جامعة مولود معمري – تيزي وزو–
كلية العلوم الإنسانية والاجتماعية
قسم العلوم الإنسانية
فرع علوم الإعلام والاتصال

أثر الألعاب الالكترونية على سلوك ونفسية المراهقين الجزائريين

دراسة ميدانية على عينة من المراهقين المستخدمين للعبة فري فاير

بقرية أيت أرباح بولاية تيزي وزو 2024

مذكرة تخرج ضمن متطلبات نيل شهادة الماستر في علوم الإعلام والاتصال

تخصص: اتصال جماهيري والوسائط الجديدة

من إعداد الطالبتين
تيدية محمد يحياوي
سميرة ميمون

تحت إشراف الأستاذ
د. فتح النور شعنان

أعضاء لجنة المناقشة

د. فتح النور شعنان	أستاذ مساعد –ب–	مشرفا ومقررا	جامعة مولود معمري – تيزي وزو–
د. سبيلي كريمة	أستاذة مساعد –ب–	رئيسا	جامعة مولود معمري – تيزي وزو–
أ. حناش يسمينة	أستاذة مساعد –ب–	مناقشا	جامعة مولود معمري – تيزي وزو–

السنة الجامعية 2023 / 2024

شكر وتقدير

الحمد لله والشكر له على فضله، وعلى توفيقه لنا في انجاز هذا العمل المتواضع.

نتقدم بخالص الشكر وجميل العرفان للأستاذ المشرف "فتح النور شعنان"، الذي رافقنا واشرف على انجاز هذه المذكرة وتابعنا من البداية إلى النهاية.

شكره على كل ما قدمه لنا من نصائح وتوجيهات، حرصا منه على انجاز هذا البحث وتقديمه بالصورة المطلوبة.

كما نشكر كل أساتذة "علوم الإعلام والاتصال" الذين رافقونا في مشوارنا الدراسي.

وكل التحية والاحترام إلى كل من ساعدنا من قريب وبعيد ولو بكلمة أو دعوة صالحة.

إهداء

بسم الله الرحمن الرحيم والصلاة

و السلام على اشرف المرسلين، و الحمد لله الذي بفضله تتم الصالحات.

اهدي هذا العمل المتواضع إلى:

نور العيون و رمش الجفون و الصدر الحنون، إلى البلسم الشافي و القلب الدافئ و التي حاطتني بسياج حبها و التي سهرت و كانت معي في كل ظروفي و حالاتي، إلى من نسجت بعمرها كياني و كان دعائها سر نجاحي إلى من وضعتني على طريق الحياة إلى أروع أم في الوجود، «أمي الغالية حفظها الله وأطال الله في عمرها."

إلى من احمل اسمه بكل فخر و الذي كان سندي وعوني و قدوتي إلى نور الوضاء الذي يعجز القلم و اللسان على خطه في الكلمات، إلى من جعل نفسه شمعة تحترق من اجل أن ينير دربي و إلى من تعب و يشقى من اجل راحتي و سعادتي إلى أروع أب في الوجود "أبي الغالي حفظه الله و أطال اللهفي عمره."

كما اهدي ثمرة عملي إلى سندي في الحياة إخوتي و أخي ،و الأهل و الأقارب

و الأصدقاء، إلى من كاتفتني ونحن نشق الطريق نحو النجاح في مسيرتنا العلمية رفيقة

دربي أختي الغالية التي لم تلدها أمي: "تيدية محمد يحياوي "

إلى من يحملون مشعل العلم و يستنرون بنور الإيمان، ويسيرون في طريق العطاءإلى

كل أساتذتي الكرام و أستاذي المشرف:" فتح النور شعنان " اللذين لهم كل الاحترام

والتقدير.

سميرة

إهداء

بسم الله الرحمن الرحيم

تحت ضل رحمة الله و حمايته, أجد نفسي في رحلة الماستر وقلبي ينبض بشوق لتحقيق النجاح والإبداع.

على رحب وسعة قلبي, أشكر الله على نعمة وجود أمي الغالية التي تمثل لي الحنان والدفء في أصعب الأوقات, أمي التي تحملت عبء الحياة بكل شجاعة ورقة, حفظها الله وجعل أيامها كلها فرح وسعادة.

أتذكر بكل فخر و اعتزاز أبي الغالي, الذي كان رمزا للعطاء والحكمة, فارقنا لكن ذكراه وتعاليمه تظل تحفزني على بذل قصاري جهدي لتحقيق النجاح والتميز، رحمة الله روحك الطيبة يا أغلى ناسي، راجية من الله أن تفتخر بي.

اهدي ثمرة عملي الى سندي خطيبي وصديقي العزيز,الذي أجد فيه الأمان والثقة, حيث ان دعمه اللامتناهي هو دافعي لتحقيق الأهداف والطموحات، بصفاء قلبه ونبله أستطيع أن أرى المستقبل بألوان أجمل وأنغام أرق.

وإلى اهله أيضا , الذين وقفوا بجانبي وشجعوني على المضي قدما في مسار دراستي، بدعمهم وتحفيزهم وعطفهم, وجعلوا كل تضحياتي تستحق العناء،مع جميع أفراد عائلته من كبير إلى صغير.

إلى رفيقتي زميلتي أختي الثانية " سميرة ميمون", تحية طيبة صافية لكي, أسأل المولى عزوجل أن يجمع بيننا مرة أخرى في صدفات الحياة، أدامك الله سالمة غانمة.

في طريقي نحو درجة الماستر، يبقى الأستاذ المشرف "فتح النور شعنان" شخصا يملك فضلا كبيرا في توجيهي وإرشادي ،بفضله وعلمه وتوجيهاته، أجد نفسي ملهمة ومنغمسة في عام البحث العلمي، واعرف تماما أن النجاح لا يأتي إلا بالجهد المستمر والتوجيه السديد.

تيدية

خطة الدراسة

شكر وتقدير

الإهداء

ملخص

مقدمة

الإطار المنهجي للدراسة

إشكالية الدراسة

تساؤلات الدراسة

فرضيات الدراسة

أهداف الدراسة

أهمية الدراسة

أسباب اختيار الموضوع

مجتمع البحث وعينة الدراسة

المجال المكاني والزماني

منهج الدراسة وأدواته

مفاهيم الدراسة

الدراسات السابقة

الإطار النظري للدراسة

الفصل الأول: الألعاب الالكترونية مفاهيم أولية ومنطلقات نظرية

تمهيد الفصل

المبحث الأول: ماهية الألعاب الالكترونية

المطلب الأول: نشأة وتعريف الألعاب الالكترونية.

المطلب الثاني : مميزات وخصائص الألعاب الالكترونية.

المطلب الثالث: أنواع ومجالات الألعاب الالكترونية.

المطلب الرابع: أسس الألعاب الالكترونية ومكوناتها.

المبحث الثاني: انعكاسات الألعاب الالكترونية خاصة لعبة فري فاير على المراهق الجزائري

المطلب الأول: تعريف لعبة فري فاير.

المطلب الثاني: خصائص ومميزات لعبة فري فاير.

المطلب الثالث: أسباب انتشار وممارسة الألعاب الالكترونية..

المطلب الرابع: مخاطر وأضرار الألعاب الالكترونية ولعبة فري فاير.

خلاصة الفصل

الفصل الثاني: تداعيات الألعاب الالكترونية على سلوك المراهق ودور الأسرة كمراقب عليه.

المبحث الأول: اثر لعبة فري فاير في طغيان السلوك العدواني والتقلبات النفسية لدى المراهق الجزائري

تمهيد الفصل

المطلب الأول: مفهوم السلوك العدواني والمفاهيم المتعلقة به.

المطلب الثاني: النظريات المفسرة للعدوان لدى المراهق إثر استخدامه للألعاب.

المطلب الثالث: العوامل المؤثرة في سلوك ونفسية المراهق الجزائري.

المطلب الرابع: الأضرار والمخاطر النفسية والسلوكية على استخدام المراهق للألعاب الالكترونية.

المبحث الثاني: دور الأسرة في توعية ورقابة المراهق من الألعاب الالكترونية

المطلب الأول: مفهوم الأسرة.

المطلب الثاني: أهمية التنشئة الأسرية والاجتماعية للمراهق.

المطلب الثالث: دور الأسرة في الحد من مخاطر الألعاب الالكترونية على مرهقيهم.

المطلب الرابع: توصيات وإجراءات هامة للحد من مخاطر سوء استخدام الألعاب الالكترونية لدى المراهقين.

خلاصة الفصل

الإطار التطبيقي للدراسة

الفصل الثالث: عرض وتحليل البيانات والنتائج العامة للدراسة

المبحث الأول : عرض وتحليل البيانات

تمهيد الفصل

المطلب الأول:عرض وتحليل البيانات الشخصية.

المطلب الثاني: عادات ودوافع استخدام المراهقين للألعاب الالكترونية خاصة لعبة فري فاير قرية ايت أرباح ولاية تيزي وزو.

المطلب الثالث: الآثار النفسية و السلوكية التي تظهر على مراهقي قرية ايت ارباح ولاية تيزي وزو عند استخدامهم للعبة فري فاير.

المطلب الرابع: الآثار المعرفية للعبة فري فاير وتأثيرها على التحصيل الدراسي لمراهق قرية ايت ارباح ولاية تيزي وزو.

النتائج العامة للدراسة.

استنتاج

توصيات واقتراحات

قائمة المراجع

الملاحق

{ سبحآن آلله وآلحمد لله ولاً إلـه إلاً آلله

وآلله

أكبر ولاً حول ولاً قوة إلاً بآلله }

ملخص الدراسة :

تهدف هذه الدراسة إلى معرفة الأثر الذي تسببه لعبة فري فاير على سلوك ونفسية مراهق قرية أيت أرباح بولاية تيزي وزو، وقد اعتمدنا في دراستنا على جملة من الإجراءات، بداية من المنهج المسحي الذي يعتبر المنهج الأنسب والملائم لدراستنا، وتطرقنا إلى استخدام أداة الملاحظة مع الاستبيان لجمع البيانات والمعلومات، والتي تم تطبيقها على عينة قصدية مكونة من 120 مبحوث، وقد توصلنا من خلال هذه الدراسة الى مجموعة من النتائج أبرزها ما يلي :

تتميز عادات ودوافع استخدام المراهقين للألعاب الإلكترونية، خاصة لعبة فري فاير بدافع التسلية والفوز، حيث يقضون أكثر من ثلاثة ساعات في اللعب عبر الهاتف. هذا الانغماس في اللعبة يشير إلى أهمية هذه الأخيرة في حياتهم اليومية، كما يعكس رغبتهم في الهروب من الضغوط اليومية. بالإضافة إلى ذلك، يمكن أن تؤثر لعبة فري فاير على العلاقات الاجتماعية للمراهقين، حيث قد تكون وسيلة للتواصل مع الأصدقاء أو تؤدي إلى العزلة. ومع ذلك ،من المهم النظر في المخاطر المحتملة لاستخدام اللعبة بشكل مفرط مثل التأثير على الصحة النفسية والسلوكية، علما بأن مراهق قرية أيت ارباح يستخدم لعبة فري فاير دون وجود فترة محددة لذلك.

الكلمات المفتاحية: لعبة فري فاير، المراهق، التواصل، المخاطر، الصحة النفسية والسلوكية.

Study Summary:

This study aims to find out the impact that the Free Fire game causes on the behavior and psychology of teenagers, from the village of AitArbah in the state of Tizi Ouzou, in our study, we relied on a number of procedures, starting with the survey method, which is considered the most appropriate and suitable method for our study, and we touched on the use of the observation tool with the questionnaire to collect data and information, which were applied to a purposive sample of 120 respondents, through this study, we reached a set of results, most notably the following :

The habits and motives of teenagers use electronic games, especially the Free Fire game, are characterized by the motive of entertainment and winning, As they spend more than three hours playing on the phone. This immersion in the game indicates the importance of the latter in their daily lives, and also reflects their desire to escape from daily pressures. In addition, the Free Fire game can affect teenagers

social relationships, as it may be way to communicate with friends or lead to isolation.

However, it is important to consider the potential risks of using the game excessively, such as the impact on psychological and behavioral health, noting that a teenager from the village of AitArbah used the game Free Fire without a specific period for this.

مقدمة

مقدمة:

برزت في أعقاب ثورة الاتصالات في العالم في الربع الأخير من القرن العشرين، وبعد انتشار وسائل الإعلام الحديثة والتكنولوجيات الرقمية في شتى أرجاء الأرض وظهور "القرية العالمية"، شكوك ومخاوف كثيرة بين شعوب العالم لاسيما المجتمعات النامية حول تأثير وسائل الإعلام والتكنولوجيات الحديثة المستوردة على ثقافتها الوطنية وتقاليدها وتراثها وعلى تغيير التركيبة الاجتماعية للعالم، وقد أثبتت العديد من الدراسات والبحوث الغربية انعدام أي مجتمع يتمتع بالحصانة الكاملة ضد تأثير الوسائل والتكنولوجيات الأمريكية الحديثة. حيث أصبحت هذه الوسائل والتكنولوجيات القوة المؤثرة في النظام الاجتماعي العالمي بسبب انتشارها اللآمحدود وتغلغلها في الدول النامية، وكذا كونها مصدر للمواد الإعلامية والترفيهية والثقافية.

ولقد جلبت التطورات التكنولوجية المعاصرة في مجال الكومبيوتر والانترنت معها أشكالا وأفكار ومشكلات جديدة، حيث ظهرت أشكال ثقافية، وترفيهية تساير هذا التطور وهي الألعاب الالكترونية التي اكتسحت عالمنا وبيوتنا اكتساحا، حتى أصبحت الوسيلة الأهم للتسلية والترفيه بنسبة كبيرة لدى الشباب والمراهقين، والأطفال على حد السواء، حيث أنها استحوذت على عقولهم واهتماماتهم، وكلما تقدمت التقنيات المستخدمة في صناعتها ازداد تعلق الشباب بها فأصبحت سهلة الاستخدام إلى حد ما،مما ساعد على الانتشار الواسع لهذا النوع من الألعاب ومن بينها لعبة "فري فاير"التي انتشرت بشكل مخيف في فضاءات

الانترنت، فاستقطبت غالبية الشباب والمراهقين بما توفر لهم من إشباع لذاتهم وتفريغ مخاوفهم وقلقهم.

على اعتبار أن المراهقة من الفئات الاجتماعية الحساسة التي تنمو في محيط تقني جديد، حيث أصبحوا اليوم عرضة لايجابيات وسلبيات هذا المجتمع الالكتروني.

ونظرا للانتشار الواسع لهذه الألعاب وزيادة تفاقمها في أوساط المراهقين، والشباب كذلك الأطفال في جميع بلدان العالم سواء العربية والغربية، وحتى الجزائر بدا يثير التساؤلات من قبل الباحثين والعلماء حول أثارها النفسية والاجتماعية، والسلوكية، ولما لها دور فعال في تفعيل سلوك المراهقين والأطفال، إذ أنها تقدم الصوت والصورة وتعرض المقاطع التي قد تحفز على العنف والسلوك العدواني لدى المراهقين، والشباب، والأطفال.

لهذا جاءت أهمية هذه الدراسة للإحاطة ببعض جوانب هذه الظاهرة ومحاولة حماية هذه الفئة المستهلكة للألعاب الالكترونية من أضرارها ومخلفاتها، وهذا من خلال موضوع دراستنا "اثر الألعاب الالكترونية على سلوك ونفسية المراهقين الجزائريين".

ونسعى من خلالها معرفة اثر الألعاب الالكترونية على المراهقين المستخدمين للعبة "فري فاير بولاية تيزي وزو.

ولتحقيق هذه الأهداف قسمنا الدراسة إلى ثلاث جوانب ابتداء بالإطار المنهجي الذي تضمن الحيثيات المنهجية التي تم إتباعها بدءا بالإشكالية، والتساؤلات، ثم فرضيات الدراسة،

أهداف وأهمية الموضوع كذلك، وأسباب اختيار الموضوع ثم مجتمع البحث وعينة الدراسة، المجال المكاني والزمني للدراسة، منهج الدراسة وأدوات جمع المعلومات، كما تم تحديد مصطلحات الدراسة وتقديم نبذة عن بعض الدراسات المشابهة أو المرتبطة واحتوى الإطار النظري على ثلاثة فصول نظرية تطرق الفصل الأول إلى الألعاب الالكترونية مفاهيم أولية ومنطلقات نظرية، فقد تعرض إلى ماهية الألعاب الالكترونية بذكر النشأة والتطور ثم مفهومها ومميزاتها وخصائصها، وأنواع الألعاب الالكترونية،ثم النظريات المفسرة لاستخدام هذه الألعاب ،وأساسياتها بدء بالأسس ومكونات، ومجلات الألعاب الالكترونية ،ثم ايجابيات وسلبيات هذه الألعاب وأسباب انتشارها وممارستها.

أما الفصل الثاني الخاص باللعب ولعبة فري فاير فقد تعرض إلى كل ما يخص ماهية اللعب من مفهومه وأنواعه والنظريات المفسرة له، ثم ايجابيات وسلبيات اللعب، كذالك كل ما يخص ماهية لعبة" فري فاير" من مفهومها، وسناريو لعبة" فري فاير" وطريقة لعبها، ثم خصائصها ومميزاتها، وصولا إلى مخاطر وأضرار هذه اللعبة.

أما الفصل الثالث تطرقنا فيه إلى تداعيات الألعاب الالكترونية على سلوك المراهق ودور الأسرة كمراقب عليه، في المبحث الأول قمنا بإبراز اثر لعبة "فري فاير" في طغيان السلوك العدواني والتقلبات النفسية لدى المراهق الجزائري، بحيث حددنا مفهوم السلوك العدواني والمفاهيم المتعلقة به، ثم النظريات المفسرة للعدوان لدى المراهق اثر استخدامه للألعاب الالكترونية. كما تطرقنا إلى العوامل المؤثرة في سلوك ونفسية المراهق الجزائري، والأضرار

والمخاطر النفسية والسلوكية على استخدمه "لعبة فري فاير". وصولا إلى المبحث الثاني الذي تطرقنا فيه إلى دور الأسرة في توعية ورقابة المراهق من الألعاب الالكترونية بحيث حددنا مفهوم الأسرة، وأهمية التنشئة الأسرية والاجتماعية للمراهق، وصولا إلى دور الأسرة في الحد من مخاطر الألعاب الالكترونية على مرهقيهم، ثم توصيات وإجراءات هامة للحد من مخاطر سوء استخدام هذه الاخيرة على المراهقين.

وأخيرا الإطار التطبيقي فيه الفصل الرابع الذي يتضمن تحليل البيانات والنتائج العامة للدراسة، في المبحث الأول نتطرق إلى عرض وتحليل البيانات، نحلل فيه البيانات الشخصية، ننتقل إلى محاور الاستمارة بداية من أسباب ودوافع استخدام المراهقين للعبة"فري فاير"بولاية تيزي وزو، ثم الآثار النفسية والسلوكية التي تظهر على مراهقي قرية ايت أرباح بولاية تيزي وزو عند استخدمهم للعبة "فري فاير"، وأخيرا إلى الآثار المعرفية للألعاب الالكترونية وتأثيرها على التحصيل الدراسي لمراهقي قرية "ايت أرباح" بولاية تيزي وزو"عند استخدامهم للعبة فري فاير. مع عرض نتائج للدراسة، وصولا إلى الاستنتاج مع التوصيات والاقتراحات ، ثم قائمة المصادر والمراجع، إلى الملاحق.

الإطار المنهجي

1- إشكالية الدراسة:

تعتبر تكنولوجيا الاتصال وتغيراتها من أهم المظاهر المؤثرة في المجالات المتعلقة بحياة البشر، فقد ارتبطت التغيرات التي طرأت على طريقة الحياة التي نعيشها بالطفرة التكنولوجية، وأصبحت تلامس أكثر الأمور ارتباطا بالبشر، كتطور الأجهزة الالكترونية وغيرها.

ومع بداية التطور التكنولوجي، أصبحت ألعاب وأجهزة الفيديو الالكترونية تلعب دورا أساسيا في ثقافة المراهقين والأطفال، وعرفت هذه الألعاب بالألعاب الالكترونية، تعد هذه الأخيرة وسيلة تقنية حديثة اجتاحت الأسواق العالمية بعد التطور الهائل في عالم الشبكة العنكبوتية، حيث لقت انتشارا واسعا في العالم، وقابل هذا الانتشار طلبا متزايدا من قبل المستخدمين واقتناء هذه الأخيرة التي اكتسبت شهرة واسعة وقدرة عالية على جذبهم، وهذا بفضل مميزاتها، فلها القدرة على محاكاة العالم الحقيقي في تصورها، بالإضافة إلى تعدد أنواعها وأشكالها، وقد سمح هذا التنوع بجذب واستقطاب هؤلاء المستخدمين لها.

مع الانتشار الهائل لهذه الألعاب حذر التربويون والباحثون الاجتماعيون عن خطورة إدمان المراهقين الجزائريين على هذه الأخيرة، كونها أصبحت جزء أساسي في حياة المراهقين اليومية نظرا لدورها الفعال في اكتساب المهارات ونمو الجوانب المعرفية، والانفعالية، والجسمية، والاجتماعية لديهم.

إلا أن الاستخدام العشوائي والمفرط لهذه الألعاب، وزيادة الساعات المستغرقة فيها، جعل أولياء الأمور في حيرة من أمرهم بسبب مخاطر التكنولوجيا الناجمة عن غوص أبنائهم المراهقين الذين يعتبرون فقط مستهلكين وغير مدركين خطورتها وأبعادها ووجهها الآخر.

ومن أكثر الألعاب الالكترونية شيوعا في الآونة الأخيرة لعبة "فري فاير" FREE FIER" لعبة "باتل رويال"، تعتبر من الألعاب الأكثر رواجا في عصرنا هذا، وهي لعبة الكترونية قتالية انتشرت على مواقع التواصل الاجتماعي بين المراهقين والشباب بشكل كبير وبقية الفئات الأخرى، تجعل اللاعب جزء لا يتجزأ من اللعبة، وبالتالي استحوذت على فئات كبيرة من المراهقين الجزائريين.

فتأتي هذه الدراسة كمحاولة لمعالجة اثر الألعاب الالكترونية على المراهقين الجزائريين، ودوافع استخدامهم لهذه اللعبة، من هنا فالإشكالية المطروحة في بحثنا هذا تتمحور أساسا حول هذا الأثر الذي تحدثه لعبة فري فاير على نفسية وسلوك مراهق قرية ايت ارباح بولاية تيزي وزو اللذين تتراوح أعمارهم مابين 10 إلى 19 سنة، ومن اجل ذلك والوقوف على هذا التصور قمنا بطرح مشكلة بحثية مفادها: **ما هو اثر استخدام الألعاب الالكترونية على المراهقين المستخدمين للعبة فري فاير بولاية تيزي وزو؟**

2- التساؤلات الفرعية:

- ما هي عادات ودوافع استخدام المراهقين للألعاب الالكترونية لعبة فري فاير بولاية تيزي وزو؟

- ما هي الآثار النفسية والسلوكية التي تظهر على مراهقي قرية ايت أرباح ولاية تيزي وزو عند استخدامهم للعبة فري فاير؟

- ما هي الآثار المعرفية للألعاب الالكترونية وتأثيرها على التحصيل الدراسي للمراهقين بقرية ايت أرباح ولاية تيزي وزو عند استخدامهم للعبة فري فاير؟

3- فرضية الدراسة:

- يؤثر إدمان الألعاب الالكترونية خاصة لعبة "فري فاير" سلبا على سلوك ونفسية المراهقين بقرية "أيت أرباح " ولاية "تيزي وزو".

4- أهمية الدراسة:

تتضح أهمية الدراسة لموضوعنا "**اثر الألعاب الالكترونية على سلوك ونفسية المراهقين الجزائريين**" من جوانب عدة أهمها :

- أهمية الفئة المستهدفة في الدراسة المتمثلة بالفئة الحساسة وهم المراهقين.

- معرفة الأشياء المثيرة والجذابة الموجودة في هذه الألعاب والتي تدفع المراهق لممارستها.

- تركز الدراسة على معرفة الآثار الناجمة عن استخدام المراهق للألعاب الالكترونية.

– تحديد أهم الإجراءات التي يمكن اتخاذها لمعالجة هذه الظاهرة والتخفيف من حدتها وتوسيع انتشارها.

5– أهداف الدراسة :

لكل دراسة أو بحث علمي هدف أو مجموعة من الأهداف التي يسعى الباحث إلى تحقيقها وتتمثل الأهداف العلمية لدراستنا فيما يلي:

– التعرف على عادات ودوافع استخدام المراهقين للألعاب الالكترونية وتأثيراتها النفسية والسلوكية.

– التعرف على الآثار النفسية والسلوكية التي تظهر على المراهقين الجزائريين عند استخدامهم للألعاب الالكترونية "لعبة" فري فاير.

– محاولة الكشف عن الآثار المعرفية للألعاب الالكترونية وتأثيرها على التحصيل الدراسي على المراهقين عند استخدامهم للألعاب الالكترونية " لعبة فري فاير.

6– أسباب اختيار الموضوع:

إن القيام بأي دراسة علمية يتطلب من الباحث اختيار موضوع معين، ينبغي أن يكون هذا الموضوع محط اهتمام الباحث، حيث يجب أن يكون البحث ناتجا عن دوافع وأسباب جعلته يصب جل اهتمامه عليها، سواء موضوعية كانت أو ذاتية.

ا-الأسباب الذاتية:

- الفضول العلمي والمعرفي، والرغبة الشخصية في طرق باب هذا الموضوع.

- الاهتمام الشخصي بفئة المراهقين دون غيرهم على اعتبار أن مرحلة المراهقة من أهم المراحل التي فيها يتكون الفرد ومنها يتشكل للمستقبل.

- الرغبة في معرفة سبب انتشار الألعاب الالكترونية في ولاية تيزي وزو بقرية ايت ارباح.

- الانجذاب إلى معرفة المضامين والتقنيات المثيرة والجذابة في هذه الألعاب الالكترونية التي تجعل المراهقين يقضون ساعات طويلة أمام أجهزتهم الالكترونية وميلهم إليها على غرار الألعاب الالكترونية الأخرى.

- محاولة معرفة مدى ارتباط الألعاب الالكترونية خاصة لعبة فري فاير في بروز المشكلات النفسية والسلوك العدواني عند المراهق الجزائري.

ب-الأسباب الموضوعية:

- إثراء الجانب المعرفي حول هذه الظاهرة.

- معرفة أنماط وأسباب ممارسة المراهق لهذا النوع من الألعاب الالكترونية.

- قابلية الموضوع للدراسة العلمية وحداثته بما أن لعبة "فري فاير "ظهرت في عام 2017 ونظرا لتناميها وشيوعها في المجتمع الجزائري خاصة فئة المراهقين.

7- مجتمع البحث وعينة الدراسة:

ا-مجتمع البحث:

يمكن تعريف مجتمع البحث من منظور إحصائي على انه جميع المفردات التي تمثل الظاهرة موضوع البحث، وتشترك في صفة معينة أو أكثر، ولا ينصرف مفهوم مجتمع البحث إلى الأفراد فقط بل أيضا المؤسسات ومتاجر الجملة والتجزئة وغيرها، وفي موضوع دراستنا هذه يتمثل مجتمع البحث في مراهقي قرية ايت أرباح بولاية تيزي وزو،كما كان من المستحيل دراسة المجتمع كلل لهذا قمنا بأخذ عينة من مجتمع البحث.

ب-عينة الدراسة:

مجتمع البحث يمثل جميع المفردات التي تمثل الظاهرة المراد دراستها، فالعينة هي بعض أو جزء من هذه المفردات، وعلى هذا الأساس فقد اخترنا 120 مفردة من مراهقي قرية ايت أرباح بولاية تيزي وزو الذين يلعبون لعبة فري فاير.

العينة المدروسة التي اعتمدنا عليها هي العينة القصدية، أو ما يطلق عليها العينة غير احتمالية، وهي إحدى أنواع العينات في البحث العلمي التي تختار فيها مفردات الظاهرة بشكل قصدي بناء على الحكم الذاتي للباحث بدلا من الاختيار العشوائي، وهي طريقة اقل صرامة، وتعتمد طريقة اخذ العينات هذه بشكل كبير على خبرة الباحثين ويتم تنفيذه عن طريق الملاحظة، فاخذ العينات القصدية هي طريقة لا يتمتع فيها جميع أفراد المجتمع

بفرصة متساوية في المشاركة في الدراسة على عكس العينات الاحتمالية ويعتبر اخذ العينات القصدية أكثر فائدة للدراسات الاستكشافية.

8- المجال المكاني و الزمني:

كل دراسة تعتمد على حدود مكانية وزمنية، إذ تعتبر من الخطوات المنهجية التي لا يمكن الإغفال عنها.

✓ **المجال المكاني:**

يتمثل مجتمع البحث الميداني في المراهقين المتمدرسين الذين يمارسون لعبة فري فاير بقرية "ايت أرباح ولاية تيزي وزو"، وتحديدا تلاميذ السنة الخامسة للمدرسة الابتدائية " الشهيد "علي محمد محند اويذير" أما بالنسبة للفئات الأخرى فقد كان المجال المكاني دار شباب قرية ايت أرباح وهذا راجع لعدم توفر الصلاحيات والإمكانيات للانتقال إلى المدارس الأخرى (متوسطة ثانوية جامعة...).

✓ **المجال الزمني:**

وهي المدة الزمنية التي استغرقتها الدراسة، حيث أجريت خلال الموسم الدراسي 2024، واستغرقت حوالي 5 أشهر، حيث كانت موزعة بين الدراسة النظرية والميدانية، وهذا بداية من شهر جانفي إلى غاية شهر جوان، قد كان التركيز على الجانب النظري من خلال

جمع المراجع من كتب ودراسات، أما من ناحية الجانب التطبيقي، فقد دام حوالي شهر على التمام من توزيع للاستمارات وجمعها وكذا تحليلها واستخلاص أهم النتائج المتوصل إليها.

9- منهج الدراسة وأدواته:

✓ **منهج الدراسة:**

تسير كل الدراسة على منهج محدد وذلك بإتباع خطوات أساسية تكون محددة بدقة حسب كل منهج، فالمنهج العلمي بمفهومه العام يعبر عن مجموعة من الإجراءات التي يتبعها الذهن لاكتشاف الحقيقة والبرهنة عليها، ومن هنا يكون المنهج هو إصدار القرارات لبلوغ هدف ما والهدف هو الأداة المفضلة للطاريقة العلمية [1]

ويعرفه "موريس أنجرس "بأنه : كيفية تصور وتخطيط العمل حول موضوع ما،انه يتدخل بطريقة أكثر أو اقل إلحاحا بأكثر أو اقل دقة في كل مراحل البحث أو في هذه المرحلة أو تلك، كما يمكن إرجاع كلمة منهج إلى ميدان خاص يتضمن مجموعة من الإجراءات الخاصة بمجال الدراسة المعين[2]، وعليه فان المنهج يعبر عن الإجراءات أو الخطوات المتبعة والمتبناة من اجل الوصول إلى نتيجة.

[1]- لاراميوفالي،**البحث في الاتصال عناصر منهجية** ،ترجمة مجموعة من الأساتذة،مراجعة و تدقيق فضيل دليو،الطبعة الثانية،مخبر علم الاجتماع و الاتصال،جامعة منتوري قسنطينة،الجزائر،2009،ص26.

[2]- موريس أنجرس،**منهجية البحث العلمي في العلوم الإنسانية**،ترجمة بوزيد صحراوي،كمال بوشرف،سعيد سبعون ،الطبعة الثانية،دار القصبة للنشر و التوزيع،الجزائر،2008،ص99.

وبما أن موضوع دراستنا يهدف إلى الكشف عن مدى تأثير "لعبة" فري فاير" على سلوك ونفسية المراهقين الجزائريين فإننا اتبعنا "**المنهج المسحي الاجتماعي وتحديدا "المسح بالعينة" لأنه الأنسب لهذه الدراسة المتعلقة بتأثير هذه اللعبة على المراهقين الجزائريين،** يقوم على مجموعة من الخطوات يتم إجرائها من خلال استجابات مجموعة من الأفراد بأدوات الدراسة للوصول إلى نتائج دقيقة للبحث العلمي، وهو أسلوب ناجح يهدف إلى جمع البيانات وتصنيفها وتفسيرها وتحليلها ،كما انه يساعد على تقييم الوضع الحالي.

✓ **أدوات الدراسة:**

تتضمن عملية البحث العلمي تحديد مشكلة بحثية أو ظاهرة وتوضيحها من خلال مفاهيمها العلمية والمعرفية، كما يتم تحديد مجتمع البحث في جانبه الميداني وإبراز خصائصه بحاجة إلى خطوات عملية تستهدف الإجابة على مجموعة من التساؤلات المطروحة في بحثنا حول " اثر الألعاب الالكترونية على سلوك ونفسية المراهق الجزائري" ولن يتيسر هذا إلا عن طريق الملاحظة وجمع معلومات معينة بهدف التعرف على كل الحقائق المرتبطة بموضوع البحث قدر الإمكان، ثم معالجة هذه الحقائق والمعلومات بأسلوب علمي للخروج بنتائج منطقية يسعى الباحث لدراستها.

وقد عرفت مناهج البحوث الإعلامية عدة طرق لجمع معلوماتها اعتمدتها كأدوات منهجية للحصول على بيانات المواضيع المدروسة وقد اعتمدنا منها مايلي:

_ الملاحظة:

تعتبر الملاحظة من أكثر الأدوات استخداما في دراسات الاتصال، لما توفره من ميزة جمع عدد كبير من البيانات والمعلومات، وتعرف على أنها مشاهدة موضوع معين على نحو هادف وبموجب إجراءات منظمة يقوم بها الباحث لتحقيق فهم أفضل للموضوع، وكغيرها من الأدوات الكيفية، فالملاحظة معنية بالوصف والتفسير منها بالقياس والحساب الكمي،[1] كما يمكن تعريفها بأنها إحدى أدوات جمع البيانات الميدانية، والتي لا يمكن الحصول عليها عن طريق الدراسة النظرية والمكتبية، كما لا يمكن جمعها عن طريق الاستمارة أو المقابلة أو الوثائق والسجلات الإدارية أو الرسمية أو التقارير وغيرها.[2] ويتمثل نوع الملاحظة التي ركزنا عليها في بحثنا هذا بالملاحظة البسيطة بغير المشاركة وهي الملاحظة التي يكتفي فيها الباحث بملاحظة المجتمع دون مشاركة أعضاءه حياتهم الخاصة، أي إجراء الملاحظة من الخارج بصورة مستقلة ومنفصلة عن المجال المدروس، مثل الجلوس عن قرب في المجتمع المبحوث لمراقبة الجوانب المبحوثة لدى المبحوثين،[3] وهي الملاحظة التي تدل على فحص السلوك مباشرة عن طريق باحث أو مجموعة أشخاص يقومون بدور ملاحظين أو فحص الظواهر وتسجيلها.

---

[1] رشيدة سبتي، **منهجية البحث العلمي في العلوم الإنسانية و الاجتماعية**، دار التنوير، الطبعة الأولى، الجزائر، 2014، ص 78.

[2] طه عبد العاطي نجم، **مناهج البحث العلمي ،الطبعة الأولى**، دار الكلمة للنشر و التوزيع، مصر 2014، ص 287.

[3] احمد بن مرسلي، **مناهج البحث العلمي في علوم الإعلام و الاتصال**،الطبعة الرابعة،ديوان المطبوعات الجامعية، الجزائر،2010، ص 205 .

والمقصود هنا ليس الملاحظة العابرة التي يستخدمها عموم أفراد المجتمع في كافة حياتهم، ولكن الملاحظة العلمية المحددة لنوعية السلوك أو البعد الاجتماعي المراد ملاحظته تمهيدا لدراسته، كما يتمثل هذا النوع من الملاحظة في ذلك الأسلوب من أساليب جمع البيانات التي يعتمد عليها الباحث على حواسه فقط وتتم الملاحظة في صورة طبيعية دون تكليف ودون وضع تصنيفات مسبقة لأنماط السلوك التي سوف يتم ملاحظتها.

وقد اعتمدنا على هذا النوع من الملاحظة لكونها تساعدنا في الوصول إلى المعلومات بسرعة وتمكننا من ملاحظة الظاهرة المدروسة كما هي على طبيعتها، وبالفعل لاحظنا عدة أمور أثناء الشروع في عملية اختيار العينة نذكر منها :

* بعض المراهقين اظهروا حماسا كبيرا عند الحديث عن اللعبة.

* فئة من المراهقين كانوا منشغلين باللعبة أثناء فترة المحادثة معهم من بينهم أخي.

* لاحظنا أن نفس المراهقين في كل يوم وفي التوقيت ذاته، يجتمعون أمام مسجد القرية لممارسة لعبة فري فاير بشكل جماعي.

* من بين الأمور التي أثارت انتباهنا، هي الانفعالات القوية لأغلبية المشاركين عند خسارتهم في اللعبة.

_ الاستبيان:

تعتبر استمارة الاستبيان أداة اتصال أساسية بين الباحث والمبحوث ووسيلة لجمع الحقائق والمعلومات،يعتمد على استمارة تحتوي على مجموعة من الأسئلة توجه إلى المجتمع المراد دراسته ،وذلك قصد الإجابة على تساؤلات الباحث.[1]

وهو احد الأساليب الأساسية أو المباشرة من العينة المختارة أو من جميع مفردات مجتمع البحث عن طريق توجيه مجموعة من الأسئلة المحددة المعدة مسبقا،وذلك بهدف التعرف على حقائق معينة أو وجهات نظر المبحوثين واتجاهاتهم أو الدوافع والعوامل والمؤثرات التي تدفعهم إلى تصرفات و سلوكيات معينة.

ويعرفه "محمد زيان عمرعلي" انه مجموعة من الأسئلة تعد إعدادا محددا وترسل بواسطة البريد، او تسلم إلى الأشخاص المختارين لتسجيل إجاباتهم على ورقة الاستمارة،ثم إعادتها ثانية وبواسطتها يمكن التوصل إلى حقائق جديدة عن الموضوع، أو التأكد من معلومات متعارف عليها، لكنها غير مدعمة بالحقائق.

[1]احمد حلمي جمعة و آخرون،**أساسيات البحث العلمي في العلوم الاقتصادية و المالية و الإدارية**،دار صفاء للنشر والتوزيع، عمان، الطبعة الأولى ،1999 ، ص174.

1-وصف الاستمارة:

اعتمدنا على استمارة استبيان كأداة لجمع البيانات المتعلقة بالقسم الميداني للبحث لأنها الأنسب لهذه الدراسة المتعلقة ب "اثر الألعاب الالكترونية على سلوك ونفسية المراهق الجزائري"، وتم توزيعها على مفردات العينة، وكنا متواجدين أثناء الإجابة على الأسئلة خوفا من وجود أسئلة صعبة في الفهم لنقوم بشرحها وتبسيطها لهم، ليتم الإجابة عليها بطريقة كلية، وقد تمت صياغة الاستمارة على النحو التالي:

_ محور البيانات الشخصية للمراهقين عينة الدراسة:

يتضمن مجموعة من الأسئلة الخاصة بالبيانات الشخصية التي سمحت باستخراج متغيرات الدراسة الأربعة وهي الجنس، الفئة العمرية، المستوى التعليمي، والمستوى المعيشي.

_ المحور الأول: عادات ودوافع استخدام المراهقين للألعاب الالكترونية خاصة لعبة فري بقرية أيت أرباح ولاية تيزي وزو:

يحتوي المحور الأول على سبعة أسئلة كلها مغلقة وخيار إضافي مفتوح وثلاثة أسئلة في حال عدم توافر الخيارات المقدمة، بحيث يهدف كل سؤال من المحور إلى:

***السؤال الأول:** يهدف إلى معرفة الوسيلة المفضلة من طرف المراهقين لممارسة الألعاب الالكترونية، في حال عدم وجود الخيار المناسب يقوم بذكره.

***السؤال الثاني:** يهدف إلى معرفة عدد الساعات التي يقضيها المراهق يوميا في لعبة "فري فاير".

* **السؤال الثالث:** يهدف إلى معرفة الفترات التي تمارس فيها لعبة" فري فاير."

***السؤال الرابع:** يهدف إلى معرفة أسباب ودوافع ممارسة العينة للعبة" فري فاير".

***السؤال الخامس:** يهدف إلى معرفة الأمور التي تعجب وتجذب مفردات العينة في لعبة فري فاير وأسباب ممارستهم لها.

***السؤال السادس:** يهدف إلى معرفة كيف يفضل المراهق لعب لعبة فري فاير، بالتعاون مع الآخرين أو بمعزل عنهم.

***السؤال السابع:** يهدف إلى معرفة رأي المراهق حول لعبة فري فاير، إذ كانت وسيلة للتواصل مع الأصدقاء وبناء العلاقات أم لا.

ـ المحور الثاني: الآثار النفسية والسلوكية التي تظهر على المراهقين بقرية "ايت أرباح ولاية تيزي وزو"عند استخدامهم للعبة "فري فاير".

يحتوي المحور الثاني على سبعة أسئلة مغلقة وخيار إضافي مفتوح وثلاثة أسئلة، في عدم توافر الخيارات المقدمة بحيث يهدف كل سؤال من المحور إلى:

* **السؤال الأول:** يهدف غلى معرفة شعور العينة عند الانتهاء من لعب لعبة فري فاير.

***السؤال الثاني:** يهدف إلى معرفة ما إذا كان أفراد العينة يشعرون باضطرابات مزاجية بعد الإنتهاء من لعب لعبة فري فاير.

***السؤال الثالث:** يهدف إلى معرفة ما إذا كان المراهق يشعر بالإنزعاج في حال عدم استخدامه للعبة فري فاير.

***السؤال الرابع:** يهدف إلى معرفة ما إذا لاحظ المراهق تغيرات في سلوكه بسبب لعبة فري فاير، وفيما تتمثل هذه التغييرات السلوكية.

***السؤال الخامس:** يهدف إلى معرفة ما إذا كان لغياب رقابة الأولياء سبب في تأثير لعبة فري فاير على سلوك ونفسية مراهق قرية أيت ارباح.

***السؤال السادس:** يهدف إلى معرفة ما إذا لاحظ الأشخاص المقربون من عينة الدراسة تغيرات سلوكية فيهم بسبب لعبة فري فاير.

***السؤال السابع** : يهدف إلى معرفة ما إذا سبق لعينة المراهقين قلدوا بطلهم في لعبة فري فاير.

_المحور الثالث: الآثار المعرفية للعبة "فري فاير" وتأثيرها على التحصيل الدراسي لمراهقي قرية ايت أرباح ولاية تيزي وزو.

يحتوي المحور الثالث على سبعة أسئلة ستة مغلقة مع خيار إضافي مفتوح سؤال واحد في حال عدم توافر الخيارات المقدمة و سؤال سابع مفتوح، يهدف كل سؤال من المحور إلى:

***السؤال الأول:** يهدف إلى معرفة ما إذا لاحظ أفراد العينة تحسنا في قدراتهم على حل المشكلات واتخاذ القرارات بعد الانتهاء من لعب لعبة فري فاير.

***السؤال الثاني:** يهدف الى معرفة ما إذا كانت للعبة فري فاير تأثير ايجابي على القدرات العقلية و التحليلية لعينة الدراسة والإشارة إلى هذه التأثيرات التي يقوم عليها.

***السؤال الثالث:** يهدف إلى معرفة ما إذا كانت لعبة فري فاير تساعد على تنمية مهارات الذكاء و التخطيط الاستراتجي.

***السؤال الرابع:** يهدف إلى معرفة ما إذا كان أفراد العينة يلعب لعبة فري فاير داخل المؤسسة التربوية.

***السؤال الخامس:** يهدف إلى معرفة ما إذا كان سبب التراجع الدراسي وغياب التركيز راجع إلى اللعب المفرط للعبة فري فاير.

***السؤال السادس:** يهدف إلى معرفة ما إذا لاحظا أفراد العينة في مستوى الفصل الدراسي

له و لأصدقائه الذين يلعبون لعبة فري فاير.

***السؤال السابع:** يهدف إلى تقديم الاقتراحات والحلول المناسبة للحد من التأثير السلبي للعبة فري فاير على المراهق الجزائري.

2_ التحكيم والاختبار القبلي للاستمارة:

بعد صياغة الاستمارة قمنا بتوزيعها على مجموعة من الأساتذة المحكمين والمتخصصين في علوم الإعلام والاتصال لاختبار صدق المحتوى وهن من الأستاذة المساعدين بجامعة مولود معمري "تامدا بتيزي وزو" نذكر: الأستاذة "**سميرة تكلال**" والأستاذة "**منماني مباركة**" وكذلك الأستاذة "**إيمان فوال**"، قدمن ملاحظات وتقييمات حول مدى مطابقة أسئلة الاستمارة لأهداف الدراسة ومجتمع البحث. وبناء على تلك الملاحظات والاقتراحات والتوجيهات تم تعديل الاستمارة وإعادة صياغتها بشكل نهائي ثم وزعت الاستمارة على جزء من العينة الاختيارية قدرت ب 30 مراهق بين إناث وذكور في المدرسة الابتدائية "علي محمد محند اويذير"بقرية ايت أرباح ولاية تيزي وزو"، ولوحظ أن أغلبية الأطفال استشكلت عليهم الأسئلة بسبب الغموض فيها، لذا قمنا بتغير صياغتها لفظيا بطريقة مبسطة مناسبة لهم وأما بقية العينة فقمنا باستدراجها في الشارع.

10- تحديد مفاهيم الدراسة:

*** الألعاب الالكترونية:**

_ اصطلاحا

نوع من الألعاب التي تعرض على شاشة التلفاز (ألعاب الفيديو) أو على شاشة الحاسوب (العاب الحاسوب) والتي تزود الفرد بالمتعة من خلال استخدام اليد مع العين (لتآزر البصري و الحركي)، أو تحد للإمكانات العقلية.[1]

وفي المفهوم ألمعلوماتي هي برمجيات تحاكي واقعا حقيقيا أو افتراضيا بالاعتماد على إمكانات الحاسوب في التعامل مع الوسائل المتنوعة، وعرض الصور وتحريكها وإصدار الصوت، أما المفهوم الاجتماعي فهي تفاعل بين الإنسان والآلة للإفادة من إمكاناتها في التعليم و التسلية و الترفيه. ومن الناحية العملية تمثل الألعاب الالكترونية أداة تحد لقدرات جيل ظهر في أواخر الستينيات، وهو نشاط ذهني بالدرجة الأولى. المستثمر إذ تضعه أمام صعوبات وعقبات تتدرج من البساطة إلى التعقيد ومن البطء إلى السرعة، وأداة تطوير لثقافته وقدراته إذ تشد انتباهه وتنقل إليه المعلومة بيسر ومتعة[2].

---

[1] مها حسني الشحروري،**اثر الألعاب الالكترونية على العمليات المعرفية و الذكاء الانفعالي لدى أطفال مرحلة الطفولة المتوسطة في الأردن**،أطروحة دكتوراه :قسم علم النفس التربوي،جامعة عمان العربية للدراسات العليا،2007،ص23 .

[2] فاطمة همال، **الألعاب الالكترونية عبر الوسائط الإعلامية الجديدة و تأثيرها في الطفل الجزائري، دراسة ميدانية على عينة من أطفال ابتدائيات مدينة باتنة**،رسالة ماجستير :قسم العلوم الإنسانية،جامعة الحاج لخضر ،باتنة،2011-2012 ،ص 39.

_ المفهوم إجرائي:

هي كل أنواع الألعاب التي تستخدم الإلكترونيات، تشمل ألعاب الفيديو، والهاتف المحمول، ينخرط فيها المراهقين في شكل نزاع بين بعضهم البعض أو بينهم وبين اللعبة، وبالتحديد لعبة فري التي نحن في صدد دراستها على سلوك ونفسية مراهق قرية أيت أرباح.

*** اللعب:**

_ لغة:

اللعب واللعب ضد الجد، لعب يلعب لعبا ولعبا وتلاعب، وتلعب مرة بعد أخرى

واللعبة:جرم ما يلعب به كالشطرنج ونحوه واللعبة:التمثال.[1]_

_ اصطلاحا:

يرى البعض أن اللعب هو ما نعمله باختيارنا وقت الفراغ لمجرد المتعة، وهو خلو من كل اضطراب ليس فيه إجهاد للجسم ولا يرجى منه الاستمتاع.

وتعرف "كاترين تايلور" اللعب بأنه أنفاس الحياة بالنسبة للطفل. فاللعب للطفل هو كما التربية والاستكشاف والتعبير الذاتي والترويح والعمل للكبار.[2]

[1]– ابن منظور ،**لسان العرب**،مجلد6 ،القاهرة:دار المعارف،2008، ص 39 _40.

[2]– حنان عبد الحميد العناني،**اللعب عند الأطفال الأسس النظرية و التطبيقية**،ط9 ،عمان،دار الفكر ،2014، ص 15– 16.

ويعرفه "فرويل"اللعب نشاط تلقائي ونفسي وهو مثال للحياة البشرة في مجموعها لذلك كان مقرونا دائما بالفرح والرضا والراحة النفسية والجسمية والشعور بالسلام الكوني.

_ المفهوم الإجرائي:

ونقصد باللعب في دراستنا ذاك النشاط الذي يقوم به مراهق قرية أيت أرباح بغرض التسلية والترفيه.

*** لعبة فري فاير "freefier"**

_ اصطلاحا:

هي لعبة باتل رويال من تطوير 111 دوتس أستوديو ونشر شركة غارينا، وتم إصدارها في 4 ديسمبر 2017، أصبحت اللعبة الأكثر تحميلا للجوال لعام 2019 نظرا لشعبيتها حصلت اللعبة على أفضل جائزة في تصويت من متجر جوجل بلاي في عام 2019.

*** المراهق: " المراهقة":**

_لغة:

قال ابن منظور في "لسان العرب"في مادة رهق، ومنه قولهم: غلام مراهق، أي: مقارب للحلم قاربه، وان المراهقة كلمة مشتقة من الفعل رهق ،بمعنى قارب فترة الحلم والبلوغ، وقد تدل المراهقة هي العظمة والقوة والظلم، وفي المعاجم الغربية،"Adolescence""هي الانتقال

من مرحلة الطفولة إلى مرحلة الرجولة، ومن ثم فهي مسافة زمنية فاصلة بين عهدين أو بين فترتي 12 و18سنة[1].

_ اصطلاحا:

إن المراهقة تعني المقاربة، والمراهق هو الطفل الذي قارب سن البلوغ، وعلماء النفس التربية ويقسمون المراهقة إلى ثلاث مراحل مبكرة متوسطة ومؤخرة.

والمراهق إنسان عاقل ومدرك للفضائل، وفي ذهنه فصل لا باس به بين الحق والباطل والخير والشر، لكن سيطرته على نفسه ونوازعه وانسجامه مع مجتمعه وإدراك لمصالحه كل ذلك ناقصا، وحين يبلغ سن الثامنة عشر يكون قد قطع معظم مرحلة المراهقة، ويكون قد دخل في عداد الراشدين مما يجعل سلوكه يقترب رويدا رويدا من سلوك الكبار[2].

_ المفهوم الإجرائي:

تعرف المراهقة في هذه الدراسة بأنها الفئة العمرية من 10 إلى 19 سنة المتمدرسين في المرحلة الابتدائية حتى الجامعة، والمستخدمين للعبة فري فاير.

[1] جميل حمداوي،**المراهقة خصائصها و مشاكلها و حلولها**،د.ط ،د،ب:دار الالوكة،2015،ص5.

[2] عبد الكريم بكار،**المراهق "كيف نفهمه ،وكيف نوجهه** "،ط2 ،القاهرة :دار السلام،2010،ص6-7.

*** المشكلة:**

_ لغة:

شكل الأمر يشكل شكلا، أي التبس الأمر، والعامة تقول شكل فلان المسالة أي علقها بما يمنع نفوذها[1].

وعند "التهانوي"، المشكل اسم فاعل من الإشكال وهو الداخل في أشكاله وأمثاله.

وعند الأصوليين اسم للفظ يشتبه المراد منه بدخوله في أشكاله على وجه لا يعرف المراد منه إلا بدليل يتميز به من سائر الأشكال والمشكل ملا ينال المراد منه إلا بالتأمل بعد الطلب[2].

كما أننا نجد عند الجرجاني، بالإضافة إلى المعنى المذكور عند التهانوي حول المشكل، نجد مفهوم المسائل، وهي عنده المطالب التي يبرهن عليها في العلم ويكون الغرض من ذلك معرفتها[3].

[1]– بطرس البستاني:**محيط المحيط**، ط3، بيروت 1993، ص477.

[2]– محمد علي الفاروقي التهانوي:كشاف اصطلاحات الفنون،ج2،بيروت،د.ت ،ص786.

[3]– الجرجاني علي بن محمد ،التعريفات تحقيق:محمد بن عبد الكريم القاضي، القاهرة 1991،ص 224 فقرة 1595.

_ اصطلاحا:

بصفة عامة هي كل موقف غير معهود لا يكفي لحله الخبرات السابقة والسلوك المألوف، والمشكلة هي عائق في سبيل هدف منشود، ويشعر الفرد ازائها بالحيرة والتردد والضيق وبلوغ الهدف المنشود، والمشكلة شيء نسبي فما يعده الصغير مشكلة قد لا يكون مشكلة عند البالغ الكبير.

***السلوك العدواني:**

_ اصطلاحا:

السلوك العدواني يعرف بأنه يعمد اذاء شخص أخر بشكل مباشر على غير رضا منه.[1]

يعرف "باندوار Bandura" السلوك العدواني بأنه سلوك قاس ومدمر اتفق اجتماعيا على انه سلوك عدواني وهو كذلك السلوك الذي ينتج عنه أذى شخص أو تدمير للممتلكات، وهذا الأذى قد يكون نفسيا على هيئة تحقير أو تقليل القيمة، وقد يكون جسميا.

ويعرف السلوك العدواني بأنه سلوك ينطوي على شيء من القصد والنية يأتي به الفرد في مواقف الإحباط التي يعاق فيها إشباع دوافعه، أو تحقيق رغباته، فتنتابه حالة من الغضب

[1] خالد عز الدين، السلوك العدواني عند الأطفال، ط01، دراسة أسامة للنشر و التوزيع، الأردن، 2010، ص08.

وعدم الاتزان تجعله يأتي من السلوك ما يسبب أذى له أو للآخرين، والهدف من ذلك السلوك تخفيف الألم الناتج عن الشعور بالإحباط والإسهام في إشباع الدافع المحبط.[1]

ويعرف "**بص Buss**" السلوك العدواني، بأنه أي سلوك يصدره الفرد لفظيا أو بدنيا أو ماديا صريحا أو ضمنيا،مباشر أو غير مباشر، ناشطا أو سلبيا، ويترتب على هذا السلوك إلحاق أذى بدني أو مادي للشخص نفسه صاحب السلوك العدواني أو للآخرين.[2]

*** الأثر:**

_ لغة:

ترك فيه أثرا،اثر إيثارا:كذا بكذا: اتبعه به تأثر وائتثر منه وبه: حصل فيه اثر منه، فهو متأثر.

الأثر جمع أثار وأثور: ما بقي من رسم الشيء.[3]

_اصطلاحا:

هو تلك العلاقة التفاعلية بين أفراد الجمهور ووسائل، وتتميز هذه العلاقة من جانب وسائل الإعلام بمحاولة تكييف رسائلها مع خصائص الجمهور، الذي تتوجه إليه وذلك

---

[1]– احمد محمد عبد الهادي دحلان ،**العلاقة بين مشاهدة بعض برامج التلفاز والسلوك العدواني لدى الأطفال بمحافظات غزة** ،رسالة ماجستير،غير منشورة ،الجامعة الإسلامية ،غزة ،فلسطين ،2003 ص13 ص14 .

[2]– احمد محمد عبد الهادي دحلان، **المرجع نفسه**،ص 17 .

[3]– **المنجد في اللغة و الإعلام**، ط40 بيروت:دار المشرق، 2003 ص3.

لاستمالتهم لكي يتعرضوا لمحتوياتها، وليس بالضرورة التأثير عليهم لكي يغيروا شيئا ما على المستوى المعرفي أو السلوكي، فأفراد الجمهور يستعملون وسائل الإعلام ويتعرضون لها لأسباب مختلفة وذلك لتلبية حاجاتهم[1].

_ المفهوم الإجرائي:

نقصد بأثر في دراستنا كل ما تحدثه الألعاب الالكترونية من تغيرات وانعكاسات، سواء سلبية أو إيجابية على سلوك ونفسية مراهق قرية أيت أرباح ولاية تيزي وزو.

11- الدراسات السابقة:

المعرفة الإنسانية العلمية هي معرفة تراكمية تغطي مواضيع متعددة، لذلك فقيام الباحث بدراسة أو بحث يستدعي منه الاطلاع على ما قدم من بحوث ودراسات سابقة حول الموضوع الذي يقوم بدراسته.

وفي إطار موضوع دراستنا "اثر الألعاب الالكترونية على سلوك ونفسية المراهقين الجزائريين"، سنعرض مجموعة من الدراسات التي تعرضت إلى مثل هذا الموضوع من قريب ومن بعيد.

[1] السعيد بومعيزة،**اثر وسائل الإعلام على القيم و السلوكيات لدى الشباب.دراسة استطلاعية بمنطقة البليدة الجزائر**،أطروحة دكتوراه:قسم علوم الإعلام و الاتصال،جامعة الجزائر ،2005_ 2006،ص26.

1- الدراسة الأولى:

"**الطفل الجزائري وألعاب الفيديو، دراسة في القيم والمتغيرات**"، أطروحة دكتوراه من إعداد "**أحمد فلاق**"، كلية العلوم السياسية والإعلام، قسم علوم الإعلام والاتصال، جامعة الجزائر، 2009/2008.

انطلقت هذه الدراسة من إشكالية:**ما مدى تأثير ألعاب الفيديو على قيم الطفل الجزائري؟**

هدفت هذه الدراسة إلى تقصي ومعرفة القيم المتضمنة بألعاب الفيديو المنتشرة في السوق الجزائرية من أجل تحديد مدى ملاءمتها لتنشئة الطفل الجزائري، بحكم أن هذه المنتوجات غريبة عن المجتمع الجزائري وتحمل مضامين عن واقع اجتماعي وثقافي آخر، وسعت إلى معرفة مدى تأثر الطفل الجزائري بالقيم المحتواة في هذه الالعاب.

ووصل الباحث في نهاية الدراسة إلى جملة من الاستنتاجات أجاب بها عن التساؤلات التي طرحها في البداية وذلك من خلال التحليل الكيفي والكمي لمضامين ألعاب الفيديو المفضلة لدى العينة، وقد تطرق في الجانب التطبيقي إلى تفاعل العينة مع مضامين ألعاب الفيديو وقدم استنتاجات الجزء الميداني من الدراسة وخلاصة عامة لمختلف النتائج وقدم في الأخير بعض الاقتراحات والتوصيات فيما يخص مشكلة الدراسة.

2- الدراسة الثانية:

"**اثر الألعاب الالكترونية على السلوكيات لدى الطفل**"[1]، رسالة ماجستير من إعداد الباحثة "**مريم قويدر**" بقسم علوم الإعلام والاتصال كلية العلوم السياسية والإعلام بجامعة الجزائر3، أجريت في سنة 2011_2012 بالجزائر.

انطلقت الباحثة من إشكالية: **ما هو اثر الألعاب الالكترونية على السلوكيات لدى الأطفال الجزائريين؟** بحيث جاءت هذه الدراسة لمعالجة اثر هذه الألعاب على السلوكيات لدى الأطفال المتمدرسين في المرحلة الابتدائية في الجزائر العاصمة، وقد اعتمدت الباحثة في دراستها على خطة تحتوي على الإطار المنهجي والإطار النظري والتطبيقي، حيث اشتمل الإطار المنهجي على موضوع الدراسة والإشكالية والتساؤلات والأهداف والمصطلحات التي تخدم دراستها وهي الأثر، السلوك، اللعب، الألعاب الالكترونية، العاب الفيديو، العاب الكومبيوتر ومجال الدراسة والدراسات السابقة، أما الإطار النظري فاحتوى على ثلاث فصول، استهلت عنوان الفصل الأول بماهية اللعب والعاب الفيديو، والفصل الثاني بتكنولوجيا المعلومات وأطفال الجيل الرقمي والافتراضي، والفصل الثالث تحدثت عن الألعاب الالكترونية وأساسيتها، أما الإطار التطبيقي فتضمن ثلاث فصول أيضا.

[1] مريم قويدر، **اثر الألعاب الالكترونية على السلوكيات لدى الأطفال دراسة وصفية تحليلية على عينة من الأطفال المتم درسين بالجزائر العاصمة**، رسالة ماجستير ، قسم الإعلام و الاتصال، جامعة الجزائر 3،2011- 2012.

تصنف الدراسة ضمن البحوث الوصفية التحليلية، التي تستهدف جمع اكبر عدد ممكن من المعلومات والظواهر الاجتماعية، من خلال توجهها الميداني لدراسة هذا الموضوع، مستخدمة في ذلك أسلوب المسح التربوي باعتباره المنهج المناسب للبحث في مثل هذه الدراسات.

استعملت الباحثة أداة الاستبيان والمقابلة والملاحظة كأدوات جمع البيانات واختارت الباحثة الأطفال الجزائريين، كمجتمع بحث في هذه الدراسة، وتكونت عينة الدراسة من 200 مفردة من الأطفال الجزائريين الذين تتراوح أعمارهم مابين 07-12 سنة الذين يدرسون في ابتدائيات بالجزائر العاصمة. وقد توصلت إلى النتائج التالية:

- تحتل الألعاب الالكترونية مقدمة النشاطات الترفيهية التي يحبها الأطفال المدروسين، ويميلون لشرائها و اقتنائها.

- يمارس أغلبية الأطفال الألعاب الالكترونية في العطل والمناسبات وهذا يعود للرقابة والتوجيه الذي يفرضه الأولياء على الأطفال.

- للألعاب الالكترونية تأثير على سلوك الأطفال فهي تعمل بتخطيط من صناعها على زرع السلوك العدواني في شخصية الطفل.

*تشابهت دراستنا مع هذه الدراسة في المتغير المستقل وهو الألعاب الالكترونية وفي أداة جمع البيانات وهي الاستبيان و نوع العينة وهي العينة القصدية واختلفت في المنهج المستخدم والمتغير التابع و مجتمع البحث.

* ولقد استفدنا من هذه الدراسة من الناحية المعرفية، وقمنا بالاطلاع عليها كون دراسة هذه الباحثة هي الأكثر اعتمادا في ميدان الإعلام والاتصال وطنيا وعربيا، واخترناها كدراسة سابقة.

3- الدراسة الثالثة:

"**اثر الألعاب الالكترونية على سلوكيات المراهق الجزائري**" مذكرة ماستر من إعداد "**أميرة خليفي**" و "**دنيا بشكيط**" بقسم علوم الإعلام والاتصال كلية العلوم الإنسانية والاجتماعية جامعة محمد الصديق بن يحيى جيجل سنة 2020-2021.

انطلقت هذه الدراسة من إشكالية: "**ما اثر الألعاب الالكترونية على سلوكيات المراهق الجزائري؟**"[1]، هدفت هذه الدراسة إلى معرفة اثر الألعاب الالكترونية على سلوكيات المراهق الجزائري خلال التعرف على عادات وأنماط ودوافع استخدامه لهذه الألعاب وكذا الكشف عن التأثيرات التي تحدثها على سلوكاته.

[1] اميرة خليفي دنيا بشكيط،**اثر الألعاب الالكترونية على سلوكيات المراهق،دراسة ميدانية على عينة من تلاميذ ثانوية بوهرين الشريف الشقفة بجيجل**، مذكرة مكملة لنيل شهادة الماستر،فسم علوم الإعلام و الاتصال،جامعة محمد الصديق بن يحيى بجيجل، 2020 /2021.

تم الاعتماد على المنهج الوصفي، واختيار العينة الطبقية، حيث تملت عينة الدراسة في المراهقين الممارسين للألعاب الالكترونية والمتمدرسين بالمؤسسة محل الدراسة، والذي بلغ عددهم 107 مفردة أصل 537 تلميذ، وتم الاستعانة بأداة الاستبيان لجمع البيانات، بحيث توصلتا الباحثتين إلى النتائج التالية:

– إن اغلب المبحوثين بدؤوا ممارسة الألعاب الالكترونية منذ أكثر من 5 سنوات ويقضون اقل من نصف ساعة في ممارسة هذه الألعاب .

– أثرت الألعاب الالكترونية بشكل سلبي على سلوك المراهقين، حيث أنها قللت من نشاطاتهم الخارجية، وأدت بهم إلى إهمال واجباتهم المدرسية، وكذا الإدمان والسهر.

– ساهمت الألعاب الالكترونية في زيادة الأداء المعرفي للمبحوثين وذلك من خلال اكتسابهم للغات الأجنبية، كما أنها زادت من صداقاتهم.

* تشابهت دراستنا مع هذه الدراسة في المتغير المستقل وهي الألعاب الالكترونية وفي أداة جمع البيانات وهي الاستبيان وأيضا تشابهت في المتغير التابع واختلفنا في نوع المنهج والعينة المختارة.

* ولقد استفدنا كثيرا من هذه الدراسة كونها الدراسة الأقرب والمشابهة لموضوع دراستنا في بناء الإطار النظري وأفادتنا كثيرا من الناحية المعرفية.

4- الدراسة الرابعة:

"الألعاب الالكترونية العنيفة، وتأثيرها على الطلبة الجامعيين نموذج عن لعبة فري فاير "[1]، مذكرة مكملة لنيل شهادة الماستر في علوم الإعلام والاتصال من إعداد "**بلقيس مراد**" و "**حنان غمري**" جامعة محمد خيضر بسكرة 2021/2020 .

انطلقت هذه الدراسة من إشكالية: **ما مدى تأثير الألعاب الالكترونية العنيفة على الطلبة الجامعيين؟**

هدفت هذه الدراسة إلى معرفة مدى تأثير الألعاب الالكترونية العنيفة على الطلبة الجامعيين من خلال إجراء دراسة ميدانية على طلبة جامعة بسكرة.

تم الاعتماد على المنهج المسحي الوصفي واختيار العينة القصدية بحيث تم اختيار 40 مفردة من الطلبة الجامعيين الذين يلعبون لعبة "فري فاير،" وتم الاستعانة بالاستبيان كأداة جمع للبيانات، وتوصلتا إلى النتائج التالية:

- نمط ممارسة الطلبة للعبة فري فاير في عطلة الأسبوع30 بالمائة، وهذا راجع إلى وقت فراغ الطلبة وعدم خضوعهم لأي أعمال أخرى.

- عادات استخدام الطلبة للعبة فري فاير 60 بالمئة خارج المنزل وهذا راجع إلى حب مشاركتهم اللعبة مع الأصدقاء.

[1]- بلقيس مراد حنان غمري ،**الالعاب الالكترونية العنيفة و تاثيرها على الطلبة الجامعيين نموذج عن لعبة "فري فاير،دراسة مسحية على عينة من الطلبة الجامعيين** ، مكملة لنيل شهادة الماستر في علوم الإعلام و الاتصال ،جامعة محمد خيضر ببسكرة،2020 /2021 .

– دافع إقبال الطلبة على استخدام الألعاب الالكترونية لعبة فري فاير بحيث هناك اشباعات متنوعة تحققها اللعبة فري فاير، ومن بين هذه الاشباعات المحققة نسبة فاقت 40بالمائة في اختيار تكرار اللعبة دون توقف حتى الفوز.

– استطاعت الألعاب الالكترونية التأثير على الطلبة الجامعيين ويرى المبحوثين أن اللعبة أثرت فيهم وجعلتهم يرغبون في تقليد بطل وتقمص شخصيته.

– يرى المبحوثين أن اللعبة لم تؤثر على واقعهم وذلك من خلال عدم رغبتهم في إعادة تركيب أحداث اللعبة في الواقع واعتبارها مجرد تسلية. كما انه من المستحيل تجسيدها في الواقع.

* تشابهت دراستنا مع هذه الدراسة في المتغير المستقل الألعاب الالكترونية "لعبة فري فاير"، تشابهت العينة وهي القصدية وفي أداة جمع البيانات اعتمدنا نفس الأداة وهي الاستبيان.

* ولقد استفدنا كثيرا من هذه الدراسة من الناحية المعرفية وساعدتنا في تكوين لمحة عن ما تهدف اليه دراستنا.

الإطار النظري

الفصل الأول: الألعاب الالكترونية مفاهيم أولية ومنطلقات نظرية.

تمهيد الفصل

المبحث الأول: ماهية الألعاب الالكترونية

المطلب الأول: نشأة وتعريف الألعاب الالكترونية.

المطلب الثاني : مميزات وخصائص الألعاب الالكترونية

المطلب الثالث: أنواع ومجالات الألعاب الالكترونية.

المطلب الرابع: أسس الألعاب الالكترونية ومكوناتها.

المبحث الثاني: انعكاسات الألعاب الالكترونية خاصة لعبة فري فاير على المراهق الجزائري

المطلب الأول: تعريف لعبة فري فاير .

المطلب الثاني: خصائص ومميزات لعبة فري فاير.

المطلب الثالث: أسباب انتشار وممارسة لعبة فري فاير.

المطلب الرابع: مخاطر وأضرار الألعاب الالكترونية ولعبة فري فاير.

تمهيد الفصل:

تغير اللعب وذلك بتغير الألعاب فلم تعود كما كانت سابقا بل تطورت في ظل التقدم التكنولوجي المتسارع الذي أسهم بشكل كبير في بروز أساليب جديدة و متطورة للترفيه واللعب، فظهرت العاب الكترونية تستهوي ملايين البشر، وشاع استخدامها في كل الفضاءات الاجتماعية الخاصة والعامة، مما جعلها متاحة للجميع خاصة الشباب والمراهقين، وحتى الأطفال فقد فرضت نفسها عليهم بفعل تقنياتها ومميزاتها فأصبحوا يندفعون نحوها بشكل رهيب دون الشعور بخطرها، سواء من الناحية الصحية أو السلوكية أو الفكرية أو المادية.

سنحاول من خلال هذا الفصل التطرق إلى ماهية الألعاب الالكترونية، وأساسياتها مع لعبة فري فاير لهذا يتم البدء بنشأة وتعريف الألعاب الالكترونية، كما سنتعرف على خصائص ومميزات وأنواع الألعاب الالكترونية وأيضا مجالاتها، ثم سنتعرف على أسس هذه الألعاب، كما سنتطرق إلى تعريف لعبة فري فاير مع عرض خصائصها وأنماطها وكذا الإشارة إلى ايجابياتها وسلبياتها وصولا إلى الأسباب التي أدت إلى انتشار وممارسة هذه الألعاب.

✓ الفصل الأول: الألعاب الالكترونية مفاهيم أولية ومنطلقات نظرية.

المبحث الأول: ماهية الألعاب الالكترونية

المطلب الأول: نشأة وتعريف الألعاب الالكترونية

1- نشأة الألعاب الالكترونية

ظهرت الألعاب الالكترونية في أواخر الستينيات على هيئة أنشطة تروجيه، وهي نشاط ذهني بالدرجة الأولى يشمل كل العاب الفيديو الخاصة العاب الكومبيوتر، العاب الهواتف النقالة، والعاب اللوحات الالكترونية،بصفة عامة شمل كل الألعاب ذات الصبغة الالكترونية،وهي برنامج معلوماتي،حيث يمارس هذا النشاط بطريقة التي تمارس بها الأنشطة الأخرى كون الوسائل، التي تعتمد عليها هذه الأخيرة خاصة بها، ونقصد بها الحواسب المحمولة والثابتة ،الهواتف النقالة،التلفاز وغير ذلك من الوسائط، وتمارس هذه الأخيرة بشكل جماعي عن طريق الانترنت أو بشكل فردي.

يرى« **ألان لوديبيار** » بان عالم الألعاب الالكترونية مر بست 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، وبدأت المرحلة السابعة عام 2004 أي في سنة التي تم صدور كتاب "لوديبيار".

- **المرحلة الأولى:**

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

– صناعة العاب قوية.

– دخول التلفزيون للكثير من البيوت.

– الممارسة الاجتماعية للألعاب الميكانيكية والعاب الأقواس في القاعات.

– تطور استعمالات الإعلام الآلي، حيث لم تعد مقتصرة على التسيير أو الحاسبات العلمية.

ويعد العنصر التكنولوجي المطلق لهذه المرحلة هو ظهور الرقاقة المصغرة المسوقة من مؤسسة" اينتال" عام 1971م، وفي العام الموالي 1972م، أسس" **نولان بوشنال**" أول مؤسسة للألعاب الالكترونية "اتاري"،وادخل أول لعبة أقواس الكترونية" بونغ"، وفي أول عام باعت" اتاري" أكثر من 10الاف آلة، وفي عام 1976م تم تسويق **أول** لعبة لا تتيح إلا اللعب بلعبة "بونغ" لتشتري مؤسسة "وارنر" في ذات العام " اتاري" مقابل مبلغ 28مليون دولار.

وقد أدى النجاح الفوري والمعتبر" لاتاري" إلى تضاعف عارضات التحكم المنافسة وفي الوقت الذي كانت فيه مؤسسة" **Appel**"تستعد لإطلاق أجهزة الكمبيوتر ""**Appel 2**" أدت غزارة المنتجات التي صعب عليها أن تجدد نفسها ،إلى إنهاء الدورة الأولى لألعاب الفيديو عام 1977م، ويبقى" بوشنال" واتاري "الأبطال الرئيسيين للمرحلة الثانية من مسيرة الألعاب الالكترونية. [1]

- **المرحلة الثانية:**

تبدأ المرحلة الثانية مع الإعلان عن أول عارضة تحكم متعددة الألعاب من" اتاري "والتي تتضمن سلم العاب، بأهداف وقواعد جديدة ،وبتالي ولدت صناعة نشر الألعاب وتعد اللعبة الرمز في هذه الفترة (باك مان) التي اخترعت في اليابان (توروايواتاني) لمؤسسة "نامكو"، واشترت "اتاري" أجهزة VCS التي ستباع لاحقا ب 22مليون دولار،هذه الأرقام التي تثير خيال رجال الأعمال والمضارين، أدت إلى تضخيم في إنتاج الألعاب، ومعظمها وصف بالرديء. واظهر صعود أجهزة الكمبيوتر وضعف الإبداع، عارضات التحكم وكأنها آلات تجاوز الزمن وانهارت المبيعات ابتداء من سنة 1983م، وأمام هذه الخسائر التي صارت مهولة،باعت مؤسسة "وارنر "نشاط عارضة التحكم" اتاري "لأحد مؤسسي صناعة أجهزة الكومبيوتر "كوموندور" وفرع العاب الأقواس للمؤسسة اليابانية" نامكو، في هذا

1 احمد فلاق ،**الطفل الجزائري و العاب الفيديو،دراسة في القيم و0المتغيرات**، اطروحة دوكتورا ،جامعة الجزائر ، كلية العلوم السياسية والاعلام، قسم علوم الاعلام والاتصال، الجزائر ،2008 _2009 م، ص113 .

الظرف بالذات بدأت الصحافة تعلن نهاية العاب الفيديو، لكن في نفس الفترة أعلنت "نينتاندو، وهي مؤسسة أنشئت في القرن التاسع عشر مختصة في صناعة الألعاب الورقية العاب الجيب، والصالات، أنها على وشك إطلاق عارضة التحكم نيس ليسجل دخول اليابانيين في عالم العاب الفيديو، وفي ظرف اقل من ثلاثة أشهر أصبحت نيس مدللة اليابانيين. ويعود هذا النجاح إلى ثلاثة أسباب رئيسية:

- ثمن لا يتجاوز نصف ثمن الالعاب المنافسة.
- تكنولوجية تسمح "انيتاندو" بالسيطرة على الألعاب المطورة على عارضاتها للتحكم وبالتالي ضمان النوعية وأسلوب يتلائم مع فئة 8_10 سنوات.
- البطل المميز " لنيس"وهو "ماريو "،وهو رصاص بشوارب يبدا مشواره بمصارعة غوريلا مجنونة "دونكي كونغ،ويعد مصمم هذه اللعبة المختص في الرسومات البيانية "شيجير وميامونو" وجها رائد في صناعة الخيال بالعاب الفيديو.

- **المرحلة الثالثة:**

جرت هذه المرحلة أساسا في أوروبا والولايات المتحدة الأمريكية مع تطوير أجهزة كومبيوتر عائلية" **كوموندور**"وسينك لير" و**أمستراد** "، وفي عام 1986م "**اتاري اس تي**" الذي يسجل نقطة الذروة 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 أخر، وهي تتجدد بتتابع الجانبي على الشاشة داخل كل مستوى ويتيح الاصطناع في الوقت الحقيقي تجديدا في الشريط السمعي لم يتم بلوغه من قبل.

- **المرحلة الرابعة:**

تتوافق هذه المرحلة من الانتصار الياباني المحض الذي تجسده "نينتاندو" عبر "سوبر نيس"وكذا لمؤسسة نصفها مملوك من اليابانيين وهي "**سيغا**" ،من خلال لعبة "**ميغادر ايفر**"، وتعد هذه المرحلة أيضا مرحلة تطوير الألعاب عبر أجهزة الأدوار مثل" **فاينل فانتيزي**"،ومع نهاية هذه المرحلة عام 1995م بدا أن بطل "**سيغا** "تفوق "**ماريو**".

- **المرحلة الخامسة:**

تتوافق هذه المرحلة مع استخدام الألعاب لتقنيات الإعلام المتعدد الوسائط MultiMedia التي لم تطور خصيصا لهذا الهدف، وهو معالجة الصور الثلاثية الأبعاد في الزمن الحقيقي، الحساب المتوازي مع المعالجات المخصوصة (Processeurs Dédiés) واستعمال القرص الضوئي المضغوط (CD-ROM) والألعاب على الشبكة المحلية LAN وعلى الانترنت.

- **المرحلة السادسة:**

بدأت المرحلة بدخول ميكروسوفت والصراع الشرس بين عارضات التحكم بي اس2 "PS2 " و"غايم كوب"، و "اكس بوكس".

- **المرحلة السابعة:**

في هذه المرحلة ظهرت عارضات التحكم اليدوية، المتنقلة من طرف العمالقة الثلاثة، وبدأت هذه المرحلة مع دخول العام 2004م بإصدار جديد كليا أطلقته "نينتاندو" وهو عبارة عن جهاز تحكم يدوي متنقل "نينتاندو دي اس" ، كما أعلنت سوني عن إطلاق جهاز" بلاي ستايشن" المتنقل "**بي ا س دي**" والذي تم طرحه في الأسواق اليابانية في شهر سبتمبر 2004. وفي مارس 2005 وصل جهاز" **سوني بي اس دي**" إلى الأسواق الأمريكية ،وعرضت الشركة في المؤتمر العالمي لألعاب الفيديو الذي أقيم في "لوس انجلوس" في مايو 2005م "جهاز" بلاي ستايشن 3 "الذي وصل إلى الأسواق مع بداية 2006، كما اطلقت مايكروسوفت خلال النصف الأول من عام 2005 جهازها الجديد "اكس بوكس 360_360 **XBOX**."[1]

[1]– احمد فلاق ،**المرجع السابق** ،ص116 .

2- مفهوم الألعاب الالكترونية.

*التعريف الاصطلاحي

تعرف الألعاب الالكترونية بأنها تلك الألعاب التي يتم عرضها على شاشات التلفاز أو على الحاسوب أو من خلال الألواح الالكترونية أو من خلال الهواتف الذكية والتي تزود الفرد بالمتعة استخدام اليد مع العين من خلال تحدي استخدام اليد مع العين.[1]

ويرى" **ستيفان ناتيكي STEPHANE NANKIN**" أن هناك عدة تعاريف ممكنة للعبة الفيديو فمن جهة لا علاقة بين لعبة الفيديو سوى في طبيعة الإشارة المرسلة بين عارضة التحكم consolو جهاز العرض ومن الأفضل تسميتها "**بالعاب إعلام ألي Jeux informatique** "وعليه تعتبر لعبة الفيديو على أنها عمل سمعي بصري تفاعلي هدفه الأول هو تسلية مستعمليه وجمهوره والذي يتطلب إعادة إنتاجه آلة مرتكزة على تكنولوجيا الإعلام الآلي وهو بذلك يحصر الهدف من هذه الألعاب في التسلية فقط ويقصي جميع الغايات الأخرى كاستعمالها في تقنيات التعليم والتدريب.

أما" **لوران جولي laurent juliet**" فيعرفها على أنها أنظمة إعلام آلية بينها تجهيزات المداخل والمخارج، تعرض عند المستعمل ردود الفعل المعروفة في المحيط الواقعي بردود أفعال اصطناعية أي أن الألعاب الالكترونية تستند إلى وجود نظام إعلام إلي، وهناك الحاسوب هو الأكثر استعمالا، وبه وحدة مركزية (نظام معلوماتي) لمعالجة المعلومات

[1]- الصوالحة علي سليمان مفلح، **علاقة الألعاب الالكترونية العنيفة بالسلوك العدواني والسلوك الاجتماعي لأطفال الروضة**، دار المنظومة للنشر والتوزيع ،فلسطين،2016 ، ص283.

الواردة من أدوات الإدخال (الفارة، لوحة المفاتيح) لتقدم الجواب على الشاشة (أدوات الإخراج)، إضافة إلى عارضة التحكم في جهاز "البلاي ستايشن"" ، وكل الأجهزة التي تسمح بتشغيل هذه الألعاب، وعليه يركز هذا التعريف على ممارسة اللعبة بغض النظر عن محتوياتها الذي على أساسه قسمت أو صنفت هذه الألعاب، كما يعبر عن العاب الفيديو بالبرنامج ألمعلوماتي للألعاب "ludiciel"، وهو نشاط ترفيهي أكثر استعمالا في نجال الألعاب،أين تجد العنصر الأساسي فيها هو الشعور بالصورة التي تنتجها وتصدرها مختلف أجهزة نظام الإعلام الآلي المستعملة من خلال استعمال اليد مع العين أي التآزر البصري والحركي.[1]

كما أنها برمجيات تفاعلية تحاكي الواقع حقيقتا أو افتراضيا بالاعتماد على وسائل الإعلام الآلي (كومبيوتر. فيديو. هاتف) في التعامل مع الوسائل المتنوعة، وعرض الصور وتحريكها وإصدار الصوت بهدف التعليم أو التسلية أو الترفيه، كما أن الألعاب الالكترونية نشاط له قواعد محددة حيث يشترك اللاعبون في قضية أو نزاع مصطنع بحيث يكون له نتائج تقاس بشكل كمي.

[1]– تهامي محمد ، جعفورة مصعب، **الآثار السلبية لإدمان الألعاب الالكترونية لدى الأطفال، مجلة التمكين الاجتماعي** ، العدد الأول،الجزائر 2019، ص 88.

***التعريف الإجرائي:**

كل أنواع الألعاب التي تستخدم الإلكترونيات، تشمل ألعاب الفيديو، والهاتف المحمول، ينخرط فيها المراهقين في شكل نزاع بين بعضهم البعض أو بينهم وبين اللعبة، وبالتحديد لعبة فري التي نحن في صدد دراستها على سلوك ونفسية مراهق قرية أيت أرباح.

المطلب الثاني: مميزات وخصائص الألعاب الإلكترونية .

أ* مميزات الألعاب الالكترونية:

يوجد العديد من مزايا الألعاب الالكترونية منها ما يلي:

- **تنمية مهارات التواصل:** بحيث تتيح الألعاب الجماعية للاعبيها فرصة للتواصل مع بعضهم البعض، خاصة الذين يواجهون مشاكل في التواصل مع الآخرين فهذه الألعاب تكسر حاجز الخوف وتسهل عملية التواصل دون أي ارتباك أو تردد، ويصبح الفرد قادر على مواجهة الآخرين بكل سهولة.
- **مصدر رائع للتعلم:** هذه التطورات التكنولوجية هي مصدر كبير للمعرفة الأطفال أو المراهقين وحتى البالغين، فهذه الألعاب مخصصة لجميع الأعمار، ويمكن اعتبارها مواد تعليمية وأساليب مبتكرة لإكساب ومهارات متعددة قيمة للفرد.
- **صقل المهارات حل المشكلات:**لا شك أن المفهوم العام للألعاب هو حل المشكلات والتحديات سواء بتخطي العقبات التي يواجهها بطل اللعبة أو بحل الغاز للوصول إلى

هدف محدد أو غير ذلك، وهو ما يرفع من قدرات اللاعب على حل لمشكلات في حياتهم الواقعية.

- **تقوية الذاكرة:** الألعاب الالكترونية تساهم في تقوية ذاكرة الأطفال والمراهقين وتشمل حتى البالغين في بعض الأحيان، فمع بداية أي لعبة عليك أن تحفظ وظائف الأزرار فيها، وأساليب التحكم بها، ثم قد تعتمد اللعبة على ذاكرتك أكثر فتطلب منك أن تصل لمكان كنز خبأته أو مفتاح تحتاجه، وهو ما يعمل على تقوية ذاكرة اللاعب طفلا كان أم بالغا.
- **تنمية الذكاء وسرعة التفكير:** وذلك من خلال إيجاد الحلول لبعض الأفكار والألعاب الذهنية، والقدرة على التخطيط ووضع الأولويات، تزيد من معرفة الأطفال والمراهقين بالتقنيات الحديثة وكيفية التعامل مع المشكلات التقنية بشكل سريع.
- **الحث على التعاون:** تتضمن بعض الألعاب مهام لا يمكن للاعب انجازها بمفرده، بل يجب أن يشاركه مع زملائه كي يستطيعوا اجتياز المهمة سويا، فتحثهم بذلك على التعاون مع بعضهم البعض.

ب* خصائص الألعاب الالكترونية:

1-الخصائص التقنية:[1]

- الاعتماد على الصورة المجسمة سواء كانت صورا حقيقية شخصية أو طبيعية أو اصطناعية.
- الاعتماد على الحركة وسرعة التحرك في بيئة اللعبة الالكترونية.
- المرونة في التعامل التكنولوجي مع جهاز الحاسوب ولواحقه، وتوظيف مختلف الأصوات المساعدة في اللعبة الالكترونية، سواء الأصوات البشرية الطبيعية الحقيقية، لاعبين الأصوات المبرمجة مثل الراوي، الأصوات الطبيعية الاصطناعية مثل أصوات الحركة، الحيوانات، الأسلحة.
- الاعتماد على فريق عمل تقني متشكل من مصممين تقنيين في الإعلام الآلي، الجرافيكس، البرمجة الصوتية.
- فعند تجهيز اللعبة تأتي مرحلة التصميم هي تسمى محرك" الموديلنج" للدخول إلى "الموديلينج" أو التصميم يجب أن تمللك احد برامج التصميم وهناك العديد منها على الانترنت مثل: **Maya. Blander. Sketch up. 3d max.**

[1] Lim young. quan . chcong hui qi . saw shi qi . video games. Positive affect and negative affect among utar (perak campus)undergraduate students. A research project submitted inpartial fulfillment of the requirements for the bachelor of social science (**hons**) psychology faculty of arts and social science (**fas**) university tunku abdul rahman. October 2015. P 24-25.

2- الخصائص الفنية:[1]

- ⇦ الخيال الواسع من الأشياء المهمة في عالم صناعة الألعاب، فالألعاب الشهيرة وحتى إن كانت بسيطة معظمها مبني على فكرة رائعة تثير خيال الفرد وهذا ما يحقق الدافعية والرغبة لدى الفرد في التعلم الذاتي ،نجد أيضا استخدام الرياضيات تقريبا في كل جزء من أجزاء الألعاب التي نراها فحركة "ماريو" محكومة بمعادلة تحدد سرعته والأبعاد بين العناصر المختلفة ليست اعتباطية والظل والضوء بناء على معادلات أيضا.
- ⇦ تقوم الألعاب الالكترونية بتقسيم المعلومات إلى خطوات صغيرة تتطلب استجابة وتعطي تغذية راجعة فورية،مما يركز على الهدف التعليمي ويدفع المتعلم لمواصلة اللعب.
- ⇦ تستخدم مؤثرات سمعية بصرية لذلك فهي تستخدم أكثر من حاسة لدى الإنسان، مما يجعل التعلم من خلالها أبقى أثرا وأكثر تأثير.

المطلب الثالث: أنواع ومجالات الألعاب الالكترونية

1-أنواع الألعاب الالكترونية:

هناك تصنيفات متعددة لأنواع الألعاب الالكترونية، فالبعض قسمها على أساس الأجهزة المستعملة في اللعب، ومنهم من قسمها على أساس النوع ومضمون الألعاب، ومنهم من قسمها على أساس أجهزة عدد الأفراد المشاركين في اللعبة.

---

[1]- عائشة بلهيش العمري، **الألعاب الالكترونية (مميزاتها.أنماطها . مراحل تصميمها)**. مقال الكتروني نشر بتاريخ 03-10-2015م . على الموقع الالكتروني **-http. // lerning-otb . Com / index . Php/ tools = educational -games-** 746 / **conccept1**. الاطلاع بتاريخ 04- 04- 2019م .

ومع ذلك يمكن ضمن هذا التنوع في ذكر ثلاثة عائلات كبرى تتطلب كل واحدة منها خصائص وإمكانيات ذهنية معينة لدى اللاعب، وتتميز بتشابه قواعدها وبتوحد هدفها فنجدها إن لم تكن متشابهة في القواعد تتشابه في الأهداف وهذه الأنواع هي العاب الحركة.

- **ألعاب الحركة :**

إن ظهور العاب الحركة تزامن مع ميلاد العاب الأرضيات "**plate form**" أجدد الألعاب الالكترونية التي كان أول ظهور لها في قاعات اللعب، وكان لها نجاح كبير على عارضات التحكم، فلعبة "**بونغPong**" التي اخترعت عام 1972 م تمثل أولى هذه الألعاب لتتولى بعدها عناوين عرفت كلها نجاحا باهرا، مثل "**اركانويد arkanoid**" التي صممت على شكل لعبة تدمير، أن يتوجب كسر حائط القرميد من خلال تصويب عبر مضرب، وهو كرة ممثلة على شكل مربع بسيط وكانت متوفرة على عارضة التحكم البدائية" اتاريAtari "،وجاءت بعدها لعبة" **تيتريس Tetris**" وحديثا سلسلة" **باكمانpacman**" وسلسلة" **ماريوmario** " ،وترتكز هذه الألعاب على التحكم في الحركة.

وتتميز القرميد من خلال تصويب عبر مضرب وهو كرة ممثلة على شكل مربع بسيط وكانت متوفرة على عارضة التحكم البدائية" اتاريAtari "،وجاءت بعدها لعبة" **تيتريس Tetris**" وحديثا سلسلة" **باكمانpacman**" وسلسلة" **ماريوmario** "، وترتكز هذه الألعاب على التحكم في الحركة.

وتتميز بتزايد السرعة والمهارة وتتولى المستويات (الجداول) لتصبح أكثر صعوبة ،مما يتطلب انتباها وردت فعل سريعة،كما يقتضي ذلك سرعة في التجاوب أمام الصعوبات التي تظهر وإيجاد المسالك الأقل صعوبة أو تجميع اكبر عدد ممكن من النقاط كما تتطلب كل هذه الألعاب قدرا من التحكم في الأدوات.

سواء تعلق الأمر بأزرار لوحة النقر أو المقابض التحكم بأزرارها، وكل أداة تحكم تستعمل للجري أو القفز أو الانخفاض ...الخ، قد تستعمل بشكل منفصل أو بالتوافق، وتستهدف الكثير من العاب الأرضيات جمهورا شابا، فأشكالها طفولية وشخصياتها مستوحاة من أبطال الرسوم المتحركة أو مجلات الرسوم

وقد نجد أحيانا استثناءات من خلال شخصيات جديدة سمحت لها نجاحاتها في الارتقاء إلى مصاف شخصيات بطلة وكل الأجيال التي تحبها أو لا تحبها. وتتقاسم العاب حركات أخرى مع العاب الأرضيات نفس شروط النجاح (سرعة التنفيذ، التحكم في مختلف أجهزة التحكم)، لكن تتميز عنها بأهدافها الخاصة، ويتعلق الأمر بألعاب المغامرات والعاب القتال والعاب الرمي، [1]وإذ ما كانت العاب المغامرات تتقاطع نسبيا مع العاب الإستراتجية، فان العاب أخرى منها تعد بصورة قطعية العاب الحركة ،فهي تحتوي كل العناصر الخاصة بالأفلام أو روايات المغامرة فسيناريو هذه الألعاب مستوحى من الأسلوب الملحمي فاللاعب يتقمص دور الشخصية الرئيسية أي البطل الافتراضي، لتتابع المهمات بإيقاع كبير تتجه

[1]احمد فلاق، **المرجع السابق**، ص 08.

كلها لفك عقدة القصة، كإيجاد شخصية مختفية أو إبطال مخططات شريرة للأشرار المنفردين أو عاملين في إطار عصابات أو بكل بساطة إنقاذ نفسه وعلى اللاعب أن ينجح في مهماته بحماية خلفيته ومواجهة كل الأخطار ولمالا لتدمير كل الذين يقفون في طريقه، ومن بين أشهر هذه الألعاب "**تومب رايدرTomb Raider**"، التي حققت نجاحا باهرا لدى الفتيات و حتى لدى الذكور رغم ان اللعبة بطلة وليس بطلا.

(لارا كروفت)Lara Croft، فهي فتاة لا تتراجع أمام أي شيء، وقد تم تجسيد هذه اللعبة في فيلم سينمائي حقق بدوره نجاحا كبيرا، بسيناريوهات محدودة عادة بقيت "العاب القتال" مستقرة في فضاء مغلق قريب من الحلبة أو تختار لنفسها فضاء مشخصا لاماكن هي مسارح للقتال، اللكمات والضربات بالرجل وبالرأس أو حتى بالسكاكين ومختلف الأسلحة الخاصة بالرياضة القتالية، على غرار السيف كلها مسموحة، وتسمى جملة "**الكمهم جميعا congnez_les tous**" بتعبير لاعبي الفيديو، وهي العاب تتميز عن العاب "**قاتلوهم جميعاTuez_les tous**" من خلال الأسلحة المستعملة، أما العاب "**اقتلوهم جميعا shoot'en up**" فهي متأثرة بشكل مطلق بالنجاح الأول الذي حققته عبر العاب"**Doom**"، ويمكن اعتبار أن هذا الأخير هو الذي دشن هذا الشكل من اللعب، طالما أن كل الألعاب التي تلته تأثرت بهذه العائلة الكبيرة التي تسمى "**كوايكQuake**" و"**اونريالUnreal**"، أما العاب الرمي الكلاسيكية فهي تتميز عن أنواع "**Shoot' en up**" باستقرار الأهداف المصوب.

- **العاب إستراتجية:**

وتنقسم إلى أربعة أنواع فرعية وهي:

- **ألعاب المغامرات والتفكير:** من جهة نظر المتفرج يظهر تشابهها مع العاب الحركة والمغامرات، حيث أن اللاعب فيها يتقمص الدور المركزي من خلال بطل افتراضي حاضر أولا في الشاشة ،لكنها تتميز عنها في مستوى الغموض فيها والذي يحتل مكانة هامة في سيرورة السيناريو،ويعد الاستنتاج والملاحظة شرطان أساسيان لنجاح اللاعب، فعلى طريقة المحقق الخاص يعمل اللاعب خلال اللعبة على حل مختلف الغموض المحيط باللغز الرئيسي، ويتنوع المحيط.

- **الألعاب الإستراتجية الاقتصادية:** نجد تشابه العاب التدريب حين يهتم كلاهما بميكنيزمات سير المدن وإنشائها، في حين أنها تستدعي التفكير وقدرة التسيير بالعمل على استثمار الوسائل الموجودة تحت تصرف اللاعب، حيث إن الخطوات معروفة، إذ وجب اختيار مكان المدينة وتسير وسائلها الطبيعية من سكان، تجارة، صناعة. الهدف هو الوصول إلى التسيير الأمثل لكل هذه الوسائل المكونة لها، حيث إن المال والصناعة مع التقلبات الاجتماعية إذاكان في حالة توازن تساهم في ازدهار المدينة، فالعاب الاستراتجيات الاقتصادية تعطي كذلك الفرصة لتجريب النمو غير العقلاني للصناعات أو الاختلال الحاصل عند ارتفاع الفقر بين المواطنين، وإذا كان الهدف الرئيسي هو الإبقاء لأطول فترة

ممكنة على حياة مدينة افتراضية، فإن اللاعب حر في اختيار مراحل النمو أو حتى التلاعب بقواعد اللعبة من خلال القيام بالعديد من التجارب.[1]

- **العاب الإستراتجية العسكرية: jeux de stratégie militaire** " : وهي العاب ترتكز على نفس المبدأ، لكن موجهة نحو موضوع مختلف، فهذه الألعاب تجعل اللاعب وريثا لقائد عسكري حقيقي، فمن اجل النجاح يجب عليه استغلال موارد مقاطعته وأرضيه ولبناء منشات عسكرية وتشكيل فيالق لغزو أراضي المنافس، لذا على اللاعب أن يعرف قدرات الجيش الذي اختاره ووضع إستراتجية حقيقية للهجوم والدفاع من اجل حسن التوقع أو الرد على تحركات الخصوم وتتطلب هذه الألعاب على غرار العاب الإستراتجية الاقتصادية ،قدرات لتحليل والتقييم وسرعة في التفكير ابعد من تلك الموجودة في الألعاب الاقتصادية أين من النادر اتخاذ قرارات فورية.

- **الألعاب التقليديةjeux traditionnels :** والمقصود بها العاب الورق وهي الأكثر شهرة من بين الألعاب الإستراتجية، فبعض هذه الألعاب موجودة آو مبرمجة في نظام " Windows وهي تمس بذلك جمهورا عريضا من النادر أن يصف نفسه باللاعب.

- **العاب المحاكاة:** هي صور طبق الأصل لنشاطات واقعية خصوصا الرياضية منها، وقواعدها ممثلة بدقة ومستمدة من الواقع أو من تصورنا لهذا الواقع بحيث تشتمل عناصر المحاكاة تمثيل الأدوار، ونماذج من الواقع وعناصر اللعبة إثارة الدافعية اتجاه هدف معين،

[1] احمد فلاق، **المرجع السابق** ، ص107

وقواعد معينة وتقوم المحاكاة على توفر الظروف المشابهة للموقف الأصلي،ففي لعبة محاكاة عند الطيران لعبة "**Flight simulation**"، مثلا هي لعبة من إنتاج شركة "ميكروسوفت" ومن أشهر وأقدم ألعابها، يأخذ اللاعب بصورة فعلية مكان الطيار في واجهة الطائرة كما هو الحال في الحقيقة، أمامه عدة أجهزة للتحكم، ويرى خارج الطائرة مليئا بطائرات الخصم، وعلى غرار الواقع، فان أجهزة الضبط والتحكم كثيرة تتطلب من اللاعب المبتدئ التعود عليه من خلال عملية تعلم حقيقية، وبدون تركيز وذاكرة وبراعة لا يمكن للاعب أن يطير لأكثر من دقائق أو حتى الإقلاع، وتملك هذه الألعاب جمهورا وفيا من اللاعبين الذين يجدون في تنوع الخيارات الموجودة فيها متعة إضافية مرتبطة بالصعوبات أيضا.

– **العاب غير مصنفة:** على العموم تدل عبارة "لعبة الكترونية "على احد الأنواع الثلاثة السابقة، ومع ذلك توجد برامج متعددة الوسائط وبرامج لعب لا يمكن تصنيفها ضمن العاب الحركة أو العاب الإستراتجية والتفكير أو العاب المحاكاة، وفيما يلي ثلاثة أنواع تسلية عبر الكومبيوتر وهي غير متوفرة عبر عارضات التحكم في المقام الأول هناك برامج "**اللعب التربوية logiciels ludo_éducatifs**" التي تأخذ صور العاب مغامرات حقيقية فهي موجهة ومكيفة للأطفال الذين تقل أعمارهم عن 12 عاما،وتظهر عادة على شكل رسوم متحركة تفاعلية، وضمن نوع أخرمن الصعب وضع" **الأعمال الفنية التفاعلية les ouvres d'arts intriactives**" ضمن احد الأصناف الثلاثة السابقة فبعض

البرمجيات تتقاطع او تتزاوج مع الأعمال المعروضة، سواء في المتاحف أو دور العرض أين نجد أصوات ومشاهد الفيديو والبناءات الفنية تتكيف مع تحركات أو أصوات المتفرجين، وفي هذه الأقراص تأخذ الفارة مكان الجسم المشاهد، فبناء هذه الألعاب كلاسيكي، حيث تستعيد قصصا للأطفال وحكايات شعبية معروفة، بحيث تعطي هذه اللعبة للطفل الأدوات الذي يبقى حرا في استعمالها على النحو الذي يرغب فيها، يقوم باختراع قواعد لنفسه فهذه الألعاب الشاعرية التفاعلية موجودة أيضا للكبار. هناك أيضا "**ورشات الإبداعAteliers Créatifs**"، المصممة للأطفال الذين تتراوح أعمارهم بين 5_12 عاما، إذ أنها ورشات يدوية تدفع إلى تجسيد الخيال عبر آلة الطبع.

كما يقدم "**ستيفان ناتكين** "**Stéphane Natkin**" تصنيفا أخر لألعاب الفيديو يعتمد على عدد الممارسين للعبة في آن واحد، وبهذا فان هنالك نوعان من العاب الفيديو،الألعاب التي تمارس مع لاعب واحد والعاب تمارس مع عدة لاعبين.

- **الألعاب التي تمارس مع لاعب واحد:** وهي الألعاب التي يواجه فيها اللاعب خصما واحدا و هو الآلة، وضمن هذه الألعاب تتدرج الألعاب السابقة وهي العاب الحركة والعاب الذكاء بكل تفرعاتها والعاب التدريب.

- **الألعاب المتعددة اللاعبين:** وضمنها نجد نفس الأنواع السابقة الذكر،طالما إن تلك الأنواع تتيح صيغا للعب منفردا أو مع عدة لاعبين، غير أن دوافع اللاعبين في هذا النوع

مختلفة جدا، فإذا كان للألعاب بلاعب واحد بعد تطويع اجتماعي يفلت أحيانا من التحاليل النقدية والسطحية، فان البعد الاجتماعي هو في قلب الألعاب المتعددة اللاعبين. فلعبة المتعددة اللاعبين يمكن أن تكون تعاونية، وهي امتداد للألعاب المنفردة مع إضافة بعد المجهود الجماعي من اجل التغلب على الآلة، كما يمكن أن تكون هذه الألعاب المتعددة اللاعبين ألعابا تنافسية، وهنا يمارس اللاعبون لوحدهم أو ضمن فريق ضد بعضهم البعض.[1]

2-مجالات الألعاب الالكترونية:

توجد خمسة مجالات رئيسية معروفة:

من المجالات التي يمكن من خلالها إمكانية اللعب باللعبة الالكترونية، خاصة بعد التطور التقني الكبير الذي يشهده هذا المجال من الألعاب، فكل نوع يوفر عدد كبير من الألعاب، فلألعاب الالكترونية هذه تلعب في هذه المجلات تختلف عن العاب الفيديو في كونها العاب تلعب على الهواتف المحمولة، وعلى جهاز الكومبيوتر، وشبكة الانترنت، وخاصة على عارضات التحكم الخاصة بهذه الألعاب، بالإضافة اللعب على أجهزة الألعاب الالكترونية في قاعات اللعب العامة، على خلاف العاب الفيديو التي تلعب فقط على عارضات التحكم الخاصة بها والتي تعتبر من الحوامل القديمة "كاتاري" و"نيتاندو ،فمنه يمكن تصنيف مجلات الألعاب الالكترونية إلى ما يلي:

[1] احمد فلاق، **المرجع السابق**، ص08.

- **الألعاب الالكترونية على الهواتف المحمولة:**

يعد سوق الألعاب على الهواتف المحمولة بوضوح سوق المستقبل، مثلما تدل عليه مختلف الاستثمارات التي قام بها كبار الناشرين العالميين، وقد أظهرت دراسة قامت بها "G. F .K" عن وجود تشكيلة واسعة (عدة آلاف من العناوين) وهي في تزايد مستمر،كما أن تنوع أصناف الألعاب الالكترونية المتاحة هي في تزايد مستمر مما أدى إلى اتجاه تظهر التحليلات التي قامت بها "جي.اف .كي "بان هنالك أنواعا معينة هي الأكثر انتشارا مقارنة ببقية العناوين.

– العاب الرياضة.

– الألعاب الكلاسيكية.

– العاب التقمص.

– العاب المجتمع.

وبالمقارنة مع العاب الفيديو التقليدية يتضح وجود فارق كبير،على سبيل المثال العاب الأدوار لا تبدو ملائمة للهواتف المحمولة، في حين هي الألعاب الأكثر مبييعا لأجهزة الكومبيوتر،كما تمثل العاب **CasualGames**"نوعا خاصا بسوق الألعاب عل الهواتف المحمولة ، فهي عبارة عن العاب بسيطة يمكن ممارستها بسرعة وفي مختلف الوضعيات اليومية، وتعد لعبة النموذج الرمز والأكثر انتشارا في أوروبا مثلا، لكن توجد

العاب أخرى على غرار العاب "البلياردو " "ميستري مونسيون ""mystery mansion" و" pinballgti" 3d pool" والعاب كسر الأحجار مثل "**Bloc breaker deluxe** " والعاب midinight bowling ، وتعد العاب الأبعاد الثلاثة من طرف المختصين ذات مؤشرات تطور كبيرة، وكذلك الألعاب على الانترنت، بحيث يعتبر هذا السوق أكثر تطورا في آسيا وأمريكا الشمالية مقارنة بأوروبا التي لديها مؤهلات تطور هامة، غير أن الهواتف المحمولة لا تتوفر كلها على إمكانية الوصل بالانترنت وتجهيزها لا تتيح بالضرورة إدخال العاب فيها، لكن تدريجيا تتوسع حظيرة الهواتف النقالة لإدخال العاب فيها، ويتم إدخال هذه الألعاب عادة بواسطة بوابات الانترنت لتعاملي الهاتف النقال حتى وإن تزايدت مؤخرا بوابات موجهة خصيصا لألعاب أوروبا[1]، إن إطلاق لعبة على الهواتف النقالة يتطلب تكييف هذه الألعاب على مختلف أنواع الهواتف المحمولة الموجودة، والتي لا توفر نفس الخصائص التقنية.

(العرض و أزرار التحكم...الخ)، لذلك فان عدد أنواع الألعاب يقدر بالمئات،لكن تبقى أسعار البيع للمستهلكين في المتناول.

- **الألعاب الالكترونية على جهاز الكومبيوتر:**

الألعاب الالكترونية على جهاز الكومبيوتر هي عبارة عن برنامج معلوماتي آلي logiciel، تم تركيبه على جهاز كومبيوتر شخصي ذو إمكانية لتبادل المعلومات بين

[1] احمد فلاق،**المرجع السابق**،ص129.

الأنظمة الآلية للألعاب، ومن بين هذه الإمكانية يمكن أن نذكر الثنائية (لوحة الكتابة، الفارة)،الخاصتان بجهاز الكومبيوتر، وتمكن الفارة 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 او الطائرة ومقود السيارة لألعاب السباق، الصورة تتم عبر شاشة الكومبيوتر ويساعده مخرج الصورة يمكن إخراجها عبر شاشة خارجية اكبر، أو قناع الأبعاد الثلاثة "d3"، أما الصوت يجب إيصاله بمكبر صوت خارجي أو مخرج صوت ليصل إلى جهاز تحسين الصوت[1].

- **الألعاب الالكترونية على شبكة الانترنت:**

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

– تطوير بوابات بمثابة واجهات للناشرين من اجل عرض وتسويق مجموع التشكيلة.

[1]بشير نمرود،**العاب الفيديو واثارها في الحد من ممارسة النشاط البدني الريلضي الجماعي الترفيهي عند المراهقين المتمدرسين ذكورا (12_ 15سنة)،القطاع العام ،دراسة حالة على متوسطة البساتين الجديدة ببئر مراد رايس** _ الجزائر، رسالة ماجستير،جامعة الجزائر ،معهد التربية البدنية و الرياضة،نظرية و منهجية التربية البدنية و الرياضة،تخصصالارشاد النفسي الرياضي،الجزائر،2008،ص85.

- تطوير العناوين القابلة للعب على الخط، بداية على أجهزة الكمبيوتر ثم على عارضات التحكم الموصولة بالانترنت.
- تحميل عارضات التحكم بعناوين ناجحة قابلة للعب على الخط بجهاز الكومبيوتر.
- توفر عناوين قديمة قابلة للعب على الخط بالمجان.
- تسيير بوابة الألعاب على الخط باقتراح الألعاب المتعددة اللاعبين بكثافة **Jeux massivement multi-joueurs** أو الألعاب السريعة أو الخدمات التجارية عبر الخط.
- تطوير ونشر وتوزيع وتسيير الألعاب المتعددة اللاعبين بكثافة.[1]

- **الألعاب الالكترونية على عارضات التحكم:**

عارضة التحكم 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 processor مثل المعالجات التي توجد بالحاسبات الشخصية التي نستخدمها، ولكي يتم بيع أجهزة الألعاب الالكترونية بتكلفة معقولة، فإنها تستخدم المعالجات المنتشرة بكثرة في الأسواق ولا تلجا إلى المعالجات الحديثة جدا والتي غالبا ما يكون سعرها مرتفع، هذه التقنية تستعمل وفقط مع الأجهزة الخاصة بهذا الشأن، لكونها مادة فريدة من نوعها متبوعة بمراقب موجه لإنتاج الصوت والصورة،ووسائل الدخول إلى محتويات اللعبة،

[1]- احمد فلاق ،**نفس المرجع**،ص130.

وأكثر فأكثر أصبحت هذه الأجهزة كجهاز كومبيوتر شخصي مع تبادل المعلومات بين الأنظمة الآلية لتبسيط وتوجيه ومراقبة اللعبة، توصل أجهزة اللعب غالبا إلى شاشة جهاز التلفزيون كما يمكن للاعب أيضا من استخدام عصى القيادة أو المقود، الرشاش النظري أو الليزري ومن أمثلة هذه الأجهزة نجد **XBOX**وهو الجهاز التابع لشركة **Microsoft** وله عدة أنواع و نماذج، كما نجد أجهزة شركة سوني Sony مثل" **بلايستايشن 1و2و3**" وجهاز **اس2 _ps2** ، وأجهزة "**نيتاندو Nintendo**" التي تعرف باسم . **Game Cube**[1]

- **أجهزة قاعات الألعاب الالكترونية العمومية:**

هذا النوع من الأجهزة متعددة وكثيرة الانتشار وكل جهاز مشدود إلى أدوات وأجهزة تحكم متنوعة، الجهاز الرئيسي المركب أساسا من صندوق لجمع القطع النقود، شاشة لإخراج الصورة، جهاز تحكم مكون من لوحة القيادة التي بدورها تتكون من أزرار مختلفة في مبادئ عملها ووظيفتها، بالإضافة إلى أدوات أخرى مثل: المسدس أو الرشاش،المقود، كرسي الدراجة النارية أو السيارة، ويمكن أن نميز بين نوعين أساسيين من أجهزة اللعب الالكترونية في هذه القاعات:

***أجهزة أحادية اللعب:** والتي تسمح ببرمجة لعبة واحدة فقط يعمل على أساسها أجهزة التحكم و القيادة كما يمكن لشخص واحد أو عدة أشخاص المشاركة في اللعب.

[1]– بشير نمرود ،**المرجع السابق**،ص 85.

***أجهزة متعددة اللعب:** والتي ظهرت في بداية الثمانينات 1980 بفضل التبسيط الذي أدى إلى اختراع نظام "**Jamma**" "الذي يسمح بتغيير اللعبة من الداخل من حيث المكان والزمان وطريقة اللعب .

في يومنا هذا معظم الألعاب تستخدم في محيطها ومتوفرة للمحيطات الأخرى سواء على جهاز الكومبيوتر أو غيره من الأجهزة حيث نجد فيها تقريبا نفس قائمة الألعاب، والسبب الرئيسي لهذه الحالة يرجع إلى صعود القياسي والقوي لنتائج أجهزة اللعب العمومية على حساب النشاطات الترفيهية الأخرى، حيث نجد المبرمجين يركزون على تطوير الألعاب للحصول على أحسن شفرة **Code** والربح بسرعة، والبرمجة اليوم تكون بسرعة هذا ما يوفر إمكانية توفر الألعاب المختلة معا على جهاز "**X_box**" أو"**Play station**"" أو"**Game cube**" في وقت واحد والتي هي أجهزة لها قوة خارقة.

المطلب الرابع: أسس الألعاب الالكترونية ومكوناتها.

1- أسس الألعاب الالكترونية

- **القواعد:** أن يكون لكل لعبة قواعد تحدد كيفية اللعب.[1]
- **المنافسة:** أن تعتمد في تحقيقها للأهداف على عنصر المنافسة وقد يكون ذلك بين لاعب وأخر أو بين اللاعب والجهاز وذلك لإتقان مهارة ما أو تحقيق هدف معين.
- **التحدي:** أن تثير اللعبة قدرا من التحدي الملائم الذي يستفز قدرات الفرد في حدود ممكنة.
- **الخيال:** أن تثير اللعبة خيال الفرد وهذا ما يحقق الدافعية والرغبة لدى الفرد في إتقانها والتعلم.
- **الترفيه:** أن تحقق اللعبة عنصر التسلية والمتعة، على أن يكون ذلك هو هدف اللعبة، بل يجب مراعاة التوازن بين المتعة والمحتوى التعليمي.
- **الهدف:** أن يكون لها هدف تعليمي واضح ومحدد يتطابق مع الهدف الذي يرد اللاعب الوصول إليه.

[1] فتحي بخاري شعوة علي، **ماهية الالعاب الالكترونية و دواعي التعلق بها**، مجلة المجتمع و الرياضة، المجلد2، ع2، الجزائر،2019، ص 57.

2- المكونات الأساسية للألعاب الالكترونية

تتكون الألعاب الالكترونية من عناصر رئيسية تتمثل في:

***اللعبة GAME:**

للعالم المشهور في دراسة العاب الفيديو "اريك زايمرمان"Eric Zimmerman "فانه يعرف اللعب ضمن العاب الفيديو على انه نشاط تفاعلي إرادي أين يتبع و يحترم فيه اللاعب أو أكثر مجموعة من القواعد

التي تضبط وتقيد تصرفاتهم وسلوكياتهم، ممثلين في ذلك صراعا اصطناعيا أو دورا أخر ينتهي بنتيجة كمية او حاصل عددي معين.

و يمكن أن يكون اللعب شكل من أشكال ترفيهية اجتماعية تفاعلية تتضمن مجموعتين من المعاير للتميز بين الألعاب**Games** والقواعد **Rules** من الأشكال الأخرى كالتعليمات والشروط ونوعية البيانات الافتراضية، وعلى العموم فان المعايير القاعدين والأساسية لكل لعبة تتمثل في إتاحة نفس التجربة، العدل والمساواة،الحرية في الاختيار والانتقاء، النشاط المقنن والهادف، الغوص والانغماس في عالم اللعبة الالكترونية.[1]

[1]- ميرة بلقاسم، **خطاب الألعاب الالكترونية عبر الانترنت و علاقته بالتفكير الإبداعي لدى الشباب الجزائري** ،جامعة محمد خيضر بسكرة ،2019 ص61 .

***اللعبPLAY:**

يتمثل في مجموعة من الوظائف اللعب وطرق الاستمتاع ضمن العاب الفيديو بنقاط التي حددها العالم السيميولوجي "دافيد ميريس" في المنافسة، التشييد والبناء، التحدي، نظام تعلم الدلائل ونظام تعلم الدلائل و التعليم والبراعة، الإتقان، الإخضاع، الغلبة التدارس، الاستمتاع السردي أو اللهو و الترفيه القصصي، اكتساب مهارات وتحقيق كفاءات وتجارب سمعية بصرية تفاعلية، الانغماس في بيئات تدريبية وتعليمية وتثقيفية.

واكتشاف معاني ورسائل خفية ودلائل متسترة وراء المدونات والشفرات التي وضعها منتج العاب الفيديو وأيديولوجياته والأبعاد السوسيوثقافية.

***المعدات والأنساق السمعية البصرية لألعاب الفيديو Audiovisual Apparatus**

هي أنظمة اليكترونية وأساليب رقمية متعددة الوسائط مع قدرات آلية وميكانيزمات محسوبة وإمكانيات معلوماتية تفاعلية وكفاءات تكنولوجية ذكائية واصطناعية، وأجهزة الإدخال **inputs devices** وكل متطلبات برمجيات ومعدات وتقنيات خلق العوالم الافتراضية لألعاب الفيديو وطرق وأدوات التحكم ومداخلاتها (كالفارة mouse، لوحة المفاتيح، الأزرار...)، ومخرجاتها oputus او أجهزة المخرجات. والفرق الجوهري القائم بين الألعاب الالكترونية والألعاب "غيلر" الالكترونية والعادية هي أن العاب الفيديو لها أدوات وأجهزة وبرمجيات ومعدات ذات انساق آلية تفاعلية ورقمية في إطار تفاعل اللاعب.

***القصة STORY**

تستطيع العاب الفيديو أن ترتكز على قصة ما في معظم الأحيان، ولكن ليس في كل الحالات، وعلى أي حال تكون هذه السيرورة السردية أو الأنساق الروائية متضمنة في **R** شكل حكائي قصصي معين، لكن في بعض الحالات الأخرى لا يمكن لنا إيجاد قصة تطبع خصال أو بنية العاب الفيديو الالكترونية الأخرى[1]ومن أشكال الأسلوب القصصي المعتمد في الألعاب الالكترونية نذكر:

- تجسيد الأسطورة أو العمال السينمائية العالمية.
- تجسيد الروايات والقصص السردية.
- المحاكاةSIMULATATION .

-الموروث التاريخي لألعاب الالكترونية: ميراث العاب الفيديو يمكنه أن يساعدنا في معرفة ماهيتها وحقيقتها بحيث عدد الباحث" **كاريس كراوفورد**" قائمة الألعاب الالكترونية التي تكتشف مفاهيم صورية وتصميمية مهمة متصلة بها، وهي مثيرة للجدل لأنها كانت مفاهيم جديدة لألعاب الفيديو، وتعرف أشكال حديثة ومتجددة لأصنافها المختلفة وصعوبة ضبط ووصف المتصورات النظرية المقترنة أساسا بالخاصية العلائقية أو التعاضدية لجوهر سيرورة العاب الفيديو،عن طريق التقدم والإسقاط والمماثلة أو المشابهة أو المطابقة للعلامات النوعية والشكلية والتقنية لها، فالألعاب الالكترونية تحمل في كل مرحلة من

[1]- ميرة بلقاسم، **مرجع سابق**، ص61-62

مراحل تطورها موروثا تاريخا قد يرتبط في بعض الألعاب بالموروث التاريخي الاجتماعي للشعوب والدول.[1]

ويمكن ان تتجسد الألعاب الالكترونية من خلال ثلاث مستويات رئيسية وهي:

- **المستوى الأول:** الأرضية الرقميةplatform
- **المستوى الثاني:** الطراز أو الصيغة The Mode
- **المستوى الثالث:** السياق The Context

*** مكونات أخرى:**

- **العنصر الأول:** جهاز مستضيف، وهو إما يكون حاسبا شخصيا أو جهازا الكترونيا مرتبطا بشاشة تلفزيون، ومن أشهر هذه الأجهزة ما يعرف بالبلايستيشن الذي أنتجته شركة سوني اليابانية.

- **العنصر الثاني :** برمجيات حاسوبية مخزونة في الغالب على القرص (CD) على الجهاز المستضيف ليتحول إلى لعبة يحمل خصائصها وينفذ الأوامر المخزونة على القرص المدمج.

[1] اغيلاس زروقي، **العالم الافتراضي ضمن العاب الفيديو الالكترونية:دلالات تفاعل إنسان _آلة، دراسة تحليلية سيميولوجية لبنية الفضاءاتا لافتراضية التي تخلقها العاب الكومبيوتر التعليمية**، مذكرة لنيل شهادة الماجستير في علوم الإعلام و الاتصال، جامعة الجزائر 03 ،الجزائر ،2013،ص124 .

المبحث الثاني: انعكاسات الألعاب الالكترونية خاصة لعبة فري فاير على المراهق الجزائري.

المطلب الأول: تعريف لعبة فري فاير

هي لعبة" باتل رويال" من تطوير" 111 دوتس ستوديو "ونشر شركة "غارينا" وتم إصدارها في "4 ديسمبر 2017".

أصبحت اللعبة الأكثر تحميلا للجوال لعام 2019 ،نظرا لشعبيتها ،حصلت اللعبة على جائزة "أفضل لعبة شعبية " في تصويت من متجر " GOOGLE PLAY" في عام 2019، وفي نوفمبر في نفس العام حققت هذه الأخيرة على أكثر من مليار دولار في جميع أنحاء العالم.

وفي فبربر 2019 ،بلغت أكثر من 500 مليون تحميل في أجهزة الاندرويد، لتصبح احد أكثر العاب الاندرويد تحميلا في سنة 2019، و في عام 2020 تم إصدار نسخة ثانية من "فري فاير" سميت "بفري فاير ماكس"، ويستطيع أن يلعبها من لديهم هواتف قوية، والاستمتاع بجودة جغرافية أقوى، وغير ذلك أصبحت متاحة عند منطقة الشرق الأوسط (أي المنطقة العربية بصفة عامة) في 8 يونيو 2021 بعد تحديث الإبادة.

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

تخطت فري فاير حاجز المليار عملية تحميل على" Google Play"خلال الذكرى السنوية للعبة[1].

المطلب الثاني: خصائص ومميزات لعبة فري فاير

تتصف لعبة فري فاير بالكثير من المميزات، حيث أنها من الألعاب التي تعتمد على القتال والبحث عن الحياة والنجاة من الموت، بالإضافة إلى ذلك يمكن استخدام هذه اللعبة في أنظمة متنوعة للتشغيل حيث يمكن تحميلها على الحاسوب وعلى الهواتف اندرويد، هواتف الابل والأجهزة اللوحية مما يتيح للمستخدمين إمكانية الاختيار بين أجهزة كثيرة دون التقيد بجهاز واحد خلال اللعب، كما تقوم على تقنية الفيديو وتصوير مشاهد القتال عن قرب مع استعمال وسائل قتالية متنوعة قصد البقاء صامدا حيا وسط مجموعة من لاعبين، ويسمى أخر من نجا من هذه المعركة بالفائز[2]. زيادة على ذلك فان لعبة "فري فاير" تتميز "بجرافيك" مميز، ومساحة صغيرة و مقارنة مع الكثير من الألعاب الأخرى مثل (bobger) على سبيل المثال، ولا يمكن غفل جانب أخر وهو أن هذه اللعبة تشتمل على خريطة شاسعة تعطي اللاعبين الحرية الكبيرة مع إمكانية التنقل، وإمكانية استعمال الصوت والكثير من المؤثرات الأخرى، أما من ناحية الحجم فهي لا تأخذ مساحة كبيرة مقارنة مع الألعاب الأخرى التابعة "لباتل رويال" والتي يمكن أن يصل حجمها إلى 1" جيجا بايت"، كما تتوفر على بيانات متعددة في اللعب تسمح للاعبين في الاستمتاع أكثر وفق إستراتجية خاصة

[1] https://wwwsaaid.net/tarbiah/163.htn

[2] **https://ff.garena.com/chars/intro/ar/1/95.**

في اللعب،ناهيك عن عدد اللاعبين القليل الذي لا يتعدى حدود خمسين لاعب عكس لعبة بوبجي الذي يمكن أن يتجاوز عدد اللاعبين المزامنين فيها مليون لاعب.

المطلب الثالث: أسباب انتشار وممارسة الألعاب الالكترونية

1-أسباب انتشار الألعاب الالكترونية

يقف في مقدمته رواج السوق المحلية بتلك الأجهزة والألعاب، وانخفاض أسعار الكومبيوتر كثرة محلات البيع والأجير ومنتديات الألعاب والانترنت في مختلف الأماكن بحيث أصبح بإمكان الكثير ارتيادها وشراؤها بغض النظر عن المستوى الاقتصادي، ولعل ما يجعل العاب الكومبيوتر تنتشر بهذا الكم الهائل بعد محاولة القائمين على صناعتها محاكاة الحياة الواقعية وصياغتها من أفكار تحاكي سير الحياة العادية، تلك المحاولات التي توصف بأنها تدخل اللاعب في عالم لا يمكنه التفرقة بينه وبين العالم الحقيقي.

إن المسؤولية تعود لجهات وحسب التسلسل فان المسؤول أساسا عن استيرادها ثم دخولها غالى الأسواق بهذا الكم الضخم و طريقة تصميمها ،وأين الرقابة على أصحاب المحلات وعلى الإباء والمربيين عبر رقابتهم الصارمة على الأبناء ووسائل ترفيههم ولا

يخفي دور الإعلام في الحديث عن اثر الألعاب السلبي فهو الطريق الأمثل لإقناع أولياء الأمر بخطورة الوضع وأهمية التصدي له.[1]

2- أسباب ممارسة الألعاب الالكترونية:

هناك العديد من الأسباب التي تدعو الأفراد لاستخدام الألعاب الالكترونية ومن أهمها:[2]

- عدم الرضا عن الحياة الشخصية التي يعيش بها الفرد.
- الظروف المهنية الصعبة والتي تؤدي إلى اللجوء للألعاب الالكترونية هروبا من الظروف التي يعيشها.
- التأثيرات الخارجية من البيئة المدرسية والهروب من ضغط و تراكم الدروس وتأثيرات الزملاء.
- العلاقات غير الجيدة مع الأصدقاء أو المشاكل الأسرية.
- الأزمات المالية والاجتماعية التي يمكن أن يتعرض لها الفرد.
- الصحة النفسية السيئة التي ينتج عنها لجوء الفرد للألعاب الالكترونية كملاذ من المشكلات النفسية.
- جاذبية الألعاب وسهولة استخدامها
- ملء وقت الفراغ والتسلية والترفيه .

[1] حمودة محمد سليمان،**الاثار السلبية للالعاب الالكترونية على الابناء**،**مجلة التربية و العلم**،ع4،العراق،2009 ،ص157.

[2] قلقول تميم و عبد النور احمد،**الالعاب الالكترونية و دورها في ظهور الاحباط و العدوانية**،مذكرة ماستر،جامعة عبد مهري،قسنطينة،2021/2020،ص13.

– الاتصال و لتواصل مع الآخرين من حولهم .

– تفريغ الفرد لطاقته الايجابية والسلبية بحسب نوع الألعاب التي يمارسها .

– الهروب من روتين الحياة وما فيها من مشقة و مشاكل والتزامات وقيود

تمتاز الألعاب الالكترونية بنواحي ايجابية وأخرى سلبية تتمثل في:

المطلب الرابع : مخاطر وأضرار الألعاب الالكترونية ولعبة فري فاير

1- مخاطر الألعاب الالكترونية

⇦ **الأضرار السلوكية والأمنية:** إن ممارسة الألعاب الالكترونية التي تعتمد على العنف يمكن ان تزيد من الأفكار والسلوكيات العدوانية لديهم، وإضافة دراسة أيضا أن الألعاب الالكترونية قد تكون أكثر ضررا من أفلام العنف السينمائية،لأنها تتصف بصفة التفاعلية وتتطلب من المستخدم أن يتقمص الشخصية العدوانية ليلعبها ويمارسها، وفي هذا السياق أكدت دراسة أن العاب "البلاي ستايشن" يمكن أن تؤثر على الطفل، فيصبح عنيفا لان الكثير من العاب القتال الموجودة في "البلاي ستيشن"، تزيد رصيدا لنقاط لدى اللاعب كلما تزايد عدد قتلاه.

⇦ **الأضرار الصحية:** إن ممارسة الألعاب الالكترونية لفترات طويلة في المنزل وعدم الخروج وعدم الخروج للتعرض للشمس والحصول على الفيتامينات البطولية لنمو العظام يتسبب في المستقبل بإصابتهم بنقص الفيتامين، مما يؤدي إلى الإصابة بالآم في الظهر وفي الركبتين،كما تؤثر الألعاب الالكترونية على النظر نتيجة التعرض لأشعة الكهرومغناطيسية

قصيرة التردد، كما أن حركة العين تكون سريعة جدا، مما يزيد فرص إرهاقها وهذا بدورها تؤدي إلى إحداث احمرار بالعين وجفاف وحكة وكلها أعراض تعطي إحساس بالصداع والشعور بالإجهاد البدني وأحيانا بالقلق والاكتئاب[1].

- **الأضرار الاجتماعية:** تتمثل بزيادة مساحة انفصال المراهق او الطفل عن الواقع وخطورة استخدام شخصيات الكترونية خيالية،فهذه الشخصيات تنمي خيال المستخدم لكن في الوقت ذاته تنمي مساحة الانفصال من الواقع، وكي يندمج بالواقع فانه يتعامل بمنطق هذه الشخصيات الخيالية وهو ما يفجر طاقات العنف،والتوتر،والتحدي، والخصومة الدائمة مع المجتمع المحيط به.

- **التأثير على التحصيل الدراسي:** إن ممارسة الألعاب تؤثر سلبا على التحصيل الدراسي وتؤدي إلى إهمال الواجبات المدرسية وحدوث اضطرابات في التعلم ،سهر الأطفال والمراهقين طيلة الليل في ممارسة الألعاب الالكترونية يؤثر بشكل مباشر على مجهوداتهم في اليوم التالي قد يجعل اللاعبين غير قادرين على الاستيقاظ إلى المدرسة وإن ذهبوا فإنهم يستسلمون للنوم في الصف بدلا من الإصغاء إلى المعلم وهذا ما يؤدي إلى الاضطراب في التركيز.

[1]– نداء سليم ابراهيم ابراهيم،**ايجابيات الالعاب الالكترونية التي يمارسها اطفال الفئة العمرية (3– 6)وسلبياتها من وجهة نظر الامهات و المعلماترياض الاطفال**،رسالة استكمال للحصول على درجة الماجستير،(جامعة الشرق الاوسط الاردن،كلية العلوم التربية،2015–2016،ص31–32.

⇦ **التأثير على قيم الإيمان:** لقد أشارت بعض الدراسات إلى أن محتويات و مضامين بعض الألعاب الالكترونية تحمل سلبيات وطقوس معادية للديانات وبالذات الدين الإسلامي ،فهناك برامج والعاب هدامة تروج لأفكار وألفاظ تتعارض مع عادات وتقاليد المجتمع،ونهدد الانتماء للوطن كما تسهم بعض الألعاب في تكوين ثقافة مشوهة ومرجعية تربوية مستوردة وان بعض الألعاب تدعو إلى الرذيلة والترويج للأفكار الإباحية الرخيصة التي تفسد عقول الأطفال والمراهقين على حد سواء.ومن جهة أخرى قد تلهيهم هذه الألعاب عن أداء بعض العبادات الشرعية وبالذات أداء الصلوات الخمس في وقتها وتلهيهم أيضا عن طاعة الوالدين.

2- مخاطر لعبة فري فاير

في الحديث عن خطر أو أخطار لعبة فري فاير، نتحدث أساسا عن أخطار غير مباشرة وغير مادية، حيث لا يعقل أن يتعرض لاعبوا "فري فاير" إلى خطر مباشر لكن تبعاتها ونتائجها النفسية والصحية هي التي يمكن أن تمثل خطرا، واهم تلك الأخطار في لعبة" فري فاير" هو الإدمان، لان الإكثار من اللعب يؤدي إلى اعتياد النفس على اللجوء إلى تلك اللعبة في اغلب الأوقات مما يجعل المدمن عليها، يهرب من واقعه ويعتاد العيش في واقع يقوم على القتال والصراع من اجل البقاء، و ينمي في الطالب روح العداء والانتقام تدريجيا، وهذا ما يحذر منه علماء النفس، بخصوص الإدمان على العاب الفيديو القائمة على القتال.

* من جانب أخر، فان للعبة أخطار صحية حيث ان الإكثار في استخدام الحواسيب والهواتف النقالة يلحق الضرر والإجهاد بالعين.

* كما يؤدي طول مدة الجلوس على المكتب أثناء اللعب إلى الأضرار بالعمود الفقري و يتسبب في آلام الظهر كما يمل سببا رئيسيا في الإرهاق و التعب ما يجعل المدمن هذه اللعبة دائم التشكي من الإرهاق و ضعف النشاط البدني و الشعور بالحاجة إلى النوم من كثرة اللعب.

* يسبب قلة التفاعل الاجتماعي،بحيث جعلت هذه اللعبة الكثير من المراهقين بالانعزال لوقت طويل بغرفهم بشكل ملحوظ ،فالإدمان على هذه اللعبة يتسبب حتما في كثرة الإنفاق المادي و إضاعة الوقت و إهمال الالتزامات الخاصة[1].

[1]Exclisiveinterview : what dose the future hold for 2019 most “garena free fier” bald. Cameron,downloaded.mobile game.www.pocktgamer.com

خلاصة الفصل:

و مما سبق استطعنا في هذا الفصل الإلمام حول كل ما يخص الألعاب الالكترونية ولعبة فري فاير، بحيث نستنتج أن الألعاب الالكترونية متاحة عبر عدة وسائط الكترونية مختلفة فهي ألعابا تجذب مستخدميها من خلال مميزاتها فالآن أصبحت ظاهرة اجتماعية نظرا لتغلغلها في أواسط المجتمع خاصة فئة المراهقين، لذا يجب تفاديها والتقليل منها

الفصل الثاني: تداعيات الألعاب الالكترونية على سلوك المراهق ودور الأسرة كمراقب عليه.

تمهيد الفصل

المبحث الاول:اثر لعبة فري فاير في طغيان السلوك العدواني والتقلبات النفسية لدى المراهق الجزائري .

المطلب الأول: مفهوم السلوك العدواني والمفاهيم المتعلقة به.

المطلب الثاني: النظريات المفسرة للعدوان لدى المراهق إثر استخدامه للألعاب.

المطلب الثالث: العوامل المؤثرة في سلوك ونفسية المراهق الجزائري.

المطلب الرابع: الأضرار والمخاطر النفسية والسلوكية على استخدام المراهق للألعاب الالكترونية.

المبحث الثاني: دور الأسرة في توعية ورقابة المراهق من الألعاب الالكترونية.

المطلب الأول: مفهوم الأسرة.

المطلب الثاني: أهمية التنشئة الأسرية والاجتماعية للمراهق.

المطلب الثالث: دور الأسرة في الحد من مخاطر الألعاب الالكترونية على مراهقيهم.

المطلب الرابع: توصيات وإجراءات هامة للحد من مخاطر سوء استخدام الألعاب الالكترونية لدى المراهقين.

خلاصة الفصل

تمهيد الفصل:

يسعى هذا الفصل من المذكرة إلى استكشاف اثر لعبة فري فاير على سلوك ونفسية المراهق الجزائري، ويسلط الضوء على دور الأسرة في التقليل من تلك الآثار السلبية، سيتم ذلك من خلال تقديم تحليل مفصل للعوامل المؤثرة في سلوك ونفسية المراهق الجزائري، بما في ذلك التقلبات النفسية والسلوك العدواني التي قد تنشأ نتيجة اللعب العنيف، وسيتم استعراض النظريات المفسرة لهذا السلوك. بالإضافة إلى ذلك، سيتم التطرق للدور الحيوي الذي تلعبه الألعاب الالكترونية، وكيفية تفادي تلك المخاطر من خلال توجيهات ونصائح سليمة.

✓ **الفصل الثالث: تداعيات الألعاب الالكترونية على سلوك المراهق ودور الأسرة كمراقب عليه.**

المبحث الأول : اثر لعبة فري فاير في طغيان السلوك العدواني والتقلبات النفسية لدى المراهق الجزائري.

المطلب الأول: مفهوم السلوك العدواني وبعض المفاهيم المتعلقة به.

***التعريف اللغوي :**

من عدا: عدا الرجل والفرس وغيره يعدو عدوا وعدوانا، وتعداه وعدى: ويقصد به التجاوز ومجاوزة الشيء إلى غيره، الظلم وتجاوز الحد (وعدا) عليه عدوا وعداء (ظلمه وتجاوز الحد) واعتدى عليه بمعنى (ظلمه)،ومنه عدا بنو فلان على نبي فلان، أي ظلموهم[1].

* التعريف الاصطلاحي:

لقد تعددت التعريفات التي تناولت مفهوم السلوك العدواني وذلك لتناوله في مجالات متعددة بحيث تناولته علوم كثيرة منها علم النفس والاجتماع وغيرها، ومن بين العديد من التعريفات نذكر منها:

[1]– ابن منظور،**لسان العرب** ،ج5،بيروت (لبنان)،دار المعارف (دس) ،ص33 .

1- تعريف باندورا، بأنه سلوك يهدف إلى إحداث نتائج تخريبية أو مكروهة والى السيطرة من خلال القوة الجسدية أو اللفظية على الآخرين وهذا السلوك يعرف اجتماعيا على انه عدواني[1].

2- تعريف كيلي، العدوان السلوك الذي ينشأ عن حالة عدم ملائمة الخبرات السابقة للفرد مع الخبرات والحوادث الحالية، وإذا دامت هذه الحالة فانه يتكون لدى الفرد إحباط ينتج من جرائه سلوكيات عدوانية،من شانها أن تحدث تغيرات في الواقع حتى تصبح هذه التغيرات ملائمة للخبرات والمفاهيم التي لدى الفرد[2]

3- تعريف فرج، بأنه كل فعل يتسم بالعداء تجاه الموضوع أو الذات ويهدف للهدم والتدمير نقيضا للحياة، وهذا ما ذهب إليه أيضا "سوثرلاند" حيث عرف العدوان بأنه محاولة متعمدة لتغلب على الآخرين أو إيقاع الأذى بالذات[3].

4- تعريف طريف شوقي، بأنه لأي سلوك يصدره فرد أو جماعة صوب أخر أو آخرين أو صوب ذاته، لفظيا كان أو ماديا،ايجابيا كان أو سلبيا مباشر أو غير مباشر، أملته مواقف الغضب أو الإحباط أو الدفاع عن الذات أو الممتلكات أو الرغبة في الانتقام أو الحصول على مكاسب معينة، ترتب عليه إلحاق أذى بدني أو مادي أو نفسي بصورة

---

[1]- بطرس، حافظ بطرس، **طرق تدريس الطلبة المضطربين سلوكيا و انفعاليا** ،عمان (الأردن)،دار المسيرة للنشر و التوزيع ،2010،ص101 .

[2]- احمد عدنان،**الدليل الإرشادي لمواجهة السلوك العدواني لدى طلبة المدرسة**،ط1،عمان (الأردن)،2006،ص19.

[3]- حسين فائد ،حسين علي،**العدوان والاكتئاب في العصر الحديث ،نظرة تكاملية** ،ط1 ،الإسكندرية،مؤسسة حورس الدولية للنشر و التوزيع ،2001 ،ص12 .

متعمدة.[1]

5- يعرف بص bus السلوك العدواني، بأنه أي سلوك يصدره الفرد لفظيا أو بدنيا أو ماديا صريحا أو ضمنيا ،مباشر أو غير مباشر ،نشاطا أو سلبيا، ويترتب على هذا السلوك إلحاق أذى بدني أو مادي للشخص نفسه صاحب السلوك العدواني أو للآخرين.[2]

*** بعض المفاهيم المتعلقة بالسلوك العدواني:**

_ العداء:

يقصد بالعداء شعور داخلي بالغضب والعداوة والكراهية موجه نحو الذات أو نحو شخص أو موقف ما والمشاعر العدائية تستخدم كإشارة إلى الاتجاه الذي يقف خلف السلوك أو المكون الانفعالي للاتجاه ،فالعداوة استجابة اتجاهية تنطوي على المشاعر والتقويمات السلبية للأشخاص.

_ العدوانية:

ميل للقيام بالعدوان أو ما يوجه في الأفعال العدوانية أو ميل لفرض مصالح المرء وأفكاره

[1]- جمعة سيد يوسف،(دس)،**الاضطرابات السلوكية و علاجها**،(دط)،القاهرة،دارغريب للطباعة و النشر و التوزيع ،ص264.

[2]- احمد محمد عبد الهادي دحلان،**العلاقة بين مشاهدة بعض برامج التلفاز و السلوك العدواني لدى الأطفال بمحافظات غزة**،رسالة ماجستير،غير منشورة،الجامعة الإسلامية،غزة،فلسطين، ص13 -14.

الخاصة رغم المعارضة، وهي ميل أيضا لسعي السيطرة في الجماعة[1].

_ العنف:

استجابة سلوكية تتميز بصفة انفعالية شديدة قد تنطوي انخفاض في مستوى البصيرة و التفكير ويبدو العنف في استخدام القوى المستمدة من المعدات، وهو بهذا المعنى يشير إلى محاولة الإيذاء البدني الخطير.

_ الإرهاب:

هو تهديد باستخدام القوة أو استخدامها فعلا بواسطة جماعة سياسية أو عقائدية، تجاه جماعة أخرى أو دولة أخرى، وتعد ظاهرة الإرهاب وليد التطرف الديني الذي ظهر في المجتمع في السنوات الأخيرة، فالإرهاب وليد التطرف وهو يقترب في الكثير من صوره ودوافعه وأهدافه من السلوك الإجرامي.

_ التطرف:

التطرف في ابسط معانيه، هو الخروج عن الوسط أو البعد عن اعتدال أو إتباع طرق في التفكير والشعور غير معتاد لمعظم الناس في المجتمع، وانه خروج عن القواعد والأطر

[1]– مختار، وفيق صفوت، **مشكلات الأطفال السلوكية، الأسباب و طرق العلاج**، ط1، دار العلم و الثقافة، 1999، ص60 .

الفكرية والدستورية والقانونية،التي يرتضيها المجتمع والتي يسمح في ظلمها بالحوار والأخلاق[1].

_ العصبية:

العصبية في المزاج وتستعمل اللفظة لعدة معاني، فهي تعني عصبي أو ذو علاقة بالخلايا العصبية أو مؤلف منها، كما تدل على حدة الطبع، والمزاج وسرعة التأثر وعدم الاستقرار، وتظهر على هؤلاء الأشخاص العصبية حركات لاإرادية لا شعورية تلقائية، مرجعها التوتر النفسي الشديد.

_ الغضب:

يتميز بدرجة عالية من النشاط في الجهاز العصبي **السمبثاوي**، وهو شعور قوي يعدم الرضا بسبب خطا وهمي أو حقيقي، وهو انفعال يمكن أن يعطل قدرة الفرد على التفكير السليم، مما قد تصدر عنه بعض الأقوال والأفعال العدوانية، ويذهب كل من **(دولارد و ميلل)** إلى أن الغضب ينشا كلما اعترض الإنسان عائق يحول بينه وبين تحقيق رغباته، ويستجيب الإنسان لانفعال الغضب بالعدوان، وليس من الضرورة أن يتلازم الغضب والعدوان[2].

---

[1]– العقاد،عصام عبد اللطيف ،**سيكولوجية العدوان و ترويضها** ،(دط)،دار غريب للطباعة و النشرو التوزيع،2001 ،ص100_101.

[2]– خريف،سارة،**السلوكيات العدوانية (لدى المقيمات بدار الطفولة المسعفة و تاثير الوسط المؤسساتي بدار الطفولة المسعفة –بنات–سطيف)**،رسالة ماجستير غير منشوررة،جامعة منتوري،قسنطينة،2011 ،ص44.

المطلب الثاني: النظريات المفسرة للعدوان لدى المراهق اثر استخدامه للألعاب.

هناك نظريات عديدة حاولت تفسير السلوك العدواني منها ما اعتبرته غريزة أساسية ومنها ما اعتبرته سلوكا متعلما، ومنها ما اعتبرته على انه إحباط نفسي ومنها ما فسرته على أسس فيزيولوجية وبيولوجية، وكل هذا راجع إلى اعتبار أن العدوان سلوك معقد شأنه شأن كل سلوكيات الإنسان الأخرى متعددة الأبعاد ومتشابكة المتغيرات.

*** النظريات السلوكية Behavioral Theory**

يرى أنصار الاتجاه السلوكي إن العدوانية تعتبر متغيرا من متغيرات الشخصية كما أنها نوع من الاستجابات المتنحية والسائدة، ووفقا لهذا الاتجاه تلعب العادة دورا أساسيا في العدوانية، ومن هنا تكون العدوانية هي عادة الهجوم وتتحدد قوة الاستجابات العدوانية في الاتجاه السلوكي وفق أربع متغيرات، وهي: مسببات العدوان، تاريخ التعزيز، التدعيم الاجتماعي والمزاج[1],كما يرى السلوكيون أيضا أن العدوان شانه شان أي سلوك يمكن اكتشافه ويمكن تعديله وفقا لقوانين التعلم، ولذلك ركزت البحوث والدراسات السلوكية في دراساتهم للعدوان على حقيقة يؤمنون بها وهي: إن السلوك برمته متعلم من البيئة ومن ثم فان الخبرات المختلفة التي اكتسب منها شخص ما السلوك العدواني، قد تم تدعيمها بما يعزز لدى

[1] ناجي عبد العظيم سعيد مرش، **تعديل السلوك العدواني للاطفال العاديين و ذوي الاحتياجات الخصة دليل للاباء و الامهات**، مكتبة زهراء الشرق،2006، ص27

الشخص ظهور الاستجابة العدوانية كلما تعرض للموقف المحبط، وانطلق السلوكيون إلى مجموعة من التجارب التي أجريت بداية على يد رائد السلوكية "جون واطسون" حيث اثبت أن "الفوبيا " بأنواعها مكتسبة بعملية تعلم، ومن ثم يمكن علاجها وفقا للعلاج السلوكي الذي يستند على هدم نموذج من التعلم الغير سوي وإعادة بناء نموج تعلم جديد سوي[1]. وتتفرع النظرية السلوكية إلى نظريتين الأولى هي نظرية الإحباط العدوان "لدولار وميلر" والثانية هي نظرية التعليم الاجتماعي "لبوندورا".

➢ نظرية الإحباط – العدوان Frustration – Aggression theory

من اشهر علماء هذه القضية دولار Dollard وميلر Miller ودوب Doob ومورر Morer وسيزر Sears، الذين اجمعوا على أن السلوك العدواني يظهر نتيجة للإحباط،والإحباط عبارة عن استثارة انفعالية غير سارة تمثل وضعا مزعجا للفرد، كما ان هذه الاستثارة يمكن أن تستدعي من الفرد عدة استجابات من بينها العدوان ,واعتمادا على نوع الاستجابات التي تعلمها الفرد في تعامله مع مواقف من القسر والضغط المشابهة للوضع الراهن، وهذه الاستجابات يمكن أن تكون طلب المساعدة من الآخرين أو الانسحاب من الموقف أو محاولة حل المشكلة وتخطيها، أو اللجوء إلى الكحول والمخدرات أو العدوان أو استخدام ميكانيزمات الدفاع الأساسية، وهكذا فان هذه هي أكثر الاستجابات التي يحتمل ظهورها أكثر

[1] عصام عبد اللطيف العقاد،**سيكولوجية العدوانية وترويضها, منحى علاجي معرفي جديد**، دار غريب القاهرة، مصر، 2001، ص112.

من غيره، فإذا قاد العدوان في الماضي هذا الفرد للتخلص من الإحباط فان احتمال لجوئه إلى العدوان في المستقبل سوف يزداد، والشيء نفسه صحيح بالنسبة لأي استجابة أخر[1]، ويقول الدكتور "حلمي المليج "إن الفرد عندما يواجه إحباطا يقف حائرا إمام إشباع حاجاته، فان ذلك يؤدي إلى التوتر وقد ينجم عن ازدياد التوتر باختلاف الأشخاص المحيطة، فيتخذ الفرد أسلوب الاعتداء والتنحي، وقد يصاب الشخص بالخوف الشديد فيتراجع متنحيا المشكلة، ويفشل في التكيف ويعجز عن مواجهة هذا الإحباط[2]. ويمكن أن نوجز جوهر هذه النظرية فيما يلي:

-كل الإحباطات تزيد من احتمالات رد الفعل العدواني.

- كل عدوان يفترض مسبقا وجود إحباط سابق.

كما توصل رواد هذه النظرية إلى بعض الاستنتاجات من دراساتهم عن العلاقة بين الإحباط والعدوان والتي يمكن اعتبارها بمثابة الأسس النفسية المحددة لهذه العلاقة و هي :

أولا : تختلف شدة الرغبة في السلوك العدواني باختلاف كمية الإحباط الذي يواجهه الفرد وتعتبر كمية الإحباط دالة لثلاثة عوامل وهي :شدة الرغبة في الاستجابة المحبطة، مدى التدخل أو إعاقة الاستجابة المحبطة، عدد المرات التي أحبطت فيها الاستجابة.

[1] يوسف قطامي، عبد الرمان عدس،**علم النفس العام**، دار الفكر الطباعة و النشر، عمان، الاردن 2002، ص 211.
[2] حلمي المليجي، **علم النفس المعاصر**، دار النهضة العربية، بيروت، دون سنة، ص 19.

ثانيا : تزداد شدة الرغبة في العمل العدائي ضد ما يدركه الفرد على انه مصدرا لإحباطه، ويقل ميل الفرد للأعمال غير العدائية حيال ما يدركه الفرد، على انه مصدر إحباطه.

ثالثا: يعتبر كف السلوك العدائي في المواقف الإحباطية بمثابة إحباط آخر، ويؤدي ذلك إلى زيادة ميل الفرد للسلوك العدواني ضد مصدر الإحباط الأساسي، وكذلك ضد عوامل الكف التي تحول دونه والسلوك العدائي.

رابعا: على الرغم من أن موقف الإحباط ينطوي على عقاب للذات، إلا أن العدوان الموجه ضد الذات لا يظهر إلا إذا تغلب على ما يكف توجيهه وظهوره ضد الذات، ولا يحدث هذا إلا إذا واجهت أساليب السلوك العدائية الأخرى الموجهة ضد مصدر الإحباط الأصلي عوامل كف قوية.[1]

– تعقيب على نظرية الإحباط – العدوان :

بينت الدراسات أن الإحباط لا يؤدي بالضرورة إلى السلوك العدواني بل قد تظهر أنواع أخرى من السلوك مثل طلب العون والمساعدة من الآخرين أو الانسحاب أو الالتجاء إلى شرب الخمور والمخدرات، ويتدخل في هذا الموقف كثير من العوامل الخاصة بتربية الطفل[2] كما تبين أن ردود الأفعال العدائية يمكن أن تحدث دون إحباط مسبق، كما قد تحدث الاستجابات العدائية نتيجة للتقليد والملاحظة، كذلك فان العدوان رغم انه ليس الاستجابة

[1]- عصام عبد اللطيف العقاد، **مرجع سبق ذكره،** ص، 113-114.
[2]- ناجي عبد العظيم سعيد مرشد،**مرجع سبق ذكره،** ص 29.

الوحيدة الممكنة للإحباط يتوقف على عدة متغيرات، هي تبرير التوقعات ومدى شدة الرغبة في الهدف، إذ يزداد الإحباط مرارة حين يقيم الفرد توقعات وأمالا بعيدة لما يبررها، لكنه يمنع من تحقيقها، فالإحباط يصل إلى ذروته حين ينطوي على تبرير لتوقعات تتعلق بتحقيق هدف له أهميته وأمل طال انتظار تحقيقه.

➢ نظرية التعلم الاجتماعي Social Learning theory

ان هذه النظرية لا تقل أهمية عن غيرها من النظريات التي تناولت السلوك العدواني بالدراسة والبحث،ويعتبر" باندورا Bandoura"هو المؤسس الحقيقي لنظرية التعلم الاجتماعي في العدوان، حيث اهتم بدراسة الإنسان في تفاعله مع الآخرين، والشخصية في تصور "باندورا" لا تفهم إلا من خلال السياق الاجتماعي والتفاعل الاجتماعي، والسلوك عنده يتشكل بملاحظة سلوك الآخرين، ومن الملامح البارزة في نظرية التعلم الاجتماعي في الدور الذي يوليه تنظيم السلوك عن طريق العمليات المعرفية، مثل الانتباه، التذكر، التحليل، حيث لها القدرة على التأثير في اكتساب السلوك، وان الإنسان له القدرة على توقع النتائج قبل حدوثها ويؤثر هذا التوقع المقصود أو المتخيل في توجيه السلوك [1]. وبالتركيز على السلوك العدواني الذي يؤدي إلى الإصابة الجسدية أو تدمير الممتلكات، اظهر" باندورا" كيف يمكن أن يتعلم الإنسان هذا السلوك العدواني عن طريق نمذجة سلوك الآخرين، فبالنسبة إليه السلوك العدواني يمكن تعلمه كأي سلوك أخر، إما من خلال تعزيز هذا السلوك مباشرة أم من خلال

[1] عصام عبد اللطيف العقاد ، **مرجع سبق ذكره** ،ص 114.

تقليد سلوك نماذج عدوانية سواء كانت هذه النماذج حية أو ملتفزة، وتشير الدراسات إلى أن الأطفال المعرضين للنماذج العدوانية أكثر ميلا للانخراط في السلوك العدوان،فالأطفال الذين ينشئون في الأسر المسيئة أكثر عرضة للاعتداء على أطفالهم في المستقبل.

فمن منظور نظرية التعلم الاجتماعي السلوك العدواني ليس غريزة أو ناتج عن الإحباط، بل هو نموذج من السلوك المتعلم المكفا[1],ومن أهم الدراسات حول التعلم بالملاحظة اجري "باندورا" تجارب مستخدما فيها تصميم تجريبي، يتكون من ثلاث مجموعات، كل مجموعة تتكون من عدد من الأطفال، يدخل كل طفل إلى حجرة الاختبار التي توجد بها العاب مصنوعة من البلاستيك، وفي كل مجموعة يغير متغير معين وقد توصل في الأخير إلى أن العنف المعروض على الأطفال جعلهم يميلون بدرجة مرتفعة للعدوان، غير أن النموذج الذي تعرضت إليه المجموعة الثانية "هجوم عادى الدمى" وجد أن الأطفال يتعاملون بعدوانية مع ألعابهم في حجرة الملاحظة على عكس المجموعة الضابطة، كما انتهت النتائج إلى أن الأطفال لا يقلدون العدوانية التي تكون خيالية، بينما يقلدون العنف المشاهد الذي يحمل في طياته عنف الحياة الواقعية.[2]

وخلاصة النتائج التي توصل إليها أن العنف التلفزيوني والعدوان، على علاقة موجبة فيما بينهما، وعليه يعد التعلم بالملاحظة أكثر التفسيرات قبولا للعلاقة الايجابية بين العنف

[1]Theodore Million : Melvin.j.Lerner.2003 **hand book of psychologie ;personnality & social psychologie ;** v5 ;2003 ;p570-571.

[2]محمد خضر عبد الله المختار، **الاغتراب و التطرف نحو العنف**، ,دار غريب 1998, ص71.

التلفزيوني والسلوك العدواني، وفي عام 1973 حاول "باندورا" تحليل التعلم والاكتساب الاجتماعي،وتوصل إلا أن التلفزيوني يعطي الطفل المشاهد شعورا عميقا بأنه جزء من البرنامج او الفيلم المعروض، ويدخل في صميم قناعتهم الشخصية على انه جزء حقيقي من السلوك الاجتماعي الإنساني[1], ويضيف البعض على أن تأثير الجماعة على اكتساب السلوك العدواني يتم عن طريق تقديم النماذج العدوانية للأطفال، فيقلدونها أو عن طريق تعزيز السلوك العدواني لمجرد حدوثه، حيث أن الجماعة تسهل نمو الشخصيات العدوانية وذلك بإمداد الأطفال بالنماذج العدوانية، فيقلدونها أو بتحريضهم على العدوان، أو بالتعزيز الاجتماعي لهذا السلوك عند حدوثه،[2]حيث تتلخص وجهة نظر "باندورا" في تفسير العدوان كالتالي:

– معظم السلوك العدواني متعلم من خلال ملاحظة و تقليد الأقران والنماذج الرمزية كالتلفزيون.

– اكتساب السلوك العدواني من الخبرات السابقة.

– التعلم المباشر للمسالك العدوانية كالإثارة المباشرة للأفعال العدوانية الصريحة في أي وقت.

– تأكيد هذا السلوك من خلال المكافأة والتعزيز.

[1]– محمد خضر عبد الله المختار، المرجع نفسه، ص 72. 73

[2]– ناجي عبد العظيم سعيد مرشد، **مرجع سبق ذكره،** ص 30

– إثارة الطفل إما بالهجوم الجسدي أو بالتهديدات، والإهانات أو إعاقة سلوك موجه نحو هدف أو تقليل التعزيز أو إنهائه قد يؤدي إلى العدوان.[1]

_ تعقيب على نظرية التعلم الاجتماعي :

هذه النظرية تعطي أهمية كبيرة لخبرات الطفل السابقة ولعوامل الدافعية المرتكزة على النتائج العدوانية المكتسبة ,والدراسات تؤيد هذه النظرية بشكل كبير مبينة أهمية التقليد و المحاكاة في اكتساب السلوك العدواني ,حتى و أن لم يسبق هذا السلوك آي نوع من الإحباط[2].

- **نظرية الغرائز Instinct Theory**

مفهوم غريزة العدوان ليس جديدا لان الغريزة كانت رئيسية في الاختبار الطبيعي و يمكن ان نصنفها كالتالي :

- **نظرية التحليل النفسي للعدوان :Psychoanalitic theory**

يعد "فرويد Freud" ،من أوائل من أسهموا في إثارة العديد من القضايا المتصلة بالنفس البشرية، وخاصة تلك المتعلقة بالشعور ولا الشعور, والتي أحدثت ثورة في علم النفس ومجالاته المختلفة منذ إثارته لتلك المشاكل ليومنا هذا، فالعدوان من وجهة نظر" فرويد"، هو ردة فعل من إحباط وتعويق للدوافع الحيوية أو الجنسية، والتي غالبا ما تسعى للإشباع وتحقيق الرضا والسرور والابتعاد عن المواقف المؤلمة.

[1]– عدنان احمد الفسفوس، **اساليب تعديل السلوك الانساني**،ط2، المكتبة الالكترونية، اطفال الخليج،2006، 21.

[2]خولة احمد يحيى، **الاضطرابات السلوكية و الانفعالية**، دار الفكر للطباعة و النشر، ط1، الاردن، 2000 ص 190.

غير أن هذا التوجه لم يلق القبول والاستحسان لدى الكثير من أنصاره، فقد أثار هذا التنظير الجدل والنقد والرفض، نظرا لربطه إلى تقديم جميع نواحي النشاط الإنساني بالدافع الجنسي، مما دفع أنصاره من بينهم "ادلرAdler"، إلى تقديم تفسيرات جديدة مختلفة عن تلك التي تحدث عنها فرويد، حيث قال أن العامل العدواني في الطبيعة البشرية، له أهمية اكبر من عامل الجنس وقد وصف غريزة العدوان بأنها كفاح من اجل الكمال والتفوق، مما اجبر فرويد عام 1920 على تعديل موقفه السابق، وإضافة غريزة أخرى سماها غريزة الموت "Thantos" والمتمثلة في الطاقة العدوانية، والتي تميل حسب وصف فرويده لها إلى التخريب والدوار، وذلك في حالة عدم الاتساق بين الغريزتين.

وبشكل أكثر تحديدا فان فرويده يقول : بنزوتين أساسيتين هما نزوة الحياة ويطلق عليه اسم "Eero" والتي تمثل الدوافع لدى الإنسان، أي هي منبع الطاقة الجنسية، وهي أيضا المسؤولية عن التقارب والتوجيه والتجميع، أما النزوة الثانية فهي نزوة الموت أو ما يعرف باسم "تاناتوس Thanatos"، التي هي نقيض الغريزة الأولى فهي تهدف إلى التدميرو تفكيك الكائن الحي [1],وينظر "مكدوجل" والذي يعد أول مؤيدي هذه النظرية للعدوان، على انه غريزة فطرية، ويعرفه بغريزة المقاتلة حيث يكون الغضب هو الانفعال الذي يكمل وراءها.[2]

[1]– مصطفى حجازي،**التخلف الاجتماعي, مدخل الى سيكولوجية الانسان المقهور**،ط8 ، المركز العربي الثقافي، لبنان ,1976 ، ص 186.

[2]– بشير معمرية ابراهيم ماجي، **ابعاد السلوك العدواني و علاقتها بازمة الهوية لدى الشباب الجامعي ,مجلة شبكة العلوم النفسية و العربية**، العدد 4 اكتوبر، نوفمبر، ديسمبر ،2004 ص 16.

أما بالنسبة لغرائز الموت نجد إن "فرويد" يؤكد على انها وراء مظاهر القوة والعدوان والانتحار والقتال، لذا اعتبر غرائز الموت غرائز فطرية لها أهمية مساوية لغرائز الحياة، من حيث تحديد السلوك الفردي، حيث يعتقد فرويد ان لكل شخص رغبة لا شعورية في الموت، ولم ير"فرويد "خلاصا للإنسان من العدوان إلا عن طريق زيادة التقارب العاطفي بين بني الإنسان، من جهة وتوفير الفرص المناسبة للتنفيس عن العدوان بشكل مقبول اجتماعيا من جهة ثانية.[1]

أما بالنسبة لميلاني كلاين Melannie Klien، فلم تكن غريزة الموت فطرية، ولكنها حقيقة ملموسة اكتشفتها في عملها، فان مشاهدتها الإكلينيكية، أقنعتها بان غريزة الموت كانت غريزة أولية، وحقيقة يمكن مشاهدتها تقدم نفسها على أنها تقاوم غريزة الحياة, فالطمع والغيرة والحسد واضحة "لكليان" كتعبيرات وهدف العدوان هو التدمير والكراهية، والرغبات المرطبة بالعدوان تهدف إلى:الاستحواذ على كل الخير (الجشع)، أن تكون طيبا مثل الشيء(الحسد)، إزاحة المتنافس (الغيرة)، وفي الثلاثة نجد أن تدمير الشيء وصفاته او ممتلكاته يمكن من الوصول إلى إشباع الرغبة، فإذا أحبطت الرغبة يظهر وجدان الكراهية.[2]

[1]يوسف قطامي، عبد الرحمن عدس،**مرجع سبق ذكره** ،ص 210.

[2]عصام عبد اللطيف العقاد،**مرجع سبق ذكر.هـ**،ص111-112.

_ تعقيب على نظرية التحليل النفسي :

هناك من يرى بأنه لا يمكن أن يعتبر كل سلوك يقوم به الإنسان ناتج عن غرائزه، فلو كان صحيحا يصبح همه هو إشباعها، وبالتالي فالإنسان لا يمكنه أن يتحكم في عدوانيته ولا في سلوكه لأنها لا تخضع للعقل، كما انه أسرف في تأكيد اثر الطاقة الجنسية في توجيه سلوك الفرد، وأكد على دور الدوافع الغريزية في تكوين الشخصية، وأهمل دور العوامل الاجتماعية والثقافية.

- **النظرية البيولوجية Biological Theory**

ترى هذه النظرية أن سبب العدوان هو بيولوجي والذي يتحكم في تكوين الشخص أساسا، ويرى بعضها اختلافا في بناء المجرمين الجسماني عن غيرهم من عامة الناس، وهذا الاختلاف يميل بهم ناحية البدائية، فيقترب بهم من الحيوانات فيجعلهم يميلون للشراسة والعنف,[1] كما أن هناك دليلا مستمدا من عدة مصادر على وجود خلل في وظيفة المخ يتعلق بإصابة بؤرة معينة منه، تؤدي إلى السلوك العنيف، وقد وجد أن الأفراد الذين بين الرسم الكهربائي لمخهم أوجه شذوذ في المنطقة الصدغية، تكون فيهم نسبة اكبر من الشذوذ السلوكية مثل: الافتقار إلى التحكم في النزوات العدوانية، مقارنة مع الأفراد الذين يكون رسم موجات المخ عندهم طبيعية, ويعتقد أصحاب هذه النظرية بان العدوان أساسه بيولوجي وقد

[1] ناجي عبد العظيم سعيد مرشد،**مرجع سبق ذكره،** ص25.

يحدث نتيجة خلل فسيولوجي في النظام العصبي، حيث يؤدي هذا الخلل إلى اضطرابات وظيفية في الشحنات الكهروعصبية عند الإنسان.[1]

كما أن الهرمونات لديها تأثيرعلى العدوان فقد لوحظ أن هناك ارتباطا بين زيادة "هرمون الذكورة Testostérone" وبين العدوان خاصة في حالة الاغتصاب الجنسي، كما لوحظ أن خصاء الحيوان يقلل من عدوانيتها، وللنظرية البيولوجية براهين جراحية تحاول الربط بين إثارة مناطق معينة من الدماغ وبين استجابة العدوان، حيث لوحظ أن الجانب الخارجي للمهاد Hypothalamus أطلق عديدا من أشكال العدوان المصاحب بمختلف أنواع الانفعال، وان الإثارة لمنطقة معينة هي " الحزمة الإنسية للدماغ الامامي Medial Forebrain Bundle" أطلقت استجابة عدوانية شرسة جدا في تجارب الحيوانات، بعكس إثارة المنطقة المحيطة بالبطن في المادة الرمادية Grey التي تحدث استجابات اقل عدوانية, كما لوحظ أن اللوزة Amygdala لها دور في كبح العدوان.[2]

_ تعقيب على النظرية البيولوجية :

إن النتائج الجراحية التي أجريت على الأفراد العدوانيين، تعرضت لنقد شديد من قبل المتخصصين،الذين رأوا أن نفس النتائج في سلوك المرضى يمكن تحقيقها بأساليب أقل خطورة، كما أن الآثار الجانبية لمثل هذه الجراحات تصيب الإنسان بالتبلد وعدم القدرة على

[1] بيرفان عبد الله محمد سعيد المفتي،**فاعلية برنامج مقترح الالعاب التعاونية في تقليل السلوك العدواني لدى اطفال ما قبل المدرسة**، مجلةالتربية الرياضية – المجلد الحادي عشر– العدد الرابع، 2002،ص135.

[2] ناجي عبد العظيم سعيد مرشد،**المرجع نفسه**، ص26.

التركيز، وفقدان التحكم والإفراط في تناول الطعام، علاوة على أن بعض المرضى يموتون أثناء الجراحة.

➢ النظرية الاثولوجية Ethological Theory

وهناك نظرية أخرى تؤيد التفسير الوراثي للعدوان وهي نظرية لورنز Lornez وتعرف بنظرية السلالات Ethological Theory ،حيث أن هذه الدوافع تعد جزء من الذات الدنيا في التصور التحليلي، ولذلك فهي غير عقلانية وغير منطقية ومتسلطة وهي عدوانية وبدائية وشهوانية، وتسير وفقا لمبدأ تحقيق اللذة، وهذه الغريزة هي التي تجعل الطفل يعرض حياته للخطر، وعلى ذلك تعد عملية التنشئة الاجتماعية ذات أهمية كبيرة ليتعلم الطفل كيف يفكر في أن العدوان سلوك خاطئ وحرام وممنوع، وإلا فان هذه الغريزة سوف تفلت أو تخرج من قيدها إلى عالم الوعي والشعور وتعبر عن نفسها في شكل عدوان.[1]

وقد أجرى لورنز ملاحظات مكثفة لدراسة القتال والسلوك العدواني لدى الحيوانات، وفي ضوء ما توصل إليه لطرح فكرة أن العدوان لدى الإنسان غريزي وفطري، ولهذا فهو يرى أن تلك الغريزة قفد تطورت عبرسلسلة من التحولات النمائية في الإنسان نتيجة لمنافعها الكامنة، وفي ضوء تلك الفكرة طور لورنز نموذجا لنظريته أطلق عليه نموذج الطاقة العدوانية Aggression Energy Model، وقد فسر هذا النموذج على اعتبار أن هذه الغريزة يتم

[1] عبد الرحمن العيسوي،**اضطرابات الطفولة و المراهقة و علاجها**، موسوعة كتب علم النفس الحديث، ط1، دار الراتب الجامعية، بيروت، لبنان، 2000، ص14.

إنتاجها باستمرار داخل الكائن الحي، وبمعدلات ثابتة ولذلك فهي تتراكم مع الوقت، كما أنها لا تعمل بمفردها بل توجد مثيرات مولدة، وعندما تتراكم الغريزة ولا تجد طريقا لتصريفها فان أي إثارة يتعرض لها الكائن الحي تجعله ينفجر بالعدوان، إذن حسب لورنز هناك عاملان لحدوث العدوان وهما : تراكم الطاقة الغريزية والمثيرات المولدة للعدوان وقد حاول تفسير ظواهر عدوانية كالحروب والعدوان الفردي والجماعي بهذا المفهوم.[1]

_ تعقيب على النظرية الاثولوجية:

تعتبر عملية التعميم التي استقتها لورنز، من ملاحظاته على السلوك العدواني لدى الحيوان غير مقبولة نظرا لافتقارها للدليل العلمي والتجريب معا، كما أن هناك مفارقات كبيرة بين السلوك الحيواني والسلوك الإنساني بما فيها السلوك العدواني، وهذه المفارقات محكومة بعوامل عضوية وحيوية بالإضافة إلى العوامل الاجتماعية والثقافية والتي تعد أكثر التصاقا بالإنسان منها بالحيوان.

- **نظرية سمة العدوان Aggression Trait Theory**

من أكثر دعاة هذا الاتجاه أيزنك Eysenck، الذي يرى أن العدوان يمثل القطب الموجب في عامل ثنائي القطبين شأنه بقية عوامل السمات الانفعالية للشخصية، وان القطب السالب في هذا العامل يتمثل في اللاعدوان والخجل أو في الحياء، وان بين القطب ينمدرج

[1] بشير معمرية، ابراهيم ماحي،**مجلة شبكة العلوم النفسية العربية**ن المرجع السابقن ص16.

من العدوان واللاعدوان تصلح لقياس درجة العدوانية عند مختلف الأفراد، وباستخدامه للتحليل العملي قدم براهين علمية على صحة ما ذهب إليه كما يلي :

* إن جميع الأفراد يولدون بأجهزة عصبية مختلفة فمنهم من هو سهل الاستثارة ومنهم من هو صعب الاستثارة.

* الشخصيات سهلة الاستثارة تصبح مضطربة والشخص المضطرب لديه استعداد في أن يصبح عدوانيا أو مجرما، وتنمو سمة العدوان في الطفولة والمراهقة من التفاعل بين عوامل فطرية وعوامل بيئية، وقد تبين من دراسات عديدة أن بعض المجرمين من أسر ينتشر فيها العدوان.[1]

المطلب الثالث: العوامل المؤثرة في سلوك ونفسية المراهق الجزائري.

يتأثر الطفل سلبا بما يشاهده من الألعاب الالكترونية، فهي تعمل على تقوية إرادته لتوليد العنف والعدوانية والتقليد والكسل والخمول، وقيادته إلى اكتساب سلوك وحالات مرضية نتيجة للالتصاق الشديد بهذه الألعاب الخطرة، بالإضافة إلى تأسيس نزعة الشر والعدوانية والجريمة في نفس هؤلاء، وغير ذلك من مظاهر السلوك المكتسب بسبب هذه المشاهدات المتنوعة والمثيرة، ويبقى أسلوب تصرف الطفل في مواجهة المشاكل التي تصادفه يغلب

[1]– ناجي عبد العظيم سعيد مرشد،**مرجع سبق ذكره**، ص31.30.

عليه طابع العنف، كما أن بعض مضامين الألعاب الالكترونية الخيالية تعمل على التأثير في نفسية الأطفال والمراهقين، وتجعلهم يبتعدون عن الواقع ويقتربون من عالم خيالي غير موجود، وتعزز فيهم التفكير الخيالي على حساب الواقعية ليظهر من خلال سلوكياتهم وأقوالهم ونظرتهم إلى الحياة.[1]

أشارت كلا من هناء سعاد ونوال بن مرزوق إلى أن الألعاب الالكترونية العنيفة تحفز السلوك العدواني، كما أنها تؤثر على جميع الأشخاص سواء كانوا أصحاب سلوك عدواني في طبيعتهم أم لا، وتؤثر على الإناث أيضا وليس فقط على الذكور.[2]

للألعاب الالكترونية تأثير على سلوك الأطفال، فهي تعمل بتخطيط من صانعيها على زرع السلوك العدواني في شخصية الطفل، وخاصة انه صغير السن ولا يعرف مدى خطورة هذه الألعاب على السلوك والنفس والقيم والدين، حيث أن السلوك العدواني لدى الطفل جراء الممارسة المتكررة لهذه الألعاب يجعله فرد يميل للجريمة والقتل، بطريقة لاشعورية ويحدث اصطدام بينه وبين أبناء جنسه أو حتى مع الكبار، كما ان هذه الممارسة المستمرة لهذا النوع من الألعاب تجعل الطفل يبتعد في تصرفاته عن الطفولة الحقيقية فينسى بذلك طرق اللعب التقليدية مما يجعله شخصا غير متوازن في حياته.[3]

---

[1]– مريم قويد، **اثر الألعاب الالكترونية على السلوكيات لدى الاطفال**، رسالة ماجستير، كلية علوم الإعلام و الاتصال، الجزائر.2012.

[2] هناء بن سعاد ونوال بن مرزوق، **الألعاب الالكترونية العنيفة وعلاقتها بانتشار ظاهرة العنف المدرسي**، ط1، جامعة الجيلالي، الجزائر ، 2012.

قامت كلا من عقيلة عيسو وإكرام بوشيربي بدراسة هدفت إلى التعرف على العلاقة بين العنف المدرسي وإدمان الألعاب الالكترونية العنيفة لدى تلاميذ المرحلة المتوسطة بالجزائر، بلغت العينة 253تلميذ وتلميذة منهم 114 ذكور، و119 إناث، استخدمت مقياس سلوك العنف المدرسي ومقياس إدمان الألعاب الالكترونية العنيفة، أظهرت النتائج علاقة بين العنف المدرسي والإدمان على الألعاب الالكترونية العنيفة لهؤلاء التلاميذ، كما وجدت فروق بين الجنسين في العنف المدرسي ترجع لمتغير الجنس لصالح الذكور، كما ظهرت النتائج وجود فروق في الإدمان على الألعاب الالكترونية العنيفة تعزى لمتغير الجنس لصالح الذكور.[1]

لاسيما أن السلوك ظاهرة بالغة التعقيد والتشابك تتداخل فيه العديد من العوامل، فالكائن الحي ينمو ويتعلم ويتفاعل أي يؤثر ويتأثر بالبيئة الاجتماعية، كالأسرة والنظم والقوانين واللوائح والعقائد وجماعات الأقران والأعراف والعادات والتقاليد والمثل العليا، كما يتفاعل مع البيئة الفيزيقية المحيطة به، ومن أهم العوامل المؤثرة في السلوك ما يلي:

- عوامل جسمية كالطول والوزن

- عوامل عقلية كالذكاء والغباء

---

[3] اماني خميس محمد عثمان، **اثر الالعاب الالكترونية على سلوكيات اطفال المرحلة الابتدائية**،المجلة العلمية لكلية التربية، جامعة اسيوط، جلد34، العدد1، 2012، ص160.126.

[1]– عقيلة عيسو، اكرام بوشيربى،**العنف المدرسي وعلاقته بادمان الالعاب الالكترونية العنيفة**, كلية العلوم الاجتماعية والانسانية، جامعة زيان عاشور للبحوث و الدراسات، الجزائر، مجلة انسنة للبحوث والدراسات، المجلد 11، العدد 2، ص 192. 206.

- عوامل نفسية كالانفعال والهدوء

- عوامل اجتماعية كالحرية والاستقلال

- عوامل خلقية كالأمانة, الصدق والوفاء

- عوامل روحية كالإيمان بالله

- عوامل علمية كالمعارف و الخبرات.[1]

. كما يتأثر السلوك الاجتماعي للمراهق إلى حد كبير باتجاهات أسرته وجنسه وشخصيته (الانبساط والانطواء)، فالميول الاجتماعية للمراهق المنبسط الأذكى تكون أكثر وأغنى من الميول الاجتماعية للمراهق المنطوي الأقل ذكاء، تؤثر الخبرات الاجتماعية الأولى في حياة المراهق في نموه الاجتماعي حيث يلاحظ انه كلما كانت البيئة الاجتماعية ملائمة كلما ساعد ذلك على تكوين علاقات اجتماعية سوية في هذه المرحلة وما يليها.

. إن مرحلة الطفولة لها أثر في الأسرة والمدرسة والمجتمع بصفة عامة, لذا لذا نؤكد هنا أثارها الهامة على النمو الاجتماعي للمراهق.

. يبرز في هذه المرحلة أثر الصحبة أو جماعة الرفاق والأقران في عملية التنشئة الاجتماعية والتطبيع الاجتماعي.

[1] عبد الرحمان العيسوي،**المرجع في علم النفس الحديث**، دار المعرفة الجامعية، مصر، 1993، ص160.

. تتأثر الصحة النفسية، أيضا عند المراهقين والأفراد منذ بداية نموهم الجسمي والنفسي والاجتماعي، بالعديد من العوامل البيئية الخارجية أو النفسية الداخلية ومن أهم هذه العوامل ما يلي :

*** الأسرة :**

تعد الأسرة البيئة الأولية للطفل وأكثرها تأثيرا عليه في المستقبل، اذ اتفق العلماء على ان السنوات الخمسة الأولى من حياة الطفل هي الأساس المكون لشخصيته واتجاهاته وأنماطه السلوكية، والتي ستستمر معه في مراحله العمرية المتقدمة، فالتنشئة الأسرية السوية تخرج أطفالا وأفرادا أسوياء وسليمين متوافقين مع أنفسهم ومع من حولهم، اما التنشئة الأسرية الغير سليمة قد ينتج عنها أفراد غير أسوياء، ويعانون من بعض السلوكيات الغير توافقية نتيجة لاكتساب بعض القواعد والأنماط الغير المرغوب فيها من الأسرة, كالأنانية المفرطة، وعدم تحمل المسؤولية وغيرها..

*** المدرسة :**

تعد المدرسة الهيئة أو المؤسسة التعليمية الرسمية، التي ينتقل إليها الطفل في عمر محدد، ويذهب الطفل إلى المدرس وهو مزود بالقيم والمعايير الاتجاهات النفسية والاجتماعية الأساسية، اذ تعمل المدرسة على توسيع دائرة ما اكتسبه الطفل في المنزل بطريقة منظمة ومدروسة، وفي المدرسة يتفاعل الطفل مع أصدقائه ومعلميه في البيئة الصفية التي تؤثر

بدورها سلبا أو إيجابا على الصحة النفسية له، فالبيئة المدرسية التي تتسم بالانضباط والنظام مع الحرية و الديموقراطية تنشئ فردا مدعما بالصحة النفسية السليمة أكثر من الفرد الذي ينشأ في بيئة مدرسية تتسم بالفوضى وعدم الانضباط والاحترام.

*** العمل :**

إن طبيعة العمل الذي يزاوله الإنسان يعد من المؤثرات التي تؤثر على نفسيته، فعندما يعمل بأجواء مناسبة عندها يكون مرتاحا نفسيا للقيام بعمله بشكل أفضل، بعكس وجوده في ظروف عمل غير مناسبة، فمثلا : عمل الأفراد تحت أشعة الشمس المباشرة في أيام الصيف، مع عدم توفير أي وسَائل لحمايتهم من الإصابة بضربة شمس من المحتمل ان يؤثر ذلك على صحتهم النفسية، ويشعرهم بالقلق من طبيعة عملهم.

المطلب4 :الأضرار والمخاطر النفسية والسلوكية الناتجة على استخدام المراهق للألعاب الالكترونية.

قبل البدء بتسليط الضوء على مخاطر الألعاب الالكترونية، لابد من ذكر بعض مزايا تلك الألعاب انطلاقا مما كشفته بعض الدراسات التي عالجت هذه الظاهرة، حيث كان من بين فوائد تلك الألعاب أنها تنمي الالتزام بالأوامر والتعليمات، وتنمي المنطق لممارسيها والقدرة على حل المشكلات، كما تساعد تلك الألعاب على تنمية بعض القدرات الحسية

كالقدرة على مزامنة حركة الأعين مع اليدين، والقدرة على القيام بعدد من المهام في الوقت ذاته، بالإضافة إلى القدرات الذهنية كالتخطيط وإدارة الموارد، وسرعة البديهة والتحليل، والعديد من الفوائد التعليمية التي تساهم في تحقيق الأهداف التربوية المتوخاة من التعليم، بالإضافة إلى تنمية العلاقات الاجتماعية والانفتاح على الأخر، وغيرها من المهارات الفنية واللغوية والسلوكية والنفسية والجسدية المختلف، والتي تختلف بحسب نوعية الألعاب التي يمارسها المراهق والطفل.

أما من حيث مخاطر الألعاب الالكترونية على الأطفال، فسوف نستعرض تلك المخاطر انطلاقا من الدراسات السابقة التي عالجت هذا الموضوع، ونفسر نتائجها في ضوء بعض النظريات المتعلقة في كل جانب منها، في محاولة توعية وتنبيه أولياء الأمور والمراهقين والأطفال والتربويون والجهات المعنية, للعمل على درك تلك المخاطر، والتي يمكن حصرها بالنواحي التالية:

✓ **من الناحية السلوكية :**

– **تربية الأطفال والمراهقين على العنف والعدوان** : أكد الاكاديمون والخبراء ان الألعاب الالكترونية تعزز الذكاء وتجعل الأطفال يستكشفون كل جديد في العلوم، بينما وصف آخرون تلك الألعاب بأنها شديدة الخطورة لكونها تروج الأفكار العنيفة والمتطرفة بين النشء, فالمراهق يكسب السلوك العدواني نتيجة التقليد والمحاكاة لرموز العنف الافتراضي المتضمنة في الألعاب العنيفة, باعتبارها ترسم عالما افتراضيا يتمتع بمظاهر القوة والسيطرة والتفوق,

كما تساهم في توكيد المراهق لذاته، إذ كلما اشتد تأثر الطفل بها استجاب إلى إعادة تلك الوقائع من خلال علاقته مع محيطه، بصورة شعورية ولا شعوري، فيتعلم حينها السلوك العدواني أو الإجرامي من خلال عملية التقليد لما يراه مثلا أو قدوة في اللعبة [1]، وهذا يتوافق مع ماجاءت به النتائج في دراسة " علي سليمان الصوالحة" (2016)، من أن هناك علاقة بين الألعاب الالكترونية والسلوك العدواني، حيث يشعر الطفل بأنه واحد من اللاعبين في اللعبة، ويتصرف بعدوانية مع الآخرين[2]."

– **تنمية السلوك الإجرامي:** رغم أن الألعاب الالكترونية تهدف بشكل أساسي إلى التسلية والمتعة، فهي في مضمونها قد تؤدي إلى الانتحار والقتل مثل لعبة "الحوت الأزرق" ،التي انتبه الآباء لها بعد أكثر من واقعة انتحار لمراهقين وشباب في العديد من الدول، ثم لعبة "مريم"التي سببت الرعب للعائلات والإيذاء للمراهقين، إضافة إلى لعبة "بوكيمون" التي استحوذت على عقول ملايين المراهقين وخلفت حوادث قاتلة وحالات هوس، وكذلك لعبة "مومو" التي توهم المراهقين بتحولهم إلى مخلوقات خارقة، وتقودهم للانتحار، ولعبة "جنية النار" التي توهم المراهقين بتحويلهم إلى مخلوقات نارية خارقة، وتطالبهم بالبقاء منفردين داخل غرفهم حتى لا يزول مفعول الكلمات السحرية التي يرددونها ومن ثم يحرقون أنفسهم،

[1] عبد الله احمد عبد الله،**في اجتماعيات الخدمة والانحراف**،www.pdffactory.com، تاريخ الزيارة 02/05/2024، الساعة 12.00.

[2]– علي سليمان الصوالحة، يسرى راشد العويمر، علي مصطفى العليمات، **علاقة الالعاب الالكترونية العنيفة بالسلوك العدواني والسلوك الاجتماعي**، ص193–194. نقلا عن http://eis.hu.edu.jo>PUB112تاريخ الزيارة : 10/05/2024و الساعة 10.50.

كل هذه الألعاب تضع المراهقين في عوالم افتراضية، وذلك في عزلة تامة عن أعين أسرهم، وقد أطلق عليها أستاذ علم الجريمة في جامعة الشارقة "الدكتور أحمد العموش" أساطير الوهم[1].

وفي هذا الصدد تشير الباحثة إلى بعض الحالات التي رصدتها في عيادتها النفسية، والتي تجسدت باضطرابات نفسية وتواصلية مع الأهل منها:

* فتاة في سن المراهقة حاولت الانتحار نتيجة تعلقها باللعبة الالكترونية "لعبة مريم".

* فتاة في سن المراهقة رمت بنفسها من على السطح لتصاب في ما بعد بشلل في قدمها.

بالإضافة إلى رصد مجموعة حالات تعاني من اضطرابات سلوكية عنيفة و تمرد على الأهل.

هذا وقد أشارت الباحثة "ديانا حدارة"، إلى أن صغيرا في التاسعة من عمره يقطن في إحدى مدن الولايات المتحدة، صوّب المسدس إلى طفلة صغيرة وأطلق النار عليها فأصابها على الفور، وأبلغت الشرطة أن الطفل تعلم استخدام المسدس من العاب الفيديو مثل "بلاك أوبس[2]."

وفي هذا المجال أيضا يشير "الكولونيل ديف غروسمان"، أستاذ علم النفس سابقا في "أكاديمية ويست بوينت العسكرية بالولايات المتحدة الأمريكية"، إلى أن بعض العاب الفيديو

[1] احمد عموش، الالموقع الالكتروني WWW.albayan.ae، تاريخ الزيارة 10/05/2024، الساعة 10.57.

[2] ديانا حدارة،**الالعاب الالكترونية والعنف الافتراضي**، نقلا عن مجلة لها،**https://www.lahamag.com>article** تاريخ الزيارة 2012/05/2024 , الساعة 12.15.

تضاهي أعمال القتل التي تعلم الإنسان مع مرور الوقت تحدي شخص آخر، ووضع نهاية لحياته[1]، وتفسر هذه النتائج من خلال نظرية "التعلم الاجتماعي" التي يتزعمها (باندورا) ومحورها، "أن معظم السلوك العدواني متعلم من خلال الملاحظة والتقليد، والنمذجة الاجتماعية"[2]، حيث أن الصور المختلفة للعدوان مشتقة أساسا من تأثيرات عملية التعلم والتنشئة الاجتماعية، التي يخضعها الفرد من هذه النمذجة، والتي يجدها المراهق ضمن علاقته التفاعلية مع الألعاب الالكترونية العنيفة، لا سيما تلك الألعاب المحاكية للواقع، أي التي تصور واقع الحروب شبيها بالواقع المعاش، في رسوم ثلاثية الأبعاد، حيث يجد المراهق نفسه كأنه في الواقع، وهو البطل القوي الذي لا يقهر، فيدمر كل من هو في طريقه، متلذذا بمختلف أشكال العنف والعدوان، والمعزز بمبدأ المكافأة والاستحقاق، من خلال الانتقال من شوط لآخر، تحت تحدي من يقتل أكثر ويدمر أكثر.

من خلال ما تقدم نستنتج أن هناك علاقة بين السلوك العنيف للمراهق ومشاهد العنف التي يراها في اللعبة، حيث تقوم هذه الألعاب بتغيير سلوكه، فتغرس فيه قيما غير أخلاقية، وتعلمه مواقف سيئة ليتعامل بها مع الآخرين، وتجعل أسلوب تصرفه في مواجهة المشاكل التي تصادفه يغلب عليها العنف، كما أنها تصنع منه مراهقا أنانيا لا يفكر في شيء سوى إشباع حاجته من هذه اللعبة.

---

[1] نورة خالد السعد،**الخطر في العاب الفيديو للاطفال** جريدة الرياض، 10/03/2005، العدد 13408، نقلا عن **www.alriyadh.com**، تاريخ الزيارة 12/05/2024، الساعة 20.05

[2] عماد عبد الرحيم الزغلول، **مبادئ النفس التربوي**، دار الكتاب الجامعي، 2016، ط4، ص 182-183.

- **إشاعة الجنس والفاحشة بين المراهقين:** هناك انتشار لبعض الألعاب الالكترونية التي تدعو إلى الرذيلة والترويج للأفكار الإباحية الرخيصة، التي تفسد عقول المراهقين والشباب على حد سواء، تلك التي تتسلل إلى الأسواق عن طريق بعض ضعفاء النفوس، الذين يجلبونها عن طريق الانترنيت، ومن ثم يقومون بترويجها، وبالتالي تكون ثقافة مشوهة ومرجعية تربوية مستوردة[1]. وفي هذا الصدد تشير الباحثة إلى حالة رصدتها في العيادة النفسية لمراهق لم يناهز الثالثة عشر من العمر، تعرض خلال اللعب الالكتروني لمشاهد جنسية مثيرة، دفعته في ما بعد إلى ممارسة الجنس المثلي مع شريكه في اللعبة. وكان من نتائج هذا السلوك: انعزال المراهق عن محيطه الاجتماعي، شعوره العارم بالخجل وإحساسه العميق بالذنب، لا سيما بعد أن اكتشف أمره من قبل ذويه، بالإضافة إلى تدني مستوى تحصيله العلمي.

فإن المراهقون يختزنون الصور التي يشاهدونها في عقلهم الباطني، والتي يمكن أن يظهر تأثيرها السلبي سواء في مرحلة المراهقة أو غيرها من المراحل، عند تعرضهم لأي مثير أو حدث، فيعملون على مواجهته بصورة واعية أو غير واعية انطلاقا من ذلك المخزون.

✓ **من الناحية النفسية:**

[1] خليل فاضل،**ادمان الاطفال على الالعاب الالكترونية** http://maganine.com/content.asp? Content ID=11678 تاريخ الزيارة 12/05/2024، الساعة 20.20.

اتخذت منظمة الصحة العالمية قرارا بإدماج اضطراب اللعب الالكتروني رسميا في التصنيف الدولي للأمراض ICD-11 (2019)،[1] وهو قرار صائب لحماية المجتمعات، وشرائحها المختلفة من الصغار والكبار.

من جانبه أوضح المستشار النفسي والتربوي "د.فهد عبد الرحمن الماجد"، أن الأعراض التي يقاس منها إدمان المراهقين على الألعاب الالكترونية، تتمثل في تعلقهم الشديد بالأجهزة الالكترونية، وفقدان السيطرة على النفس، وتحول النشاط الالكتروني إلى أولوية تتقدم على الأنشطة الأخرى، وغياب الرغبة في اللعب مع المراهقين الآخرين، أو اللهو في الخارج، ومن بينها ظهور التوتر الشديد والمستمر، في حال عدم تملكه الأجهزة الالكترونية ليلهو بها، مما يجعله في حالة من القلق والتشنجات المستمرة[2]، كذلك يتوقف التشخيص على الوقت الذي يمضيه الشخص أمام الشاشة الالكترونية.

وتشير الباحثة من خلال اطلاعها على بعض الدراسات، ومن خلال الخبرة العملية لديها، إلى ما تخلفه الألعاب الالكترونية من أضرار نفسية على المراهقين وبأشكال متعددة منها: الخوف والهلع، صعوبات في النوم، أحلام اليقظة المخيفة، فشل في الحياة العملية، صعوبة في التواصل مع الآخرين، فقدان الإرادة الحقيقية وعدم الشعور بالسعادة والرفاهية،

[1] ادمان الالعاب اللكترونية اضطراب نفسي اعتبارا من سنة 2019، نقلا عن http://www.anahar.com، تاريخ الزيارة 20/05/2024، الساعة 14.30.

[2] اليوم : 170 حالة مرضية نتيجة ادمان الالعاب الالكترونية في العالم، نقلا عن www.alyaum.com تاريخ الزيارة 20/05/2024، الساعة 14.44.

إلا من خلال ممارسة تلك الألعاب، بالإضافة إلى أن تلك الألعاب تقتل في اللاعب الأحاسيس والانفعالات وتصنع منه مراهقا بليدا بارد العواطف وعنيفا، كما تجعله يقبل على إيذاء نفسه وإيذاء غيره دون التفكير في العواقب، الأمر الذي يؤثر على شخصية المراهق وثقافته، وما يستتبع ذلك من آثار خطره على الأمن المجتمعي، ناهيك عن فقدان روح الاختراع والإبداع لأنه يرى كل شيء يحيط به وكأنه شبيه لما يوجد في اللعبة، هذا ما يجعل تفكيره وذكاءه محدودا في نطاق ضيق.

وتجدر الإشارة إلى أن الإدمان الالكتروني ليس بالضرورة متصلا باضطراب نفسي، أي ليس كل مدمن الكتروني مصابا باضطرابات نفسية، لكنه قد يكون مرتبطا في بعض الحالات باضطرابات نفسية أخرى، كالاكتئاب، والقلق الاجتماعي والوسواس القهري، واضطراب نقص الانتباه، وفرط النشاط، واضطرابات الشخصية، وأنواع أخرى من الإدمان.

وأشارت دراسة قامت بها "ديانا حدارة" إلى أن إدمان الألعاب الالكترونية قد يؤدي إلى أمراض نفسية كالخوف، الفوبيا الاجتماعية، السلوك ألوسواسي، النوم المضطرب، الأحلام المفزعة، ضعف الثقة بالنفس، القلق، السلوك العدواني، كراهية الآخرين، تشتيت الذهن، ضعف التفكير، الانطواء والخلط بين الواقع والخيال[1].

[1] ديانا حدارة، **سابق** ص 71.

المبحث الثاني : دور الأسرة في توعية ورقابة المراهق من الألعاب الالكترونية.

المطلب الأول: مفهوم الأسرة

التعريف اللغوي:

ورد في لسان العرب الأسرة: الدرع الحصين، وفي المعجم الوسيط معنى الأسرة لغويا: يعني القيد، يقال: أسره أسرا وإسارا، قيده وأسره، أخذه أسيرا، ومعناها أيضا: الدرع الحصينة وأهل الرجل وعشيرته والجماعة يربطها أمر مشترك.

وجاء في القاموس المحيط: الأسرة بالضم: الدراع الحصينة، من الرجل الرهط الأدنون. قال ابن منظور: أسرة الرجل،عشيرته ورهطه الأدنون لأنه يتقوى بهم، والأسرة عشيرة الرجل وأهل بيت، وقد جاء في كتاب الله –عزوجل– ذكر الأزواج والبنين والحفدة، بمعنى الأسرة ومنه قوله تعالى: والله جعل لكم من أزواجكم بنين وحفدة ورزقكم من الطيبات فبالباطل يؤمنون وبنعمت الله هم يكفرون (72)، أي أزواجا ليسكنوا إليها وجعل لهم من أزواجهم أولادا تقربهم أعينهم ويخدمونهم ويقضون حوائجهم وينتفعون بهم من وجوه كثيرة، كما أن لفظ الأسرة مشتق من الأسر وهو القيد أو الشد بالإسار، أي انه يتضمن معنى الإحكام والقوة.

التعريف الاصطلاحي:

قال ابن الأثير، الأسرة عشيرة الرجل وأهل بيته ،لأنه يتقوى بهم، وعرفها بعض علماء الاجتماع، بأنها جماعة اجتماعية أساسية ودائمة ونظام اجتماعي رئيس، وهي ليست أساس

وجود المجتمع فحسب، بل هي مصدر الأخلاق والدعامة الأولى لضبط السلوك والإطار الذي يتلقى منه الإنسان أول دروس الحياة الاجتماعية، وأورد الدكتور فؤاد بن عبد الكريم عدة تعريفات للأسرة منها :

- مؤسسة فطرية اجتماعية بين رجل وامرأة توفرت فبها الشروط الشرعية للاجتماع، التزم كل منهما بما له وما عليه شرعا، أو شرطا، أو قانونا".

_ الجماعة الإنسانية المكونة من الزوج والزوجة، وأولادهما غير المتزوجين، الذين يعيشون معهما في سكن واحد، وهو ما يعرف بالأسرة النواة.

_ المؤسسة الاجتماعية التي تنشا من اقتران رجل وامرأة بعقد يرمي إلى إنشاء اللبنة التي تساهم في بناء المجتمع، واهم أركانها: الزوج والزوجة والأولاد.

ومن بين التعاريف والمفاهيم التي يمكن الظفر بها ما ذكره الفقيه "وهبة الزحيلي" في كتابه (الأسرة المسلمة في العالم المعاصر)قال الأسرة في الاصطلاح الشرعي، هي الجماعة المعتبرة نواة المجتمع، والتي تنشا برابطة زوجية بين رجل وامرأة ثم يتفرع عنها الأولاد وتظل ذات صلة وثيقة بأصول الزوجين من أجداد وجدات وبالحواشي من إخوة وأخوات وبالقرابة القريبة من الأحفاد، أولاد الأولاد، الأسباط أولاد البنات والأعمام والعمات والأخوال والخالات

وأولادهم، والنصرة وظهور رابطة التلاحم، القائمة على أساس العرق والدم والنسب والمصاهرة والرضاع.[1]

المطلب الثاني :أهمية التنشئة الاجتماعية للمراهق.

تظهر أهمية التنشئة الاجتماعية من حيث كونها "عملية تربوية تساهم فيها روابط تربوية متعددة على نحو مقصود ويتمثل بها الفكر، القيم، المعايير والرموز، ويتعلم ضروب السلوك التي تشيع في الحضارة فيتحول من مجرد كائن بيولوجي إلى إنسان ناضج مؤهل يشغل وضعا أو أوضاعا في الجماعة التي ينتمي إليها، لأن الإنسان يولد عاجزا غير مزود بمهارات التوافق والتكيف الفطرية التي تولد بها الحيوانات، وحياة الإنسان في جماعته وتفاعله مع الآخرين وتمثله لعناصر حضارته هي من الشروط الضرورية لتحقيق عملية التطبيع الاجتماعي بصورة طبيعية، كما أن هذه العملية ضرورية لتحويل الفرد من كائن بيولوجي إلى إنسان ناضج، ويختلف ناتج عملية التطبيع باختلاف الوسائط المختلفة فيها، ويعكس ماهو شائع في الكتابات الأولى فان التنشئة الاجتماعية لا تتوقف بعد مرحلة الطفولة وبلوغ الشباب، ولكنها تستمر في مراحل دورة الحياة المختلفة[2].

[1] د.الطاهر ياكر، **مطبوعة محاضرات حماية الأسرة في الاتفاقيات الدولية**،وزارة التعليم العالي و البحث العلمي،جامعة ألجلالي بونعامة –خميس مليانة،كلية الحقوق و العلوم السياسية،الجزائر،2020 _2021، ص7 إلى ص16 .

[2] شعيب الغباشي،**صحافة الاطفال في الوطن العربي**، عالم الكتب، القاهرة 2002، ط1، ص58.

فتقتضي التنشئة الاجتماعية منح الطفل قدرات اجتماعية تؤهله لأداء وظائفه كفرد فاعل في بيته.

عرفها ابن خلدون في مقدمته، بأنها عملية بواسطتها يستطيع الأفراد اكتساب معارفهم وأخلاقهم وما يتحلون به من المذاهب والفضائل تارة علما وتعليما وإلقاء وتارة محاكاة وتلقينا بالمباشرة"[1]، ولأنها أيضا تعتبر عملية تعلم اجتماعي يتعلم فيها الفرد عن طريق التفاعل أدواره الاجتماعية والمعايير التي تحدد هذه الأدوار،ويكتسب الأنماط والاتجاهات السلوكية التي ترتقيها الجماعة ويوافق عليها المجتمع"[2].

هنا تحديدا تظهر نقطة الصدام بين ما يمكن أن يؤدي إليه استمرار المراهقين في اللعب الالكتروني من انعزالية وتقمص لشخصيات وسلوكات شاذة وغريبة، وذلك رغم أن هذه الألعاب تفيدهم في تقوية قدراتهم الخيالية وإبداعاتهم الفكرية، وبين دور التنشئة الاجتماعية في تهيئته اجتماعيا ليتقبل ويتبنى تلقائيا ثقافة مجتمعه وعاداته من اجل الاندماج والتعاون والتشارك والمساهمة لخلق عضو نافع له مقومات شخصية سوية قادرة على العطاء اجتماعيا.

[1] الهام بلعيد، **التنشئة الاجتماعية وتأثيرها في سلوك المنحرفين**، رسالة ماجستير غير منشورة تخصص علم الاجتماع القانوني، باشراف الاستاذ مصطفى عوفي، قسم علم الاجتماع، جامعة الحاج لخضر، باتنة، الجزائر، سنة2009-2010, ص14.

[2] رضا سلاطنية،**التنشئة الاجتماعية في الاحياء العشوائية**، مجلة العلوم الانسانية والاجتماعية، العدد7، الجزائر، 2012، ص206.

مع العلم أن التلفزيون كان له السبق في ظهور أعراض العنف والعدوانية المذكورة سابقا، إضافة إلى كون برامجه تدفعهم إلى الانطواء والانسحاب من الواقع والتكهيف داخل أنفسهم، الأمر الذي يشكل إعاقة التنشئة الاجتماعية للمراهقين حيث يفضلون العزلة وعدم الاختلاط مع الآخرين في محيطهم الخارجي، ولهذا أثره في تشكيل شخصية المراهق فيما بعد، حيث يعمل على منظومة الاستعدادات التكوينية التي تحدد بعد المشاهدة طبيعة القيم السلوكية والفكرية التي يتقبلها أو التي يعمل على ترسيخها في ذهنه[1]".

حيث ان العلاقة جد منطقية بين زيادة مدة استعمال هذه الألعاب وبين تقليص أو حتى إقصاء وتهميش الممارسة الاجتماعية والطبيعية للمراهق على عدة مستويات،التي تؤدي إلى تخريب الانسجام الطبيعي مع المجتمع واكتساب عادات سيئة وتكوين ثقافة مشوهة والانفصام عن الواقع لدرجة الخصومة والعداء، دون أن نتجاهل مستوى تحصيلهم الدراسي مع هوسهم بالتكرار القهري لسلوك اللعب وبالتالي انخفاض المدة المخصصة للدروس.

كما أن نسبة كبيرة من الألعاب الالكترونية تعتمد على التسلية والاستمتاع بقتل الآخرين وتدمير أملاكهم، والاعتداء علهم بدون وجه حقن وتعلم الأطفال و المراهقين أساليب ارتكاب الجريمة وفنونها وحيلها وتنمي في عقولهم قدرات ومهارات العنف والعدوان ونتيجتها الجريمة، وهذه القدرات مكتسبة من خلال الاعتياد على ممارسة تلك الألعاب.

[1] كاظم مؤنس، **خطاب الصورة الاتصالي وهذيان العولمة**، عالم الكتب الحديث، الاردن، 2008، (ب ط)، ص153.

حيث يقول الدكتور <<كليفورد هيل>> المشرف العلمي في اللجنة البرلمانية البريطانية لتقتصي مشكلة الألعاب الالكترونية : لقد اغتصبت براءة أطفالنا أمام أعيننا وبمساعدتنا بل وبأموالنا أيضا، وحتى لو صدرت جميع هذه الأشرطة، فان الأمر سيكون متأخرا للغاية في منع نمو جيل يمارس اشد أنواع العنف تطرفا في التاريخ المعاصر[1].

وللتأكيد على مدى خطورة الألعاب هذه في نفسية المراهقين، أجرت جامعة لوبلين الكاثوليكية في بولندا بحوث على مجموعات من الصبيان دلت النتائج "أن الذين يملكون حاسوبا في البيت يخصصون للألعاب قرابة 10 ساعات في الأسبوع، وتبين ان لديهم بالإضافة لمؤشرات السلوك العدواني توتر انفعالي عالي وشكوك وحذو وسرعة غضب كما أن تخطيطهم وأهدافهم تركز على ماذا يملكون، أكثر من مسألة ماذا يكونون."[2]

وبإجراء مقارنة بسيطة بين العاب الفيديو ومشاهدة التلفزيون والألعاب الأخرى، يمكن أن نعتبر تجربة الطفل مع العاب الفيديو شكلا من أشكال اللعب بصورة اكبر من المشاهدة التلفزيونية، غير انه بينما يتيح نوع اللعب الذي تقدمه هذه الأجهزة هامش أمان أوسع للنشاط العقلي وحتى لتفريغ الخيال من مجرد مشاهدة جهاز التلفزيون، إلا انه لا يرقى إلى أشكال كثيرة من اللعب أقدم وأكثر بساطة[3]، كما أن الألعاب الالكترونية تستولي على المراهق

---

[1] مندور فتح الله، مجلة المعرفة،**الالعاب الالكترونية تسيطر على المنازل فهل تهدد التعليم ؟** عبر الموقع الالكتروني http://www.almarefh.net نشر يوم 15/07/2013، تاريخ الزيارة 29/05/2024، الساعة 22.30.

[2] مطاع بركات،**الواقع الافتراضي فرصه ومخاطره وتطوره**، مجلة جامعة دمشق، المجلد22، العدد2، 2006، ص422.

[3] ماري وين، عبد الفتاح صبحي،**الاطفال والادمان التلفزيوني**، عالم المعرفة، سلسة كتب ثقافية شهيرة يصدرها المجلس الوطني للثقافة والفنون والآداب، الكويت، يولي1999، ص130.

والطفل وتحرمهم من الألعاب التقليدية البسيطة التي توفر له المرح وتصريف طاقاته العقلية والبدنية، بالإضافة إلى اللعب الجماعي المباشر الذي يساعده على التكيف والاكتساب الاجتماعي الذي يقوم ويضبط سلوكياته لاحقا، وهذا ما يضمن نسبيا التنشئة الاجتماعية السليمة لهم.

إن الخاصية الأهم بالنسبة لألعاب الفيديو، هي كونها مجالا افتراضيا يقدم نسخة تحاكي الحياة الطبيعية للبشر أو تكاد تكون بديلا عن الواقع أو واقعا وهميا، كما اصطلح على تسميته انه الفضاء الالكتروني الذي يقدم الخدمات والمعلومات والترفيه والتسلية والتفاعل والإثارة، لكن كل هذه الإمكانيات بالمقارنة مع مراهق اليوم تفتح المجال لطرح السؤال : كيف يتعامل هذا المراهق مع العالم الحقيقي بعد أن يتشبع بثقافة الكترونية تقدم له كل الوسائل والإمكانيات؟ وكيف سيتم تكوينه وتنشئته اجتماعيا؟ والى أي مجال سيفضل أن ينتمي؟ بل وكيف سيتعامل ويعالج مشكلات حياته ومجتمعه وأسرته لاحقا؟ والعديد من الأسئلة الأخرى.

ان خبرات التنشئة الاجتماعية التي يتعرض لها المراهق تشكل جزئيا هويته ومعارفه واتجاهاته ومواقفه وشخصياته، وهذه الخبرات والعمليات التربوية يتعرض لها المراهق عن طريق الأسرة والمدرسة وجماعة الرفاق وأدوات الأعلام[1]"، والتي كان من مقدمتها التلفزيون على اعتبار انه اقل خطورة وضرر من الانترنت والألعاب الالكترونية اليوم، وأيضا كانت

[1] الموقع الالكتروني http://www.dr-saud-a.com/vb/ تاريخ الزيارة 29/05/2024، الساعة 23.03.

مصادر هذه الخبرات فان الوعي الكامل بأخطارها وأبعادها وحدود استخدامها يبقى أهم موضوع تتناوله الأبحاث والدراسات، لأنه لا يتعلق بحالة آو بفرد لكنه يتعلق بخصائص جيل بأكمله.

المطلب 03: دور الأسرة في الحد من مخاطر الألعاب الالكترونية على مراهقيهم.

- عدم تحميل الألعاب الالكترونية بدون الاطلاع على تفاصيلها و الهدف منها.
- مساعدة المراهقين على التفريق بين الواقع و الخيال، وتعليمهم بأن عالم الألعاب العنيفة لا يمثل عالم الواقع.
- تنظيم أوقات اللعب ومساعدته على بناء برنامج يومي متنوع يوزع بين مشاهدة التلفاز أو ممارسة الألعاب الالكترونية أو اللعب مع المراهقين خارج المنزل.
- تحديد مدة زمنية محددة للعب بالألعاب الالكترونية.
- مراقبة المراهقين بصفة مستمرة فيما يشاهدونه أو ما يلعبونه[1].
- تحذير المراهقين بخطورة الألعاب الالكترونية والأضرار التي تسببها.
- تحذير المراهقين من مشاركة اللعب مع الغرباء كيف ما كانوا في حال الرغبة في المشاركة اخذ الإذن من الوالدين.

[1] النوري بالطاهر، عاتقة غرغوطة،**الاضرار النفسية والتربوية الناتجة عن ممارسة الالعاب الالكترونية**، مجلة السراج في التربية وقضايا المجتمع، العدد8، ديسمبر 2018، ص46.

⇦ تعويد المراهقين على تحديد أوقات للتنزه والاستجمام والرحلات.

⇦ تذكير المراهقين أن الانترنيت لا تحتوي على الألعاب الالكترونية فقط، وإنما يمكن استعمالها للقراءة وتعلم اللغات واكتساب معارف جديدة.[1]

المطلب04: توصيات وإجراءات هامة للحد من مخاطر سوء استخدام الألعاب الالكترونية لدى المراهقين.

يتطلب ضبط سلوك الأطفال والمراهقين والشباب على حد سواء، تحركا جماعيا تتشارك فيه الجهات كافة، بدءا من الأسرة مرورا بالمؤسسات التربوية ،وصولا إلى مؤسسات المجتمع المدني بأشكالها كافة، لحمايتهم والحفاظ عليهم لأنهم في حقيقة الأمر رجال المستقبل وعماد الوطن، هم الاستثمار الفاعل والحقيقي في المستقبل، ويكمن الحل باتخاذ إجراءات معينة من قبل المعنيين، وذلك ليس بحرمان الطفل كليا من تلك الألعاب، بل إن المطلوب هو التوازن والتحكم والابتعاد عن التطبيقات الالكترونية ذات الإشكالية، ومن بين هذه الإجراءات:

- **على صعيد الأسرة:**

تشكل الأسرة خط الدفاع الأول لمواجهة كل الأخطار التي يتعرض لها أبناؤنا من سوء استخدام الألعاب الالكترونية، حيث يتوجب على الأهل مراعاة الأمور الآتية:

[1] ابراهيم جناد،**ظاهرة الالعاب الالكترونية واثارها على مرتاديها على الاطفال**، مجلة الحوار، المجلد10، العدد الاول 2021، جامعة ابن خلدون تيارت الجزائر، ص 193-215.

– وعي الأهل وإدراكهم لمخاطر محتويات بعض الألعاب الالكترونية، والعمل على توعية أبنائهم،وتفعيل رقابتهم عليهم، في كل ما يشاهدونه، والانتباه إلى أدق التفاصيل،حتى لو كان اللعب تثقيفيا، وذلك بهدف حماية أبنائهم من التداعيات السلبية على حاضرهم ومستقبلهم.

– أن يضع الأهل قواعد تنظم الوقت المخصص للعب والحد منه، وأن يعلموهم التوسط والاعتدال والتعود على أن لكل شيء وقتا محددا خاصا به، وألا يكون اللعب بها إلا بعد إنهاء الواجبات المدرسية، ولا يكون خلال وجبات الطعام اليومية، والعمل على شراء ما هو مفيد ومناسب لأعمارهم، ونموهم العقلي، والابتعاد عن شراء ما يفسد سلوكهم وصحتهم النفسية والجسدية والعقلية.

– أن يشارك الأهل أبناءهم ألعابهم الالكترونية، ومناقشة مضامينها بصورة هادئة وموضوعية، لمنحهم الثقة بذواتهم وإحياء روح الصداقة في داخلهم، بالإضافة إلى سد حاجاتهم العاطفية، التي تعتبر بالنسبة لهم أهم من الألعاب نفسها، والعمل على مواجهة التحديات بالنصح والإرشاد والحوار البنّاء، ودفع الولد إلى مقاربة المخاطر بنفسه، واتخاذ القرارات المناسبة، لأمن دون أن يشعر أنه مجبر قسرا بالابتعاد عن اللعبة التي يراها الأهل تشكل خطرا على سلوكه وحياته.

– تشجيع الأهل أبناءهم على استبدال الألعاب الالكترونية بألعاب تنمي الخيال والإدراك، والإبداع والمعرفة، واستبدالها ببدائل سليمة، لملء أوقات فراغهم، كدمجهم بأنشطة تطوعية وكشفية ورياضية واجتماعية وفنية وثقافية.

– أن يكون الأهل القدوة أو المثال بالنسبة لأولادهم، فلا يمكن لهم نهي أولادهم عن أمر يمارسونه أمام أعينهم، فالمراهق الذي ينشأ في أسرة لا تعير اهتماما له، وتكون الشاشة هي ملاذ الأهل وقت الفراغ، فإنه سينشأ على هذا السلوك ويعتبره فيما بعد سلوكا طبيعيا، وما إن يتسنى له امتلاك الجهاز أو الهاتف النقال، سيتعاطى معه بالطريقة نفسها، دون أن يدرك الأهل أنهم السبب الحقيقي لهذا السلوك.

– وأخيرا، على الأهل إذا لاحظوا حدوث أي تغيير في سلوك المراهق وشخصيته، والتي قد تكون الألعاب الالكترونية سببا فيه، وعجزوا عن تعديله أو تغييره، الاستعانة بمرشدين اجتماعيين واختصاصيين تربويين أو نفسيين لمساعدتهم في وضع استراتيجيات تساعدهم في إدارة توتر أبنائهم، والتحكم في سلوكهم، وفي كيفية استخدامهم للأجهزة الالكترونية، ذلك أن العلاج هنا أمر ضروري لمساعدة المراهق التعبير عن خوفه وقلقه، والبوح بمشكلته، لاسيما إذا تلقى المراهق رسائل مهددة ومؤذية بواسطة تلك الألعاب، مما يخلق عنده نزعة تدميرية نتيجة الكبت الحاصل من قبله، ليعيش فيما بعد بظلام مدمر، وصراع مع نفسه، وانطوائية قد توصله إلى الاكتئاب، ومن ثم إلى الكآبة وبالتالي الانتحار.

- **على صعيد المدرسة:**

يتمثل ذلك بتوعية المجتمع المدرسي بأضرار ومخاطر الألعاب الالكترونية ذات المحتوى السلبي، مدى تأثيرها على سلوك المراهقين وصحتهم النفسية والجسدية، ومصادرة الألعاب التي يتم ضبطها مع الطلبة أثناء الدوام، واتخاذ إجراءات انضباطية رادعة، ومن ثم

الإكثارمن النشاطات الجماعية المختلفة والتي تساعد على تفريغ طاقتهم السلبية، وشحذ الهمم، وتحويل المدارس إلى مراكز نشاطات ثقافية متنوعة أثناء العطل الصيفية، بالإضافة إلى تعليمهم القانون والنظام في المدرسة وفي المنزل ووضع الأولويات في الحياة.

كما ينبغي تنظيم الوقت المخصص لترفيه المراهقين بين ممارسة الألعاب الالكترونية الافتراضية وممارسة الرياضة الحقيقية مثل السباحة، ولعب الكرة بأنواعها، والرحلات، وغيرها من الأنشطة التي تعود بالفائدة على المراهق من الناحية الجسمية والنفسية والعقلية.

هذا وتلعب المدرسة دورا هاما في توعية الأهل من مخاطر الألعاب الالكترونية على أبنائهم، وذلك من خلال عقد ورش عمل، وبرامج توعية، وتفعيل الحوارات البناءة فيما بينهم لتحجيم استخدامها، والحد من تأثيرها السلبية على تحصيلهم الدراسي بصفة خاصة، وصحتهم النفسية والجسمية والعقلية بصفة عامة.

- **على صعيد أجهزة الرقابة:**

– **في مقاهي الألعاب الالكترونية:** يقع على عاتق تلك الأجهزة، التحري المستمر عن مراكز الألعاب الالكترونية، وإنزال أشد العقوبات بكل من يقدم ألعابا تتسم بالعنف، وتساعد على الانحراف، وتتعارض مع قيم وأخلاق المجتمع. كما عليها القيام بتحديد سن الأفراد المسموح لهم دخول هذه المراكز، وتحديد الألعاب المسموح بها، تبعا للسن، واتخاذ إجراءات صارمة بحق من يخالف ذلك.

- **في مراكز بيع الألعاب الالكترونية:** تلتزم أجهزة الرقابة المسبقة، مراقبة كل ما يطرح في الأسواق من العاب الكترونية، بالاستعانة بلجان مراقبة مكونة من علماءالاجتماع وعلماء النفس، بهدف حظر بعض الألعاب ذات المفاعيل الخطيرة على المراهقين وفق ثقافتنا وأخلاقنا.

- **على صعيد وسائل الإعلام:**

يكمن الدور الأساسي لوسائل الإعلام بمراقبة برامج القنوات التلفزيونية، وأنواع الألعاب الالكترونية بمختلف مصادرها الأمر الذي يتطلب إنشاء مجالس ولجان من اختصاصيين اجتماعيين وتربويين ونفسيين لمراقبتها، والسهر على ضبطها بهدف تحصين الأجيال.

- **على صعيد مؤسسات المجتمع المدني:**

على مؤسسات المجتمع المدني من جمعيات ومنظمات أهلية وخاصة، أن تعمد بصورة دورية إلى إقامة نشاطات خاصة بالمراهقين، بعيدا عن استخدام الشاشة، وتوعية الأهل من خلال ورش عمل، وندوات ومحاضرات حول مخاطر الشاشة وإدمانها من قبل الأبناء، للحد من مخاطرها المتنوعة عليهم.

- **على صعيد مديرية الأمن العام:**

تكمن مهمة هذه المؤسسة في إطلاق حملات توعية بمخاطر بعض الألعاب الالكترونية على المراهقين والشباب، لما تحتويه من مضامين تحرض على القتل والانتحار والابتزاز

والتجسس والاختراق وجرائم تقنية المعلومات، مع إرشاد الضحية إلى التبليغ المباشر على الخط الساخن في حال تعرضه لأي خطر.

- **على صعيد الدولة:**

أن تبادر الدولة إلى إنشاء مراكز محلية تعني بإجراء بحوث ذات صلة بالألعاب الالكترونية، وإيجاد نظام تصنيف لهذه الألعاب على غرار مجلس تصنيف البرمجيات الترفيهية "ESRB Entertainment software rating board"، ليكون مرجعا يعنى بتصنيف الألعاب حسب الأعمار،وكذلك يعنى بتوضيح محتوى كل لعبة عبر أوصاف مختصرة بما يتوافق مع ثقافة مجتمعاتنا.

هكذا نجد أن المسؤولية المشتركة بين كافة مؤسسات المجتمع، لحماية أبنائنا من مخاطر الألعاب الرقمية، فإذا لم تعمد الجهات المسؤولية إلى احتواء تأثير تلك الألعاب عبر قوانين وضوابط تتشارك فيها مختلف الجهات والدوائر المعدنية، فإن أبناءنا سوف يتعرضون لمشكلات ومخاطر، ويكونون فريسة لتلك الألعاب، التي تعتد مخاطرها في ما بعد إلى المجتمع بأسره.

خلاصة الفصل :

تناول هذا الفصل تأثير لعبة فري فاير على سلوك ونفسية المراهق الجزائري، ودور الأسرة في التقليل من هذه الآثار السلبية، من خلال استعراض الأبحاث والدراسات السابقة، تبين أن الشعبية المتزايدة للألعاب الالكترونية، وعلى رأسها لعبة فري فاير، قد أثرت سلبا على سلوك المراهقين ونفسيتهم في الجزائر، فظهرت زيادة في التقلبات النفسية وتصاعد في المظاهر العدوانية، مما يمكن أن ينجم عن استمرارية التعرض للعنف والتشويق في هذه الألعاب.

ومع ذلك، تبرز أهمية دور الأسرة في مواجهة هذه المخاطر، حيث يمكن للأسرة أن تساعد في تقليل تأثير الألعاب الالكترونية السلبي على المراهقين، من خلال توجيههم نحو استخدام الألعاب هذه بشكل متوازن ومسؤول، وتقديم الدعم النفسي والعاطفي لهم، يمكن للأسرة أن تعزز من قدرتهم على التحكم في سلوكهم الالكتروني وتعزيز وعيهم الذاتي، كما يمكن للأسرة أيضا أن تشجع المراهقين على ممارسة أنشطة بديلة تعزز الصحة النفسية وتقوي العلاقات الاجتماعية، مما يساهم في تعزيز التنمية الشخصية والاجتماعية للمراهق.

وبالتالي يظهر هذا الفصل أن الأسرة تلعب دورا حيويا في حماية المراهقين من المخاطر السلوكية والنفسية المرتبطة بالألعاب الالكترونية، وتعزيز تطورهم الشخصي والاجتماعي،

مما يجعل التفاعل الأسري والتوجيه الصحيح أساسيين في بناء جيل صحي ومتوازن في المجتمع الجزائري.

الإطار التطبيقي

الفصل الثالث: عرض وتحليل بيانات ونتائج الدراسة

تمهيد الفصل

المبحث الأول: عرض وتحليل البيانات

المطلب الأول: عرض وتحليل البيانات الشخصية.

المطلب الثاني: عادات ودوافع استخدام المراهقين للألعاب الإلكترونية خاصة لعبة فري فاير بقرية أيت أرباح ولاية تيزي وزو.

المطلب الثالث: الآثار النفسية والسلوكية التي تظهر على مرتهق قرية ايت أرباح بولاية تيزي وزو عند استخدامهم للعبة فري فاير.

المطلب الرابع: الآثار المعرفية للعبة فري فاير وتأثيرها على التحصيل الدراسي لمراهق قرية أيت أرباح بولاية تيزي وزو.

* نتائج الدراسة

* توصيات واقتراحات

استنتاج

تمهيد الفصل

سوف نتطرق في هذا الفصل إلى الجانب التطبيقي الميداني في الدراسة، فهو الجانب الذي يسمح لنا بتحويل البيانات المتحصل عليها من قبل المبحوثين من خلال الاستبيان الذي تم توزيعه على أفراد العينة إلى معلومات ذات قيمة تساعد في عملية التحليل والتفسير، بهدف الوصول إلى تأكيد النتائج أو نفيها،وذلك بتفريغها في جداول بسيطة ومركبة،حيث تمثل هذه العملية أهم خطوة في عملية الوصف وتفسير الظاهرة محل الدراسة،وقد تم تحليلها كما يلي:

✓ **الفصل الرابع : عرض وتحليل البيانات ونتائج الدراسة**

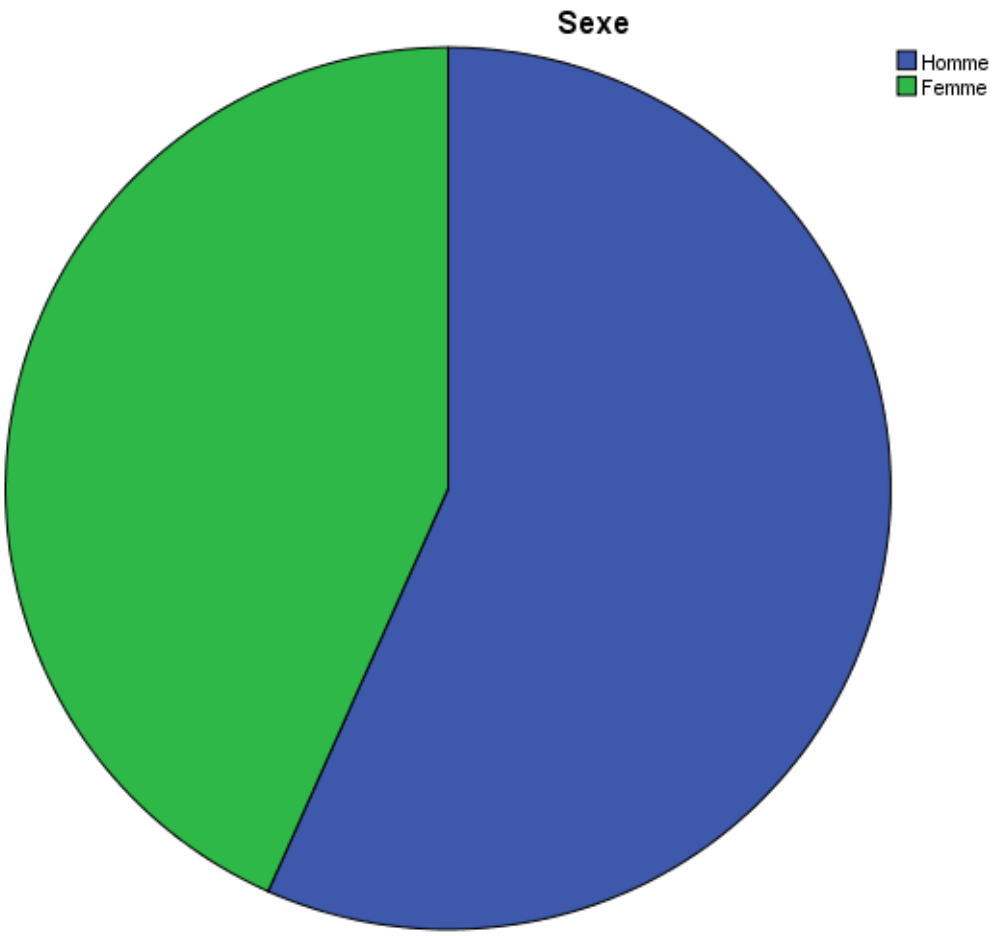
المبحث الأول : عرض وتحليل البيانات

المطلب الأول: عرض وتحليل البيانات الشخصية

- **الجداول البسيطة**

جدول رقم (01): يمثل توزيع أفراد العينة حسب متغير الجنس.

الجنس	التكرار	النسبة المئوية
الذكور	68	%56,7
الإناث	52	%43,3
المجموع	120	%100



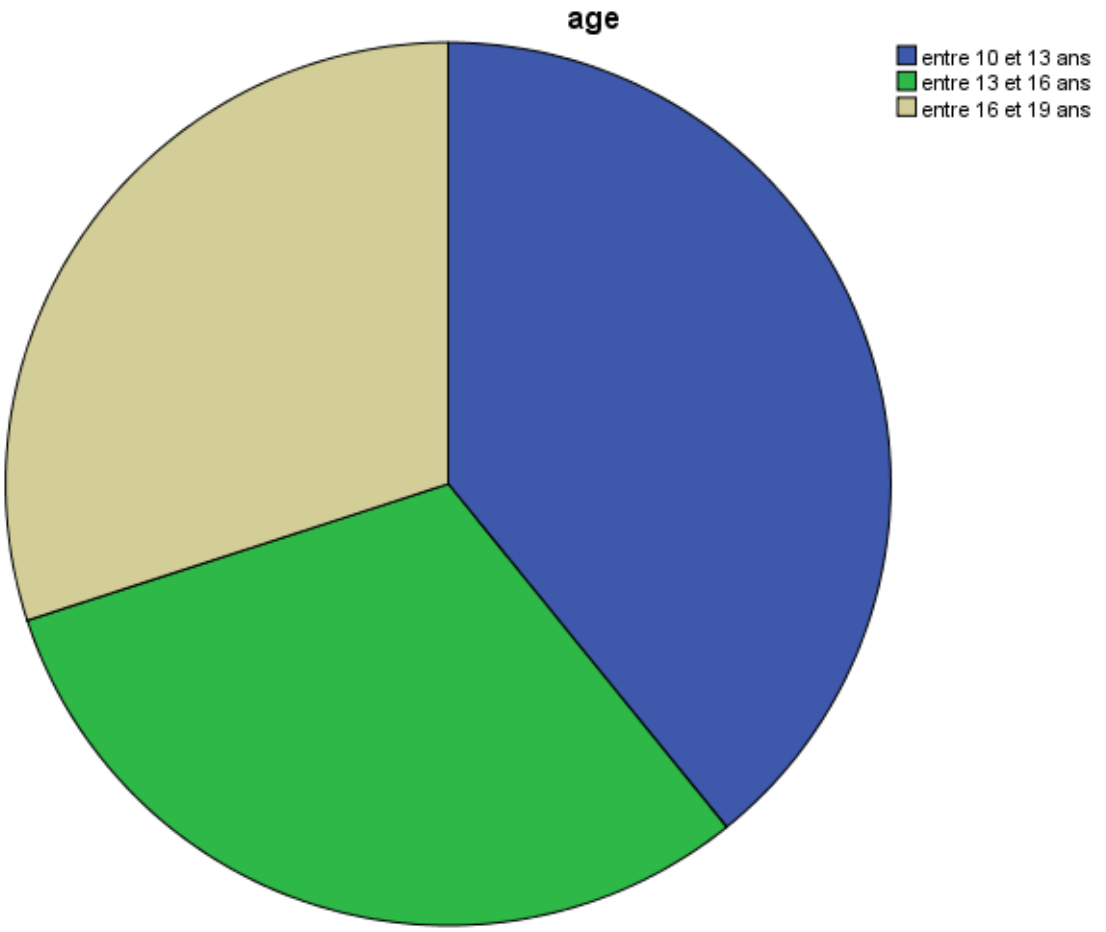
دائرة نسبية تمثل توزيع أفراد العينة حسب متغير الجنس.

يتضح لنا من خلال الجدول رقم (01) والدائرة النسبية، توزيع أفراد العينة وفقا لمتغير الجنس، حيث تشير النتائج إلى أن نسبة الذكور في العينة تصل إلى 68 عينة، مما يمثل 56.7% من إجمالي العينة، بينما تقدر نسبة الإناث بحوالي 52 عينة أي ما يعادل43،3%من العدد الكلي.

هذا الاختلاف في التوزيع يعكس تباينا ملحوظا بين الجنسين، مما قد يشير إلى ميل أكبر لدى الذكور للمشاركة في هذه الدراسة، وتظهر البيانات أن الذكور يميلون بشكل أكبر نحو لعبة فري فاير مقارنة بالإناث.

جدول رقم (02) : يمثل توزيع أفراد العينة حسب متغير الفئة العمرية.

الفئة العمرية	التكرار	النسبة المئوية
من 10-13 سنة	47	%3,2
من 13-16 سنة	37	%30,8
من 16- 19 سنة	36	%30
المجموع	120	%100



دائرة نسبية تمثل توزيع أفراد العينة حسب متغير العمر.

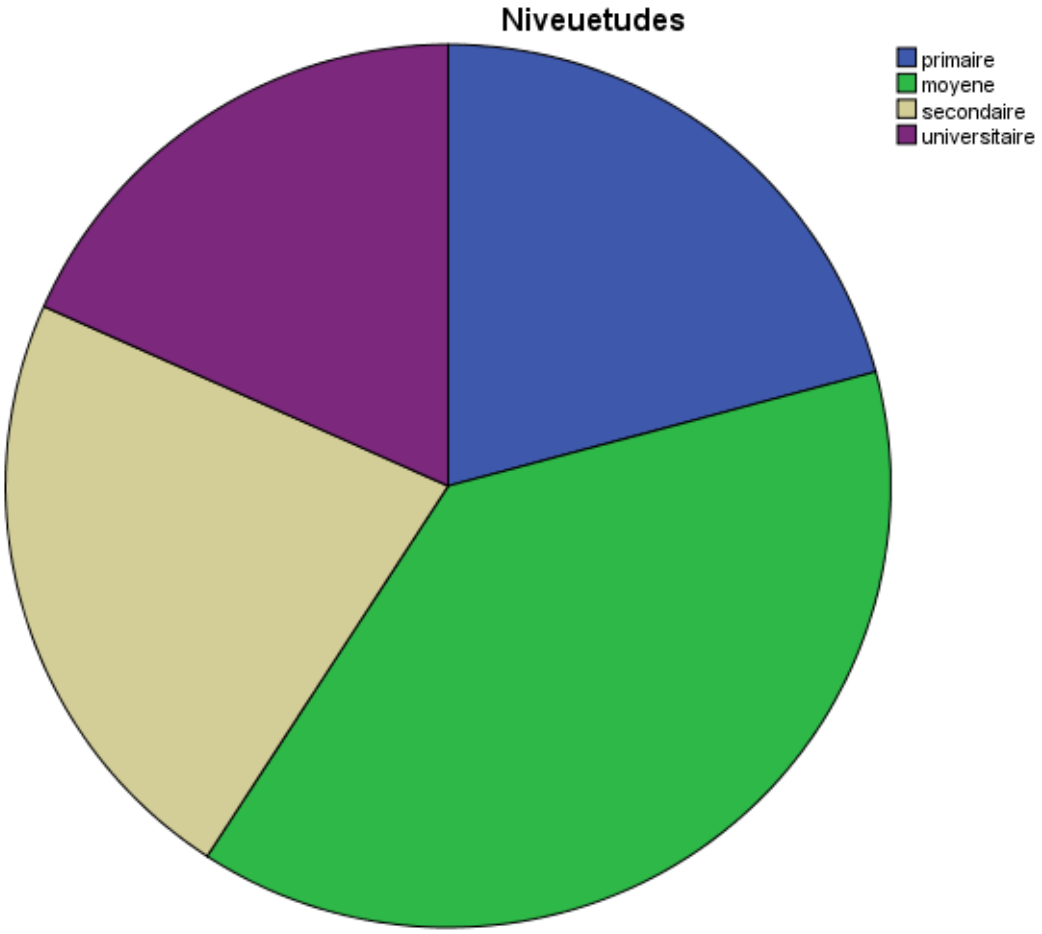
يوضح لنا الجدول رقم (02) والدائرة النسبية، توزيع أفراد العينة حسب الفئة العمرية،يتضح لنا أن الفئة من 10 إلى 13 سنة تضم 47 فردا، مما يمثل حوالي 39.2% من إجمالي العينة.

أما بالنسبة للفئتين المتبقيتين من 13 إلى 16 سنة وكذلك الفئة من 16 الى 19 سنة، فقد جاءت كلا الفئتين متساويتين تقريبا وذلك بنسبة.30% .

وبالتالي نستنتج وجود تركيز أكبر من قبل الفئة العمرية من 10 الى 13 سنة وهي بالطبع الأصغر الفئة والأكثر استعمالا للعبة فري فاير، وهذا راجع لوجود وقت فراغ لها أكثر من الفئات العمرية الأخرى.

جدول رقم(03) : يمثل توزيع أفراد العينة حسب متغير المستوى التعليمي.

المستوى التعليمي	التكرار	النسبة المؤوية
ابتدائي	25	%20,8
متوسط	46	%38,3
ثانوي	27	%22,5
جامعي	22	%18,5
المجموع	120	%100



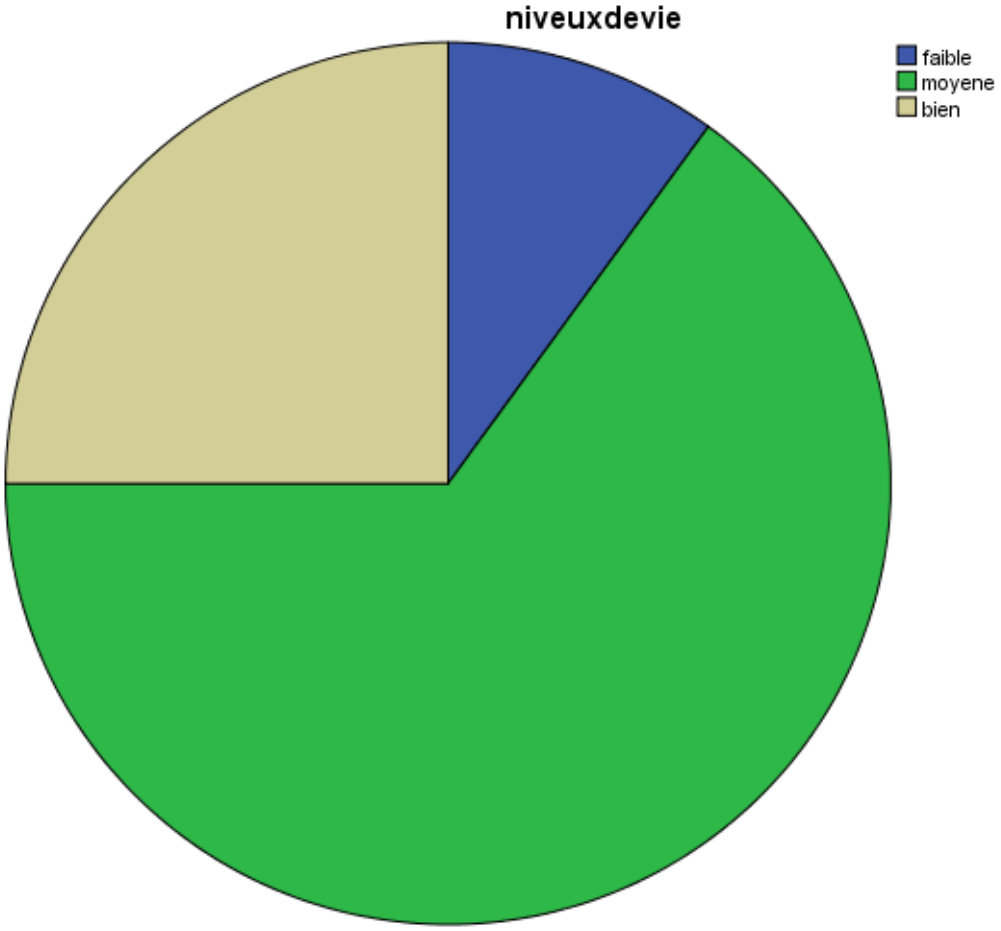
دائرة نسبية تمثل توزيع أفراد العينة حسب متغير المستوى التعليمي.

يوضح لنا الجدول رقم (03) والدائرة النسبية، توزيع أفراد العينة بحسب المستوى التعليمي، أن أغلب المبحوثين الذين مستواهم التعليمي المتوسط تقدر بنسبة 38،5% وذلك بتكرار 46 عينة، ثم تليها فئة المستوى الثانوي وذلك بنسبة 22،5% وما يعادلها 27 مبحوث، بينما فئة المستوى التعليم الابتدائي جاءت بنسبة 20،8 % التي تمثل 25 فردا من العينة، في حين سجلت فئة المستوى التعليمي الجامعي نسبة 18،5% مقابل 22 مبحوث. وبالتالي نستنتج أن فئة المستوى التعليمي المتوسط هم الأكثر استعمالا للعبة فري فاير،

حيث نجدها أكثر من الابتدائي الى غاية الثانوي ويقل استعمال هذه الأخيرة لدى المستوى الجامعي.

جدول رقم (04): يمثل توزيع أفراد العينة حسب متغير المستوى المعيشي.

المستوى المعيشي	التكرار	النسبة المئوية
ضعيف	12	%10
متوسط	78	%65
جيد	30	%25
المجموع	120	%100



دائرة نسبية تمثل توزيع أفراد العينة حسب متغير المستوى المعيشي.

يوضح لنا الجدول رقم (04) توزيع افراد العينة حسب متغير المستوى المعيشي، حيث ان اكبر نسبة تعود للفئة المتوسطة وذلك بنسبة 65%.

ثم تليها نسبة 25% وهي الخاصة بالمستوى المعيشي الجيد وذلك مقابل 30 مبحوث.

في حين بلغت نسبة 10% لفئة المستوى المعيشي الضعيف.

ومنه نستنتج ان فئات المستوى المعيشي المتوسط والجيد هم الفئات الأكثر إستعمالا للعبة فري فاير، وهذا يعود لحسن الظروف المادية والقدرة على اقتناء مثل هذه الألعاب الالكترونية، مقارنة بأصحاب المستوى المعيشي الضعيف.

المطلب الثاني: عرض وتحليل بيانات المحور الأول

جدول رقم(01): يمثل الوسيلة المفضلة لممارسة الألعاب الالكترونية.

الوسيلة	التكرار	النسبة المئوية
الهاتف	75	%62،5
الكمبيوتر	18	%15،0
التلفزيون	6	%5
اكس بوكس	12	%10
بلاي	7	%5،8
أخرى	2	%1،7
المجموع	120	%100

يوضح لنا الجدول رقم(01) الوسيلة المفضلة لممارسة الألعاب الإلكترونية، تبين من خلال هذا الجدول أن أعلى نسبة هي لجهاز الهاتف والتي تقدر بنسبة 62،5% وذلك بمقابل 75 مبحوث.

ثم تليها نسبة 15% وهي خاصة باستعمال جهاز الكمبيوتر لممارسة الألعاب الالكترونية.

وبعدها تليها نسبة 10% للفئة التي تستعمل الإكس بوكس كوسيلة لاقتناء هذه الألعاب الالكترونية.

أما بالنسبة للفئتين التي تستعمل التلفزيون وبلاي، فقد جاءت متساوية بنسبة 25 لكل فئة.

واضعف نسبة للفئات التي تستعمل وسائل أخرى لممارسة الألعاب الالكترونية جاءت بنسبة 7.1% وهي قليلة جدا.

جدول رقم(02) : يمثل المدة التي يقضيها المراهق في لعب لعبة فري فاير.

المدة	التكرار	النسبة المئوية
اقل من ساعة	25	%20,8
ساعة	24	%20
ساعتين	26	%21,7
اكثر من 3 ساعات	45	%37,5
المجموع	120	%100

يعرض الجدول رقم (02) الساعات التي يقضيها المراهق في لعب لعبة فري فاير، حيث أن أعلى نسبة قدرت ب37،5% وهي خاصة بالفئة التي تقضي أكثر من 3 ساعات في لعب لعبة فري فاير.

ثم تليها نسبة 21،7% الخاصة بالفئة التي تقضي ساعتين في لعبة فري فاير، ويستمر التحليل ليظهر ان20% يقضون اقل من ساعة واحدة في اللعب والفئة الأخيرة بنسبة 20% يمضون ساعة واحدة في لعب هذه الأخيرة.

بالتالي نستنتج أن أكثر المبحوثين الذين يلعبون لعبة فري فاير يقضون بين ساعتين او اكثر من 3 ساعات في اللعب، وهذا يعتبر إدمان، يؤثر على المراهق في عدة جوانب، من الناحية النفسية، قد تؤدي اللعبة إلى خلق العدوانية مما يؤثر على العلاقات الاجتماعية والعائلية وكذا على الواجبات اليومية، ومن الناحية الجسدية بالطبع سيخلق مشاكل صحية.

جدول رقم (03) : يمثل الأوقات التي يمارس فيها المراهق لعبة فري فاير.

عدد المرات	التكرار	النسبة المئوية
مرة إلى مرتين في الأسبوع	31	%25,8
مرة في الشهر	14	%11,7
في العطل	24	%20
لا توجد فترة محددة	51	%42,5
المجموع	120	%100

يوضح الجدول رقم (03) توزيع عدد المرات التي يلعب فيها المراهق لعبة فري فاير، نجد أن أعلى نسبة للفئة التي لا تلعب لعبة فري فاير في فترات بنسبة 42،5%، وذلك بتكرار 51 مبحوث.

أما نسبة 25،8% من المشاركين يلعبون اللعبة مرة إلى مرتين في الأسبوع، وذلك بتكرار 31 مبحوث، أما النسبة التي تليها هي نسبة 20% وهي خاصة بالفئة التي تلعب لعبة فري فاير في العطل فقط.

وأقل نسبة هي 11،7% وهي خاصة بالفئة التي تلعب لعبة فري فاير مرة في الشهر فقط، وذلك مقابل 14 مبحوث، وهي أضعف نسبة.

وبالتالي نستنتج أن معظم المبحوثين مدمنون على لعبة فري فاير، بقضائهم فترات طويلة دون وجود وقت محدد أو مخصص لذلك، وهذا ما اثر سلبا في تعاملاتهم وأسلوبهم اللفظي وحتى في أدائهم المدرسي، وهذا الإدمان على اللعبة جعلهم يغضون بصرهم عن الأنشطة الأخرى كالرياضة مثلا، هذا ما قاله لنا أحد أفراد العينة " أنا أصبحت مدمنا على لعبة فري فاير".

جدول رقم (04) : يمثل أسباب ودوافع ممارسة لعبة فري فاير.

الأسباب والدوافع	التكرار	النسبة المئوية
المتعة والاسترخاء	32	%26,7
التسلية والترفية	40	%33,3
الانعزال عن الآخرين	11	%9,2
حب الخيال والإثارة	9	%7,2
حب المنافسة	17	%14,2
تنمية القدرات العقلية	7	%5,8
أخرى	4	%3,3
المجموع	120	%100

يوضح لنا الجدول رقم(04) الأسباب والدوافع لممارسة لعبة فري فاير من قبل المراهق الجزائري، حيث توضح البيانات أن 33،3%من المشاركين يعتبرون التسلية والترفيه الدافع الرئيسي لممارستها إذ هي النسبة الأكبر.

تليها نسبة 26،7% التي تشير أن دافع المتعة والاسترخاء يشكل سببا مهما أيضا للعب لعبة فري فاير، وذلك مقابل 32 مبحوث، أما نسبة 14،2% من المراهقين يمارسون اللعبة بدافع حب المنافسة، وذلك بتكرار 17 مبحوث، ثم تليها الفئة التي تلعب لعبة فري فاير بدافع الانعزال عن الآخرين، بنسبة 9،2% مقابل 11 مبحوث.

تشير النسب الأخرى إلى الدوافع الأقل شيوعا، بداية من الفئة التي تقوم باللعب بدافع حب الخيال والإثارة وذلك بنسبة 7،2% مقابل تكرار 9 مبحوثين فقط، ثم تليها نسبة ضعيفة

5،8% للفئة التي تلعب اللعبة بدافع تنمية القدرات العقلية، وآخر نسبة هي نسبة 3،3% وهي الفئة التي تلعب لعبة فري فاير لدوافع أخرى متنوعة غير محددة.

نستنتج من خلال هذا الجدول أن دافع ممارسة لعبة فري فاير تعدى مرحلة المتعة والاسترخاء ليصل إلى حد الإدمان، وهذا ما يؤكده الجدول رقم 01 والجدول رقم 02 من ساعات طويلة في اللعب دون وجود فترة محددة لذلك.

جدول رقم (05) : يمثل المحتوى الجذاب للعب لعبة فري فاير بشكل مستمر

المحتوى الجذاب في اللعبة	التكرار	النسبة المئوية
بطل القصة	20	%16,7
الموسيقى والألوان	16	%13,3
الأحداث	18	%15
المتعة والفوز	60	%50
أخرى	6	%5
المجموع	120	%100

يعرض الجدول رقم (09) المحتوى الجذاب للعب لعبة فري فاير بشكل مستمر لدى المراهق، حيث يظهر أن أكثر العناصر جذبا تشمل محتوى المتعة والفوز بنسبة جاءت ب 50% ما يعادل نصف المبحوثين، وهذا يدل على أهمية العنصر التنافسي في اللعبة، يليها

شخصية بطل القصة بنسبة 16،7% مما يشير الى دور السرد القصصي في جذب اللاعبين.

كما أشار الجدول الى نسب متقاربة جدا بين محتوى الموسيقى والألوان مع محتوى الأحداث، حيث بلغت 18% و13.3% على التوالي، واضعف نسبة كانت بنسبة 5% خاصة بالفئة التي ترى أن هناك أسباب أخرى تجذب المراهق للعب لعبة فري فاير.

نستنتج أن معظم أفراد العينة، يجذبهم شعور المتعة والفوز أثناء لعب لعبة فري فاير، وهذا ما يعكس أهمية التجربة الترفيهية لديهم، وحب التحدي والمنافسة وحب التملك والفوز.

جدول رقم (06) : يمثل كيفية تفضيل المراهق لعب لعبة فري فاير بمفرده أو بالتعاون مع الآخرين.

كيفية اللعب	التكرار	النسبة المئوية
بمفردي	31	%25,8
مع افراد العائلة	24	%20
مع الأصدقاء	65	%54,2
المجموع	120	%100

يوضح لنا الجدول(06) كيف يفضل المراهق الجزائري لعب لعبة فري فاير، فنلاحظ أن أعلى نسبة 54،2% خاصة بالفئة التي تفضل لعب لعبة فري فاير مع الأصدقاء، وذلك 65 مبحوث، ثم تليها نسبة 25،8% مقابل تكرار 31 مبحوث، يفضلون لعب لعبة فري فاير بمفردهم.

واضعف نسبة جاءت ب 20% حيث ان هذه الفئة يفضلون لعب لعبة فري فاير مع افراد العائلة.

نستنتج أن معظم المراهقين يفضلون لعب لعبة فري فاير مع الأصدقاء لعدة أسباب، كجعل التجربة أكثر إثارة ومتعة، كما أن اللعبة تتطلب التعاون والتنسيق بين اللاعبين لتحقيق الفوز، مما يجعل التعاون مع الأصدقاء أكثر فعالية، وأيضا لترويج عن النفس والاستمتاع أكثر بهذه الأخيرة.

جدول رقم(07) : مدى رؤية لعبة فري فاير وسيلة للتواصل مع الأصدقاء وبناء العلاقات.

وسيلة للتواصل	التكرار	النسبة المئوية
نعم	83	%69,2
لا	37	%30,8
المجموع	120	%100

يوضح الجدول رقم(07) مدى رؤية ان لعبة فري فاير وسيلة للتواصل مع الأصدقاء وبناء العلاقات، حيث جاءت أعلى نسبة ب 69،2% إذ هذه الفئة ترى أن لعبة فري فاير وسيلة للتواصل مع الأصدقاء وبناء العلاقات وذلك ب 83 مبحوث.

اما المبحوثين الذين يرون عكس ذلك فقدرت نسبتهم ب30،8% مقابل 37 مبحوث.

وبالتالي نستنتج أن أغلبية المبحوثين يؤيدون فكرة ان لعبة فري فاير، وسيلة للتواصل مع الأصدقاء وبناء العلاقات.

المطلب الثالث: عرض وتحليل بيانات المحور الثاني

جدول رقم (01) : يمثل كيفية شعور المراهق عند الانتهاء من لعبة فري فاير.

الشعور	التكرار	النسبة المئوية
الراحة والاطمئنان	39	%32,5
الهدوء	30	%25
القلق والتوتر	22	%18,3
التعب و الفشل	16	%13,3
شعور اخر	13	%10,8
المجموع	120	%100

يوضح الجدول رقم (01) الذي يمثل شعور المراهق عند الانتهاء من لعبة فري فاير، إذ أن أعلى نسبة قدرت ب 32،9% وهي الفئة التي تشعر بالراحة و الاطمئنان فور الانتهاء من لعب لعبة فري فاير.

ثم تليها نسبة 25% وهي خاصة بالفئة التي تشعر بالهدوء عند الانتهاء من اللعب، وذلك بتكرار 30 مبحوث.

وبعدها تأتي الفئة الثالثة بنسبة 18،3% وهي الفئة التي تشعر بالقلق والتوتر، ثم تليها نسبة 13،3% التي تشعر بالتعب بالفشل بعد الانتهاء من اللعب.

اما الفئة الأخيرة التي لم تحدد نوع الشعور فقد جاءت بنسبة 10،8% وذلك مقابل 13 مبحوث.

وبالتالي نستنتج أن أغلب المراهقين يشعرون بالراحة والاطمئنان والهدوء عند الانتهاء من لعبة فري فاير، والنسب الاقل تشعر بالتعب والقلق. لكن كما ذكرنا سابقا أن اللاعبين يقضون فترات طويلة في اللعب وهذا ما سميناه بإدمان اللعبة، فالمدمن يرى أن الشيء الذي أدمن عليه دائما إيجابي لا سلبي، إذا شعورهم بالراحة و الاطمئنان شعور مغالط فيه.

جدول رقم(02) : يمثل مدى المعانات من اضطرابات مزاجية بعد لعب لعبة فري فاير.

المعانات من الاضطرابات	التكرار	النسبة المئوية
نعم	40	%33,3
لا	80	%66,7
المجموع	120	%100

يوضح الجدول رقم (02) مدى المعانات من اضطرابات مزاجية بعد لعب لعبة فري فاير، إذا جاءت أعلى نسبة بمقدور66.7%، وهي الفئة التي ترى أنه لا وجود لأي

اضطرابات مزاجية بعد لعب لعبة فري فاير، اما الفئة التي تؤكد على وجود اضطرابات مزاجية بعد لعب لعبة فري فاير ظهرت بنسبة 33،3% وذلك بتكرار 40 مبحوث.

أغلبية المبحوثين يعانون من القلق بتكرار 80 مبحوث يليه القلق و الاكتئاب.

وعليه فإن اغلب المبحوثين يرون أن لعبة فري فاير لا تسبب اضطرابات مزاجية بعد لعب لعبة فري فاير.

جدول رقم (03) : يمثل مدى الشعور بالانزعاج في حال عدم استخدام المراهق لعبة فري فاير.

الشعور بالإنزعاج	التكرار	النسبة المئوية
نعم	72	%60
لا	48	%40
المجموع	120	%100

يوضح الجدول رقم (03) مدى انزعاج المراهق في حال عدم استخدامه للعبة فري فاير، يتضح لنا أن نسبة 60% يؤكدون أنهم يشعرون بالانزعاج في حالة عدم استخدامهم للعبة، وذلك بتكرار 72 مبحوث، أما الفئة الثانية، لا تشعر بالانزعاج في حال عدم استخدامها للعبة فري فاير وذلك بنسبة 40% أي ما يعادل 48 مبحوث.

وعليه نستنتج أن أغلبية المبحوثين المراهقين يشعرون بالانزعاج في حال عدم اللعب، لأنهم أدمنوا على هذه اللعبة، وأيضا لاعتمادهم عليها كوسيلة للهروب من الضغوط اليومية،

وهذا الشعور يؤدي بهم إلى تقلبات في المزاج حيث يعانون من مشاعر سلبية عند الابتعاد عن اللعبة، وهذا ما أشار إليه الجدول أعلاه.

جدول رقم (04) : يمثل مدى ملاحظة المراهق تغيرات في سلوكه بسبب لعبة فري فاير.

التغيير السلوكي	التكرار	النسبة المئوية
نعم	42	%35
لا	78	%65
المجموع	100	%100

يوضح الجدول رقم (04) مدى ملاحظة المراهق تغيرات في سلوكه بسبب لعبة فري فاير، إذ جاءت أعلى نسبة بمقدور 65% مقابل تكرار 78 مبحوث، إذ أن هذه الفئة تنفي وجود تغيرات في سلوكها بسبب لعبة فري فاير.

أما الفئة الثانية ترى وجود تغيرات في السلوك بسبب اللعبة، بنسبة 35% وذلك بتكرار 42 مبحوث.

وبالتالي تشير النتائج الى أن الغالبية العظمى من المراهقين لا يشعرون بأي تغيير في سلوكهم، أما الفئة التي أجابت بنعم أكدت على انخفاض مستواها الدراسي بتكرار 30 مراهق تليه العزلة الاجتماعية بتكرار 10مراهق، ختاما ب 2 زادت عدوانيتهم.

جدول رقم (05) : يمثل الاعتقاد بان غياب الرقابة من طرف الأولياء سببا في تأثير لعبة فري فاير على سلوك ونفسية مراهق قرية أيت أرباح.

غياب الرقابة	التكرار	النسبة المئوية
نعم	76	%63,3
لا	44	%36,7
المجموع	120	%100

يوضح الجدول رقم (05) نتائج استطلاع رأي مراهق قرية أيت أرباح، حول تأثير لعبة فري فاير على سلوك ونفسية المراهق الجزائري، متناولا غياب الرقابة كعامل مؤثر، تشير البيانات إلى أن نسبة 63،3%من المشاركين أي ما يعادل 76 فردا يعتقدون أن غياب الرقابة من طرف الاولياء سببا في تأثير لعبة فري فاير على سلوك ونفسية المراهق.

أما الفئة الثانية ترى عكس ذلك جاءت بنسبة 36،7% مقابل 44 مبحوث، حيث أن هذه الفئة ترى أن غياب الرقابة من طرف الأولياء ليس سببا في تأثير هذه اللعبة على سلوك ونفسية المراهق.

وعليه نستنتج أن غياب رقابة الأولياء عند ممارسة أولادهم للعبة فري فاير، زيادة الاعتماد على اللعبة، وانزلاقهم نحو سلوكيات سلبية، كالعزلة أو الانغماس في محتوى غير مناسب، وقد يؤثر أيضا على المستوى التعليمي، ويسبب في تدهور العلاقات الأسرية، لذا، فإن أهمية الإشراف والتوجيه في استخدام لعبة فري فاير تبرز بشكل كبير لحماية المراهق من آثارها السلبية.

جدول رقم (06) : مدى ملاحظة الأشخاص المقربون من المراهق تغيرات في سلوكه بسبب لعبة فري فاير.

ملاحظة تغيير سلوكي	التكرار	النسبة المئوية
نعم	50	%41,7
لا	70	%58,3
المجموع	120	%100

يعرض الجدول رقم (06) مدى ملاحظة الأشخاص المقربين من المراهق تغيرات في سلوكه بسبب لعبة فري فاير، حيث أشارت النتائج على أن أعلى نسبة جاءت ب 58،3%، والتي ترى انه لم يلاحظ المقربون أي تغيير في سلوكهم، وذلك بقدر 70 مبحوث.

أما الفئة المتبقية وهي نسبة 41،7% تقول ان الأشخاص المقربون منهم لاحظوا تغيرات في سلوكهم بسبب لعبة فري فاير.

فعليه نرى أن النسبة الكبيرة تعود إلى عدم ملاحظة تغييرات سلوكية بسبب استخدام لعبة فري فاير، ولكن الحذر مطلوب خصوصا وأن مراهق قرية أيت أرباح يلعب لعبة فري فاير دون وجود فترة محددة وبشكل غير متوازن، فالبطع هذا يؤثر سلبا على سلوكه وحتى مع كيفية تعامله مع الآخرين، وهذا ما لحظناه أثناء فترة الدراسة.

جدول رقم (07) : يمثل تقليد مراهق قرية أيت ارباح بطله في لعبة فري فاير.

تقليد البطل	التكرار	النسبة المئوية
نعم	55	%45,8
لا	65	%54,2
المجموع	120	%100

يوضح الجدول رقم (07) ما إذ قلد مراهق قرية ايت أرباح بطله في لعبة فري فاير،تبين أن نسبة 54،2% ترى انه لم يسبق لهم وان قلدوا بطلهم المفضل في لعبة فري فاير.

أما الفئة الثانية جاءت بنسبة 45،8% إذ أن هذه الفئة تؤكد على أنهم يقلدون بطلهم في لعبة فري فاير.

المطلب الرابع: عرض وتحليل بيانات المحور الثالث

جدول رقم (01) : يمثل مدى ملاحظة تحسن في قدرات المراهق على حل المشكلات واتخاذ القرارات بعد لعبة فري فاير.

ملاحظة التحسن	التكرار	النسبة المئوية
نعم	67	%55,8
لا	53	%44,2
المجموع	120	%100

يوضح لنا الجدول رقم (01) مدى ملاحظة تحسن في القدرات على حل المشكلات واتخاذ القرارات بعد لعبة فري فاير، جاءت أعلى نسبة ب 55،8% وذلك مقابل 67 مبحوث، إذ أن هذه الفئة تؤكد على وجود تحسن في القدرات وعلى حل المشكلات واتخاذ القرارات بعد لعبة فري فاير، أما الفئة التي ترى عكس ذلك جاءت بنسبة 44،2% وذلك ب 53 مبحوث، اذ يرون أنه لا يوجد أي تحسن في اتخاذ القرارات وعلى حل المشكلات عند الانتهاء من لعبة فري فاير.

جدول رقم (02) : يمثل مدى الاعتقاد بأن لعبة فري فاير لها تأثير إيجابي على القدرات العقلية و التحليلية لمراهق قرية أيت أرباح.

القدرات العقلية والتحليلية	التكرار	النسبة المئوية
نعم	65	%54,2
لا	55	%45,8
المجموع	120	%100

يوضح الجدول رقم (02) مدى الاعتقاد بأن لعبة فري فاير لها تأثير إيجابي على القدرات العقلية والتحليلية لمراهق قرية أيت ارباح، نلاحظ أن أعلى نسبة هي نسبة 54،2% حيث ترى هذه الفئة ان لعبة فري فاير تؤثر إيجابا على القدرات العقلية والتحليلية لديهم، حيث أن 50مراهق أقر بأن لعبة فري فاير تحفز التعاون والتفاعل الجماعي مع الأصدقاء، يليه 9مراهق أشار على أن لعبة فري فاير تعزز الثقة بالنفس، و6 مراهق يعتقد بأنها تعزز

الروابط والتواصل العائلي، أما الفئة الثانية، أجابت ب لا حيث أن هذه الأخيرة تنفي وجود تأثير ايجابي على القدرات العقلية والتحليلية عند اللعب ب لعبة فري فاير.

جدول رقم (03) : يمثل مدى اعتقاد ان لعبة فري فاير تساعدمراهق قرية ايت ارباح على تنمية مهارات الذكاء والتخطيط الاستراتيجي.

الذكاء والتخطيط	التكرار	النسبة المئوية
نعم	73	%60,8
لا	47	%39,2
المجموع	120	%100

يوضح الجدول رقم (03) اعتقاد ان لعبة فري فاير تساعد مراهق قرية ايت ارباح على تنمية مهارات الذكاء والتخطيط الاستراتيجي، فنلاحظ أن نسبة 60،8% من المبحوثين يؤكدونعلى أن لعبة فري فاير تساعد على تنمية المهارات والتخطيط وذلك ب 73 مبحوث. أما الفئة المتبقية والأصغر فقد جاءت بنسبة 39،2% حيث ان هذه الفئة ترى انهلايوجد تأثير ولا تساعد أبدا في تنمية المهارات والتخطيط الاستراتيجي.

جدول رقم (04) : يمثل ما إذا كان مراهق قرية أيت أرباح يلعب لعبة فري فاير داخل المؤسسة التربوية

	التكرار	النسبة المئوية
نعم	29	%24,2
لا	91	%75,8
المجموع	120	%100

يوضح الجدول رقم (04) ما إذا كان مراهق قرية أيت ارباح يلعب لعبة فري فاير داخل المؤسسة التربوية، نلاحظ أن نسبة 75،8% بتكرار 91 مبحوث، لا يلعبون لعبة فري فاير داخل المؤسسات التعليمية،أما النسبة الأقل فجاءت بنسبة 24،2% حيث أنهم يؤكدون انهم يلعبون لعبة فري فاير داخل المؤسسة التربوية.

جدول رقم (05) : يمثل ما إذا كان اللعب المفرط للعبة فري فاير سبب في التراجع الدراسي وغياب التركيز.

اللعب المفرط	التكرار	النسبة المئوية
نعم	60	%50
لا	60	%50
المجموع	120	%100

يوضح الجدول رقم (05) ما إذا كان سبب التراجع الدراسي وغياب التركيز راجع الى اللعب المفرط للعبة فري فاير، حيث أن نتائج الدراسة متساوية بين 60 مؤيد، و60 رافض لهذا التساؤل.

من هنا نستنتج أن المدمنون على لعبة فري فاير هم من تراجع مستواهم الدراسي، مقارنة مع الآخرين، وهذا ما أشار اليه بعض أفراد العينة عند ملئهم لاستمارة الاستبيان.

جدول رقم (06) : مدى ملاحظة تراجع في المستوى الدراسي لمراهق قرية أيت أرباحأو لأصدقائه الذين يلعبون لعبة فري فاير.

التراجع الدراسي	التكرار	النسبة المئوية
نعم	63	%52,5
لا	57	%47,5
المجموع	120	%100

يوضح الجدول رقم (06) مدى ملاحظة تراجع في المستوى الدراسي لمراهق قرية أيت أرباح أو لأصدقائه الذين يلعبون لعبة فري فاير، لوحظ أن نسبة 52،5%، أي ما يعادل 63 من المبحوثين أجابوا بنعم، يعني أنهم لاحظوا تراجعا في مستوى تحصيلهم الدراسي وكذلك لأصدقائهم، أما النسبة ل47،5%، أي 57 مبحوث لم يلاحظوا تراجعا في مستواهم وتحصيلهم الدراسي عند لعب لعبة فري فاير.

نستنتج من هنا أن الفئة المدمنة على لعبة فري فاير هم من تراجع مستواهم الدراسي، وهذا ما أشرنا إليه في الجدول والتحليل السابق

- **الجداول المركبة :**

جدول رقم (01) : يمثل العلاقة بين متغير المستوى المعيشي مع الوسيلة المفضلة لممارسة الألعاب الالكترونية.

الوسيلة	المستوى المعيشي						المجموع	النسبة المؤوية
	ضعيف		متوسط		جيد			
الهاتف	6	%18	55	%73.3	14	%18.7	75	%100
الكمبيوتر	3	%16.7	9	%50	6	%30.3	18	%100
التلفزيون	1	%16.7	4	%66.7	1	%16.7	6	%100
أكس بوكس	1	%8.3	6	%50	5	%41.7	12	%100
بلاي	1	%14.3	4	%57.1	2	%28.6	7	%100
أخرى	0	%0	0	%0	2	%100	2	%100
المجموع	12	%10	78	%65	12	%10	120	%100

نلاحظ من خلال الجدول رقم (01) الذي يمثل العلاقة بين متغير المستوى المعيشي والوسيلة المفضلة لممارسة الألعاب الالكترونية، حيث سجلت أكبر نسبة بمقدور 73،3%، التي احتلتها فئة المستوى المعيشي المتوسط، حيث أنهم يستعملون الهاتف للعب لعبة فري فاير، ثم تليها نسبة 66،7%، صرحوا باستعمال التلفزيون للعب اللعبة، كما جاءت نسبة 57% من المبحوثين يستعملون بلاي للعب أما الفئة التي تستعمل الكمبيوتر واكس بوكس

جاءت متساوية بنسبة 50%، فيما يخص المستوى المعيشي الجيد جاءت أعلى نسبة 41،7% أكدوا على استعمال إكس بوكس في لعبة فري فاير، ثم تليها نسبة 30،3 % يستعملون الكمبيوتر عند لعب لعبة فري فاير، وبعدها تاتي نسبة 28،6% يستعملون بلاي للعب هذه الأخيرة، وآخر نسبة جاءت بمقدور18،7% للذين يستعملون الهاتف، أما بخصوص المستوى المعيشي، جاءت متقاربة حيث أظهرت النتائج أن أعلى نسبة كانت ب18،7% تستعمل الهاتف للعب، أما الفئة التي تستعمل الكمبيوتر والتلفزيون جاءت بنسبة 16،7% أما الفئة التي تستعمل بلاي جاءت بنسبة 14،3%.

جدول رقم (02) : يمثل العلاقة بين متغير الجنس مع المدة التي يقضيها مراهق قرية أيت ارباح في لعب لعبة فري فاير

المدة	الجنس				المجموع	النسبة المؤوية
	ذكور		اناث			
أقل من ساعة	12	%48	13	%52	25	%100
ساعة	12	%50	12	%50	24	%100
ساعتين	12	%46.2	14	%53.8	26	%100
أكثر من 3 ساعات	32	%71.1	13	%28.9	45	%100
المجموع	68	%56.7	52	%43.3	120	%100

يوضح الجدول رقم (02) العلاقة بين متغير الجنس مع المدة التي يقضيها مراهق قرية ايت ارباح يوميا في لعبة فري فاير، إذ جاءت نسبة 71،1% من الذكور أقروا على استعمال لعبة فري فاير أكثر من 3 ساعات في اليوم، ثم تليها نسبة 50% من الذكور الذين يقضون ساعة يوميا في لعبة فري فاير، وأيضا نسبة 48% من الذكور يقضون أقل من ساعة في اللعب، واضعف نسبة جاءت 46،2% من الذكور حيث يقضون ساعتين فقط فيها.

أما بالنسبة للإناث فقد جاءت أعلى نسبة بمقدار53،8%حيث يقضون ساعتين يوميا في اللعب، ثم تليها نسب متقاربة الى حد ما بين 52% ،50% من الإناث،حبث يقضون بين ساعة أو أقل في لعب لعبة فري فاير. واضعف نسبة جاءت بنسبة 28،9% من الإناث يقضون أكثر من 3 ساعات في لعبة فري فاير.

جدول رقم (03) : يمثل توزيع افراد العينة حسب متغير المستوى الدراسي مع أسباب ودوافع ممارسة لعبة فري فاير.

السبب والدافع	المستوى التعليمي								
	ابتدائي		متوسط		ثانوي		جامعي		المجموع
المتعة والاسترخاء	7	%21.9	14	%43.8	6	%18.8	5	%15.6	32
التسلية والترفيه	9	%22.5	10	%40	11	%27.5	4	%10	40
الانعزال عن الاخرين	3	%27.3	4	%36.4	3	%27.3	1	%9.1	11
حب الخيال والاثارة	0	%0	2	%22.2	3	%33.3	4	%44.4	9
حب المنافسة	3	%17.6	7	%41.2	3	%17.6	4	%23.5	17
تنمية القدرات العقلية	2	%28.6	3	%42.9	0	%0	2	28.6%	7
اخرى	1	%25	0	%0	1	%25	2	%50	4
المجموع	25	%20.8	46	%38.3	27	%22.5	22	%	120

يوضح الجدول رقم (03) توزيع الأسباب المؤثرة على المستوى الدراسي وفقا للجنس والمستوى التعليمي، حيث يبرز أهمية العوامل الاجتماعية والنفسية، تشير النسب المئوية إلى تأثير كبير لبعض الأسباب، مثل المتعة والاسترخاء الذي يصل تأثيره في المستوى المتوسط إلى 44.4%، مما يدل على دوره الحيوي، وأيضا دافع التسلية والترفيه في المرحلة

المتوسطة بنسبة 40% ، يليه حب المنافسة والانعزال عن الآخرين بنسب متقاربة جدا، وأخيرا حب الخيال والإثارة و تنمية القدرات العقلية.

جدول رقم(04) : يمثل توزيع افراد العينة حسب متغير الجنس مع شعور مراهق قرية أي أرباح عند الانتهاء من لعبة فري فاير

الشعور	السن				المجموع	النسبة المئوية
	بين 10 الى 13 سنة		بين 13 الى 16 سنة	بين 16 الى 19 سنة		
الراحة والاطمئنان	18	%46,2	10	%25,6	11	%28,2	39	%100
الهدوء	11	%36,7	10	%33,3	9	%30	30	%100
القلق والتوتر	9	%40,9	8	%36,4	5	%22,7	22	%100
التعب والفشل	4	%25	6	%37,5	6	%37,5	10	%100
شعور اخر	5	%38,5	3	%23,1	5	%38,5	13	%100
المجموع	47	%39,2	37	%30,8	36	%30,4	120	%100

يوضح الجدول رقم(04) العلاقة بين متغير السن مع شعور المراهق عند الانتهاء من لعبة فري فاير، حيث جاءت أعلى نسبة بمقدور 39.2% للفئة العمرية بين 10 إلى 13 سنة، جاءت بنسبة 46.2 للفئة التي تشعر بالراحة والطمأنينة عندالانتهاء لعبة فري فاير. وبالتالي نستخلص أن أغلب حالات الفئة بين 10 الى 13 سنة تلعب عليهم شعور الراحة.

اذ تتساوى النسب المؤوية بين مختلف المشاعر المختلفة بين الراحة والاطمئنان والهدوء و بين القلق والتوتر والفشل.

جدول رقم (05) : يمثل توزيع أفراد العينة على متغير السن مع كيفية تفضيل مراهق قرية أيت أرباح لعب لعبة فري فاير

التعيين	السن				المجموع	النسبة المئوية
	بين 10 الى 13 سنة		بين 13 الى 16 سنة	بين 16 الى 19 سنة		
بمفردي	14	%45,2	26	%19,4	11	%35,5	31	%100
مع افراد العائلة	10	%41,7	7	%29,2	7	%29,2	24	%100
مع الاصدقاء	23	%35,4	24	%36,9	18	%27,7	65	%100
المجموع	47	%39,2	37	%30,8	36	%30	120	%100

يوضح الجدول رقم (05) الذي يبين العلاقة بين متغير السن مع تفضيل اللعب بمفردك أو بالتعاون مع الآخرين، حيث أعلى نسبة جاءت 45،2% للفئة العمرية بين 10 إلى 13 سنة يفضلون لعب لعبة فري فاير بمفردهم، ثم تليها نسبة 41،7% يفضلون اللعب مع أفراد العائلة وأقل نسبة تفضل اللعب في لعبة فري فاير مع الأصدقاء وبنسبة 35،4%.

أما بالنسبة للفئة العمرية بين 13 إلى 16 سنة إذ جاءت أعلى نسبة ب 36،9% يفضلون اللعب مع الأصدقاء، ثم تليها نسبة 29،2% يؤكدون أنهم يفضلون لعبة فري فاير مع افراد العائلة، وأقل نسبة جاءت بنسبة 19،4% يفضلون اللعب بمفردهم.

أما الفئة العمرية بين 16الى 19سنة إذ جاءت أعلى نسبة 35،5 يفضلون اللعب بمفردهم.

أما الفئة التي تفضل اللعب لعبة فري فاير مع افراد العائلة بنسبة 29،2%. واضعف نسبة جاءت 27،7% يفضلون اللعب مع الأصدقاء.

➢ **نتائج الدراسة :**

✓ **تتميز عادات ودوافع استخدام المراهقين للألعاب الإلكترونية، خاصة لعبة فري فاير بقرية أيت ارباح بما يلي :**

– يقضي مراهق قرية ايت ارباح أكثر من ثلاثة ساعات في اللعب عبر الهاتف ودون وجود فترة محددة لذلك ، ما أدى إلى تحول اللعبة من ترفيه إلى إدمان ملحوظ.

– يلعب مراهق قرية أيت أرباح لعبة فري فاير بدافع التسلية والترفيه والفوز.

– نسبة كبيرة من مستخدمي اللعبة يلعبونها لغرض المتعة والفوز.

– بالإضافة إلى ذلك، يمكن أن تؤثر لعبة فري فاير على العلاقات الاجتماعية للمراهقين، حيث قد تكون وسيلة للتواصل مع الأصدقاء أو تؤدي إلى العزلة، لكن أغلبية مفردات العينة يفضلون التعاون مع أصدقائهم في لعب اللعبة.

✓ **الآثار النفسية والسلوكية التي تظهر عللى مراهق قرية أيت أرباح ولاية تيزي وزو عند استخدامهم للعبة فري فاير.**

– أغلبية الأفراد الذين تم اختيارهم كعينة في الدراسة، يشعرون بالاطمئنان والهدوء بعد الانتهاء من لعب لعبة فري فاير، حيث يبدو أن هذه الأخيرة توفر لهم تجربة ترفيهية تساهم

في تخفيف التوتر والضغوط النفسية، علاوة على ذلك لم تظهر اضطرابات مزاجية على أغلبية مفردات العينة بعد الانتهاء من لعب لعبة فري فاير، لكن هذه النتائج مغالطة تمام، وما يثبت هذا نتائج الجداول السابقة أعلاه، من مدة وكيفية ممارسة هذه اللعبة لدى المراهقين وإدمانهم عليها.

– نسبة كبيرة من مستخدمي لعبة فري فاير يشعرون بالانزعاج في حال عدم استخدامهم لها، مما يعكس تأثير اللعبة العميق على حياتهم اليومية، هذا الانزعاج يمكن أن يكون نتيجة لعدة عوامل، مثل الاعتماد على اللعبة كوسيلة للتواصل الاجتماعي مع الأصدقاء وتكوين صدقات جديدة، أو استخدامها كوسيلة للهروب من ضغوط الحياة اليومية، كما ان اللعبة توفر تحديات مستمرة، مما يجعل اللاعبين يشعرون بالإنجاز، ففقدان هذه التجربة قد يؤدي إلى الشعور بالفراغ، وبالتالي تعد لعبة فري فاير أكثر من كونها مجرد وسيلة ترفيهية، فهي تشكل جزءا أساسيا من الروتين اليومي للعديد من المراهقين، وهذا ما يشكل أثر سلبي عليهم.

– أغلبية مفردات العينة يؤكدون أن غياب رقابة الأولياء، يؤثر بشكل ملحوظ على سلوك ونفسية المراهق عند ممارسة لعبة فري فاير، قد يؤدي هذا الغياب إلى زيادة السلوكيات العدوانية أو الانعزالية، حيث يتأثر المراهق بتجارب سلبية داخل اللعبة، كما قد يتسبب اللعب المفرط في خلق القلق والاكتئاب، خاصة إذا كانت اللعبة تؤدي إلى الإدمان وتؤثر على الروتين اليومي، علاوة على ذلك، يمكن ان يؤثر عدم الرقابة على العلاقات الأسرية، حيث يقضي المراهق وقتا أقل مع أهله ليصبح بذلك أكثر انطواء، وقد يفتقر بذلك المراهق لتطوير

فرص مهارات التواصل والتفاعل الاجتماعي في العالم الحقيقي وخاصة مع أهلهم، لذا من المهم ان يكون هناك توازن ورقابة من الأهل لضمان تجربة إيجابية وآمنة للمراهق أثناء اللعب.

- ✓ **الآثار المعرفية للعبة فري فاير وتأثيرها على التحصيل الدراسي لمراهق قرية ايت أرباح ولاية تيزي وزو.**

– معظم المشاركين في العينة يرون أن لعبة فري فاير تساهم بشكل كبير في تحسين قدرات المراهقين على حل المشكلات واتخاذ القرارات، لكن تجارب اللاعبين تختلف بشكل كبير بناء على العمر ومستوى الخبرة في اللعبة، مما يعني أن ليس جميع اللاعبين يختبرون نفس الفوائد، وأن الإفراط الملحوظ في دراستنا على لعب هذه اللعبة يؤثر سلبا على تطوير مهارات المراهق في سياقات الحياة اليومية، وأيضا يقلل من الوقت المخصص لممارسة حل المشكلات في الحياة اليومية، نذكر أيضا أن لعبة فري فاير تركز على التفاعل السريع، مما قد يعزز اتخاذ قرارات في لحظات معينة دون تفكير مسبق فيها، ويمكن القول أن الألعاب الالكترونية بشكل عام لا تقوم على عملية تحسين القدرات وحل المشكلات بل يتطلب تفاعلات اجتماعية متنوعة وتجارب تعليمية لذلك.

– الانغماس في اللعبة يشير إلى وجود سلوك إدماني، حيث يصبح اللعب وسيلة للهروب من الضغوط اليومية أو المشاعر السلبية، وهذا يؤدي إلى تراجع ملحوظ في الأنشطة الاجتماعية.

– أغلبية مفردات العينة لا يلعبون لعبة فري فاير داخل المؤسسة التربوية، مما يدل على محدودية انتشارها في هذا السياق، كما توضح أن هناك توازنا في الآراء بين المراهقين، حيث يتساوى عدد الذين يؤكدون أن اللعب يؤثر سلبا على تحصيلهم الدراسي لهم ولأصدقائهم مع الذين يعارضون هذا الرأي.

من خلال النتائج المتوصل إليها، يمكن القول بأن **فرضية الدراسة** القائلة بأنه :

يؤثر إدمان الألعاب الالكترونية خاصة لعبة "فري فاير" سلبا على سلوك ونفسية المراهقين بقرية "أيت أرباح" ولاية " تيزي وزو"، فرضية لم تحقق من خلال النتائج المتحصل عليها.

استنتاج

نستنتج في الأخير بأن الألعاب الالكترونية ليست تسلية بريئة،وكما لها ايجابياتها لها سلبياتها، كما هو معروف إذا زاد الشيء عن حده انقلب إلى ضده، وهذه الألعاب كما هي وسيلة للترفيه هي في نفس الوقت وسيلة للتدمير إذا استعملت بطريقة سيئة تؤدي إلى الإدمان، وبالأخص لعبة فري فاير لها تأثير إيجابي، وفي نفس الوقت سلبي وهذا حسب ما توصلنا غليه من خلال الدراسة الميدانية التي قمنا بها على عينة من المراهقين بقرية " أيت أرباح"بولاية تيزي وزو.

ولقد أظهرت النتائج المتوصل إليها من خلال هذه الدراسة الأثر الذي تخلفه هذه الألعاب على نفسية وسلوكيات المراهقين فالملاحظ أن هذه اللعبة تحظى بمكانة هامة في حياتهم، حيث يقضون ساعات طويلة في اللعب بدافع التسلية، كما أثرت عليهم بشكل إيجابي في تحسين قدراتهم وزيادة ادائهم المعرفي في تحليل وحل المشكلات، كما أن لها أثر سلبي يظهر في تراجع مستواهم الدراسي بسبب اللعب المفرط وهذا راجع لغياب رقابة الأولياء.

استنتاج

التوصيات:

– نشر الوعي لدى أولياء الأمور بخطورة ممارسة ابناهم للألعاب الالكترونية التي تقدم نماذج للسلوك العدواني وبيان أثارها على سلوك أبنائهم.

– مصاحبة الأبناء في استعمالاتهم للكمبيوتر، والانترنت(الألعاب الالكترونية) وتوجيه ما يلزم تعاملاتهم معها إلى الترفيه الهادف.

– إيجاد البدائل المناسبة عن الألعاب والتي تتوافق مع مبادئنا ومعتقدنا.

– تقديم النصائح والتوجيهات المناسبة للأبناء لاستخدام الألعاب الالكترونية التعليمية التي ينتفع بها، وتخصيص الوقت المناسب لها.

– إجراء دراسات تدرس اثر ممارسة الألعاب الالكترونية على نفسية وسلوكيات المراهقين

– التثقيف والمطالعة حول ما يتعلق بالألعاب الالكترونية.

الاقتراحات :

هنالك عدة زوايا لم نتطرق إليها في دراستنا، فنحن ركزنا فقط على سلوك ونفسية المراهق عند استخدامه للعبة فري فاير، يمكن للباحثين في الدراسات المقبلة التطرق إليها في مواضيعهم، نذكر على سبيل المثال مايلي :

استنتاج

- **تأثير الألعاب العنيفة على سلوك الأطفال:** دراسة العلاقة بين الألعاب العنيفة وزيادة العدوانية لدى الأطفال.

- **تأثير الألعاب التعليمية على التحصيل الدراسي:** دراسة فعالية الألعاب التعليمية في تحسين مستوى التحصيل الأكاديمي.

- **التفاعل بين الأهل والأبناء في عالم الألعاب الإلكترونية:** كيف تؤثر ألعاب الفيديو على العلاقة بين المراهقين وأسرهم.

- **تأثير الألعاب القتالية على القيم الأخلاقية لدى الشباب:** دراسة تأثير الألعاب على تشكيل القيم الأخلاقية لدى الشباب الجزائري.

- **الألعاب الالكترونية والعنف في المجتمع:** تحليل العلاقة بين زيادة الألعاب الالكترونية وارتفاع مستويات العنف في المجتمع.

- **الألعاب الالكترونية كوسيلة للتهرب من الواقع:** كيف تستخدم الألعاب الالكترونية للهروب من الضغوط والمشاكل اليومية.

- **الكتب :**

*احمد بن مرسلي، **مناهج البحث العلمي في علوم الإعلام والاتصال**، الطبعة الرابعة، ديوان المطبوعات الجامعية، الجزائر،2010 .

*احمد حلمي جمعة وآخرون، **أساسيات البحث العلمي في العلوم الاقتصادية والمالية والإدارية**، دار صفاء للنشر والتوزيع، عمان،الطبعة الأولى،1999 .

*احمد عدنان، **الدليل الإرشادي لمواجهة السلوك العدواني لدى طلبة المدرسة**، ط1، عمان (الأردن)،2006.

*الجرجاني علي بن محمد، التعريفات تحقيق، محمد بن عبد الكريم القاضي، القاهرة، 1991

*جمعة سديد يوسف(دس)،**الاضطرابات السلوكية وعلاجها**،(دط)، القاهرة، دار غريب للطباعة والنشر والتوزيع.

*جميل حمداوي، **المراهقة خصائصها ومشاكلها وحلولها**،د،ط،د،ب، دار الالوكة،2015

*حسين فائد، حسين علي، **العدوان والاكتئاب في العصر الحديث نظرة تكاملية**، ط1، الإسكندرية ،مؤسسة حورس الدولية للنشر والتوزيع،2001 .

*حافظ بطرس، **طرق تدريس الطلبة المضطربين سلوكيا وانفعاليا**، عمان (الأردن)، دار المسيرة للنشر والتوزيع،2010 .

*حلمي المليجي، **علم النفس المعاصر**، دار النهضة العربية، بيروت

*حنان عبد الحميد العناني، **اللعب عند الأطفال الأسس النظرية والتطبيقية**، ط9، عمان، دار الفكر،2014.

*خالد عز الدين، **السلوك العدواني عند الأطفال**، ط01، دراسة أسامة للنشر والتوزيع، الأردن، 2010.

*خولة احمد يحيى، **الاضطرابات السلوكية والانفعالية**، دار الفكر للطباعة والنشر، ط1، الاردن، 2000.

*خير الدين عويس، **اللعب و الطفل ما قبل المدرسة**، الطبعة الأولى، سلسة الفكر العربي في التربية البدنية و الرياضة، دار الفكر العربي، القاهرة، مصر.

*د.الطاهر ياكر، **مطبوعة محاضرات حماية الأسرة في الاتفاقيات الدولية**، وزارة التعليم العالي والبحث العلمي، جامعة ألجلالي بونعامة خميس مليانة، كلية الحقوق والعلوم السياسية، الجزائر،2020 /2021.

*رشيدة سبتي، **منهجية البحث العلمي في العلوم الإنسانية والاجتماعية**، دار التنوير، الطبعة الأولى، الجزائر، 2014.

*سامي محسن الختاتنة، **سيكولوجية اللعب**، دار الحامد، ط1، الأردن، 2013.

*شعيب الغباشي، **صحافة الاطفال في الوطن العربي**، عالم الكتب، القاهرة، 2002، ط1.

*الصوالحة علي سليمان مفلح، **علاقة الألعاب الالكترونية العنيفة بالسلوك العدواني والسلوك الاجتماعي لأطفال الروضة**، دار المنظومة للنشر والتوزيع، فلسطين،2016 .

*طه عبد العاطي نجم، **مناهج البحث العلمي**، الطبعة الأولى، دار الكلمة للنشر والتوزيع، مصر، 2014.

*عبد الرحمن العيسوي، **اضطرابات الطفولة والمراهقة وعلاجها**، موسوعة كتب علم النفس الحديث، ط1، دار الراتب الجامعية، بيروت، لبنان، 2000.

*عبد الرحمان العيسوي، **المرجع في علم التفس الحديث** دار المعرفة الجامعية، مصر، 1993.

*عبد الكريم بكار، **المراهق "كيف نفهمه ،وكيف نوجهه** "،ط2، القاهرة، دار السلام،2010

*عدنان احمد الفسفوس، **اساليب تعديل السلوك الانساني**،ط2، المكتبة الالكترونية، اطفال الخليج 2006.

*العقاد، عصام عبد اللطيف، **سيكولوجية العدوان وترويضها**،(دط)، دار غريب للطباعة والنشرو التوزيع،2001 .

*عماد عبد الرحيم الزغلول، **مبادئ النفس التربوي**، دار الكتاب الجامعي، 2016، ط4.

*فتيحة كركوش، **سيكولوجية طفل ما قبل المدرسة، نمو، مشكلات، مناهج، مناهج وواقع** ، ديوان المطبوعات الجامعية، بن عكنون، الجزائر،2008 .

*كاظم مؤنس، **خطاب الصورة الاتصالي وهذيان العولمة**، عالم الكتب الحديث، الاردن، 2008.

*محمد احمد الصوالحة، **علم النفس اللعب**، ط1، دار المسيرة، الأردن،2014 .

*محمد خضر عبد الله المختار، **الاغتراب و التطرف نحو العنف**، دار غريب، 1998.

*محمد علي الفاروقي التهانوي، **كشاف اصطلاحات الفنون**، ج2، بيروت.

*محمد محمود الحيلة، **الالعاب التربوية وتقنيات انتاجها سيكولوجيا وتعليميا وعلميا**، ط7، دار المسيرة، الاردن، 2013 .

*مختار، وفيق صفوت، **مشكلات الأطفال السلوكية، الأسباب وطرق العلاج**، ط1، دار العلم والثقافة، 1999.

*ماري وين، عبد الفتاح صبحي، **الاطفال والادمان التلفزيوني**، عالم المعرفة، سلسة كتب ثقافية شهيرة يصدرها المجلس الوطني للثقافة والفنون والآداب، الكويت، يوليو، 1999.

*مصطفى حجازي، **التخلف الاجتماعي, مدخل الى سيكولوجية الانسان المقهور**، ط8، المركز العربي الثقافي، لبنان،1997 .

*مها حسنى الشحروري، **الألعاب الالكترونية في عصر العولمة، (مالها وماعليها)** ،ط1، دار المسيرة، الأردن، 2008 .

***المنجد في اللغة والإعلام**، ط40، بيروت، دار المشرق، 2003.

*ناجي عبد العظيم سعيد مرشد، **تعديل السلوك العدواني للاطفال العاديين وذوي الاحتياجات الخاصة**، دليل للاباء والامهات، مكتبة زهراء الشرق، 2006.

*هايدة موثقي، **علم نفس اللعب**، الطبعة الأولى، دار الهادي، بيروت، لبنان،2004

*يوسف قطامي، عبد الرمان عدس، **علم النفس العام**، دار الفكر الطباعة والنشر، عمان، الاردن،2002.

- **الكتب المترجمة**

*لارامي وفالي، **البحث في الاتصال عناصر منهجية**، ترجمة مجموعة من الاساتذة، مراجعة وتدقيق فضيل دليو، الطبعة الثانية، مخبر علم الاجتماع والاتصال، جامعة منتوري قسنطينة، الجزائر،2009 .

*موريس أنجرس، **منهجية البحث العلمي في العلوم الإنسانية**، ترجمة بوزيد صحراوي، كمال بوشرف، سعيد سبعون، الطبعة الثانية، دار القصبة للنشر والتوزيع، الجزائر،2008 .

- **قائمة الاطروحات**

***الدكتوراه**

*احمد فلاق، **الطفل الجزائري والعاب الفيديو، دراسة في القيم والمتغيرات**، اطروحة دوكتورا، جامعة الجزائر، كلية العلوم السياسية والاعلام، قسم علوم الاعلام والاتصال، الجزائر،2008 _2009 م.

*السعيد بومعيزة، **اثر وسائل الإعلام على القيم والسلوكيات لدى الشباب دراسة استطلاعية بمنطقة البليدة الجزائر**، أطروحة دكتوراه، قسم علوم الإعلام والاتصال، جامعة الجزائر،2005_ 2006.

*مها حسني الشحروري، **اثر الألعاب الالكترونية على العمليات المعرفية والذكاء الانفعالي لدى أطفال مرحلة الطفولة المتوسطة في الأردن**، أطروحة دكتوراه، جامعة عمان العربية للدراسات العليا، كلية الدراسات التربوية العليا، قسم علم النفس التربوي، عمان،2007.

***الماجستير**

*احمد محمد عبد الهادي دحلان، **العلاقة بين مشاهدة بعض برامج التلفاز والسلوك العدواني لدى الأطفال بمحافظات غزة**، رسالة ماجستير، غير منشورة، الجامعة الإسلامية، غزة، فلسطين،2003 .

*اغيلاس زروقي، **العالم الافتراضي ضمن العاب الفيديو الالكترونية، دلالات تفاعل إنسان آلة**، دراسة تحليلية سيميولوجية لبنية الفضاء الافتراضية التي تخلقها العاب الكومبيوتر التعليمية، مذكرة لنيل شهادة الماجستير في علوم الإعلام والاتصال، جامعة الجزائر 03، الجزائر،2013 .

*الهام بلعيد، **التنشئة الاجتماعية وتأثيرها في سلوك المنحرفين**، رسالة ماجستير غير منشورة تخصص علم الاجتماع القانوني، باشراف الاستاذ مصطفى عوفي، قسم علم الاجتماع، جامعة الحاج لخضر، باتنة، الجزائر، سنة2009-2010.

*بشير نمرود، **العاب الفيديو واثارها في الحد من ممارسة النشاط البدني الرياضي الجماعي الترفيهي عند المراهقين المتمدرسين ذكورا (12_ 15سنة)، القطاع العام**، دراسة حالة على متوسطة البساتين الجديدة ببئر مراد رايس، الجزائر، رسالة ماجستير، جامعة

الجزائر، معهد التربية البدنية والرياضة، نظرية ومنهجية التربية البدنية والرياضة، تخصص الارشاد النفسي الرياضي، الجزائر ،2008.

*خريف، سارة، **السلوكيات العدوانية لدى المقيمات بدار الطفولة المسعفة وتاثير الوسط المؤسساتي بدار الطفولة المسعفة، بنات سطيف**، رسالة ماجستير، غير منشوررة، جامعة منتوري، قسنطينة ،2011.

*نداء سليم ابراهيم، **ايجابيات الالعاب الالكترونية التي يمارسها اطفال الفئة العمرية (3- 6)وسلبياتها من وجهة نظر الامهات والمعلمات رياض الاطفال**، رسالة استكمال للحصول على درجة الماجستير، جامعة الشرق الاوسط الاردن، كلية العلوم التربية ،2015-2016.

* مريم قويدر، **اثر الألعاب الالكترونية على السلوكيات لدى الأطفال دراسة وصفية تحليلية على عينة من الأطفال المتم درسين بالجزائر العاصمة**، رسالة ماجستير، قسم الإعلام والاتصال، جامعة الجزائر 2011،3- 2012

***الماستر**

* اميرة خليفي، دنيا بشكيط، **اثر الألعاب الالكترونية على سلوكيات المراهق**، دراسة ميدانية على عينة من تلاميذ ثانوية بوهرين الشريف الشقفة بجيجل، مذكرة مكملة لنيل شهادة الماستر، قسم علوم الإعلام والاتصال، جامعة محمد الصديق بن يحيى بجيجل، 2020 /2021.

* بلقيس مراد حنان غمري، **الالعاب الالكترونية العنيفة وتاثيرها على الطلبة الجامعيين نموذج عن لعبة "فري فاير**، دراسة مسحية على عينة من الطلبة الجامعيين، مكملة لنيل

شهادة الماستر في علوم الإعلام والاتصال، جامعة محمد خيضر ببسكرة، 2020 /2021

.

* قلقول تميم و عبد النور احمد، **الالعاب الالكترونية ودورها في ظهور الاحباط والعدوانية،** مذكرة ماستر، جامعة عبد مهري، قسنطينة،2020 /2021.

- **قائمة المجلات**

*1ابراهيم جناد، **ظاهرة الالعاب الالكترونية واثارها على مرتاديها على الاطفال،** مجلة الحوار، المجلد10، العدد الاول 2021، جامعة ابن خلدون، تيارت الجزائر.

*اماني خميس محمد عثمان، **اثر الالعاب الالكترونية على سلوكيات اطفال المرحلة الابتدائية،** المجلة العلمية لكلية التربية، جامعة اسيوط، مجلد34، العدد1، 2012.

*اندي محمد حجازي، **دور الالعاب الالكترونية في نمو الطفل تعلمه،** مجلة الطفولة العربية، العدد 43،(اكتوبر ،2010).

* بشير معمرية ابراهيم ماجي، **ابعاد السلوك العدواني وعلاقتها بازمة الهوية لدى الشباب الجامعي،** مجلة شبكة العلوم النفسية والعربي، العدد 4، اكتوبر، نوفمبر، ديسمبر ,2004.

*بيرفان عبد الله محمد سعيد المفتي، **فاعلية برنامج مقترح الالعاب التعاونية في تقليل السلوك العدواني لدى اطفال ما قبل المدرسة،** مجلةالتربية الرياضية، المجلد الحادي عشر، العدد 4، 2002.

* تهامي محمد ،جعفورة مصعب، **الآثار السلبية لإدمان الألعاب الالكترونية لدى الأطفال،** مجلة التمكين الاجتماعي، العدد الأول، الجزائر 2019.

* حمودة محمد سليمان، **الاثار السلبية للالعاب الالكترونية على الابناء، مجلة التربية والعلم،**ع4، العراق،2009.

*رضا سلاطنية، **التنشئة الاجتماعية في الاحياء العشوائية**، مجلة العلوم الانسانية والاجتماعية، العدد7، الجزائر، 2012.

* عقيلة عيسو، اكرام بوشيربى، **العنف المدرسي وعلاقته بادمان الالعاب الالكترونية العنيفة**، كلية العلوم الاجتماعية والانسانية، جامعة زيان عاشور للبحوث والدراسات، الجزائر، مجلة انسنة للبحوث والدراسات ، المجلد 11، العدد 2.

*فتحي بخاري شعوة علي، **ماهية الالعاب الالكترونية ودواعي التعلق بها**، مجلة المجتمع و الرياضة، المجلد2، ع2، الجزائر، 2019.

*مطاع بركات، **الواقع الافتراضي فرصه ومخاطره وتطوره**، مجلة جامعة دمشق، المجلد22، العدد2، 2006.

*النوري بالطاهر، عاتقة غرغوطة، **الاضرار النفسية والتربوية الناتجة عن ممارسة الالعاب الالكترونية**، مجلة السراج في التربية وقضايا المجتمع، العدد8، ديسمبر 2018.

*المجلة العلمية،**العدد34 (الجزء الاول2015)**.

- **قائمة المعاجم**

*ابن منظور، لسان العرب، ج5، بيروت (لبنان)، دار المعارف

*بطرس البستاني، **محيط المحيط**، ط3، بيروت، 1993

*عبد الهادي جوهري، **معجم علم الاجتماع**، المكتب الجامعي الحديث، الإسكندرية، مصر، 1998.

*محمد عاطف غيث، **قاموس علم الاجتماع**، دار المعرفة الجامعية،الإسكندرية، مصر،1977.

- **قائمة المواقع الالكترونية**

* احمد عموش، الموقع الالكتروني WWW.albayan.ae، تاريخ الزيارة 10/05/2024، الساعة 10.57.

*إدمان الألعاب الالكترونية اضطراب نفسي اعتبارا من سنة 2019، نقلا عن http://www.anahar.com، تاريخ الزيارة 20/05/2024، الساعة 14.30.

*ديانا حدارة، **الألعاب الالكترونية والعنف الافتراضي**, نقلا عن مجلة لها, **https://www.lahamag.com>article** تاريخ الزيارة 2012/05/2024 , الساعة 12.15.

*عبد الله احمد عبد الله، **في اجتماعيات الخدمة والانحراف**، www.pdffactory.com، تاريخ الزيارة 02/05/2024، الساعة 12.00.

* عائشة بلهيش العمري،**الألعاب الالكترونية (مميزاتها.أنماطها . مراحل تصميمها)**، مقال الكتروني نشر بتاريخ 03-10-2015م . على الموقع الالكتروني **http. // lerning-otb . Com / index . Php/ tools- conccept1 / educational -games** = 746- . الاطلاع بتاريخ 2024/06/20

*علي سليمان الصوالحة، يسرى راشد العويمر، علي مصطفى العليمات، **علاقة الالعاب الالكترونية العنيفة بالسلوك العدواني والسلوك الاجتماعي**، ص193-194، نقلا عن http://eis.hu.edu.jo>PUB112 تاريخ الزيارة : 10/05/2024، الساعة 10.50.

*مندور فتح الله، مجلة المعرفة، **الالعاب الالكترونية تسيطر على المنازل فهل تهدد التعليم** ؟ عبر الموقع الالكتروني http://www.almarefh.net نشر يوم 15/07/2013، تاريخ الزيارة 29/05/2024، الساعة 22.30.

*نورة خالد السعد، **الخطر في العاب الفيديو للاطفال**، جريدة الرياض، 10/03/2005 ، العدد 13408، نقلا عن **www.alriyadh.com**، تاريخ الزيارة 12/05/2024، الساعة 20.05

*اليوم : 170 حالة مرضية نتيجة ادمان الالعاب الالكترونية في العالم، نقلا عن www.alyaum.com تاريخ الزيارة 20/05/2024، الساعة 14.44

*الموقع الالكتروني http://www.dr-saud-a.com/vb/ تاريخ الزيارة 29/05/2024 ،الساعة 23.03.

*https://wwwsaaid.net/tarbiah/163.htn

***https://free fire-battlegrounds.ar.uptodown.com-**

***https://ff.garena.com/chars/intro/ar/1/95**.

- **قائمة الخطابات**

* اميرة بلقاسم، **خطاب الألعاب الالكترونية عبر الانترنت وعلاقته بالتفكير الإبداعي لدى الشباب الجزائري**، جامعة محمد خيضر، بسكرة،2019 .

- **قائمة المراجع بالأجنبية**

*Barbaros.b.(2016).game psychology and behavior.
*Switzerland :Springer international publishing.

*Exclisive interview : what dose the future hold for 2019 most “garena free fier” bald.

*Cameron,downloaded.mobile game.www.pocktgamer.com

*Lim young. quan . chcong hui qi . saw shi qi . video games. Positive affect and negative affect among utar (perak campus)undergraduate students. A research project submitted inpartial fulfillment of the

requirements for the bachelor of social science (**hons**) psychology faculty of arts and social science (**fas**) university tunku abdul rahman. October 2015.

*Theodore Million : Melvin.j.Lerner.2003 **hand book of psychologie ;personnality & social psychologie ;** v5 ;2003.

الملاحق

وزارة التعليم العالي و البحث العلمي
جامعة مولود معمري _ تيزي وزو_
كلية العلوم الإنسانية والاجتماعية تامدة
قسم العلوم الإنسانية
فرع علوم الإعلام والاتصال

استمارة استبيان بعنوان

اثر الألعاب الالكترونية على سلوك ونفسية المراهقين الجزائريين
دراسة ميدانية على عينة من المراهقين المستخدمين للعبة فري فاير بقرية ايت ارباح بولاية تيزي وزو2024

مذكرة مقدمة لنيل شهادة ماستر في علوم الإعلام والاتصال

تخصص اتصال جماهيري

إعداد الطالبتين **تحت إشراف الأستاذ**

تيدية محمد يحياوي **شعنان فتح النور**

سميرة ميمون

السلام عليكم و رحمة الله و بركاته

تندرج هذه الاستمارة في إطار إنجاز بحث ميداني لمذكرة نيل شهادة الماستر في علوم الإعلام والاتصال تخصص اتصال جماهيري حول أثرالألعاب الالكترونية على سلوك ونفسية المراهقين الجزائريين، دراسة ميدانية على عينة من مراهقي قرية أيت أرباح دائرة بني يني ولاية تيزي وزو.

مع العلم أن الإجابات المقدمة من طرفكم هي سندنا الأساسي في الوقت الحالي للوصول إلى نتائج علمية في بحثنا و تحقيق الأهداف المرجوة.

و نتعهد أن المعلومات التي تدونون بها لن تستغل إلا في إطار البحث العلمي.

تقبلوا منا فائق الاحترام و التقدير.

ملاحظة :

- الرجاء وضع علامة (×) في مكان الإجابة المناسبة.

-لا تذكر اسمك أو أي معلومة شخصية غير مطلوبة

محور البيانات الشخصية للمراهقين عينة الدراسة

- **الجنس** ذكر ☐ أنثى ☐

- **الفئة العمرية** من10إلى 13سنة ☐ من 13إلى 16سنة ☐ من 16إلى 19سنة ☐

- **المستوى التعليمي** ابتدائي ☐ متوسط ☐ ثانوي ☐ جامعي ☐

- **المستوى المعيشي** ضعيف ☐ متوسط ☐ جيد ☐

I/ المحور الأول

عادات و دوافع استخدام المراهقين للألعاب الإلكترونية خاصة لعبة فري فاير بقرية ايت ارباح ولاية تيزي وزو

1:على اي وسيلة تفضل ممارسة الالعاب الالكترونية ؟

الهاتف ☐ الكمبيوتر ☐ التلفزيون ☐ اكس بوكس ☐ بلاي ☐

اخرى ☐

اذكرها.....

2:كم ساعة تقضي يوميا في لعب لعبة فري فاير؟

أقل من ساعة ☐ ساعة ☐ ساعتين ☐ أكثر من 3 ساعات ☐

3: كم مرة تلعب لعبة فري فاير ؟

مرة إلى مرتين في الأسبوع ☐ مرة في الشهر ☐ في العطل ☐

لا توجد فترة محددة ☐

4:ما هي أسباب ودوافع ممارستك للعبة فري فاير ؟

المتعة و الاسترخاء ☐ التسلية و الترفيه ☐ الانعزال عن الآخرين ☐

حب الخيال والإثارة ☐ حب المنافسة ☐ تنمية القدرات العقلية ☐ أخرى ☐

اذكرها .....

5:ما الذي يجذبك لتلعب لعبة فري فاير بشكل مستمر ؟

بطل القصة ☐ الموسيقى و الألوان ☐ الأحداث ☐ المتعة و الفوز ☐ أخرى ☐

اذكرها .....

6:هل تفضل اللعب بمفردك أو بالتعاون مع الآخرين في لعبة فري فاير؟

بمفردي ☐ مع أفراد العائلة ☐ مع الأصدقاء ☐

7:هل ترى لعبة فري فاير وسيلة للتواصل مع الأصدقاء و بناء العلاقات؟

نعم ☐ لا ☐

II /المحور الثاني

الآثار النفسية و السلوكية التي تظهر على مراهقي قرية أيت رباح ولاية تيزي وزو عند استخدامهم للعبة فري فاير

1:كيف تشعر عند الانتهاء من لعبة فري فاير ؟

الراحة و الاطمئنان ☐ الهدوء ☐ القلق والتوتر ☐ التعب والفشل ☐

شعور اخر ☐

اذكره.....

2:هل تعاني من اضطرابات مزاجية بعد لعب لعبة فري فاير ؟

نعم ☐ لا ☐

إذا كانت الإجابة نعم فأي من هذه الإضرابات المزاجية التي تعاني منها ؟

*القلق ☐

*الاكتئاب ☐

*انفعالات متقلبة ☐

*نقص الانتباه ☐

*اخرى ☐

اذكرها .....

3:هل تشعر بالانزعاج في حال عدم استخدامك للعبة فري فاير ؟

نعم ☐ لا ☐

4:هل لاحظت أي تغيرات في سلوكك بسبب لعبة فري فاير ؟

نعم ☐ لا ☐

إذا كانت الإجابة نعم فأي من هذه التغيرات السلوكية التي لاحظتها فبك؟

*العزلة الاجتماعية ☐

*زيادة العدوانية ☐

*قلة النوم ☐

*انخفاض المستوى الدراسي ☐

*اخرى ☐

اذكرها.....

5:هل تعتقد أن غياب الرقابة من طرف الأولياء سببا في تأثير لعبة فري فاير على سلوك ونفسية مراهق قرية ايت ارباح؟

نعم ☐ لا ☐

6:هل لاحظ الأشخاص المقربون منك تغييرات في سلوكك بسبب لعبة فري فاير ؟

نعم ☐ لا ☐

7:هل سبق لك و أن قلدت بطلك في لعبة فري فاير؟

نعم ☐ لا ☐

III/المحور الثالث
الاثار المعرفية للعبة فري فاير وتأثيرها على التحصيل الدراسي لمراهق قرية ايت ارباح ولاية تيزي وزو

1:هل لاحظت تحسنا في قدراتك على حل المشكلات واتخاذ القرارات بعد لعب لعبة فري فاير؟

نعم ☐ لا ☐

2:هل تعتقد أن للعبة فري فاير تأثير إيجابي على قدراتك العقلية و التحليلية ؟

نعم ☐ لا ☐

إذا كانت الإجابة نعم فاي من هذه التأثيرات التي تقوم عليها لعبة فري فاير ؟

*تعزيز الروابط و التواصل العائلي ☐

*تنمية المهارات في المدرسة ☐

*تحفيز التعاون و التفاعل الجماعي مع أصدقائك ☐

*تعزيز الثقة بالنفس ☐

*اخرى ☐

اذكرها .....

3:هل تعتقد أن لعبة فري فاير تساعدك على تنمية مهارات الذكاء و التخطيط الإستراتيجي؟

نعم ☐ لا ☐

4:هل تلعب لعبة فري فاير داخل المؤسسة التربوية؟

نعم ☐ لا ☐

5:هل تظن أن سبب التراجع الدراسي و غياب التركيز راجع إلى اللعب المفرط للعبة فري فاير ؟

نعم ☐ لا ☐

6:هل لاحظت تراجعا في مستوى التحصيل الدراسي لك أو لأصدقائك الذين يلعبون لعبة فري فاير؟

نعم ☐ لا ☐

7:ما هي اقتراحاتكم للحد من التأثير السلبي للعبة فري فاير على المراهق الجزائري ؟

.....
.....
.....
.....

شكرا لكم

قائمة الجداول :

عناوين الجداول :

الرقم	العنوان	الصفحة
01	يمثل توزيع أفراد العينة حسب متغير الجنس.	140
02	يمثل توزيع أفراد العينة حسب متغير الفئة العمرية.	142
03	يمثل توزيع أفراد العينة حسب متغير المستوى التعليمي.	144
04	يمثل توزيع أفراد العينة حسب متغير المستوى المعيشي.	146
05	يمثل الوسيلة المفضلة لممارسة الألعاب الالكترونية.	147
06	يمثل المدة التي يقضيها المراهق في لعب لعبة فري فاير.	148
07	يمثل الأوقات التي يمارس فيها المراهق لعبة فري فاير.	149
08	يمثل أسباب ودوافع ممارسة لعبة فري فاير.	151
09	يمثل المحتوى الجذاب للعب لعبة فري فاير بشكل مستمر.	152
10	يمثل كيفية تفضيل المراهق لعب لعبة فري فاير بمفرده أو بالتعاون مع الآخرين.	153
11	مدى رؤية لعبة فري فاير وسيلة للتواصل مع الأصدقاء وبناء العلاقات.	154
12	يمثل كيفية شعور المراهق عند الانتهاء من لعبة فري فاير.	155
13	يمثل مدى المعاناة من اضطرابات مزاجية بعد لعب لعبة فري فاير.	156
14	يمثل مدى الشعور بالانزعاج في حال عدم استخدام المراهق لعبة فري فاير.	157
15	يمثل مدى ملاحظة المراهق تغيرات في سلوكه بسبب لعبة فري فاير.	158
16	يمثل الاعتقاد بان غياب الرقابة من طرف الأولياء سببا في تأثير لعبة فري فاير على سلوك ونفسية مراهق قرية ايت أرباح.	159
17	يمثل مدى ملاحظة الأشخاص المقربون من المراهق تغيرات في سلوكه بسبب لعبة فري فاير.	160
18	يمثل تقليد مرهق قرية ايت أرباح بطله في لعبة فري فاير.	161

19	يمثل مدى ملاحظة تحسن في قدرات المراهق على حل المشكلات واتخاذ القرارات بعد لعب لعبة فري فاير.	161
20	يمثل مدى الاعتقاد بان لعبة فري فاير لها تأثير ايجابي على القدرات العقلية والتحليلية لمراهق قرية ايت أرباح.	162
21	يمثل مدى اعتقاد أن لعبة فري فاير تساعد مراهق قرية ايت أرباح على تنمية مهارات الذكاء و التخطيط الاستراتجي.	163
22	يمثل ما اذ كان مراهق قرية ايت أرباح يلعب لعبة فري فاير داخل المؤسسة التربوية.	164
23	يمثل ما اذا كان اللعب المفرط للعبة فري فاير سبب في التراجع الدراسي وغياب التركيز.	164
24	مدى ملاحظة تراجع في المستوى الدراسي لمراهق قرية ايت أرباح آو لأصدقائه الذين يلعبون لعبة فري فاير.	165
25	يمثل العلاقة بين متغير المستوى المعيشي مع الوسيلة المفضلة لممارسة الألعاب الالكترونية.	166
26	يمثل العلاقة بين متغير الجنس مع المدة الزمنية التي يقضيها مراهق قرية ايت ارباح في لعب لعبة فري فاير.	167
27	يمثل توزيع العينة حسب متغير المستوى الدراسي مع اسباب ودوافع ممارسة لعبة فري فاير	169
28	يمثل توزيع أفراد العينة حسب متغير الجنس مع شعور مراهق قرية ايت ارباح عند الانتهاء من لعبة فري فاير.	170
29	يمثل توزيع افراد العينة على متغير السن مع كيفية تفضيل مراهق قرية ايت ارباح ولاية تيزي وزو للعب لعبة فري فاير.	171