

وزارة التعليم العالي و البحث العلمي

جامعة مولود معمري تيزي وزو

كلية العلوم الإنسانية والاجتماعية

قسم العلوم الإنسانية

فرع علوم الإعلام والاتصال



تأثير الألعاب الإلكترونية على توجيه القيم لدى المراهقين (لعبة فري فاير نموذجاً)

دراسة وصفية تحليلية على عينة من تلاميذ ثانوية إيازورن محمد سعيد بأزفون

مذكرة تخرج لنيل شهادة الماستر في علوم الإعلام و الاتصال

تخصص: اتصال جماهيري و الوسائط الجديدة

تحت إشراف الأستاذة:

"زهرة بلحاجي"

إعداد الطالبتين:

- إكرام زياتي

- فتيحة أوطاهر

السنة الجامعية: 2022-2023

## كلمة شكر و عرفان

قبل كل شيء لا يسعنا إلا التوجه بالشكر لله الذي وفقنا على إتمام هذا العمل؛  
كما يسرنا أن نتقدم بجميل الشكر و التقدير إلى مشرفنا الفاضلة الأستاذة "زهرة بلحاجي"  
التي جادت علينا العون بتوجيهاتها التي إنتفعنا بها في نجاح هذا العمل؛  
و أتقدم بالشكر إلى أساتذة لجنة المناقشة وفقكم الله.

## إهداء

أهدي ثمرة هذا العمل إلى من زرعوا في قلبي بذور حب العلم و السعي نحو النجاح.. والدائي  
الغاليين؛

و إلى إخوتي و جميع العائلة و الأصدقاء الذين كانوا سندا لي؛

و إلى رفيقتي في البحث التي سهرت معها لإنجاز هذا العمل المتواضع؛

و إلى جميع الأساتذة الكرام الذين رافقوني طيلة مشواري الجامعي.

إكرام زياني.

## إهداء

أهدي ثمرة هذا العمل إلى أعلى و اعز و أطهر قلبين في حياتي والدي العزيزين حافظهما  
الله الذين يسعون دائما لراحتي و نجاحي؛

و إلى إخوتي سندي الدائم و لأولادهما حافظهما الله، و إلى إخواني قرّة عيني الذين أجدهما  
دائما بجانبني؛

إلى جميع أصدقائي و صديقاتي، و إلى رفيقتي في البحث التي تجاوزت معها السراء و  
الضراء في مشواري الدراسي للوصول إلى هذا العمل؛

و إلى جميع الأساتذة الكرام الذين لم يتوانوا في مد يد العون لي؛

أهديكم بحثي وأدعو الله أن يحوز إعجابكم.

فتيحة أوطاهر.

## ملخص الدراسة باللغة العربية:

تهدف هذه الدراسة إلى الكشف عن تأثير الألعاب الإلكترونية على توجيه القيم لدى المراهقين، من خلال إجراء دراسة وصفية تحليلية على عينة من تلاميذ ثانوية إيازورن محمد سعيد بأزفون، و من خلال دراستنا حاولنا الإجابة على التساؤل الرئيسي و المتمثل في: "ما مدى تأثير لعبة فري فاير على توجيه القيم لدى المراهقين في تلاميذ ثانوية إيازورن محمد سعيد؟".

و تندرج ضمنها مجموعة من التساؤلات الفرعية و المتمثلة في:

– ما هي دوافع استخدام المراهقين المتمدرسين في ثانوية إيازوران محمد سعيد للألعاب الإلكترونية؟

– ما هي عادات و أنماط تعرض المراهقين للعبة الإلكترونية "فري فاير Free fire"؟

– هل تساهم اللعبة الإلكترونية "فري فاير Free fire" في ترسيخ قيم عولمية في أذهان ممارسيها؟

بالإضافة إلى تحديد أهداف الدراسة أهمها : معرفة مدى مساهمة الألعاب الإلكترونية على توجيه القيم لدى المراهق. حيث اعتمدنا على المنهج الوصفي التحليلي، و اعتمدنا على العينة القصدية و أسلوب العينة المتاحة، و عليه فقد اخترنا (80) مفردة من تلاميذ ثانوية إيازورن محمد سعيد بأزفون (ذكور و إناث)، كما استعنا بأدوات جمع البيانات المتمثلة في الملاحظة و استمارة الاستبيان، و في الأخير توصلت الدراسة إلى نتائج و من أهمها:

– تعتبر الألعاب الإلكترونية وسيلة الترفيه الأساسية عند المراهقين المتمدرسين في الثانوية.

– تعرض الألعاب الإلكترونية المراهقين على العنف.

- المراهقين المتمدرسين في الثانوية مهددين بأخطار الألعاب الإلكترونية نتيجة الإهمال من قبل أوليائهم.

- تهدد الألعاب الإلكترونية القيم إلى المراهقين -ينشغلون عن فرائضهم الدينية، لا ينزعجون من السلوكيات الغير الأخلاقية الناجمة عن اللاعبين الآخرين، يفضلون قضاء الوقت باللعب و يبتعدون عن أسرتهـم- .

**الكلمات المفتاحية:** تأثير، الألعاب الإلكترونية، القيم، المراهق.

Résumé de l'étude en français :

Cette étude vise à révéler l'effet des jeux électroniques sur la l'orientation des valeurs chez les adolescents, en menant une étude descriptive et analytique sur un échantillon d'élèves du secondaire lazouran Mohammad Said à Azzefoun, et à travers notre étude nous avons tenté de répondre à la principale question, qui est :

"Dans quelle mesure le jeu Free Fire influence-t-il l'orientation des valeurs chez les adolescents parmi les élèves de l'école secondaire lazouran Mohammad Said" ?

Elle comprend un ensemble de sous-questions, comme suit :

- Quelles sont les motivations de l'utilisation des jeux électroniques par les adolescents scolarisés au Lycée lazourane Mohammad Said ?
- Quelles sont les habitudes et les schémas d'exposition des adolescents au jeu électronique « Free Fire » ?
- Le jeu électronique « Free Fire » contribuera-t-il à la consolidation de valeurs mondiales dans l'esprit de ses pratiquants ?

En plus de définir les objectifs de l'étude, dont les plus importants sont : Savoir dans quelle mesure les jeux électroniques contribuent à la formation de valeurs chez les adolescents. Là où nous nous

sommes appuyés sur l'approche descriptive, et nous nous sommes appuyés sur l'échantillon intentionnel et la méthode de l'échantillon disponible, et en conséquence, nous avons choisi (80) individus parmi les élèves du secondaire d'Izorene Mohammad Said azzefoun (hommes et femmes), et nous avons également utilisé les outils de collecte de données représentés dans le formulaire d'observation et de questionnaire, et Au final, l'étude a abouti à des résultats dont les plus importants sont :

- Les jeux électroniques sont le principal divertissement pour les adolescents du secondaire.
- Les jeux électroniques incitent les adolescents à la violence.
- Les adolescents qui étudient au lycée sont menacés par les dangers des jeux électroniques en raison de la négligence de leurs parents.
- Les jeux électroniques menacent les valeurs des adolescents qui sont distraits de leurs devoirs religieux, non dérangés par le comportement immoral des autres joueurs, préfèrent passer du temps à jouer à des jeux et rester loin de leur famille.

Mots clés : influence, jeux électroniques, valeurs, adolescent

Summary of the study in English:

This study aims to detect the impact of electronic games in the shaping of values in adolescents by conducting an analytical descriptive study on a sample of Ayazorne Mohend said high school study, through our study, we tried to answer the main question:

It falls within a set of sub-questions:

“To what extent does the Free Fire game influence the orientation of values among adolescents students of Iyazorne Muhammad Said High School”?

- What are the motives of using teenagers in Iyazourene mohammed said High School Electronic Games?
- What are the habits and patterns of teenagers showing the electronic game of free fire?
- Does the electronic game & free fire contribute to the consolidation of global values in the minds of its practitioners?

In addition to setting the objectives of the study, the most important of which is: to know how much electronic games contribute to the shaping of adolescents, where we relied on the descriptive method and based on the intental sample and the sample method available, so we chose 80 Iyazourene mohammed said Highschool (male and

female). We also used data collection tools of observation and questionnaire forms:

- Electronic games are considered the main means of entertainment for teenagers studying in high school.
- Electronic games incite adolescents to violence.
- Adolescents studying in high school are threatened with the dangers of electronic games as a result of neglect on the part of their parents.
- Electronic games threaten values to teenagers who are distracted from their religious duties, not disturbed by the immoral behavior of other gamers, prefer to spend time playing games and stay away from their family.

Keywords : Effect, Electronic Games, Values, Teenager.

# خطة الدراسة

مقدمة

## الإطار المنهجي للدراسة

- (1) إشكالية و تساؤلات الدراسة
- (2) الدوافع الذاتية و الموضوعية للدراسة
- (3) أهمية الدراسة
- (4) أهداف الدراسة
- (5) منهج الدراسة و أدواته
- (6) مجتمع البحث و عينة الدراسة
- (7) تحديد مفاهيم الدراسة
- (8) الدراسات السابقة

## الإطار النظري

الفصل الأول: الألعاب الإلكترونية.

تمهيد:

المبحث الأول: ما هية الألعاب الإلكترونية.

المبحث الثاني: نشأة الألعاب الإلكترونية.

المبحث الثالث: أنواع الألعاب الإلكترونية.

المبحث الرابع: واقع الألعاب الإلكترونية في الجزائر.

المبحث الخامس: تأثير الألعاب الإلكترونية على الفرد و المجتمع.

خلاصة الفصل.

الفصل الثاني: القيم عند المراهقين.

تمهيد:

المبحث الأول: تعريف القيم.

المبحث الثاني: مكونات القيم.

المبحث الثالث: تعريف المراهقة.

المبحث الرابع: ارتقاء نسق القيم في مرحلة المراهقة.

المبحث الخامس: المراهقة في الجزائر.

خلاصة الفصل.

الفصل الثالث: اللعبة الإلكترونية "فري فاير free fire"

تمهيد:

المبحث الأول: مفهوم اللعبة الإلكترونية "فري فاير free fire"

المبحث الثاني: تاريخ اللعبة الإلكترونية "فري فاير free fire".

المبحث الثالث: كيفية لعب "اللعبة الإلكترونية "فري فاير free fire".

المبحث الرابع: خصائص و مميزات لعبة اللعبة الإلكترونية "فري فاير free fire".

المبحث الخامس: مخاطر و أضرار اللعبة الإلكترونية "فري فاير free fire".

خلاصة الفصل.

الإطار التطبيقي

الفصل الرابع: عرض و تفسير النتائج.

تمهيد:

المبحث الأول: بطاقة فنية لثانوية إيازورن محمد سعيد بأزفون

المبحث الثاني: تحليل استمارة الدراسة حسب العينة العامة (الجدول البسيطة).

المبحث الثالث: تحليل استمارة الدراسة حسب متغيرات الدراسة (الجدول المركبة).

المبحث الرابع: النتائج العامة.

خاتمة

قائمة المراجع

الملاحق

## مقدمة:

تعد القيم المبادئ والمعايير التي تحدد ما هو صحيح في المجتمع، حيث تعكس الاعتقادات والمفاهيم التي يحترمها الأفراد ويعتمدونها في حياتهم اليومية وتعتبر مرجعاً أساسياً لتحديد الأهداف، السلوكيات والتصرفات. وتؤثر في الثقافة، التربية والسلوك الاجتماعي.

و تتميز القيم بعدم ثباتها حيث تتغير من فترة زمنية لأخرى وتختلف من مجتمع إلى آخر و من فرد إلى آخر، حيث كانت في السابق - قبل التطور التكنولوجي الذي يشهده العالم اليوم- تتشكل من مختلف العوامل الاجتماعية، الثقافية، التربوية والدينية، فيتلقى الأفراد في مراحل حياتهم الأولى قيماً ومعتقدات من الأهل، المعلمين و المجتمع المحيط بهم بالدرجة الأولى. أما في عصرنا الحالي -المعروف بعصر التكنولوجيا و العولمة-، أين احتلت تكنولوجيا الإعلام و الاتصال جميع مناحي حياة الأفراد و أصبحت من أهم مصادر تشكيل القيم لديهم، خاصة شريحة المراهقين كونهم الأكثر استهلاكاً لها و تأثراً بها.

ف نجد أن من بين تكنولوجيا الإعلام و لاتصال الأكثر استهلاكاً من قبل الشباب و المراهقين نجد الألعاب الإلكترونية ، فمن خلال التقدم التكنولوجي زادت ميزات الألعاب الإلكترونية مثل الرسومات ثلاثية الأبعاد "3D"، الواقع الافتراضي، الصوتيات المتقدمة، إضافة إلى ميزة التواصل بين اللاعبين داخل فضاء اللعبة أثناء اللعب في بعض الألعاب الإلكترونية- ما يسمى بالألعاب الإلكترونية الجماعية و التي حققت ضجة كبيرة - حيث يسمح هذا النوع من الألعاب للاعبين بالتواصل و اللعب مع لاعبين آخرين من مختلف البلدان و الثقافات مثل لعبة "فري فاير" ، مما يساهم في تعزيز تجربة اللاعب و اندماجه بشكل أكبر.

لكن الألعاب الإلكترونية ليست تسلية بريئة بل هي وسيلة إعلامية تتضمن رسائل مشفرة تسعى لتحقيق أهداف وغايات ثقافية وسياسية، فقواعد اللعبة تفرض على اللاعب تقمص أدوار مفروضة عليه وانغماسه في واقع معين من الحرب الفكرية، العسكرية، الثقافية أو

الإيديولوجية . تكمن الخطورة أيضا في إمكانية تقريب اللاعب بين العالم الافتراضي والواقع من خلال التقنيات المميزة التي سبق ذكرها، ما يعني تدمير السلوك على النحو الذي يرغب فيه صانعي هذه الألعاب و بالتالي تأثر المستخدمين خاصة المراهقين الذين استنزفتهم الألعاب الإلكترونية.<sup>1</sup>

هذه الدراسة عبارة عن محاولة لتبيان مدى تأثير الألعاب الإلكترونية على توجيه القيم لدى المراهق نظرا للانتشار الواسع لتكنولوجيات الإعلام و الاتصال عامة و الألعاب الإلكترونية خاصة سواء في البلدان العربية أو الغربية، و لتحقيق هذه الأهداف قسمنا الدراسة إلى ثلاثة جوانب ابتداء بالإطار المنهجي الذي يتضمن الخطوات المنهجية التي تم إتباعها، بدءا بالإشكالية، التساؤلات الفرعية، أهداف وأهمية الدراسة، المنهج المستخدم و أدوات جمع البيانات. كما تم تحديد مصطلحات الدراسة و تقديم بعض الدراسات المشابهة أو المرتبطة بدراستنا.

احتوى الإطار الثاني على ثلاث فصول نظرية، تطرق الفصل الأول إلى الألعاب الإلكترونية بحيث عرض كل ما يخص ماهية الألعاب الإلكترونية من مفهوم، نشأة، أنواع و تأثير الألعاب الإلكترونية على الفرد و المجتمع و واقع الألعاب الإلكترونية في الجزائر. أما الفصل الثاني الخاص بالقيم عند المراهقين فقد تعرض إلى تعريف القيم، مكونات القيم، ارتقاء نسق القيم في مرحلة المراهقة و المراهقة في الجزائر. أما الفصل الثالث فقد عرض كل ما يخص لعبة "فري فاير" من مفهوم اللعبة، تاريخها، كيفية لعبها إلى خصائصه و مميزاتها ليختم بمخاطر و أضرار لعبة "فري فاير".

أما الإطار التطبيقي للدراسة فقد ضم خمسة مباحث: المبحث الأول تضمن بطاقة فنية لثانوية إيازورن محمد سعيد الثانوية التي تم توزيع الاستثمارات على مستواها، المبحث الثاني عرض

<sup>1</sup> الهادي المسيليني، ثقافة الطفل في ضل الوسائط الإلكترونية، *المجلة العربية في العلوم الإنسانية*، العدد 27، 2017.

تحليل استمارة الدراسة حسب العينة و حسب متغيرات الجداول البسيط، بالنسبة للمبحث الثالث  
فقد تطرق لتحليل استمارة الدراسة حسب العينة و حسب متغيرات الجداول المركبة، أما الرابع  
و الأخير فقد تناول النتائج العامة للدراسة.

الإطار المنهجي

للدراصة

- (1) إشكالية و تساؤلات الدراسة.
- (2) الدوافع الذاتية و الموضوعية للدراسة.
- (3) أهمية الدراسة.
- (4) أهداف الدراسة.
- (5) منهج الدراسة و أدواته.
- (6) مجتمع البحث و عينة الدراسة.
- (7) تحديد مفاهيم الدراسة.
- (8) الدراسات السابقة.

## 1. إشكالية و تساؤلات الدراسة:

تعد مصادر تشكيل القيم لدى الفرد في المجتمع عديدة و متنوعة، و من ميزاتها أنها معرضة للتغيير من فترة زمنية لأخرى، فبعد أن كانت أهم مصادرها العائلة، المدرسة و كذا مختلف المؤسسات الاجتماعية الأخرى التي تتدخل في تكوين تلك القيم لدى الفرد. أصبحت اليوم التكنولوجيات الحديثة للإعلام و الاتصال من أبرز الوسائل لتكوين القيم لدى الأفراد، خاصة شريحة المراهقين كونهم الأكثر استهلاكاً للتكنولوجيات الحديثة، حيث يقضي معظم المراهقين نحو تسع ساعات في المتوسط على الإنترنت يوميا حسب دراسة أجراها باحثون من جامعة "مونتريال" الكندية.<sup>1</sup>

تتميز المؤسسات التقليدية (العائلة، المدرسة...) أنها تستعين بوسطاء يتدخلون في تشكيل القيم لدى الشباب و المراهقين في غالبية الأحيان، ففي العائلة يعد الآباء الوسطاء الرئيسيين في تشكيل القيم لدى الأبناء و في المدرسة الأساتذة. لكن مع ظهور التكنولوجيات الحديثة للإعلام و الاتصال أصبح التعامل بها و معها، يحدث بصفة مباشرة مع ما هو وارد فيها دون تدخل من أي طرف آخر، فيمكن الوصول بسهولة لكم هائل من المعلومات و المحتويات سواء كانت إيجابية أو سلبية، بالتالي يستهلك الأفراد كل المضامين المتاحة عبر مختلف المنصات ، مواقع التواصل الاجتماعي و الألعاب الإلكترونية و يتأثرون بها و بالقيم التي يروج لها سواء بصفة مباشرة أو غير مباشرة دون رقابة و دون معرفة حتى أصل صانعي هذه المحتويات كما هو الحال في الألعاب الإلكترونية.

تعد الألعاب الإلكترونية من بين تكنولوجيات الإعلام و الاتصال الأكثر استخداما من قبل المراهقين نتيجة تميزها بخصائص عديدة - تستخدم الرسومات ثلاثية الأبعاد لخلق عوالم

<sup>1</sup> إذاعة الجزائر : [Radioalgerie.dz/news/ar/articles/20190717/174885.html](http://Radioalgerie.dz/news/ar/articles/20190717/174885.html) ، زيارة الموقع في 5 جوان 2023.

وشخصيات واقعية بصورة أكثر تفصيلا و عمقا بالإضافة إلى تقنيات النمذجة ثلاثية الأبعاد  
الإضاءة، التأثيرات البصرية المتقدمة و كذا تقنية اللعب الجماعي - .

و من بين الألعاب الأكثر شعبية بين المراهقين " غارينا فري فاير" التي استوطنت عقولهم  
وجرتهم إلى العالم الافتراضي، تحتوي هذه اللعبة على خمسين لاعب ينزلون متفرقين في  
خريطة اللعبة بحثا عن الموارد و الأسلحة لقتل الأعداء الذين يعترضونهم ، و للبقاء كآخر  
شخص حي في الجزيرة .

بلغت فري فاير أكثر من 500 مليون تحميل في أجهزة الأندرويد في سنة واحدة، لتصبح  
أكثر لعبة الأندرويدية تحميلا في سنة 2019، كما أنها لعبة فيديو جماعية تعتمد على  
اللعب الجماعي، و هي تقدم نفسها على أنها النسخة الأخف و الأقل تكلفة من حيث  
استهلاك البيانات مقارنة مع غيرها من الألعاب، ما يجعلها متاحة للجميع خاصة المراهقين،  
حيث أدمنوا عليها نتيجة خصائصها المميزة و أصبحوا يمارسونها في كل زمان و مكان.

هنا تكمن المشكلة فعلية تشكيل القيم بالاعتماد عليها و بهذه الطريقة يمثل عامل يثير  
الكثير من التساؤلات خاصة أن المعنيين بهذا الأمر هم المراهقين المعروف عنهم أنهم في  
حاجة إلى المتابعة، النصح و الإرشاد و بالتالي فإن البحث في هذا الموضوع ملح و هو ما  
دفعنا إلى القيام بهذا البحث و للقيام به و إنجازه ارتأينا إلى طرح الإشكالية في صيغة  
التساؤل الرئيسي التالي :

"ما مدى تأثير لعبة فري فاير على تشكيل القيم لدى المراهقين؟"

و للإجابة على التساؤل الرئيسي توجب طرح مجموعة من التساؤلات الفرعية:

- ما هي دوافع استخدام المراهقين المتمدرسين في ثانوية إيازوران محمد سعيد للألعاب  
الإلكترونية؟

- ما هي عادات و أنماط تعرض المراهقين للعبة الإلكترونية "فري فاير Free fire"؟
- هل تساهم اللعبة الإلكترونية "فري فاير Free fire" في ترسيخ قيم عولمية في أذهان ممارسيها؟

## 2. الدوافع الذاتية والموضوعية في اختيار الموضوع:

هناك عدة دوافع تحث الباحثين لاختيار موضوع بحثهم. و تمثل في الدوافع الذاتية و الدوافع الموضوعية نوجزها فيما يلي:

- الدوافع الذاتية:
  - الفضول العلمي و المعرفي لمعرفة مدى اهتمام المراهق بالألعاب الإلكترونية.
  - تخصصنا في علوم الإعلام و الاتصال مما يجعلنا نتقرب لهذه الدراسة.
  - وجودنا ضمن بيئة تستخدم هذه الألعاب دفعنا للقيام بهذه الدراسة.
- الدوافع الموضوعية:
  - كون الموضوع غير مدروس بشكل كاف رغم انتشاره السريع.
  - البحث عن أسباب انتشار الألعاب الإلكترونية في الجزائر التي زاد في الأونة الأخيرة.
  - معرفة أسباب انجذاب المراهقين لهذه اللعبة الإلكترونية "فري فاير Free fire" مقارنة بالألعاب الأخرى.
  - معرفة عادات ممارسة المراهق الجزائري لهذه الألعاب و مدى تأثير ذلك على تفكيره و سلوكياته.
  - الرغبة في معرفة إلى أي مدى تساهم الألعاب الإلكترونية على تشكيل القيم لدى المراهق.

### 3. أهمية الدراسة:

تحتل تكنولوجيا الإعلام و الاتصال مكانة حاسمة في المجتمع الحديث و تحظى بأهمية كبيرة في حياة الأفراد، من بينها الألعاب الإلكترونية التي احتل عقول ممارسيها و لمعرفة تأثير هذه الألعاب على ممارسيها خاصة على المراهقين قمنا بإنجاز هذه الدراسة محاولة منا للمساهمة في فهم هذه الظاهرة.

تطرقنا في هذه الدراسة إلى الألعاب الإلكترونية بصفة عامة و"فري فاير Free fire" بصفة خاصة. تستهدف هذه الدراسة الإلمام بالتأثيرات التي تشكلها هذا النوع من الألعاب على المراهق خاصة القيم لديه في أنحاء الوطن عامة و دائرة أرفون خاصة.

### 4. أهداف الدراسة:

لكل بحث علمي مجموعة من الأهداف التي يسعى الباحث إلى تحقيقها، تستهدف دراستنا:

- 1) الإطلاع على واقع الألعاب الإلكترونية الشبكية.
- 2) معرفة مدى مساهمة الألعاب الإلكترونية على توجيه القيم لدى المراهق.
- 3) محاولة الوصول للكشف عن مختلف الجوانب المحيطة بهذه الظاهرة.
- 4) التعرف على عادات ممارسة المراهقين بدائرة أرفون لهذه الألعاب.

### 5. منهج الدراسة و أدواته:

- المنهج لغة:

المنهج مصدر مشتق من الفعل نهج بمعنى: طريق أو سلك أو اتبع و النهج و المنهج.  
و المناهج تعني: الطريق الواضح.

### • إِصْطِلَاحًا:

كلمة المنهج إصطلاحاً تعني طريق يصل بها الإنسان إلى حقيقة أو معرفة، و هو بذلك ينتمي إلى علم الابستمولوجيا يعني علم المعارف أو نظرية المعرفة.

و يعرف محمد البدوي المنهجية بأنه: "علم يعتني بالبحث في أيسر الطرق للوصول إلى معلومة مع توفير الجهد و الوقت و تفيد كذلك معنى ترتيب المادة المعرفية و تبويبها وفق أحكام مضبوطة".

كما يعرف أيضا بأنه الطريق أو الأسلوب الذي ينتهجه العالم في البحث أو دراسة مشكلة و الوصول إلى حلول لها أو إلى بعض النتائج.<sup>1</sup>

عرفه أيضا "بتل" انه الترتيب الصائب للعمليات العقلية التي نقوم بها بصدد الكشف عن الحقيقة و البرهنة عليها.<sup>2</sup>

فالمنهج إذن هو الطريقة المتبعة للإجابة عن الأسئلة التي تثيرها إشكالية البحث، كما أن اختياره لا يأتي صدفة بل موضوع دراستنا و أهدافها هما اللذان يفرضان نوع المنهج و نوع الدراسة. تتناول دراستنا وسيلة من أهم وسائل الإتصال الجديد و هي الألعاب الإلكترونية التي أثرت جدلاً واسعاً بين المهتمين و صناع القرار حول قدرتها على التأثير في المجتمعات بصفة عامة و على تلاميذ ثانوية إيازورن محمد سعيد بأزفون بصفة خاصة.

### • نوع الدراسة:

<sup>1</sup> عبد الرحمان العيسوي، *مناهج البحث العلمي في الفكر الإسلامي و الفكر الحديث*، دار الراتب الجامعية، لبنان، 1997، ص13.

<sup>2</sup> عبود عبد الله العسكري، *منهجية البحث العلمي في العلوم الإنسانية*، ط1، دار النمير للطباعة و النشر و التوزيع، دمشق، 2002، ص1.

تندرج هذه الدراسة في إطار البحوث الوصفية التحليلية التي تستهدف تصوير و تحليل و تقويم خصائص مجموعة معينة، أو موقف اجتماعي معين، و دراسة الحقائق الراهنة المتعلقة بظاهرة ما. و يعرف المنهج الوصفي بأنه أسلوب من أساليب التحليل المرتكز على معلومات كافية و دقيقة عن ظاهرة أو موضوع محدد من خلال فترة أو فترات زمنية معلومة و ذلك من أجل الحصول على نتائج عملية تم تفسيرها بطريقة موضوعية و بما ينسجم مع المعطيات الفعلية للظاهرة.<sup>1</sup>

و دراستنا هذه تهدف إلى وصف و كشف العلاقة التي تربط المراهق المتمدرس بالألعاب الإلكترونية و مدى تشكيل قيمهم.

#### • نوع المنهج:

بما أن دراستنا وصفية تحليلية تهدف إلى معرفة تأثير الألعاب الإلكترونية على توجيه القيم لدى المراهقين، فقد لجأنا إلى المنهج المسحي لأنه المنهج الأنسب للبحث في هذه المواضيع حيث سنقوم بمسح العينة المختارة المتمثلة في المراهقين المتمدرسين بثنائية إيازوران محمد سعيد ، فهذا المنهج سمح لنا بالاقتراب من مفردات العينة و معرفة انطباعاتهم عن الألعاب الإلكترونية و عادات ممارستها و تأثيرها على قيم المراهق.

يعتبر المنهج المسحي واحد من المناهج الأساسية في البحوث الوصفية التحليلية و بالتالي قمنا بتوظيفه لجمع البيانات الميدانية الخاصة ببحثنا.

<sup>1</sup> محمد عبيدات، محمد أبو نصار، عقله مبيضين، منهجية البحث العلمي القواعد و المراحل و التطبيقات ، ط2، دار وائل، عمان، 1999، ص 46.

يعرفه "ويتتي" بأنه عملية تسجيل الوضع السائد لنظام أو مجموعة أو إقليم لغرض التحليل و الاستنتاج، و يشترط له أن يكون ضمن وقت محدد و أن يكون القصد منه الحصول على معلومات كافية لغرض استنتاج قواعد تصلح للتطبيق في الأعمال المقبلة.<sup>1</sup>

## 6. أدوات جمع البيانات:

1- الملاحظة: هي المشاهدة و المراقبة الدقيقة لسلوك أو ظاهرة معينة و تسجيل الملاحظات أولاً بأول كذلك الاستعانة بأساليب الدراسة المناسبة لطبيعة ذلك السلوك أو تلك الظاهرة بغية تحقيق أفضل النتائج و الحصول على أدق المعلومات.

و تعرف بأنها متابعة سلوك معين بهدف تسجيل البيانات بغرض استخدامها في تفسير تحليل مسببات آثار ذلك و السلوك.

و أيضا هي عملية توجيه الحواس لمشاهدة و متابعة سلوك معين أو ظاهرة معينة و تسجيل جوانب ذلك السلوك و خصائصه.<sup>2</sup>

بالرجوع إلى موضوع دراستنا نجد أنه قد اكتفينا بالملاحظة البسيطة التي مثلت في ملاحظة إقبال المراهقين المتمدرسين في ثانوية إيازوران محمد سعيد بالإضافة إلى مراقبة ردود فعلهم عند إجابتهم على الاستبيان.

2- الاستبيان: هي مجموعة من الأسئلة المرتبة حول موضوع معين يتم وضعها في استمارة ترسل للأشخاص المعنيين بالبريد أو يجري فيها تسليمها باليد تمهيدا للحصول على أجوبة الأسئلة الواردة فيها.<sup>3</sup>

<sup>1</sup> إبراهيم خليل إبراش، المنهج العلمي و تطبيقاته في العلوم الاجتماعية، عمان الأردن، دار الشروق، ط 1، 2009، ص 152.

<sup>2</sup> محمد سرحان علي المحمودي، مناهج البحث العلمي، مكتبة الوسيطة، ط 3، 2019، ص ص 149، 150.

<sup>3</sup> عمار بوحوش، محمد محمود الذنبيات، مناهج البحث العلمي و طرق اعداد البحوث، الجزائر، ديوان المطبوعات الجامعية، ط 4، 2007، ص

تعد أيضا أداة لجمع البيانات المتعلقة بموضوع بحث محدد عن طريق استمارة يجري تعبئتها من قبل المستجوب.<sup>1</sup>

و هي أيضا مجموعة من الأسئلة و الاستفسارات المتنوعة المرتبطة بعضها ببعض الآخر بشكل يحقق الهدف أو الأهداف التي يسعى إليها الباحث بضوء موضوعه و المشكلة التي اختارها لبحثه.<sup>2</sup>

استخدمنا في دراستنا هذه استمارة استبيان لأنها أداة تمكن من جمع البيانات الكافية حول موضوع الدراسة، كما قمنا بصياغة أسئلة للموضوع، وحاولنا قدر الإمكان أن تكون هذه الأسئلة واضحة وملمة بكل جوانب الدراسة، وذلك من خلال إتباع الإجراءات المنهجية التالية:

- تحديد موضوع الدراسة، و متغيراتها من متغير تابع إلى متغير مستقل.
- صياغة مجموعة من الأسئلة حول كل متغير، بحيث تكون الأسئلة ضرورية، غير مكررة، واضحة و بسيطة.
- قمنا بتحريرها ثم تحكيمها من قبل لأستاذة المشرفة "بلحاجي زهرة" و عدلناها وفق ملاحظات الأستاذة المشرفة.
- بعدها قمنا بطبعها بشكل نهائي، حيث تضمنت استمارة الاستبيان 4 محاور اندرجت ضمنها 32 سؤال.

محاور استمارة الاستبيان:

- **المحور الأول:** تضمن هذا المحور 5 أسئلة تهدف إلى التعرف على البيانات الشخصية لعينة الدراسة.

<sup>1</sup> إبراهيم، المرجع سابق، ص 269.

<sup>2</sup> المحمودي، المرجع سابق، ص 126.

- **المحور الثاني:** تضمن هذا المحور 8 أسئلة مغلقة تهدف إلى التعرف على عادات، أنماط و دوافع استخدام الألعاب الإلكترونية لدى المراهقين.
  - **المحور الثالث:** المعنون "الحالة النفسية و السلوكية للمراهق من خلال لعبة فري فاير free fire" الذي يحتوي 5 أسئلة مغلقة.
  - **المحور الرابع و الأخير:** المعنون " تأثير ممارسة لعبة فري فاير free fire على توجيه القيم لدى المراهقين و الذي يحتوي 14 أسئلة منها المغلقة و المفتوحة.
- 3- المقابلة: هي مجموعة من الأسئلة و التفسيرات و الإيضاحات التي يطلب الإجابة عنها و التعقيب عليها وجها لوجه بين الباحث و الأشخاص المعنيين بالبحث او عينة ممثلة لهم.<sup>1</sup> و في بحثنا هذا، كانت المقابلة مع مدير ثانوية "يازورن محمد سعيد" لمعرفة البطاقة الفنية لها.

#### 7. مجتمع البحث وعينة الدراسة:

يمكن تحديد المجتمع بحثنا "تأثير الألعاب الإلكترونية على توجيه القيم لدى المراهقين لعبة " فري فاير " نموذجا و المتمثل في المتمدرسين في مستوى الثانوي في المؤسسات التعليمية في الجزائر.

و يعرف مجتمع البحث أنه مجموعة عناصر لها خاصية أو عدة خصائص مشتركة تميزها عن غيرها من العناصر الأخرى والتي يجرى عليها البحث.<sup>2</sup>

<sup>1</sup> سعد سلمان المشهداني، منهجية البحث العلمي، الأردن- عمان، دار أسامة، ط1، 2019، ص157.  
<sup>2</sup> موريس أنجريس، منهجية البحث العلمي في العلوم الإنسانية، الجزائر، دار القصبية، ط 2، 2004، 2006، ص 298.

نظرا لكبر حجم مجتمع بحثنا و صعوبة القيام بدراسة جميع مفرداته تطرقنا لتحديد عينة الدراسة، فالعينة هي مجموعة جزئية من مجتمع الدراسة يتم اختيارها بطريقة مناسبة و إجراء الدراسة عليها و من ثم استخدام تلك النتائج و تعميمها على كامل مجتمع الدراسة الأصلي.<sup>1</sup>

و قد اعتمدنا في هذه الدراسة على العينة القصدية باختيار ثانوية ايازورن محمد سعيد بأزفون، و تعرف هذه العينة بالعينة الغرضية، عموما تستخدم في الدراسات الوصفية التي تتطلب القياس، أو إختيار فرضيات محددة، و خاصة إذا كان مجتمع البحث غير مضبط الأبعاد.

ففي مثل هذه الحالات أو البحوث يلجأ الباحث، لاختيار مجموعة من الوحدات التي تتلاءم مع أغراض بحثه، و يسمى هذا النوع بالعينات: الغرضية أو العينة القصدية.

و اعتمدنا أيضا على أسلوب العينة المتاحة لاختيار أقسام هذه الثانوية، و نقصد بالعينة المتاحة بأنها عينة أين يعتمد الباحث إلى اختيار عدد من الأفراد الذين يستطيع العثور عليهم، في مكان ما، و في فترة زمنية محددة و بشكل عرضي أي عن طريق الصدفة، كأن يذهب الباحث إلى مكتبة من المكتبات أو مدرسة من المدارس أو كلية من الكليات، التي يتعلق البحث بها ثم يوزع الاستبيان على من يراهم موجودين أمامه، و قد يضطر العديد من الباحثين اختيار هذا النوع من العينة لسهولة استخدامها.<sup>2</sup>

في هذه الدراسة قمنا باختيار عينة تتكون من 80 مفردة تمثل في تلاميذ ثانوية ايازورن محمد السعيد بأزفون على المراهقين الممارسين للألعاب الإلكترونية خاصة لعبة "فري فاير fire Free".

<sup>1</sup> المحمودي، المرجع السابق، ص 160.

<sup>2</sup> المحمودي، المرجع السابق، ص ص 175، 176.

## 8. تحديد المفاهيم و المصطلحات:

- مفهوم التأثير: هو إحداث تغييرات في السلوك و التفكير و تتمثل في التغييرات الحاصلة نتيجة للتعرض للوسائل المختلفة، و لهذا يعمل عند إجراء البحوث على قياس ما يحدث من تأثيرات في السلوك و التفكير.<sup>1</sup>

التأثير هو أيضا ذلك التغيير الذي يحدث أو يطرأ على سلوك مستقبل الرسالة الإعلامي، فقد تلفت الرسالة انتباهه و يدركها، و قد يتعلم منها شيئا أو أنه قد يغير من اتجاهه النفسي و يكون اتجاهها جديدا و قد يتصرف بطريقة جديدة أو يعدل من سلوكه القديم.<sup>2</sup>

### التعريف الإجرائي:

هو تغيير الذي يحدث لدى الفرد عند تعرضه لأي شيء سواء سلبيًا أو إيجابيًا. و هنا التأثير الذي ندرسه هو الذي تحدثه لعبة "فري فاير" على المراهقين أثناء اللعب.

## • مفهوم الألعاب الإلكترونية:

هي لعبة حاسوبية أو إلكترونية تلب بواسطة التلاعب بالصور على شاشة عرض.<sup>3</sup> هي أيضا نشاط له قواعد محددة، حيث يشترك اللاعبون في قضية أو نزاع مصطنع، بحيث يكون له نتائج تقاس بشكل كمي و تسمى اللعبة بأنها إلكترونية إذا تواجدت بهيئة رقمية و عادة ما تشغل على منصات متنوعة كشبكة الإنترنت، و الحاسوب، و التلفاز، و الهواتف النقالة، و الفيديو "PlayStation"، و الأجهزة المحمولة بالكف.<sup>4</sup>

<sup>1</sup> بسام عبد الرحمن المشاقبة، *مصطلحات العلاقات العامة*، الأردن عمان، دار أسامة، ط 1، 2014، ص 105.

<sup>2</sup> مرجع سابق، ص 105.

<sup>3</sup> حيدر فاضل حسن، التأثيرات النفسية للألعاب الإلكترونية لدى الأطفال و المراهقين، *مجلة البحوث التربوية و النفسية*، مجلد 17، العدد 64، 2 جانفي 2020، ص 469.

<sup>4</sup> ابن عيود و آخرون، *دليل الأسرة في استخدام الألعاب الإلكترونية عند الأبناء*، الرياض، المركز الوطني لتعزيز الصحة النفسية، 2020، ص

تعرف أيضا بأنها: برنامج حاسب آلي يكتب بإحدى لغات البرمجة (مثل لغة سي أو فيجوال بيسك)، و هذا البرنامج إما أن يعمل على الحاسب الشخصي العادي أو على جهاز ألعاب محدد مثل البلاي ستيشن أو إكس بوكس، على سبيل المثال.<sup>1</sup>

### التعريف الإجرائي:

هي الألعاب التي توجد خلال الحواسيب و الأجهزة الذكية تعتمد على الرسوم المتحركة (D2) أو (D3) و الجرافيك، يستخدم خلالها اللاعبين مهارات عقلية و جسدية. و في دراستنا هذه اخذنا لعبة "فري فاير" كنموذج.

### **• مفهوم القيم:**

تعرف القيم بأنها مجموعة من الأحكام المعيارية المتصلة بمضامين واقعية يتشر بها الفرد من خلال انفعاله و تفاعله مع المواقف و الخبرات المختلفة، و يشترط أن تتال هذه الأحكام قبولاً من جماعة اجتماعية معينة حتى تتجسد في سياقات الفرد و سلوكه و اتجاهاته و معتقداته.<sup>2</sup>

### التعريف الإجرائي:

المبادئ و المقاييس الحاكمة على أفكار الإنسان و معتقداته. و هنا ندرس تشكيل قيم هذه المراهقين من خلال الألعاب الإلكترونية.

<sup>1</sup> رأفت صلاح الدين، *الألعاب الإلكترونية و أثرها على الأطفال*، د م، مركز أبواب الإعلام، د ط، 2015، ص 15.

<sup>2</sup> إسماعيل عبد الفتاح، *القيم السياسية في الإسلام*، القاهرة، دار الثقافة، ط 1، 2001، ص 13.

• مفهوم المراهق:

حسب Kestemburg كثيرا ما يقال أن المراهق طفل و شخص بالغ في ذات الوقت، في الحقيقة، في الحقيقة أنه لم يعد طفلا و لم يصبح بالغا بعد.

حسب Hachette المراهقة هي المرحلة بين سن البلوغ و البلوغ، و هي مرحلة تتراوح عادة من سن 11\_12 إلى 17\_18<sup>1</sup>.

تعريف إجرائي:

المراهق هو الفرد الذي تجاوز مرحلة الطفولة و لم يصل بعد لمرحلة الرشد. المراهقة إذا هي المرحلة التي يتحول فيها الطفل إلى شخص بالغ. و هنا المراهق هو الذي يدرس في ثانوية ايازورن محمد سعيد بازفون الذين يتراوح أعمارهم ما بين 15 إلى 19 سنة.

9. الدراسات السابقة:

في كل دراسة أو بحث علمي يقوم الباحث بمراجعة دراسات سابقة حول موضوع بحثه ليكون أفكار واضحة عن موضوع دراسته والمقصود بالدراسات السابقة هي تلك المجموعة البحثية السابقة التي من شأنها أن تحتوي على موضوع الباحث الذي يتناوله في البحث العلمي.

الدراسة الأولى:

"الطفل الجزائري و ألعاب الفيديو" رسالة دكتوراه من إعداد الباحث أحمد فلاق، قسم علوم الإعلام و الاتصال كلية العلوم السياسية و الإعلام، جامعة الجزائر -3- (بن يوسف بن خدة) أجريت سنة 2008-2009.

<sup>1</sup> S. Mouffok, T.Feghou, le développement normal chez l'adolescent Aspects biologiques, psychoaffectifs, familiaux et cognitifs, conférence 3<sup>eme</sup> année de pédopsychiatrie, Faculté de Médecine, Département de Médecine, oran, algerie, p.2.

انطلق الباحث في هذه الدراسة من إشكالية مفادها معرفة مدى تأثير ألعاب الفيديو على قيم الطفل الجزائري، فالجزائر من بين الدول التي تستورد ألعاب الفيديو، ما يعني أن الطفل الجزائري أصبح مهددا في نشأته الاجتماعية، فقد أصبح يتلقى قيم غريبة عن بيئته. وضع الباحث مجموعة من التساؤلات:

1. ما هي مكانة ألعاب الفيديو من النشاطات الترفيهية للطفل الجزائري؟
2. ما هو مصدر ألعاب الفيديو المفضلة لدى الطفل الجزائري؟
3. ما هي خصائص، شكل و مضمون ألعاب الفيديو المفضلة لديه؟
4. ما هي القيم المحتواة في هذه الألعاب؟
5. ها هي عادات ممارسة الطفل الجزائري لهذه الألعاب؟
6. كيف يتفاعل الطفل الجزائري مع خصائص، شكل و مضمون ألعاب الفيديو المفضلة لديه؟

قسم الباحث هذه الدراسة إلى خمسة فصول، في الفصل الأول تحدث عن ماهية ألعاب الفيديو، أما الفصل الثاني فقد تناول اقتصاديات ألعاب الفيديو، و الفصل الثالث تطرق إلى تصميم عوالم ألعاب الفيديو و في الرابع الأبعد الاجتماعية لألعاب الفيديو و أخيرا في الفصل الخامس تحدث عن الأبعاد الجسمانية لألعاب الفيديو.

اعتمد الباحث في هذه الدراسة على المنهج المسحي لمسح مضمون ألعاب الفيديو التي تنتشر في السوق الجزائرية و مسح جمهور هذه الألعاب (الطفل الجزائري).

فيما يخص الأدوات المستخدمة في هذه الدراسة، فقد اعتمد الباحث أداة تحليل المضمون و استمارة استبيان. و طبق هذه الدراسة على أطفال متدرسين تتراوح أعمارهم ما بين 9 و 12 سنة و توصل إلى النتائج التالية:

- كانت ألعاب الفيديو في مقدمة النشاطات الترفيهية التي يحبها الأطفال المتمدرسون، و كل هذا بفعل عناصر الإبهار و الخصائص الشكلية و التقنية الحديثة التي تجذب الأطفال و تجعلهم يقبلون على هذه الألعاب بشكل كبير.
- تأكد الباحث من أن تقنيات تصميم عوالم الفيديو خلقت ذلك الانغماس الجسماني، العقلي و الوجداني الذي جعل الطفل يتقبل كل ما يقدم له بشكل كبير.
- تتيح ألعاب الفيديو للأطفال الاكتشاف و التجريب دون خطر المسؤولية أو العقاب، فهم يمارسون اختبار مخاوفهم من أشكال معينة بما فيها الفشل، فالطفل يقوم في لعبة الفيديو بالقتال دون الخوف من الهزيمة.
- ألعاب الفيديو ليست تسلية بريئة فهي محكومة بالمنظومة القيمية لمنتجها و التي ليست ذاتها للمجتمع الجزائري.

#### التعليق على الدراسة:

تشابهت هذه الدراسة مع دراستنا المعنونة " تأثير الألعاب الإلكترونية في تشكيل القيم لدى المراهق " في العنوان حيث تناولت كلتا الدراستين تأثير الألعاب الإلكترونية أو ألعاب الفيديو على القيم، كذلك في أداة جمع البيانات "الاستبيان".

اعتمد الباحث في دراسته على المنهج المسحي كما اعتمدنا في دراستنا كذلك على المنهج المسحي. أما فيما يخص مجتمع البحث الذي تناوله الباحث فهو الأطفال من 9 إلى 12 سنة بينما تمثل مجتمع بحثنا في المراهقين من 15 إلى 19 سنة.

كذلك اختلفت الدراسات في الجانب التحليلي و الأداة المتمثلة في "تحليل المضمون".

#### استفدنا من هذه الدراسة:

- صياغة أسئلة الاستبيان.
- استخدامها كمرجع.

- بناء خطة الدراسة.
- اكتساب معارف قبلية على موضوع بحثنا.

## الدراسة الثانية:

"الألعاب الإلكترونية و تأثيراتها في إعادة تشكيل الشباب في عصر العولمة" رسالة مقدمة لنيل شهادة الماجستير من إعداد الباحث عادل سلطاني بقسم العلوم الاجتماعية كلية العلوم الإنسانية و الاجتماعية جامعة محمد خيضر بسكرة، أجريت سنة 2011-2012. انطلق الباحث في هذه الدراسة من إشكالية مفادها معرفة طبيعة تأثيرات الألعاب الإلكترونية في إعادة تشكيل ثقافة الشباب في عصر العولمة للأهمية التي تحضي بها الألعاب الإلكترونية كظاهرة اجتماعية عالمية، و كظاهرة تكنو ثقافية اتصالية ترفيهية غزت البيوت و المؤسسات بتأثيراتها المختلفة في الواقع الاجتماعي العالمي لتساهم في إعادة تشكيل ثقافة الشباب في عصر العولمة. وضع الباحث مجموعة من التساؤلات:

1. هل ستغير الألعاب الإلكترونية وجه العالم و تعيد صياغة ثقافة الشباب في مجتمعنا؟
2. هل ستغير هذه الوسائط التفاعلية الإلكترونية الثقافية و الاجتماعية السائدة في مجتمعنا؟
3. هل ستساهم في ترسيخ قيم ثقافية و سلوكية عولمية في أذهان ممارسيها من شبابنا؟
4. هل ستكون هذه الوسائط التفاعلية الإلكترونية أوعية ناقلة للثقافة الرأسمالية المهنية؟
5. هل هذه الوسائط من أدوات العولمة الفعالة؟

قسم الباحث هذه الدراسة إلى ستة فصول، الفصل الأول و يتضمن موضوع الدراسة، الفصل الثاني الذي يتضمن الألعاب الإلكترونية، في الفصل الثالث تحدث عن العولمة، أما

في الفصل الرابع فعن ثقافة الشباب بين العولمة و الترفيه التفاعلي، أما الفصل الخامس فقد خصصه للإطار النظري و المنهجي للدراسة و الفصل السادس للدراسة الميدانية.

اعتمد الباحث في هذه الدراسة على المنهج الوصفي التحليلي الذي يراه المنهج الملائم لمقاربة موضوع الألعاب الإلكترونية و تأثيراتها في إعادة تشكيل ثقافة الشباب في عصر العولمة من وجهة نظر الشاب الجزائري.

فيما يخص الأدوات المستخدمة في هذه الدراسة فقد اعتمد الباحث على الاستمارة و طبق هذه الدراسة على طلبة جامعة تبسة.

توصل الباحث في دراسته لمجموعة من النتائج:

- الألعاب الإلكترونية أداة من أدوات العولمة التفاعلية و وسيلة من وسائلها تمرر من خلالها القيم العولمية. و تروج لشرها الأبيض تحت مسمى الترفيه الخادع الذي يأسر ممارسي هذه الوسائط و بالتالي يسهل تمرير الإيديولوجيا و السياسية و نمط الحياة الأمريكية للعالم.
- تقوم هذه الوسائط التفاعلية بتشويه أخلاق المتعاطين و تجعل شخصياتهم عنيفة تحاكي ما يشكلونه خلال اللعب.
- تساهم هذه الوسائط في انخراط المتعاطين في عالم الرقمنة المتاح بشكل واسع الشيء الذي يجعل الأفراد في هذه العوالم الافتراضية من خلال اللعب جزرا بعيدة بعضها عن بعض، فكل فرد ينغمس في عالمه لا يحس بما حوله.
- تساهم هذه الوسائط في إهدار قيمة الوقت، و بالتالي ضياع ثقافة الوقت كمفهوم إسلامي في الواقع الاجتماعي لدى الشرائح الشبابية التي تعتبر رصيد مجتمعنا.
- تروج هذه الوسائط التفاعلية ما يسمى بالحروب الاستنباطية، أو المستقبلية المخطط لها.

## التعليق على الدراسة الثانية:

تشابهت هذه الدراسة مع دراستنا المعنونة "تأثير الألعاب الإلكترونية في تشكيل القيم لدى المراهق" في المتغير المستقل "الألعاب الإلكترونية" كذلك في أداة جمع البيانات "الإستبيان" و منهج الدراسة المتمثل في الوصف التحليلي.

قام الباحث بدراسة عينة عشوائية من الطلبة، بينما تمثل مجتمع بحثنا في المراهقين من 15 إلى 19 سنة.

## الاستفادة من الدراسة:

- الفهم الأفضل لمدى تأثير الألعاب الإلكترونية على مستخدميها.
- صياغة عنوان الدراسة.
- صياغة التساؤل الرئيسي.
- بناء خطة الدراسة.
- الاستعانة بالدراسة كمبحث.

## الدراسة الثالثة:

"تأثير الألعاب الإلكترونية الجماعية على السلوكيات لدى الأطفال" رسالة ماجستير من إعداد الباحثة "مريم قويدر" بقسم علوم الإعلام و الاتصال كلية العلوم السياسية و الإعلام جامعة الجزائر -3- أجريت سنة 2011-2012.

انطلقت الباحثة في هذه الدراسة من إشكالية مفادها: ما هو أثر ممارسة الألعاب الإلكترونية على السلوكيات لدى الأطفال الجزائريين المتمدرسين في المرحلة الابتدائية في الجزائر العاصمة؟

و لتبسيط هذه الإشكالية قامت الباحثة بطرح التساؤلات التالية:

1. ما مكانة الألعاب الإلكترونية ضمن السياق العائلي؟
  2. ما هي عادات ممارسة الطفل الجزائري لهذه الألعاب الإلكترونية؟
  3. ما هي التأثيرات المحتملة للألعاب الإلكترونية على السلوك لدى الطفل الجزائري؟
- قسمت الباحثة هذه الدراسة إلى ثلاثة أطر "الإطار المنهجي" الذي يتضمن الأسس المنهجية للدراسة، "الإطار النظري" و الذي قسم إلى ثلاثة فصول: الفصل الأول "ماهية اللعب و ألعاب الفيديو"، الفصل الثاني "تكنولوجيات المعلومات و أطفال الجيل الرقمي و الافتراضي"، الفصل الثالث "الألعاب الإلكترونية و أساسياتها". و أخيرا الإطار التطبيقي الذي يتضمن ثلاثة فصول تتمثل في: الفصل الرابع "مكانة الألعاب الإلكترونية ضمن السياق العائلي" الفصل الخامس "عادات ممارسة الألعاب الإلكترونية" الفصل السادس "أثار الألعاب الإلكترونية على السلوكيات".

اعتمدت الباحثة في هذه الدراسة على المنهج الوصفي التحليلي الذي تراه المنهج المناسب لمقاربة موضوع أثار الألعاب الإلكترونية على سلوكيات الأطفال فيما يخص الأدوات المستخدمة في هذه الدراسة فقد اعتمدت الباحثة على استمارة استبيان و طبقت هذه الدراسة على عينة من الأطفال المتمدرسين بالجزائر العاصمة.

توصلت الباحثة في نهاية الدراسة إلى جملة من الاستنتاجات:

- كانت الألعاب الإلكترونية في مقدمة النشاطات الترفيهية التي يحبها الأطفال المتمدرسين و يميلون لشرائها.
- يمارس أغلب الأطفال الألعاب الإلكترونية في العطل و المناسبات و هذا يعود للرقابة و التوجيه الذي يعرضه الأولياء على الأطفال مما يقلل أضرار تأثير هذه الألعاب على تحصيلهم الدراسي.

- للألعاب الإلكترونية تأثير على سلوك الأطفال فهي تعمل -بتخطيط من صانعيها على زرع السلوك العدواني في شخصية الطفل، فهو لا يعي مدى خطورة هذه الألعاب لصغر سنة.
- أغلبية الأطفال يقلدون أبطالهم المفضلين في الألعاب، و هذا ما يجعلهم يتقمصون شخصيات غير شخصياتهم تكون مبنية حسب مبادئ و قيم البطل الذي يفضلونه ما يجعلهم يميلون للتقليد الذي يؤثر مستقبلا على تكوين شخصياتهم و اعتمادهم على أنفسهم و ثقتهم بها.
- من جهة أخرى تعمل هذه الألعاب على تعليم الطفل كيفية التعامل مع التكنولوجيات الحديثة و جعلته أكثر إصرارا على تحقيق النجاح.

#### التعليق على الدراسة:

تشابهت هذه الدراسة مع دراستنا المعنونة "تأثير الألعاب الإلكترونية في تشكيل القيم لدى المراهق" في المتغير المستقل "الألعاب الإلكترونية" كذلك في أداة جمع البيانات "الاستبيان". في حين استخدمت الباحثة "المقابلة" التي لم نستخدمها نحن. تشابهت دراستنا كذلك في منهج الدراسة المتمثل في الوصف و التحليل.

#### الاستفادة من الدراسة:

- بناء خطة البحث.
- صياغة أسئلة الاستبيان.

#### الدراسة الرابعة:

"تأثير الألعاب الإلكترونية الجماعية على منظومة القيم لدى المراهقين من طلاب مرحلة الثانوية"، مقال علمي من إعداد الدكتورة أمل جابر عوض السيد مجلة كلية الخدمة الاجتماعية للدراسات و البحوث الاجتماعية جامعة الفيوم العدد 27 مصر.

انطلقت الباحثة في هذه الدراسة من إشكالية مفادها معرفة تأثير الألعاب الإلكترونية الجماعية على منظومة القيم لدى المراهقين من طلاب مرحلة الثانوية كون الألعاب الإلكترونية الجماعية أصبحت ظاهرة حقيقية في المجتمع، و عامل من عوامل التنشئة الاجتماعية لما لها من تأثير مباشر على سلوكيات ممارسيها.

وضعت الباحثة مجموعة من التساؤلات:

1. ما تأثير الألعاب الإلكترونية الجماعية على القيم الاجتماعية و الثقافية لدى المراهقين من طلاب مرحلة الثانوية؟

2. ما تأثير الألعاب الإلكترونية الجماعية على القيم الأخلاقية لدى المراهقين من طلاب مرحلة الثانوية؟

3. ما تأثير الألعاب الإلكترونية الجماعية على القيم الروحية لدى المراهقين من طلاب مرحلة الثانوية؟

4. ما التصور المقترح من منظور خدمة الجماعة لمواجهة تأثير الألعاب الإلكترونية الجماعية على منظومة القيم لدى المراهقين من طلاب مرحلة الثانوية؟

تطرقت الباحثة في البناء النظري لدراسة الأضرار و السلبيات المترتبة على الألعاب الإلكترونية الجماعية كونها تنشر عادات و أفكار تختلف عن عادات المجتمع (عادات و أفكار غريبة) و تؤدي إلى عدة أضرار صحية و قد تصل إلى الإدمان عليها. كما ذكرت تأثير الألعاب الجماعية على منظومة القيم لدى المراهقين.

اعتمدت الباحثة في هذه الدراسة على المنهج المسحي كونه المناسب لجمع البيانات في هذه الدراسة.

فيما يخص الأدوات المستخدمة في هذه الدراسة فقد اعتمدت الباحثة على الاستمارة و طبقت هذه الدراسة على طلاب الثانوية بمدينة أسوان.

توصلت الباحثة في نهاية الدراسة إلى جملة من النتائج:

- الإقبال غير الطبيعي لدى المراهقين و الشباب و فئة الكبار أيضا إلى ساحة تلك الألعاب و قضائهم معدل ساعات غير طبيعي، ما قد يؤدي إلى اضطرابات الصحة العقلية.
- الألعاب الإلكترونية القتالية تحتل صدارة اهتمام ممارسي تلك الألعاب كلعبة البووبي و فري فاير، و يعتبر هذا النوع من الألعاب ذو تأثير خطير خاصة على فئة الأطفال.
- تكوين ثقافة مشوهة و غريبة عن المجتمع المصري، حيث لا تكمن خطورة الألعاب الإلكترونية الجماعية على المراهقين فحسب، بل على الشباب و الأطفال كذلك. حيث يخلق جيل مشوه غير قادر على التواصل و التفاعل ما يسبب اضطرابات نفسية اجتماعية و يؤدي إلى تغيير منظومة القيم الاجتماعية و الثقافية، كون القيم غير ثابتة تتغير بسبب التغيرات الاجتماعية و الثقافية التكنولوجية.

#### التعليق على الدراسة:

تشابهت هذه الدراسة مع دراستنا المعنونة "تأثير الألعاب الإلكترونية في تشكيل القيم لدى المراهق" في المتغير المستقل "الألعاب الإلكترونية" إضافة إلى المتغير التابع الذي يتمثل في منظومة "القيم لدى المراهقين"، كذلك في أداة جمع البيانات "استمارة استبيان". تشابهت كذلك الدراسة في عينة الدراسة المتمثلة في طلبة المرحلة الثانوية. الاستفادة من الدراسة:

- الفهم الأفضل لتأثير الألعاب الإلكترونية على القيم خاصة لفئة المراهقين التي تمثل عينة الدراسة التي قمنا بها.
- صياغة التساؤلات.
- اختيار اللعبة التي تمثل نموذج الدراسة (فري فاير) التي تتمثل في الألعاب القتالية التي تلقى اهتمام أكبر من طرف المراهقين.

الإطار النظري

للدراسة

## الفصل الأول: الألعاب الإلكترونية

تمهيد:

المبحث الأول: ما هية الألعاب الإلكترونية.

المبحث الثاني: نشأة الألعاب الإلكترونية.

المبحث الثالث: أنواع الألعاب الإلكترونية.

المبحث الرابع: تأثير الألعاب الإلكترونية على الفرد والمجتمع.

المبحث الخامس: واقع الألعاب الإلكترونية في الجزائر.

خلاصة الفصل

**تمهيد:**

الألعاب الإلكترونية عبارة عن مجموع نشاطات للعب تمارس عبر الأجهزة الإلكترونية مثل الحواسيب، وحدات التحكم، الهواتف الذكية، وأجهزة الألعاب المحمولة...تعتبر الألعاب الإلكترونية من أبرز أشكال الترفيه الشعبية في العالم، وقد شهدت تطورا هائلا على مر السنين حيث تعتبر صناعتها اليوم من أكبر الصناعات الترفيهية في العالم.

حازت الألعاب الإلكترونية شعبية كبيرة بين المراهقين حيث أصبحت وسيلة الترفيه المفضلة لديهم; كونها تتيح لهم الفرصة في الانغماس داخل عوالم افتراضية و التفاعل مع أصدقاءهم عبر الإنترنت كما هو الحال في لعبة "فري فاير".

و حتى نوضح الصورة الكاملة لهذا الموضوع سنتطرق في هذا الفصل إلى ماهية الألعاب الإلكترونية، نشأة الألعاب الإلكترونية، أنواع الألعاب الإلكترونية، واقع الألعاب الإلكترونية في الجزائر و أخيرا تأثير الألعاب الإلكترونية على الفرد و المجتمع.

## المبحث الأول: ماهية الألعاب الإلكترونية:

تعد الألعاب الإلكترونية الحديثة الأكثر شعبية في العالم و التي تعرض على شاشة التلفاز "ألعاب الفيديو" أو على شاشة الحاسوب "ألعاب الحاسوب" و التي تلعب أيضا على عوامل التحكم الخاصة بها أو في قاعات الألعاب الإلكترونية المخصصة لها، بحيث تزود هذه الألعاب الفرد بالمتعة من خلال يعد استخدام اليد من العين "التأزر البصري الحركي" أو تحدد للإمكانيات العقلية، و هذا يكون من خلال تطوير البرامج الإلكترونية خلال الأربعين سنة الماضية تطورت ألعاب الحاسوب من ألعاب على الأشرطة المرنة "Flappy Disk" إلى القرص المدمج "CD" إلى شبكة الأنترنت، و تطورت الأشكال الجديدة من هذه الألعاب حيث أصبحت تمتاز بنظام ثلاثي الأبعاد للصورة و سرعة معالجة عالية، و كذلك نظام معقد من الإمكانيات الصوتية التي تؤثر على اللاعب أثناء اللعب، و يمكن أن تلعب هذه الألعاب بشكل فردي اللاعب ضد الحاسوب أو ضد أشخاص آخرين موجودين على الأنترنت.<sup>1</sup>

كما أن الألعاب الإلكترونية هي حقيقة واقعة، شديدة الانتشار، ذائعة الصيت و هي أحد أكثر الأنشطة التي يزاولها الأفراد على اختلاف أعمارهم و أجناسهم لأوقات طويلة دون ملل، و لما حققته الألعاب الإلكترونية من شعبية، باتت تقارب شعبية الرياضات التقليدية مثل كرة القدم على سبيل المثال، إن لم تتفوق عليها فإنه كان من الطبيعي أن يزداد ما تناله من إهتمام، و ما تهدف إليه هنا هو أن ننظر إلى الأمر نظرة أكثر جدية تهدف إلى البحث عن سبل جديدة لإستغلال هذا الإرتباط الجارف لنسبة هائلة من الشباب بشكل خاص بالألعاب الإلكترونية في أنشطة أكثر متعة بالنسبة لهم و ربما كذلك أكثر فائدة.<sup>2</sup>

لقد أشار "جونز Jones" إلى أن ألعاب الحاسوب أو ألعاب الفيديو لبعض الأشخاص هي الحياة الحقيقية حيث أنهم يندمجون فيها أكثر من الواقع، و قد صنفت ألعاب الحاسوب<sup>3</sup>

<sup>1</sup> إبراهيم احمد، مجلة الحوار الثقافي، *دفاتر مخبرية*، مجلد 10، العدد 1، 2021، ص 10.

<sup>2</sup> مريم قويدر، أثر الألعاب الإلكترونية على السلوكيات لدى الطفل، مذكرة مكملة لنيل شهادة الماجستير في علوم الإعلام و الاتصال، جامعة الجزائر-3، كلية العلوم السياسية و الإعلام، قسم علوم الإعلام و الاتصال، سنة 2011-2012، ص119.

<sup>3</sup> نسيمة بلغالي، *تأثير الألعاب الإلكترونية على الفرد و المجتمع*، مذكرة تخرج لنيل شهادة الماستر، جامعة عبد الحميد ابن باديس مستغانم، كلية العلوم الاجتماعية، قسم العلوم الإنسانية، 2015-2016، ص 64.

إلى: ألعاب المغامرات ألعاب المنافسة ألعاب المحاكاة و ألعاب تعاونية و ألعاب البرمجة و ألعاب الألغاز و ألعاب رجال الأعمال. عندما نتحدث عن ألعاب الحاسوب يجب أن نتذكر أن ألعاب الفيديو ليست متشابهة، بشكل عام هناك سبع فئات تنتظم فيها ألعاب الفيديو و هي:

-ألعاب الحركة: Action games و هي تلك الألعاب التي تعتمد عادة أكثر على التآزر بين العين و اليد أكثر من اعتمادها على محتوى اللعبة من مثل ألعاب المغامرات و العدوان الخيالي.

-ألعاب الإستراتيجية: Strategy games و هي تلك الألعاب التي تؤكد على أهمية التفكير المنطقي و التخطيط من مثل ألعاب الألغاز و الشطرنج.

-ألعاب المغامرة: Adventure games و هي تلك التي تتضمن الاستكشاف وحل المشكلات.

-ألعاب لعب الدور: Role play games تشبه ألعاب المغامرة و لكن بدلا من أن تركز على حل المعضلات تعتمد على التطور النوعي للخصائص و يمكن أن يشارك فيها أكثر من لاعب واحد.

-ألعاب الرياضة: Sports games تشبه الاستراتيجيات سواء تأدت من طرف الفرد أو الفريق الرياضي.

-الألعاب المحاكاة: Simulations games تخلق موضوعا أو عملية بكل تفاصيلها.

-الألعاب القديمة: Classic games معظم هذه الألعاب حولت إلى ألعاب محوسبة و هي ألعاب تعليمية.<sup>1</sup>

كما عرفها "فهد الحمدان" بأنها إستخدام للتقنية و الرسوم المتحركة من قبل شركات متخصصة في تقديم تنافس مع الحاسوب أو مع لاعب آخر موجود فعليا أو عبر النت يتم فيها إشباع حاجة اللاعبين إلى الفوز و الشعور بنشوة الانتصار و تسود روح التحدي و المغامرة عبر مراحل<sup>2</sup>

<sup>1</sup> المرجع السابق، ص 64.

<sup>2</sup> براهيم احمد، المرجع السابق، ص 17.

متعددة تدرج من السهولة إلى الصعبة. كما يعرفها "ساليين و زيمرمانن" بأنها نشاط ينحرف فيها اللاعبون في نزاع مفتعل محكوم بقواعد معينة و يتم تشغيلها بواسطة الحاسوب أو الهاتف النقال أو التلفاز و الفيديو.<sup>1</sup>

### المبحث الثاني: نشأة الألعاب الإلكترونية:

يرى ألان لوديباردار **Alain Le Diberder** بأن عالم ألعاب الفيديو مر بست مراحل حتى عام 2003. و تتميز كل مرحلة بتكنولوجية جديدة و بصعود قوي للقطاع و بظاهرة انهيار مع تشكيل مسبق للمرحلة التي تليها، و بدأت المرحلة السابعة عام 2004 أي في السنة التي تلت صدور كتاب "لوديباردار".

– المرحلة الأولى: انطلقت في بداية الستينات مع ظهور الألعاب على الكمبيوتر و التي طورها فيزيائيون فقط لتمضية الوقت أو لاستعراض التكنولوجيا.

وتعد ألعاب بونغ "Pong" و حرب الفضاء "Space war" التي اخترعها فيزيائي و مهندس إلكترونيك ثمار هذه الفترة. ففي بداية الستينات كانت الشروط التقنية و الاقتصادية الضرورية لظهور الألعاب الإلكترونية مجتمعة:

- صناعة ألعاب قوية.
- دخول التلفزيون للكثير من البيوت.
- الممارسة الاجتماعية للألعاب الميكانيكية و ألعاب الأقواس في القاعات.
- تطور القدرة الشرائية للأطفال و المراهقين منذ سنوات الخمسينات.<sup>2</sup>

<sup>1</sup> المرجع السابق، ص 64.

<sup>2</sup> احمد فلاق، الطفل الجزائري و ألعاب الفيديو، أطروحة لنيل شهادة الدكتوراه في علوم الإعلام و الاتصال، جامعة الجزائر-3، كلية العلوم السياسية و الإعلام، قسم علوم الإعلام و الاتصال، سنة 2008-2009، ص 115.

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

و يعد العنصر التكنولوجي المطلق لهذه المرحلة هو ظهور "الرقاقة المصغرة **Micro Processeur**" المسوقة من مؤسسة "إينتال **Intel**" عام 1971. و في العام الموالي (1972) أسس "نولان بوشنال **Nolan Bushnell**"

أول مؤسسة الألعاب الإلكترونية "أتاري **Atari**" و أدخل أول لعبة أقواس إلكترونية، "بونغ **Pong**". و في أقل من عام باعت أتاري أكثر من 10 آلاف آلة. و في عام 1976 تم تسويق أول لعبة لا تتيح إلا اللعب بلعبة بونغ، لتشتري مؤسسة "وارنر **Warner**" في ذات العام أتاري مقابل مبلغ 28 مليون دولار.

و قد أدى النجاح الفوري و المعتبر لأتاري إلى تضاعف عارضات التحكم المنافسة. و في الوقت الذي كانت فيه مؤسسة "آبل **Apple**" تستعد لإطلاق أجهزة الكمبيوتر "آبل **Apple 2 2**"، أدت غزارة المنتجات التي صعب عليها أن تجدد نفسها، إلى إنهاء الدورة الأولى لألعاب الفيديو عام 1977. و سيبقى بوشنال و أتاري الأبطال الرئيسيين للمرحلة الثانية من مسيرة الألعاب الإلكترونية.

– المرحلة الثانية: تبدأ المرحلة الثانية مع الإعلان عن أول عارضة تحكم متعددة الألعاب و هي "VCS 2600" من أتاري و التي تتضمن سلم ألعاب، بأهداف و قواعد جديدة و بالتالي و لدت صناعة نشر الألعاب (**Edition des jeux**). و تعد اللعبة الرمز في هذه الفترة "باك مان **Pac-man**" التي اخترعت في اليابان من طرف "تورو إيواتاني **Toru Iwatani**" لمؤسسة "تامكو **Namco**".<sup>1</sup>

<sup>1</sup> المرجع السابق، ص ص 115، 116.

و اشترت أتاري إجازة "VCS" التي ستبيع لاحقاً 22 مليون عبوة. و في عام 1982 بلغ رقم أعمال أتاري 323 مليون دولار و الأرباح فاقت الـ 20 مليون دولار. هذه الأرقام التي تثير خيال رجال الأعمال و المضاربين، أدت إلى تضخم في إنتاج الألعاب، معظمها وصف بالرديء.

و أظهر صعود أجهزة الكمبيوتر و ضعف الإبداع، عارضات التحكم و كأنها آلات تجاوزها الزمن. و انهارت المبيعات ابتداء من سنة 1983. و أمام هذه الخسائر التي صارت مهولة، باعت مؤسسة "وارنر" نشاط عارضة التحكم أتاري لأحد مؤسسي صناعة أجهزة الكمبيوتر "كومودور Commodore".

و فرع ألعاب الأقواس للمؤسسة اليابانية "نامكو".

في هذا الظرف بالذات بدأت الصحافة تعلن نهاية ألعاب الفيديو. لكن في نفس الفترة أعلنت "نينتاندو Nintendo" و هي مؤسسة أنشئت في القرن التاسع عشر و مختصة في صناعة الألعاب الورقية و ألعاب الجيب و الصالات أنها على وشك إطلاق عارضة التحكم "نيس Nes" ليسجل دخول اليابانيين في عالم ألعاب الفيديو. و في ظرف أقل من ثلاثة أشهر أصبحت نيس مدللة اليابانيين. و يعود هذا النجاح إلى ثلاثة أسباب رئيسية:

1. ثمن لا يتجاوز نصف ثمن الألعاب المنافسة.
2. تكنولوجية تسمح لنينتاندو بالسيطرة على الألعاب المطورة على عارضتها للتحكم وبالتالي ضمان النوعية وأسلوب يتلاءم مع فئة 8-10 سنوات.
3. البطل المميز لـ "نيس" وهو "ماريو Mario"، وهو رصاص بشوارب يبدأ مشواره بمصارعة غوريلا مجنونة "دونكي كونغ Donkey Kong".<sup>1</sup>

<sup>1</sup> المرجع السابق، ص 116.

ويعد مصمم هذه اللعبة المختص في الرسومات البيانية **Graphiste**، **شيغيرو مياموتو Miyamoto Shigeru** وجها رائدا في صناعة الخيال بألعاب الفيديو.

**– المرحلة الثالثة:** جرت هذه المرحلة أساسا في أوروبا والولايات المتحدة الأمريكية مع تطوير أجهزة كمبيوتر عائلية "كومودور Commodore" و "سينكلير Sinclair" و "أمستراد Amstrad"، و في عام 1986 "أتاري أس تي Atari ST" الذي يسجل نقطة الذروة في هذه المرحلة. هذه الألعاب تتيح ممارسة ألعاب جديدة في طبيعتها و في نوعيتها الرسمية (البيانية) و الصوتية. فمعالم كل مستوى مختلفة عن تلك الموجودة في مستوى آخر، و هي تتجدد بالتتابع الجانبي على الشاشة داخل كل مستوى. و يتيح الاصطناع في الوقت الحقيقي تجديدا في الشريط السمعي لم يتم بلوغه من قبل.

و تسمح أجهزة الكومبيوتر هذه أيضا، باكتشاف البرمجة و التقنيات المتعددة الوسائط. فالكثير من المصممين البيانيين **Infographistes** المستقبليين و الموسيقيين أظهروا مهاراتهم من خلال ألعاب مثل "أميغا Amiga" أو "أتاري أس تي Atari ST".

و انتهت هذه المرحلة بسبب ظاهرتين: تنامي الاستساخ غير القانوني للألعاب و خصوصا الضعف العائد للخاصية التناسخية لهذه الآلات (كلها متشابهة). فسرعان ما صارت هذه الآلات غير قادرة على المجارة التقنية و المالية لعارضات التحكم الحقيقية القادمة من اليابان أو أمام أجهزة الكومبيوتر الحقيقية مثل "بي سي PC" أو "آبل Apple".

و في سنة 1989 أوقف كل صانعي هذا النوع من الآلات إنتاجهم و تعرض معظمهم للإفلاس. لكن في اليابان بقيت نينتانو في أفضل حالاتها و احتكرت تقريبا السوق.

**– المرحلة الرابعة:** تتوافق هذه المرحلة مع الانتصار الياباني المحض الذي تجسده نينتانو<sup>1</sup>

<sup>1</sup>المرجع السابق، ص ص 116،117.

عبر "سوبر نيس **Super Nes**" و كذا لمؤسسة نصفها مملوك من اليابانيين و هي "سيغا **Sega**"، من خلال لعبة "ميغادرايفر **Megadrifer**". و تعد هذه المرحلة أيضا مرحلة تطوير الألعاب عبر أجهزة الإعلام الآلي **PC**، و ظهور ألعاب المغامرة و الألغاز مثل "ميسيت **Myst**" أو "سيفن كويست **Seven Quist**"، و كذا ألعاب الأدوار مثل "فاينل فانتيزي **Final Fantasy**". و مع نهاية هذه المرحلة عام 1995 بدا أن بطل سيغا تفوق على ماريو.

- المرحلة الخامسة: و تتوافق هذه المرحلة مع استخدام الألعاب لتقنيات الإعلام المتعدد الوسائط **Multimedia** التي لم تطور خصيصا لهذا الهدف: معالجة الصور الثلاثية الأبعاد في الزمن الحقيقي، الحساب المتوازي مع "المعالجات المخصصة **Processeurs** **Dédiés**" و استعمال القرص الضوئي المضغوط **CD-ROM** و الألعاب على الشبكات المحلية **LAN** و على الإنترنت.

كما نسجل في هذه المرحلة دخول لاعب جديد في مسرح ألعاب الفيديو و هو "سوني **Sony**" بلعبته "بلايستايشن **Playsation**". و احتدم في هذه المرحلة الصراع بين سوني و نينتاندو، مما أزال سيغا التي انسحبت من سوق عارضات التحكم. كما ستعرف هذه المرحلة ظهور بطلة ألعاب الفيديو "لارا كروفت **Lara Croft**" التي حققت أرقاما قياسية، و ظهور ألعاب بعوالم بيانية (إيفركويست **Everquist** و أولتима أونلاين **Ultima online**)، و ألعاب أف بي أس **FPS** المتعددة اللاعبين و هي ألعاب الحركة المرتكزة على مهارات الرمي بأسلحة متعددة، علما أن الصورة المشاهدة هي محاكاة لما تراه الشخصية التي يتحكم فيها اللاعب. و من أمثلتها "دوم **Doom**" ثم "هالف لايف **Half Life**". و تبقى نينتاندو الوحيدة في سوق عارضات التحكم الجيبية وتمثل "البوكيمونات **Les Pokemons**" التي أبدعتها تجسيدا لعالم طفولي جديد.<sup>1</sup>

<sup>1</sup> المرجع السابق، ص 117.

و تجاوز رقم أعمال ألعاب الفيديو بذلك مبيعات التذاكر في السينما. و في ظل ازدهار الاقتصاد الجديد ارتفعت أسهم عناوين مؤسسات النشر و حلقت عاليا.

و في عام 2001 قام المضاربون الذين أخطوا بين الألعاب و الوعود المسبقة بازدهار سوق الإنترنت بالانسحاب. هذا الانسحاب أدى إلى أزمة غير مسبوقة في عالم ألعاب الفيديو.

**– المرحلة السادسة:** بدأت المرحلة السادسة بدخول "ميكروسوفت Microsoft" و الصراع الشرس بين عارضات التحكم: "بي أس 2 – PS2" و "غايم كوب Game Cube" و "إيكس بوكس XBOX".

**– المرحلة السابعة:** من خصائص هذه المرحلة ظهور عارضات التحكم اليدوية المتنقلة من طرف العمالقة الثلاثة. و بدأت هذه المرحلة مع دخول العام 2004 بإصدار جديد كلياً أطلقته نينتاندو و هو عبارة عن جهاز تحكم يدوي متنقل "نينتاندو دي أس".

كما أعلنت سوني عن إطلاق جهاز بلايستايشن المتنقل "PSD" و الذي تم طرحه في الأسواق اليابانية في شهر سبتمبر 2004.

و في مارس 2005 وصل جهاز سوني "بي أس دي" إلى الأسواق الأمريكية. و عرضت الشركة في المؤتمر العالمي لألعاب الفيديو الذي أقيم في لوس أنجلوس في ماي 2005 جهاز "بلايستايشن 3 – Playstation 3" الذي وصل إلى الأسواق مع بداية عام 2006. كما أطلقت مايكروسوفت خلال النصف الأول من عام 2005 جهازها الجديد "إيكس بوكس 360 XBOX 360"<sup>1</sup>.

و قد أسهم الجيل الجديد من عارضات التحكم الذي أطلق عام 2006، في النقلة التكنولوجية التي اضطرت المطورين إلى التكيف معها، و قد مر ذلك عبر التعلم السريع على الأدوات<sup>2</sup>

<sup>1</sup> المرجع السابق، ص 118.

<sup>2</sup> مريم قويدر، المرجع السابق، ص 130.

الجديدة في التطوير المقدمة من قبل صانعي عارضات التحكم، فهذه المرحلة غالباً ما كانت قليلة التقدير لكن آثارها كانت كبيرة على ميزانية الإنتاج.

إن دورة حياة عارضة تحكم يقدر ما بين 5 و 6 سنوات، و تحاول مؤسسة "سوني SONY" تمديد فترة حياة عارضات التحكم من خلال تطوير عارضاتها من مثل تطوير "بلايستيشن Playstation" إلى "بلايستيشن وان PSOne" و "بلايستيشن تو PS2" إلى "بلايستيشن إكس PSX" و تسعى المجموعة اليابانية بذلك إلى بيع آخر طبعة من عارضاتها خلال العشر سنوات المقبلة، كما تعمل مؤسسة "ميكروسوفت Microsoft" على اختصار عمر آلاتها من أجل تجاوز منافساتها، لكن قد لا يكون ذلك كافياً لفرض نفسها، خاصة وأن "سيغا Sega" اعتمدت هذه الإستراتيجية وأطلقت عارضات تحكم على هذا الأساس لكنها أعلنت ثلاث سنوات فيما بعد تخليها عن تصنيع عارضات التحكم.

لقد قفزت الألعاب الإلكترونية في العهد الأخير قفزات تقنية هائلة جعلت هذا السوق هو الأكثر رواجاً من بين وسائل الترفيه الأخرى كالموسيقى و الأفلام، و قد أدى ذلك الراج بدوره إلى إقبال الشركات الكبرى على ذلك المجال مثل شركة إلكترونيك "آرتس" المنتجة للعبة "FIFA" الشهيرة لكرة القدم و التي تبلغ عوائدها 5.2 مليار دولار سنوياً، و لقد قامت هذه الشركات بوضع استثمارات ضخمة في برمجة وتصميم الألعاب بحيث تحظى بقدر كبير و غير مسبوق من المحاكاة للواقع يضفي عليها المصداقية و المتعة.

و لقد تطورت الألعاب الإلكترونية عبر السنين حيث أصبح ممكناً الآن الدخول من خلال الخيال و الحواس في عالم الألعاب الإلكترونية التي أصبحت ذات أبعاد ثلاثة، مثلاً في لعبة شطرنج مع بطل جالس أمامنا مجازياً أو مواجهة شخصيات مستنسخة في الكرة المضرب و كرة القدم، حتى أنه تم إنشاء منتزهات مجازية حيث يستطيع الزائر التدريب على التزلج أو لعب البيسبول مقابل صور مستنسخة من الأبطال، أو لعب الغولف في أجمل الأماكن في العالم و<sup>1</sup>

<sup>1</sup> المرجع السابق، ص ص 130، 131.

نزول المنحدرات الأكثر روعة، و اصطيد الحيوانات البرية في أدغال إفريقيا، و زيارة المدن التاريخية في سباق العربات في روما أو في معركة تاريخية بالسيوف و الخيول.<sup>1</sup>

### المبحث الثالث: أنواع الألعاب الإلكترونية:

تختلف تصنيف الألعاب الإلكترونية باختلاف آراء و مفاهيم العديد من الباحثين وهيئات المراقبة، و يكون تقييمها بحسب تأثير محتواها على افكار وسلوكيات المستخدمين لها. لهذا اختلفوا في تقسيمها و تصنيفها فمنهم من قسمها على أساس مضمون الألعاب و أنواعها، و منهم من قسمها على أساس الأجهزة المستخدمة في اللعب، و منهم من جعل تقسيمها على أساس عدد اللاعبين بها. و لكن هذا التنوع في التقسيمات لا يمنع من تحديد وتصنيف ثلاث عائلات للألعاب الإلكترونية تتميز كل منها بخصائص و تتطلب إمكانيات ذهنية معينة لدى اللاعب و تتميز غالباً بتشابه قواعدها أهدافها الموحدة أو توفر احدهما أما التشابه في القواعد أو توحيد الأهداف<sup>2</sup>. و هذه الأنواع هي: المصنفة و تتمثل في: ( ألعاب الحركة ، ألعاب استراتيجية و ألعاب التدريب) و غير المصنفة.

#### 1. الألعاب المصنفة:

أ. ألعاب الحركة: تتميز هذه الألعاب بحاجة إلى مهارة حركية من قبل اللاعبين، و عادة ما تزيد سرعة حركاتها في المستويات المتقدمة من اللعب لتصبح أكثر صعوبة في إدارة إحداثها، مما يتطلب انتباها و ردود فعل سريعة في تجاوب أمام الصعوبات التي تظهر و تجميع اكبر عدد من النقاط، و يتطلب هذا الصنف من الألعاب مهارة في تحريك مقبض التحكم و مهارة في النقر على أزراره. و تدخل في هذه الصنف ألعاب أخرى تتميز<sup>3</sup>

<sup>1</sup> المرجع السابق، ص 131.

<sup>2</sup> أسماء بوقروج، أثر الألعاب الإلكترونية على الطفل، مذكرة تخرج لنيل شهادة الماستر في الفنون البصرية، جامعة عبد الحميد بن باديس مستغانم، كلية الأدب العربي و الفنون، قسم الفنون البصرية، 2018-2019، ص 29.

<sup>3</sup> حيدر محمد الكعبي، الألعاب الإلكترونية و أثرها الفكري و الثقافي، المركز الإسلامي للدراسات الاستراتيجية، سلسلة الاختراق الثقافي 3،

2017، ص 34.

بأهداف خاصة تتعلق بالمغامرات و القتال و النقص، و بعضها تحتوي على كل عناصر الأفلام أو الروايات المغامرة.<sup>1</sup>

ب. **ألعاب التفكير:** تنقسم ألعاب التفكير إلى أربعة أنواع فرعية:

- ألعاب المغامرة و التفكير: تعتمد على حل الغموض المحيط باللغز الرئيسي، و يعد الاستنتاج و الملاحظة شرطان أساسيان لنجاح اللاعب.
- الألعاب الاستراتيجية: و هي قريبة من النقص و تمثيل الميكانيزمات لبناء مدينة و بقائها، و تتطلب التفكير و القدرة على تسيير و استثمار الموارد التي توضع تحت تصرف اللاعب.
- الألعاب العسكرية: يقوم اللاعب ببناء مباني عسكرية و تشكيل فرق لغزو أراضي منافسة.
- الألعاب التقليدية: و المقصود بها ألعاب الورق و تكوين الأشكال و هي الأكثر شهرة.<sup>2</sup>

ج. **ألعاب المحاكاة:** تعد ألعاب المحاكاة، إعادة إنتاج لصور نشاطات واقعية، رياضية أساسا. فقواعد هذه النشاطات يتم الاحتفاظ بها مع تشبث كبير بالجزئيات. و تستوحى هذه الألعاب إما من الواقع أو من تصورنا لهذا الواقع، و هي بذلك أقرب إلى المصدر المستوحاة منها . و لا تركز هذه الألعاب فقط على الرسم القريب من الواقع، و لكن أيضا على المكانة التي تعطى للاعب نفسه.<sup>3</sup>

<sup>1</sup> المرجع السابق، ص 34.

<sup>2</sup> محمد سيد احمد، "العلاقات بين المخططات المعرفية اللاتكيفية في خدمة الفرد و إدمان الألعاب الإلكترونية"، المجلد 3، العدد 1، مجلة دراسات في الخدمة الاجتماعية والعلوم الإنسانية، ص 903.

<sup>3</sup> بشير نمرد، ألعاب الفيديو و أثرها في الحد من الممارسة الرياضية في الأوساط الاجتماعية الجزائرية، أطروحة دكتوراه في نظرية و منهجية التربية المبدئية و الرياضة، جامعة الجزائر 3، معهد التربية المبدئية و الرياضة، 2013، ص 94.

ففي ألعاب محاكاة الطيران مثل "فلايت سيمولاتور Simulator Flight"، من ميكروسوفت، يأخذ اللاعب بصورة فعلية مكان الطيار. فهو يجلس افتراضيا مكان قائد الطائرة، و يرى عبر الشاشة مقدمة الطائرة، و لوحات التحكم، و يرى خارج الطائرة مليئا بطائرات الخصم.<sup>1</sup>

## 2. الألعاب غير المصنفة:

على العموم، تدل عبارة "لعابة إلكترونية" على أحد الأنواع الثلاثة السابقة، و مع ذلك توجد برامج متعددة الوسائط و برامج لعب لا يمكن تصنيفها ضمن ألعاب الحركة أو ألعاب التفكير أو ألعاب المحاكاة. و فيما يلي ثلاثة أنواع تسلية عبر الكومبيوتر و هي غير متوفرة عبر عارضات التحكم:

هناك "برامج اللعب التربوية **Logiciels ludo-éducatifs**" التي تأخذ صورة ألعاب مغامرة حقيقية. فهي موجهة و مكيفة للأطفال الذين نقل أعمارهم عن 12 عاما. و تظهر عادة على شكل رسوم متحركة تفاعلية.

و ضمن نوع آخر، "الأعمال الفنية التفاعلية **Les œuvres d'art interactives**" ضمن أحد الأصناف الثلاثة السابقة. فبعض البرمجيات تتقاطع مع الأعمال المعروضة سواء في المتاحف أو دور العرض أين نجد الأصوات و مشاهد الفيديو و البناءات الفنية تتكيف مع تحركات أو أصوات المتفرجين. و في هذه الأقراص، تأخذ الفأرة مكان "الجسم المشاهد"، و هنا يتوافق الرسم و الكتابة و التقنيات السينمائية في علاقة مميزة مع اللاعب الذي يجب أن يظهر براعة في اكتشاف الثراء الشعاري الموجود في هذا الحامل. بناء هذه الألعاب كلاسيكي، حيث تستعيد قصصا للأطفال وحكايات شعبية أو قصصا أدبية معروفة.<sup>2</sup>

<sup>1</sup> المرجع السابق، ص 34.

<sup>2</sup> احمد فلاق، المرجع السابق، ص 109.

أما "ورشات الإبداع **Ateliers créatifs**"، المصممة للأطفال الذين يتراوح سنهم بين 05 و12 عاما. فهي تعجب كثيرا الأطفال الصغار إذ أنها ورشات أعمال يدوية تدفع إلى تجسيد الخيال عبر آلة طبع، و منها نجد لعبة تدفع الأطفال إلى إبداع أنواع من الحلبي لدميتهم المفضلة.

و يقدم ستيفان ناتكين **Stéphane Natkin** تصنيفا آخر يعتمد على عدد الممارسين للعبة في آن واحد، و هو يدرج الأنواع التي سبق ذكرها في التصنيف الأول ضمنها، بشكل أو بآخر، أي بشكل مطابق أو بشكل تركيبى بينها. و على هذا الأساس، فإن هنالك نوعان من ألعاب الفيديو: الألعاب التي تمارس من لاعب واحد، و الألعاب التي تمارس من عدة لاعبين.

أ. **الألعاب التي تمارس من لاعب واحد:** و هي الألعاب التي يواجه فيها اللاعب خصما واحدا و هو الآلة. و ضمن هذه الألعاب تتدرج الألعاب السابقة و هي ألعاب الحركة و ألعاب الاستراتيجية بكل تفرعاتها و ألعاب المحاكاة.

ب. **الألعاب المتعددة اللاعبين:** و ضمنها نجد نفس الأنواع السابقة الذكر، طالما أن 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 و السطحية، فإن البعد الاجتماعي هو في قلب الألعاب المتعددة اللاعبين.

و في الأخير نذكر **ألعاب المحترفين Proactifs** التي تستدعي اللاعب عبر الهاتف أو بريده الإلكتروني.<sup>1</sup>

<sup>1</sup> المرجع السابق، ص ص 110، 109.

### المبحث الرابع: تأثير الألعاب الإلكترونية على الفرد والمجتمع:

إن بيئة الألعاب الإلكترونية لا تؤثر فقط على من يستخدمها إنما تمتد آثارها إلى كل السياق الاجتماعي و بعض هذه الآثار يمكن أن تلاحظ بوضوح في المجتمع، و لهذا حظيت الألعاب الإلكترونية بأشكالها المختلفة "الفيديو" الحاسوب، الأنترنت، الهاتف المحمول" باهتمام الباحثين و ذلك بفعل تأثيرها الكبير على الأطفال و نموهم الذهني و الاجتماعي و الحركي و التربوي على حد سواء.

#### ❖ التأثير الصحي:

كشفت الدراسات بسرعة أن مستعملي الألعاب الإلكترونية يستعملون وسائل ترفيه قليلة كمشاهدة التلفاز و قليلا ما يطالعون الكتب، و قد ذكرت بعض الدراسات أن بعض الأولياء يشتكون حالة أطفالهم ممن أصيبوا بهوس اقتناء الألعاب الإلكترونية و الإدمان عليها من و جود بعض المشاكل الصحية و التربوية بين أطفالهم، مثل: تدمع العينين، ضعف البصر، رعشة تصيب أصابع اليدين، الصداع، الدوار إلى ضعف التحصيل في النتائج الدراسية و قد قام عدد من الباحثين بدراسة أثر الألعاب الإلكترونية على الدماغ، و قد وجدت بعض الدراسات أن ألعاب الكمبيوتر تتجه نحو تدمير أدمغة المراهقين وذلك من خلال إعاقة تطور الدماغ، و أن هذه الألعاب تنتج أجيالا غبية وتميل إلى ممارسة العدوان أكثر من الأجيال السابقة، كما أن لديهم الميل نحو فقدان السيطرة على أنفسهم، و قد تم قياس مستوى النشاط لدى مئات من المراهقين الذين يلعبون لعبة الحاسوب "Nintendo" و قرن بأدمغة طلبة آخرين يقومون بأنشطة حسابية بسيطة، أظهرت النتائج بأن مستوى نشاط الدماغ لدى المراهقين الذين يقومون بالعمليات الحسابية أكثر من هؤلاء الذين يلعبون بألعاب الحاسوب.<sup>1</sup>

<sup>1</sup> دلال الواعر، تأثير الألعاب الإلكترونية على سلوك الطفل الجزائري، مذكرة مكملة لنيل شهادة الماستر في علوم الإعلام و الاتصال، جامعة العربي بن مهيدي ام البواقي، 2016-2017، ص 25.

## ❖ التأثير النفسي والسلوكي:

يتأثر الطفل المراهق سلبا بما يشاهده من الألعاب الإلكترونية و الأقراص المدمجة عبر شاشات التلفزيون و الكمبيوتر و قاعات اللعب الإلكترونية فهي تعمل على توليد نزعة الجبن لدى الأطفال و تقوي إرادتهم لتوليد العنف و العدوانية و التقليد و الكسل و الخمول .

و من بين ألعاب العنف و العدوان الإلكترونية منها: لعبة الجندي المرتزق لعبة الظلام المطبق لعبة مخلوقات الرعب لعبة ديكاتانا.

## ❖ التأثير العلمي والتعليمي:

إن الوسائل التعليمية الجديدة مازالت قليلة في المواقف التربوية الرسمية، و مع ذلك فإن بيئة التعلم الافتراضي فكرة مركزية في المجتمعات الحديثة، و يقصد بهذه البيئة مجموعة أدوات التعلم و التعليم و التي من بينها. الحاسوب و الأنترنت و التي تعلي من خبرات التلاميذ التعليمية و تهيي تفاعل المتعلم مع التكنولوجيا.

## ❖ التأثير الأخلاقي التربوي:

من بين المظاهر اللاأخلاقية التي تروج لها العديد من الألعاب الإلكترونية هي السب و الشتم الذي يحصل بين المتسابقين، في الغالب سب و شتم و عناد أثناء اللعب، و هذا ليس من صفات المسلم كما قال رسول الله صلى الله عليه وسلم: "إن المؤمنين ليس باللعان و لا الطعان و لا الفاحش و لا البذيء" و من بين هذه المظاهر اللاأخلاقية و المسيئة للتربية الإسلامية كذلك هناك ألعاب تحمل في مضامينها صور عارية و فاضحة و غير أخلاقية سواء في ألعاب الكمبيوتر أو في ألعاب البلاي ستيشن.<sup>1</sup>

<sup>1</sup> المرجع السابق، ص 26.

## المبحث الخامس: واقع الألعاب الإلكترونية في الجزائر

مما شك فيه أن التطور الهائل في التكنولوجيا يجعل التصوير الجرافيكي أكثر حقيقة واقعية في إطار ما يسمى بالألعاب الإلكترونية، و قد تطورت تلك الألعاب و ارتكزت وتمحورت على التكنولوجيا الحديثة التي قدمت لنا قسوة مؤلمة، و للأسف فإن الأطفال هم الأكثر عرضة لتلك الألعاب و أكثرهم استهلاكا للإلكترونيات المصورة، و الطفل الجزائري رغم الخطر المفروض عليه، بقي أكثر انجذابا من سواه نحو ممارسة تلك الألعاب خلصة في البيت أو مع الأصدقاء دون رقابة، حيث المكتسب المادي للأسرة هو الدافع الأساسي لا غير وربما لأن الضعف عليه من طرف الوالدين عال جدا.

إن العديد من الدول في العالم أصبحت تصدر هذا النوع من التجهيزات الإلكترونية للجزائر، لكن يجب أولاً أن نفرق بين من هو مصدر و من هو مصنع، مثلاً غالبية الأجهزة التي تدخل الجزائر هي في الأصل قادمة من ميناء دبي بالإمارات العربية المتحدة، إذ قام بعض التجار باستعراضها من الصين أين توجد ورشات عملاقة هناك، و بهذا فإن أفضل مصدر للاستيراد هي أسواق دبي باعتبارها الأقل تكلفة و سعر بالمقارنة بالدول الأوروبية، كون تجار هذه المنطقة لا يدفعون المبلغ الخاص بالضرائب لاعتقادهم أنها حرام، كما أن كل هذه السلع القادمة من الصين هي سلع مقلدة و هذا يفسر سر انخفاض أسعارها بالمقارنة بالألعاب الأخرى التي تشبهها حجماً و شكلاً و تحمل غالب الأحيان نفس العلامة اري سوني بلايستيشن. و هناك أيضاً ألعاب من نفس النوع لكن مصنعة في دول أخرى و تصدر إلى الجزائر عبر موانئ أخرى فمثلاً هناك ألعاب تأتيها من "تايلاندا" و "هونغ كونغ" و "ماليزيا".<sup>1</sup>

<sup>1</sup> فوزية قيروان، فاطمة الزهراء بن حمادي، الألعاب الإلكترونية و علاقتها بالعنف المدرسي لدى تلاميذ التعليم المتوسط، مذكرة تخرج لنيل شهادة ماستر اكايمي في علم النفس المدرسي، جامعة احمد دراية أدرار، كلية العلوم الإنسانية و الاجتماعية و العلوم الإسلامية، قسم العلوم الاجتماعية، 2019-2020، ص58.

بالنسبة للدول الآسيوية وفرنسا وإسبانيا بالنسبة للدول الأوروبية، و الجدير بالذكر أن معظم الزبائن يفضلون إفتناء الألعاب الإلكترونية من مصنع العلامة التجارية المشهورة "سوني" ذات الأصل الياباني كونه يمكن القيام بعمليات القرصنة بها من طرف الجزائريين بدل من شراء النسخة الأصلية. و من بين الألعاب الإلكترونية المنتشرة بكثرة في الجزائر و التي تستحوذ عقول الكثير من الأطفال و المراهقين و الشباب و حتى الكبار الألعاب التالية:

1. لعبة السرقة الكبيرة للسيارات.
2. تحليل لعبة كونتر ستيرك.
3. تحليل لعبة باربي (مغامرة الفروسة).
4. تحليل لعبة بي او اس 2011.
5. لعبة نداء الواجب.
6. لعبة عالم محترفي الحروب.

أما من جهة الإحصائيات المتعلقة بهذه الألعاب فلا وجود لمعطيات دقيقة على سوق ألعاب الفيديو في الجزائر، سواء ما تعلق بعروضات التحكم أو برامج اللعب، لعدم وجود سوق رسمي له، علما أن الملاحظة الظاهرية تعطي انطباعا بكثرة ممارسي ألعاب الفيديو، و من المؤشرات التي توحي بكثرة ممارسي ألعاب الفيديو، و وجود معطيات عن ممارسين افتراضيين لهذه الألعاب من خلال انتشار الحوامل الوارد استخدامها بغرض اللعب، من مثل أجهزة الكمبيوتر و الهواتف النقالة و التي تزايد استخدامها بشكل مطرد في السنوات القليلة الماضية.<sup>1</sup>

<sup>1</sup> المرجع السابق، ص 59.

**خلاصة الفصل:**

توصلنا في الأخير إلى أن الألعاب الإلكترونية تخطت عدة مراحل وصولا للتطور الذي هي عليه اليوم، فقد تم تطويرها و تشغيلها على أجهزة الكمبيوتر و الأجهزة الإلكترونية الأخرى، حيث تعتمد على التكنولوجيا الحديثة و الرسومات المتقدمة لتوفر تجارب لعب غامرة ومثيرة للاعبين.

## الفصل الثاني: القيم عند المراهقين.

تمهيد:

المبحث الأول: تعريف القيم

المبحث الثاني: مكونات القيم

المبحث الثالث: تعريف المراهقة

المبحث الرابع: ارتقاء نسق القيم في مرحلة المراهقة

المبحث الخامس: المراهقة في الجزائر

خلاصة الفصل.

**تمهيد:**

تعد القيم المبادئ الأساسية و المعتقدات التي يحترمها و يتبناها الفرد أو المجتمع. تلعب القيم دوراً مهماً في توجيه سلوك الأفراد و اتخاذ القرارات، و تؤثر على طريقة تفكيرهم و تصرفاتهم في مختلف مجالات الحياة. تختلف القيم من شخص لآخر و من ثقافة لأخرى، و تتأثر بالتربية و التعليم و الخلفية الثقافية و الدينية و البيئة المحيطة لدى المراهقين، تتطور القيم و تتغير مع مرور الوقت و تجارب الحياة. قد يكون للمراهقين مجموعة متنوعة من القيم التي يتبنونها بناءً على تجاربهم الشخصية و تأثيرات المحيط و الثقافة التي ينتمون إليها.

سننطلق في هذا الفصل إلى تعريف القيم، مكونات القيم، تعريف المراهقة، ارتقاء نسق القيم في مرحلة المراهقة، والمراهقة في الجزائر.

## المبحث الأول: تعريف القيم

على الرغم من أهمية موضوع القيم Values في مجال الدراسات النفسية و السلوك البشري بصفة عامة، فقد ظل لفترة طويلة خاضعا للتأملات الفلسفية بعيدا عن الدراسة العلمية الواقعية، فالفحوص الإمبريقية للقيم ظلت و كأنها جزر أو مناطق منعزلة عن علم النفس و ارتبطت بمجالات و تخصصات عديدة كالفلسفة و الدين و الاقتصاد و علم الاجتماع و الأنثروبولوجيا.

اختلفت آراء الباحثين حول مفهوم القيم تبعا لاختلافاتهم المذهبية و الفكرية و الفلسفية، فكل منهم عرفها بما يناسب تخصصه و مجاله، و نعرفها نحن من المنظور الذي يخدم بحثنا.

## 1. التعريف السوسولوجي للقيمة:

- إميل دوركايم: يذهب إلى أن لكل مجتمع من المجتمعات البشرية نظاما أخلاقيا يمثل حقيقة اجتماعية، وقد لعب هذا النظام الأخلاقي دورا في نظام تفسير العمل كما أن القاعدة الأخلاقية لا تنبثق عن الفرد و لكن المجتمع هو لسان القيم و مصدر القيم العليا و أنها أي القيم نتاج اجتماعي لعوامل اجتماعية و يعتمد النظام الأخلاقي على البناء الاجتماعي للمجتمع الذي يوجد في إطاره و ليس هناك نظام أخلاقي واحد لكل المجتمعات و لكن لكل مجتمع نظامه الأخلاقي الذي يحتاجه و الذي يتحدد من خلال ما هو مرغوب فيها اجتماعيا.

- ماركس فيبر: القيم هي الموجهات التي تفرض نمط أو شكل السلوك و تتضمن هذه القيم بعض الأوامر التي تحكم سلوك الإنسان بطريقة ضاغطة أو قد تخضع هذه القيم لبعض المطالب التي قد يضطر الإنسان إلى القيام بها.<sup>1</sup>

<sup>1</sup> امال نزار، شيما طورش، اثر الثقافة الكورية على القيم لدى المراهقين، مذكرة مكملة لنيل شهادة الماستر في علم النفس العيادي، جامعة العربي بن مهيدي ام البواقي، كلية العلوم الاجتماعية و الإنسانية، قسم العلوم الاجتماعية، 2021-2022، ص 46.

- تالكوت بارهونر: القيم ظاهرة اجتماعية ثقافية مصدرها البناء الثقافي الذي يتكون من نسق الأفكار و انساق الرموز.

- فؤاد بهي السيد: ربط القيم بالمعايير في تعريفه لها ويشير إلى أنها معايير اجتماعية ذات صيغة انفعالية قوية وعامة تتصل من قريب بالمستويات الخلقية التي تقدمها الجماعة و يمتصها الفرد من بيئته الاجتماعية و يقيم منها موازين يزن بها أفعاله.

## 2. التعريف السيكولوجي للقيمة:

يعود الفضل في دراسة سيكولوجيا إلى اثنين من علماء النفس: الأول هو السيكولوجي الألماني "إدوارد سبرانجر" و الثاني هو السيكولوجي الأمريكي "لويس ليون ترستون" ثم توالت بعد ذلك بحوث في دراسة القيم و خاصة ضمن موضوعات علم النفس الاجتماعي.

- روكيتش: يرى أن القيمة عبارة عن اعتقاد دائم نحو طبيعة تصرفات الفرد و أفعاله و غاياته.

- سميث: القيمة بالمعنى الاجتماعي هي القدرة على اتخاذ قرار أو حكم يتحدد على أساسه سلوك الفرد أو الجماعة إزاء موضوع ما، و يتم ذلك بناء على نظام معقد من المعايير و المبادئ.

- ثور ندايك: القيمة هي تفضيلات و تكمن اللذة أو الألم الذي يشعر به الإنسان.

- جون ديوي: القيمة ما نراه و نميل إليه مما ينتج عن النشاط الموجه و بذلك يرتبط الميل و الرغبة إليه بتلك التي توافق الحكم عليه بعد فحص العلاقة التي يعتمد عليها الشيء المحبوب أما المحبة العابرة فهي تحدث دون علم عالم لأي كيف حدثت و أي غرض تهدف<sup>1</sup>.

<sup>1</sup> المرجع السابق، ص ص 46،47.

## المبحث الثاني: مكونات القيم

تحتوي القيم من منظور "روكيتش" على ثلاثة عناصر لا يمكن فصل أحدها عن الأخرى لأنها تتدمج و تتداخل لتعبر في النهاية عن وحدة الإنسان و السلوك.

- المكون المعرفي: و الذي يتضمن إدراك موضوع القيمة و تمييز، عن طريق العقل أو التفكير و من حيث الوعي بما هو جدير بالرغبة و التقدير، و يمثل معتقدات الفرد و أحكامه و أفكاره و معلوماته عن القيمة، أو بمعنى آخر وضع أحد موضوعات التفكير على بعد أو أكثر من أبعاد الحكم.

- المكون الوجداني: و يشمل الانفعالات و المشاعر و الأحاسيس الداخلية، و عن طريقه يميل الفرد إلى قيمة معينة، و يتصل هذا المكون بتقدير القيمة و الاعتزاز بها، و في هذا الجانب يشعر الفرد بالسعادة لاختيار القيمة و يعلن الاستعداد للتمسك بالقيمة على الملأ.

- المكون السلوكي: و هذا الجانب هو الذي تظهر فيه القيمة فالقيمة هنا تترجم سلوك ظاهري، و يتصل هذا الجانب بممارسة القيمة أو السلوك الفعلي، و القيم بناء على هذا التصور تقف كمتغير و سيط أو كمعيار مرشد للسلوك أو الفعل.<sup>1</sup>

## المبحث الثالث: مفهوم المراهقة:

يرجع لفظ المراهقة في العربية إلى الفعل راهق و الذي يعني الاقتراب و الدنو، و المعنى يشير إلى الاقتراب من النضج و الرشد، أما الأصل اللاتيني لكلمة Adolescence مشتقة من الفعل اللاتيني Adorée.<sup>2</sup>

<sup>1</sup> سفيان بوعطيط، القيم الشخصية في ضل التغيير الاجتماعي و علاقتها بالتوافق المهني، مذكرة مقدمة لنيل شهادة دكتوراه في علم النفس العمل و التنظيم، جامعة منتوري قسنطينة، كلية العلوم الإنسانية و الاجتماعية، قسم علم النفس و علوم التربية و الأروطوفونيا، 2011-2012، ص 78،77.

<sup>2</sup> لخضر سلامي، الألعاب الإلكترونية و علاقتها بالعنف لدى المراهقين الذكور، مذكرة مقدمة لنيل شهادة الماستر في علم الاجتماع، جامعة اكلي محند اولحاج بويرة، كلية العلوم الإنسانية و الاجتماعية، قسم العلوم الاجتماعية، 2014-2015، ص 29.

و تعني الاقتراب من النضج، و يعرفها ستانلي المراهقة بأنها فترة من العمر، تتميز فيها التصرفات السلوكية لمفرد بالعواطف و الانفعالات الحادة و التوترات العنيفة، بينما نجد تعريف "أوزبل Ausbell" يندرج تحت التحول البيولوجي لمفرد، و يضيف "سورنسون Soronson" أنما الفترة التي تقع ما بين الحرية المطلقة التي اكتسبت في مرحلة الطفولة والمسؤولية و القيود التي تفرض على الفرد في مرحلة النضج و التكامل، و يرى "توري الحافظ" أن المراهقة هي مرحلة من النمو تقع بين الطفولة و بين الرجولة أو الأنوثة، و أن هذه الفترة من العمر لا يمكن تحديدها بدقة لأنها تعتمد على السرعة في النمو الجسمي، و هي متفاوتة و أن عملية النمو السيكولوجي فيها غير محددة و غامضة أيضا و المراهقة بصفة عامة هي عبارة عن مرحلة طبيعية في حياة الإنسان، فهي مرحلة انتقالية ينتقل منها الفرد انتقالا طبيعيا من حياة الطفولة المعتمدة على الكبار إلى مرحلة الاعتماد على الذات و يصاحب هذه الفترة و المرحلة العديد من التغيرات النفسية و البيولوجية و الاجتماعية و تختلف بدايتها و نهايتها باختلاف الأفراد و الجماعات و كما تختلف من منطقة إلى أخرى.<sup>1</sup>

#### المبحث الرابع: مظاهر ارتقاء نسق القيم في مرحلة المراهقة:

من الدراسات المبكرة في هذا المجال دراسة "كيولن ولي Kulhen & Lee" و التي اهتمت بتغيير القيم لدى عينات من التلاميذ، ما بين الصف السادس إلى الثاني عشر، تتراوح أعمارهم ما بين 12 - 18 سنة، و كان الإجراء المتبع في هذه الدراسة هو ترتيب المفحوصين للصفات التي تزيد من قبولهم اجتماعيا، و الصفات التي تقلل من ذلك و انتهت هذه الدراسة إلى النتائج التالية:<sup>2</sup>

<sup>1</sup> المرجع السابق، ص 29.

<sup>2</sup> عبد اللطيف محمد خليفة، ارتقاء القيم، الكويت، علم المعرفة، 1992، ص ص 119، 120.

- كشف الذكور من تلاميذ الصف السادس عن أهمية المرح أو البهجة و الشجاعة، و الصداقة و الشعبية، والمظهر الحسن، كما أفصح الذكور من الصف الثاني عشر عن أهمية الصداقة، الشجاعة، المرح و الشعبية.

- عبرت الإناث من تلميذات الصف السادس عن أهمية الصداقة و الشجاعة و الشعبية، في حين كشفت الإناث من الصف الثاني عشر عن أهمية الشعبية و الصداقة و الشجاعة و العلاقات القوية مع الآخرين.

توحي هذه النتائج بوجود قدر كبير من التشابه بين قيم الأفراد أثناء مرحلة المراهقة، فبعمامة تشكل قيمة الصداقة و الشجاعة و المرح و المظهر الحسن و الشعبية و توثيق العلاقة مع الآخرين أهمية في بناء النسق القيمي لدى المراهقين.

و يؤخذ على هذه الدراسة أن أسلوب قياسها للقيم يعتمد على تقدير الأشخاص لما هو جذاب و مقبول اجتماعيا، و بالتالي فهم يفحصون عن جاذبيتهم الاجتماعية لصفات معينة و ليس إلى قيم يحتكمون إليها.

كما كشف "سيمونز وآخرون" في دراستهم لارتقاء نسق القيم في الفترة العمرية من 12\_13 سنة، لدى عينة من تلاميذ و تلميذات الصفين السادس و السابع. أن هناك تشابها في نسق القيم لدى تلاميذ الصفين. فبشكل عام تبين أن قيمة الاهتمام بالمظهر أو الشكل، و الشعبية، و الصداقة، هي أهم القيم في فترة المراهقة المبكرة. كما تبين أن هناك فرق بين الذكور و الإناث في ترتيبهم لأهمية هذه القيم، فالذكور أكثر اهتماما بالقوة الجسمية، الشعبية، في حين تعطي الإناث أهمية كبيرة للصداقة و الاهتمام بالناحية الجمالية.<sup>1</sup>

<sup>1</sup> المرجع السابق، ص 120.

و يضاف إلى ما سبق البحث الذي أجراه "ديفيستا Divesta"، بهدف فحص العلاقة بين التوافق الاجتماعي و القيم لدى مجموعة من المراهقين، تم تقسيمهم بناء على درجة توافقهم إلى ثلاث مجموعات:- الأولى جيدة التوافق - الثانية: العدوانية- الثالثة: الانسحابية.

و تم تطبيق مقياس "وودروف Woodruff" لدراسة الاختيارات (القيم) و كان من نتائج هذه الدراسة:

- يعطي الأفراد المتوافقون جيدا أهمية كبيرة لبعض القيم، مجارة الأصدقاء، الحياة الأسرية، النشاط الاجتماعي، الدين، و لا يعطون أهمية لقيمة الإثارة أو العزلة.

- تبين أيضا أن الأفراد العدوانيين يعطون أهمية لقيم: الإثارة، عدم مجارة الأصدقاء و الحرية الجسمية أو البدنية و الحرية الفكرية و لا يهتمون بقيم النشاط الديني أو الحياة الأسرية أو القيادة.

- أما الأفراد الانسحابيون فيعطون أهمية لقيم: العزلة مجارة الأصدقاء و الحياة الأسرية و في مقابل ذلك تقل لديهم أهمية قيم القيادة و الدين و الإثارة.

و فسّر الباحث هذه النتائج في ضوء خصائص الشخصية لكل مجموعة من المجموعات الثلاث، و أشار إلى أن فترة المراهقة تتسم بالتغيرات السريعة في أنساق قيم المراهقين، نظرا لتجدد خبراتهم و اتساع دائرة علاقاتهم الاجتماعية.<sup>1</sup>

### المبحث الخامس: المراهقة في الجزائر

إن المراهقة تأخذ العديد من الصور و الأشكال التي تتباين بتباين الثقافات، و تختلف باختلاف الظروف و العادات الاجتماعية، و بالتالي فإن مفهومها في الثقافة التقليدية الغربية<sup>2</sup>

<sup>1</sup> المرجع السابق، ص 123، 124.

<sup>2</sup> أمينة بخوش، أثر وفاة الأم على الحالة النفسية للمراهق، مذكرة تخرج لنيل شهادة الماستر في علوم الإعلام و الاتصال، جامعة قسنطينة عبد الحميد مهري 2، كلية علم النفس و علم التربية، قسم علم النفس العيادي، 2015-2016، ص 15.

لا يكاد يذكر كما هو متفق عليه، فمركز المراهق لا يوجد على الإطلاق و يتم الدخول إلى مركز الكبر مباشرة، و عليه فإن مكانة المراهق في العائلة الجزائرية التقليدية غير موجودة بل لم تكن معروفة بل و انه من الشائع عندنا كلمة بلوغ التي تطلق على الجنسين ذكر و أنثى و تعني أن ذلك الشخص أصبح ناضجا و اكتمل نموه الجنسي و الجسمي و هو قادر على العمل و الزواج، فدخول الطفل مباشرة في عالم الرشد يجعله يتحمل المسؤولية و المشاركة في الأدوار الاجتماعية بحيث يتم ذلك عن طريق الزواج المبكر. إن عدم وجود كلمة مراهق عندنا يمكن تفسيره بالانتقال مباشرة من مركز الطفل إلى مركز الرجل المتزوج أو المرأة المتزوجة وبالتالي إنسان راشد أو مسؤول. إن السعي إلى التحضير إلى جانب التصنيع و النمو البيداغوجي و العمراني الذي شهدته البلاد في وقت قصير أحدث تناقضات اجتماعية منها تصادم النماذج العصرية و كذلك تقلبات ثقافية، حيث لا يوجد معيار خاص بثقافتنا الجزائرية فيجد المراهق الجزائري نفسه في وسط صراع ثقافي بالإضافة إلى صراع داخلي، و هذا ما يصعب من عملية تقمص النموذج المناسب له و ينتج عن هذا اضطرابات نفسية و اجتماعية كالجنوح الإدمان على المخدرات و الكحول و حتى التواصل اللغوي. لا يوجد مفهوم المراهق بمعنى الصحيح و إن يوجد أن الفرد قد وصل إلى البلوغ و أصبح مستقلا عن تبعيته إلى العائلة و اصبح له حقوق و واجبات. هذا ما يأخذه بن إسماعيل في قوله إذا كان البلوغ يعني البلوغ فانه لا يوجد في اللغة العربية المحلية مصطلح خاص لوصف المراهقة و عموما نستعمل تسمية وحيد و غير دقيقة و هي الشباب <sup>1</sup>.jeune

### • المراهق الجزائري:

لقد أثبتت الدراسات أن مرحلة المراهقة تعتبر من الفترات الحرجة التي يمر بها الفرد أثناء نموه، لما يميز هذه الفترة من تغيرات جسمية و انفعالية و اجتماعية، التغيرات الجسدية التي تحدث<sup>2</sup>

<sup>1</sup> المرجع السابق، ص 15.

<sup>2</sup> أمال نزار، شيماء طورش، المرجع السابق، ص 59

هي نفسها عند جميع الأفراد في مختلف الأمكنة و الأزمنة و لكن التغيرات النفسية التي تحدث تختلف حسب طبيعة الأفراد و المناطق و الظروف العائلية و الاجتماعية و الثقافة المحيطة بهم.

لو أخذنا حالة المجتمع الجزائري فإننا نجد العائلة الجزائرية التقليدية تتميز بكونها عائلة مكتملة العدد، أي مجموعة من الأفراد يعيشون مع بعضهم في بيت واحد، و يشكلون أسرة واحدة يشرف عليها فرد واحد و هو الأكبر، هذا التنظيم العائلي القديم يرتكز على السلطة الأبوية، فهي تنظر للطفل بوصفه امتداد لأبيه فعندما يكبر يباشر أعمال أبيه بنفس السلطة لأنه ذكر.

و المراهق الجزائري قديما كان ينتقل مباشرة إلى الرشد بمجرد البلوغ، تبدأ العائلة في إعداده لتحمل المسؤولية الاقتصادية لكن حاليا نظرة المجتمع للمراهق تغيرت و لكن هذا التغير مصحوب بنوع من التشدد و الحماية و الرقابة خاصة على البنات، فالمراهق الجزائري يعيش مرحلة جد صعبة هذا نتيجة الظروف المحيطة بك سواء كانت اقتصادية أو اجتماعية أو ثقافية أو سياسية.<sup>1</sup>

<sup>1</sup> المرجع السابق، ص 59.

**خلاصة الفصل:**

في الأخير نقول أن المراهقة هي الفترة التي ينتقل فيها الفرد من مرحلة الطفولة إلى البلوغ و الرشد و هي الفترة التي يبني فيها المراهق شخصيته ويتبنى مجموعة من القيم. عادة ما تكون القيم التي يتبناها مبنية على أساس خلفيته الدينية، التربوية و الثقافية، لكنها غير ثابتة بل تتأثر بالعوامل الخارجية خاصة في عصرنا المسمى بعصر العولمة.

## الفصل الثالث: اللعبة الإلكترونية "فري فاير free fire"

تمهيد:

المبحث الأول: مفهوم اللعبة الإلكترونية "فري فاير free fire".

المبحث الثاني: تاريخ اللعبة الإلكترونية "فري فاير free fire".

المبحث الثالث: كيفية لعب اللعبة الإلكترونية "فري فاير free fire".

المبحث الرابع: خصائص و مميزات اللعبة الإلكترونية "فري فاير free fire".

المبحث الخامس: مخاطر و أضرار اللعبة الإلكترونية "فري فاير free fire".

خلاصة الفصل.

**تمهيد:**

"فري فاير Free Fire" هي لعبة فيديو عبر الإنترنت من نوع الألعاب القتالية ، و هي متاحة عبر الهواتف الذكية وأجهزة الكمبيوتر الشخصية، تم تطويرها و نشرها بواسطة شركة Garena. تعتبر "Free Fire" واحدة من الألعاب الأكثر شعبية في فئتها، و قد حققت نجاحا كبيرا في جميع أنحاء العالم، ولأقت رواجاً بين الشباب و المراهقين. و للتعرف أكثر على هذه اللعبة سنتطرق في هذا الفصل إلى مفهوم لعبة "فري فاير، تاريخ لعبة "فري فاير"، كيفية لعب "فري فاير"، خصائص ومميزات لعبة "فري فاير"، و مخاطر وأضرار لعبة "فري فاير".

**المبحث الأول: مفهوم اللعبة الإلكترونية "فري فاير free fire":**

Garena Free Fire هي لعبة معركة ملوك حركة و مغامرة على الإنترنت فقط يتم لعبها من منظور شخص ثالث تكون اللعبة من ما يصل إلى 50 لاعبًا يسقطون من مظلة على جزيرة بحثًا عن أسلحة و معدات لقتل اللاعبين الآخرين. اللاعبون أحرار في اختيار موقع البداية، و أخذ الأسلحة و الإمدادات لإطالة عمر معركتهم.

عندما ينضم اللاعبون إلى لعبة ما، فإنهم سيدخلون طائرة ستطير فوق الجزيرة. أثناء تحليق الطائرة فوق الجزيرة، يمكن للاعبين القفز حيث يريدون، مما يسمح لهم باختيار مكان استراتيجي للهبوط بعيدًا عن الأعداء. بعد الهبوط، يجب على اللاعبين البحث عن أسلحة و أدوات نفعية. يمكن العثور على المعدات الطبية و الأسلحة المتوسطة و الكبيرة و القنابل اليدوية و غيرها من العناصر المميزة في جميع أنحاء الجزيرة. الهدف النهائي للاعبين هو البقاء على قيد الحياة على الجزيرة بحد أقصى 50-51 لاعبًا عبر الإنترنت.

هذا يتطلب القضاء على جميع الخصوم الذين يواجههم اللاعبون على طول الطريق و التأكد من أنهم الناجي الوحيد المتبقي. تتناقص المساحة الآمنة المتاحة لخريطة اللعبة بمرور الوقت، مما يوجه اللاعبين الباقين على قيد الحياة إلى مناطق أكثر إحكامًا لفرض المواجهات. آخر لاعب أو فريق يقف يفوز بالجولة. ستتلقى اللعبة تحديثًا رئيسيًا يوم الاثنين الموافق 7 ديسمبر، لإدخال تغييرات على خريطة التدريب بالإضافة إلى تقديم بعض الأسلحة المحدثة.

تعد Garena Free Fire واحدة من أشهر ألعاب Battle Royale للجوال، خلف PUBG

و Mobile و Fortnite Battle Royale و Call of Duty Mobile.<sup>1</sup>

<sup>1</sup> ما هي لعبة فري فاير معلومات حصرية 2023، <https://bankoftech.com>، اطلع عليه يوم 28 ماي 2023 على الساعة 18:00.

كانت Free Fire رابع أكثر الألعاب تنزيلًا على متجر Google Play في الربع الرابع من عام 2018، وكانت رابع أكثر الألعاب تنزيلًا في جميع أنحاء العالم في عام 2018 على iOS و متجر Google Play Store معًا. حصل العنوان على ما يقرب من 182 مليون عملية تنزيل في عام 2018.

مما يجعله ثاني أكثر ألعاب Battle Royale التي يتم تنزيلها على الهاتف المحمول، و حقق أرباحًا شهرية تصل إلى 19.3 مليون دولار تقريبًا حتى ديسمبر 2018، و أصبحت ذات أهمية النجاح المالي لـ Garena. اعتبارًا من فبراير 2020، أصبح لدى Free Fire 500 مليون عملية تنزيل على متجر Google Play<sup>1</sup>.

### المبحث الثاني: تاريخ اللعبة الإلكترونية "فري فاير free fire":

"فري فاير" لعبة إلكترونية عبر الأنترنت سرقت عقول الشباب و تركيزهم واستولت على حياتهم الشخصية و بعضا من أموالهم، تبدأ هذه اللعبة بجمع قرابة خمسين لاعب غير مسلح مع بعضهم البعض في مكان واحد ثم بعد ذلك يتم نقلهم بواسطة طائرة إلى جزيرة نائية، حيث يسمح للاعب باختيار المكان الذي يفضله للقفز من طائرة و استخدام المظلة للهبوط على جزيرة ليبدأ سباق التسلح، عند هبوطه يكون أعزلا تماما و عليه البحث عن أسلحة و العتاد داخل المنازل في هذه الجزيرة، كما يمكنه أيضا البحث عن عربات و استخدامها في نقل أو دهس اللاعبين آخرين، إذا كنت من محبي التحدي ما اختر منطقة مكتظة باللاعبين لبدأ اللعبة، أما إن كنت ترغب بالتركيز على النجاة فاختر مناطق أكثر هدوءا، يوجد في اللعبة منطقتان مميزتان، المنطقة الحمراء و المنطقة الآمنة، المنطقة الآمنة في بداية اللعبة تكون<sup>2</sup>

<sup>1</sup> Op.cit

<sup>2</sup> مراد بلقيس ، حنان غمري، "الألعاب الإلكترونية العنيفة، وتأثيرها على الطلبة الجامعيين نموذج عن "لعبة فري فاير"، مذكرة مكملة لنيل شهادة الماستر في علوم الإعلام والاتصال، جامعة محمد خيضر بسكرة، كلية العلوم الإنسانية و الاجتماعية- قطب شتمة -، قسم العلوم الإنسانية، 2020-2021. ص23.

تشمل كامل الجزيرة، ثم بعد مرور بعض الوقت ستعطيك اللعبة رسالة تحذير بأن المنطقة آمنة ستتكمش، و هنا عليك أن تتحرك لكي تبقى داخلها لأن بقاءك خارجها يعني تناقص نقاط حياتك تدريجيا حتى الموت، لذا عليك أن تبقى يقظا اتجاه تغيرات هذه المنطقة، حيث أن هذه المنطقة ستستمر بالتضايق حتى تجبر آخر الناجين على التوجه فيما بينهم لتحديد الناجي الوحيد، و ذلك للحلول دون تضييع الوقت في البحث عن إبرة في كومة قش، أما المنطقة الثانية هي المنطقة الحمراء، و التي تتحرك ضمن المنطقة الآمنة و عليك تفاديها لأن و قوعك ضمنها سيتسبب بكشف موقعك للأعداء، و بالتالي سيشكل خطرا عليك لكونك هدفا سهلا، و تستمر اللعبة لأن يبقى شخصا واحد فقط على قيد الحياة، و يمكن اللعب كفريق أو بشكل منفرد، حيث يمكن لأعضاء الفريق أن يتواصلوا مع بعضهم بواسطة الصوت عبر المايكروفون، و يمكن لهم أيضا أن يقدموا إسعافات أولية في حال شارف أحدهم على الموت، تتميز هذه اللعبة عن مثيلاتها، بأنه لا يمكنك شراء أسلحة و اقتنائها من المتجر مقابل ما تجمع من مال أو نقاط أثناء تقدمك في اللعبة، حيث أن متجر هذه اللعبة لا يوفر لك سوى الملابس و المظاهر الظرفية، أما الأسلحة فيجب أن تبحث عنها بنفسك في مباني الجزيرة ببساطة يمكن أن تكون محظوظا بعثورك على أقوى الأسلحة في البداية أو قد تواجه بداية متعثرة من ناحية العتاد، و بشكل عام فإن أسلحة هذه اللعبة متنوعة تضم إحداث إنتاجا في أرض العالم الواقعي بالإضافة إلى الألغام و المتفجرات.<sup>1</sup>

### المبحث الثالث: كيفية اللعبة الإلكترونية "فري فاير free fire":

للعب هذه اللعبة عليك اتباع الخطوات التالية:

<sup>1</sup> بلقيس مراد، حنان غمري، المرجع السابق، ص 24.

أولاً: تحميل التطبيق: يمكنك تحميل تطبيق فري فاير من متجر التطبيقات على هاتفك المحمول. تأكد من أن النسخة التي تحملها متوافقة مع نظام التشغيل لهاتفك.

ثانياً: إنشاء حساب: بعد تثبيت التطبيق، يمكنك إنشاء حساب جديد باستخدام بريدك الإلكتروني أو حساب فيسبوك أو جوجل.

ثالثاً: تحديد اللعبة: بعد تسجيل الدخول، يمكنك تحديد اللعبة و اختيار إما اللعب بشكل فردي أو اللعب ضمن فريق.

رابعاً: خطوات اللعب:

الخطوة الأولى: انضم إلى مباراة: بعد الدخول إلى التطبيق، قم باختيار "Battle Royale" من القائمة الرئيسية. يمكنك اللعب فردياً أو بشكل فريق مع لاعبين آخرين.

الخطوة الثانية: الهبوط إلى الخريطة: بمجرد اختيار اللعبة، سيتم تحديد مكان الهبوط الخاص بك عشوائياً على الخريطة. عليك الهبوط على الأرض و جمع الأسلحة و المعدات و المواد اللازمة للبقاء على قيد الحياة.

الخطوة الثالثة: جمع الموارد: يجب عليك البحث عن الموارد و الأسلحة و الدروع و الذخيرة في الأماكن المختلفة في الخريطة. يمكنك حصول على هذه الموارد من الأماكن المهجورة أو الأماكن محتملة للاصطياد.

الخطوة الرابعة: الحركة و المكوث في الدائرة الآمنة: عندما تبدأ اللعبة، ستظهر دائرة آمنة حول الخريطة. يجب عليك البقاء داخل هذه الدائرة و التحرك بشكل استمراري لتجنب الضرر و الوصول في المنطقة الآمنة التالية.<sup>1</sup>

<sup>1</sup> شرح لعبة فري فاير free fire: <https://www.almaeriifa.com/2023/02/Free-Fire%20.html> ، اطلع عليه يوم 26 ماي على الساعة 15:20 سا.

الخطوة الخامسة: القتال: يجب عليك القتال مع اللاعبين الآخرين في الخريطة للفوز باللعبة. يمكنك استخدام الأسلحة و القنابل و الأدوات الأخرى للقتال. و يمكنك التواصل مع فريقك باستخدام الدردشة الصوتية أو الكتابية.

الخطوة السادسة: الفوز: يمكن الفوز باللعبة أن يكون هو اللاعب الوحيد الذي يبقى على قيد الحياة في الخريطة. للفوز باللعبة، يجب عليك الحصول على الموارد و الأسلحة الكافية و القضاء على جميع اللاعبين الآخرين في الخريطة.<sup>1</sup>

#### المبحث الرابع: إيجابيات و سلبيات اللعبة الإلكترونية "فري فاير free fire":

##### ❖ إيجابيات:

- أن اللاعب يجب أن ينهي اللعبة بعشر دقائق أكثر أو أقل، حيث أنه يمكن للاعب أن يلعب مباراة واحدة أو أكثر في وقت قصير، و هذه من المزايا الجيدة التي تتمتع بها لعبة فري فاير.
- من الإيجابيات أيضاً أنها لعبة ذات حجم صغيرة جداً، و إن الكثير من هواتف أندرويد تدعم لعبة TIS، و في واقعنا نواجه مشكلة في أن هواتف الأندرويد أنها منخفضة الذاكرة، لهذا قام العديد من الأشخاص بتثبيت هذه اللعبة على جوالاتهم فهي مناسبة للذاكرة المنخفضة.
- إن هذه اللعبة صغيرة الحجم لهذا ملفات سلة المهملات فيها تكون منخفضة جداً.

##### ❖ سلبيات:<sup>2</sup>

<sup>1</sup> op.cit.

<sup>2</sup> أضرار لعبة فري فاير: <https://www.almrsl.com/post/1119114> اطلع عليه يوم 29 ماي على الساعة 22 سا.

- بسبب حجمها الصغير فإن خريبتها تكون صغيرة أيضاً، لهذا لا توجد أنشطة للقناصين فيها، لهذا من يحبذ أن يلعب مع القناصين فهذه اللعبة لن تلبى رغبته و لن تناسبه.
- في بعض الأحيان تتأخر هذه اللعبة عند فتحها بسبب التقلبات الصافية و التي تعتبر من أحد العيوب الهامة للعبة.
- بسبب صغر حجم لعبة فري فاير فإن دقتها تكون ضعيفة، لهذا لا يمكن للاعب أن يرى العدو بوضوح في المدى القصير.
- تعمل اللعبة على تشتيت عقول الطلاب و خاصة في أوقات الدراسة<sup>1</sup>.

#### المبحث الخامس: التأثيرات الضارة للعبة الإلكترونية "فري فاير free fire":

- خطورة الإدمان، حيث أنه يتم اللعب بكثرة في هذه اللعبة، حيث قد تعتاد الروح على هذه اللعبة في أغلب الأحيان، مما يؤدي إلى الإدمان عليها، خاصة عند الأطفال و المراهقين، بالإضافة إلى أن هذه اللعبة تجعل يعيش الطفل في واقع خيالي بعيد عن حقيقته.
- خطر تطور العنف لدى الأطفال، حيث تعتمد لعبة Free Fire على القتال والحرب من أجل البقاء، مما قد يؤثر سلباً على شخصية الطفل و يجعله يميل إلى العنف و الكراهية.
- الخطر من الناحية الصحية، و الذي يأتي من الجلوس أمام الكمبيوتر أو الهاتف المحمول، و الذي بدوره يؤدي إلى إجهاد العين و ألم في الرقبة، بالإضافة إلى آلام أسفل الظهر، و التي تتسبب بمرور الوقت في حدوث مشاكل في العمود الفقري.
- الخطر من الناحية المادية، حيث أن الإدمان على هذه اللعبة يسبب الكثير من الإنفاق المالي بالإضافة إلى إضاعة الوقت و إهمال المسؤوليات، بالإضافة إلى أنه يؤدي إلى ضعف في شخصية الطفل و خضوعه<sup>2</sup>.

<sup>1</sup> op.cit.

<sup>2</sup> أضرار لعبة فري فاير: <https://www.masrynet.com/33548> ، اطلع عليه يوم 30 ماي على الساعة 10سا.

**خلاصة الفصل:**

في الأخير توصلنا إلى أن فري فاير لعبة لاقت إقبالا كبيرا من الشباب و المراهقين كونها الأقل تكلفة من بين الألعاب من نفس الفئة فلا يحتاج اللاعب لشراء أجهزة باهظة للاستمتاع بها. تتيح "فري فاير" للاعبين تجارب حماسية و مثيرة حيث يتعين عليهم إنجاز مهام من بينها: القفز من الطائرة، الهبوط في موقع معين على الخريطة والبحث عن الأسلحة والمعدات للبقاء على قيد الحياة و الفوز بالمعركة.

الإطار التطبيقي

للدراسة

الفصل الرابع: عرض و تفسير النتائج.

تمهيد

المبحث الأول: بطاقة فنية لثانوية إيازورن محمد سعيد بأزفون

المبحث الثاني: تحليل استمارة الدراسة حسب العينة العامة (الجدول البسيطة).

المبحث الثالث: تحليل استمارة الدراسة حسب متغيرات الدراسة (الجدول المركبة).

المبحث الرابع: النتائج العامة.

### تمهيد:

بعد أن قمنا بجمع البيانات و المعلومات المتعلقة بموضوع الدراسة، سنحاول في هذا الفصل عرض و تحليل هذه معطيات الدراسة من خلال البيانات المتحصل عليها من المبحوثين للوصول إلى إجابة منطقية و موضوعية لتساؤلات الدراسة وصولاً إلى استخلاص النتائج العامة للدراسة والخروج بتوصيات و اقتراحات.

**المبحث الأول: بطاقة فنية لثانوية إيازورن محمد سعيد بأزفون:**

قبل أن نقوم بتوزيع استمارة استبيان، تواجها إلى "ثانوية إيازورن محمد سعيد" المتوقعة بأزفون، بعد مرورنا من مكتب الاستقبال، استقبلنا مدير هذه الثانوية السيد "بوحجرة إيدر" يوم 8 ماي 2023 على الساعة 9:30 سا لإجراء مقابلة معه لهدف المعرفة على البطاقة الفنية لهذه الثانوية، بعد أن عرف بنفسه و مكانة عمله بداننا بطرح مجموعة من الأسئلة المتمثلة فيما يلي:

- متى نشأت هذه المؤسسة؟
- تمت إنشاء هذه الثانوية سنة 1998.
- فيما تتمثل مكونات هذه الثانوية؟
- تتكون هذه الثانوية من: مكتب المدير، مكتب مساعد المدير، قاعة الأساتذة، ملعب صغير، جناحين، و مطعم.
- كم أطوار في هذه الثانوية؟
- الثانوية لها أطوارها الثلاثة: أولى و ثانية و ثالثة ثانوي.
- كم عدد أقسام هذه الثانوية؟
- تكمن الثانوية على 17 قسما، و مخبرين و قاعة الورشات.<sup>1</sup>

بعد ما أجاب سيد المدير على مجمل الأسئلة المطروحة، شكرناه على تكريمه لنا. ثم بداننا بتوزيع استمارة استبيان في هذه المؤسسة التعليمية.

<sup>1</sup> مقابلة شخصية مع إيدر بوحجرة مدير ثانوية إيازورن محمد سعيد - أزفون في 08 ماي 2023م.

المبحث الثاني: تحليل استمارة الدراسة حسب العينة العامة (الجدول البسيطة):

المحور الأول تفريغ البيانات الشخصية:

الجدول رقم 01: توزيع أفراد العينة حسب متغير الجنس:

الجنس	التكرار	النسبة
الذكور	52	65%
الإناث	28	35%
المجموع	80	100%

من خلال البيانات الكمية المبينة في الجدول رقم (1) أعلاه و المتعلق بتوزيع أفراد العينة حسب متغير الجنس نلاحظ أن النسب بين الجنسين متباعدة، حيث بلغت نسبة الذكور 65 % و المتمثلة في 52 ذكر، في حين كانت نسبة الإناث 35 % و التي بلغت 28 أنثى.

من خلال المعطيات الموجودة في الجدول نلاحظ أن نسبة الذكور أكثر من الإناث و هذا راجع الاعتماد على أسلوب العينة المتاحة حيث وزعنا استمارة الاستبيان على التلاميذ الذين كانوا في حصة فراغ - غياب الأستاذ و الخروج الساحة- أي بالصدفة كان عدد الذكور أكثر من الإناث.

## الجدول رقم 02: توزيع عينة الدراسة حسب متغير السن:

النسبة	التكرار	السن
%50	40	من 15 إلى 17 سنة
%50	40	من 18 إلى 19 سنة
%100	80	المجموع

يبين لنا الجدول (2) المتعلق بتوزيع عينة الدراسة وفق متغير السن، أن النسب متساوية بين الفئتين العمريتين، حيث تكونت عينة الدراسة من 40 مفردة ما يعادل %50 من فئة 15 إلى 17 سنة و 40 مفردة أي %50 من فئة 18 إلى 19 سنة.

نستنتج من خلال المعطيات في الجدول أن النسب متساوية بين الفئتين العمريتين و هذا راجع لكون أفراد العينة مراهقين متمدرسين في الثانوية متقاربين في السن.

## الجدول رقم 03: توزيع عينة الدراسة حسب متغير الطور التعليمي:

الطور التعليمي	التكرار	النسبة
سنة أولى	42	52,5%
سنة ثانية	12	15%
سنة ثالثة	26	32,5%
المجموع	80	100%

من خلال الجدول رقم (03) نلاحظ أن أعلى نسبة ترجع إلى السنة أولى بنسبة 52,5% ثم تليها نسبة تلاميذ الذين يدرسون سنة ثالثة بنسبة 32,5% بينما نجد نسبة 15% من التلاميذ الذين يدرسون السنة الثانية.

نستنتج من خلال المعطيات أن أكبر نسبة ترجع للتلاميذ السنة الأولى ثانوي و ذلك راجع لاعتمادنا على أسلوب العينة المتاحة، أي قمنا بتوزيع الاستمارات على التلاميذ الذين تمكننا من مقابلتهم في وقت الاستراحة و في حصص الفراغ.

## الجدول رقم 04: توزيع عينة الدراسة حسب متغير السكن:

النسبة	التكرار	السكن
52,5%	42	الريف
47,5%	38	المدينة
100%	80	المجموع

يظهر لنا من خلال الجدول رقم (4) أن النسب متقاربة فيما بينها، لكن أكبر نسبة لعينة الدراسة موجهة لسكان الريف و التي تقدر بـ 52,5 % ، في حين تعود لسكان المدينة. و هذا راجع لطبيعة مدينة أزفون، فغالبية سكانها يقطنون في الريف.

## الجدول رقم 05: توزيع عينة الدراسة حسب نتائج التحصيل الدراسي:

النسبة	التكرار	نتائج التحصيل الدراسي
1,25%	1	امتياز
3,75%	3	تهنئة
28,75%	23	تشجيع
23,75%	19	لوحة شرف
35%	28	لا شيء
2,5%	2	إنذار
5%	4	توبيخ
100%	80	المجموع

من خلال المعطيات الظاهرة في الجدول (5) المتعلق بتوزيع أفراد العينة وفق متغير التحصيل الدراسي، نلاحظ أن النسب متقاربة من جهة بين: لا شيء و الذي يقدر بـ 35%، تشجيع و الذي يقدر بـ 28,75% و لوحة شرف التي تقدر بنسبة 23,75%.

من جهة أخرى تتقارب النسب بين: التوبيخ و الذي يقدر بـ 5%، التهنئة و التي تقدر بـ 3,75%، إنذار و المقدر بـ 2,5% و امتياز الذي يقدر بـ 1,25%.

نستنتج أن أكبر عينة للتحصيل الدراسي راجعة لفئة لا شيء و المقدر بـ 35% في حين أصغر نسبة راجعة لفئة الامتياز و المقدر بـ 3,75%، فأغلب المراهقين المتمدرسين في الثانوية يهملون الدراسة و ينشغلون بلعب الألعاب الإلكترونية خاصة "فري فاير" .

المحور الثاني: عادات و أنماط و دوافع استخدام الألعاب الإلكترونية لدى المراهق:

الجدول رقم 06: توزيع عينة الدراسة حسب استخدام الألعاب الإلكترونية:

النسبة	التكرار	الإجابة
10%	8	دائما
37,5%	30	غالبا
32,5%	26	أحيانا
20%	16	نادرا
100%	80	المجموع

يبين الجدول رقم (6) استخدام المراهقين المتمدرسين في الثانوية للألعاب الإلكترونية، حيث نجد أكبر نسبة من المراهقين و التي تقدر بـ 37,5% يستخدمون الألعاب الإلكترونية غالبا، ثم تليها نسبة 32,5% يستخدمونها أحيانا و 10% من المراهقين يستخدمونها دائما و هذا راجع لكون الألعاب الإلكترونية وسيلة ترفيه متاحة للأغلبية في ظل غياب مرافق التسلية و الترفيه في مدينة أرفون، في حين 20% من المراهقين نادرا ما يستخدمون الألعاب الإلكترونية و يرجع ذلك لاهتمامهم بانشغالات أخرى.

## الجدول رقم 07: توزيع عينة الدراسة حسب زمن استخدام الألعاب الإلكترونية:

النسبة	التكرار	الإجابة
21,25%	17	أقل من سنة
33,75%	27	من سنة إلى ثلاثة سنوات
45%	36	أكثر من ثلاثة سنوات
100%	80	المجموع

تبين المعطيات الكمية في الجدول (7) أن النسب متقاربة حيث 45% من المراهقين المتمدرسين في الثانوية يمارسون الألعاب الإلكترونية منذ أكثر من ثلاث سنوات و 33,75% منهم يمارسونها منذ سنة إلى ثلاث سنوات، في حين 21,25% منهم يمارسون الألعاب الإلكترونية منذ أقل من سنة.

نستنتج من خلال الجدول أن أغلبية المراهقين يمارسون الألعاب الإلكترونية على الأقل منذ ثلاث سنوات و فئة قليلة منهم يمارسونها منذ سنة و هذا راجع لكون الألعاب الإلكترونية متاحة للجميع و سهولة الوصول كما أنها تجذب المراهقين من مختلف الفئات العمرية.

الجدول رقم 08: توزيع عينة الدراسة حسب المدة الزمانية التي يقضيها المراهق في

استخدام الألعاب الإلكترونية:

النسبة	التكرار	الإجابة
32,5%	26	أقل من ساعة
37,5%	30	من ساعة إلى ساعتين
30%	24	أكثر من ثلاثة ساعات
100%	80	المجموع

تبين المعطيات الكمية في الجدول (8) المتعلق بالمدة الزمنية التي يقضيها المراهق في استخدام الألعاب الإلكترونية أن النسب متقاربة، لكن أكبر نسبة تعود للإجابة "من ساعة إلى ساعتين" المقدرة بـ 37,5% تليها الإجابة "أقل من ساعة" التي تقدر بـ 32,5% و هذا راجع لرقابة الأولياء، في حين أقل نسبة تعود إلى فئة أكثر من ثلاث ساعات و المقدرة بـ 30% و هذا يدل على إيمانهم على الألعاب الإلكترونية.

الجدول رقم 09: توزيع عينة الدراسة حسب الفترة المفضلة لاستخدام الألعاب الإلكترونية:

النسبة	التكرار	الإجابة
6,25%	5	الصباحية
26,25%	21	المسائية
67,5%	54	الليلية
100%	80	المجموع

يظهر لنا الجدول (9) المتعلق بـ: "الفترة المفضلة للمراهقين لاستخدام الألعاب الإلكترونية" أن أغلبية المراهقين يفضلون الفترة الليلية حيث قدرت بـ 67,5%، ثم تليها الفترة المسائية و المقدر بـ 26,25% و في المرتبة الأخيرة تأتي الفترة الصباحية التي قدرت بـ: 6,25%.

نستنتج من الجدول أعلاه أن الفترة المفضلة لمعظم المراهقين لاستخدام الألعاب الإلكترونية هي الفترة الليلية، ففيها يأخذون راحتهم أكثر بحيث لا يتم مقاطعة تركيزهم عن اللعب.

## الجدول رقم 10: توزيع عينة الدراسة حسب وسيلة اللعب:

النسبة	التكرار	الإجابة
68,75%	55	الهاتف
28,75%	23	الحاسوب
2,5%	2	اللوحة الإلكترونية
100%	80	المجموع

يوضح الجدول رقم (10) إجابات المراهقين على وسيلة اللعب حيث كانت الإجابة ب الهاتف الأكثر تكرارا ب 55 مرة و بنسبة 68,75%، تليها الإجابة بالحاسوب ب 23 تكرارات و بنسبة 28,75% ، أما الإجابة باللوحة الإلكترونية فكانت بنسبة 2,5% و 2 تكرارات.

نستنتج أن أغلبية مراهقين هذه العينة يمتلكون هواتف و يحبذون اللعب بها عكس الأجهزة الإلكترونية الأخرى كالحاسوب و اللوحة الإلكترونية و التي هي نادرا ما يستخدمونها في اللعب، و كون الهاتف عملي اكثر و أسهل للنقل بحيث يسمح لهم بلعب لعبة "فري فاير" أي مكان.

الجدول رقم 11: توزيع عينة الدراسة حسب الشيء الذي يجذب المراهق لاستخدام

الألعاب الإلكترونية:

النسبة	التكرار	الإجابة
6,25%	5	الألوان و الرسومات
13,75%	11	بطل اللعبة
42,5%	34	نوع اللعبة
8,75%	7	الموسيقى
28,75%	23	التصميم
100%	80	المجموع

تبين المعطيات الكمية في الجدول (11) أن معظم المراهقين ينجذبون لنوع اللعبة حيث بلغت نسبتهم 42,5% ثم يليها التصميم و الذي قدر بـ 28,75% فبطل اللعبة بنسبة 13,75% ثم الموسيقى بنسبة 8,75% و في الأخير أقل نسبة تعود للألوان و الرسومات بـ 6,25%.

نستنتج من خلال الجدول أن نوع اللعبة هو العامل الذي يجذب المراهقين للألعاب الإلكترونية، فمهما كانت المميزات المتوفرة في الألعاب الإلكترونية إن لم يكن نوع اللعبة المفضل لديهم فلن تجذبهم.

## الجدول رقم 12: توزيع عينة الدراسة حسب مكان استخدام الألعاب الإلكترونية:

النسبة	التكرار	الإجابة
81,25%	65	في البيت
11,25%	9	في الشارع
7,5%	6	في المؤسسة التعليمية
100%	80	المجموع

نلاحظ من خلال نتائج الجدول رقم (12) أن أغلبية عينة دراستنا يستخدمون الألعاب الإلكترونية في البيت بنسبة 81,25%، و نجد 11,25% يستخدمونها في الشارع، و الأقلية منهم يستخدمون هذه الألعاب في المؤسسة التعليمية بنسبة 7,5%.

نستنتج أن معظم المراهقين يستخدمون الألعاب الإلكترونية بكثرة في البيت، بحيث هو المكان الأريح بالنسبة لهم.

الجدول رقم 13: توزيع عينة الدراسة حسب مراقبة الأولياء الألعاب التي يلعبها المراهق:

المجموع		لا		نعم						الإجابة
				نادرا		أحيانا		دائما		
نسبة	تكرار	نسبة	تكرار	نسبة	تكرار	نسبة	تكرار	نسبة	تكرار	
%100	80	%46,25	37	%11,25	9	%26,25	21	%16,25	13	

نلاحظ من خلال المعطيات الكمية في الجدول (13) أن 46,25% تمثل نسبة المراهقين الذين لم يراقب أولياءهم الألعاب التي يلعبها، و 26,25% يراقبونها أحيانا، وتليه 16,25% دائما و أما 11,26% نادرا ما يراقبون الأولياء الألعاب الإلكترونية التي يمارسها أولادهم. من خلال المعطيات المذكورة نستنتج أن فئة كبيرة من المراهقين معرضين للأخطار من الألعاب الإلكترونية، نتيجة إهمال رقابة الأولياء.

المحور الثالث: الحالة النفسية و السلوكية للمراهقين خلال لعبة "فري فاير":

الجدول رقم 14: توزيع عينة الدراسة حسب شعور المراهق عندما يلعب "فري فاير":

النسبة	التكرار	الإجابة
28,75%	23	الغضب و القلق
25%	20	الفرح و السرور
26,25%	21	الشجاعة و القوة
20%	16	الراحة و الطمأنينة
100%	80	المجموع

يتبين لنا من خلال المعطيات الكمية في الجدول (14) المتعلق بشعور المراهق عند لعب لعبة "فري فاير" أن النسب متقاربة.

أكبر نسبة راجعة لـ "الغضب و القلق" المقدرة بـ 28,75% ثم تليها "الشجاعة و القوة" التي بلغت 26,25% ثم بعدها تأتي فئة الفرحة و السرور التي بلغت 25% و في الأخير تأتي فئة الراحة و الطمأنينة بنسبة 20%.

نستنتج من خلال المعطيات أن لعبة فري فاير تعرض المراهقين على العنف.

الجدول رقم 15: توزيع عينة الدراسة حسب سلوك المراهق عند خسارته في لعبة "فري

فاير":

النسبة	التكرار	الإجابة
%23,75	19	التوقف عن اللعب
%52,5	42	التكرار حتى الفوز
%23,75	19	تغيير اللعبة
%100	80	المجموع

يبين الجدول أعلاه -المتعلق بتصرف المراهقين المتمدرسين في الثانوية عند الخسارة في لعبة فري فاير- أن أكثر نسبة من المراهقين المقدرة بـ %52,7 يكررون اللعبة حتى الفوز، و هذا راجع لإدمانهم عليها. في حين %23,75 منهم يتوقفون عن اللعب، و %23,75 آخرون يغيرون اللعبة.

نستنتج أن أغلب المراهقين كما هو مذكور في الجدول أعلاه يعطون أهمية للفوز في اللعبة، حيث يكررون اللعب عدة مرات إلى غاية الفوز، و هذا يدل على إدمانهم على اللعبة.

الجدول رقم 16: توزيع عينة الدراسة حسب فوزهم في لعبة "فري فاير" و حماسهم للعبها

مجددا:

النسبة	التكرار	الإجابة
%75	60	نعم
%25	20	لا
%100	80	المجموع

نلاحظ من خلال نتائج الجدول رقم (16) أن أغلبية عينة دراستنا إجابتهم كانت ب "نعم" بنسبة %75، و %25 كانت الإجابة ب "لا".

نستنتج أن أغلب المراهقين المتمدرسين في الثانوية يتحمسون للعب أكثر حين فوزهم باللعبة، و هذا ما يسبب الإدمان.

## الجدول رقم 17: توزيع عينة الدراسة حسب ردة فعل المراهق عند الانقطاع عن لعبة

"فري فاير":

النسبة	التكرار	الإجابة
57,5%	46	عنيفة
42,5%	34	غير عنيفة
100%	80	المجموع

يظهر لنا من خلال المعطيات في الجدول السابع عشر -المتعلق بردة فعل المراهقين المتمدرسين في الثانوية حين يقطع أحد التركيز- أن النسب متقاربة، لكن أكبر نسبة من المراهقين كانت إجابتهم بـ نعم و التي قدرت بنسبة 57,5% . في حين 42,5% كانت نسبة المراهقين الذين أجابوا بـ لا.

نستنتج من الجدول أن لعبة فري فاير تؤثر سلبا على سلوك أغلب المراهقين، ما يدفعهم للعنف خاصة، و أن لعبة فري فاير من الألعاب القتالية المحفزة للعنف.

## الجدول رقم 18: توزيع عينة الدراسة حسب الإحساس عند التوقف عن اللعب:

النسبة	التكرار	الإجابة
11,25%	9	ضعف البصر
15%	12	الراحة النفسية
6,25%	5	القلق والتوتر
11,25%	9	تعب جسدي
56,25%	45	شعور عادي
100%	80	المجموع

من خلال المعطيات الكمية في الجدول (18) المتعلق بشعور المراهقين عند التوقف عن اللعب- نلاحظ أن النسبة الأكبر كانت إجابتهم "شعور عادي" حيث بلغت 56,25% من جهة. ثم تليها إجابة "الراحة النفسية" بنسبة 15%، و هذا راجع لاستمتاعهم و الترويح عن أنفسهم عند اللعب، من جهة أخرى أغلب النسب متقاربة. فنلاحظ أن الإجابات: "ضعف البصر" و "تعب جسدي" بلغت 11,25%، أما في الإجابة "القلق و التوتر" بلغت 6,25%. نستنتج أن اغلب المراهقين لا يشعرون بشيء عند التوقف عن اللعب و هذا بسبب اعتيادهم على اللعب.

المحور الرابع: تأثير ممارسة لعبه فري فاير في تشكيل القيم لدى المراهقين:

• القيم الأخلاقية:

الجدول رقم 19: توزيع عينة الدراسة حسب استعمال منافسين اللعبة ألفاظ مخالفة

للقيمة الأخلاقية و ما ردة فعل للإجابة بـ "نعم":

النسبة	التكرار	الإجابة
25%	28	نعم
75%	52	لا
100%	80	المجموع

من خلال المعطيات الكمية في الجدول (19) المتعلق بـ إذا كانت الألفاظ و السلوكيات المستعملة من طرف أبطال اللعبة مخالفة لقيم عينة الدراسة. تبين لنا أن النسبة الأكبر من الإجابات كانت بـ لا و التي قدرت بـ 75%، في حين قدرت الإجابات بـ نعم بنسبة 25%.

نستنتج من خلال المعطيات أن أكبر نسبة من المراهقين لا يعتبرون السلوكيات الغير اللائقة المستعملة في اللعبة مخالفة لقيمهم الأخلاقية، و هذا يدل على التأثير السلبي للقيم الأخلاقية للمراهقين.

أما للمراهقين الذين أجابوا بـ "نعم" فكانت ردة فعلهم انهم يتقبلون الألفاظ المخالفة للقيمة الأخلاقية و آخرون يصمتون و يخرجون عن اللعبة.

الجدول رقم 20: توزيع عينة الدراسة حسب إن كانت المهام المطلوبة إنجازها في لعبة

"فري فاير" تتعارض مع القيم الأخلاقية:

النسبة	التكرار	الإجابة
40%	32	نعم
60%	48	لا
100%	80	المجموع

من خلال المعطيات الكمية في الجدول (20) المتعلق بإذا كانت المهام المطلوب إنجازها في لعبة "فري فاير" تتعارض مع القيم الأخلاقية للمراهقين، تبين لنا أن النسبة الأكبر من الإجابات كانت بلا و التي قدرت بـ 60% في حين قدرت الإجابات بنعم بنسبة 40%.

نستنتج من خلال المعطيات أن أكبر نسبة من المراهقين لا يعتبرون قتل منافسيهم و سرقة الأسلحة سلوكيات مخالفة لقيمهم الأخلاقية، و هذا أمر خطير فقد يتأثر المراهقين من هذه المهمات و يتحولوا لأشخاص عنيفين في حياتهم الواقعية من كثرة الأفعال العنيفة التي يمارسونها في الواقع الافتراضي.

الجدول رقم 21: توزيع عينة الدراسة حسب شعور المراهق عند قتل منافسه في لعبة

"فري فاير":

النسبة	التكرار	الإجابة
62,5%	50	حماس
3,75%	3	قلق و توتر
33,75%	27	شعور عادي
100%	80	المجموع

من خلال المعطيات الكمية في الجدول (21) المتعلق بشعور المراهق عند قتل منافسه في اللعبة الإلكترونية "فري فاير"، تبين لنا أن 62,5% من المراهقين يشعرون بالحماس، في حين 33,75 يشعرون بشعور عادي، أما 3,75% يشعرون بالقلق.

نستنتج من خلال الجدول أن اللعبة الإلكترونية "فري فاير" تحرض المراهقين على العنف و أن أغلبهم يتجاوزون معها حيث يتحمسون لقتل المنافسين.

الجدول رقم 22: توزيع عينة الدراسة حسب ردة فعل المراهق عند خسارته في اللعبة:

النسبة	التكرار	الإجابة
%33,75	27	غضب و الانفعال
%11,25	9	الحزن
%55	44	شعور عادي
%100	80	المجموع

من خلال المعطيات الكمية في الجدول (22) المتعلق بردة فعل المراهق عند الخسارة في اللعبة الإلكترونية "فري فاير"، تبين لنا أن النسبة الأكبر يشعرون بشعور عادي التي قدرة بـ 55%، ثم تليها "الغضب و الانفعال" المقدرة بـ 33,75% و في الأخير أقل نسبة لـ "الحزن" بنسبة 11,25%.

نستنتج من الجدول أعلاه أن المراهقين يتقبلون الخسارة.

• القيم الدينية:

الجدول رقم 23: توزيع عينة الدراسة حسب المداومة على الفرائض الدينية:

المجموع		لا		نعم				الإجابة
				لا		نعم		
النسبة	التكرار	النسبة	التكرار	النسبة	التكرار	النسبة	التكرار	
%100	80	%30	24	%42,5	34	%27,5	22	

من خلال المعطيات الكمية في الجدول (23) أعلاه تبين لنا أن 42,5% من المراهقين مداومين على فرائضهم الدينية و لا تشغلهم لعبة "فري فاير" على أداؤها و هي النسبة الأكبر، أما 30% فغير مداومين عليها، و 27,5% مداومين على فرائضهم الدينية لكن ينشغلون عنها بسبب اللعب.

نستنتج أن اغلب المراهقين مداومين على الفرائض الدينية و هذا راجع الرقابة الأولية و تذكير أبنائهم بأهمية الفرائض الدينية.

الجدول رقم 24: توزيع عينة الدراسة حسب تعارض الألبسة في لعبة "فري فاير" مع

القيمة الدينية:

المجموع		لا		نعم				الإجابة
				لا		نعم		
النسبة	التكرار	النسبة	التكرار	النسبة	التكرار	النسبة	التكرار	
%100	80	%53,75	43	%20	16	%26,25	21	

من خلال المعطيات الكمية في الجدول (24) أعلاه تبين لنا أن أكبر نسبة من المراهقين و التي تقدر بـ %53,75 لا تتعارض الألبسة المقترحة في لعبة "فري فاير" مع قيمهم الدينية، في حين %26,25 تتعارض الألبسة المقترحة في اللعبة مع قيمهم الدينية و ينزعجون منها، أما %20 تتعارض الألبسة المقترحة في اللعبة مع قيمهم الدينية لكن لا ينزعجون منها و هذا يدل على عدم اهتمام المراهقين بقيمهم الدينية.

الجدول رقم 25: توزيع عينة الدراسة حسب إذ كانت تصرفات المنافسين تتعارض مع

القيمة الدينية للاعب:

النسبة	التكرار	الإجابة
%48,75	39	نعم
%51,25	41	لا
%100	80	المجموع

من خلال المعطيات الكمية في الجدول (25) أعلاه تبين لنا أن أكبر نسبة من المراهقين و التي تقدر بـ %51,25 كانت إجابتهم أن المنافسين في اللعبة لا يلجئون للغش، الكذب و العنف. ثم تليها %48,75 كانت إجابتهم أن المنافسين في اللعبة يلجئون لتصرفات تتعارض مع قيمهم الدينية (للغش، الكذب و العنف) و هذا راجع للمجموعات التي يلعبون معها.

## • القيم الاجتماعية:

الجدول رقم 26: توزيع عينة الدراسة حسب تفضيل للمراهق قضاء الوقت في لعبة "فري

فاير" أو الجلوس رفقة الأسرة:

النسبة	التكرار	الإجابة
36,25%	29	لعب لعبة "فري فاير"
63,75%	51	الجلوس رفقة الأسرة
100%	80	المجموع

من خلال المعطيات الكمية في الجدول (26) أعلاه تبين لنا أن أكبر نسبة من المراهقين و التي تقدر بـ 63,75% يفضلون الجلوس مع الأسرة و 36,25% يفضلون قضاء الوقت باللعب بالألعاب الإلكترونية.

نستنتج أن اغلب المراهقين يفضلون قضاء الوقت مع الأسرة كونهم مقربين من أسرهم يهتمون بقضاء الوقت معهم.

الجدول رقم 27: توزيع عينة الدراسة حسب هل الأصدقاء في الواقع نفسهم مع الأصدقاء في لعبة "فري فاير":

النسبة	التكرار	الإجابة
61,25%	49	نعم
38,75%	31	لا
100%	80	المجموع

من خلال المعطيات الكمية في الجدول (27) أعلاه تبين لنا أن أكبر نسبة من المراهقين و التي تقدر بـ 61,25% يمارسون لعبة "فري فاير" مع أصدقائهم في الواقع، و 38,75% يمارسون الألعاب الإلكترونية مع أصدقاء تعرفوا عليهم في منصة اللعبة.

نستنتج من خلال الجدول أن معظم المراهقين يمارسون لعبة "فري فاير" مع أصدقائهم في الواقع كونهم يستمتعون أكثر و يطلقون تحديات فيما بينهم عند اللعب بين الأصدقاء الواقعيين.

الجدول رقم 28: توزيع عينة الدراسة حسب قضاء الوقت مع الأصدقاء في الواقع أو

اللعب مع الأصدقاء الافتراضيين في لعبة " فري فاير":

النسبة	التكرار	الإجابة
82,5%	66	الأصدقاء في الواقع
15%	12	الأصدقاء الافتراضيين
2,5%	2	كلاهما معا
100%	80	المجموع

من خلال معطيات الجدول (28) أعلاه تبين لنا أن أكبر نسبة من المراهقين و التي تقدر بـ 82,5% يفضلون قضاء الوقت مع أصدقائهم في الواقع، و 15% من المراهقين يفضلون اللعب مع أصدقائهم الذين تعرفوا عليهم في منصة اللعبة، أما 2,5% منهم يفضلون قضاء الوقت مع أصدقائهم في الواقع و اللعب مع أصدقائهم الذين تعرفوا عليهم في منصة اللعبة معا.

نستنتج من الجدول أن اغلب المراهقين يفضلون القضاء الوقت مع أصدقائهم في الواقع كونهم يقومون بعدة أنشطة معا ليس فقط اللعب.

الجدول رقم 29: توزيع عينة الدراسة حسب ردة فعل المراهق عند القضاء لأحد أفراد

أسرته (المنافس) في لعبة "فري فاير":

النسبة	التكرار	الإجابة
5%	4	القلق والتوتر
8,75%	7	الانفعال والغضب
86,25%	69	شعور عادي
100%	80	المجموع

من خلال معطيات الجدول (29) أعلاه تبين لنا أن أكبر نسبة من المراهقين و التي تقدر بـ 86,25% من المراهقين يشعرون بـ "شعور عادي" عند قتل أحد أفراد أسرته في عالم اللعبة لاهتمامهم الكبير بالفوز حتى لو كان خصمهم أحد أفراد أسرته، و 8,75% منهم يشعرون بـ "الانفعال و الغضب" أما 5% منهم يشعرون بـ "التوتر و القلق".

نستنتج من خلال الجدول أن ردة فعل المراهقين عند القضاء لأحد أفراد أسرته تكون بشعور عادي كونهم يهتمون بالفوز في اللعبة مهما كان منافسهم.

الجدول رقم 30: توزيع عينة الدراسة حسب شعور المراهق عند الخسارة في لعبة "فري

فاير" ضد أحد أقاربه:

النسبة	التكرار	الإجابة
23,75%	19	الانفعال و الغضب
5%	4	الحزن
71,25%	57	شعور عادي
100%	80	المجموع

من خلال معطيات الجدول (30) أعلاه تبين لنا أن أكبر نسبة من المراهقين و التي تقدر بـ 71,25% يشعرون بـ "شعور عادي" عند الخسارة في اللعبة، و 23,75% منهم يشعرون بـ "الانفعال و الغضب" أما 5% منهم يشعرون بـ "الحزن".

نستنتج من خلال الجدول أن شعور المراهقين عند الخسارة في لعبة "فري فاير" ضد أحد أقاربهم تكون بشعور عادي لأنها مجرد لعبة فقط بنسبة لهم.

## • القيم المالية:

الجدول رقم 31: توزيع عينة الدراسة حسب انفاق المراهق الأموال على لعبة "فري فاير"

إذا كانت الإجابة ب نعم فمن أين تتوفر له:

المجموع		لا		نعم				الإجابة
				أوفرهم بنفسي		والديا يوفران المال		
النسبة	التكرار	النسبة	التكرار	النسبة	التكرار	النسبة	التكرار	
%100	80	%67,5	54	%22,5	18	%10	8	

من خلال معطيات الجدول (31) أعلاه تبين لنا أن أكبر نسبة من المراهقين و التي تقدر ب 67,5% لا ينفقون أموالهم لشراء الجواهر في اللعبة، و 22,5% منهم ينفقون أموالهم لشراء الجواهر في اللعبة و يوفرون الأموال بنفسهم، أما 10% ينفقون أموالهم لشراء الجواهر في اللعبة و أهلهم و يوفرون الأموال لهم.

نستنتج من خلال الجدول أن أكبر نسبة المراهقين لا ينفقون أموالهم على اللعبة كونهم يرون ان اللعبة لا تستحق انفاق الأموال عليها.

الجدول رقم 32: توزيع عينة الدراسة حسب تعلم المراهق لكيفية يدير الجواهر خلال لعبة "فري فاير":

النسبة	التكرار	الإجابة
%50	40	نعم
%50	40	لا
%100	80	المجموع

نلاحظ من خلال نتائج الجدول رقم (32) أن عينة دراستنا متساوية النسبة في الإجابة بـ "نعم" و "لا" و تمثل نسبة 50%.

نستنتج من خلال الجدول أن إجابات المراهقين غير دقيقة بشكل كبير بالتالي لا توصلنا لاستنتاج دقيق.

المبحث الثالث: تحليل استمارة الدراسة حسب متغيرات الدراسة (الجدول المركبة):

المحور الثاني: عادات و أنماط و دوافع استخدام الألعاب الإلكترونية لدى المراهق:

الجدول رقم 01: توزيع عينة الدراسة حسب استخدام الألعاب الإلكترونية وفق متغير الجنس و السن:

المجموع		نادرا		أحيانا		غالبا		دائما		الإجابة	
		النسبة	التكرار	النسبة	التكرار	النسبة	التكرار	النسبة	التكرار	المتغيرات	
%65	52	%50	8	%57,69	15	%73,33	22	%87,5	7	الذكور	الجنس
%35	28	%50	8	%42,31	11	%26,67	8	%12,5	1	الإناث	
%100	80	%20	16	%32,5	26	%37,5	30	%10	8	المجموع	
%50	40	%50	8	%23,08	6	%66,67	20	%75	6	من 15 إلى 17 سنة	السن
%50	40	%50	8	%76,92	20	%33,33	10	%25	2	من 18 إلى 19 سنة	
%100	80	%20	16	%32,5	26	%37,5	30	%10	8	المجموع	

من خلال المعطيات الكمية في الجدول (1) المتعلق بعادات و أنماط استخدام الألعاب الإلكترونية لدى المراهقين وفق متغير الجنس و السن:

فيما يخص متغير الجنس، نلاحظ أن أكبر نسبة من الذكور (87,5%) يمارسون الألعاب الإلكترونية بشكل دائم، تليها نسبة 33,73% منهم غالبا ما يمارسون الألعاب الإلكترونية، و تعود نسبة 57,69% على الذين يمارسون الألعاب الإلكترونية أحيانا، و أقل نسبة منهم (50%) نادرا ما يمارسونها.

بالنسبة للإناث، فإن أكبر نسبة من ممارسات الألعاب الإلكترونية نادرا بنسبة 50%، ثم تليها أحيانا ما تعادل 42,31%، تليها نسبة 26,67% من اللواتي يمارسها غالبا، أما أدنى نسبة من ممارسات الألعاب الإلكترونية بشكل دائم تعادل 12,5%.

فيما يتعلق بمتغير السن، يتضح لنا أن أكبر نسبة من ممارسي الألعاب الإلكترونية بالنسبة للفئة العمرية 15 إلى 17 سنة توصلنا إلى أن أكبر نسبة (75%) منهم يمارسون الألعاب الإلكترونية بشكل "دائم"، تليها 66,67% من الممارسين لها "غالبا"، و نسبة 50% راجعة على الممارسين للألعاب الإلكترونية "نادرا"، و قدرت نسبة 23,08% لممارسي هذه الألعاب "أحيانا".

من الفئة العمرية 18 إلى 19 سنة "أحيانا" تعادل 76,92%، تليها نسبة 50% من نفس الفئة الممارسين للألعاب الإلكترونية "نادرا"، بعد ذلك 33,33% من المراهقين من نفس الفئة العمرية "غالبا" ما يمارسون الألعاب الإلكترونية، أما أقل نسبة 25% من هذه الفئة يمارسونها بشكل "دائم".

بعد تحليل المعطيات الكمية في الجدول توصلنا إلى النتائج التالية:

- أغلبية الذكور يمارسون الألعاب الإلكترونية بشكل دائم، في حين أغلبية الإناث يمارسن الألعاب الإلكترونية أحيانا و هذا راجع لكون الذكور أكثر اهتماما و إدمانا على الألعاب الإلكترونية.
- فيما يخص السن نلاحظ أن الفئة العمرية 15 إلى 17 سنة هم الأكثر إدمانا على الألعاب الإلكترونية مقارنة بفئة 18 إلى 19 سنة.

## الجدول رقم 02: توزيع عينة الدراسة حسب وسيلة اللعب و وفق متغير الجنس:

المجموع		اللوحة الإلكترونية		الحاسوب		الهاتف		الإجابة	
		النسبة	التكرار	النسبة	التكرار	النسبة	التكرار	المتغيرات	
%65	52	%50	1	%86,96	20	%56,36	31	الذكور	الجنس
%35	28	%50	1	%13,04	3	%43,64	24	الإناث	
100%	80	%2,5	2	%28,75	23	%68,75	55	المجموع	

يوضح الجدول أعلاه توزيع عينة الدراسة حسب وسيلة اللعب و وفق متغير الجنس، فنلاحظ أن الذكور يستخدمون الحاسوب كوسيلة أولى بنسبة %86,96، ثم يليه الهاتف كوسيلة ثانية بنسبة %56,36، و الوسيلة الأخيرة تتمثل في اللوحة الإلكترونية بـ %50.

أما بالنسبة للإناث الوسيلة الأولى هي اللوحة الإلكترونية تتمثل بـ %50، أما الإجابة الثانية تتمثل في الهاتف كوسيلة ثانية بنسبة %43,64، ثم نسبة %13,04 للحاسوب كآخر وسيلة اللعب.

نلاحظ هنا أن وسيلة اللعب المعتمدة عند اغلب المراهقين هي الهاتف بنسبة %68,75 لأنه عملي أكثر من الحاسوب و اللوحة الإلكترونية لصغر حجمه و أيضا إمكانيات نقله لكل مكان و معظم الهواتف توفر الأنترنت فيه، بالتالي يلبي كل الشروط التي تسمح لممارسة لعبة "فري فاير"

الجدول رقم 03: توزيع عينة الدراسة حسب مكان استخدام الألعاب الإلكترونية و وفق متغير الجنس و السكن:

المجموع		في المؤسسة التعليمية		في الشارع		في البيت		الإجابة	
النسبة	التكرار	النسبة	التكرار	النسبة	التكرار	النسبة	التكرار	المتغيرات	
%65	52	%83,33	5	%100	9	%58,46	38	الذكور	الجنس
%35	28	%16,67	1	%0	0	%41,54	27	الإناث	
%100	80	%7,5	6	%11,25	9	%81,25	65	المجموع	
%52,5	42	%100	6	%66,67	6	%46,15	30	الريف	السكن
%47,5	38	%0	0	%33,33	3	%53,85	35	المدينة	
%100	80	%7,5	6	%11,25	9	%81,25	65	المجموع	

يوضح لنا الجدول رقم (03) توزيع عينة الدراسة حسب مكان استخدام الألعاب الإلكترونية و وفق متغير الجنس و السكن:

بالنسبة للذكور أكبر نسبة لاستخدام الألعاب الإلكترونية موجهة للشارع بنسبة 100 %، ثم يليه في المؤسسة بنسبة 83,33 % أما الإجابة الأخيرة التي تمثل البيت فهي بنسبة 58,46%.

أما من جهة الإناث فالإجابة الأولى تمثل نسبة 41,54% لمكان الاستخدام في البيت، و تليه المؤسسة التعليمية بنسبة 16,67%، و آخر نسبة تتمثل في الشارع بنسبة 0%.

فمن هذه النتائج التي تحصلنا عليها من متغير الجنس نرى أن البيت من أكثر مكان استخدام الألعاب الإلكترونية و هذا نظرا للراحة و الرفاهية المتواجدة في البيت.

أما بنسبة لمتغير السكن، ففي الريف، المؤسسة التعليمية هي أولى نسبة بنسبة 100 %، أما الإجابة الثانية في الشارع تمثل نسبة 66,67%، و الإجابة الأخيرة تمثل 46,15% للإجابة في البيت.

ففي المدينة، الإجابة في البيت تمثل إجابة أولى في مكان استخدام الألعاب الإلكترونية و تمثل 53,85%، أما الإجابة الثانية في الشارع تمثل نسبة 33,33 %، و الإجابة الأخيرة تمثل 0% و تمثل استخدام الألعاب الإلكترونية في المؤسسة التعليمية.

فنستنتج أن الأكبر قيمة لاستخدام الألعاب الإلكترونية في البيت و هذا راجع لغياب مرافق التسلية بمدينة ازفون، و أيضا لعدم اهتمامهم بنشاطات أخرى.

المحور الثالث: الحالة النفسية والسلوكية للمراهقين خلال لعبة "فري فاير":

الجدول رقم 04: توزيع عينة الدراسة حسب شعور المراهق عندما يلعب "فري فاير" و وفق متغير الجنس و السن:

المجموع		الراحة و الطمأنينة		الشجاعة و القوة		الفرح و السرور		الغضب و القلق		الإجابة	
النسبة	التكرار	النسبة	التكرار	النسبة	التكرار	النسبة	التكرار	النسبة	التكرار	المتغيرات	
%65	52	%75	12	%57,14	12	%65	13	%65,22	15	الذكور	الجنس
%35	28	%25	4	%42,86	9	%35	7	%34,78	8	الإناث	
%100	80	%20	16	%26,25	21	%25	20	%28,75	23	المجموع	
%50	40	%31,25	5	%52,38	11	%65	13	%47,83	11	من 15 إلى 17 سنة	السن
%50	40	%68,75	11	%47,62	10	%35	7	%52,17	12	من 18 إلى 19 سنة	
%100	80	%20	16	%26,25	21	%25	20	%28,75	23	المجموع	

نلاحظ في الجدول (04) المتعلق بتوزيع عينة الدراسة حسب شعور المراهق عند لعب "فري فاير" وفق متغير الجنس و السن:

فيما يخص متغير الجنس، نلاحظ أن أكبر نسبة من الذكور (75%) يشعرون بالراحة و الطمأنينة عند ممارستهم اللعبة الإلكترونية "فري فاير"، تليها نسبة 65,22% يشعرون بالقلق و الغضب عند اللعب، ثم 65% منهم يشعرون بالفرح و السرور، و أدنى نسبة (57,14%) يشعرون بالشجاعة و القوة.

بالنسبة للإناث، فإن أكبر نسبة منهن (42,86) يشعرن بالشجاعة و القوة، تليها نسبة 35% يشعرن بالفرح و السرور، ثم 34,78% منهن يشعرون بالقلق و الغضب، و أدنى نسبة (25%) يشعرن بالراحة و الطمأنينة.

فيما يتعلق بمتغير السن، يتضح لنا أن أكبر نسبة من الفئة العمرية 15 إلى 17 سنة و المقدرة بـ 65% يشعرون بالفرح و السرور، تليها نسبة 52,38% يشعرون بالشجاعة و القوة، بعد ذلك 47,83% من المراهقين من نفس الفئة العمرية يشعرون بالغضب و القلق، أما أقل نسبة 31,25% من هذه الفئة يشعرون بالراحة و الطمأنينة.

بالنسبة للفئة العمرية 18 إلى 19 سنة توصلنا إلى أن أكبر نسبة (68,75%) منهم يشعرون بالراحة و الطمأنينة، تليها 52,17% من المراهقين يشعرون بالغضب و القلق، و نسبة 47,62% منهم يشعرون بالشجاعة و القوة، و أقل نسبة التي قدرت بـ 35% يشعرون الفرح و السرور.

بعد تحليل المعطيات الكمية في الجدول توصلنا إلى النتائج التالية:

- أغلبية الذكور يشعرون بالراحة و الطمأنينة عند ممارستهم لعبة "فري فاير" كونها من الألعاب الإلكترونية المفضلة لديهم. في حين أغلبية الإناث يشعرن بالشجاعة و القوة و هذا راجع للقوة التي تميز البطل الذي يمكنها من القضاء على جميع منافسيها.

- فيما يخص السن نلاحظ أن أغلب المراهقين من الفئة العمرية 15 إلى 17 سنة يشعرون بالفرح و السرور و أغلب فئة 18 إلى 19 يشعرون بالراحة و الطمأنينة و هذا راجع لكون لعبة "فري فاير" أهم وسيلة ترفيه لهذه الفئة.

الجدول رقم 05: توزيع عينة الدراسة حسب فوزهم في لعبة "فري فاير" و حماسهم للعبها مجددا وفق متغير الجنس:

المجموع		لا		نعم		الإجابة	
		النسبة	التكرار	النسبة	التكرار	المتغيرات	الجنس
%65	52	%75	15	%61,67	37	الذكور	
%35	28	%25	5	%38,33	23	الإناث	
%100	80	%25	20	%75	60	المجموع	

نلاحظ من خلال الجدول رقم (05) المتمثل في توزيع عينة الدراسة حسب فوزهم في لعبة "فري فاير" و حماسهم للعبها مجددا وفق متغير الجنس، إن أكبر إجابة الذكور كانت ب لا و تمثل 75% ، أما الإجابة ب نعم تمثل بنسبة 61,67% ، فيما يخص الإناث كانت الإجابة الأولى ب نعم بنسبة 38,33%، بينما الإجابة ب لا تمثل 25%.

نستنتج من خلال معطيات هذا الجدول أن اغلب المراهقين يتحمسون للعب مجددا عند الفوز و هذا راجع إلى تأثيرهم بشكل كبير للعبة "فري فاير".

## الجدول رقم 06: توزيع عينة الدراسة حسب الإحساس عند التوقف عن اللعب وفق متغير الجنس:

المجموع		شعور عادي		تعب جسدي		القلق و التوتر		الراحة النفسية		ضعف البصر		الإجابة	
		النسبة	التكرار	النسبة	التكرار	النسبة	التكرار	النسبة	التكرار	النسبة	التكرار	المتغيرات	
%65	52	%53,33	24	%55,56	5	%100	5	%83,33	10	%88,89	8	الذكور	الجنس
%35	28	%64,67	21	%44,44	4	%0	0	%16,67	2	%11,11	1	الإناث	
%100	80	%56,25	45	%11,25	9	%6,25	5	%15	12	%11,25	9	المجموع	

يوضح الجدول أعلاه توزيع عينة الدراسة حسب الإحساس عند التوقف عن اللعب وفق متغير الجنس، فنلاحظ أن إجابة الذكور كانت 100% للقلق و التوتر، و تليه 88,89% لضعف البصر، أما بالنسبة للراحة النفسية تمثل نسبة 83,33%، و الإجابة ما قبل الأخيرة تمثل نسبة 55,56% للتعب الجسدي، أما الإجابة الأخيرة في الإحساس عند التوقف عن اللعب هي شعور عادي و ذلك بنسبة 53,33%. فأما الإناث كانت أكبر إجابة لهن هو شعور عادي بنسبة 64,67%، ثم تليه تعب جسدي بنسبة 44,44%، و ثالث إجابة للإحساس هي الراحة النفسية ب 16,67%، ونسبة 11,11% لإجابة ضعف البصر، أما الأخيرة تمثل القلق بنسبة 0%.

نلاحظ هنا أن النسبة الأكبر الإحساس عند التوقف عن اللعب وفق متغير الجنس هي 56,25% المتوجهة للشعور العادي و هذا نظرا لاعتيادهم على اللعب.

المحور الرابع: تأثير ممارسة لعبه فري فاير في تشكيل القيم لدى المراهقين:

الجدول رقم 07: توزيع عينة الدراسة حسب ردة فعل المراهق عند خسارته في اللعبة وفق متغير الجنس:

المجموع		شعور عادي		الحزن		الغضب و الانفعال		الإجابة	
النسبة	التكرار	النسبة	التكرار	النسبة	التكرار	النسبة	التكرار	المتغيرات	
%65	52	%65,91	29	%44,44	4	%70,37	19	الذكور	الجنس
%35	28	%34,09	15	%55,56	5	%29,63	8	الإناث	
%100	80	%55	44	%11,25	9	%33,75	27	المجموع	

نلاحظ في الجدول (07) المتعلق بتوزيع عينة الدراسة حسب ردة فعل المراهق عند خسارته في اللعبة وفق متغير الجنس.

نلاحظ أن أكبر نسبة من الذكور (70,37%) يشعرون بالغضب و الانفعال عند خسارتهم في اللعبة الإلكترونية "فري فاير"، تليها نسبة 65,91% يشعرون بشعور عادي عند الخسارة، ثم 44,44% منهم يشعرون بالحزن.

بالنسبة للإناث، فإن أكبر نسبة منهن (55,56%) يشعرن بالحزن عند الخسارة في اللعبة، تليها نسبة 34,09% يشعرن بشعور عادي، و أدنى نسبة (29,63%) يشعرن بالغضب و الانفعال.

بعد تحليل المعطيات الكمية في الجدول توصلنا إلى النتائج التالية:

- نستنتج أن أغلب الذكور ينفعلون و يغضبون عند خسارتهم في اللعبة، أغلب الإناث يشعرن بالحزن و هذا راجع للعنف الذي تحرض له اللعبة.

• القيم المالية:

الجدول رقم 08: توزيع عينة الدراسة حسب انفاق المراهق الأموال على لعبة "فري فاير" إذا كانت الإجابة ب نعم فمن أين تتوفر له وفق

متغير الجنس:

المجموع		لا		نعم				الإجابة المتغيرات	
				أوفرهم بنفسي		والديا يوفران المال			
النسبة	التكرار	النسبة	التكرار	النسبة	التكرار	النسبة	التكرار	الذكور	الإناث
%65	52	%64,81	35	%83,33	15	%25	2		
%35	28	%35,19	19	%16,67	3	%75	6		
%100	80	%67,50	54	%22,50	18	%10	8	المجموع	

من خلال الجدول (08) المتعلق بتوزيع عينة الدراسة حسب إنفاق المراهق الأموال على لعبة "فري فاير" إذا كانت الإجابة ب نعم فمن أين تتوفر له وفق متغير الجنس.

نلاحظ أن أكبر نسبة من الذكور (83,33%) يوفرون الأموال بأنفسهم لإنفاقها في اللعبة الإلكترونية "فري فاير"، أما نسبة 64,81% منهم لا ينفقون المال على اللعبة، أما نسبة 25% منهم يوفرون المال من الوالدين للإنفاق على اللعبة.

بالنسبة للإناث، فإن أكبر نسبة منهن (75%) يوفرن المال من الوالدين للإنفاق على اللعبة، تليها نسبة 35,19% لا ينفقن أي مال على الألعاب الإلكترونية، و أدنى نسبة (16,67%) يعتمدون على أنفسهم لإنفاق المال على اللعبة.

بعد تحليل المعطيات الكمية في الجدول توصلنا إلى النتائج التالية:

- نستنتج أن أغلبية الذكور يعتمدون على أنفسهم في إنفاق المال على اللعبة، و هذا راجع لشعورهم بالمسؤولية.
- تبين لنا أن أغلبية الإناث يعتمدن على الوالدين لتوفير المال للعبة، و هذا راجع لعدم قدرتهن على توفير المال بأنفسهن.
- نستنتج أيضا أن أغلبية المراهقين لا ينفقون المال على اللعبة لانهم يرون إنها مجرد لعبة لا داعي لانفاق المال عليها.

## المبحث الرابع: النتائج العامة:

- تعتبر الألعاب الإلكترونية وسيلة الترفيه الأساسية عند المراهقين المتمدرسين في الثانوية.
- تحرض الألعاب الإلكترونية المراهقين على العنف.
- المراهقين المتمدرسين في الثانوية مهددين بأخطار الألعاب الإلكترونية نتيجة الإهمال من قبل أوليائهم.
- تهدد الألعاب الإلكترونية القيم إلى المراهقين -ينشغلون عن فرائضهم الدينية، لا ينزعجون من السلوكيات الغير الأخلاقية الناجمة عن اللاعبين الآخرين، يفضلون قضاء الوقت باللعب و يبتعدون عن أسرتهم-
- يعطي المراهقين أهمية بالغ ينجحهما لفوزهم باللعبة وينفعلون عند الخسارة.
- تعلم المراهقين المسؤولية و توفير الأموال من أجل شراء جواهر خاصة في الألعاب الإلكترونية.
- تعلم المراهقين إدارة ممتلكاتهم وعدم إنفاقها باستهتار من لعبة فري فاير.
- للألعاب الإلكترونية فوائد و أضرار في نفس الوقت حيث يتعلم مستخدميها الكثير من الأشياء الإصرار على النجاح و المسؤولية و الصبر إضافة إلى تدريب ذكائهم في المقابل تؤثر عليهم سلبا على المستوى النفسي السلوكي الجسدي و تأثر كذلك على قيمهم مع الاعتقاد عليها وعلى القيم التي تروج لها بطريقة غير مباشرة.

**خلاصة الفصل:**

بعد ما تم فرز و تفرغ البيانات و تحليل الجداول و تفسير النتائج التي توصلنا إليها الخاصة بموضوع دراستنا العنونة كآتي: " تأثير الألعاب الإلكترونية في تشكيل القيم لدى المراهقين " ، توصلنا إلى مجموعة من النتائج تجيب على الأسئلة التي طرحناها في بداية دراستنا، كما قدمنا بعض التوصيات و الاقتراحات.

تعد تكنولوجيا الإعلام و الاتصال من أكثر العوامل التي تؤثر على قيم الفرد في مجتمعنا الحديث، نظرا لانتشارها الواسع و احتلالها مكانة هامة في حياة جميع فئات المجتمع، و أكثر فئة تأثرا بها هم المراهقين، كونهم الأكثر اهتماما و استهلاكا لهذه التكنولوجيات. من أكثر التكنولوجيات استهلاكا من قبلهم هي الألعاب الإلكترونية.

انتشرت الألعاب الإلكترونية في الأعوام الأخيرة بشكل رهيب عند المراهقين، حيث احتلت عقولهم و حازت على المرتبة الأولى في قائمة اهتماماتهم، نظرا للميزات العديدة المتوفرة فيها التي تجذبهم إليها ، خاصة ميزة التواصل بين اللاعبين داخل عالم اللعبة - ما يعرف بالألعاب الإلكترونية الجماعية - مثل لعبة "فري فاير" .

يؤدي الاهتمام المفرط للمراهقين بالألعاب الإلكترونية إلى الإدمان، بالتالي يؤثر على المستوى النفسي و السلوكي لدى المراهقين و على تشكيل القيم لديهم.منه فقد هدفت دراستنا هذه إلى تقصي ومعرفة أثر الألعاب الإلكترونية في تشكيل القيم لدى المراهقين المتمدرسين في الثانوية ، بحكم أن هذه الألعاب تحمل مضامين غريبة عن الواقع الاجتماعي والثقافي الجزائري. توصلنا في نهاية الدراسة إلى جملة من الاستنتاجات التي أجبنا بها على التساؤلات التي قمنا بطرحها في بداية الدراسة .

الألعاب الإلكترونية هي وسيلة الترفيه الأساسية عند المراهقين في ظل غياب أو ندرة مرافق التسلية . للألعاب الإلكترونية فوائد و أضرار في نفس الوقت حيث يتعلم المراهقين منها عدة مهارات و يدرّبون نكائهم خلال اللعب كونها تحتاج لاستراتيجيات و خطط من أجل الفوز في المقابل تأثر عليهم سلبا على المستوى النفسي ، السلوكي و الجسدي و تأثر كذلك على قيمهم مع الوقت نتيجة الاعتياد عليها و على القيم التي تروج لها بطريقة غير مباشرة.

مع أننا قدمنا في هذه الدراسة عدة إجابات عن تأثير الألعاب الإلكترونية في تشكيل القيم لدى المراهق، إلا أننا لا يمكن أن نحيط بكل جوانب الموضوع ، حيث تعتبر هذه الدراسة بمثابة فاتحة لدراسات جديدة يتم فيها تناول الظاهرة بمقاربات متعددة.

# قائمة المراجع

## 1. الكتب:

- إبراش إبراهيم خليل ، المنهج العلمي و تطبيقاته في العلوم الاجتماعية ، عمان الأردن، دار الشروق، ط 1، 2009.
- ابن عبود و آخرون، دليل الأسرة في استخدام الألعاب الإلكترونية عند الأبناء ، الرياض، المركز الوطني لتعزيز الصحة النفسية، 2020.
- أنجرس موريس ، منهجية البحث العلمي في العلوم الإنسانية، الجزائر، دار القصبية، ط 2، 2004، 2006.
- بوحوش عمار ، محمود الذنبيات محمد ، مناهج البحث العلمي و طرق اعداد البحوث، الجزائر، ديوان المطبوعات الجامعية، ط 4، 2007.
- خليفة عبد اللطيف محمد ، ارتقاء القيم، الكويت، علم المعرفة، 1992.
- رأفت صلاح الدين، الألعاب الإلكترونية و أثرها على الأطفال، د م، مركز أبواب الإعلام، د ط، 2015.
- سرحان علي المحمودي محمد ، مناهج البحث العلمي، مكتبة الوسيطة، ط 3، 2019.
- عبد الفتاح إسماعيل ، القيم السياسية في الإسلام، القاهرة، دار الثقافية، ط 1، 2001.
- عبيدات محمد ، أبو نصار محمد ، مبيضين عقلة ، منهجية البحث العلمي القواعد و المراحل و التطبيقات ، ط2، دار وائل، عمان، 1999.
- العسكري عبود عبد الله ، منهجية البحث العلمي في العلوم الإنسانية، ط1، دار النمير للطباعة و النشر و التوزيع، دمشق، 2002.
- العيسوي عبد الرحمان ، مناهج البحث العلمي في الفكر الإسلامي و الفكر الحديث، دار الراتب الجامعية، لبنان، 1997.
- الكعبي حيدر محمد ، الألعاب الإلكترونية و أثرها الفكري و الثقافي، المركز الإسلامي للدراسات الاستراتيجية، سلسلة الاختراق الثقافي 3، 2017.

- المشاقبة بسام عبد الرحمن ، *مصطلحات العلاقات العامة*، الأردن عمان، دار أسامة، ط 1، 2014.
- المشهداني سعد سلمان ، *منهجية البحث العلمي*، الأردن - عمان، دار أسامة، ط1، 2019.
- 2. الدراسات الاكاديمية:
  - بخوش أمينة ، *أثر وفاة الأم على الحالة النفسية للمراهق*، مذكرة تخرج لنيل شهادة الماستر في علوم الإعلام و الاتصال، جامعة قسنطينة عبد الحميد مهري 2، كلية علم النفس و علم التربية، قسم علم النفس العيادي، 2015-2016.
  - بلغزالي نسيمة ، *تأثير الألعاب الإلكترونية على الفرد و المجتمع*، مذكرة تخرج لنيل شهادة الماستر، جامعة عبد الحميد ابن باديس مستغانم، كلية العلوم الاجتماعية، قسم العلوم الإنسانية، 2015-2016.
  - بلقيس مراد ، غمري حنان ، *"الألعاب الإلكترونية العنيفة، وتأثيرها على الطلبة الجامعيين نموذج عن" لعبة فري فاير"*، مذكرة مكملة لنيل شهادة الماستر في علوم الإعلام والاتصال، جامعة محمد خيضر بسكرة، كلية العلوم الإنسانية و الاجتماعية - قطب شتمة -، قسم العلوم الإنسانية، 2020-2021.
  - بوعطيط سفيان ، *القيم الشخصية في ظل التغيير الاجتماعي و علاقتها بالتوافق المهني*، مذكرة مقدمة لنيل شهادة دكتوراه في علم النفس العمل و التنظيم، جامعة منتوري قسنطينة، كلية العلوم الإنسانية و الاجتماعية، قسم علم النفس و علوم التربية و الأرطوفونيا، 2011-2012.
  - بوقروج اسماء ، *أثر الألعاب الإلكترونية على الطفل*، مذكرة تخرج لنيل شهادة الماستر في الفنون البصرية، جامعة عبد الحميد بن باديس مستغانم، كلية الأدب العربي و الفنون، قسم الفنون البصرية، 2018-2019.

- سلامي لخضر ، **الألعاب الإلكترونية و علاقتها بالعنف لدى المراهقين الذكور** ،  
مذكرة مقدمة لنيل شهادة الماستر في علم الاجتماع، جامعة اكلي محند اولحاج بويرة،  
كلية العلوم الإنسانية و الاجتماعية، قسم العلوم الاجتماعية، 2014-2015.
- فلاق احمد ، **الطفل الجزائري و ألعاب الفيديو**، أطروحة لنيل شهادة الدكتوراه في  
علوم الإعلام و الاتصال، جامعة الجزائر-3، كلية العلوم السياسية و الإعلام، قسم  
علوم الإعلام و الاتصال، سنة 2008-2009.
- قويدر مريم ، **أثر الألعاب الإلكترونية على السلوكيات لدى الطفل**، مذكرة مكملة لنيل  
شهادة الماجستير في علوم الإعلام و الاتصال، جامعة الجزائر-3، كلية العلوم  
السياسية و الإعلام، قسم علوم الإعلام و الاتصال، سنة 2011-2012.
- قيروان فوزية ، **بن حمادي فاطمة الزهراء ، الألعاب الإلكترونية و علاقتها بالعنف  
المدرسي لدى تلاميذ التعليم المتوسط**، مذكرة تخرج لنيل شهادة ماستر اكاديمي في  
علم النفس المدرسي، جامعة احمد دراية أدرار، كلية العلوم الإنسانية و الاجتماعية و  
العلوم الإسلامية، قسم العلوم الاجتماعية، 2019-2020.
- نزار امال ، **طورش شيماء ، اثر الثقافة الكورية على القيم لدى المراهقين** ، مذكرة  
مكملة لنيل شهادة الماستر في علم النفس العيادي، جامعة العربي بن مهيدي ام  
البواقي، كلية العلوم الاجتماعية و الإنسانية، قسم العلوم الاجتماعية، 2021-  
2022.
- نمرد بشير ، **ألعاب الفيديو و أثرها في الحد من الممارسة الرياضية في الأوساط  
الاجتماعية الجزائرية**، أطروحة دكتورة في نظرية و منهجية التربية المبدنية و  
الرياضة، جامعة الجزائر 3، معهد التربية المبدنية و الرياضة، 2013.
- الواعر دلال ، **تأثير الألعاب الإلكترونية على سلوك الطفل الجزائري**، مذكرة مكملة  
لنيل شهادة الماستر في علوم الإعلام و الاتصال، جامعة العربي بن مهيدي ام  
البواقي، 2016-2017.

3. **المجلات:**

- براهيم احمد، مجلة الحوار الثقافي، دفاتر مخبرية، مجلد 10، العدد 1، 2021.
  - حيدر فاضل حسن، التأثيرات النفسية للألعاب الإلكترونية لدى الأطفال و المراهقين، مجلة البحوث التربوية و النفسية، مجلد17، العدد 64، 2 جانفي 2020.
  - سيد احمد محمد ، "العلاقات بين المخططات المعرفية اللاتكيفية في خدمة الفرد و إدمان الألعاب الإلكترونية " ، مجلة دراسات في الخدمة الاجتماعية والعلوم الإنسانية، المجلد 3، العدد1.
  - المسيليني الهادي ، ثقافة الطفل في ضل الوسائط الإلكترونية، المجلة العربية في العلوم الإنسانية، العدد 27.
4. المؤتمرات:

- S. Mouffok, T.Feghoul, le développement normal chez l'adolescent Aspects biologiques, psychoaffectifs, familiaux et cognitifs, conférence 3<sup>eme</sup> année de pédopsychiatrie, Faculté de Médecine, Département de Médecine, Oran, Algérie

#### 5. المصادر الإلكترونية:

- إذاعة الجزائر:
- [Radioalgerie.dz/news/ar/articles/20190717/174885.html](http://Radioalgerie.dz/news/ar/articles/20190717/174885.html)
- أضرار لعبة فري فاير: <https://www.almrsal.com/post/1119114>
- أضرار لعبة فري فاير: <https://www.masrynet.com/33548>
- شرح لعبة فري فاير free fire:
- <https://www.almaeriifa.com/2023/02/Free-Fire%20.html>
- ما هي لعبة فري فاير معلومات حصرية 2023، <https://bankoftech.com>

الملاحق

جامعة مولود معمري تيزي وزو

كلية العلوم الإنسانية والاجتماعية

قسم العلوم الإنسانية

فرع علوم الإعلام والاتصال



استمارة استبيان في إطار التحضير لشهادة الماستر في علوم الإعلام و الاتصال بعنوان

تأثير الألعاب الإلكترونية على توجيه القيم لدى المراهقين (لعبة فري فاير نموذجاً)

دراسة وصفية تحليلية على عينة من تلاميذ ثانوية ايازورن محمد سعيد بازفون

نحن طالبة في علوم الإعلام و الاتصال كلية العلوم الإنسانية و الاجتماعية بجامعة مولود معمري تيزي وزو بصدد إعداد مذكرة تخرج حول تأثير الألعاب الإلكترونية على توجيه القيم لدى المراهقين لعبة " فري فاير " نموذجاً .

نرجو إجابتم على الأسئلة الخاصة بهذا الاستبيان و نحيطكم علماً بأن المعلومات المقدمة فيه تكون في سرية و أنها لن تستخدم إلا لأغراض علمية و نشكركم على مساعدتكم.

**ملاحظة:** نضع علامة (x) في الخانة المناسبة.

تحت إشراف الأستاذة:

"زهرة بلحاجي"

إعداد الطالبتين :

- اكرام زياني

- فتيحة اوطاهر

السنة الجامعية : 2022-2023

## المحور الأول: البيانات الشخصية:

الجنس:

ذكر  أنثى

السن:

من 15 إلى 17 سنة  من 18 إلى 19 سنة

الطور التعليمي

سنة أولى  سنة ثانية  سنة ثالثة

مكان السكن:

الريف  المدينة

نتائج التحصيل الدراسي:

امتياز  تهنئة  تشجيع   
 لوحة شرف  لا شيء  إنذار   
 توبيخ

## المحور الثاني: عادات وأنماط ودوافع استخدام الألعاب الإلكترونية لدى المراهقين:

1. هل تستخدم الألعاب الإلكترونية بشكل:

دائما  غالبا  أحيانا  نادرا

2. منذ متى وأنت تستخدم الألعاب الإلكترونية:

أقل من سنة  من سنة إلى ثلاث سنوات

أكثر من ثلاث سنوات

3. ما هي المدة الزمنية التي تقضيها في استخدام الألعاب الإلكترونية:

- أقل من ساعة       من ساعة إلى ساعتين  
 أكثر من ساعتين

4. ما هي الفترة المفضلة لديك باستخدام هذه الألعاب:

- الصباحية       المسائية       الليلية

5. الوسيلة التي تستخدمها للعب:

- الهاتف       الحاسوب       اللوحة الإلكترونية

6. ما الشيء الذي يجذبك لاستخدام الألعاب الإلكترونية:

- الألوان والرسومات       بطل اللعبة  
 نوع اللعبة       الموسيقى       التصميم

7. أين تستخدم هذه الألعاب الإلكترونية:

- في البيت       في الشارع       في المؤسسة التعليمية

8. هل يراقب أوليائك الألعاب الإلكترونية التي تلعبها؟

- نعم       لا

\*إذا أجبت ب "نعم" فكيف يكون ذلك :

- دائما       أحيانا       نادرا

المحور الثالث :الحالة النفسية والسلوكية للمراهق من خلال لعبه فري فاير:

1. ما هو شعورك عندما تلعب لعبه فري فاير:

- الغضب والقلق  الفرح والسرور  
 الشجاعة والقوة  الراحة والطمأنينة

2. كيف تتصرف حين تخسر في اللعبة:

- التوقف عن اللعب  التكرار حتى الفوز  
 تغيير اللعبة

3. في حين فوزك في اللعبة هل تتحمس للعبها مجددا:

- نعم  لا

4. هل تكون ردة فعلك عنيفة حينما يقطع أحد تركيزك على اللعبة؟

- عنيفة  غير عنيفة

5. ما هو إحساسك عند التوقف عن اللعب:

- ضعف البصر  الراحة النفسية  القلق والتوتر  
 تعب جسدي  شعور عادي

المحور الرابع: تأثير ممارسة لعبه فري فاير في تشكيل القيم لدى المراهقين:

• القيم الأخلاقية:

1. هل منافسين لعبة فري فاير يستعملون ألفاظ سلوكيات مخالفة لقيمك أخلاقية؟

نعم  لا

\* إذا كانت إجابتك ب"نعم" فما هي ردود فعلك عند قيام أبطال لعبه فري فاير لهذه السلوكيات؟

.....

2. هل المهام التي تطلب منك إنجازها في لعبة فري فاير تتعارض مع قيمك الأخلاقية؟

نعم  لا

3. كيف يكون شعورك عند قتل منافسك في لعبة فري فاير:

حماس  قلق وتوتر  شعور عادي

4. ما هي ردة فعلك عند خسارتك في اللعبة:

الغضب والانفعال  الحزن  شعور عادي

• القيم الدينية:

5. هل أنت شخص مداوم على فرائضك الدينية؟

نعم  لا

\* إذ كانت الإجابة "نعم" هل لعبة فري فاير تشغلك عن القيام بفرائضك الدينية في وقتها

المحددة :

نعم  لا

6. هل الألبسة المقترحة في لعبة فري فاير تتعارض مع قيمك الدينية؟

نعم  لا

\* إذا كانت إجابتك ب"نعم" هل تتزعج من لباس اللاعبين :

نعم  لا

7. هل يلجا المنافسين في لعبة فري فاير لتصرفات تتعارض مع قيمتك في الدينية من

بينها؟ (الغش الكذب والعنف):

نعم  لا

#### • القيم الاجتماعية:

8. هل تفضل قضاء الوقت في لعبة فري فاير أو الجلوس رفقة أسرتك؟

.....

9. هل أصدقائك في الواقع وفي لعبة فري فاير هم نفسهم؟

نعم  لا

10. هل تفضل قضاء الوقت مع أصدقائك في الواقع أو اللعب مع أصدقائك

الافتراضيين في لعبة فري فاير؟

.....

11. إذا كان أحد أفراد أسرتك من منافسيك في لعبة فري فاير وتطلب منك قضاء عليه

كيف تكون ردة فعلك:

القلق والتوتر  الانفعال والغضب  شعور عادي

12. إذا خسرت في لعبة فري فاير عندما واجهت أحد أقاربك كيف يكون شعورك:

الغضب والانفعال  الحزن  شعور عادي

• القيم المالية:

13. هل تتفق أموالك على لعبة فري فاير؟

.....

\* من أين توفر المال للعبة فري فاير:

والديا يوفران لي الأموال  أوفرهم بنفسني

14. هل تعلمت كيف تدير جواهرك من خلال لعبة فري فاير؟

.....

# فهرس الدراسة

الصفحة	العنوان	الرقم
تحليل استمارة الدراسة حسب العينة العامة (الجداول البسيطة)		
68	توزيع أفراد العينة حسب متغير الجنس.	01
69	توزيع عينة الدراسة حسب متغير السن.	02
70	توزيع عينة الدراسة حسب متغير الطور التعليمي.	03
71	توزيع عينة الدراسة حسب متغير السكن.	04
72	توزيع عينة الدراسة حسب نتائج التحصيل الدراسي.	05
73	توزيع عينة الدراسة حسب استخدام الألعاب الإلكترونية.	06
74	توزيع عينة الدراسة حسب زمن استخدام الألعاب الإلكترونية.	07
75	توزيع عينة الدراسة حسب المدة الزمانية التي يقضيها المراهق في استخدام الألعاب الإلكترونية.	08
76	توزيع عينة الدراسة حسب الفترة المفضلة لاستخدام الألعاب الإلكترونية.	09
77	توزيع عينة الدراسة حسب وسيلة اللعب.	10
78	توزيع عينة الدراسة حسب الشيء الذي يجذب المراهق لاستخدام الألعاب الإلكترونية.	11
79	توزيع عينة الدراسة حسب مكان استخدام الألعاب الإلكترونية.	12
80	توزيع عينة الدراسة حسب مراقبة الأولياء الألعاب التي يلعبها المراهق.	13
81	توزيع عينة الدراسة حسب شعور المراهق عندما يلعب "فري فاير".	14
82	توزيع عينة الدراسة حسب سلوك المراهق عند خسارته في لعبة "فري فاير".	15
83	توزيع عينة الدراسة حسب فوزهم في لعبة "فري فاير" و تحمسهم للعبها مجددا.	16

84	توزيع عينة الدراسة حسب ردة فعل المراهق عند الانقطاع عن لعبة "فري فاير".	17
85	توزيع عينة الدراسة حسب الإحساس عند التوقف عن اللعب.	18
86	توزيع عينة الدراسة حسب استعمال منافسين اللعبة ألفاظ مخالفة للقيمة الأخلاقية و ما ردة فعل للإجابة ب "نعم".	19
87	توزيع عينة الدراسة حسب إن كانت المهام المطلوبة إنجازها في لعبة "فري فاير" تتعارض مع القيم الأخلاقية.	20
88	توزيع عينة الدراسة حسب شعور المراهق عند قتل منافسه في لعبة "فري فاير".	21
89	توزيع عينة الدراسة حسب ردة فعل المراهق عند خسارته في اللعبة.	22
90	توزيع عينة الدراسة حسب المداومة على الفرائض الدينية.	23
91	توزيع عينة الدراسة حسب تعارض الألبسة في لعبة "فري فاير" مع القيمة الدينية.	24
92	توزيع عينة الدراسة حسب التصرفات التي تتعارض مع القيمة الدينية.	25
93	توزيع عينة الدراسة حسب تفضيل للمراهق قضاء الوقت في لعبة "فري فاير" أو الجلوس رفقة الأسرة.	26
94	توزيع عينة الدراسة حسب هل الأصدقاء في الواقع أنفسهم مع الأصدقاء في لعبة "فري فاير".	27
95	توزيع عينة الدراسة حسب قضاء الوقت مع الأصدقاء في الواقع أو اللعب مع الأصدقاء الافتراضيين في لعبة " فري فاير".	28
96	توزيع عينة الدراسة حسب ردة فعل المراهق عند القضاء لأحد أفراد أسرته (المنافس) في لعبة "فري فاير".	29
97	توزيع عينة الدراسة حسب شعور المراهق عند الخسارة في لعبة "فري فاير" ضد أحد أقاربه.	30

98	توزيع عينة الدراسة حسب انفاق المراهق الأموال على لعبة "فري فاير" إذا كانت الإجابة ب نعم فمن أين تتوفر له.	31
99	توزيع عينة الدراسة حسب تعلم المراهق لكيفية يدير الجواهر خلال لعبة "فري فاير".	32
تحليل استمارة الدراسة حسب متغيرات الدراسة (الجدول المركبة)		
-100 102	توزيع عينة الدراسة حسب استخدام الألعاب الإلكترونية وفق متغير الجنس و السن.	01
103	توزيع عينة الدراسة حسب وسيلة اللعب و وفق متغير الجنس.	02
-104 105	توزيع عينة الدراسة حسب مكان استخدام الألعاب الإلكترونية و وفق متغير الجنس و السكن.	03
-106 108	توزيع عينة الدراسة حسب شعور المراهق عندما يلعب "فري فاير" و وفق متغير الجنس و السن.	04
109	توزيع عينة الدراسة حسب فوزهم في لعبة "فري فاير" و حماسهم للعبها مجددا وفق متغير الجنس.	05
110	توزيع عينة الدراسة حسب الإحساس عند التوقف عن اللعب وفق متغير الجنس.	06
-111 112	توزيع عينة الدراسة حسب ردة فعل المراهق عند خسارته في اللعبة وفق متغير الجنس.	07
-113 114	توزيع عينة الدراسة حسب انفاق المراهق الأموال على لعبة "فري فاير" إذا كانت الإجابة ب نعم فمن أين تتوفر له وفق متغير الجنس و السن.	08

الصفحة	فهرس المحتويات
أ	كلمة شكر و عرفان
ب	إهداء
ت	إهداء
ث-ج	ملخص الدراسة باللغة العربية
ح-خ	ملخص الدراسة باللغة الفرنسية
د-ذ	ملخص الدراسة باللغة الإنجليزية
	مقدمة
<b>الإطار المنهجي للدراسة</b>	
4-3	إشكالية و تساؤلات الدراسة
5-4	الدوافع الذاتية و الموضوعية للدراسة
5	أهمية الدراسة
5	أهداف الدراسة
8-5	منهج الدراسة و أدواته
10-8	أدوات جمع البيانات
11-10	مجتمع البحث و عينة الدراسة
14-11	تحديد المفاهيم
23-14	الدراسات السابقة
<b>الإطار النظري</b>	
<b>الفصل الأول: الألعاب الإلكترونية</b>	
25	تمهيد
28-26	المبحث الأول: ماهية الألعاب الإلكترونية
35-28	المبحث الثاني: نشأة الألعاب الإلكترونية
38-35	المبحث الثالث: أنواع الألعاب الإلكترونية
40-39	المبحث الرابع: تأثير الألعاب الإلكترونية على الفرد و المجتمع

42-41	المبحث الخامس: واقع الألعاب الإلكترونية في الجزائر
43	خلاصة الفصل
الفصل الثاني: القيم عند المراهقين	
45	تمهيد:
47-46	المبحث الأول: تعريف القيم
48	المبحث الثاني: مكونات القيم
49-48	المبحث الثالث: تعريف المراهقة
51-49	المبحث الرابع: ارتقاء نسق القيم في مرحلة المراهقة
53-51	المبحث الخامس: المراهقة في الجزائر
54	خلاصة الفصل
الفصل الثالث: اللعبة الإلكترونية "فري فاير free fire"	
56	تمهيد:
58-57	المبحث الأول: مفهوم اللعبة الإلكترونية "فري فاير free fire"
59-58	المبحث الثاني: تاريخ اللعبة الإلكترونية "فري فاير free fire"
61-59	المبحث الثالث: كيفية لعب اللعبة الإلكترونية "فري فاير free fire"
62-61	المبحث الرابع: خصائص و مميزات اللعبة الإلكترونية "فري فاير free fire"
62	المبحث الخامس: مخاطر و أضرار اللعبة الإلكترونية "فري فاير free fire"
63	خلاصة الفصل
<b>الإطار التطبيقي</b>	
الفصل الرابع عرض و تفسير النتائج	
66	تمهيد:
67	المبحث الأول: بطاقة فنية لثانوية إيازورن محمد سعيد بأزفون
99-68	المبحث الثاني: تحليل استمارة الدراسة حسب العينة العامة (الجدول البسيطة)

114-100	المبحث الثالث: تحليل استمارة الدراسة حسب متغيرات الدراسة (الجداول المركبة)
115	المبحث الرابع: النتائج العامة
116	خلاصة الفصل
118-117	خاتمة
123-120	قائمة المراجع
	الملاحق