراسة في شقيهما النظري والتطبيقي.
- تنمية مهاراتنا البحثية والقدرة على تحديد منهجية الدراسة.
- الإعتماد على بعض بنود الاستمارة.

الفصل الثاني : مدخل إلى الألعاب الإلكترونية

تمهيـــد

أولا: مفهوم الألعاب الإلكترونية

ثانيا: نشأة وتطور الألعاب الالكترونية

ثالثا: خصائص الألعاب الإلكترونية

رابعا: مجالات الألعاب الإلكترونية

خامسا: أنواع الألعاب الإلكترونية

سادسا: إيجابيات وسلبيات الألعاب الإلكترونية

سابعا: واقع الألعاب الإلكترونية في الجزائر

خلاصة الفصل

تمهيـــــــد:

تعتبر الألعاب الالكترونية من بين الألعاب التي نالت المرتبة الأولى على حساب الألعاب الأخرى والتي أصبح لها دور هام وكبير في الحياة وإنها سلعة تجارية تكنولوجية الناشئة من الثقافة الرقمية الحديثة بالرغم من أنها ممتعة ومسلية إلا أن هذه الألعاب لها سلبيات وايجابيات على الفرد والمجتمع بعدة طرق متنوعة.

أولا: مفهوم الألعاب الالكترونية

1 -تعريف اللعبة :

اللعبة: اصطلاحا: عرفت من قبل العديد من ذوي الاختصاص بأنها :

مجموعة فرعية من اللعب واللهو وهي نشاط أو عمل إداري يؤدي في حدود زمان ومكان معينين حسب قواعد وقوانين مقبولة ومتفق عليها ومفهومة من قبل من يمارسها للوصول إلى غاياته، وتكون ملزمة ونهائية في حد ذاتها ، تتضمن تعاون أو تنافس مع الذات أو ا لآخرين ويرافق الممارسة شي ء من التوتر والترقب والبهجة والمتعة واليقين كما أنها تختلف عن واقع الحياة الحقيقية فهي عالم من الخيال. وقد يمارسها لاعب واحد أو أكثر وهي هادفة ، لها نواتج أما الربح أو الخسارة. (مها حسنى الشحروري : 2008، ص 46).

2 -تعريف الألعاب الالكترونية :

تعرف بأنها مصطلح عام يشمل جميع الألعاب التي تستخدم تقنيات الكمبيوتر والانترنت فهي تشمل ألعاب الفيديو والألعاب الرقمية وألعاب الكمبيوتر والألعاب عبر الشبكة و ألعاب الهواتف المحمولة و ألعاب الأجهزة المنزلية على اختلاف نوع اللعبة سواء كانت ألعاب المغامرة أو العاب الإستراتيجية أو ألعاب الألغاز (محمد عبد الكريم نجار، 2023، ص 16).

أيضـــا :

- هي نشاط ينخرط فيه اللاعبون في نزاع مفـتعل محكوم بقواعد معنية بشكل يؤدي إلى نتائج قابلة للقياس الكمي ، ويطلق على اللعبة الالكترونية في حال توافرها على هيئة رقمية ويتم تشغيلها عادة على منصة الحاسوب والانترنت والتلفاز والفيديو والهواتف النقالة. (قدي سومية، 2018، ص 165).

- الألعاب الالكترونية: في المفهوم المعلوماتي برمجيات تحاكي واق ع حقيقيا أو افتراضيا بالاعتماد على إمكانيات الحاسوب في التعامل مع الوسائل المتنوعة ، وعرض الصور وتحريكها وإصدار الصوت، أما في المفهوم الاجتماعي فهي تفاعل بين ا لإنسان

والآلة للإفادة من إمكاناتها في التعليم والتسلية والترفيه، ومن الناحية العلمية تمثل الألعاب الالكترونية أداة تحد لقدرات المستثمر إذ تضعه أمام صعوبات وعقبات تتدرج من البساطة الى التعقيد ومن البطء إلى السرعة، وأداة تطوير لثقافته وقدراته إذ تشد انتباه وتنقل إليه المعلومة بيسر ومتعة. (فاطمة السعدي همال، 2017، ص29).

نستنتج من خلال هذه المفاهيم أن الألعاب الالكترونية هى ألعاب تلعب عبر أجهزة إلكترونية مثل الحواسيب والأجهزة الذكية وتتميز بتفاعل اللاعبين مع شخصيات خيالية عبر الشاشات والهدف منها هي التسلية والترفية.

ثانيا: نشأة وتطور الألعاب الالكترونية :

يرى ألان لوديبلودا بأن عالم الألعاب الالكترونية تمر بـ6 مراحل حتى 2003، فالألعاب الالكترونية هي المرحلة المتقدمة من العاب الفيديو والتي تلعب على مختلف أجهزة اللعب وحتى على التلفزيون والهاتف النقال وغيرها، تتميز كل مرحلة من مراحل تطور ونشأة الألعاب الالكترونية بتكنولوجيا جديدة وبصعود قوي للقطاع وبظاهرة انهيار مع تشكيل مسبق للمرحلة التي تليها ، بدأت المرحلة السابعة عام 2004 أي في سنة التي تلت صدور كتاب " لوديبلودا"

المرحلة الأولى:

انطلقت في بداية الستينات مع ظهور الألعاب على الكمبيوتر والتي طورها فيزيائيون فقط لتمضية الوقت أو لاستعراض التكنولوجيا وتعد العاب "بونغ" وحرب الفضاء "Space War" التي اخترعها فيزيائي ومهندس إليكترونيك ثمار هذه الفترة ، في بداية الستينات كانت الشروط التقنية والاقتصادية الضرورية لظهور ألعاب الالكترونية مجتمعة :

- صناعة الألعاب القوية.
- دخول التلفزيون للكثير من البيوت.
- الممارسة الاجتماعية للألعاب المكانيكية وألعاب الأقواس في القاعات.

- تطور القدرة الشرائية للأطفال والمراهقين منذ سنوات الخمسينات.
- تطور استعمالات الإعلام الآلي، حيث لم يقتصر على التسيير أو الحاسبات العلمية.
- ويعد التطور التكنولوجي المطلق لهذه المرحلة مع ظهور الرقاقة المصغرة Processeur Micro المسروقة مع مؤسسة "إينتال" Initel عام 1971، وفي عام 1972 أسس نولان بوشنال أول مؤسسة لألعاب الالكترونية "أتاري" وادخل أول لعبة أقواس إلكترونية "بونغ" وفي أول عام باعث أتاري أكثر من 10 آلاف آلة، وفي عام 1976 تم تسويق أول لعبة لا تتيح إلا اللعب بلعبة بونغ، لتشتري مؤسسة "وارنر" في ذات العام أتاري مقابل مبلغ 28 مليون دولار.
- وقد أدى النجاح الفوري والمعتبر لأتاري إلى تضاعف عارضات التحكم المنافسة، وفي الوقت الذي كانت فيه مؤسسة "ابل" تستعد لإطلاق أجهزة الكمبيوتر "ابل 2-2" أدت غزارة المنتجات التي صعب عليها أن تتجدد نفسها، إلى إنهاء الدورة الأولى لألعاب الفيديو عام 1977، وسيبقى "بوشنال" و "اتاري" الأبطال الرئيسية للمرحلة الثانية من مسيرة الألعاب الالكترونية. (أميرة مشري، 2017، ص 57).

المرحلة الثانية :

تبدأ المرحلة الثانية مع الإعلان عن أول عارضة التحكم متعددة الألعاب وهي 2600 VC من "أتاري" والتي تتضمن سلم ألعاب بأهداف وقواعد جديدة. وبالتالي ولدت صناعة نشر الألعاب، وتعد اللعبة الرمز في هذه الفترة "باك مان" التي أخترعت في اليابان Loruiwtani لمؤسسة "نامكو".(سلام عبد الكريم شمس الدين، د.س، ص 7).

المرحلة الثالثة:

جرت هذه المرحلة أساس في أوروبا والولايات المتحدة الأمريكية مع تطوير أجهزة كمبيوتر عائلية كومو دور "Kommodre"، سنيكليز "Snclair"، أمستراد "Amstrad"، وفي عام 1986 أتاري أساتي "Ataru st"الذي يسجل نقطة الذورة في هذه المرحلة.

فهذه الألعاب تتيح ممارسة العاب جديدة في طبيعتها وفي نوعيتها الرسمية (البيانية) والصوتية، فمعالم كل مستوى مختلفة عن تلك الموجودة في مستوى آخر وهي تتجدد بالتتابع

الجانبي على الشاشة داخل كل مستوى ويتيح الاصطناع في الوقت الحقيقي تجديدا في الشريط السمعي لم يتم بلوغه من قبل.

وتسمح أجهزة الكمبيوتر هذه أيضا باكتشاف البرمجة والتقنيات المتعددة الوسائط فالكثير من المصممين البيانيين Ingraphistes المستقبلين والموسيقيين أظهروا مهاراتهم من خلال ألعاب مثل أميغا Amiga أو اتاري أسرابتي Atari ST

انتهت هذه المرحلة بسبب ظاهرتين تنامي الاس تنساخ الغير قانوني للألعاب وخصوصا الضعف العائد للخاصية التناسخية لهذه الآلات كلها متشابهة فسرعان ما صارت هذه الآلات غير قادرة على المجاراة التقنية والمالية لعارضات التحكم الحقيقية القادمة من اليابان أو أمام أجهزة الكمبيوتر الحقيقية مثل بي سي " PC" وأبل Apple في سنة 1989 أوقف كل صانعي هذا النوع من الآلات إنتاجهم وتعرضت معظمهم للإفلاس لكن في اليابان بقيت "بينتندو" وهي أفضل حالاتها وح تكوت تقريبا بالسوق. (فرفور عبد الكريم، مجيد سالم، 2022، ص59).

المرحلة الرابعة:

تتوافق هذه المرحلة مع انتصار اليابان الذي جسده "نينتاندو" عبــر سوبرنيس Super nes وكذا المؤسسة تصنفها مملوك من اليابانيين وهي سيغا "Sega" وتعد هذه المرحلة أيضا مرحلة تطوير الألعاب عبر أجهزة الإعلام الآلي PC وظهور ألعاب المغامرة والألغاز مثل "ميست Myst" أو "سيفن كويست Seven Quist" وكذا ألعاب الأدوار مثل فاينل فانيزي ومع نهاية هذه المرحلة عام 1995 بدسيفا تفوق على ماريو (سعيداني مربوحة منال، عوالي شهيناز، 2021، ص47).

المرحلة الخامسة:

وتتوافق هذه المرحلة مع استخدام ا لألعاب لتقنيات ا لإعلام المتعددة الوسائط التي لم تتطور خصيصا لهذا الهدف ، معالجة الصور الثلاثية ا لأبعاد في الزمن الحقيقي الحساب المتوازي مع المعالج ات المخصوصة Processeur Dudiés واستعمال القرص الضوئي المضغوط CD Rom والألعاب على الشبكات المحلية LAN على الانترنت.

كما تسجل هذه المرحلة دخول لاعب جديد في مسح ألعاب الفيديو وهو سوني "Sony" بلعبتيه بلايستيشن و إحتدى في هذه المرحلة الصراع بين سوني ونينتاندو، مما أزال سيغا التي انسحبت من سو ق عارضات التحكم ، كما ستعرف هذه المرحلة ظهور بطلة ألعاب الفيديو "لارا كروفت" التي حققت أرقاما قياسيا وظهور العاب بعوامل بيانية.

ايفركويست EV erquist وأوليتما أو نلاين Ultima Online وألعاب اف بي اس Fps المتعددة اللاعبين وهي ألعاب الحركة المرتكزة على مهارات الرمي بأسلحة متعددة، علما أن الصورة المشاهدة هي محاكاة لما تراه الشخصية التي يتحكم فيها اللاعب ، ومن أمثلتها دوم "doom" ثم الهاتف لايف Half life وتبقى نين تندو الوحيدة في سوق عارضات التحكم الجيبية "ألبوكيمونات" les pokemons التي ابتدعها تجسيدا لعالم طفولي جديد، وتجاوز رقم أعمال الفيديو بذلك مبيعات التذاكر ، وفي ظل ازدهار الاقتصاد الجديد ارتفعت أسهم عناوين مؤسسات النشر وحلقت عاليا ، وفي عام 2001 قام المضاربون الذين أخلطوا بين الالعاب والوعود المسبقة بازدهار سوق الأنترنت بالانسحاب هذا الانسحاب أد ى إلى أزمة غير مسبوقة في عالم الالعاب الالكترونية وألعاب الفيديو. (ميساء بكوش، نهاد بن نخلة، 2022، ص40).

المرحلة السادسة:

بدأت المرحلة السادسة بدخول ميكروسوفت والصراع الشرس بين عارضات التحكم بي أس 2-2 PC وغايم كوب Game cube و إكس بوكس X Box (سعيداني مربوحة، منال، عوالي شهيناز، 2021، ص48).

المرحلة السابعة:

من خصائص هذه المرحلة ظهور عارضات التحكم اليدوي ة المنقلة من طرف العم القة الثلاثة وبدأت هذه المرحلة مع دخول عام 2004 بإصدار جديد كليا أطلقته نيتاندو وهو عبارة عن جهاز يدوي متنقل ناید تندو ، ودي أس كما أعلنت سوني عن إطلاق جهاز بلاي ستيشن المتنقل PSD والذي تم طرحه في الأسواق اليابانية في شهر سبتمبر 2004 وفي مارس 2005 وصل جهاز سوني أي اس دي الى الأسواق الأمريكية وعرضته الشركة في المؤتمر العالمي لألعاب الفيديو الذي أقيم في لوس أنجلوس في ماي 2005 جهاز بلاي ستيشن 3 والذي وصل إلى الأسواق بداية 2006.

ما أطلقت مايكروسوفت خلال الصف ا لأول من عام 2005 جهازها الجديد اكس بوكس 360/360 وقد أسهم الجيل الجديد من عارضات التحكم الذي أطلق عام 2006 في النقلة التكنولوجيا التي اضطرت الى التكيف معها وقد مر ذلك عبر التعلم السريع على الأدوات الجديدة في التطوير المقدمة من قبل صانعي عارضة التحكم في هذه المرحلة مكانة قليلة التقدير لكن آثارها كانت كثيرة على ميزانية ا لإنتاج. (حفصي أسماء، دلمي عبير، 2021، ص25).

<u>من خلال ما سبق نلاحظ أن :</u>

- نشأة الألعاب الالكترونية على 6 مراحل :

- **المرحلة الأولى:** انطلقت في بداية الستينات مع ظهور الألعاب على الكمبيوتر ل تمضية الوقت ألعاب بونغ وحرب الفضاء.

وكانت عدة شروط التقنية والاقتصادية ال ضرورية لظهور هذه الألعاب صناعة الألعاب قوية، دخول التلفزيون للكثير من البيوت وتطور استعمالات الإعلام الآلي، تطور القدرة الشرائية وممارسة الاجتماعية للألعاب الميكانيكية وألعاب الأقواس في قاعات.

- **المرحلة الثانية:** تبدأ مع الإعلان عن أول عارضة تحكم متعددة الألعاب وهي Vc 2600 من أثاري والتي تضم سلم الألعاب لعبة باك مان.

- **أما المرحلة الثالثة :** جرت هذه المرحلة في أوروبا في ولايات المتحدة الأمريكية مع تطوير أجهزة كمبيوتر كومو دور وسيتكلز وامشراد في هذه المرحلة أثاري هي التي حققت نقطة الذورة.

- **أما المرحلة الرابعة :** تعد هذه المرحلة مرحلة تطوير الألعاب الالكترونية عبر أجهزة الإعلام الآلي Pc ظهور ألعاب مغامرة والألغاز والأدوار في هذه المرحلة سيغا تفوق على ماريو.

- **أما المرحلة الخامسة :** تتوافق مع استخدام ألعاب لتقيين الإعلام المتعدد الوسائط وفي هذه مرحلة أدت إلى صراع بين سوني ونيتاندو.

- **وفي المرحلة السادسة :** بدأت بدخول ميكروسوفت وصراع الشر س بين عارضات التحكم بي سي 2 وغايم كوب وايكس بوكسن.

- **أما المرحلة السابعة** : من خصائصها ظهور عارضات التحكم اليدوية المتنقلة من طرف العمالقة الثلاثة مع دخول عام 2004 بإصدار جديد اطلقته نيتاندو

ثالثا: خصائص الألعاب الالكترونية

هناك مجموعة من العناصر التي تجعل الألعاب الالكترونية مميزة ومختلفة عن وسائل الإعلام الأخرى منها: التفاعلية، مستوى النشاط، والتأثيرات الصوتية والمرئية التي توفرها اللعبة، ووجود هدف للعبة والقوانين التي تحكم اللعبة وكذلك الواق عية، إن دمج هذه العناصر مع بعضها البعض تجعل هذه الألعاب أكثر إثارة ومتعة وإدمانا . إن الألعاب الالكترونية مصنوعة من قواعد دقيقة يتفاعل اللاعبون معها بالفعل، وان كسب أو خسارة

لعبة هي حادث فعلي، فلكي يلعب الفرد لعبة فيديو، ويتضح هذا التفاعل في كثير من جوانب اللعبة كتصميم الألعاب نفسها والطريقة التي يدرك بها ويستخدم فيها اللاعب ا لألعاب، فيعطي هذا التفاعل للاعب الفرصة للاختيار بين تصور عالم اللعبة أو بين مجرد مشاهدتها.

إ ن عنصر التفاعل مع اللعبة هو عنصر فعال بحيث يتيح الفرصة للاعب من خلال حركات جسدية أن يسيطر على الشخصية الموجودة على الشاشة الحاسوب ، مما يؤدي إلى علاقة قوية ما بين اللاعب وبين الشخصية في اللعبة بعض اللاعبين يندمجون في اللعبة لدرجة تشغلهم جسديا وعاطفيا، با لإضافة على 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 . (محمد الأزهر بالقاسمي، 2019، ص270).

ومن هنـا نلاحـظ:

أن الألعاب الالكترونية لديها العديد من الخصائص بما في ذلك من ي بنها التفاعلية ومستوى النشاط والتأثيرا ت الصوتية والمرئية التي توفرها اللعبة والواقعية اندمجت هذه العناصر مع بعضها البعض تجعل هذه ا لألعاب أكثر متعة و إثارة وتفاعل مع عوال مهم الافتراضية.

رابعا: مجالات الألعاب الإلكترونية :

توجد خمس مجالات رئيسة معروفةفي المجالات التي يمكن من خلالها إمكانية اللعب بالألعاب الالكترونية، وخاصة بعد التطور التقني الكبير الذي يشهده هذا المجال من الألعاب فكل نوع يوفر عدد كبير من الألعاب.

فالألعاب الالكترونية التي تلعب في هذه المجالات تختلف عن ألعاب الفيديو بكونها تلعب على الهواتف المحمولة وجهاز الكمبيوتر وشبكة الانترنت وخاصة على عارضات التحكم خاصة بهذه الالعاب ومنه يمكن تصنيف مجالات الألعاب إلى مايلي:

1 -الألعاب الالكترونية على الهواتف المحمولة: يعد سوق ا لألعاب الالكترونية على الهواتف المحمولة بوضوح سوق المستقبل مثلما تدل عليه مختلف الاستثمارات التي قام بها كبار الناشرين العالمين وقد أظهرت دراسة قام بها جي أفلك عن وجود تشكيلة واسعة (عدة آلاف من العناوين) وهي في تزايد مستمر كما أن تنوع أصناف الألعاب الالكترونية المتاحة هي في تزايد مما أدى الضبط اتجاه عمالقة ا لألعاب الالكترونية إلى هذا النوع من الع وامل وتظهر التحليلات التي قام بها جي أفلك بان هناك أنواع معينة هي ا لأكثر انتشارا مقارنة ببقية العناوين : الألعاب الرياضية ، الألعاب الكلاسيكية، العاب التقمص ، العاب المجتمع وبالمقارنة مع العاب الفيديو التقليدية يتضح وجود فارق كبير على سبيل المثال ألعاب ا لأدوار لا تبدوا ملائمة للهواتف المحمولة في حين هي الألعاب الأكثر مبيعا لأجهزة الكمبيوتر، كما تمثل ألعاب كازول غايمس نوع خاص بسوق الألعاب على الهواتف المحمولة فهي عبارة عن الألعاب بسيطة يمكن ممارستها بسرعة وفي مختلف الوضعيات اليومية.

غير أن الهواتف المحمولة لا تتوفر كلها على إمكانية الوصول بالانترنت وتجهيزاتها لا تتبع بالضرورة إدخال العاب فيها ، لكن تدريجيا تتوسع حظيرة الهواتف النقالة القابلة لإدخال الألعاب فيها ، ويتم إدخال هذه الألعاب فيها ويتم إدخال هذه الألعاب عادة بواسطة بوا بلت الانترنت لتعاملي الهاتف النقال حتى وان تزايدت مؤخرا بوابلت موجهة خصيصا للألعاب في أوروبا. (وهيبة زعيتر، رانية حبيلي، 2022، ص29).

2- الألعاب الالكترونية على جهاز الكمبيوتر: إن الألعاب الالكترونية ع لى جهاز الكمبيوتر عي عبارة عن برنامج معلوماتي آلي تم تركيبه على جهاز كمبيوتر شخصي ذو إمكانية لتبادل المعلومات بين الأنظمة الآلية للألعاب ومن بين هذه الإمكانية يمكن أن نذكر الثنائية لوحة الكتابة والفأرة الخاصتان بجهاز ، وتمكن الفأرة الدخول بسرعة مذهلة إلى التحكمات الكثيرة التي تساعدها في ذلك لوحة التحكم أو

الكتابة، وراحة أفضل يمكن للاعب أن يصل جهازه بأجهزة أخرى التي تجلب له أفضل راحة، مثل عصى قيادة المروحية أو الطائرة أو مقود السيارة للألعاب السريق، الصورة تتم عبر شاشة الكمبيوتر وبمساعدة مخرج الصور يمكن إخراجها عبر شاشة خارجية اكبر أو قناع ا لأبعاد الثلاثة أما الصوت يحب إيصاله بمكبر الصوت الخارجي أو مخرج صوت ليصل الى جهاز تحسين الصوت. (وهيبة زعيتر، رانية حبيلي، 2022، ص29).

3 -الألعاب الالكترونية على شبكة الانترنت

إ ن محاولات الناشرين لاقتحام الانترنت ليست كبيرة جدا والسبب لا يتمثل في أن الانترنت ليست مهمة ولكن لان انفجار الشبكة العنكبوتية أدى بمختلف الفاعلين إلى التويث فالنشاطات الغير م ثمرة تم التخلي عنها من طرف الناشرين ، لكن في السنتين الآخيرتن عاد الاهتمام بهذه التقنية، ويمكن تسجيل الملاحظات التالية على النشاط في هذا المجال:

- تطوير بوابلت بمثابة واجهات للناشرين من اجل عرض وتسويق مجموع التشكيلية.
- تطوير العناوين قابلة للعب على الخط، بداية على أجهزة الكمبيوتر ثم على عارضات التحكم الموصولة بالانترنت.
- تحميل عارضات التحكم بعناوين ناجحة قابلة للعب على الخط بجهاز الكمبيوتر.
- توفير عناوين قديمة قابلة للعب على الخط بالمجان.
- تسيير بوابة ا لألعاب على الخط باقتراح ا لألعاب المتعددة اللاعبين بكثافة (Jeux Massivement Multijoueurs) أو الألعاب السريعة أو الخدمات التجارية عبر الخط.
- تطوير ونشر وتوزيع وتسيير الألعاب المتعددة اللاعبين بكثافة (مريم قويدر، 2012، ص133).

4 -الألعاب الالكترونية على عارضات التحكم: عارضة التحكم أو جهاز أو جهاز الألعاب الالكترونية هو جهاز حاسب الكتروني متخصص في تنفيذ وظائف محددة له ، وهو جهاز ذو مواصفات عالية وكفاءة بالغة الجودة، يتكون من معالج Processeur مثل

المعالجات التي توجد بالحاسبات الشخصية التي تستخدمها، ولكي يتم بيع أجهزة العاب الالكترونية بتكلفة معقولة فإنها تستخدم المعالجات المنتشرة بكثرة في الأسواق ولا تلجأ إلى المعالجات الحديثة جدا والتي غالبا ما يكون سعرها مرتفع ، هذه التقنية تستعمل وفقط مع الاجهزة الخاصة بهذا الشأن لكونها مادة فريدة من نوع ما متنوعة بمراقب موجه لإنتاج الصوت والصورة، ووسائل الدخول إلى محتويات اللعبة، وألكثر فألكثر أصبحت هذه الأجهزة كجهاز كمبيوتر شخصي مع تبادل المعلومات بين الأنظمة الآلية تبسيط وتوجيه ومراقبة اللعبة.

توصل أجهزة اللعب غالبا الى شاشة جهاز التلفزيون كما يمكن للاعب أيضا من استخدام عصى القيادة او المقود الرشاش النظري أو الليزري ومن أمثلة هذه الأجهزة نجد Xbox وهو الجهاز التابع لشركة ميكروسوفت وله عدة أنواع ونماذج، كما نجد أجهزة شركة سوني مثل بلاي ستيشن 1 و2 و3 وجهاز اس Ps 2 , وأجهزة شركة نيتاندو والتي تعرف باسم Game Cube. (سعاد وهناء، بن مرزوق نوار، 2016، ص26).

5 -أجهزة قاعات الألعاب الالكترونية العمومية :

هذا النوع من الأجهزة متعدد وكثير الانتشار وكل جهاز مشدود إلى أدوات وأجهزة تحكم أخرى متنوعة، الجهاز الرئيسي المركب أساس من صندوق لجمع القطع النقدية، شاشة لإخراج الصور، جهاز تحكم مكون من لوحة القيادة التي بدورها تتكون من أزرار مختلفة في مبادئ عملها ووظيفتها.

وتنقسم الى نوعين أساسين من اجهزة اللعب الالكترونية في هذه القاعات

- **أجهزة أحادية اللعب:** والتي تسمح ببرمجة لعبة واحدة فقط تعمل على أساسها أجهزة التحكم والقيادة كما يمكن لشخص واحد أوعدة أشخاص المشاركة في اللعب.
- **أجهزة متعددة اللعب:** التي ظهرت في بداية الثمانيات 1980 بفضل التبسيط الذي أدى إلى اختراع نظام Gamme الذي يسمح بتغيير اللعبة من الداخل من حيث المكان والزمان وطريقة اللعب. (ميرة بلقاسم، 2019، ص59).

نستنتج أن لألعاب الالكترونية 5 مجالات مختلفة :

1 -**الالعاب الالكترونية على الهواتف المحمولة :** يعد سوق ا لألعاب الالكترونية على الهواتف المحمولة بوضوح السوق المستقبلي إلى مختلف الاستثمارات التي قام بها الكبار الناشرين والتطورات التكنولوجية والاتصالية للهاتف.

2 -**الألعاب الالكترونية على جهاز الكمبيوتر:** هي عبارة عن برنامج مع معلوماتي الذي تم وضعه على جهاز كمبيوتر شخصي لتبادل معلومات بين انظمة الالية ومن بين هذه الإمكانية هي لوحة ثنائية للكتابة والفأرة.

3 -**الألعاب الالكترونية على الشبكة الانترنت:** في هذا المجال الالعاب الالكترونية على شبكة الانترنت إن محاولات ناشرين ليست كبيرة جدا و السبب ان الانترنت ليست مهمة ونشاطات الغير مثمرة ثم التخلي عنها.

4 -**الألعاب الالكترونية على عارضات التحكم:** هي جهاز حاسب الكتروني متخصص في تنفيذ وظائف محدد له وهو جهاز ذو كفاءة بالغة الجودة ويتكون من معالج Processeur مثل المعالجات التي توجد بالحسابات الشخصية التي يستخدمها.

5 -**أجهزة قاعات الألعاب الالكترونية العمومية:** هذا النوع من أجهزة متعددة وكثيرة من الانتشار وكل جهاز لديه أجهزة تحكم متنوعة هناك نوعين أساسين:

أ- أجهزة أحادية اللعب : التي تسمح ببرمجة لعبة واحدة فقط

ب- أجهزة متعددة اللعب: ظهرت في بداية 80 بفضل التنشيط الذي أدى إلى اختراع نظام Gamma الذي يسمح بتغيير اللعبة.

خامسا : أنواع الألعاب الالكترونية :

تعدد أنواع الألعاب الإلكترونية بين الفردية ومنها الجماعية وصنفت كالأتي:

1 -ألعاب المحاكاة: هي إعادة إنتاج لصور نشاطات واقعية ، فقواعد هذه النشاطات يتم الاحتفاظ بهذه وتستوي هذه الألعاب إما من الواقع أو من تصور الواقع.

2 -**ألعاب الاستراتيجية:** حيث تقسم الألعاب الاستراتيجية "التفكير" على أربع أنواع وهي:

- **ألعاب المغامرة والتفكير:** تعتمد على حل الغموض المحيط باللغ ز الرئيسي و يعد الاستنتاج والملاحظة شرطان أساسيات لنجاح اللاعب
- **الألعاب الاستراتيجية:** وهي قريبةمن التقمص وتمثيل الميكا ريزمات لبناء مدينة وبقائها وتتطلب التفكير والقدرة على تسيير واستثمار الموارد التي توضع تحت تصرف اللاعب.

3 -**الألعاب العسكرية:** يقوم اللاعب ببناء مباني عسكرية وتشكيل فرق لغز وأراضي منافسة

4 -**الألعاب التقليدية:** والمقصود بها ألعاب الورق وتكوين الأشكال وهي الأكثر الشهرة.

5 - **ألعاب الحركة:** ترتكز هذه الألعاب على التحكم في الحركة، وتتميز بتزايد السرعة والمهارة، وتتوالى المستويات لتصبح أكثر صعوبة مما تتطلب انتباها وردة فعل سريعة: كما تقتضي سرعة في التجاوب أمام الصعوبات . (رندة محمد سيد أحمد ، 2020، ص902).

6 -**ألعاب الألغاز:** تعتمد على الذكاء بصفة عامة، وتعمل على تحقيق هدف معين من خلال إثارة الذهن حيث ألعاب الألغاز تعتمد على التفكير في حل الألغاز، أو المشاركة في مسابقات علمية.

7 -**ألعاب المغامرات:** مثل الالعاب الخيالية التي تعتمد على المغامرة والحركة ويقودها بطل للوصول الى أهداف معينة، وتتضمن الألعاب عامل الخوف والمغامرة والتحدي.

8 -**ألعاب الرياضية:** يمارس اللاعب خلالها مباراة رياضية أو سباق دراجات وموتو سيكلات.

9 -ألعاب الحربية: يرتكز هذا النوع على القتال وتبادل إطلاق النار، أو المصارعة (نعيم محمد ناجي السيد، 2021، ص1164).

نستنتج أن أنواع الألعاب الالكترونية تتمثل في ألعاب المحاكاة وألعاب الإستراتيجية وألعاب المغامرة والتفكير و الألعاب العسكرية وألعاب التقليدية وألعاب الحركة والألغاز ومغامرات ورياضية هدفها هو التسلية والمتعة وتلبية الحاجة.

سادسا : ايجابيات الألعاب الالكترونية :

- تنمية القدرات العقلية للأفراد.
- إثارة الفكر بمتابعة الألعاب وحل الألغاز.
- يعزز ثقة المراهق في التكنولوجيا الحديثة ولها، دور هام في إشباع رغباتهم وتحقيق حاجاتهم.
- الابتعاد عن الانحرافات والضلالات الفكرية لانشغال تفكير المراهق بالألعاب.
- تنمية الابداع والابتكار في إيجاد ألعاب حاسوبية وتصميمها وتبادلها مع الأقران.
- اثارة روح التنافس لتحقيق الفوز على الأقران في منافسات الألعاب الإكترونية.
- اعتياد المراهق الهدوء والسكينة عند ممارسة الألعاب الالكترونية وتجنب الصراخ والفوضى.
- وثوق المراهق بنزاهة التحكيم وتقبل الضر أو الهزيمة.
- اعتياد الإصرار على الفوز وتحقيق الذات من خلال المحاولة والخطأ. (وبرى أحمد رامي، 2019، ص13،14).

سابعا : سلبيات الألعاب الالكترونية :

- تزرع هذه الألعاب في نفس الطفل حب العنف لان معظم هذه الألعاب أصبحت تعتمد على فنون القتال.

- قد يتعلق الطفل بالجهاز المستخدم ويمكن باللعب لفترة طويلة يوميا مما يجعله منعزلا عن محيطة وكذلك التوحد أصبح من أهم الأمراض التي يصاب بها الطفل.
- الجلوس لساعات طويلة اللعب امام هذه الالعاب بالت أكيد سيؤثر على قدرة الشخص على النظر فقد يضعف بصره جراء اللعب باستمرار وقربه من الشاشة التي يستخدمها.
- ازدياد السلوك العنيف وارتفاع الاعتداءات الخطيرة.
- بالنسبة للبالغين تؤثر سلبا على حياتهم ، تضييع الكثير من الوقت ، إهمال دراسة (ميساء بكوش، نهاد بن نخلة، 2022، ص60).

من هنا نستنتج أن ايجابيات الألعاب الالكترونية تشمل تنمية المهارات العقلية والاجتماعية وتعزيز التركيز واتخاذ القرارات السريعة وتنمي الإبداع والابتكار وإثارة روح التنافس ومن ابرز سلبياتها احتمالية الإدمان وتأثيرها على الصحة الجسدية والاجتماعية حتى على السلوك.

ثامنا : واقع الألعاب الالكترونية في الجزائر :

- مما لا شك فيه أن التطور الهائل للتكنولوجيا جعل التصوير الغرافيكي أكثر حقيقة واقعية في إطار ما يسمى الألعاب الكترونية. وقد تطورت تلك الألعاب وارتكزت وتمحورت على التكنولوجيا الحديثة التي قدمت لنا قسوة مؤلمة. وللأسف فان الأطفال هم الأكثر عرضة لتلك الالعاب وأكثرهم استهلاكي للالكترونيات . (بريك قريب، وسيلة جديلي، 2021، ص34).

- إن أغلب الدراسات التي تناولت واقع الألعاب الالكترونية في الجزائر ، قد دلت على التأثير البالغ والمخيف على التلاميذ وما هو موجود حقيقية في الواقع الحقيقي فعند المقارنة مثلا بين الألعاب الرياضية وبين الألعاب الالكترونية نلاحظ أن الألعاب الرياضية المعروفة ككرة قدم وألعاب القوى الأخرى وغيرها لم تلق قبولا لدى أطفال وشباب عصر الألعاب ا لإلكترونية نتيجة لانشغالهم طول الوقت بالألعاب الالكترونية

فليس للطفل أو الشباب فرصة ووقت لممارسة الألعاب الرياضية الجمسمية، كذلك يلاحظ أن اللاعب الألعاب الرياضية يكون جسمه قويا وذو صحة عالية ولا يتعرض لكثير من الأمراض الجسمية ويخالط الناس ولا يعاني من العزلة والانطواء بينما لاعب الألعاب الالكترونية فانه عرضة للإصابة بالأم الظهر والأصابع أو الانحناء الظهر والصرع والعزلة الاجتماعية والانطواء.

- وفي دراسة أخرى أيضا ظهرت مؤخرا وأشارت إلى أن إبقاء الأطفال مدة طويلة للممارسة الألعاب الالكترونية يجعل على تعبير وظائف بعض خلايا بعد استعانة الباحثين بأجهزة أشعة الرنين المغناطيسي لمراقبة نشاط المخ أثناء لعب الأطفال وتستمر هذه التغيرات لمدة أسبوع بعد ممارسة اللعبة. (سيدي علي فيصل، 2022، ص52).

- وفي دراسة أخرى أشارت أيضا إلى تزايد معدلات البدانة والسمنة بين لاعبي الألعاب الالكترونية في مختلف دول العالم لاسيما في اليابان كدولة م تطورة جدا في التكنولوجيا بحيث ارتفعت البدانة بين الأطفال بنسبة 77 % خلال العشرين السنة الماضية وازدادت حالات الإدمان الالكتروني كمظهر من مظاهر البدانة ، لذا تحتاج إلى تكثيف الجهود للقضاء على تأثيرات التكنولوجيا خاصة السلبية منها ، مع أن الإنسان يتحمل تبعات الإخطار والأمراض التي تصاب بها نتيجة تعامله مع هذه الأجهزة ونذكر أهمها :

- يعاني كثير من الأطفال والشباب أثناء وبعد ممارسة الألعاب الالكترونية من آلام في الرقبة والظهر إلى جانب الومضات الضوئية المنبعثة من شاشة الكمبيوتر أو الهاتف الذكي وخاصة في الليل فتؤثر عن العين واحمرارها وضعف البصر أو إجهاد عضلات العين وجفافها وفي أحيان أخرى قد يسبب نوبات من الصرع لدى الأطفال واحتمال إصابة بمرض ارتعاش الأصابع نتيجة الحركة السريعة.

- جعل الطفل ضعيف النطق باللغة خاصة وهو في هذه السن فهو يحتاج إلى تنمية لغته وأسلوبه للتواصل مع أفراد محيطه.

- - حدوث الكسل والخمول والعزلة الاجتماعية لدى الأطفال بالإضافة إلى التوتر الاجتماعي وفقدان المقدرة على التفكير الحر وانحسار العزيمة والإرادة لدى الفرد. (سيدي علي فيصل، 2022، ص54،53).

- نستنتج ان التطور التكنولوجي جعل التصوير الغرافيكي أكثر حقيقة واقعية وان اغلب الدراسات التي تناولت واقع الألعاب الالكترونية في الجزائر التي دلت على التأثيرات البالغ والمخيف على التلاميذ وأيضا أشارت في دراسة أخرى إلى تزايد معدل البدانة والسمنة بين لاعبي الألعاب الالكترونية .

خلاصة الفصل

ما يمكن استخلاصه من هذا الفصل هو أن الألعاب الالكترونية تستحوذ على حياة الشباب بطريقة مذهلة وسريعة بحيث تجعل الفرد يعيش في الواقع الافتراضي بعيد عن بيئته الاجتماعية، في حين أن هذه الألعاب لا تؤثر على مستخدميها فقط بل تمتد أثارها الى السياق الاجتماعي من تأثير على الصحة والتأثير النفسي السلوكي وحتى التأثير في المجال الأخلاقي وتمتد إلى التأثير الاقتصادي والمادي.

الفصل الثالث : لعبة "فري فاير"

تمهيـــــد

أولا: تعريف لعبة "فري فاير"

ثانيا: نبذة تاريخية عن لعبة "فري فاير"

ثالثا: طريقة اللعبة

رابعا: خصائص ومميزات لعبة "فري فاير"

خامسا: تأثير لعبة فري فاير على سلوم الأطفال وعلى النوم

سادسا: الفرق بين لعبة "فري فاير " و"فري فاير ماكس"

سابعا: إيجابيات وفوائد وسلبيات لعبة "فري فاير"

ثامنا: مخاطر وأضرار لعبة "فري فاير"

خلاصة الفصل

تمهيـــــــــــد:

أعظم منجزات الثورة التكنولوجية في عالم الاتصال الجماعي هي ألعاب الفيديو وعلى وجه الخصوص لعبة "فري فاير" مما دفعنا إلى فهم تأثيرات هذه اللعبة وأبعادها الاجتماعية على مستوى العلاقات الاجتماعية والتي غيرت نمط العلاقات الاجتماعية.

أولا : لعبة فري فاير :

1 -تعريفها : غارين فري فاير وتعرف باختصار "فري فاير" هي لعبة باتل رويال هي تطوير 111 دوتس ستوديو ونشر شركة غارين وتم إصدارها في 4 ديسمبر 2017.

وتعرف أيضا:

غارين "فري فاير" بالعربية "النار المجانية" هي لعبة باتل رويال من تطوير 111 دوتس ستوديو ونشر شركة غارين وتم إصدارها في 4 ديسمبر 2017 أصبحت اللعبة ا لأكثر تحميلا للجوال لعام 2019.

نظرا لشعبيتها حصلت اللعبة على جائز ة أفضل لعبة شعبية في تصويت من متجر جوجل بلاي في عام 2019 اعتبارا من نوفمبر 2019 حققت "فري فاير" أكثر من مليار دولار في جميع أنحاء العالم.(بلقيس مراد، حنان غمري، 2021، ص23).

- نستنتج أن لعبة "فري فاير" هي لعبة باتل رويال من تطوير دوتس ستوديو وأصبحت اللعبة الأكثر تحميلا للجوال.

ثانيا : نبذة تاريخية:

أصبحت اللعبة ا لأكثر تحميلا للجوال لعام 2019 نظرا لشعبيها حصلت اللعبة على جائزة أفضل لعبة شعبية في تصويت من متجر جوجل بلاي في عام 2019، اعتبارا من نوفمبر من نفس العام، حققت "فري فاير" أكثر من مليار دولارا في جميع أنحاء العالم. (رشيدة بودية، 2020، ص31).

- اللعبة تحتوي على خمسين لاعب ينزلون متفرقين في خريطة اللعبة بحثا عن الموارد والأسلحة لقتل الأعداء الذين يعترضونهم وللبقاء كأثر شخص حي في الجزيرة.

- في فبراير 2019 بلغت "فري فاير" أكثر من 500 مليون تحميل في أجهزة أندرويد لتصبح احد أكثر الألعاب الاندرويد تحميلا في سنة 2019.

- نستنتج أن لعبة "فري فاير" نظرا لشعبيتها حصلت اللعبة على جائزة أفضل لعبة شعبية في التصويت من متجر جوجل بلاي حيث أصبحت الأكثر الألعاب الاندرويد تحميلا.

ثالثا : طريقة اللعب:

اللعبة هي لعبة باتل رويال من منظور الشخص الثالث وعند الدخول إلى اللعبة يجد اللاعب عدة أطوار وهي:

- **الطور الكلاسيكي (classique) وطور التصنيف (Ranked):** يعد اختيار أحد الطورين وتحديد الوضع الذي يريد أن يلعب به اللاعب (وحيدا، مجموعة، ثنائي) يجد اللاعب نفسه في طائرة مع خمسين لاعب ثم ينزل من الطائرة وعليه البحث عن الأسلحة والموارد ويتعرض أثناء ذلك خصوم عليه قتلهم لضمان البقاء على قيد الحياة وكما يحاول الذهاب لدائرة الحماية للاحتماء من المنطقة الخطرة وفي النهاية يتواجه اللاعب مع آخر شخص معه في الخريطة بيرمودا أو كالاهاري) وأخر شخص أو ثنائي أو مجموعة تبقى تكون الفائزة على الأقل واحد من الفريق.

- **كلاش سكواد (Clachskquad):** بعد اختيار هذا المود يتم تحويل اللاعب مباشرة الى حلبة قتال مصغرة بين فريقين من أربع لاعبين و يتم القتال من سبع جولات والرابح من يفوز أولا بأربع جولات وهو يتكون من طورين: كلاش سكواد وكلاش سكواد المصنف الذي أضيف حديثا في 2020.

- **ساعة الزحمة: (Rush hour) :** بعد اختيار هذا المود، ينتقل اللاعب إلى طائرة برفقة 22 لاعب، بعد النزول من الطائرة في منطقة صغيرة من الخريطة مكتظة، يبدأ القتال مع الابتعاد عن منطقة الخطر والأخير يكون الفائز. (رشيدة بودية، 2020، ص32).

- نستنتج أنها لعبة باتل رويال من منظور الشخص الثالث ، حيث مر اللاعب بعدة أطوار وهي الطور الكلاسيكي والتطور التصنيف، وكلاش اسكواد بالإضافة إلى ساعة الزحمة.

رابعا: خصائص ومميزات لعبة فري فاير:

تتصف لعبة "فري فاير" بالكثير المميزات حيث أنها من الألعاب التي تعتمد على القتال البحث عن الحياة والنجاة من الموت، بالإضافة الى ذلك يمكن استخدام هذه اللعبة في أنظمة متنوعة للتشغيل حيث يمكن تحميلها على الحاسوب وعلى الهواتف اندرويد وهواتف الأبل والاجهزة اللوحية مما يتيح للمستخدمين إمكانية الاختيار بين الأجهزة الكثيرة دون

التقيد بجهاز واحد خلال اللعب كما تقوم على تقنية الفيديو وتصوير مشاهد القتال عن قرب مع استعمال وسائل قتالية متنوعة قصد بقاء صامدا حيا وسط مجموعة من اللاعبين آخرين ويسمى أخر من نجا من هذه المعركة والفائز بتحدياتها.

- زيادة على ذلك فان لعبة "فري فاير" تتميز بجرافيك مميز ومساحة صغيرة ومقارنة مع الكثير من الألعاب مثل Bobger على سبيل المثال ولا يمكن غفال الجانب الآخر وهو أن هذه اللعبة تشتمل على خريطة شاسعة تعطي اللاعبين الحرية الكبيرة في التنقل مع إمكانية استعمال الصوت والكثير من المؤثرات ا لأخرى، أما هي ناحية الحجم فهي لا تأخذ مساحة كبيرة مقارنة مع الألعاب الأخرى التابعة لهذا النوع رويال والتي يمكن أن يصل حجمها إلى 1 جيجا بات، كما تتوفر على بيانات متعددة في اللعب تسمح للاعبين في الاستمتاع أكثر وفق إستراتيجية خاصة في اللعب ، نهيك عن عدد اللاعبين القليل الذي لا يتعدى حدود خمسين لاعب عكس لعبة Bobger الذي يمكن أن يتجاوز عدد اللاعبين المتزامنين فيها مليون لاعب (بلقيس مراد، حنان غمري، 2021، ص24).
- نستنتج ان لعبة "فري فاير" تتصف بالكثير من المميزات حيث أنها من الألعاب التي تعتمد على القتال البحث عن الحياة والنجاة من الموت وتقوم على تقنية الفيديو وتصوير مشاهد القتال بالإضافة إلى أنها تتميز بجرافيك مميز ومساحة صغيرة مقارنة مع الكثير من الألعاب.

خامسا: تأثير لعبة فري فاير على سلوك الأطفال:

تم إجراء دراسة على مجموعة من الأطفال الذين تتراوح أعمارهم مابين 8 الى 17 عاما لمدة ثلاث سنوات، وأشارت نتائج هذه الدراسة إلى أن الألعاب الالكترونية العنيفة بشكل عام وطبعا من ضمنها لعبة "فري فاير" الالكترونية بشكل قاطع تحفز على السلوك العدواني لدى الأطفال نظرا لكثرة مشاهدة الطفل لمشاهدة العنف. وحسب ما ورد في بحث العلمي قام به أخصائي الألعاب الالكترونية بشكل عام العاب الفيديو بجامعة ولاية أيوا، الدكتور دوغلاس جنتيلي (douglas A.gentile).

- إن الألعاب الالكترونية تؤثر على جميع الأشخاص سواء أكانوا أصحاب سلوك عدواني في طبيعتهم أم لا كما أنها تؤثر على الإناث أيضا وليس فقط على الذكور.
- **تأثير لعبة "فري فاير" الالكترونية على النوم:** تشير الدراسات الحديثة إلى أن الألعاب الالكترونية قد تؤدي إلى جعل الجسم في حالة توتر مما يزيد من ضغط الدم وعدد نبضات القلب إن الألعاب الالكترونية حتى ان لم تكن العاب عنيفة او العاب حركة تؤدي الى زيادة مستوى التحفيز البصري والمعرفي مما يضع الدماغ والجسم في حالة التوتر هذه وبالتالي حصول مشاكل في النوم.
- من الجدير بالذكر إن نوم الطفل لمدة 8 الى 10 ساعات لا يعني عدم معاناته من اضطرابات النوم حيث قد يؤدي لعب الألعاب الالكترونية إلى التأثير على المناطق البدائية في الدماغ وإرسال إشارات تجعل جسم الطفل في حالة تأهب حتى أثناء نومه. (تيكنو برو Technopro، 2021/08/01، س، 19:32).
- نستنتج أن لعبة "فري فاير" لها تأثير على سلوك الأطفال بأنها تحفز على السلوك العدواني بشكل قاطع نظرة لكثرة مشاهدة الطفل لمشاهد الفيديو بالإضافة أيضا لعبة "فري فاير" لها تأثير على النوع حيث تؤدي إلى جعل الجسم في حالة توتر وتؤدي إلى زيادة مستوى التحفيز وبالتالي حصول مشاكل في النوم.

سادسا : الفرق بين لعبة "فري فاير" و"فري فاير ماكس":

فري فايرماكس (Free Fire Max) هو إصدار ومحسن من لعبة "فري فايـــــــر" (Free Fire) الأصلية، وهما على الأساس نفس اللعبة لكن هناك الاختلافات الرئيسية بينهما وقد تشمل هذه الاختلافات.

1 -**رسومات محسنة:** "فري فاير ماكس " يقدم رسومات أكثر تفصيلا وواقعية من الإصدار الأصلي "لفري فاير " يشمل ذلك موديلات الشخصيات والبئات والتأثيرات البصرية التي تجعل تجربة اللعب أكثر جاذبية.

2 -**جودة الصوت المحسسة:** تم تحسين جودة الصوت في "فري فاير ماكس" لتوفير تجربة صوتية أفضل وأكثر واقعية أثناء اللعب.

3 -أداء محسن: يتميز "فري فاير ماكس " بـأداء أفضل على ا لأجهزة ذات المواصفات العالية، مما يسمح بتجربة لعب أكثر سلاسة وسرعة.

4- دعم أجهزة عالية الأداء: بينما يمكن "لفري فاير" أن يعمل على مجموعة متنوعة من الأجهزة، يهدف "فري فاير ماكس" إلى دعم الأجهزة ذات المواصفات العالية والقدرة على تشغيل رسومات أفضل.

5 -تجربة أكثر واقعية: بفضل التحسينات في الرسومات والصوت، يمكن "لفري فاير ماكس" أن يقدم تجربة لعب أكثر واقعية وتفصيلية بالمقارنة مع "فري فاير".

6 -مميزات إضافية: قد تتضمن "فري فاير ماكس" مميزات إضافية مثل تخفيضات أكثر للشخصيات والأسلحة أو وضع لعب إضافي يمكن أن يكون مختلفا عن الإصدار الأصلي.

- من المهم أن نلاحظ أن الفارق ا لأساسي بينهما هو في التحسينات التقنية والجودة البصرية والصوتية التي يقدمها "فري فاير ماكس" وهو موجه للذين يرغبون في تجربة لعب أكثر تطورا وواقعية على أجهزة ذات مواصفات عالية . (موقع تحميلك، 2023/08/07، س، 19:15).

- نستنتج أن هناك فرق بين لعبة "فري فاير" و"فري فاير ماكس" وهما على أساس نفس اللعبة ولكن هناك بعض الاختلافات الرئيسية من بينها رسومات محسنة وجودة الصوت المحسسة وأداء محسن بالإضافة إلى دعم أجهزة عالية الأداء وكذلك تجربة أكثر واقعية ومميزات الإضافية.

سابعا : ايجابيات وفوائد وسلبيات لعبة "فري فاير ":

1 -ايجابيات وفوائد لعبة فري فاير:

ايجابيات وفوائد لعبة "فري فاير" التي سنتحدث عنها لا تقتصر فقط على لعبة "فري فاير" وإنما تشمل أيضا أغلب ألعاب الفيديو ا لألعاب الالكترونية عموما غير أننا نختص بالذكر هنا ايجابيات لعبة "فري فاير" كونها من بين أكثر ألعاب الباتل روايال شهرة واهتماما في المنطقة العربية وهي بشكل مختصر كمايلي:

- تساهم لعبة "فري فاير" والقائمة على مبدأ الباتل روايال في تنشيط ذهن اللاعب وتدريب ه على التركيز خاصة وأن نمط اللعب أساسا يبني على القتال من اجل البقاء على قيد الحياة ما يجعل اللاعب أكثر تركيز وفطنة وحذرا من ضربات العدو.
- تحسين التركيز من خلال الرؤية حيث يعتمد اللاعب في لعبة "فري فاير" على بصره لإيجاد العدو بهدف القضاء عليه أو تجنب ضرباته ومالا يتوفر بسهولة نظرا لاختباء العناصر المقاتلة (اللاعبون) في أماكن غير مكشوفة كالبنايات والأشجار والتلال وبذلك فان اللعب هنا يوفر تجربة لتحسين الرؤية والتدرب على التقاط التفاصيل الدقيقة، حيث اكتشف باحثون من جامعة روشيستر، أن الأفراد الذين قضوا 30 ساعة بالتدريب على العاب الحركة لمدة شهر (خلال تجربة بحثية) تمكنوا من رصد أهداف على شاشة ممتلئة بأجزاء فوضوية بنسبة 80% من الوقت المحدد لذلك فيما لم يرصد "غير اللاعبين" سوى 30% فقط من الأهداف خلال الوقت المحدد ، ليس هذا فحسب إذ تعمل شركة الستا يت الأمريكية المتخصصة في مجال التامين على تجربة العاب الفيديو للسائقين المسنين حيث وجدت أنها تعزز المهارات البصرية الهامة للقيادة الآمنة.
- تقوية الدماغ من خلال إكسابه مهارات التدقيق والتركيز وتقليل الأخطاء خاصة وان لعبة "فري فاير" تقوم على الرصد والحذر والتدقيق في تحركات الخصم إذ قام باحثون من جامعة ايو ا بدراسة على عدد من الجراحين بالمنظار خاصة إلى أن بعض الجراحين الخاضعين للتجربة كانوا أسرع من غيرهم بنسبة تصل 27% مع ارتكابهم لأخطاء اقل من غيرهم بنسبة 37% وهم ممن كانوا يلعبون العاب الفيديو لمدة تصل 3 ساعات أو أكثر في الأسبوع. (مستقبل المعرفة، س 19:34).
- لعب "فري فاير" في تقليل الضغط والشعور بالغضب لدى الأفراد حيث يعمد اللاعب إلى إفراغ شحنة القلق والتوتر في اللعبة بدل الاحتفاظ بها وعدم الترويح عن نفسه مما قد يسبب مشاكل نفسية أو ردود فعل سلبية، وبشكل عام فان العاب الواقع الافتراضي تجذب الانتباه بشكل غير اعتيادي ولا تترك للشخص اهتماما بمعالجة الهموم والالام التي تؤثر

سلبا على النفسية لكننا نتحدث ضمن هذه الايجابيات والفوائد للعبة "فري فاير " في النطاق الطبيعي والمعقول ودون لإكثار ومجاوزة المعدل حد الإدمان.

2 -سلبيات وعيوب هذه اللعبة تتجلى في:

بسبب حجمها الصغير فان خريطتها تكون صغيرة أيضا لهذا لا توجد أنشطة للقناصين فيها لهذا من يجبذ أن يلعب مع القناصين فهذه اللعبة لن تلبي رغبته ولن تناسبه.

- في بعض الأحيان تتأخر هذه اللعبة عند فتحها بسبب التقلبات الصافية والتي تعتبر من احد العيوب الهامة للعبة.

- بسبب صغر حجم لعبة "فري فاير" فان دقتها تكون ضعيفة لهذا لا يمكن للاعب ان يرى العدو وبوضوح في المدى القصير.

- تعمل اللعبة على تشتيت عقول الطلاب وخاصة في أوقات الدراسة (المرسال duaa mohe، 2022/01/09، سا 2:53).

- نستنتج أن لعبة "فري فاير " ايجابيات حيث تساعد في تنشيط ذهن اللاعب وتدريبه وتحسين التركيز من خلال الرؤية وتقوية الدماغ ولكنها لا تخلو من سلبيات بسب حجمها الصغير وبسبب التقلبات الصافية وصغر الحجم و أيضا تعمل على تشتيت عقول الطلاب وخاصة في أوقات الدراسة

ثامنا : مخاطر وأضرار لعبة "فري فاير"

في الحديث عن خطر م ن أخطار لعبة "فري فاير" نتحدث أساسا عن أخطار غير مباشرة وغير مادية، حيث لا يعقل أن يتعرض لاعبوا "فري فاير" إلى خطر مباشر لكن تبع اتها ونتائجها النفسية والصحية هي التي يمكن أن تمثل خطرا.

- واهم تلك الأخطار للعبة "فري فاير" هو الإدمان لان الإكثار من اللعب يؤدي إلى اعتياد النفس على اللجوء إلى تلك اللعبة في اغلب الأوقات مما يجعل المدمن على لعبة "فري فاير" (خاصة الطلبة) يهرب من واقعه ويعتاد العيش في واقع يقوم على القتال والصراع من اجل البقاء، وينمي في الطالب روح العداء والانتقام تدريجيا وهو ما يحذر منه علماء النفس بالخصوص الإدمان على العاب الفيديو القائمة على القتال.

- من جانب آخر فان اللعبة أخطار صحية حيث أن الإكثار من استخدام الحواسيب والهواتف النقالة يلحق الضرر والإجهاد بالعين.

- كما يؤدي طول مدة الجلوس على المكتب أثناء اللعب إلى أضرار بالعمود الفقري وتسريب في آلام الظهر كما يمثل سبب رئيسيا في الإرهاق واللعب ما يجعل المدمن هذه اللعبة دائم التشكي من الإرهاق وضعف النشاط البدني والشعور بالحاجة إلى النوم من كثرة اللعب.

- يمكن لطلبة الذي يدمنون اللعب أن يتوتروا بسهولة أو يواجهوا مشكلات القلق في أماكن عامة بسبب قلة التفاعل الاجتماعي

- وقد جعلت هذه اللعبة الكثير من الطلبة بالانعزال لوقت طويل بغرفهم بشكل ملحوظ مما جعلهم منعزلون عن أسرتهم و أحبتهم وعدم الخروج مع الأصدقاء وممارسة الحياة بشكل طبيعي وسليم

- والإدمان على لعب لعبة "فري فاير" يتسبب حتما في كثرة الإنفاق المادي وإضافة الوقت وإهمال الواجبات والالتزامات الخاصة. (بلقيس مراد، حنان غمري، 2021، ص25،26)

- نستنتج أن للعبة "فري فاير" لها مخاطر وأضرار واهم تلك المخاطر هو الإدمان من جانب آخر لديها أخطار صحية يلحق الضرر و الإجهاد بالعين وقد تؤدي أيضا كثرة الجلوس إلى أضرار بالعمود الفقري وضعف النشاط البدني.

خلاصة الفصل:

ما يمكن استخلاصه من هذا الفصل أن لعبة "فري فاير" تعد واحدة من أفضل العاب ساحة المعركة المتاحة حيث تتعامل اللاعبون بصفة فردية أو مع فريق ويحاولون الفوز عن طريق الموت على أن يمضي لاعبي "فري فاير " وقتهم في اختيار أفضل ا لأسلحة التي يستخدمونها في المعارك هذه ا لأسلحة تكون جزء لا يتجز أ من تجربة اللاعب في "فري فاير" ومن شأنها زيادة فرصهم في الفوز.

الجانب الميداني :

الفصل الرابع: الإجراءات المنهجية للدراسة

تمهيـــد

أولا: مجال الدراسة

ثانيا: منهج الدراسة

ثالثا: أداة الدراسة

رابعا: مجتمع الدراسة واختيار العينة

تمهيـــــــــد:

يعتبر الإطار المنهجي والميداني الركيزة والدعامة الأساسية التي يعتمد عليها البحث العلمي في تحديد المنهج المتبع في الدراسة وتحليل بياناتها بغية التوصل إلى نتائج علمية تحضى بالصدق والموضوعية ، وتساعد الباحث في دعم موضوعه بالمعلومات والبيانات خصوصا وهو يعد حلقة وصل بين الجانبين النظري والميداني ، ومن خلاله يوضح لنا الإجراءات المنهجية المتبعة في الدراسة الراهنة والمتمثلة في عناصر متفق عليها وهي مجالات الدراسة بمستوياتها الثلاثة (مكاني، زمني، العينة، المنهج المتبع، و أدوات جمع البيانات) بالإضافة إلى بعض العناصر التي تترك للباحث الحرية في توظيفها وفق ما يراها ملائما ويخدم الفصل والموضوع معا، مع التركيز على كيفية توظيفها واستخدامها في الدراسة.

أولا : مجال الدراسة

تعتبر مجالات الدراسة فضاءا واسعا حيث تضم المجال المكاني والزماني الذي تمت فيه إجراءات الدراسة إضافة إلى المجال البشري أي عينة الدراسة.

أ - المجال المكاني:

أ جريت الدراسة الميدانية بجامعة الشاذلي بن جديد بولاية الطارف كلية العلوم الاجتماعية والإنسانية.

- قسم علم الاجتماع: وستحاول عرض بطاقة فنية عن ميدان الدراسة في الاتي:
- جامعة الشادلي بن جديد، هي جامعة بولاية الطارف تأسست عام 1992م، ويقع المقر الرئيسي للجامعة في بلدية الطارف عاصمة مقاطعة الطارف، الجامعة معترف بها

ب -المجال الزماني:

أ جريت هذه الدراسة منذ أن تمت الموافقة على الموضوع في ديسمبر 2023، حيث بدأنا بجمع المعلومات المتعلقة بهذا الموضوع واتبعنا كل الخطوات اللازمة لإنجاح وإتمام موضوع الدراسة، تمت هذه الدراسة عبر الخطوات وهي كالتالي:

حيث بدأنا بجولة استطلاعية، دامت يومين 28 فيفري إلى 1 مارس 2024، تم من خلالها التعرف على المؤسسة بهدف جمع المعلومات التي تخص مجتمع الدراسة ، كعدد الطلاب والمستويات.

أ ما بالنسبة للخطوة الثانية استغرقت أربعة أيام من 10 مارس إلى 14 مارس 2024 حيث قمنا بتوزيع الاستمارة على الطلاب وقمنا بشرح للطلاب الاستمارة ماذا تعني وكيف تتم ملاءها وما فائدة منها من البحث العلمي . أما بالنسبة للخطوة الثالثة قمنا بجمع استمارة دامت من 17 مارس إلى 18 مارس 2024 وقمنا بعدها بعملية تفريغ البيانات وتحليلها إلى غاية 15 أفريل.

جـ المجال البشري: بالنظر لطبيعة مجتمع الجامعة كلية علم الإجتماع الموزع على مستويات وعددهم 778 طالب.

ثانيا : منهج الدراسة:

على اعتبار موضوع بحثنا يهدف إلى التعرف على تأثير الألعاب الالكترونية على شباب المجتمع الجزائري "فري فاير نموذجا" فان المنهج المتبع هو المنهج الوصفي الذي يعرف على انه م جموعة من الإجراءات البحثية التي تتكامل لوصف الظاهرة أو الموضوع اعتمادا على جمع الحقائق والبيانات وتصنيفها ومعالجتها وتحليلها تحليلا كافيا ودقيقا ، لاستخلاص دلالتها والوصول إلى نتائج أو تعميمات عن الظاهرة أو موضوع محل البحث (المشهداني سعد سلمان، 2019، ص126).

ولقد قمنا باختيار المنهج الوصفي في هذه الدراسة لأنها توضح ظاهرة الألعاب الالكترونية كما تقوم بتفسير الأوجه الظاهرة في هذا الموضوع كما تهتم بوصف اثر الألعاب الالكترونية على الشباب الجزائري.

ثالثا : أداة الدراسة

يحتاج البحث الاجتماعي الى الاستعانة بالاستخدام الصحيح والأمثل لبعض أدوات جمع البيانات حتى يقف الباحث على النتائج الظاهرة وحقائقها بتقنيات منهجية لتداخل في البحث وهذا في يكون بحث موضوعيا لكن طبيعة التساؤلات والفرضيات التى تطرح على الباحث تفوض عليه اقتناء الأداة أو التقنية الملائمة.

- لقد اعتمدنا في دراستنا على ملاحظة مباشرة وهي محاولة منهجية يقوم بها البا حث ليكشف عن تفاصيل الظواهر قد طبقنا هذه الأداة بهدف تكوين فكرة واضحة عن الألعاب الالكترونية لعبة "فري فاير " التي تمارس داخل الجامعة شادلي بن جديد ، حيث يمكن مجموعة البحث من جمع العديد من الملاحظات التي تبدو بسيطة في ظاهرها، لكن دلائل كبيرة عن واقع التي تمارس الألعاب الالكترونية لعبة "فري فاير" لدى الطلاب.
- **وتعرف الملاحظة:** عبارة عن تفاعل وتبادل المعلومات بين شخصين أو أكثر احدهما الباحث، والأخر المستجيب أو المبحوث لجمع معلومات محددة حول موضوع معين ويلاحظ الباحث إثناءها ردود فعل المبحوث. (ربحي مصطفى عليان، 2000، ص112) .

❖ **الاستمـــــــارة**

لقد اعتمدنا على الاستمارة في دراستنا أداة أساسية وكان ذلك لطرح مجموعة من الأسئلة أعدت لهذا الغرض وقدمت لمجموعة من الطلاب لجامعة الشاذلي بن الجديد.

- **وتعرف الاستمارة:** بأنها تصميم فني لمجموعة من الأسئلة أو البنود حول موضوع معين تغطي جميع جوانب هذا الموضوع لتمكن الباحث من الحصول على البيانات اللازمة للبحث من خلال إجابة المفحوصين على الأسئلة أو البنود التي يتضمنها هذا التصميم. (محسن علي عطية، 2009، ص214) .

وقد شملت الاستمارة على 18 سؤال وزعت على محورين من اجل تغطية المتغيرات الموجودة في تساؤلات البحث وتمثلت هذه المحاور في:

المحور الأول: دوافع إقبال الشباب على استخدام الألعاب الالكترونية لعبة "فري فاير"

المحور الثاني: الآثار السلبية للعبة "فري فاير" على الشباب.

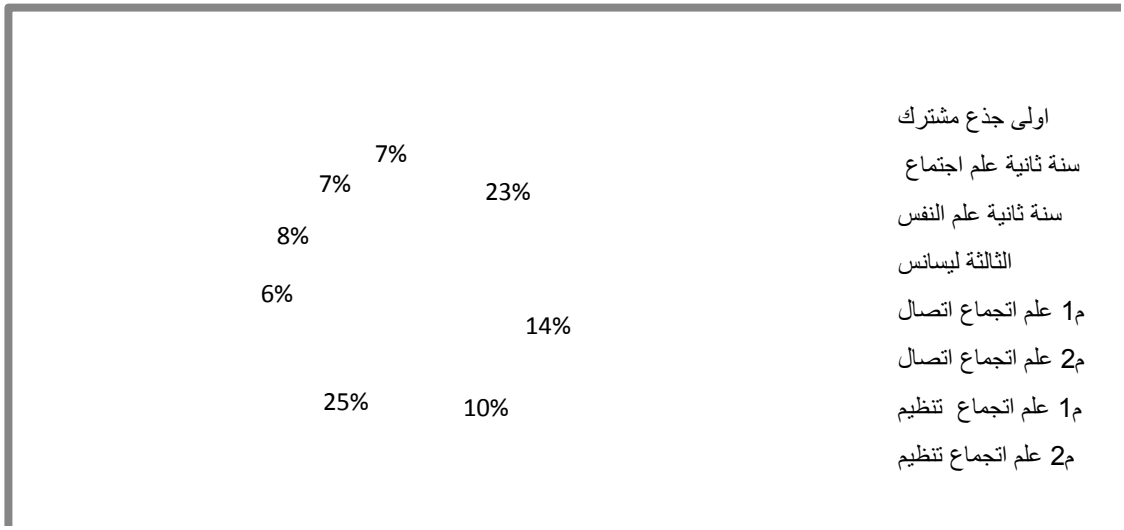
رابعا : اختيار عينة الدراسة:

أ - **مجتمع الدراسة:** يتمثل مجتمع الدراسة من طلبة كلية العلوم الإنسانية والاجتماعية قسم علم النفس وقسم علم الاجتماع بجميع مستويا تهم والذي كان عددهم موضح كما في الجدول التالي:

جدول رقم (01): يمثل أفراد المجتمع حسب كل مستوى :

		التكـــــــرار	النسب المئوية
أولى جذع مشترك		176	%22.62
سنة ثانية	علم اجتماع	112	%14.39
	علم النفس	74	%9.51
الثالثة ليسانس		193	%24.80
علم اجتماع اتصال	ماستر 1	50	%6.42
	ماستر 2	64	%8.22
علم اجتماع تنظيم	ماستر 1	51	%6.55
	ماستر 2	58	%7.45
المجموع		778	%100

شكل رقم 01 : يمثل أفراد المجتمع حسب كل مستوى



ب ـ عينة الدراسة:

العينة هي جزء من المجتمع التي يتم اختيارها وفق قواعد خاصة بحيث تكون العينة المسحوبة ممثلة قدر الإمكان لمجتمع الدراسة. (محمد عبد العال النعيمي واخرون ، 2015، ص 78).

لقد اعتمدنا على العينة الطبقية في دراستنا ه ذه حيث يفضل أحيانا استخدام العينات الطبقية حتى نتفادى عامل المصادقة في العينة العشوائية بحيث: تكون النسبة غير ملائمة لنوع من مفردات المجتمع ويقسم الباحث مجتمعه الأصلي إلى طبقات بناءا على خاصية معينة ثم يشق بطريقة أصلية من هده المجموعات الأصغر المتجانسة عددا محد دا مسبقا من المفردات وتمثل هده الطريقة أسلوبا امثل في الحصول على العينة الأكثر تمثيلا للمجتمع الأصلي لأن نسبة الاختيار من كل مجموعة يتناسب مع حجمها الحقيقي في المجتمع ا لأصلي. (محسن على عطية، 2009، ص 262).

لقد كانت مفردات العينة عبارة عن الطلاب في جامعة الشا ذلي بن جديد كلية العلوم الإنسانية والاجتماعية بجميع مستوياتهم ولقد تم اختيار نسبة 5% من أفراد مجتمع الدراسة حيث قدرت ب 44 طالب وطالبة وذلك كمايلي:

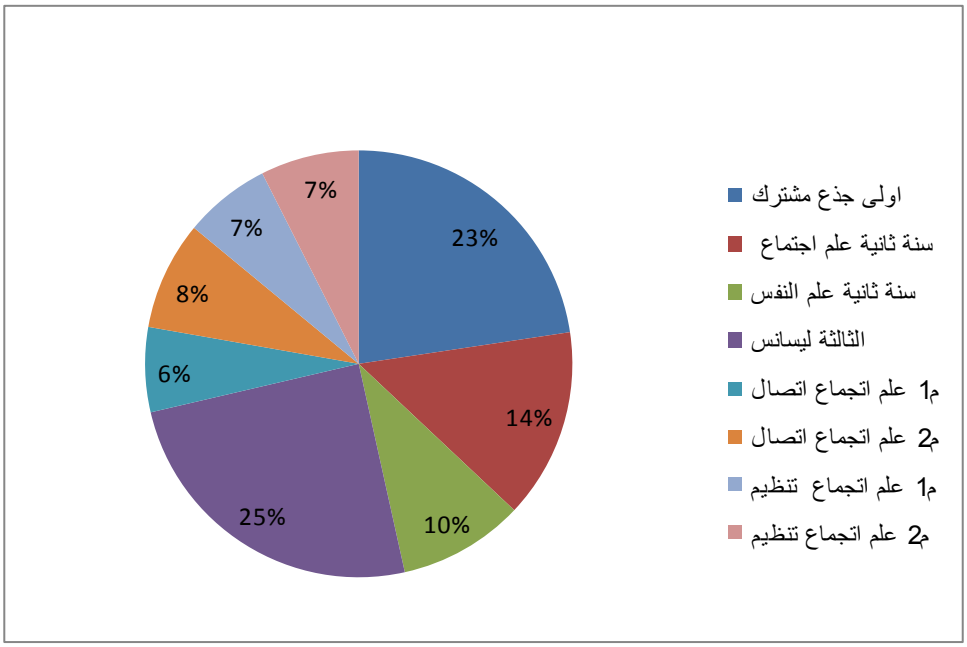
حجم العينة =

المجتمع الأصلي (N) X النسبة المختارة 5%
100

جدول رقم (02): يوضح أفراد عينة حسب كل تخصص:

المستويات		عدد الطلاب	نسبة 5% من كل مستوى	النسب المئوية
أولى جذع مشترك		176	9	%22.62
ثانية	علم اجتماع	112	5	%14.39
ليسانس	علم النفس	74	8	%9.51
الثالثة ليسانس		193	10	%24.80
علم إجتماع إتصال	م1	50	3	%6.42
	م2	64	3	%8.22
علم إجتماع التنظيم	م1	51	3	%6.55
	م2	58	3	%7.45
المجموع		778	44	%100

شكل رقم 02 : يوضح أفراد عينة حسب كل تخصص

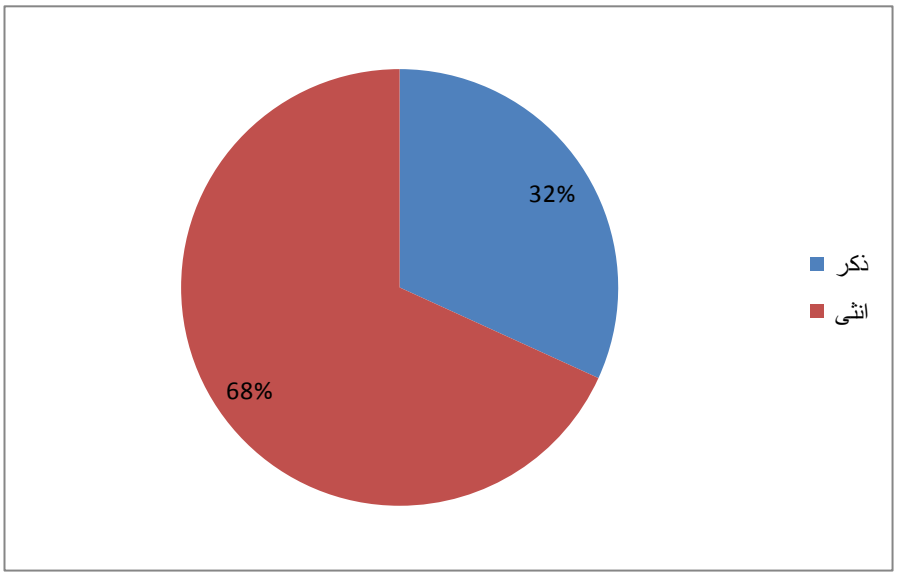


من خلال **الجدول رقم 02** وبناءا على معطيات مجتمع الدراسة تم اختيار نسبة 5% من كل مستوى، حيث إن أعلى نسبة هو مستوى أولى جذع مشترك بنسبة 22.62% واقل نسبة في مستوى علم اجتماع الاتصال ماستر 1 بنسبة 6.42% وذلك راجع إلى أنهم الأكثر ميلا إلى اللعبة ودلك بغية التسلية والترفيه.

جدول رقم (03) يمثل أفراد عينة حسب الجنس:

الجنس	تكرار	النسبة المئوية
ذكـــــــــر	**14**	**%31.81**
أنثـــــــــى	**30**	**%68.18**
المجمـوع	**44**	**%100**

شكل رقم 03: يمثل أفراد عينة حسب الجنس :

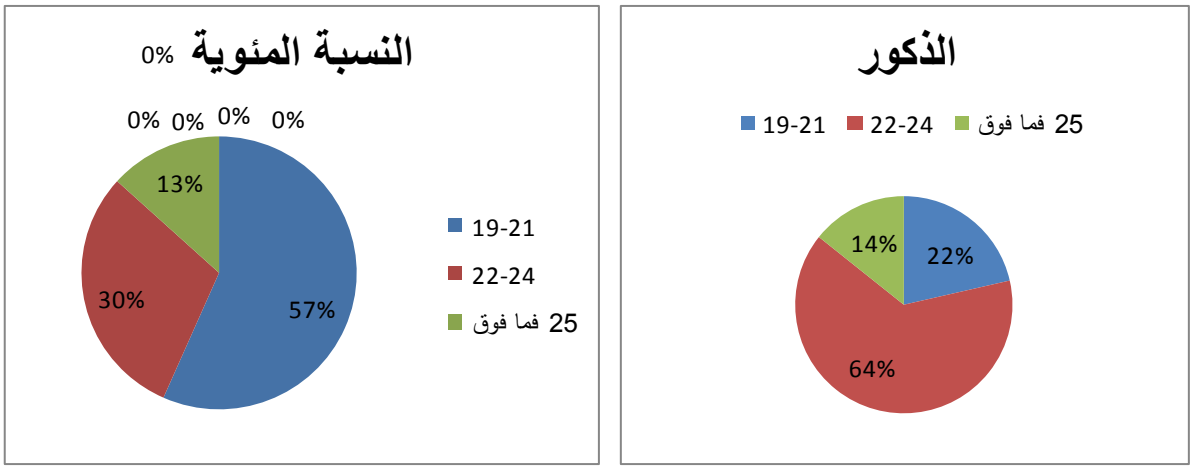


من خلال النتائج ا لإحصائية **للجدول رقم 03**، يبين لنا أن الجنس الغالب هم الإناث وذلك بنسبة 68.18% بينما نسبة الذكور 31.81% وربما يرجع ذلك إلى أن الأنثى هي الأكثر انجذابا في ممارسة ا لألعاب الالكترونية نوعا ما ، عكس جنس الذكور الذي يتعامل ببرودة وقسوة.

جدول رقم (04) : يبين أفراد العينة حسب السن:

السن	تكرار الذكور	نسبة المئوية	تكرار الإناث	النسبة المئوية
21-19	3	%21.42	17	%56.66
24-22	9	%64.28	9	%30
25 فما فوق	2	%14.28	4	%13.33
المجمـوع	14	%100	30	%100

الشكل رقم 04: يبين أفراد العينة حسب السن :



من خلال النتائج ا لإحصائية للجدول رقم 04 يبين لنا بأن فئة الإناث في السن الذي يتراوح من (19 - 21) هم الأكثر ممارسة للعبة "فري فاير" بنسبة 56.66% مقارنة مع فئة الذكور الأقل ممارسة للعبة بنسبة 21.42% وذلك يرجع إلى أن فئة الإناث في ه ذا السن هي التي تسعى للعب والاستكشاف والتعارف.

أ ما بالنسبة للسن الذي يتراوح ما بين 22 -24 نلاحظ الذكور هم الأكثر ممارسة للعبة بنسبة 64.28% عكس فئة الإناث بنسبة 30% هدا راجع إلى أي فئة الذكور في ه ذا السن هم الأكثر انجذابإلى الألعاب بالقوة والشجاعة. وفي السن 25 فما فوق نلاحظ أن النسبة متقاربة بين الذكور والإناث، الذكور 14.25% والإناث بنسبة 13.33% وفي ه ذا السن هناك انشغالات أخرى تجذبهم مثل العمل.

الفصل الخامس: الإجراءات الميدانية للدراسة

تمهيـــد

أولا: عرض النتائج ومناقشتها

1 -عرض ومناقشة نتائج السؤال الأول

2 -عرض ومناقشة نتائج السؤال الثاني

ثانيا: تفسير النتائج على ضوء الدراسات السابقة

1 -تفسير نتائج السؤال الأول

2 -تفسير نتائج السؤال الثاني

3 -تفسير نتائج السؤال العام

ثالثا: نتائج الدراسة

رابعا: الاقتراحات والتوصيات

خلاصة الفصل

تمهيـــــد :

إن أغلب البحوث والدراسات الاجتماعية تحتاج إلى جانب ميداني بدعم الجانب التطبيقي وه ذا ما سيتم الطرق له في ه ذا الجزء من خلال قراءة تحليلية لمجموعة من العناصر نحاول من خلالها الإجابة عن تساؤلات الإشكالية التي تندرج تحت ه ذا الإطار وبالتالي فإن تحليل كل البيانات المجمعة من الميدان وتنظيمها سوف يكون من خلال نظرة الطلاب للألعاب الالكترونية وتأثيرها من خلال بيانات ميدانية كشفتها الاستمارة.

أولا: عرض النتائج ومناقشتها:

1 ـ عرض ومناقشة نتائج السؤال الأول :

مناقشة النتائج على ضوء السؤال الأول والذي نصه ماهي دوافع إقبال الشباب على استخدام الألعاب الالكترونية لعبة "فري فاير" من وجهة نظر طلبة قسم علم اجتماع كلية العلوم الإنسانية والاجتماعية جامعة الشاذلي بن جديد.

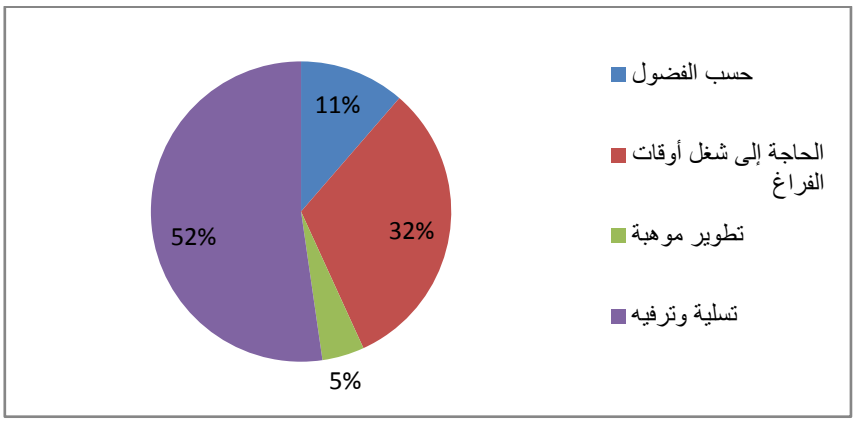
وللإجابة عن السؤال تم استخدام التكرارات والنسب المئوية والجدول التالي يوضح ذلك:

جدول رقم 5 : يمثل سبب استخدام الألعاب الالكترونية.

الإجابـــــــة	التكـــــرار	النسبـــــة
حسب الفضول	05	%11.36
الحاجة إلى شغل أوقات الفراغ	14	%31.81
تطوير موهبة	2	%4.54
تسلية وترفيه	23	%52.27
المجمـــوع	**44**	**%100**

(من إعداد الطالبتين)

شكل رقم 5 : يمثل سبب استخدام الألعاب الالكترونية.



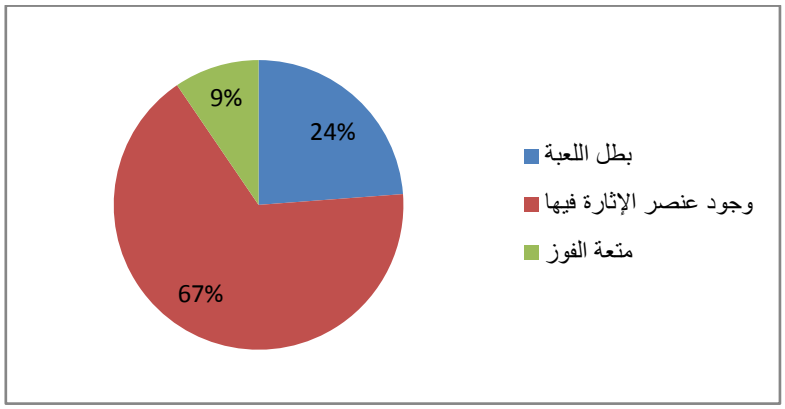
من خلال النسب الواردة في الجدول أعلاه والمتعلق باستخدام الألعاب الالكترونية فقد كانت الإجابات مختلفة بين الطلاب حسب الفضول، الحاجة إلى الشغل، تطوير موهبة وتسلية وترفيه أعلى نسبة تقدر **52.27%** لتسلية والترفيه وأقل نسبة **4.54%** لتطوير موهبة وذلك راجع لأسباب عدة لترفيه وتنمية المهارات العقلية والجسدية ، وتوفر هده الألعاب أيضا منصة لتحدي والمناقشة تقدم تجارب تفاعلية ممتعة ومثيرة وتسمح لهم بالهروب من الروتين اليومي واستكشاف عوالم خيالية مليئة بالمغامرات والتحديات وأيضا تسهم في تحفيز الإبداع وتعزيز التفكير الإبداعي من خلال إنشاء عوالم فردية وتصميم شخصيات خيالية.

جدول رقم 6: يمثل الانجذاب إلى لعبة "فري فاير"

الإجابـــــــة	التكـــــرار	النسبـــــة
بطل اللعبة	**04**	**%09.09**
وجود عنصر الإثارة فيها	**28**	**%63.63**
متعة الفوز	**12**	**%27.27**
المجمـــوع	**44**	**%100**

(من إعداد الطالبتين)

شكل رقم 6: يمثل الانجذاب إلى لعبة "فري فاير"



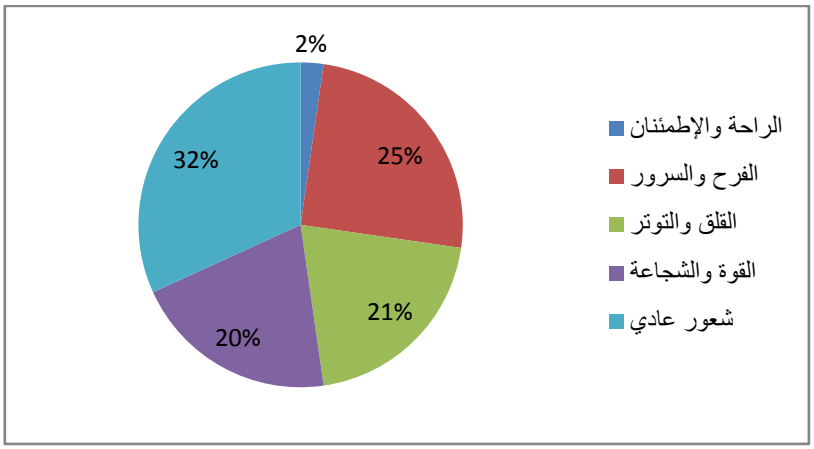
نلاحظ من خلال الجدول أعلاه أن نسبة **63.63%** هي أعلى نسبة التي تنجذب لوجود عنصر الإثارة في اللعبة في حين أن هناك نسبة **9.09%** والتي تمثل أقل نسبة الذين ينجذبون إلى بطل اللعبة ويرجع ذلك أنها تعزز متعة اللعب وتتيح التخطيط الاستراتيجي وتطوير المهارات الفردية والجماعية، بالإضافة توفر تجربة اجتماعية رائعة حين تمكننا من التفاعل مع لاعبين آخرين من جميع أنحاء العالم. مما يزيد من التشويق والتنافس في اللعبة وتعمل على إضافة محتوى جديد بشكل منتظم يحافظ على إثارة اللاعبين، ويجعل اللعبة دائمة مثيرة وممتعة للاستكشاف.

جدول رقم 7: يوضح الشعور عند اللعب لعبة "فري فاير"

الإجابـــــــة	التكـــــرار	النسبـــــة
الراحة والاطمئنان	**01**	**%02.27**
الفرح والسرور	**11**	**%25**
القلق والتوتر	**09**	**%20.45**
القوة والشجاعة	**09**	**%20.45**
شعور عادي	**14**	**%31.81**
المجمـــوع	**44**	**%100**

(من إعداد الطالبتين)

شكل رقم 7: يوضح الشعور عند اللعب لعبة "فري فاير"



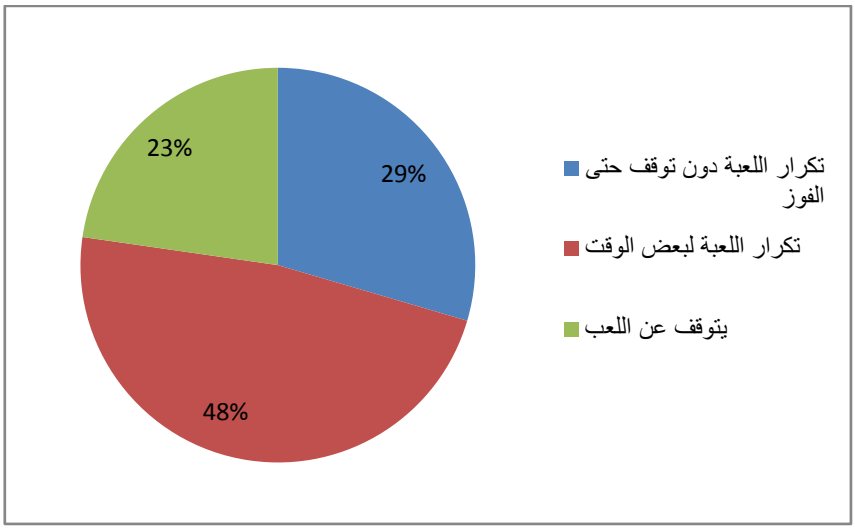
من خلال الجدول أعلاه الذي يبين الشعور عند لعب لعبة "فري فاير" نلاحظ معظم الطلبة كانت إجابتهم بشعور عادي بنسبة **31.81%** بينما قدرت **2.27%** الذين يشعرون عن لعب اللعبة بالراحة والاطمئنان، حيث أن الشعور يختلف من شخص لآخر لان العديد يشعرون على أنها تجربة مثيرة وفرصة للتعلم وتحسين مهارات للمحاولات المستقبلية، واستخدام تكتيكات ذكية أثناء اللعب، وتأكد من توفر اتصال جيد بالانترنت وجهاز يدعم تشغيل اللعبة بسلاسة.

جدول رقم 8 : يمثل الشعور عند الخسارة في اللعبة

الإجابـــــــــة	التكـــــــرار	النسبـــــــــة
تكرار اللعبة دون توقف حتى الفوز	**13**	**%29.54**
تكرار اللعبة لبعض الوقت	**21**	**%47.72**
يتوقف عن اللعب	**10**	**%22.72**
المجمـــــوع	**44**	**%100**

(من إعداد الطالبتين)

شكل رقم 8 : يمثل الشعور عند الخسارة في اللعبة



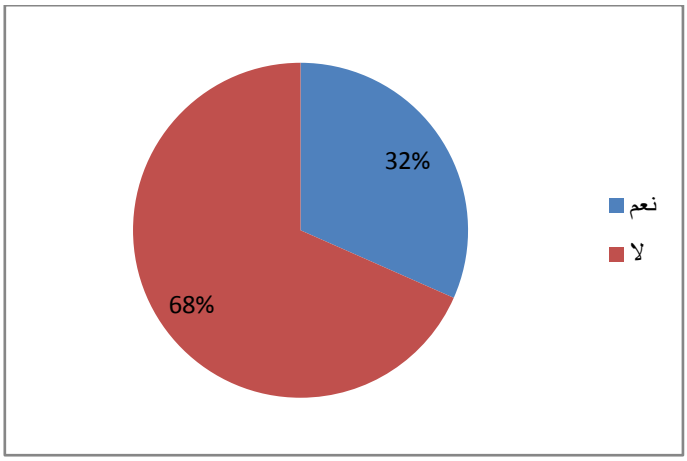
من خلال النسب الواردة في الجدول أعلاه والمتعلق بشعور عند الخسارة في اللعبة فقد كانت الإجابات مختلفة بين هناك من يرى أن عند الخسارة في اللعبة يعتمد على تكرار اللعب لبعض الوقت والتي تقدر بأعلى نسبة **47.72%** وبين من يرون عند الخسارة يتوقف في اللعب بنسبة **22.72%**، حيث يمكن أن يشعرون بالإحباط أو الغضب ومع ذلك يمكن أن تكون فرصة للتعلم والنمو ، واستخدام الخسارة كفرصة لتحسين المهارات وتطوير استراتيجيات جديدة، وتعمل على تعزيز روح المنافسة الصحيحة وتحفزهم على العمل بجد اكبر في المستقبل.

جدول رقم 9: يوضح السلوكيات الجديدة في الشخصية عند ممارسة اللعبة

الإجابـــــــة	التكـــــرار	النسبـــــة
نعـــــم	**14**	**%31.81**
لا	**30**	**%68.81**
المجمـــوع	**44**	**%100**

(من إعداد الطالبتين)

شكل رقم 9: يوضح السلوكيات الجديدة في الشخصية عند ممارسة اللعبة



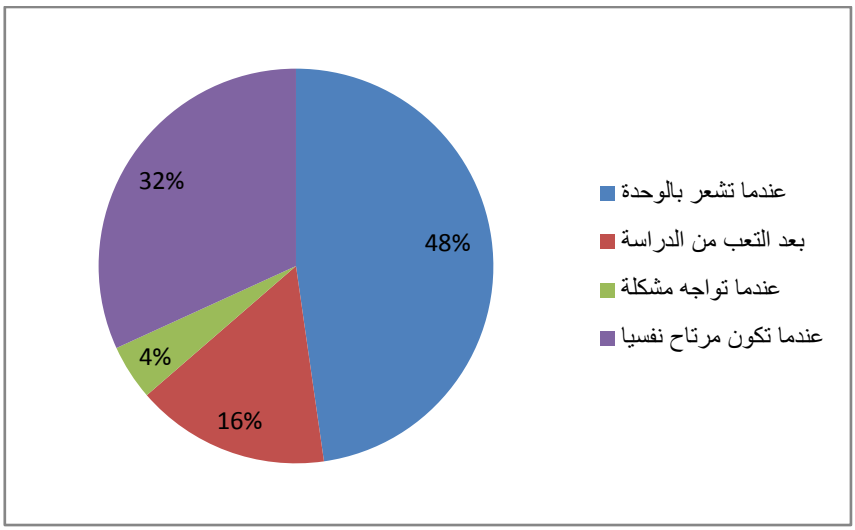
من خلال النسب الواردة في الجدول أعلاه والمتعلق بسلوكيات جديدة في الشخصية عند ممارسة اللعبة فقد كانت الإجابات مختلفة بين لا ونعم فقد قدرت إجابات بنعم **31.81%** ومعظم الإجابات كانت بلا وقدرت نسبة **68.81%**، حيث من الممكن أن تؤدي تجربة اللعب في ألعاب متعددة اللاعبين مثل "فري فاير" إلى تطوير سلوكياتهم، يمكن أن يكون العنف في العاب الفيديو مؤثرا على السلوك وقد تزيد العاب الفيديو من مستويات الغضب لدى البعض بنسب التوتر والتنافسية في اللعبة في حين يمكن أن لا يتأثرون حيث من المهم التحكم في هذه المشاعر وتذكر أنها جزء من اللعبة فقط.

جدول رقم 10: يوضح سبب اللجوء عند لعب لعبة "فري فاير"

الإجابـــــــــة	التكـــــــرار	النسبـــــــــة
عندما تشعر بالوحدة	21	%47.72
بعد التعب من الدراسة	07	%15.90
عندما تواجه مشكلة	02	%4.54
عندما تكون مرتاح نفسيا	14	%31.81
المجمـــــوع	**44**	**%100**

(من إعداد الطالبتين)

شكل رقم 10: يوضح سبب اللجوء عند لعب لعبة "فري فاير"



يتضح من خلال الجدول الذي يبين وقت ال لجوء إلى لعب لعبة "فري فاير"، نلاحظ أن معظم الذين يلجئون إلى هذه اللعبة كانت الإجابة عندما يشعرون بالوحدة بنسبة **%47.72** وإجابة أخرى بنسبة **%4.54** ومن هنا نلاحظ أن لعب لعبة "فري فاير"

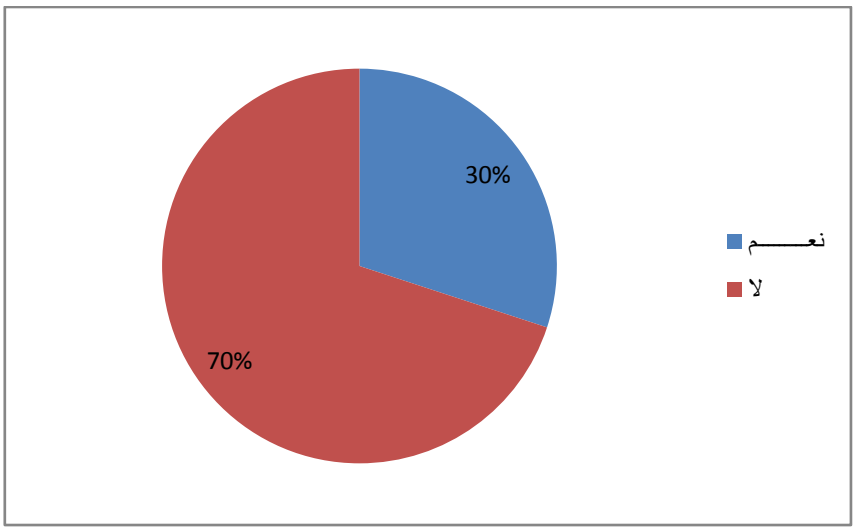
يمكن أن يكون وسيلة ممتعة للاسترخاء التسلية في أوقات الفراغ وتساعد على التخلص من الضغوطات والتوتر اليومي ومن خلال موازنة وقتك وتجربة أنواع أخرى تناسب اهتماماتك وان تكون مفيدة في تعزيز العلاقات والرفاهية النفسية.

جدول رقم 11 : يوضح ما إذا كان يريد اللاعب أن يصبح مثل بطله في لعبة "فري فاير"

الإجابـــــــــة	التكـــــــرار	النسبـــــــــة
نعـــــــم	13	%29.54
لا	31	%70.45
المجمـــــوع	44	%100

(من إعداد الطالبتين)

شكل رقم 11 : يوضح ما إذا كان يريد اللاعب أن يصبح مثل بطله في لعبة "فري فاير"



من خلال النسب الواردة في الجدول أعلاه والذي يبين ما إذا كانت تريد ان تصبح مثل بطلك في لعبة "فري فاير"، فقد كانت الإجابات مختلفة بين نعم أو لا فقد قدرت إجابات بـنعم **%29.54** ومعظم الإجابات كانت بـلا وقدرت بنسبة **%70.45** راجع ذلك إلى أن يكون الأمر متوازن والأشخاص الذي يلعبون يجب أن يفهموا أن الشخصيات الافتراضية في

الألعاب ليست واقعية وأنها تنتمي إلى الواقع وان يحترموا الحدود بين اللعبة والحياة الواقعية ويكونوا قادرين على الانفصال عن شخصيات اللعبة وتحديد هويتهم الحقيقية خارج العالم الافتراضي.

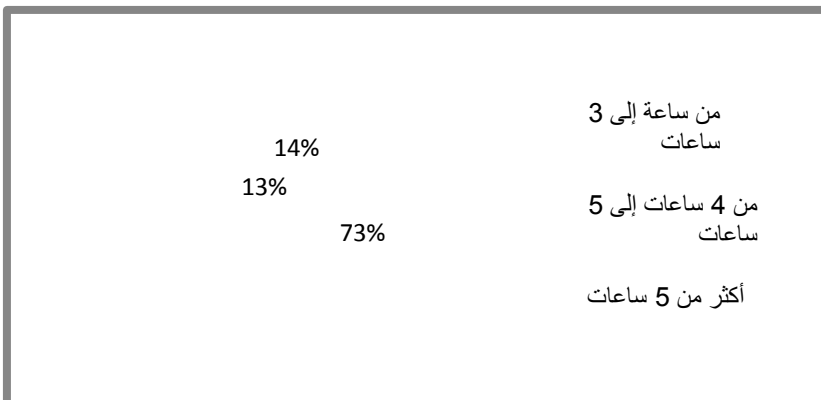
2 -عرض ومناقشة التساؤل الثاني: مناقشة النتائج على ضوء السؤال الثاني والذي نصه الآثار السلبية للعبة "فري فاير " من وجهة نظر طلبة قسم علم اجتماع كلية العلوم الإنسانية والاجتماعية جامعة الشاذلي بن جديد الطارف.

جدول رقم 12 : يمثل عدد الساعات التي أقضها في ممارسة هذه اللعبة

الإجابـــــــــة	التكـــــــرار	النسبـــــــة
من ساعة إلى 3 ساعات	**32**	**%72.72**
من 4 ساعات إلى 5 ساعات	**06**	**%13.63**
أكثر من 5 ساعات	**06**	**%13.63**
المجمـــــوع	**44**	**%100**

(من إعداد الطالبتين)

شكل رقم 12 : يمثل عدد الساعات التي أقضها في ممارسة هذه اللعبة



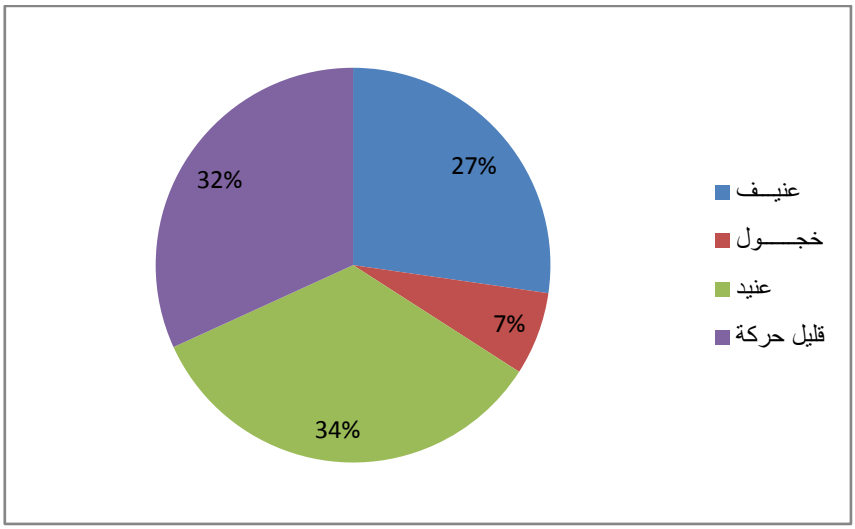
يتضح من خلال الجدول الذي يبين عدد الساعات التي تقضيها في ممارسة هذه اللعبة نلاحظ أن معظم الطلبة الذين يمارسون اللعبة ي قضون من ساعة إلى **3** ساعات وهم يلعبون بنسبة **72.72%** في حين قدرت نسبة **13.63%** الذين يقضون من **4** ساعات فأكثر في اللعب وذلك يرجع إلى كمية الوقت التي يمكن قضاؤها في اللعب وتعتمد على عوامل عديدة حيث من الضروري تحديد الوقت بحكمة للحفاظ على التوازن بين اللعب والالتزامات الأخرى في الحياة.

جدول رقم 13 : يمثل السلوكيات اتجاه هذه اللعبة الغيرطبيعية

الإجابـــــــة	التكـــــرار	النسبـــــــة
عنيــف	**12**	**%27.27**
خجـــول	**03**	**%06.81**
عنيد	**15**	**%34.09**
قليل حركة	**14**	**%31.81**
المجمـــوع	**44**	**%100**

(من إعداد الطالبتين)

شكل رقم 13 : يمثل السلوكيات اتجاه هذه اللعبة الغيرطبيعية



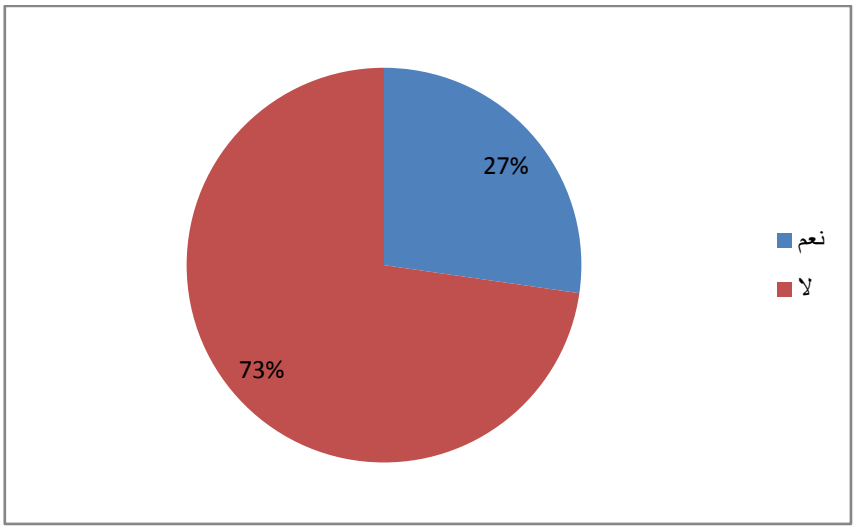
ي تضح من خلال الجدول الذي يبين سلوكيات اتجاه هذه اللعبة الغير طبيعة نلاحظ إن معظم إجابات قدرت ب**34.09%** بسلوكيات اتجاه هذه اللعبة تكون عنيدة بنسبة **6.81%** تكون سلوكهم خجول اتجاه اللعبة ، ويرجع ذلك أن هذه السلوكيات تظهر عندما يفقد اللاعبون التوازن بين اللعب والحياة اليومية ، ومن المهم التعرف عليها والعمل على تجنبها للحفاظ على صحة العقل والجسم والعلاقات الاجتماعية.

جدول رقم 14: توضح تأثير "فري فاير" من الناحية النفسية

الإجابـــــــة	التكـــــرار	النسبـــــة
نعـــــم	12	%27.27
لا	32	%72.72
المجمـــوع	**44**	**%100**

(من إعداد الطالبتين)

شكل رقم 14: توضح تأثير "فري فاير" من الناحية النفسية



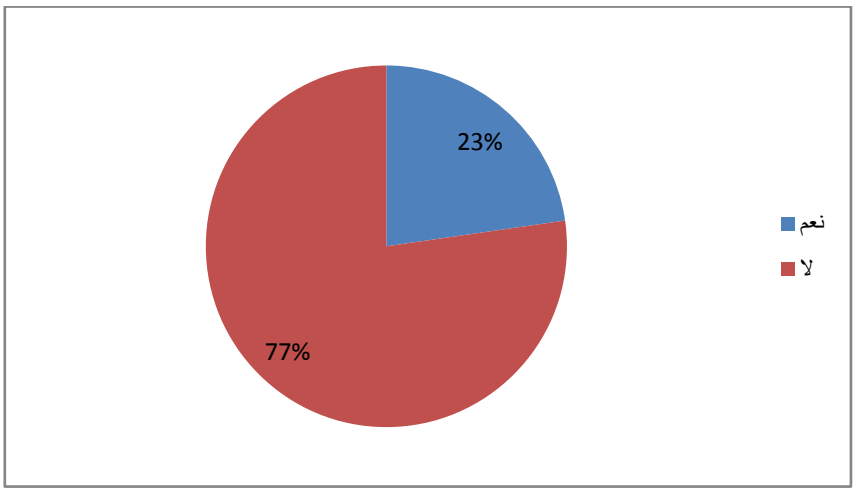
من خلال النسب الواردة في الجدول أعلاه والمتعلق بتأثير لعبة "فري فاير " من الناحية النفسية فقد كانت الإجابات مختلفة بين نعم ولا فقد قدرت إجابات بنعم ب**27.27%** ومعظم الإجابات كانت بلا **72.72%**، ويرجع ذلك إلى أن التأثير النفسي للعبة "فري فاير" يعتمد على كيفية تفاعل الشخص معها وعلى مدى توازنه بين اللعب وحياته اليومية، والمهم تحديد الحدود والاستماع باللعب بشكل صحي ومتوازن والاستمتاع بلعبة "فري فاير" يمكن أن يكون مفيدا من الناحية النفسية ولكن من المهم الحفاظ على توازن الصحي بين اللعب والحياة الشخصية والاجتماعية الأخرى.

جدول رقم 15: يمثل المشاكل التي تجعلني أعاني منها هذه اللعبة

الإجابـــــــــة	التكـــــــرار	النسبـــــــــة
نعـــــــم	10	%22.72
لا	34	%77.27
المجمـــــوع	44	%100

(من إعداد الطالبتين)

شكل رقم 15: يمثل المشاكل التي تجعلني أعاني منها هذه اللعبة



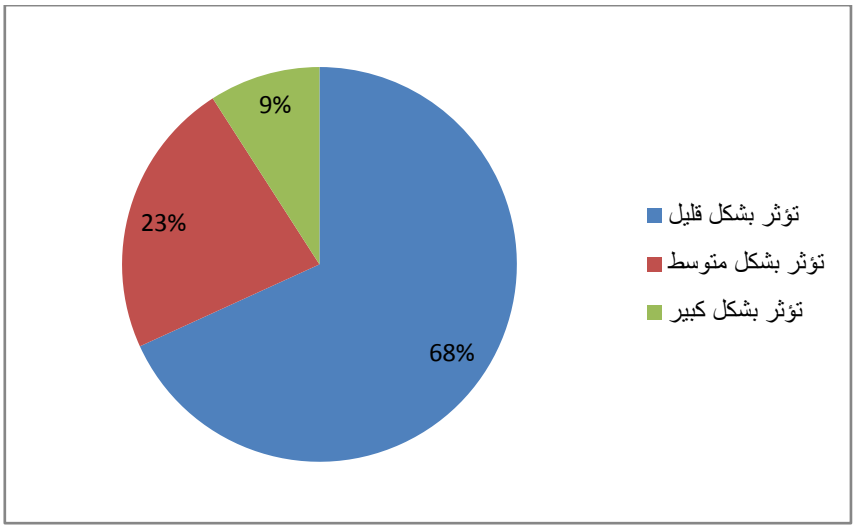
من خلال النسب الواردة في الجدول أعلاه والمتعلق بالمشاكل التي تجعلني أعاني من هذه اللعبة فقد كانت الإجابات مختلفة بين نعم ولا ، فقد قدرت إجابات نعم بـ **%22.72** ومعظم الإجابات كانت بلا وقدرت بنسبة **%77.27**، وذلك راجع أن ليس بالضرورة لعبة "فري فاير" مثل أي نشاط آخر يمكن أن تكون ممتعة ومثيرة دون أن تسبب مشاكل إذا تمت ممارستها بشكل متوازن ومعتدل ومع ذلك إذا لم يتم إدارة وقت اللعب بشكل صحيح أو إذا تم الانجراف نحو اللعب المفرط وقد تنش أ بعض المشاكل من ا لأهمية بمكان تحديد حدود واضحة للعبة والالتزام بها والبقاء على اطلاع على تأثيراتها السلبية المحتملة والتعامل معها بشكل فعال.

جدول رقم 16: يوضح تأثير اللعبة من الناحية الصحية

الإجابـــــــــة	التكـــــــرار	النسبـــــــــة
تؤثر بشكل قليل	**30**	**%68.18**
تؤثر بشكل متوسط	**10**	**%22.72**
تؤثر بشكل كبير	**04**	**%9.09**
المجمـــــوع	**44**	**%100**

(من إعداد الطالبتين)

شكل رقم 16: يوضح تأثير اللعبة من الناحية الصحية



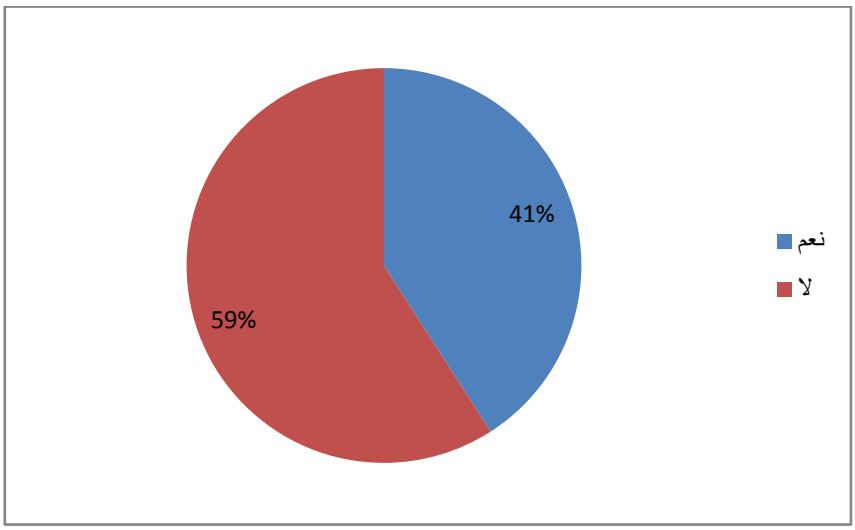
يتضح من خلال الجدول الذي يوضح تأثير اللعبة من الناحية الصحية فقد كانت معظم إجابات مختلفة فقد قدرت نسبة الإجابات تؤثر بشكل كبير بنسبة **%9.09** أما معظم إجابات كانت بنسبة **%68.18** بشكل قليل ويرجع ذلك إلى ممارسة اللعبة بشكل متوازن وتوخي الحذر لضمان الحفاظ على الصحة الشاملة واتخاذ الإجراءات اللازمة.

جدول رقم 17: يمثل ملاحظة الإدمان على هذه اللعبة

الإجابـــــــــة	التكـــــــرار	النسبـــــــة
نعـــــــم	18	%40.90
لا	26	%59.09
المجمـــــوع	44	%100

(من إعداد الطالبتين)

شكل رقم 17: يمثل ملاحظة الإدمان على هذه اللعبة



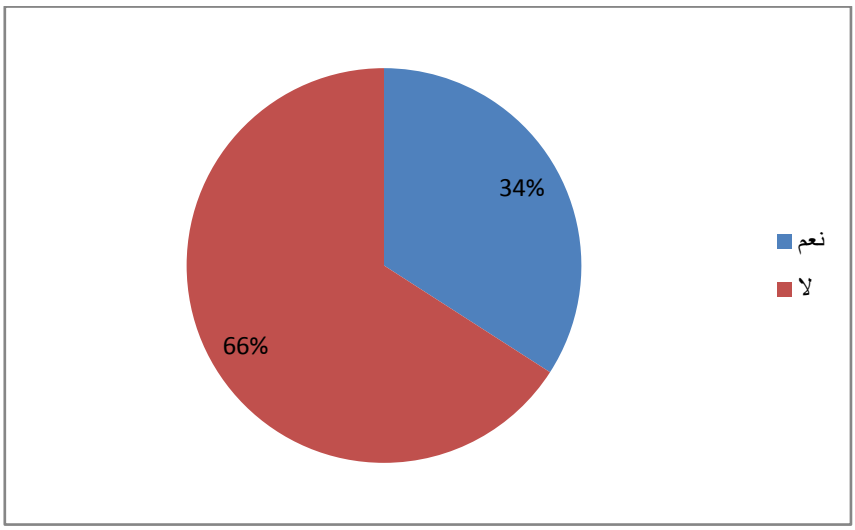
من خلال النسب الواردة في الجدول أعلاه والمتعلق بإدمان اللعبة فقد كانت الإجابات مختلفة بين لا ونعم فقد قدرت إجابات نعم ب **40.90%** ومعظم الإجابات كانت بلا وقدرت بنسبة **59.09%** ويرجع ذلك إلى أن هناك إمكانية للإدمان على لعبة "فري فاير" مثلما يحدث مع العاب الفيديو الأخرى، حيث يمكن أن يتسبب الإدمان على اللعبة في تأثيرات سلبية على الصحة النفسية والاجتماعية والعقلية في حين يمكن تجنب الإدمان عن اللعبة من خلال إدارة الوقت بشكل صحيح والتوازن بين اللعب والالتزامات الأخرى والاستمتاع بأنشطة أخرى خارج اللعبة .

جدول رقم 18 : يمثل تأثير اللعبة على الدراسة والتحصيل العلمي

الإجابـــــــــة	التكـــــــرار	النسبـــــــــة
نعـــــــم	15	%34.09
لا	29	%65.90
المجمـــــوع	44	%100

(من إعداد الطالبتين)

شكل رقم 18 : يمثل تأثير اللعبة على الدراسة والتحصيل العلمي



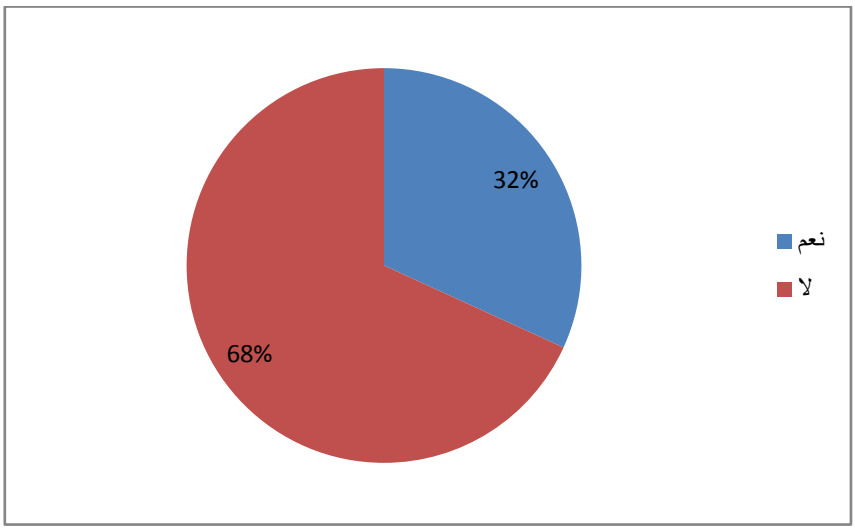
من خلال النسب الواردة في الجدول أعلاه والمتعلق بكيفية تأثير لعبة "فري فاير" في دراسة وتحصيل العلمي فقد كانت إجابات متنوعة بنعم ولا فقد قدرت إجابات نعم بـ **34.09%** ومعظم ا لإجابات بلا قدرت بنسبة **65.90%**، حيث يمكن أن تؤثر لعبة "فري فاير" على دراسة وتحصيل العلمي إذا لم يتم إدارة وقت اللعب بشكل صحيح ، ومن المهم تحديد الأولويات وإدارة الوقت بشكل فعال، بالإضافة إلى الاهتمام بصحتك العقلية والجسدية والاستماع بالنشاطات الخارجية بجانب الدراسة واللعب.

جدول رقم 19: يوضح استخدام هذه اللعبة يبعد عن أداء الفرائض الدينية

الإجابـــــــــة	التكـــــــرار	النسبـــــــــة
نعـــــــم	14	%31.82
لا	30	%68.18
المجمـــــوع	44	%100

(من إعداد الطالبتين)

شكل رقم 19: يوضح استخدام هذه اللعبة تبعد عن أداء الفرائض الدينية



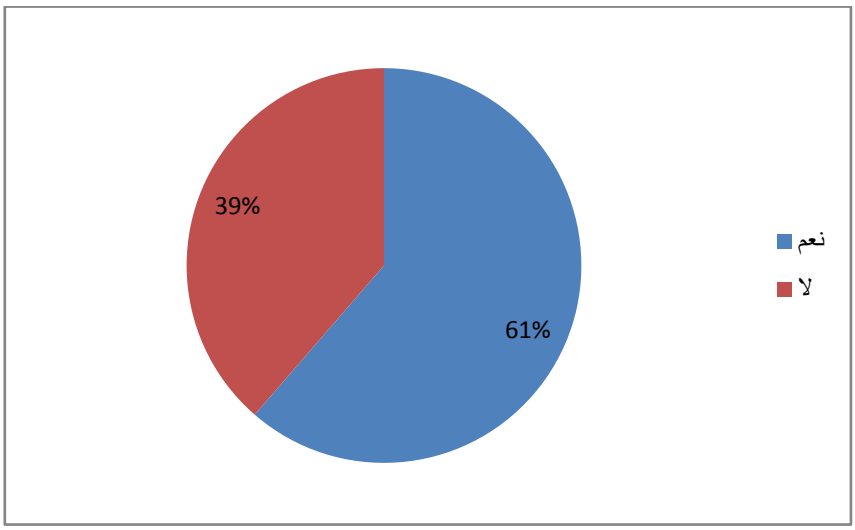
من خلال النسب الواردة في الجدول أعلاه المتعلق ما إذا كان عند استخدام اللعبة يبعد عن أداء الفرائض الدينية فقد كانت الإجابات مختلفة بين لا ونعم فقد قدرت إجابات نعم ب **%31.82** ومعظم الإجابات كانت بـلا وقدرت بنسبة **%68.18** ويرجع ذلك إلى استخدام لعبة "فري فاير" بشكل مفرط قد يؤثر على أداء الفرائض الدينية بشكل سلبي. إذا أدى إلى إهمال الواجبات الدينية او إهمال الواجبات اليومية وبالتأكيد فان استخدام اللعبة بشكل معتدل ومتوازن قد لا يؤثر بشكل كبير على أداء الفرائض، وان يكون هناك توازن بين الوقت المخصص للعب والوقت المخصص لأداء الواجبات الدينية والتزامات الأخرى.

جدول رقم 20: يمثل الابتعاد عن الجلوس مع أفراد الأسرة أثناء اللعب

الإجابـــــــــة	التكـــــــرار	النسبـــــــــة
نعـــــــم	27	%61.36
لا	17	%38.63
المجمـــــوع	44	%100

(من إعداد الطالبتين)

شكل رقم 20: يمثل الابتعاد عن الجلوس مع أفراد الأسرة أثناء اللعب



تبين النسب الواردة في الجدول أعلاه المسمى ان هذه اللعبة تبعدك عن الجلوس مع أفراد الأسرة فقد كانت الإجابات مختلفة بين نعم ولا ، فقد قدرت إجابات بلا ب **%38.63** ومعظم الإجابات كانت بنعم قدرت بنسبة **%61.36**، حيث أن لعل اللعبة قد تشكل تحديا في بعض الأحيان للتواصل مع أفراد العائلة، خاصة اذ قم استخدامها بشكل مفرط على حساب الوقت الذي يمكن أن تقضية مع أفراد العائلة، ومع ذلك يمكن استخدام اللعبة بشكل متوازن كجزء من وقت الفراغ دون أن تؤثر سلبا على العلاقات العائلية ويمكن أن يكون الحوار

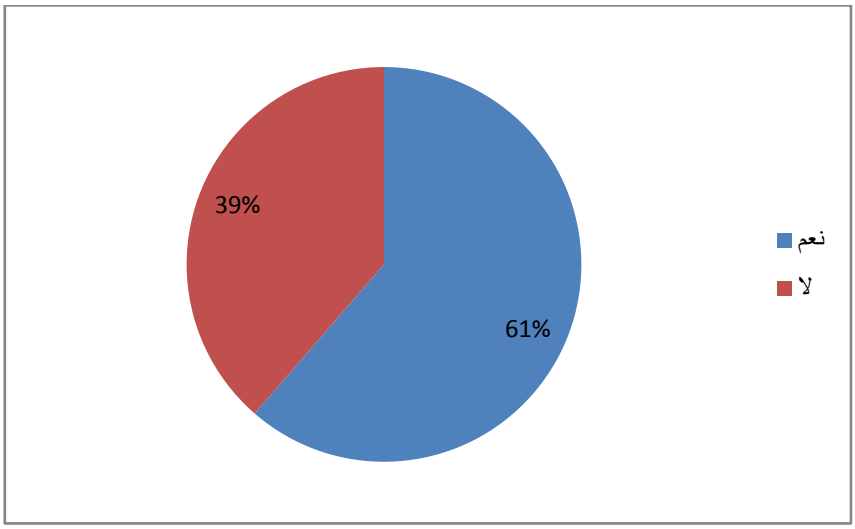
المفتوح وتحديد أوقات محددة للعب ولقضاء الوقت مع العائلة اسلوبا فعالا للتوازن بين اللعبة والعلاقات العائلية.

جدول رقم21: يمثل لشعور بالعزلة عند اللعب

الإجابـــــــــة	التكـــــــرار	النسبـــــــة
نعـــــــم	27	%61.36
لا	17	%38.63
المجمـــــوع	**44**	**%100**

(من إعداد الطالبتين)

شكل رقم 21: يمثل لشعور بالعزلة عند اللعب



من خلال الجدول نلاحظ النسب الواردة في أعلى الجدول المتعلقة بـأن هذه اللعبة شعرك بالعزلة فقد كانت الإجابات مختلفة بين لا ونعم قدرت إجابة بنعم بنسبة **47.72 %** واغلبيه الإجابات بلا بنسبة **52.27%** حيث يمكن أن يشعر بعض الأشخاص بالعزلة أثناء اللعب خاصة إذا لم يكن هناك تواصل مع اللاعبين الآخرين أو إذا كانت الخبرة مرتبطة

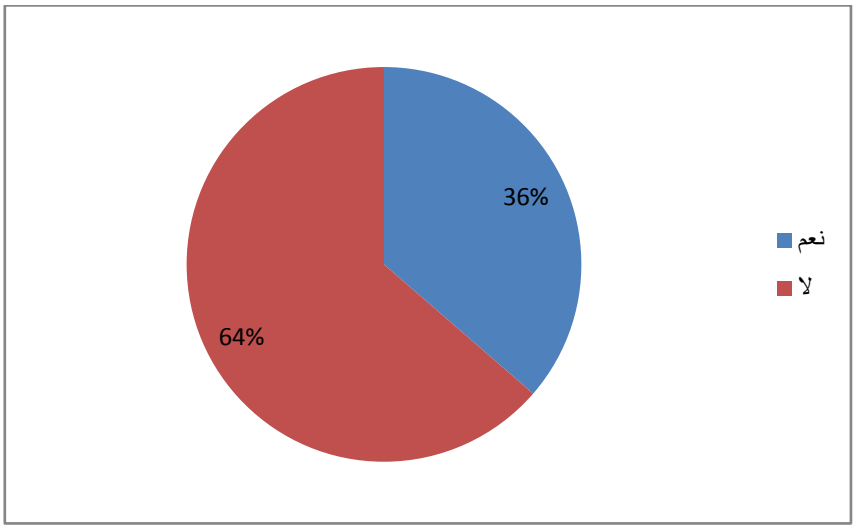
بالعمل الفردي بدلا من التفاعل الاجتماعي، من الطبيعي أن تشعر بالعزلة عندما تكون محاطا بشاشة الكمبيوتر أو الهاتف لفترات طويلة دون تفاعل مع العالم الخارجي.

جدول رقم 22: يمثل الابتعاد عن تناول الواجبات بانتظام عند استخدام هذه اللعبة

الإجابـــــــة	التكـــــرار	النسبـــــة
نعـــــم	16	%36.36
لا	28	%63.63
المجمـــوع	**44**	**%100**

(من إعداد الطالبتين)

شكل رقم 22: يمثل الابتعاد عن تناول الواجبات بانتظام عند استخدام هذه اللعبة



من خلال النسب الموجودة في الجدول أعلاه والمتعلق باستخدام اللعبة يبعد عن تناول الواجبات بانتظام فقد كانت الإجابات متنوعة بين نعم ولا، فقد قدرت نسبة إجابات بنعم بـ**36.36%** ومعظم الإجابات كانت بلا بنسبة **63.63%** وهذا يرجع إلى استخدام لعبة "فري فاير" بشكل مفرط قد يؤثر على تناول الواجبات بانتظام إذ أدى إلى إهمال الواجبات اليومية ومن المهم أن يكون لديك توازن بين الوقت الذي تقضيه في اللعبة والوقت الذي

تخصصه لأداء الواجبات والمسؤوليات اليومية ومن خلال الالتزام بتلك الإجراءات يمكنك الحفاظ على تناول الواجبات بانتظام والتمتع بوقتك في اللعبة دون أن تتأثر بشكل سلبي.

ثانيا: تفسير النتائج على ضوء الدراسات السابقة:

بعد تفريغ الجداول وتحليل البيانات المتحصل عليها ميدانيا نحاول في هذا العنصر تفسير النتائج على ضوء الدراسات السابقة الخاصة بدراستنا هذه كمايلي:

1- تفسير نتائج التساؤل الأول: والمتمثل في:

- ماهي دوافع إقبال الشباب على استخدام الألعاب الالكترونية لعبة "فري فاير"؟

وللإجابة عن هذا التساؤل من خلال حساب التكرارات والنسب المئوية قد بينت لنا النسب المتحصل عليها أن نسبة **52.27%** من الطلاب الذي يستخدمون الألعاب الالكترونية لتسلية وترفيه، ونجد أيضا أن نسبة **63.63%** الذين ينجذبون إلى لعبة "فري فاير" من خلال وجود عنصر الإثارة فيها، قد يؤدي ذلك إلى تعزيز متعة اللعب وتطوير المهارات إضافة إلى توفير تجربة اجتماعية رائعة ، في حين تقابلها نسبة ضئيلة جدا من الطلاب الدين ينج ذبون إلى اللعبة من خلال بطل اللعبة، وذلك راجع إلى عدم وجود متعة وترفيه في البطل كذلك هناك نسبة كبيرة من الذين لديهم شعور عادي عندما يلعبون في لعبة "فري فاير" في حين هناك نسبة قليلة صرحت بأنها تشعر بالراحة والاطمئنان عند اللعب ، وفيما يخص التصريح ماذا كان اللاعب يريد ان يصبح مثل بطله في اللعبة فكانت النسبة قليلة جدا مقدرة بـ **29.54 %** الذي لا يريدون أن يصبحوا مثل بطلهم في اللعبة وبالتالي ذلك يرجع بأن الأشخاص الذين يلعبون لديهم قدرة على تفريق بين شخصيات الافتراضية للعبة وان هناك حدود بين اللعبة والحياة الواقعية وبالتالي هناك دوافع لإقبال الطلاب على الألعاب الالكترونية لعبة "فري فاير" ويرجع ذلك للاستماع والتنافس وأيضا لتواصل مع الأصدقاء عبر الانترنت وبناء مهارات جديدة ، وهذا ما اتفقت عليه نتائج هذه الدراسة مع نتائج دراسة (أميرة مشري 2016/2017) والتي توصلت في نتائجها أن اغلبهم يستخدمون الألعاب الالكترونية بدافع التسلية والترفيه وأيضا أغلبهم يفضلون العاب المغامرة.

- وكما اتفقت مع نتائج الدراسة (حفصي أسماء وديلمي عبير 2021/2020) حيث توصلت في نتائجها إلى أن أغلب أفراد العينة أكدوا أن الألعاب الالكترونية الأكثر استخداما والمفضل هي العاب المغامرة من الدرجة الأولى ثم تليه العاب الصراع والعنف.

2 -تفسير نتائج تساؤل الثاني: المتمثل في

- ماهي الآثار السلبية لعبة "فري فاير"؟
- وللإجابة عن هذا التساؤل ومن خلال حساب والتكرارات والنسب المئوية قد بينت لنا نسبة متحصل عليها ان النسبة 72.72% من الطلاب الذين يقظون من ساعة إلى 3 ساعات في ممارسة اللعبة ويرجع ذلك إلى كمية الوقت التي يمكن قضاءها في اللعب، في حين هناك فئة من الطلبة والتي تعد ضئيلة جدا صرحوا بأنهم يقضون 5 ساعات فأكثر في ممارسة اللعبة مما يساهم في عدم التوازن بين اللعب والالتزامات الأخرى كما أن هناك فئة من الطلاب أنهم عند يمارسون اللعبة تكون سلوكياتهم تجاه اللعبة قليلة الحركة وقدرت بالنسبة **31.81%** وذلك دليل على عدم التوتر والقلق عند اللعب وفي حين هناك نسبة كبيرة جدا صرحوا بان لعبة "فري فاير" لا تؤثر عليهم من الناحية النفسية قدرت بـ 72.72% وذلك بأن التأثير النفسي للعبة يعتمد على كيفية تفاعل الشخص معها.
- وهناك أيضا فئة من الطلبة الذين صرحوا بان اللعبة على الدراسة والتحصيل العلمي بنسبة **65.90%** وأنهم ليسوا مدمنين على اللعبة ولا تبعدهم على أداء الفرائض الدينية ولا تجعلهم يشعرون بالعزلة وهناك فئة كبيرة من الطلبة الذين صرحوا بان اللعبة تبعدهم من الجلوس مع أفراد الأسرة بنسبة **61.36%**، وبالتالي للعبة "فري فاير" مثل العديد من الألعاب الالكترونية قد تثير بعض القضايا السلبية عند الاستخدام المفرط، قد يتعرض اللاعبون لمخاطر الإدمان، حيث يمكن أن ينغمس الشخص في اللعبة لساعات طويلة دون وعي بالوقت المقتضي بالإضافة إلى ذلك قد يعاني بعض الطلاب من انعكاسات سلبية على الصحة الاجتماعية والنفسية لذلك يجب أن يكون

هناك توازن بين اللعب والالتزامات اليومية، حيث اتفقت نتائج هذه الدراسة مع نتائج دراسة (ميرة بلقاسم 2019/2018)، حيث توصلت إلى غرس بعض المفاهيم التي لا يكون لها معنى متداول في البيئة الحقيقية مما ينعكس سلبا على حالة التوازن المعرفي بين الفرد وبيئته الحقيقية.

- كذلك اتفقت نتائج هذه الدراسة مع نتائج دراسة (هشام برتيمة 2022/2021)، حيث توصلت هذه الدراسة إلى نتيجة أن هناك العديد من الآثار التي يتصدرها أثناء ممارسة اللعبة كالصداع واللام الجسدية ونقص في الرؤية وصعوبة في تعامل مع الآخرين إضافة إلى أن هناك **10.3%** من أفراد العينة أجابوا أن لعبة "فري فاير وبوبجي" تؤثر عليهم بشكل سلبي ومضر.

3 -تفسير ومناقشة نتائج التساؤل العام: المتمثل في :

- هل الألعاب الالكترونية لها تأثير على الشباب في المجتمع الجزائري- لعبة "فري فاير "نموذجا ؟
- يظهر لنا من خلال النتائج المتحصل عليها أن الألعاب الالكترونية قد يكون لها تأثير على الشباب في المجتمع الجزائري ولكن الأمر يعتمد على كيفية استخدامها والسياق الثقافي والاجتماعي المحيط بها ويمكن أن تساعد الألعاب في تنمية المهارات العقلية والاجتماعية لكن استخدامها بشكل مفرط قد يؤثر سلبا على الصحة النفسية

والاجتماعية على سبيل مثال "فري فاير" قد تشجع على العنف أو السلوكيات السلبية إذ لم يتم التحكم في الوقت المخصص للعب وتوجيه الطلاب نحو الأنشطة الايجابية الأخرى، مما فيه يساهم في تحسين جودة الحياة الطلاب وتنمية مهاراتهم مختلفة.

حين تظل هذه الدراسة حلقة من حلقات البحث المتواصلة وتأمل أن تكون هذه النتائج الدراسة منطلقا لبحوث أخرى بدقة وشمولية.

❖ **نتائج الدراسة:**

لقد طرحنا في دراستنا مجموعة من التساؤلات والتي من خلال إجاباتنا عليها تم التوصل إلى النتائج التالية :

- فيما يخص التساؤل ا لأول والذي كان نصه: ماهي دوافع إقبال الشباب على استخدام الألعاب الالكترونية لعبة "فري فاير"؟

نستنتج إن دوافع إقبال الشباب لاستخدام لعبة "فري فاير" يمكن أن تقوم على عدة عوامل منها البحث عن التسلية والترفيه، والرغبة في التنافس مع الأصدقاء أو لاعبين آخرين عبر الانترنت، قد يكونون يستخدمون اللعبة أيضا كوسيلة للتفاعل الاجتماعي وبناء العلاقات مع الآخرين من خلال التعاون في اللعب أو المنافسة. وبعض الطلاب قد يجدون في اللعبة مجالا للتعبير عن أنفسهم وتحقيق الانجازات والانتصارات مما يعزز شعورهم بالثقة والانجاز، بالإضافة إلى ذلك قد يكون استخدامها مرتبطا برغبتهم في الهروب من الواقع وتجربة عوالم خيالية مثيرة. مما يزيد من شعورهم بالرضا الذاتي والانتماء إلى مجتمع اللاعبين.

- فيما يخص التساؤل الفرعي الثاني والذي كان نصه: **ماهي الآثار السلبية للعبة "فري فاير"؟**

- نستنتج أن الآثار السلبية للعبة فري فاير على أنها مصدر تسلية شائع بين الطلاب الا انه ينبغي الانتباه إلى الآثار السلبية محملة لهذه اللعبة بسبب مخاطر ومشاكل صحية ومشاكل نفسية، من المهم يجب توفير التوازن بين اللعب والأنشطة الأخرى في الحياة اليومية للحفاظ على صحة الجسم والعقل والعلاقات الاجتماعية وقد يشمل إدمان اللعبة وفقدان الوقت والقيم بالإضافة إلى تأثيرها على الأداء الأكاديمي أو العلمي إذا كانت تستهلك الكثير من الوقت.

- فيما يخص التساؤل العام والذي كان نصه: **هل الألعاب الالكترونية لها تأثير على الشباب في المجتمع الجزائري لعبة "فري فاير" نموذجا؟**

- نستنتج بان الألعاب الالكترونية يمكن أن يكون لها تأثير على الشباب في المجتمع الجزائري بما في ذلك لعبة "فري فاير" حيث نعتبر لها تأثير متعدد الأوجه على الطلاب على سبيل المثال قد تسهم في تطوير مهارات التعاون والتنظيم خاصة عند اللعب مع الأصدقاء أو الفرق وتشجع على اتخاذ القرارات بسرعة مما يعزز القدرة على حل المشكلات في الحياة اليومية، مع ذلك قد تكون هناك بعض السلبيات مثل تأثير الإدمان الذي يؤدي إلى إهمال الالتزامات الأخرى وتقليل النشاط البدني الذي يؤدي إلى مشاكل صحية وقد تسهم أيضا في زيادة التوتر والعصبية حيث تؤثر اللعبة على الطلاب من الناحية يمكن ان يؤدي الانغماس المفرط في اللعبة إلى إهدار الوقت الذي ينبغي تخصيصه للمذاكرة وانجاز الواجبات، مما ينعكس على الداء الأكاديمي، كما أن اللعب لساعات طويلة، قد يسبب تشتت الانتباه وصعوبة التركز في الدراسة بسبب قلة النوم ويمكن إن تزيد الألعاب التنافسية من مستويات التوتر والقلق، مما يؤثر سلبا على الحالة النفسية للطلاب لذا من المهم تنظيم الوقت والتوازن بين اللعب والدراسة للحفاظ على التحصيل الدراسي والصحة النفسية والجسدية.

❖ **الاقتراحات والتوصيات:**

من خلال النتائج المتوصل إليها ومن خلال الاقتراحات الطلبة التي تم طردها في استمارة الاستبيان لتصورات الطلبة نحو الألعاب الالكترونية وتأثيرها على الشباب في المجتمع الجزائري: لعبة "فري فاير" نموذجا بجامعة الشاذلي بن جديد كلية العلوم الاجتماعية والإنسانية تم التوصل إلى المقترحات التالية :

- تثقيف الطلاب لمعرفة ايجابيات وسلبيات هذه اللعبة.
- سعى الدول والحكومات لمنع ومحاسبة الشركات المنتجة للألعاب الالكترونية العنيفة أمام الهيئات والمؤسسات العالمية وذلك لما تسببه من أضرار والخلق العدوانية على الطلاب
- توعية الطلاب وإرشادهم لمعرفة أضرار الألعاب الالكترونية وخاصة ذات الطابع العنيف التي تترك أثرا على النفسية والسلوك.
- تخصيص الوقت للعب هذه اللعاب الالكترونية.
- العمل على توفير مرافق اجتماعية وثقافية ورياضية ودور الشباب في تجمعات السكانية للقيام بأنشطة رياضية والاستفادة من أوقات الفراغ بدل من العوض والانعزال بسبب الألعاب الالكترونية.
- التوعية بكيفية الاستفادة بأوقات الفراغ والاستغلال العقلاني للألعاب الالكترونية.
- العمل على غرس القيم الدينية والاجتماعية والخلقية والثقافية في نفس الطلاب منذ الصغر من خلال التوجيهات والإرشادات الهادفة والقدوة الحسنة في غرس القيم الايجابية لاستثمار الألعاب الالكترونية في أوقات مناسبة وفترات زمنية مقبولة.

خلاصة الفصل:

بعد ما تم فرز وتفريغ البيانات وتحليل الجداول وتفسير النتائج التي توصلنا إليها خاصة بموضوع دراستنا المعنون كالأتي: الألعاب الالكترونية وتأثيرها على الشباب في المجتمع الجزائري، فبعد الإجابة على التساؤلات الفرعية التي طرحناها وتدققنا من صحتها أظهرت تحقق النتائج المطلوبة وحددنا نوع التأثير الذي تحدثه الألعاب الالكترونية على الطلاب من حيث لعبة "فري فاير".

خاتمـــــــــــة

وأخيرا نستنتج أن لعبة "فري فاير" تعتبر من أكثر الألعاب التي قد يؤدي استخدامها بشكل مفرط إلى تأثير سلبا على الصحة النفسية والاجتماعية للطلاب وتشجع على العنف وسلوكيات السلبية إذا لم يتم التحكم في الوقت المخصص للعب وتوجيه اللاعبين نحو الأنشطة الأخرى، وبالتالي يمكن أيضا للألعاب الالكترونية أن توفر بيئة آمنة للطلاب للتعبير عن الذات وتجربة الهوية الشخصية وكذلك يمكن أن تسمح للطلاب بتجربة ادوار مختلفة واكتشاف مهارات جديدة مما تساهم في تحسين جودة حياة الطلاب وتنمية مهاراتهم المختلفة.

وعلى غرار ذلك يمكن القول بان الألعاب الالكترونية قد تكون لها تأثير على الطلاب ولكن الأمر يعتمد على كيفية استخدامها والسياق الثقافي المحيط بها.

قائمة المصادر

المراجع

أولا : الكتب:

01- المشهداني سعد سلمان: منهجية البحث العلمي، دار أسامة للنشر والتوزيع، الأردن، عمان، ط1، 2019.

02- النعيمي، محمد عبد العال وآخرون: طرق ومناهج البحث العلمي، جامعة الشرق الأوسط، النشر والتوزيع الوراق، عمان، د.ط، 2015.

03- ربحى مصطفى عليان، عثمان محمد غنيم: مناهج وأساليب البحث العلمي النظرية والتطبيق، دار الصفاء للنشر والتوزيع، عمان، ط1، 2000.

04- فاطمة السعدي همال : الطفل والألعاب الالكترونية عبر الوسائط الإعلامية الجديدة بين التسلية وعمق التأثير، دائرة المكتبة الوطنية، د.ط، 2017.

05- محسن على عطية : البحث العلمي في التربية (مناهجه، أداوته، وسائله الإحصائية)، دار المناهج للنشر والتوزيع، الأردن، د.ط، 2009.

06- محمد عبد الكريم نجار: الألعاب الالكترونية وأثرها على التحصيل الدراسي، قسم التربية، ب.د، د.ط، 2023.

07- مها حسني الشحروري: الألعاب الالكترونية في عصر العولمة (مالها وما عليها)، دار المسيرة، عمان، ط1، 2008.

ثانيا : المجــلات

08- رندا محمد سيد أحمد: العلاقات بين المخططات المعرفية اللاتكييفية، في خدمة الفرد وإدمان الألعاب الالكترونية لدى عينة من الطالبات الجامعيات، المجلد 3، العدد 51 جامعة أسيوط، يوليو 2020.

09- قدى سومية: إدمان الألعاب الالكترونية وعلاقاتها بالتنمر في الوسط المدرسي ، جامعة معسكر وجامعة وهران2، مجلة التنمية البشرية، العدد 10، مارس 2018.

10- محمد الأزهر بالقاسمي: سلبيات وايجابيات الألعاب الالكترونية التي يمارسها الطفل ودور الاسرة في التعامل معها، مجلة التنوير للعلوم الإنسانية والاجتماعية، جامعة برج بوعريريج الجزائر، العدد 9.

11- نعيم محمد ناجي السيد: أثر الألعاب الالكترونية التفاعلية على الذاكرة العاملة لدى التلاميذ مرحلة التعليم الاساسي، مجلة كلية التربية، جامعة منصورة، العدد 116، أكتوبر 2021.

ثالثا : المذكـــــرات

12- أميرة مشري: أثر الألعاب الالكترونية عبر الهواتف الذكية على التحصيل الدراسي للتلميذ الجزائري، لنيل شهادة الماستر في علوم الاعلام والاتصال تخصص – اتصال وعلاقات عامة، جامعة العربي بن مهيدي أم البواقي، 2017/2016.

13- بريك قريب وجديلي وسيلة: الألعاب الالكترونية والسلوك المنحرف لدى التلاميذ الطور الثانوي، دراسة ميدانية بثانوية سعدي صديق، رسالة لنيل شهادة (الماستر) lmd، تخصص: علم الاجتماع الجريمة والانحراف، جامعة العربي التبسي، كلية العلوم الإنسانية والاجتماعية، قسم العلوم الاجتماعية، تبسة، 2021.

14- بودية رشيدة: الألعاب الالكترونية (الفري فاير والبابجي) وعلاقتها بالتحصيل الدراسي لدى عينة من تلاميذ ثانويات ولاية الوادي، رسالة لنيل شهادة (الماستر) التخصص: إرشاد وتوجيه، جامعة الشهيد حمة لخضر(كلية العلوم الانسانية والاجتماعية، قسم العلوم الاجتماعية، شعبة علوم التربية، الوادي، 2022،2021.

15- بوصلعة كلثوم، مسعودي يمينة: علاقة الالعاب الالكترونية على السلوكيات لدى الأطفال مذكرة مكملة لنيل شهادة ماستر في علم اجتماع التربية، جامعة احمد دراية، أدرار 2021-2020.

16- حفصي أسماء ديلمي عبير: تأثير الألعاب الالكترونية على التحصيل الدراسي للتلاميذ دراسة على عينة من الاولياء، مذكرة لنيل شهادة ماستر في الإعلام والاتصال تخصص السمعي البصري، جامعة محمد بوضياف، كلية العلوم الإنسانية والاجتماعية، مسيلة، 2021/2020.

17- سعاد وهناء، بن مرزوق نوال: الألعاب الالكترونية العنيفة وعلاقتها بانتشار ظاهرة العنف المدرسي، مذكرة مقدمة ضمن متطلبات نيل شهادة الماستر في العلوم الاجتماعية سيسولوجيا العنف والعلم الجنائي، جامعة الجيلاني بونعامة، خميس مليانة، 2016/2015.

18- سيدي علي فيصل: تاثير الالعاب الالكترونية ممثلة في لعبة فري فاير على التحصيل الدراسي لتلميذ المدرسة الابتدائية دراسة ميدانية بمقاطعة الحمادية 03، دراسة ميدانية بمقاطعة الحمادية 03، رسالة لنيل شهادة (ماستر) : lmd، تخصص علم اجتماع التربية، جامعة محمد البشير الإبراهيمي، كلية الآداب والعلوم الاجتماعية، قسم علم اجتماع، برج بوعريريج، 2022./2021

19- مراد بلقيس، غمري حنان: الالعاب الالكترونية العنيفة، وتأثيرها على الطلبة الجامعيين، نموذج عن لعبة فري فاير دراسة مسحية على عينة من الطلبة الجامعيين، رسالة لنيل شهادة (ماستر) في علوم الإعلام والاتصال تخصص: إعلام سمعي بصري، جامعة محمد خيضر، كلية العلوم الإنسانية والاجتماعية، قسم العلوم الإنسانية، بسكرة، 2021./2020

20- مريم قويدر: اثر الألعاب الالكترونية على السلوكيات لدى الاطفال مذكرة لنيل شهادة الماجستر في علوم الإعلام والاتصال تخصص مجتمع المعلومات جامعة الجزائر 3 ، 2012/2011.

21- ميرة بلقاسم خطاب الالعاب الالكترونية عبر الانترنت وعلاقته بالتفكير الابداعي لدى الشباب الجزائري، دراسة ميدانية على عينة من اللاعبين الهواة للعبة ساحة المعركة مذكرة ماستر علوم الاعلام والاتصال والعلاقات العامة، جامعة محمد خيضر، كلية العلوم الانسانية والاجتماعية، بسكرة، 2019/2018.

22- ميساء بكوش، نهاد بن نخلة: تأثير استخدام الالعاب الالكترونية على السلوك العدواني لدى الطفل، مذكرة لنيل شهادةة ماستر، تخصص علم اجتماع اتصال، جامعة 8 ماي 1945، كلية العلوم الإنسانية والاجتماعية، قالمة، 2022/2021.

23- وبري احمد رامي: تأثير العاب الفيديو على الرغبة في ممارسة النشاط الرياضي لدى التلاميذ مذكرة مقدمة لاستكمال متطلبات شهادة ماستر الأكاديمي تخصص النشاط البدني الرياضي المدرسي، جامعة قاصدي مرباح، ورقلة، 2019/2018.

24- وهيبة زعيتر رانية حبيلي: دور الألعاب الالكترونية في ممارسة العنف المدرسي لدى تلاميذ المرحلة المتوسطة من وجهة نظر الاساتذة، مذكرة مكملة لنيل شهادة الماستر في علم النفس التربوي، جامعة محمد الصديق بن يحي، جيجل، 2022/2021.

رابعا : مقـــــــال

25- سلام عبد الكريم شمس الدين: مخاطر الالعاب الرقمية على الاطفال

dr.salam.chams eddine @gmail.com - 19H00.20H00

خامسا : المواقع الإلكترونية :

- تيكنو برو Techno pro

https :// www.bougra.com **يوم 2021/08/01**

- موقع تحميلك

https://tahmila.com يوم 2023/08/07

- مستقبل المعرفة

https://www.m.ofknowledge.com

- المرسال duaa mohe

https:// www.almrsal.com

يوم: 2023/01/09

الملاحـــــــــق

الجمهورية الجزائرية الديمقراطية الشعبية
وزارة التعليم العالي والبحث العلمي
جامعة الشاذلي بن جديد الطارف
كلية العلوم الاجتماعية والإنسانية
قسم علم الاجتماع

تخصص : علم إجتماع الإتصال

استبيان لمذكرة تخرج لنيل شهادة الماستر في علم إجتماع الإتصال

موسومة بـ: الألعاب الإلكترونية وتأثيرها على الشباب في المجتمع الجزائري – لعبة "فري فاير" نموذجا

دراسة ميدانية على طلاب كلية العلوم الاجتماعية والإنسانية جامعة الشاذلي بن جديد – الطارف–

- السلام عليكم ،تحية طبية

- في إطار التحضير لنيل شهادة الماستر تخصص علم اجتماع الاتصال لتحقيق أهداف الدراسة نرجوا منكم التكرم بالإجابة على العبارات المتضمنة في هذه الاستمارة بالدقة وللعلم بيانات هذه الاستمارة سرية ولن تستخدم الا لأعراض البحث العلمي.

وفي الأخير تقبلوا منا فائق الاحترام والتقدير

من إعداد الطالبتان: **تحت إشراف الدكتورة :**

- زيروري مروى **بوعالية شهرة زاد**

- خميري دنيا

الموسم الجامعي : 2024/2023

البيانات الشخصية:

- الجنس:

ذكر ☐ انثى ☐

- السن :

21-19 ☐ 24-22 ☐ 25 فما فوق ☐

- التخصص : .....

المحور الأول: دوافع إقبال الشباب على استخدام الألعاب الالكترونية لعبة "فري فاير"

1- سبب استخدام الألعاب الالكترونية

حسب الفضول ☐ الحاجة إلى شغل أوقات الفراغ ☐ تطوير موهبة ☐ تسلية وترفيه ☐

2- يجذبني في لعبة "فري فاير"

بطل اللعبة ☐ وجود عنصر الإثارة فيها ☐ متعة الفوز ☐

3- أشعر عند لعب لعبة "فري فاير"

الراحة والاطمئنان ☐ الفرح والسرور ☐ القلق والتوتر ☐

القوة والشجاعة ☐ شعور عادي ☐

4- شعوري عند الخسارة في اللعبة

تكرار اللعبة دون توقف حتى الفوز ☐ تكرار اللعبة لبعض الوقت ☐ يتوقف عن اللعب ☐

5- ألاحظ في شخصيتي سلوكيات جديدة عند ممارسة هذه العبة

نعم ☐ لا ☐

6- ألجا إلى لعب لعبة "فري فاير"

عندما اشعر بالوحدة ☐ بعد التعب من الدراسة ☐ عندما أواجه مشكلة ☐ عندما أكون مرتاح نفسيا ☐

7- أريد أن أصبح مثل بطلي في لعبة "فري فاير"

نعم ☐ لا ☐

المحو الثاني: الآثار السلبية للعبة "فري فاير"

8- عدد الساعات التي اقضيها في ممارسة هذه اللعبة

من ساعة إلى 3 ساعات ☐ من 4 الى 5 ساعات ☐ من 5 ساعات ☐

9- سلوكيات اتجاه هذه اللعبة غير طبيعية

عنيف ☐ خجول ☐ عنيد ☐ قليل حركة ☐

10- تؤثر لعبة فري فاير عليا من الناحية النفسية

نعم ☐ لا ☐

11- تجعلني هذه اللعبة أعاني من مشاكل :

نعم ☐ لا ☐

12- تؤثر عليا من الناحية النفسية

تؤثر بشكل قليل ☐ تؤثر بشكل متوسط ☐ تؤثر بشكل كثير ☐

13- ألاحظ إدماني على هذه اللعبة

نعم ☐ لا ☐

14- تؤثر عليا في دراستي وتحصيلي العلمي

نعم ☐ لا ☐

15- استخدامي لهذه اللعبة تبعدني عن أداء الفرائض الدينية :

نعم ☐ لا ☐

16- تبعدني هذه اللعبة من الجلوس مع أفراد أسرتي

نعم ☐ لا ☐

17- تجعلني هذه اللعبة اشعر بالعزلة

نعم ☐ لا ☐

18- استخدامي لهذه اللعبة يبعدني عن تناول وجباتي بانتظام

نعم ☐ لا ☐

République Algérienne Démocratique et Populaire
وزارة التعليم العالي والبحث العلمي
Ministère de l'Enseignement Supérieur et de la Recherche Scientifique
جامعة الشاذلي بن جديد - الطارف
Université Chadli Bendjedid- El Tarf
كلية العلوم الاجتماعية و الانسانية
Faculté des sciences sociales et humaines
قسم علم الاجتماع
Département de Sociologie

المرجع رقم:

الطارف في:

السيد/ مدير المؤسسة

الموضوع : طلب إذن بدخول المؤسسة لانجاز بحث علمي ميداني

نحن رئيس قسم علم الاجتماع بجامعة الطارف نلتمس منكم التفضل بالسماح للطلبة الآتية أسماؤهم:

خميري دنيا ..... زروري مروى .....

بدخول مؤسستكم مع الالتزام بنظامها الداخلي و إجراءاتها التنظيمية و القانونية قصد إجراء بحث ميداني لمذكرة التخرج ماستر علم الاجتماع ☑

- لسانس علم الاجتماع L.M.D ☐

تحت عنوان: هل الاتصال الإلكتروني يشغل الشباب في المجتمع الجزائري (نموذجا) فايسبوك

دراسة ميدانية بمؤسسة: جامعة الشاذلي بن جديد قسم علم الاجتماع

و ذلك لفترة من مارس إلى 15 أفريل على أن لا تتحمل المؤسسة المستقبلة أي تابعات مالية

و أخيرا نلتمس منكم في هذا الإطار تسهيل مهامهم ذات الصلة بالبحث العلمي.

تقبلوا منا فائق التقدير و الاحترام

توقيع الطلبة

رأي و توقيع المؤسسة المستقبلة

- تسلم نسخة الى المؤسسة المستقبلة:
- تحتفظ الطالب(ة) بنسخة ثانية

جامعة الشاذلي بن جديد - الطارف
كلية العلوم الاجتماعية والانسانية
نائبة رئيس قسم علم الاجتماع
مكلفة بالتدريس والتعليم
الاستاذة: غاي فاطمة

جامعة الشاذلي بن جديد - الطارف
كلية العلوم الاجتماعية والانسانية
عميد كلية العلوم الاجتماعية والانسانية
الدكتور

عدد الطلبة(ليسانس + ماستر) :2023-2024

الكلية	القسم	الشعبة	التخصص	عددالطلبة الجددBAC(2023)	عدد الطلبة الجدد(ماستر 1)	عددالطلبة				
						ل1	ل2	ل3	م1	م2
كلية العلوم الانسانية و الاجتماعية	علم الاجتماع	علم الاجتماع	علم الاجتماع	128		176	112	193		
	علم النفس	علم النفس					74			
	علم الاجتماع	علم الاجتماع	علم الاجتماع الاتصال		46				50	64
	علم الاجتماع	علم الاجتماع	علم الاجتماع تنظيم و عمل		44				51	58

عدد الطلبة (نظام كلاسيكي) :2023-2024

الكلية	القسم	الشعبة	التخصص	عددالطلبةالجدد (BAC 2023)	عددالطلبة				
					1س	2س	3س	4س	5س
	/	/	/	/	0	0	0	0	0

عدد الطلبة (المتخرجين) :2022-2023

الكلية	القسم	الشعبة	التخصص	عددالطلبةالمتخرجين		
				ليسانس	ماستر	نظام كلاسيكي
كلية العلوم الانسانية و الاجتماعية	علم الاجتماع	علم الاجتماع	علم الاجتماع العام	158		0
	علم الاجتماع	علم الاجتماع	علم الاجتماع الاتصال		49	0
	علم الاجتماع	علم الاجتماع	علم الاجتماع تنظيم و عمل		66	0

عدد الطلبة (Doctorat) 2023-2024:

الكلية	القسم	الشعبة	التخصص	عددالطلبة
كلية العلوم الانسانية و الاجتماعية	علم الاجتماع	علم الاجتماع	علم الاجتماع الاتصال	9
	علم الاجتماع	علم الاجتماع	علم الاجتماع تنظيم و عمل	7
	علم الإجتماع	علم الاجتماع	علم الاجتماع التربية	6

FREE FIRE
BATTLEGROUNDS

REE FIRE