وزارة التعليم العالي والبحث العلمي

جامعة محمد خيضر– بسكرة

كلية العلوم الإنسانية والاجتماعية– قطب شتمة–

قسـم العلــوم الإنسانية

شعبة: علوم الإعلام والاتصال

عنوان المذكرة:

الألعاب الإلكترونية العنيفة، وتأثيرها على الطلبة الجامعيين

نموذج عن "لعبة فري فاير"

دراسة مسحية على عينة من الطلبة الجامعيين

مذكرة مكملة لنيل شهادة الماستر في علوم الإعلام والاتصال

تخصص: إعلام سمعي بصري

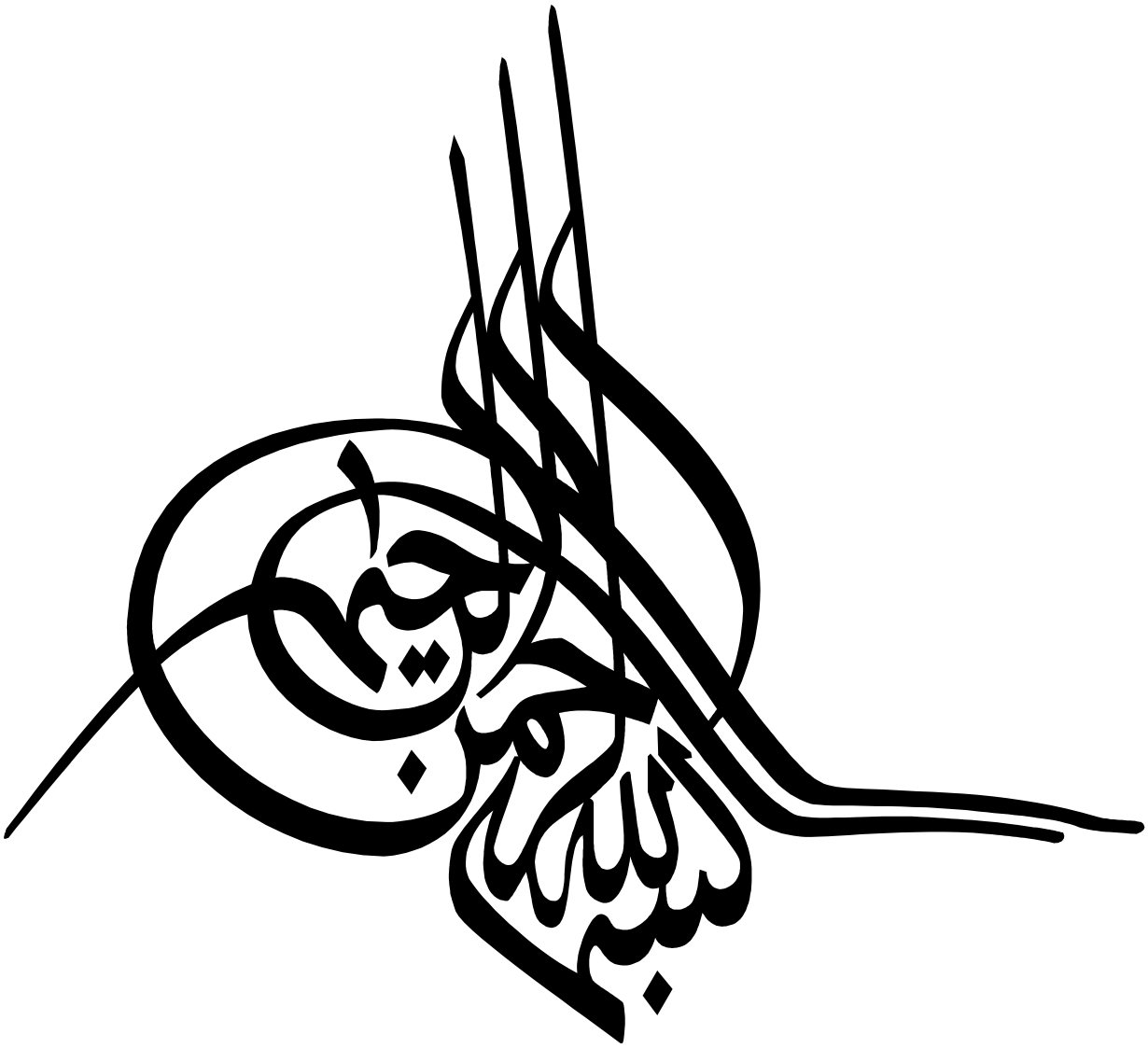
إعداد الطالبتين:

- **بلقيس مراد**
- **حنان غمري**

إشراف الأستاذ:

- بشير الدين مرغاد

السنة الجامعية: 2020 /2021 م


بسم الله الرحمن الرحيم

الشكر والعرفان

تفضل و تكرم، الحمد لله على ما أنعم و الشكر له على ما أن يسر لي الطريق وذلل الصعاب، لإتمام العمل أتوجه بكثير الشكر و وافر الثناء وجزيل الامتنان وعظيم التقدير

إلى أستاذي الفاضل ومشرفي الذي كان الموجه لنا الأستاذ "مرغاد بشير الدين "

الإهداء

بسم الله الرحمن الرحيم و الصلاة و السلام على أشرف المرسلين، أما بعد إلى من نسجت بعمرها كياني، و كانت دوما بلسم سقامي إلى من وضعتني على طريق الحياة، و جعلتني رابطة الجأش، أمي الغالية حفظها الله

إلى صاحب السيرة العطرة و الفكر المستنير، فلقد كان له الفضل الأول في بلوغي التعليم العالي، أبي الحبيب، أطال الله في عمره...

كما اهدي ثمرة عملي إلى سندي في الحياة إخوتي و أخي, و إلى الآهل و الأقارب و الأصدقاء الذين لهم بالغ الأثر في كثير من العقبات و الصعاب .

إلى من يحملون مشعل العلم، و يستنرون بنور الإيمان، و يسيرون في طريق العطاء أساتذتي الكرام

أهدي إليكم عملي المتواضع راجية من المولى عز و جل أن نكون قد وفقنا فيه .

بلقيس مراد

الإهداء

إلى من قال فيهما الرحمن "وقل ربي ارحمهما كما ربياني صغيرا "

إلى من ساندتني بدعواتها منذ نعومة أظافري وأسقتني من فيض حنانها ... أمي الحبيبة .

إلى من وقف بجانبي طول هذا المشوار ... أبي الغالي .

إلى خطيبي وصديقي الصدوق محمد ....يا من علمتني العزيمة و الإصرار ,ومن وقف بجانبي في كل أوقاتي الصعبة.

كما اهدي ثمرة عملي إلى سندي في الحياة إخوتي و إخواني , و إلى الآهل و الأقارب و الأصدقاء الذين لهم بالغ الأثر في كثير من العقبات و الصعاب .

إلى أساتذتي الأجلاء الذين ساهموا في تكويني , وإلى كل من ساعدني من قريب أو بعيد في إنجاز هذه الرسالة أهدي لكم جميعا ثمرة تعبي .

اللهم علمني ما ينفعني ، وأنفعني بما علمتني وزدني علما ."

خطة الدراسة:

-مقدمة

-الفصل الأول: الإطار المنهجي للدراسة

- إشكالية الدراسة

-تساؤلات الدراسة

- أسباب اختيار الموضوع

- أهمية الدراسة

-أهداف الدراسة

- تحديد مفاهيم الدراسة

- منهج الدراسة وأدوات جمع البيانات

- مجتمع الدراسة و اختيار العينة

-الفصل الثاني : الإطار النظري للدراسة

المبحث الأول : التكنولوجيا والألعاب الإلكترونية

-المطلب الأول: تعريف الألعاب الإلكترونية

-المطلب الثالث : نشأة وتاريخ الألعاب الإلكترونية

-المطلب الرابع : تقسيم الألعاب ونظريات اللعب

-المبحث الثاني : تأثيرات الألعاب الإلكترونية

-المطلب الأول: الطلبة والعالم الافتراضي

المطلب الثاني : تأثير الألعاب الإلكترونية على الطلبة

-المطلب الثالث: واقع الألعاب الإلكترونية في الجزائر

-المبحث الثالث : لعبة" فري فاير"

-المطلب الأول : مفهوم لعبة "فري فاير"

-المطلب الثاني : قصة لعبة" فري فاير"

-المطلب الثالث : خصائص ومميزات لعبةّ" فري فاير "

-المطلب الرابع : مخاطر و أضرار اللعبة

-الفصل الثالث: الإطار التطبيقي للدراسة

-المبحث الأول : عرض وتحليل نتائج استمارة الاستبيان

-نتائج الدراسة

-خاتمة

-قائمة المراجع

-الملاحق

مقـدمـــة

مقدمة:

انتشرت الألعاب الإلكترونية في الكثير من المجتمعات العربية و الأجنبية إذ لا يكاد يخلو منها بيتا و لا متجر. تجذب الشباب بالخيال و المغامرات ، حيث انتشرت انتشارا واسعا و كبيرا و نمت نموا ملحوظا ، و أغرقت الأسواق بأنواع مختلفة منها .

كما دخلت إلى معظم المنازل و أصبحت الشغل الشاغل لشباب اليوم حيث أنها استحوذت على عقولهم و اهتماماتهم، و كلما تقدمت التقنيات المستخدمة في صناعتها ازداد تعلق الشباب بها ،و هناك الكثير من الألعاب تنمي الفكر و الإدراك لهذه الشريحة من المجتمع كما توجد أيضا ألعاب عنيفة يقبل عليها الشباب و أشارت العديد من الدراسات العلمية التي تناولت هذه الظاهرة السلبية و خاصة ازدادت الحدة و العنف في سلوك الشباب جراء قضاء وقت طويل أمام تلك الألعاب .إلا أن انعكاسات العنف الافتراضي يتعدى الحدود الشخصية للشباب في شكل نمذجة سلوكية لرموز العنف الافتراضي في إطار التفاعل مع المحيط اجتماعي .

و عليه قسمت الدراسة إلى جانب منهجي و جانب نظري و جانب تطبيقي احتوى الفصل الأول على الإشكالية ،أسئلة فرعية ، و تحديد المفاهيم الأساسية للدراسة مع أسباب اختيار الموضوع و الهدف من الدراسة و كذا مجتمع البحث و عينته، أما الجانب النظري ومتمثل في ثلاثة مباحث المبحث الأول بعنوان " التكنولوجيا والألعاب الإلكترونية " يندرج ضمنه 3 مطالب، والمبحث الثاني المعنون " تأثيرات الألعاب الإلكترونية " ويندرج ضمنه 3 مطالب، و المبحث الثالث بعنوان "لعبة فري فاير " يتوفر على 4 مطالب

وأخيرا الفصل الثالث فيتضمن الجانب التطبيقي والمتمثل في تفريغ الجداول وتحليل البيانات (الكمي والكيفي) و الاستنتاجات العامة المتوصل إليها من خلال البحث وخاتمة ثم قائمة المراجع ثم قائمة الملاحق.

الفصل الأول:

الجانب المنهجي للدراسة

1-الإشكالية:

يعتبر التطور التكنولوجي الهائل في جميع جوانب الحياة الثقافية و الفكرية و الاجتماعية دليل على فتح آفاق و تطلعات مستقبلية جديدة . مما ساهم في تحويل العالم إلى قرية صغيرة دون اعتبار الحواجز الزمنية و الجغرافية و هذا ما تميز به القرن 20 ،الذي انتشرت فيه الألعاب الإلكترونية و من بين هذه الألعاب لعبة فري فاير التي لقيت رواجا كبيرا جدا و أصبحت حديث الساعة في أغلب الوقت بين الطلبة الجامعيين الذين يقضون معظم أوقاتهم أمام هذه اللعبة التي لها العديد من الإيجابيات .و لكن أيضا الإفراط في استخدامها بصورة خاطئة يسبب في العديد من السلبيات ، و أثبتت الكثير من الدراسات حول تأثير لعبة فري فاير على الطلبة . كما أنها تعلم الالتزام بالتعليمات و الأوامر و تعلم المنطق من خلال ممارستها .بالإضافة إلى تنمية القدرات العقلية الأخرى مثل : القدرة على القيام بمجموعة من المهام في نفس الوقت والقدرة على مزامنة حركة اليدين مع اللاعبين و القدرة على التخطيط و السرعة البديهية و إدارة الموارد والتحليل و غيرها من الفوائد التي تساعد على تنمية القدرات الذهنية المختلفة و العقل . و تختلف القدرات حسب العاب التي يمارسها الشخص ، كما أن لعبة فري فاير باتت منافسا خطيرا لقضاء وقت ممتع مع أصدقاء و الأهل و تراجعت أمامها الألعاب الاعتيادية القديمة مثلا : كرة القدم ،و تلاشت المهام الاجتماعية التي كان الكبار يقومون بها و في مقدمتها الزيارات العائلية و لقاء الأصدقاء ؛ و أقتصر اللعب الذي يعد ضرورة من ضروريات الحياة ، و العالم الافتراضي يستحوذ على الكبار خاصة مع استمرار وصولهم لأفاق جديدة و تقنيات أفضل في كل عام .

و يأتي إغراء هذه اللعبة نتيجة تميزها بالتنوع و استهدافها لجميع فئات العمرية و الأهم أنها تجعل اللاعب جزء من اللعبة الأمر الذي جعل جاذبية لدى الطلبة الجامعيين لأنها تتطلب تركيز و اهتمام مستمر و إصغاء و تفاعل التام مع الأحداث بالعقل و المشاعر و النفس بحيث يشعر اللاعب أنه جزء لا يتجزأ من الأحداث و أنه العنصر الأهم في اللعبة .

فري فاير التي نالت اهتمام كبير لدى الطلبة الجامعيين و التي دخلت جميع البيوت الجزائرية و استوطنت على عقولهم ووقتهم. جرتهم إلى العالم الافتراضي ، غرينا فري فاير لعبة باتل رويال من تطوير ١١١ دوتس ستوديو و نشر شركة غارينا ؛ تم إصدارها في ٤ ديسمبر ٢٠١٤ أصبحت اللعبة الأكثر تحميلا للجوال عام ٢٠١٩ . و نظرا لشعبيتها حصلت اللعبة على جائزة أفضل لعبة شعبية في تصويت من متجر جوجل بلاي من نوفمبر ٢٠١٩ حققت فري فاير أكثر من مليار دولار في جميع أنحاء العالم .

اللعبة تحتوي 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 . و في سنة 2020 تم إصدار نسخة ثانية من فري فاير سميت ب فري فاير ماكس ، يستطيع أن يلعبها من لديهم هواتف ذكية و قوية و الاستمتاع بجودة الغرافيك و غير ذلك .

كما أنها لعبة فيديو جماعية تعتمد على اللعب الجماعي ، و هي تقدم نفسها على أنها نسخة الأخف و الأقل تكلفة من حيث استهلاك البيانات مقارنة مع غيرها من الألعاب بوبجي ، فور تانايت و من خلال دراستنا سنسلط الضوء على هذا الموضوع من خلال تساؤل رئيسي مفاده:

ما مدى تأثير الألعاب الإلكترونية العنيفة على الطلبة الجامعيين ؟

2-التساؤلات الفرعية:

ويندرج ضمن هذا التساؤل الرئيسي جملة من التساؤلات الفرعية :

3- ماهي دوافع إقبال الطلبة على لعبة "فري فاير" ؟

4- ماهي الآثار السلبية للعبة "فري فاير" على الطلبة ؟

5- هل تغرس لعبة "فري فاير" السلوك العدواني لدى الطلبة الجامعيين ؟

6- ماهي الإشاعات المحققة عند استخدام لعبة "فري فاير " لدى الطلبة ؟

3- أسباب اختيار الموضوع :

3-1- أسباب ذاتية :

1- الرغبة في معرفة أسباب انتشار لعبة فري فاير في الجزائر بشكل واسع و معرفة آثارها على سلوكيات الطلبة .

2- معرفة الأفكار المثيرة و الجذابة في هذه اللعبة .

3- معرفة التأثير القوي لهذه اللعبة على عقول و تفكير الطلبة .

4- الميل و الرغبة الشخصية لدراسة أثر لعبة فري فاير على الطلبة .

5- معرفة أسباب انتشار لعبة فري فاير في الجزائر .

3-2- أسباب موضوعية :

1- أهمية الموضوع البالغة على مستوى الجزائري .

2- قلة الدراسات الأكاديمية حول الموضوع حيث يستحق و يتطلب البحث نحو إيجاد حلول حقيقية و فعالة تعالجه.

3- انتشار ظاهرة لعبة فري فاير، و شيوعها و مدى تأثيرها على الطلبة .

4- جدية الموضوع لعبة فري فاير و تأثيرها على الطلبة .

5- السبب الأول و الأساسي هو تنامي الظاهرة في المجتمع الجزائري .

4-أهمية الدراسة :

تتضح أهمية الدراسة لموضوع تأثير لعبة "فري فاير" على الطلبة الجزائريين من جوانب عدة أبرزها :

1- أهمية تأثير لعبة "فري فاير" بسبب انتشار الكبير لها في المجتمع الجزائري .

-2

3- أهمية الفئة المستهدفة بالدراسة المتمثلة بشريحة الطلبة .

-4

5- فهم تأثير اللعبة فري فاير على الطلبة بصورة خاصة .

5-أهداف الدراسة :

الأهداف التي نطمح إليها من خلال دراستنا تتمثل في :

1- الإطلاع على واقع لعبة فري فاير و تأثيرها على الطلبة الجزائريين .

2- محاولة الوصول إلى كشف عن جوانب المحيطة بهذه الظاهرة قصد المساهمة في الحد من انتشارها . و البحث عن أهم أسباب تفاقمها .

3- فتح آفاق جديدة للطلبة المتخرجين مستقبلا من خلال تطرقهم لموضوع دراستنا من جوانب لم نتطرق إليها .

6-تحديد المفاهيم :

1. الألعاب الالكترونية : هو نشاط ترويجي ظهر في أواخر التسعينات و هو نشاط ذهني بالدرجة الأولى، يشمل كل من العاب الفيديو الخاصة، العاب الكمبيوتر، العاب الهواتف النقالة، بصفة عامة يضم كل الألعاب ذات الصبغة الالكترونية، فهي برنامج معلوماتي للألعاب، يمارس هذا النشاط بطريقة تختلف عن الطريقة التي تمارس بها الأنشطة الأخرى. نوع الوسائل التي تعتمد عليها هذه الأخيرة خاصة بها وتقصد بذلك الحواسيب المحمولة و الثابتة، الهواتف النقالة، العاب الفيديو المتحركة و المحمولة، التلفاز و إلى غير ذلك من الوسائط .

2. لعبة " فري فاير" : هي لعبة باتل رويال من تطوير 111 دوتس أستوديو و نشر شركة غارينا و تم إصدارها في 4 ديسمبر 2017، أصبحت اللعبة الأكثر تحميلا للجوال لعام 2019 نظرا لشعبيتها حصلت اللعبة على أفضل جائزة في تصويت من متجر قوقل بلاي في عام 2019 .

3. الطلبة الجامعيين: هم أشخاص يتابعون دروسا في الجامعة أو احد فروعها أو مؤسسة تعليمية مكافئة لها في الغالب، يكون هذا الشخص قد انتهى من الدراسة في أطوار سابقة يكون مستواها التعليمي أدنى من المستوى الجامعي .

ويسعى الطالب في الحصول على إحدى الشهادات الجامعية مثل: الليسانس، الماستر، الدكتوراه.....إلخ.

4. السلوك: هو كل الأفعال و النشاطات التي تصدر عن الفرد سواء كانت ظاهرة أم غير ظاهرة. و يعرف أنه أي نشاط يصدر عن الإنسان سواء كان أفعالا يمكن ملاحظتها و قياسها كالنشاطات الفسيولوجية و الحركية أو نشاطات تتم على نحو غير ملحوظ كالتفكير و التذكر و الوساوس و غيرها .

5. العنف : هو كل سلوك مؤذ للآخرين سواء كان جسديا أو نفسيا أو لفظيا، و العنف له أثاره السيئة في الفرد و المجتمع على حد سواء، و له أشكاله أيضا، كما و له بدائل توصل الرسالة التي يراد إيصالها بشكل أبلغ و أقوى من العنف الذي في أحيان كثيرة لن تصل رسالته إلا في مظاهرها و صورها السلبية السيئة .

التعريفات الإجرائية :

1. الألعاب الإلكترونية : هي جميع أنواع الألعاب المتوافرة على شكل هيئات إلكترونية رقمية و تشمل هذه الألعاب ألعاب الحواسيب أو الكمبيوتر محمول أو ثابت و ألعاب الانترنت و ألعاب الفيديو و ألعاب الهواتف الذكية النقالة.

2. لعبة "فري فاير" : هي لعبة إلكترونية شبابية ترفيهية تلعب فرديا أو في مجموعات مختلفة، كما أنها تضم عددا كبيرا من الشخصيات المختلفة المشهورة، رغم عنف اللعبة إلا أنها تعتبر من أفضل و أنجح اللعب لدى شباب اليوم .

3. الطلبة الجامعيين: هم الأشخاص الذين يطلبون العلم و يسعون للحصول عليه و مصطلح جامعي أطلق عليه نسبة إلى المكان الذي يحصل منه على العلم و هكذا...

4. السلوك: سمي به الفعل أو رد الفعل لغرض شيء أو عضوية ...و هناك أنواع من السلوك منها ما أطلق عليه سكينر السلوك الإجرائي الذي يعتمد على مثير معين في البيئة الخارجية و السلوك الفضولي لدى الفرد و هناك السلوك المقصود و المدبر .

5. العنف: هو تعبير عن القوة الجسدية التي تصدر ضد النفس أو إرغام الفرد على إتيان هذا الفعل نتيجة لشعوره بالألم بسبب ما تعرض له من أذى .

7- منهج الدراسة و أدوات جمع البيانات :

أ – طبيعة الدراسة :

إن اختيار المنهج المسحي الوصفي يخضع لطبيعة المشكلة محل الدراسة فهي تفرض على الباحث ذلك . و بما أن موضوع دراستنا يهدف إلى الكشف عن مدى تأثير لعبة فري فاير على الطلبة الجزائريين المستخدمين لها فإننا اتبعنا هذا المنهج المسحي الوصفي الذي يتعلق ببحث ماهو كائن و لا يحكم على الواقع حكما قيما كونه جيدا أو رديئا .

و يهتم المنهج المسحي الوصفي بالتعرف على معالم الظاهرة أو مشكلة و تحديد أسباب وجودها على صورتها القائمة بالفعل، و يشمل تحليل البيانات و قياسها و تفسيرها و التوصل إلى وصف دقيق الظاهرة أو المشكلة و نتائجها .

و يعرف المنهج المسحي أنه طريقة لوصف الظاهرة المدروسة ، و تصويرها كميا عن طريق جمع المعلومات المقننة عن المشكلة و تصنيفها و تحليلها و إخضاعها للدراسة الدقيقة .

8-مجتمع وعينة الدراسة:

8-1-مجتمع الدراسة :

يتمثل مجتمع البحث في دراستنا في كل الطلبة الذين يلعبون هذه اللعبة. لما كان من المستحيل دراسة المجتمع بأكمله ، كان لزاما علينا أن ندرس عينة منه فقط لذلك استهدفنا بدراسة واحدة ألا و هي الطلبة الجزائريين .

8-2-عينة الدراسة :

العينة المدروسة التي اعتمدنا عليها هي العينة القصدية أو ما يطلق عليها العينة الغير احتمالية ، هي إحدى أنواع العينات في البحث العلمي و يتم تعريفها على أنها أسلوب أخذ العينات الذي يختار فيه الباحث العينات بناء على الحكم الذاتي للباحث بدلا من الاختيار العشوائي ،إنها طريقة أقل صرامة و تعتمد طريقة أخذ العينات هذه بشكل كبير على خبرة الباحثين و يتم تنفيذه عن طريق الملاحظة . و يستخدمه الباحثون على نطاق واسع للبحث النوعي ، أخذ العينات القصدية هو طريقة أخذ عينات لا يتمتع فيها جميع أفراد المجتمع بفرصة متساوية للمشاركة في الدراسة ، و يعتبر أخذ العينات القصدية أكثر فائدة للدراسات الإستكشافية وعلى هذا الأساس فقد اخترنا 40 مفردة من الطلبة الجامعيين الذي يلعبون لعبة فري فاير .

الفصل الثاني:

الجانب النظري للدراسة

المبحث الأول: تكنولوجيا الألعاب الإلكترونية

المطلب الأول : تعريف الألعاب الإلكترونية:

هي نوع من الألعاب الحديثة الأكثر شعبية في العالم والتي تعرض على شاشة التلفاز ألعاب الفيديو أو على شاشة الحاسوب ،والتي تلعب أيضا على حوامل التحكم الخاصة بها أو في قاعات الألعاب الإلكترونية المخصصة لها، بحيث تزود هذه الألعاب الفرد بالمتعة من خلال تحدي استخدام اليد مع العين التآزر البصري الحركي أو تحد للإمكانات العقلية ، وهذا يكون من خلال تطوير البرامج الإلكترونية . خلال الأربعين سنة الماضية تطورت ألعاب الحاسوب من ألعاب على الأشرطة المرنة إلى القرص المدمج إلى شبكة الانترنت، وتطورت الأشكال الجديدة من هذه الألعاب حيث أصبحت تمتاز بنظام ثلاثي الأبعاد للصورة وسرعة معالجة عالية، وكذلك نظام معقد من الإمكانات الصوتية التي تؤثر على اللاعب أثناء اللعب ،ويمكن أن تلعب هذه الألعاب بشكل فردي اللعب ضد الحاسوب أو ضد أشخاص آخرين موجودين على الانترنت[1].

كما أن الألعاب الإلكترونية هي حقيقة واقعة، شديدة الانتشار، ذائعة الصيت وهي أحد أكثر الأنشطة التي يزاولها الأفراد على اختلاف أعمارهم وأجناسهم لأوقات طويلة دون ملل، ولما حققته الألعاب الإلكترونية من شعبية باتت تقارب شعبية الرياضيات التقليدية مثل كرة القدم على سبيل المثال، إن لم تتفوق عليها فإنه كان من الطبيعي أن يزداد ما تناله من اهتمام، وما تهدف إليه هنا أن ننظر إلى الأمر نظرة أكثر جدية تهدف إلى البحث عن سبل جديدة لاستغلال هذا الارتباط الجارف لنسبة هائلة من الشباب بشكل خاص بالألعاب الإلكترونية في أنشطة أكثر متعة بالنسبة لهم وربما كذلك أكثر فائدة [2].

المطلب الثاني: نشأة وتاريخ الألعاب الإلكترونية

يرى ألان لوديباردار بأن عالم الألعاب الإلكترونية مر بست مراحل حتى 2003، فالألعاب الإلكترونية هي المرحلة المتقدمة من ألعاب الفيديو والتي تلعب على مختلف أجهزة اللعب وحتى على التلفزيون والهاتف النقال وغيرها، تتميز كل مرحلة من مراحل تطور ونشأة الألعاب الإلكترونية بتكنولوجيا

---

[1]– بشير نمرود، ألعاب الفيديو وآثارها في الحد من ممارسة النشاط البدني الرياضي الجماعي الترفيهي عند المراهقين المتمدرسين، الجزائر، جامعة الجزائر، معهد التربية البدنية والرياضية، 2008، ص 35.

[2]– بشير نمرود، نفس المرجع السابق، ص 37.

جديدة وبصعود قوي للقطاع وبظاهرة انهيار مع تشكيل مسبق للمرحلة التي تليها، وبدأت المرحلة السابعة عام 2004 أي في سنة التي تم صدور كتاب لوديبادار.

المرحلة الأولى : انطلقت في بداية الستينات مع ظهور الألعاب على الكومبيوتر والتي طورها فيزيائيون فقط لتمضية الوقت أو لاستعراض التكنولوجيا، وتعد ألعاب بونغ وحرب الفضاء التي اخترعها فيزيائي ومهندس إلكترونيك ثمار هذه الفترة، ففي بداية الستينات كانت الشروط التقنية والاقتصادية الضرورية لظهور الألعاب الإلكترونية مجتمعة:

-صناعة ألعاب قوية.

-دخول التلفزيون للكثير ن البيوت.

-الممارسة الاجتماعية للألعاب الميكانيكية وألعاب الأقواس في القاعات .

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

ويعد العنصر التكنولوجي المطلق لهذه المرحلة هو ظهور الرقاقة المصغرة المسوقة من مؤسسة إينتال عام 1971، وفي العام الموالي 1972، أسس نولان بوشنال أول مؤسسة للألعاب الإلكترونية أتاري وأدخل أول لعبة أقواس إلكترونية بونغ، وفي أول عام باعت أتاري أكثر من 10 آلاف آلة، وفي عام 1976 تم تسويق أول لعبة لاتتيح إلا اللعب بلعبة بونغ، لتشتري مؤسسة وارنر في ذات العام أتاري مقابل مبلغ 28 مليون دولار.

وقد أدى النجاح الفوري والمعتبر لأتاري إلى تضاعف عارضات التحكم المنافسة، وفي الوقت الذي كانت فيه مؤسسة آبل تستعد لإطلاق أجهزة الكومبيوتر آبل 2، أدت غزارة المنتجات التي صعب عليها أن تجدد نفسها، إلى إنهاء الدورة الأولى لألعاب الفيديو عام 1977، ويبقى بوشنال وأتاري الأبطال الرئيسيين للمرحلة الثانية من مسيرة الألعاب الإلكترونية [1].

المرحلة الثانية : تبدأ المرحلة الثانية مع الإعلان عن أول عارضة تحكم متعددة الألعاب من أتاري والتي تتضمن سلم ألعاب، بأهداف وقواعد جديدة وبالتالي ولدت صناعة نشر الألعاب وتعد اللعبة الرمز في هذه الفترة باك مان التي اخترعت في اليابان توروإيواتاني لمؤسسة نامكو، واشترت

[1]- أحمد فلاق، الشاب الجزائري وألعاب الفيديو، دراسة في القيم والمتغيرات، كلية علوم الإعلام والاتصال، الجزائر،2008-2009، ص 113.

أتاري أجهزت ف التي ستبيع لاحقا من 22 مليون دولار، هذه الأرقام التي تثير خيال رجال الأعمال والمضارين، أدت إلى تضخم في إنتاج الألعاب، ومعظمها وصف بالرديء .

وأظهر صعود أجهزة الكمبيوتر وضعف الإبداع، عارضات التحكم وكأنها آلات تجاوزها الزمن، وانهارت المبيعات إبتداء من سنة 1983، وأمام هذه الخسائر التي صارت مهولة، باعت مؤسسة وارنر نشاط عارضة التحكم أتاري لأحد مؤسسي صناعة أجهزة الكمبيوتر كومودور وفرع ألعاب الأقواس للمؤسسة اليابانية نامكو . في هذا الظرف بالذات بدأت الصحافة تعلن نهاية ألعاب الفيديو، لكن في نفس الفترة أعلنت نينتاندو وهي مؤسسة أنشأت في القرن 19عشر ومختصة في صناعة الألعاب الورقية وألعاب الجيب ، والصالات، أنها على وشك إطلاق عارضة التحكم نيس ليسجل دخول اليابانيين في عالم ألعاب الفيديو، وفي ظرف أقل من ثلاثة أشهر أصبحت نيس مدللة اليابانيين .

المرحلة الثالثة: جرت هذه المرحلة أساسا في أوروبا و الولايات المتحدة الأمريكية مع تطوير أجهزة كمبيوتر عائلية كومودور و سينك لير و أمستراد، وفي عام 1986 أتاري أس تي الذي يسجل نقطة الذروة في هذه المرحلة، فهذه الألعاب تتيح ممارسة ألعاب جديدة في طبيعتها و في نوعيتها الرسمية البيانية والصوتية، فمعالم كل مستوى مختلفة عن تلك الموجودة في مستوى آخر، وهي تتجدد بتتابع الجانبي على الشاشة داخل كل مستوى ويتيح الاصطناع في الوقت الحقيقي تجديدا في الشريط السمعي لم يتم بلوغه من قبل[1].

وتسمح أجهزت الكمبيوتر هذه أيضا باكتشاف البرمجة والتقنيات المتعددة الوسائط، فالكثير من المصممين البيانيين المستقبليين و الموسيقيين أظهروا مهاراتهم من خلال ألعاب مثل أميغا أو أتاري أس تي

المرحلة الرابعة: تتوافق هذه المرحلة من الانتصار الياباني المحض الذي تجسده نينتاندو عبر سوبر نيس وكذا لمؤسسة نصفها مملوك من اليبانيين وهي سيغا، من خلال لعبة ميغادر إيفر، وتعد هذه المرحلة أيضا مرحلة تطوير الألعاب عبر أجهزة الإعلان الآلي بيسي ، وظهور ألعاب المغامرة و الألغاز مثل ميست أو سيفن كويست، وكذا ألعاب الأدوار مثل فاينل فانتزي، ومع نهاية هذه المرحلة عام 1995 بدا أن بطل سيغا تفوق على ماريو.

مرحلة الخامسة : وتتوافق هذه المرحلة مع استخدام الألعاب لتقنيات الأعلام المتعدد الوسائط التي لم تطور خصيصا لهذا الهدف : معالجة الصور الثلاثية الأبعاد في الزمن الحقيقي ، الحساب المتوازي مع

[1]– أحمد فلاق، المرجع السابق، ص 114.

المعالجات المخصوصة واستعمال القرص الضوئي المضغوط و الألعاب على الشبكات المحلية لان وعلى الانترنت .

المرحلة السادسة : بدأت المرحلة بدخول ميكروسوفت والصراع الشرس بين عارضات التحكم بي أس 2 –بي أس 2 وغايم كوب و إكس بوكس .

المرحلة السابعة : من خصائص هذه المرحلة ظهور عارضات التحكم اليدوية المتنقلة من طرف العمالقة الثلاثة، وبدأت هذه المرحلة مع دخول العام 2004 بإصدار جديد كليا أطلقته نينتاندو وهو عبارة عن جهاز تحكم يدوي متنقل نينتاندو دي أس، كما أعلنت سوني عن إطلاق جهاز بلاي ستايشن المتنقل بي أس دي و الذي تم طرحه في الأسواق اليابانية في شهر سبتمبر 2004

و في مارس 2005 وصل جهاز سوني بي أس دي إلى الأسواق الأمريكية، وعرضت الشركة في المؤتمر عالمي لألعاب الفيديو الذي أقيم في لوس أنجلس في ماي 2005 جهاز بلاي ستايشن 3 الذي وصل إلى الأسواق مع بداية عام 2006، كما أطلقت مايكرو سوفت خلال النصف الأول من عام 2005 جهازها الجديد إكس بوكس 360–360 [1].

المطلب الثالث : تقسيم الألعاب ونظريات اللعب .

إن إدراك الأهمية الشاملة للعب باعتباره وسيلة القوة الجسمية، العقلية، الاجتماعية والشخصية في الطالب دفع علماء النفس وخبراء شؤون التعليم و التربية إلى أخذ عدة تصنيفات للألعاب نذكر منها التصنيفات التالية :

يقوم التصنيف الأول على أساس تقسيم الألعاب إلى الألعاب المنظمة و الألعاب الغير منظمة، فالألعاب المنظمة بدورها تنقسم إلى الأنواع التالية :

–الألعاب التمثيلية : وهي توجد على شكل ألعاب مارة وعابرة وهي عملية تقليد عضوي أي سلوكيات اللعب التي هي موجهة للطالب ثم تنتقل إلى ألعاب تقليدية، ونجدها خاصة في سن الخامس عشر حيث أن الطالب يقلد كل حركات و سلوكيات اللعبة وهو تقليد واقعي أو مستقي أو مأخوذ من الواقع المعاش، إلا أن هذا التقليد ليس دقيق .

[1]– أحمد فلاق، المرجع السابق، ص 115.

-الألعاب الهادفة : وهي الألعاب التي يقوم بها شخص وهي عبارة عن نشاطات ذات أهداف نافعة التي تتمثل في ألعاب يدوية التي تخضع إلى قاعدة كما نجد في هذا الصنف الألعاب الوظيفية التي تمكنه من فهم تقريبي للعمل الذي يمارسه، كالتجارة والخياطة و أعمال المطبخ.....ألخ

- الألعاب المجردة ونجدها في الأعمال المحكمة المنظمة وتراها في مرحلة مبكرة أي يدرك الشخص قوانين وقواعد اللعب وخاصة إذا كانت معقدة وتتطلب لعب فردي غير أن ألعاب الإنتصارات والمروءة تنقص حدة هذه العراقيل فيصبح بمقدرته في التحكم في قاعدة اللعبة ويظهر في هذا الصنف الألعاب الجماعية المنتظمة وهي ألعاب المنافسات التي تتطلب جماعة متعاونة ومنظمة حيث يتعين على كل فرد القيام بالدور المسطر له . [1].

أما بالنسبة للألعاب غير المنظمة فهي عبارة عن ألعاب حرة يطلق العنان لخيالات شخص وتنقسم إلى مايلي :

1-الألعاب الحسية الحركية : في هذه الألعاب لا يستطيع الشخص التمييز بين الأثر الحسي والحركي، فنميز مستويين من الألعاب، الأول الألعاب الوظيفية الحقيقية وهي ألعاب عضوية يراد بها البحث عن شيء إلى بحثه عن المتعة وكل ما يرضي رغباته، والثاني الألعاب الاستكشافية وهي الألعاب الهادفة التي يشعر من خلالها وكأنه يحقق شيء ما .

2- الألعاب التخريبية : وهي الألعاب القائمة على التخريب و التهديم ثم شيئا فشيئا ويتطور إلى ميزة المتعة وإذا كانت جماعية تؤدي إلى الفوضى .

3- الألعاب العنيفة: وهي الألعاب التي يهدف من خلالها إلى تأكيد ذاته غير أن هذا اللعب إذا ما زاد عن حده انقلب إلى معارك منظمة بينهم .

هذا من جهة تقسيمات اللعب التي اقترحها علماء النفس وخبراء شؤون التربية و التعليم،

أما من جهة نظريات اللعب التي اقترحها اللاعبون في هذا المجال، فقد حاول العلماء في علم النفس في القرون الماضية وضع تفسيرات مختلفة لطبيعة العلل ووظيفته وكانت أهم الأسئلة التي اعترضت أولائك الفلاسفة هي ما طبيعة اللعب ؟ وكانت الإجابة على هذه الأسئلة تصد إلى حد كبير نظرة واتجاهات البالغين نحو اللعب خلال الأزمنة المتتالية من التاريخ حتى الآن ونذكر فيما يلي أهم النظريات القديمة حول اللعب التي تطرق لها الباحثون :

---

[1]- بوتريه مصطفى، فعالية اللعب في تعلم التقنيات الأساسية لدى الشباب، مذكرة ماجستير، كلية الجزائر، 2007، معهد التربية والرياضة، ص 96-97.

1 النظريات التقليدية للعب : من أهم النظريات التقليدية التي تطرقت للعب نذكر منها نظرية الطاقة الزائدة، نظرية التلخيصية، نظرية التدريب على المهارات، نظرية اللعب باعتباره اتجاها.

أ-نظرية الطاقة الزائدة : صاحبا هذه النظرية هما فريدريك سيلبرسبنسر و فان شيلر 1875، وتذهب هذه النظرية إلى قول بأن يكون عادة نتيجة وجود طاقة زائدة لدى الكائن الحي ليس بالحاجة إليها مما تؤدي هذه النظرة أن الأشخاص يلعبون من أجل التقليل من ضغط هذه الطاقة بواسطة أنشطة ليس لها هدف من بينها اللعب .

ب- نظرية التلخيصية : أمدت نظرية التطور التي ظهرت في القرن 19 عشر دراسة الشخص بدفعة قوية مثلما فعلت بالنسبة لكل العلوم البيولوجية في الغرب .

ولقد استطاعت النظرية التلخيصية أن تعطينا تفسيرا أكثر تفصيلا مما جاء به غيرها من المحاولات عن محتوى اللعب، وقد كان لنظرية هول التلخيصية تأثيرها الفائق على إثارة الاهتمام بسلوك الشخص في اختلف الأعمار [1].

المأخذ على هذه النظرية أن كثير من الألعاب التي يمارسها الطالب لا تمثل الماضي فقط بل الحاضر كذلك كألعاب الفضاء والكثير من الألعاب الحديثة التي يستخدم فيها الفيديو و الأتاري، هذا بجانب أن الصيد منتشر بين الكبار و كذالك الصغار وكذلك الألعاب الجماعية والفريدة يمارسها الصغار و الكبار[2].

ج- نظرية التدريب على المهارات : يعتبر كارل غروس اللعب كنتيجة للغرائز التي تسمح بالظهور والتثبيت والتمرن للإعداد للحياة الناضجة، وكان يركز خاصة على التجريب باللعب في مستوى الجهاز الجسمي، عند الإنسان و الحيوان طريقة غريزية لاستيعاب الأنماط السلوكية المكيفة في للمواقف التي يجب على الراشد أن يواجهها، فاللعب هو تكرار فعلي للنشاطات الغريزية للصيد و الدفاع .

د- نظرية اللعب باعتباره اتجاها : قد يكون اللعب مفيدا، ولكن يمكنه أن يرتبط أيضا بالضحك والمرح، وقد ذكر داروين كيف أنه من المألوف أن يضحك الأشخاص حين يلعبون، وقد إقترح جيمس سولي في كتابه عن الضحك 1902 أن الضحك يؤدي دورا كمؤشر للعب، وأنه أمر أساسي للنشاط الاجتماعي الذي يتضمن وجود رفيق في اللعب . فالعنف والدغدغة هما هجومان لطيفان، وينبغي أن تعد كذلك لمجرد أن الضحك المصاحب لها يخبر المشاركين أنه ليس هناك أذى حقيقي مقصود منها، ويتحدث سولي عن

---

[1]- سوزان ميلر، سيكولوجية اللعب، ترجمة الدكتور حسن عيسى، سلسلة عالم المعرفة، المجلس الوطني للثقافة والفنون، والأدب، الكويت، يناير، 1978، ص 15-16-17.

[2]- بورتريه مصطفى، نفس المرجع السابق، ص 98.

مزاج اللعب أو الاتجاه المصطنع باللعب الذي يكون الضحك فيه أحد العناصر، وهو اتجاه لطرح التحفظ جانبا، حيث يكون السرور و الاستمتاع أمورا جوهرية بالنسبة له.

2- النظريات المعاصرة للعب : من أهم النظريات المعاصرة التي تطرقت للعب نذكر منها نظرية التحليل النفسي، نظرية الجشطالت، النظرية بياجيه .

أ-نظرية التحليل النفسي : انبثقت هذه النظرية من أعمال فرويد وأتباعه والمفاهيم التي استخدمت في وصف النمو الشخص الوجداني والاجتماعي، فقد طور فرويد تكتيكا علاجيا لعلاج المضطرين نفسيا أسماه التحليل النفسي وتوصل إلى أن الاضطراب لدى الأفراد يعود لتأثير الخبرات المبكرة التي تعرض لها الأفراد في بداية حياتهم .

فهذه النظرية تنظر إلى اللعب على أساس أنه وظيفة نفسية في حياة الشخص تعمل على تخفيف ما يعانيه من صراعات وقلق نفسي وتوتر يومي واللعب هو عبارة عن تغيير رمزي غالبا، صادر عن رغبات أو مخاوف ملازمة أو متاعب لاشعورية مما يؤدي إلى حفظ مستوى التوتر والقلق لدى الشخص، كما تعرف هذه النظرية بنظرية التخفيف من القلق[1].

ب- نظرية الجشطالت : إهتم علماء النفس في مستهل القرن 20 بتفسير اللعب على الإدراك الحسي المتكامل متأثرين بنظرية الجشطالت، وقد وضع كوفكا ،بأن النمو يتضمن أحد مبادئ الجشطالتية، حيث أن حدوث الإدراك الحسي يؤدي إلى إستشارة الإستجابة، ويرى كيرت لوين بأن سلوك الفرد يتوقف على الموقف الذي يجد نفسه فيه، وتختلف استجابته باختلاف عمره وشخصيته وحالته الراهنة[2].

ج- نظرية بياجيه للعب: اهتم بياجيه بدراسة النمو العقلي لدى الأفراد، وأوضح أن عملية التعلم هو عنصر إيجابي فعال وليس مجرد مستقبل للمعرفة .

وقد وضح بياجيه عدة مراحل للنمو المعرفي وهي :

- المرحلة الحسية الحركية: وتمتد من الولادة حتى نهاية السنة الثانية تقريبا.
-مرحلة ما قبل العمليات: وتمتد من النهاية السنة الثانية حتى السنة السابعة.
-مرحلة العمليات المادية: وتمتد من السابعة حتى الحادية عشر.
-مرحلة العمليات المجردة.

---

[1]- هايدي موثقي، علم نفس اللعب،الطبعة الأولى، دار الهادي، بيروت لبنان، 2004، ص 302-303.

[2]- سوزان ميلر، المرجع السابق، 19-20.

من المعروف أن نظرية بياجيه تقوم على عمليتين رئيسيتين هما التمثل والمواءمة، وتشير عملية التمثل إلى النشاط الذي يقوم به الشخص لتحويل ما يتلقاه من أشياء أو معلومات إلى بنى خاصة به وتشكل جزء من ذاته، أما عملية الملائمة فهي النشاط الذي يقوم به الشخص ليتكيف أو يتوافق مع العالم الخارجي الذي يحيط به، واللعب في نظر بياجيه هو التمثل الخالص الذي يحول المعلومات المستجدة الواردة لتناسب مع حاجات الفرد ومتطلباته فاللعب والمحاكاة جزء لا تتجزأ من عملية التطور العقلي[1].

المبحث الثاني: تأثيرات الألعاب الإلكترونية.

المطلب الأول: الطلبة و العالم الافتراضي.

لم تكد الانترنت تضع ثقلها على مستخدميها، حتى ظهرت نتائج مبهرة ولدت من رحم خصائص هذه الوسيلة، التي عملت على تغيير أنماط الحياة اليومية للأفراد، و كذا علاقتهم الاجتماعية و طرق تفاعلاتهم التقليدية المألوفة .

يرى بعض الباحثين النفسانيين أن الشخص الذي تزامن سنه مع تطور و انتشار الانترنت، يتعلق بصورة اكبر بمضامين الشبكة ولا يعير اهتماما كبيرا بالعلاقات الكلاسيكية، مقابل قبوله لمعايير العالم الجديد المبني على الأسس الإلكترونية و الاندماج فيه، و هو ما يجعله يتعلق بالتكنولوجيات الجديدة أكثر من غيره، و بالمقابل ينبهر الفرد بشكل كبير و بسرعة بالعروض المغرية للانترنت و أمام قدراته التعليمية ينصهر بسهولة مع فنيات الشبكة، فيصبح متمرسا لها بشكل رهيب لتتكسر جميع الطابوهات أمام الفرد الذي يصبح مواطنا من الدرجة الأولى في هذا العالم الافتراضي .

و المتفحص لواقع مستخدمي الانترنت خاصة من الجيل الجديد الذي يمثله الشباب، يلاحظ مدى تخليهم عن عالمهم الكلاسيكي و توجههم نحو عروض الشبكة، فتم استبدال عصر الكتب و الرفوف و قام عصر البريد الإلكتروني على إنقاض الرسائل الورقية، و حتى السينما فرغت مدرجاتها، بعدها امتلكت الانترنت السبق في عرض أحدث الأفلام و المنتجات السينمائية[2].

---

[1]– أحمد فلاق، المرجع السابق، ص 67.

[2]– شفيق ليكوفان، الأثر سوسيوثقافي، للانترنت على الشاب الجزائري، دراسة وصفية تحليلية، 2009، رسالة ماجستير، جامعة الجزائر، كلية العلوم السياسية والإعلام، تخصص مجتمع المعلومات، 2008–2009، ص 57.

عرفت الجزائر في نهاية التسعينات قفزة نوعية في استخدام الشبكة، بعدما أصبحت موجهة لعموم الناس، ووجد الفرد غايته فيها، حيث أصبح من رواد مستخدميها ووجد في التسهيلات التعليمية التي تقدمها له ملاذا لم يحظ به سابقوه، أنها فردوس المعارف عالم كامل من المعلومات نصوص متشبعة تقودنا من مكتبة إلى أخرى، و فيض من المعلومات أكثر بكثير مما يطلبه الشاب أو المتصفح، حتى أن بعض الباحثين شبهوها بمتاهة المعارف قد يخرج منها المتصفح دون أن يثبت على ما يريده بسبب سوء انتقائه [1].

. كما يبدأ الانحراف في استغلال الفرد للمعلومات عبر الانترنت و طريقة الاستفادة منها، حيث عادة ما يفضح استنساخ المعلومة دون التمحيص فيها، و لا حتى فهمها و استغلال ذلك في مجال التعليمي التي تمر على الظاهرة مرور الكرام، فيشب الفرد فاقدا للسمات البحث سطحيا في ثقافته و معارفه و أكثر من ذلك، يزيد اعتماده على ما تقدمه الانترنت من مضامين جاهزة لا يعرف منها سوى طريقة الوصول إليها عبر النص المتشعب، فيصبح باحثا آليا لا باحثا منهجيا .

. و بهذا فقد تطرقنا إلى تأثير المعلومات على عالم تكنولوجيا و ثورات المعلومات المختلفة، و علاقة التكنولوجيا الحديثة بالفرد و أهم التكنولوجيات الرقمية التي أثرت بشكل كبير على عالم الفرد أو الشاب وجعلت منه شابا رقميا، يستعين بكل التكنولوجيات الرقمية في تعلمه و ترفيهه و حتى في تعاملاته اليومية .

المطلب الثاني: تأثير الألعاب الالكترونية على الطلبة:

. إن بيئة الألعاب الإلكترونية لا تؤثر فقط على من يستخدمها، إنما تمتد أثارها في كل السياق الاجتماعي و بعض هذه الآثار يمكن أن تلاحظ بوضوح في المجتمع، و لهذا حظيت الألعاب الالكترونية بأشكالها المختلفة: "الفيديو، حاسوب، انترنت، الهاتف المحمول" باهتمام الباحثين و ذلك بفعل تأثيرها الكبير على الفرد، و يركز هذا الاهتمام في البداية على الآثار السلبية لتلك الألعاب ممثلة في العنف، و العزلة الاجتماعية و الإدمان و مضيعة الوقت ....الخ، ثم ظهر نفر من الباحثين الذين ركزوا جهودهم في البحث عن الآثار الايجابية لتلك الألعاب على العمليات المعرفية و الفكرية، بحيث أن هناك دراسات مهمة تتناول أهمية الألعاب و تأثيرها السلبي و الايجابي على الفرد، كما أن هناك أبحاثا عديدة تناولت هذا الموضوع يمكن أن نستخلص منها ما يلي :

[1]– شفيق ليكوفان، المرجع السابق، ص 60.

1 . الآثار الايجابية :

- ✓ . أثبتت هذه الألعاب أنها تعطي للفرد إحساسا بالانجاز .
- ✓ . تنمي قدراتهم المعرفية .
- ✓ . تنمي كذلك بعض القدرات الإدراكية .
- ✓ . تنمي القدرة على التخطيط و التعامل مع المواقف التي قد تكون غير معتادة و معقدة.

2 . الآثار السلبية :

- ✓ . إن قضاء ساعات طويلة أمام هذه الألعاب يؤدي إلى إهمال الدراسة النظامية .
- ✓ . الأفراد الذين يلعبون ألعابا عنيفة يظهر لديهم ميل شديد للسلوك العدواني في الحياة الحقيقية.
- ✓ . زيادة في الوزن مما يتتبعها من أمراض[1].

. لقد كان هذا الاختلاف مصدرا للحيرة هل على الدول أن توقف الصناعات الخاصة بهذه الألعاب على الرغم أنها تشكل مصدرا ضخما للاستثمار؟ و سنتناول فيما يلي تأثيرا تلك الألعاب الالكترونية على الفرد و المراهق و الذي يتمثل فيما يلي:

1. التأثير الصحي: كشفت الدراسات بسرعة أن مستعملي الألعاب الالكترونية يستعملون وسائل ترفيه قليلة كمشاهدة التلفاز و قليلا ما يطالعون الكتب، كما أكدت الدراسات أن إدمان نسبة كبيرة من الناس بمختلف الأعمار على الألعاب عبارة عن مسالة وقت حتى مع الفئة التي كانت تقول أن الوقت المكرس للهو عبارة عن تبذير للوقت .

. و قد قام عدد من الباحثين بدراسة اثر الألعاب الالكترونية على الدماغ، و قد وجدت بعض الدراسات بان العاب الكمبيوتر تتجه نحو تدمير أدمغة المراهقين و ذلك من خلال إعاقة تطور الدماغ، وإن هذه الألعاب تنتج أجيالا غبية و تميل إلى ممارسة العدوان أكثر من الأجيال السابقة، كما أن لديهم الميل نحو فقدان السيطرة على أنفسهم.

2. التأثير النفسي و السلوكي : يتأثر المراهق سلبا بما يشاهده من الألعاب الإلكترونية و الأقراص المدمجة عبر شاشات التلفزيون و الكمبيوتر و قاعات اللعب الالكترونية، كما قادتهم إلى اكتساب سلوك

[1]– شفيق ليكوفان، المرجع السابق، ص 61.

وحالات مرضية نتيجة للالتصاق الشديد بهذه الألعاب الخطرة، بإضافة إلى تأسيس نزعة الشر و العدوانية والجريمة في نفوس هؤلاء، و غير ذلك من مظاهر السلوك المكتسب بسبب هذه المشاهدات المتنوعة والمثيرة، و يبقى أسلوب تصرف المراهق في مواجهة المشاكل التي تصادفه يغلب عليه طابع العنف.

. كما تبين الدراسات أن الأشخاص الذين تتسم شخصياتهم بالعدوانية يقبلون أكثر من غيرهم على اللعب العنيف.

3. التأثير العلمي و التعليمي : في السنوات الأخيرة شكلت الألعاب الإلكترونية بإضافة إلى الحاسبات المنزلية و الانترنت بيئة هامة في حياة الفرد، و تسببت في تغيرات رئيسية في طبيعة التعلم، هذه التغيرات خلقت فجوة ما بين الطرائق التي تعلم بها الآباء و الأجداد و تلك التي تعاملت بها الأجيال الجديدة مع المعلومات و المعارف، و مع ذلك فان الوسائل التعليمية الجديدة ما زالت قليلة في المواقف التربوية الرسمية، و مع ذلك فان بيئة التعلم الافتراضي، فكرة مركزية في المجتمعات الحديثة، و يقصد بهذه البيئة مجموعة أدوات التعلم و التعليم و التي من بينها الحاسوب و الانترنت، و التي تعلي من خبرات الفرد التعليمية و تهيئ تفاعل المتعلم مع التكنولوجيا. إن بيئات التعلم الافتراضي تقدم الكثير من الفوائد منها: المرونة، الانتشار، والتكيفية[1].

4 . التأثير الأخلاقي التربوي : من بين المظاهر اللأخلاقية التي تروج لها العديد من الألعاب الالكترونية هي السب و الشتم الذي يحصل بين المتسابقين، في الغالب سب و شتم و عناد أثناء اللعب، وتقوم هذه الألعاب بفكرتها الخبيثة بتحطيم كثير من الأخلاقيات التي يتعلمها الفرد في المجتمع المسلم، وتجعله مذبذبا، بين ما يدس له من خلال الأحداث الجارية، و الصور العارية، و الألفاظ و الموسيقى بوسائل تشويقية كثيرة، فالذكاء يصور على انه الخبث و الطيبة على أنها السذاجة و قلة الحيلة، مما ينعكس بصورة أو بأخرى في عقلية الفرد و طريقة تفكيره، و تجعله يستخدم ذكاءه في أمور ضارة به و بمن حوله .

[1]– شفيق ليكوفان، المرجع السابق، ص62–63.

المطلب الثالث: واقع الألعاب الالكترونية في الجزائر.

مما شك فيه أن التطور الهائل في التكنولوجيا جعل التصوير الغرافيكي أكثر حقيقة و واقعية في إطار ما يسمى بالألعاب الالكترونية، و قد تطورت تلك الألعاب و ارتكزت و تمحورت على التكنولوجيا الحديثة التي قدمت لنا قسوة مؤلمة، و للأسف نجد الأفراد أو المراهقين عرضة لتلك الألعاب [1].

إن العديد من الدول في العالم أصبحت تصدر نوع من التجهيزات الالكترونية للجزائر، لكن يجب أولا أن نفرق بين من هو مصدر و من هو مصنع، فمثلا غالبية الأجهزة التي تدخل الجزائر هي في الأصل قادمة من ميناء دبي بالإمارات العربية المتحدة، إذ قام بعض التجار باستيرادها من الصين أين توجد ورشات عملاقة هناك، و بهذا فان أفضل مصدر للاستيراد هي أسواق دبي باعتبارها الأقل تكلفة و سعرا 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 ما يفسر سر انخفاض أسعارها بالمقارنة بالألعاب الأخرى التي تشبهها حجما و شكلا و تحمل في غالب الأحيان نفس العلامة أي سوني بلاي ستايشن.

و هناك أيضا العاب من نفس النوع لكن مصنعة في دول أخرى و تصدر إلى الجزائر عبر موانئ أخرى، فمثلا هناك العاب تاتينا من " تايلندا" و " هونغ كونغ" و " ماليزيا" بالنسبة للدول الأسيوية و "فرنسا" و " اسبانيا" بالنسبة للدول الأوروبية. و الجدير بالذكر أن معظم الزبائن يفضلون اقتناء الألعاب الالكترونية من صنع العلامة التجارية المشهورة "سوني" ذات الأصل الياباني كونه يمكن القيام بعمليات القرصنة بها من طرف الجزائريين بدل من شراء النسخة الأصلية[2].

---

[1]– منير ركاب، الألعاب الإلكترونية بين مد العصرنة وجزر الهلوسة، السوق الالكترونية الموازية، جريدة إعلام الأسبوعية، العدد 05، من 22 إلى 29 أكتوبر، 2006، ص 12.

[2]– أمين علام، الألعاب الإلكترونية بين مد العصرنة وجزر الهلوسة، بلاي ستيشن بأدنى الأسعار في الحميز، جريدة الإعلام الأسبوعى، العدد 05 من 22 إلى 29 أكتوبر، 2006، ص 13.

المبحث الثالث: لعبة " فري فاير"

مطلب الأول: مفهوم لعبة " فري فاير"

غارينا فري فاير(Free– fire) بالعربية (النار المجانية) هي لعبة الباتل رويال من تطوير 111 دوتس ستوديو ونشر شركة غارينا وتم إصدارها في 4ديسمبر2017 أصبحت اللعبة الأكثر تحميلا للجوال لعام 2019 نظرا لشعبيتها حصلة اللعبة على جائزة أفضل لعبة شعبية في تصويت من متجر جوجل بلاي في عام 2019 اعتبارا من نوفمبر 2019 حققت فري فاير أكثر من مليار دولار في جميع أنحاء العالم

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

في فيفري 2019، بلعت فري فاير أكثر 500 مليون تحميلا في الأجهزة الأندرويدية، لتصبح أحد أكثر الألعاب الأندرويدية تحميلا في 2019

وفي سنة 2020 تم إصدار نسخة ثانية من فري فاير سميث إلى فري فاير ماكس،ويستطيع أن يلعبها من لديهم هواتف قوية والاستمتاع بجودة الغرافيك أقوى وير ذلك، أصبحت متاحة عند المنطقة الشرق الأوسط وفي 8 يونيو 2021 بعد تحديث الإبادة[1].

المطلب الثاني: قصة لعبة " فري فاير"

" فري فاير" لعبة إلكترونية عبر الانترنت سرقت عقول الشباب وتركيزهم واستولت على حياتهم الشخصية وبعضا 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 واستخدام المظلة للهبوط على جزيرة ليبدأ سباق التسلح، عند هبوطه يكون أعزلا تماما وعليه البحث عن أسلحة والعتاد داخل المنازل في هذه الجزيرة، كما يمكنه أيضا البحث عن عربات واستخدامها في نقل أو دهس اللاعبين آخرين، إذا كنت من محبي التحدي ما أختر منطقة مكتظة باللاعبين لبدأ اللعبة، أما إن كنت ترغب بالتركيز على النجاة فاختر مناطقا أكثر هدوءا، يوجد في اللعبة منطقتان

[1]– http://wwwsaaid .net /tarbiah/163.htn، اطلع عليه يوم 25–05–2021، على الساعة 20:23.

مميزتان، المنطقة الحمراء و المنطقة الآمنة، المنطقة الآمنة في بداية اللعبة تكون تشمل كامل الجزيرة، ثم بعد مرور بعض الوقت ستعطيك اللعبة رسالة تحذير بأن المنطقة آمنة ستنكمش، وهنا 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 التواجه فيما بينهم لتحديد الناجي الوحيد، وذلك للحلول دون تضييع الوقت في البحث عن إبرة في كومة قش، أما المنطقة الثانية هي المنطقة الحمراء، والتي تتحرك ضمن المنطقة الآمنة وعليك تفاديها لأن وقوعك ضمنها سيتسبب بكشف موقعك للأعداء، وبالتالي سيشكل خطرا عليك لكونك هدفا سهلا، وتستمر اللعبة لأن يبقى شخصا واحد فقط على قيد الحياة، ويمكن اللعب كفريق أو بشكل منفرد، حيث يمكن لأعضاء الفريق أن يتواصلوا مع بعضهم بواسطة الصوت عبر المايكروفون،ويمكن لهم أيضا أن يقدموا إسعافات أولية في حال شارف أحدهم على الموت، تتميز هذه اللعبة عن مثيلاتها، بأنه لا يمكنك شراء أسلحة واقتنائها 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 الظريفة، أما الأسلحة فيجب أن تبحث عنها بنفسك في مباني الجزيرة فببساطة يمكن أن تكون محظوظا بعثورك على أقوى الأسلحة في البداية أو قد تواجه بداية متعثرة من ناحية العتاد، وبشكل عام فإن أسلحة هذه اللعبة متنوعة تضم إحداث إنتاجا في أرض العالم الواقعي بالإضافة إلى الألغام و المتفجرات[1].

المطلب الثالث: خصائص ومميزات لعبة " فري فاير"

تتصف لعبة " فري فاير" بالكثير من المميزات حيث أنها من الألعاب التي تعتمد على القتال البحث عن الحياة و النجاة من الموت، بالإضافة إلى ذلك يمكن استخدام هذه اللعبة في أنظمة متنوعة للتشغيل حيث يمكن تحميلها على الحاسوب وعلى الهواتف أندرويد وهواتف الآبل والأجهزة اللوحية مما يتيح للمستخدمين إمكانية الاختيار بين الأجهزة كثيرة دون التقيد بجهاز واحد خلال اللعب، كما تقوم على تقنية الفيديو وتصوير مشاهد القتال عن قرب مع استعمال وسائل قتالية متنوعة قصد بقاء صامدا حيا وسط مجموعة من لاعبين آخرين ويسمى آخر من نجا من هذه المعركة والفائز بتحدياتها[2].

---

(1)- https://free-fire-battlegrounds.ar.uptodown.com أطلع عليه يوم 27-05-2020 على الساعة 16:03.

(2)- https://ff.garena .com/chars/intro/ar/1/95 اطلع عليه يوم 06-06-2021. على الساعة 15:30.

زيادة على ذلك فإن لعبة " فري فاير" تتميز بجرافيك مميز ومساحة صغيرة و مقارنة مع الكثير من الألعاب الأخرى مثل (Bobger) على سبيل المثال، ولا يمكن غفال جانب آخر وهو أن هذه اللعبة تشتمل على خريطة شاسعة تعطي اللاعبين الحرية الكبيرة في التنقل مع إمكانية استعمال الصوت والكثير من المؤثرات الأخرى أما من ناحية الحجم فهي لا تأخذ مساحة كبيرة مقارنة مع الألعاب الأخرى التابعة لباتل رويال والتي يمكن أن يصل حجمها إلى 1جيجا بايت، كما تتوفر على بيانات متعددة في اللعب تسمح للاعبين في الاستمتاع أكثر وفق إستراتيجية خاصة في اللعب، ناهيك عن عدد اللاعبين القليل الذي لا يتعدى حدود خمسين لاعب عكس لعبة (Bobger) الذي يمكن أن يتجاوز عدد اللاعبين المتزامنين فيها مليون لاعب .

المطلب الرابع: مخاطر وأضرار لعبة " فري فاير"

–في الحديث عن خطر أو أخطار لعبة " فري فاير" (Free– fire) نتحدث أساسا عن أخطار غير مباشرة و غير مادية، حيث لا يعقل أن يتعرض لاعبوا " فري فاير" إلى خطر مباشر لكن تباعاتها ونتائجها النفسية والصحية هي التي يمكن أن تمثل خطرا.

–وأهم تلك الأخطار في لعبة " فري فاير" (Free– fire) هو الإدمان، لأن الإكثار من اللعب يؤدي إلى اعتياد النفس على اللجوء إلى تلك اللعبة في أغلب الأوقات مما يجعل المدمن على لعبة " فري فاير" (خاصة الطلبة) يهرب من واقعه ويعتاد العيش في واقع يقوم على القتال و الصراع من أجل البقاء، وينمي في الطالب روح العداء و الانتقام تدريجيا وهو ما يحذر منه علماء النفس بخصوص الإدمان على ألعاب الفيديو القائمة على القتال.

– من جانب آخر، فإن للعبة أخطار صحية حيث أن الإكثار من استخدام الحواسيب و الهواتف النقالة يلحق الضرر والإجهاد بالعين.

–كما يؤدي طول مدة الجلوس على المكتب أثناء اللعب إلى الإضرار بالعمود الفقري ويتسبب في آلام الظهر كما يمثل سببا رئيسيا في الإرهاق والتعب ما يجعل المدمن هذه اللعبة دائم التشكي من الإرهاق وضعف النشاط البدني والشعور بالحاجة إلى النوم من كثرة اللعب

– يمكن لطلبة الذين يدمنون اللعب أن يتوتروا بسهولة أو يواجهوا مشكلات القلق في أماكن عامة بسبب قلة التفاعل الاجتماعي.

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

و الإدمان على لعب لعبة " فري فاير" يتسبب حتما في كثرة الإنفاق المادي وإضاعة الوقت و إهمال الواجبات و الالتزامات الخاصة[1].

(1)– exclisive interview :what does the future hold for 2019 most "garena free fier"Bald.cameron. downloaded. Mobile game .www. pocketgamer.com، المرجع السابق، أطلع عليه يوم 26-05-2021 على الساعة17:03.

الفصل الثالث:

الإطار التطبيقي للدراسة

أولا/ تحليل و تفسير البيانات الميدانية.

يعتبر التحليل في العلوم الإنسانية : عملية بحثية علمية متخصصة تخضع لها البيانات المجمعة بواسطة البحوث الميدانية حيث يقوم الباحث فيها بوصف هذه البيانات التعليق عليها كيفيا بهدف إعطاء القارئ صورة واضحة عن الظاهرة المدروسة و عليه كانت دراستنا و تفريغ جداولها و تحليلها كالآتي :

_ تفريغ البيانات الشخصية :

الجدول(1) يبين توزيع أفراد العينة حسب متغير الجنس.

	المتغيرات	التكرار	النسبة المئوية
الجنس	ذكر	19	63 ,3%
	أنثى	11	36 ,7%
	المجموع	30	100%

يتبين من خلال النتائج الواردة في الجدول المعروض أمامنا أن الجنس الذكر قد احتل الصدارة بنسبة 63, 6%، يليها الجنس الأنثوي بنسبة 36, 7%.

البارز من خلال هذه النتائج أن نسبة الذكور هي النسبة العالية حيث وصلت إلى 63, 3% نجدها أنها تكررت 19 مرة تليها نسبة الإناث بنسبة 36, 7% و تكررت 11 مرة.مما يعني أن لعبة " فري فاير" لاقت اهتماما كبيرا من قبل الذكور .

الجدول (2) يبين توزيع أفراد العينة حسب متغير الإقامة.

	المتغيرات	التكرار	النسبة المئوية
الإقامة	داخلي	13	44,0%
	خارجي	17	56,7%
	المجموع	30	100%

يبين الجدول توزيع أفراد العينة حسب متغير الإقامة حيث نجد نسبة المقيم الخارجي احتلت النسبة العالية 56,7% ، تليها نسبة المقيم الداخلي بأقل نسبة حيث سجلت 44% فعدد تكرار المقيميين داخليا وصل 13 أما بالنسبة إلى المقيمين خارجيا وصل عدد تكراره إلى 17 و هذا راجع إلى طبيعة المكان، كذلك يرجع إلى اعتمادنا على العينة القصدية إذ أننا صادفنا المقيمين خارجيا أكثر من المقيمين داخليا، بالإضافة إلى ذلك نجد المقيمين خارجيا لهم الفرصة في لعب اللعبة أكثر من المقيمين داخليا .

المحور الأول :عادات و أنماط استخدام الطلبة الجامعيين للعبة الالكترونية " فري فاير".

الجدول (3) يبين مدى تأثير متغيرات الدراسة الجنس و الإقامة على ممارسة لعبة " فري فاير".

الإختيارات / المتغيرات		في العطل		مرة في الشهر		في عطلة الأسبوع		كل يوم		المجموع	
		ك	%	ك	%	ك	%	ك	%	ك	%
الجنس	ذكر	2	6,7%	3	10%	8	26 ,7%	6	20%	19	63,3%
	أنثى	2	6,7%	0	0%	6	20%	3	10%	11	36,7%
المجموع		4	13,3%	3	10%	14	46,7%	9	30%	30	100%
الإقامة	داخلي	1	3,3%	1	3,3%	5	16,7%	6	20%	13	43,3%
	خارجي	3	10%	2	6,7%	9	30%	3	10%	17	56,7%
المجموع		4	13,3%	3	10%	14	46,7%	9	30%	30	100%

يبين الجدول أعلاه مدى تأثير متغيرات الدراسة الجنس و الإقامة على ممارسة لعبة " فري فاير" حيث نجد متغير الجنس أعلى نسبة للذكور حيث وصلت أعلى نسبة فيها إلى 26,7% في عطلة الأسبوع تليها نسبة الاختيار كل يوم بنسبة 20% يليها اختيار مرة في الشهر بنسبة 10% و في الأخير اختيار في العطل بنسبة 6,7% .

و كل هذا راجع إلى الوقت المناسب لكل فرد، كذلك هناك من يحب أن يمارس اللعبة من أجل تكسير الوقت، أو تغيير الروتين فمنهم من يلعبها كل يوم و منهم من يختار وقتا يناسبه و يكون مرتاحا فيه مثال في العطل، و هناك من يحب ممارستها إلا مرة في الأسبوع حبا لها أو هواية .

الجدول (4) يبين مدى تأثير متغيرات الدراسة على الوسيلة التكنولوجية التي يتم استخدامها في الألعاب الالكترونية .

الإختيارات / المتغيرات		الهاتف الذكي		اللوحة الالكترونية		الكمبيوتر		المجموع	
		ك	%	ك	%	ك	%	ك	%
الجنس	ذكر	15	50,0%	1	3,3%	1	3, 3%	17	56,7%
	أنثى	10	33 ,3%	1	3 ,3%	2	6,7%	13	43,3%
المجموع		25	83,3%	2	6,7%	3	10%	30	100%
الإقامة	داخلي	12	40%	O	0%	1	3,3%	13	43,3%
	خارجي	13	43%	2	6,7%	2	6,7%	17	56,7%
المجموع		25	83,3%	2	6,7%	3	10%	30	100%

يوضح الجدول أعلاه أن جنس الذكر يستخدم الهاتف الذكي بنسبة 50% في حين أن الأنثى تستخدم الهاتف الذكي بنسبة 3% , 33.

أما بالنسبة للإقامة فإن الطلبة الداخليين يستخدمون الهاتف الذكي بنسبة40% أما الطلبة الخارجيين يستخدمون الهاتف الذكي بنسبة 43%.

نلاحظ هنا أن الطلبة الخارجيين نسبتهم أعلى من نسبة الطلبة الداخليين، و ذلك يعود إلى مميزات لعبة "فري فاير " التي لا تلعب إلا من خلال توفر الانترنت .

الجدول (5) يبين مدى تأثير متغيرات الدراسة على المكان المفضل لممارسة لعبة " فري فاير" .

الإختيارات / المتغيرات		في المنزل		خارج المنزل		في الجامعة		المجموع	
		ك	%	ك	%	ك	%	ك	%
الجنس	ذكر	1	3,3%	18	60%	0	0%	19	63 ,3%
	أنثى	1	3,3%	9	30%	1	3, 3%	11	36,7%
المجموع		2	6,7%	27	90%	1	3,3%	30	100%
الإقامة	داخلي	0	0%	12	40%	0	0%	12	40%
	خارجي	2	6 ,7%	14	46,7%	2	6,7%	18	60%
المجموع		2	6,7%	26	86,6%	2	6,7%	30	100%

يوضح لن الجدول أعلاه أين يفضل الطلبة ممارسة لعبة "فري فاير" حيث أن جنس الذكر يمارس هذه اللعبة خارج المنزل بنسبة 60% تليها النسبة الأقل في المنزل بنسبة3,3% أما في الجامعة، أما في الجامعة فهي معدومة. كما نجد الأنثى تفضل لعب لعبة فري فاير خارج المنزل و ذلك بنسبة 30% و تليها نسبة 3,3% في المنزل .

أما بالنسبة للطلبة المقيمين فإن الطلبة يفضلون ممارسة لعبة فري فاير خارج المنزل بنسبة 40% أما الطلبة الخارجيين يفضلون لعب لعبة فري فاير خارج المنزل، لكن بنسبة أعلى قدرت ب 46,7% .

و هذا يعني أن الطلبة الداخليين أقل نسبة من الطلبة الخارجيين و هذا يعود إلى رغبة كل طالب أين يحب ممارسة هذه اللعبة.

الجدول (6) يبين مدى تأثير متغيرات الدراسة على عدد الساعات التي يقضيها يوميا الطلبة الجامعيين في لعبة " فري فاير".

الإختيارات / المتغيرات		اقل من ساعة		من ساعة إلى 3 ساعات		أكثر من 3 ساعات		المجموع	
		ك	%	ك	%	ك	%	ك	%
الجنس	ذكر	6	20%	9	30%	3	10%	18	60%
	أنثى	2	6,7%	5	16,7%	5	16,7%	12	40%
المجموع		8	26,7%	14	46,7%	8	26,7%	30	100%
الإقامة	داخلي	1	3,3%	7	23,3%	4	13,3%	12	40%
	خارجي	7	23,3%	7	23,3%	3	10%	17	56,7%
المجموع		8	26,7%	14	46,7%	7	23,3%	30	100%

يوضح الجدول أعلاه المدة التي يقضيها الطلبة في لعب لعبة فري فاير حيث تبين لنا جنس الذكر يقضي من ساعة إلى 3 ساعات بنسبة 30% أما الأنثى تقضي نفس المدة لكن بنسبة أقل قدرت ب 16,7%. و هذا يعود إلى أن الذكور يحبون قضاء وقت طويل أمام اللعب في هذه اللعبة أكثر من الإناث ويعود ذلك إلى الالتزامات التي تقوم بها الأنثى.

أما بالنسبة للطلبة المقيمين فهم يقضون وقتهم في اللعب بنسبة 23 ,3%، و الطلبة الخارجيين يقضون نفس المدة التي يقضيها الطلبة الداخليين و التي قدرت 23,3%.

و ذلك يعود إلى أن الطلبة الداخليين أو الخارجيين يقومون بقضاء نفس مدة اللعب.

الجدول (7) يبين العلاقة بين مدى تقبل الطلبة في مشاركة اللعبة مع أفراد آخرين و بين متغيرات الدراسة (الجنس ,الإقامة).

الإختيارات / المتغيرات		نعم اسمح		لا اسمح		المجموع	
		ك	%	ك	%	ك	%
الجنس	ذكر	17	56 ,7%	2	6,7%	19	63,3%
	أنثى	8	26,7%	3	10%	11	36,7%
المجموع		25	83,3%	5	16,7%	30	100%
الإقامة	داخلي	11	36 ,7%	2	6,7%	13	43,3%
	خارجي	1 3	43 ,3%	4	13,3%	17	56,7%
المجموع		24	80%	6	20%	30	100%

يوضح الجدول أعلاه مدى تقبل الطلبة في مشاركة مع أفراد آخرين حيث نجد أن جنس الذكر يسمحون لأفراد آخرين بمشاركتهم في اللعبة بنسبة 56,7% و تليها اقل نسبة 6,7% الذين لا يسمحون بمشاركتهم في اللعبة، أما الإناث يسمحون لأفراد آخرين بمشاركتهم في اللعبة بنسبة 26,7% و تليها أقل نسبة هي 10%.

أما بالنسبة للطلبة المقيمين فهم يسمحون لأفراد آخرين مشاركتهم اللعبة بنسبة 63, 7%، و الطلبة الخارجيين بنسبة 43, 3%كما نجدهم أيضا لديهم الرغبة في مشاركة الآخرين في اللعبة.

أي أن نسبة الطلبة الخارجيين أعلى من نسبة الطلبة الداخليين و يعود ذلك إلى رغبتهم في مشاركة اللعب مع الأصدقاء للإضفاء روح الإثارة و المتعة.

المحور الثاني : دوافع إقبال الطلبة على استخدام الألعاب الالكترونية " فري فاير".

الجدول (8) يبين مدى تأثير متغيرات الدراسة علي سبب استخدام الطلبة للألعاب الالكترونية .

الاختيارات / المتغيرات		حب الفضول		شغل أوقات الفراغ		التواصل		تسلية و ترفيه		تطوير موهبة		تنمية ذكاء		المجموع	
		ك	%	ك	%	ك	%	ك	%	ك	%	ك	%	ك	%
الجنس	ذكر	3	10%	6	20%	2	6,7%	0	0%	6	20%	2	6,7%	19	63,3%
	أنثى	4	13,3%	1	3,3%	1	3,3%	1	3,3%	2	6,7%	2	6,7%	11	36,3%
المجموع		7	23,3%	7	23,3%	3	10%	1	3,3%	8	26,7%	4	13,3%	30	100%
الإقامة	داخلي	3	10%	2	6,7%	1	3,3%	1	3,3%	5	16,7%	1	3 ,3%	13	43, 3%
	خارجي	4	13,3%	4	13,3%	2	6,7%	0	0%	3	10%	3	10%	17	56,7%
المجموع		7	23, 3%	6	20%	3	10%	1	3, 3 %	8	26,7%	4	13,3%	30	100%

يوضح الجدول أعلاه سبب استخدام الطلبة للألعاب الإلكترونية حيث نجد الذكور يستخدمون اللعبة لملئ الفراغ بنسبة 20% و يلعبونها من أجل تطوير موهبتهم و ذلك بنسبة 20%، فنجد هنا نسبتين متساويتين أما بالنسبة للإناث فهم يستخدمون الألعاب الإلكترونية من أجل حب الفضول فقدرت بنسبة 13,3% فنجد هنا أن الألعاب الإلكترونية تؤثر بنسبة كبيرة على الذكور .

نجد المقيمين يستخدمون الألعاب من أجل تطوير موهبة و قدر ذلك بنسبة 16,7% و أما الخارجيين نجد هناك تساوي في غرض الاستخدام . وهذا راجع إلى سبب كل فرد مستخدم لهذه اللعبة .

الجدول (9) يوضح العلاقة بين متغيرات الدراسة المعمول بها و بين ما الذي يجذب الطلبة في لعبة فري فاير .

الاختيارات / المتغيرات		بطل اللعبة		متعة الفوز		عنصر الإثارة		المجموع	
		ك	%	ك	%	ك	%	ك	%
الجنس	ذكر	1	3,3%	7	23,3%	4	13,3%	12	40%
	أنثى	2	6,7%	9	30%	7	23,3%	18	60%
المجموع		3	10%	16	53,3%	11	36,7%	30	100%
الإقامة	داخلي	1	3,3%	7	23,3%	4	13,3%	12	40%
	خارجي	2	6,7%	9	30%	7	23,3%	18	60%
المجموع		3	10%	16	53,3%	11	36,7%	30	100%

يبين الجدول أعلاه ما الذي يجذب الطلبة في لعبة فري فاير حيث وجدنا جنس الذكر يجذبه متعة الفوز و التي قدرت بنسبة 23,3% و يليها عنصر الإثارة بنسبة 13,3% و بعدها بطل اللعبة بنسبة 3,3%، أما الإناث فنجد بهم متعة الفوز و صلت نسبتها إلى 30% و عنصر الإثارة بنسبة 23,3% ثم تليها اقل نسبة 6,7% بطل اللعبة .

أما بالنسبة للطلبة المقيمين فيجذبهم عنصر متعة الفوز بنسبة 3% ,23 أما الخارجيين فيجذبهم أيضا عنصر متعة الفوز لكن بنسبة أعلى من الداخليين قدرة ب 30% .

الجدول (10) يوضح العلاقة بين الشعور الذي يشعر به الطالب في لعبة فري فاير و علاقته بمتغيرات الدراسة المعمول بها .

الاختيارات		القوة و الشجاعة		الحماس و الحيوية		الفرح و السرور		الراحة و الاطمئنان		القلق و التوتر		شعور عادي		المجموع	
المتغيرات		ك	%	ك	%	ك	%	ك	%	ك	%	ك	%	ك	%
الجنس	ذكر	4	13,3%	5	16,7%	3	10%	2	6,7%	4	13,3 %	1	3,3%	19	63,3 %
	أنثى	3	10%	6	20%	1	3,3%	1	3,3%	0	0%	0	0%	11	36,3 %
المجموع		7	23,3%	11	36,7%	4	13,3%	3	10%	4	13,3 %	1	3,3%	30	100%
الإقامة	داخلي	4	13,3%	5	16,7%	1	3,3%	0	0%	2	6,7%	1	3,3%	13	43,3 %
	خارجي	3	10%	6	20%	3	10%	3	10%	2	6,7%	0	0%	17	56,7 %
المجموع		7	23,3%	11	36,7%	4	13,3%	3	10%	4	13,3 %	1	3,3%	30	100%

يوضح الجدول أعلاه شعور الطلبة عند لعب لعبة فري فاير حيث أن الذكور يشعرون بالحماسة والحيوية بنسبة 16,7% أما بالنسبة للإناث يشعرون بحماسة و حيوية أيضا لكن بنسبة عالية قدرت ب 20%، أما بالنسبة للطلبة المقيمين يشعرون عند لعب لعبة فري فاير بالحماسة و الحيوية بنسبة 16,7% أما الطلبة الخارجيين يشعرون بنفس العنصر الحماسة و الحيوية لكن بنسبة أعلى قدرت ب 20% .

الجدول (11) يمثل مده تأثير متغيرات الدراسة المعمول بها على شعور الطلبة عند الخسارة في اللعبة.

الاختيارات / المتغيرات		تكرار اللعبة دون توقف حتى الفوز		تكرار اللعبة لبعض الوقت		التوقف عن اللعب		المجموع	
		ك	%	ك	%	ك	%	ك	%
الجنس	ذكر	12	40%	2	6,7%	4	13,3%	18	60%
	أنثى	2	6,7%	7	23,3%	3	10%	12	40%
المجموع		14	46,7%	9	30%	7	23,3%	30	100%
الإقامة	داخلي	6	20%	3	10%	3	10%	12	40%
	خارجي	7	23 ,3%	8	26,6%	3	10%	18	60%
المجموع		13	43,3%	11	36,7%	6	20%	30	100%

يبين الجدول أعلاه شعور الطلبة عند خسارة اللعبة حيث أن الذكور يقومون بتكرار اللعبة دون توقف بنسبة 40% أما بالنسبة للإناث يقومون بتكرار اللعبة لبعض الوقت و قدرت النسبة ب 23,3% و هذا يعني أن الذكور أكثر إصرارا من الإناث حيث أنهم يقومون بتكرار اللعبة حتى الفوز .

أما بالنسبة للطلبة المقيمين يقومون بتكرار اللعبة دون توقف و قدرت النسبة ب 20%، أما الطلبة الخارجيين يقومون بتكرار اللعبة لبعض الوقت و قدرت النسبة ب 6% , 26.

الجدول (12) يوضح شعور الطلبة عند التوقف عن اللعب و علاقته بمتغيرات الدراسة المعمول بها.

الاختيارات / المتغيرات		ضعف البصر		الراحة النفسية		القلق و التوتر		تعب جسدي		شعور عادي		المجموع	
		ك	%	ك	%	ك	%	ك	%	ك	%	ك	%
الجنس	ذكر	3	10%	2	6,7%	1	3,3%	3	10%	5	16,6%	14	46,6%
	أنثى	4	13,3%	2	6,7%	2	6,7%	5	16,7%	3	10%	16	53,3%
المجموع		7	23,3%	4	13,3%	3	10%	8	26,6%	8	26,6%	30	100%
الإقامة	داخلي	2	6,7%	2	6,7%	2	6,7%	3	10%	5	16,7%	14	46,6%
	خارجي	4	13,3%	2	6,7%	2	6,7%	5	16,7%	3	10%	16	53,3%
المجموع		6	20%	4	13,3%	4	13,3 %	8	26,6%	8	26,6%	30	100%

يوضح الجدول أعلاه شعور الطلبة عند التوقف عن اللعب و علاقته مع متغيرات الدراسة حيث نجد أن الذكور يحسون بشعور عادي عند التوقف عن اللعب و كانت النسبة 16,7%، أما الإناث يحسون بتعب جسدي حيث قدرت نسبتهم 16,7% و هذا يدل على أنهم هناك اختلاف بين ما يحسه كل من الذكور والإناث حيث أن الذكور لا يشعرون بشيء عند التوقف عن اللعب عكس الإناث يشعرون بتعب جسدي .

أما بالنسبة للطلبة المقيمين يشعرون عند الخسارة في اللعبة بشعور عادي ونسبتهم قدرت ب 16, 7% و الخارجيين يحسون بتعب جسدي بنسبة 16, 7%.

المحور الثالث: اثر الألعاب الالكترونية على الطلبة الجامعيين .

الجدول (13) يوضح العلاقة بين متغيرات الدراسة المعمول بها و علاقتها بمحاولة الطلبة بتقليد لعبة فري فاير .

الاختيارات / المتغيرات		نعم		لا		المجموع	
		ك	%	ك	%	ك	%
الجنس	ذكر	9	30%	9	30%	18	60%
	أنثى	5	16,7%	7	23,3%	12	40%
المجموع		14	46,6%	16	53,3%	30	100%
الإقامة	داخلي	6	20%	8	26,7%	14	46,6%
	خارجي	9	30%	7	23,3%	16	53,3%
المجموع		15	50%	15	50%	30	100%

يوضح الجدول أعلاه متغيرات الدراسة المعمول بها و علاقتها بمحاولة الطلبة بتقليد لعبة فري فاير، نلاحظ الذكور منهم من يقلد أبطال اللعبة و نسبتهم 30% و منهم عكس ذلك و قدرت نسبتهم ب 30% أيضا .

أما بالنسبة للإناث فأوضحت نسبتهم على أنهم غير مقلدين لهذه اللعبة حيث قدرت نسبتهم 23,3%، و نجد الطلبة المقيمين لا يقلدون أبطال اللعبة و هذا راجع إلى عقلية و شخصية الطالب في ممارسته لهذه اللعبة "فري فاير" حيث قدرت نسبتهم ب 26,7% و الطلبة الخارجيين فهم يقلدون اللعبة بنسبة 30% .

الجدول (14) يوضح العلاقة بين متغيرات الدراسة المعمول بها و علاقتها ببطل اللعبة.

الاختيارات / المتغيرات		نعم		لا		المجموع	
		ك	%	ك	%	ك	%
الجنس	ذكر	5	16,7%	14	46,7%	19	63,3%
	أنثى	4	13,3%	7	23,3%	11	36,7%
المجموع		9	30%	21	70%	30	100%
الإقامة	داخلي	4	13,3%	9	30%	13	43,3%
	خارجي	5	16,7%	12	40%	17	56,7%
المجموع		9	30%	21	70%	30	100%

يوضح الجدول أعلاه متغيرات الدراسة و علاقتها بتقليد بطل اللعبة ، حيث وجدنا أن نسبة الذكور الراغبين في أن يصبحوا مثل بطلهم في اللعبة ب 46,7% و نسبة الإناث كذلك الراغبات في أن يصبحن مثل بطلتهن قدرت ب 23,3% و هذا راجع إلى حب كل طالب لبطله الذي يلعب به اللعبة .

بالنسبة لمتغير الإقامة نجد نسبة الداخليين و الخارجيين غير راغبين في أن يصبحوا مثل بطلهم في اللعبة مما يعني أنهم يلعبون اللعبة من اجل الترفيه فقط .

الجدول (15) يوضح قدرة الطلبة على التحكم في وقت اللعب .

	نعم		لا		المجموع	
	ك	%	ك	%	ك	%
ذكر	5	16,7%	14	46,7%	19	63,3%
أنثى	4	13,3%	7	23 ,3%	11	36,7%
المجموع	9	30%	21	70%	30	100%

يشرح الجدول أعلاه قدرة الطلبة على التحكم قي وقت اللعب، حيث نجد أن الذكور لا يتحكمون في وقت اللعب و قدرت نسبتهم ب 46,7% أما الأقل نسبة للذين يتحكمون في وقت اللعب و نسبتهم 16,7%، و الإناث فهم لا يتحكمون في وقت اللعب و كانت نسبتهم 23,3% و الأقل نسبة 13,3% و هذا يعني أن نسبة الذكور أعلى من نسبة الإناث من حيث عدم تحكمهم في وقت اللعبة .

الجدول (16) يمثل هذا الجدول العلاقة بين متغير الجنس و مع من يفضل الطلبة الجامعيين اللعب في لعبة فري فاير .

	مع الأهل		مع الأصدقاء		بمفردك		المجموع	
	ك	%	ك	%	ك	%	ك	%
ذكر	4	13,3%	7	23,3%	6	20%	17	56,7%
أنثى	3	10%	8	26,7%	2	6,7%	13	43,3%
المجموع	7	23,3%	15	50%	8	26,7%	30	100%

يوضح الجدول أعلاه مع من يفضل الطلبة الجامعيين لعب لعبة فري فاير، نجد نسبة الذكور اللذين يفضلون اللعب مع الأصدقاء قدرت ب 23,3% و تليها نسبة الذكور الأقل الذين يفضلون ممارسة اللعبة بمفردهم و قدرت نسبتهم ب 20% أما الأقل نسبة فكانت مع الآهل بنسبة 13,3%، ووجدنا الإناث يفضلون

اللعب مع الأصدقاء بنسبة 26,7% ثم تليها نسبة الإناث اللواتي يفضلن اللعب مع الآهل بنسبة 10%، و النسبة الأقل كانت بفردهم بنسبة 6,7%.

مما يعني أن نسبة الذكور أعلى من نسبة الإناث في مشاركتهم في اللعب مع الأصدقاء.

الجدول (17) يمثل العلاقة بين متغير الجنس و علاقته بسبب لجوء الطلبة إلى لعبة فري فاير .

الاختيارات / المتغيرات		عند الشعور بالوحدة		عند التعب من الدراسة		عند مواجهة مشكلة		عندما تكون مرتاح نفسيا		المجموع	
		ك	%	ك	%	ك	%	ك	%	ك	%
الجنس	ذكر	6	20%	10	33,3%	2	6,7%	1	3,3%	19	63,3%
	أنثى	5	16,7%	5	16,7%	1	3,3%	0	0%	11	36,7%
المجموع		11	36,7%	15	50%	3	10%	1	3,3%	30	100%
الإقامة	داخلي	7	23,3%	4	13,3%	1	3,3%	0	0%	12	40%
	خارجي	4	13,3%	11	36,7%	2	6,7%	1	3,3%	18	60%
المجموع		11	36,7%	15	50%	3	10%	1	3,3%	30	100%

يوضح الجدول أعلاه العلاقة بين متغير الجنس و علاقته بسبب لجوء الطلبة إلى لعب لعبة فري فاير نجد الذكور يلجؤون إلى لعب اللعبة بعد التعب من الدراسة كانت نسبتهم 33,3% و تليها نسبة 20% عند الشعور بالوحدة، ثم تليها نسبة 6,7% المتمثلة في عنصر عند مواجهة مشكلة ثم أقل نسبة عنصر عندما يكون مرتاح نفسيا قدرت ب 3,3%، و الإناث هناك تساوي من حيث اللجوء إلى اللعبة و هي في عنصر عند الشعور بالوحدة و بعد التعب من الدراسة و التي قدرت ب 16,7% في حين نجد أن اقل نسبة هي في عنصر عند مواجهة مشكلة 3,3% أما عندما يكون مرتاح نفسيا فهي معدومة .

و بالنسبة للطلبة المقيمين سبب لجوئهم إلى لعب لعبة فري فاير هو عند شعور بالوحدة بنسبة 23,3% تليها نسبة 13,3% بعد التعب من الدراسة، و تليها النسبة الأقل هي 3,3% في عنصر عند مواجهة مشكلة، أما بالنسبة للطلبة الخارجيين سبب لجوئهم إلى لعب لعبة فري فاير هو بعد التعب من الدراسة و الذي قدر ب 36,7% ثم تليها نسبة 13,3% عند الشعور بالوحدة .

الجدول (18) يوضح العلاقة بين متغير الجنس و علاقته مع ملاحظة سلوكيات جديدة في الشخصية الخاصة بالطلبة.

	نعم		لا		المجموع	
	ك	%	ك	%	ك	%
ذكر	11	36,7%	6	20%	17	56,6%
أنثى	9	30%	4	13,3%	13	43,3%
المجموع	20	66,6%	10	33,3%	30	100%

يوضح الجدول أعلاه العلاقة بين متغير الجنس و علاقته مع ملاحظة سلوكيات جديدة في الشخصية الخاصة بالطالب حيث نجد الذكور لاحظوا سلوكيات جديدة في شخصيتهم و التي قدرت ب 36, 7% كما نجد بعض من الذكور لم يلاحظوا أي سلوكيات جديدة فقدرت نسبتهم 20%.

أما بالنسبة للإناث يلاحظون سلوكيات جديدة في شخصيتهم قدرت ب 30%، و النسبة الأقل كانت 13, 3%. و هذا راجع إلى أن معظمهم يلعب اللعبة من اجل اللعب فقط و الترفيه عن النفس و النصف الآخر وجد نفسه يجسد سلوك اللعبة في حياته اليومية مما أدى به إلى تغيير في السلوك .

المحور الرابع: تأثير لعبة " فري فاير " على واقع الطلبة الجامعيين .

الجدول (19) يمثل العلاقة بين متغير الجنس و علاقته بالتعرف على أخر إصدارات لعبة فري فاير .

الاختيارات / المتغيرات		عن طريق إشعار		الاطلاع عليها		الانترنت		الأسرة		الأصدقاء		المجموع	
		ك	%	ك	%	ك	%	ك	%	ك	%	ك	%
الجنس	ذكر	8	26,7%	5	16,7%	0	0%	2	6,7%	4	13,3%	19	63,3%
	أنثى	7	23,3%	3	10%	1	3,3%	0	0%	0	0%	11	36,7%
المجموع		15	50%	8	26,7%	1	3,3%	2	6,7%	4	13,3%	30	100%

يبين الجدول أعلاه متغير الجنس و علاقته بالتعرف على آخر إصدارات لعبة فري فاير، نجد الذكور يتعرفون على آخر الإصدارات عن طريق الإشعار بنسبة 26,7% وتليها نسبة 16,7% من خلال الإطلاع عليها، أما بالنسبة للإناث يتعرفون على آخر إصدارات اللعبة بنسبة 23,3% و تليها نسبة 10% من خلال الإطلاع عليها، و هذا راجع إلى تتبع اللاعبين (الطلبة) كل ما هو جديد حول اللعبة .

الجدول (20) يمثل العلاقة بين متغير الجنس و علاقته بإعادة تركيب إحداث اللعبة في الواقع .

الاختيارات / المتغيرات	نعم		لا		المجموع	
	ك	%	ك	%	ك	%
ذكر	7	23,3%	12	40%	19	63,3%
أنثى	5	16,7%	6	20%	11	36,7%
المجموع	12	40%	18	60%	30	100%

يمثل الجدول أعلاه متغير الجنس و علاقته بإعادة تركيب أحداث اللعبة في الواقع نجد معظم الذكور أختير "لا" و هذا يعني أنه لا يمكنه تركيب إحداث اللعبة في الواقع و قدرت نسبتهم ب 40% و هي نسبة تؤكد لنا أنهم يمارسون هذه اللعبة من اجل اللهو فقط ليس أكثر، و الأقلية نسبتهم 23,3% كما نجد الإناث لا يمكنهم إعادة تركيب اللعبة حيث قدرت نسبتهم 20% و منهم من يريد تركيب أحداث اللعبة في الواقع و نسبتهم 16,7% .

الجدول (21) يمثل العلاقة بين متغير الجنس و علاقته بتخوف الطلبة من مستقبلهم في ظل الإفراط في استخدام اللعبة.

الاختيارات / المتغيرات	نعم		لا		المجموع	
	ك	%	ك	%	ك	%
ذكر	5	16,7%	14	46,6%	19	63,3%
أنثى	4	13,3%	7	23,3%	11	36,7%
المجموع	9	30%	21	70%	30	100%

يوضح الجدول أعلاه متغير الجنس و علاقته بتخوف الطلبة من مستقبلهم في ظل الإفراط في استخدام اللعبة نجد من خلال الجدول انه هناك من منهم يتخوف من مستقبله في ظل إفراطه في اللعبة حيث نجد الذكور بنسبة 16,7%، و الإناث 13,3% أما بالنسبة للذين لا يتخوفون من مستقبلهم في ظل إفراطهم في اللعب وصلت نسبة الذكور إلى 46,6% و الإناث23,3% و هذا راجع إلى قوة شخصية كل طالب و كيفية تعامله مع اللعبة رغم تأثره بها .

الجدول (22) يوضح العلاقة بين متغير الجنس و علاقته في استفادة و تعلم الطلبة الجامعيين من اللعبة.

الاختيارات / المتغيرات		اكتساب معلومات جديدة		قوة الملاحظة		تحكم في تقنيات الانترنت		اكتساب لغات جديدة		المجموع	
		ك	%	ك	%	ك	%	ك	%	ك	%
الجنس	ذكر	2	6,7%	12	40%	3	10%	2	6,7%	19	63,3%
	أنثى	3	10%	6	20%	0	0%	2	6,7%	11	36,7%
المجموع		5	16,7%	18	60%	3	10%	4	13,3%	30	100%

يبين الجدول أعلاه العلاقة بين متغير الجنس و علاقته في الاستفادة و تعلم الطلبة الجامعيين من اللعبة فكانت نسبة الأكبر لدى الذكور هي عنصر قوة الملاحظة بنسبة 40% و نسبة الموالية 10% و التي تمثل عنصر التحكم في تقنيات الانترنت و آخر نسبة هي 6,7% المتمثلة في عنصر اكتساب معلومات جديدة و عنصر اكتساب لغات جديدة .

أما بالنسبة للإناث فنجد عنصر قوة الملاحظة قدر بأعلى نسبة حيث وصل إلى20% و يليها اختيار اكتساب معلومات جديدة بنسبة 10% و آخرها اكتساب لغات جديدة نسبتها 6,7% و التحكم في التقنيات الانترنت معدومة الاختيار .و يعود هذا إلى هدف كل طالب من خلال ممارسته لهذه اللعبة، اللعب من اجل الترفيه أم من أجل الاستفادة منها.

الجدول (23) يبين العلاقة بين متغير الجنس و علاقته بالقدرة على اتخاذ القرار للتوقف نهائيا عن اللعب.

	نعم		لا		المجموع	
	ك	%	ك	%	ك	%
ذكر	10	33,3%	9	30%	19	63,3%
أنثى	9	30%	2	6,7%	11	36,7%
المجموع	19	63,3%	11	36,7%	30	100%

يوضح الجدول أعلاه متغير الجنس و علاقته بالقدرة على اتخاذ القرار للتوقف نهائيا عن اللعب نجد نسبة الذكور المجيبون ب "نعم" نسبتهم 33,3% فهم الفئة التي تستطيع التوقف نهائيا عن اللعب أما المجيبون ب "لا" نسبتهم 30% فهم الفئة التي لا تستطيع التوقف عن لعب هذه اللعبة و هنا يكون تأثير اللعبة طاغي على نفسيتهم متحكم في شخصيتهم و هذا راجع على هوسهم بهذه اللعبة، أما بالنسبة للإناث المجيبين ب "نعم" نسبتهم 30% كذلك هم فئة يستطيعون التوقف عن هذه اللعبة مما يعني أنهم يلعبون من اجل المرح فقط، أما النسبة المتبقية فهي للفئة التي لا تستطيع التوقف على و نسبتهم 6,7% و هذا راجع إلى إدمانهم عليها و عدم القدرة على اتخاذ قرار التوقف عن اللعب فيها .

نتائج الدراسة :

حاولت هذه الدراسة معرفة ما مدى تأثير الألعاب الإلكترونية العنيفة، على الطلبة الجامعيين من خلال إجراء دراسة ميدانية على عينة من طلبة جامعة بسكرة و قد استخدمنا نموذج لعبة "فري فاير " و تحقيق هذا الهدف كان مرتبطا بتقديم إجابات عن تساؤل الرئيسي الآتي :

ما مدى تأثير الألعاب الإلكترونية العنيفة على الطلبة الجامعيين ؟

و الذي تندرج تحته تساؤلات الفرعية التالية:

. ماهي دوافع إقبال الطلبة على لعبة "فري فاير " ؟

. ماهي الآثار السلبية للعبة " فري فاير " على الطلبة ؟

. هل تغرس لعبة " فري فاير " السلوك العدواني لدى الطلبة الجامعيين ؟

. ما هي الإشباعات المحققة عند استخدام لعبة " فري فاير " لدى الطلبة ؟

في ضوء البحث عن إجابات علمية للتساؤلات المطروحة أسفرت الدراسات الميدانية عن جملة من النتائج يمكن عرضها بناءا على المحور التالي :

نتائج الدراسة في ضوء تساؤلات الدراسة :

أ . المحور الأول : و الذي مفاده : عادات و أنماط استخدام الطلبة الجامعيين للعبة الإلكترونية "فري فاير " و هذا ما يثبته الجدول رقم "3" و الجدول رقم "5" بأن نمط ممارسة في عطلة الأسبوع 30 بالمائة، وهذا راجع إلى وقت فراغ الطلبة، و عدم خضوعهم و التزامهم لأي أعمال أخرى .

و الجدول "5" نجد عادات استخدام الطلبة للعبة يثبته و ذلك بنسبة 60 بالمائة خارج المنزل و هذا راجع إلى حب مشاركتهم اللعبة مع الأصدقاء، كما أنه في نظرهم المكان المناسب للعب اللعبة، و التواصل مع الآخرين بكل أريحية و حرية.

ب . المحور الثاني : و الذي مفاده : دافع إقبال الطلبة على استخدام الألعاب الإلكترونية لعبة " فري فاير" و قد أثبتت الدراسة أنه هناك إشباعات متنوعة تحققها اللعبة " فري فاير "، و من بين هذه الإشباعات المحققة، هذا ما أثبته الجدول "11" نسبة فاقت 40 بالمائة في اختيار تكرار اللعبة دون توقف حتى الفوز .

ج . المحور الثالث : مفاده : إستطاعت الألعاب الإلكترونية التأثير على الطلبة الجامعيين و هذا ما أثبته الجدول رقم "13" و الجدول "14"و "18"، يرى المبحوثين أن اللعبة أثرت فيهم و جعلتهم يرغبون في تقليد بطل و تقمص شخصيته مما جعلهم يلاحظون سلوكيات جديدة في شخصيتهم أثناء ممارستهم اللعبة وهذا راجع إلى إدمانهم و هوسهم بها .

د . المحور الرابع : و الذي مفاده : تأثيرات اللعبة "فري فاير " على واقع الطلبة الجامعيين يرى المبحوثين أن اللعبة لم تؤثر على واقعهم و ذلك من خلال عدم رغبتهم في إعادة تركيب أحداث اللعبة في الواقع و هذا ما أثبته الجدول "20"و إعتبارها مجرد لعبة للتسلية، كما أنه من المستحيل تجسيدها في الواقع، و الجدول "21" الذي أكد على عدم وجود تخوف في على مستقبلهم في ظل إفراطهم في استخدام هذه اللعبة و هذا يعود إلى نضجهم و قدرتهم في السيطرة عليها .

خـاتـمـة

نستخلص في الأخير بأن الألعاب الإلكترونية و بالأخص لعبة "فري فاير" لها تأثير بالغ على الطلبة الجامعيين و هذا حسب ما توصلنا إليه من خلال الدراسة الميدانية التي قمنا بها على عينة من الطلبة الجامعيين بجامعة بسكرة، إذ احتوت هذه اللعبة على مضامين و أفكار أثرت بدرجة كبيرة على الطلبة الجامعيين و هذا نظرا للإحصائيات التي تحصلنا عليها من خلال تحليل الجداول، أما فيما يتعلق بالتأثيرات المحققة لدى الطلبة من خلال ممارستهم للعبة "فري فاير" فالملاحظ أن هذه اللعبة تجذب الطلبة إذ يجد فيها كل وسائل الترفيه و التسلية فهي تخرجه من عالمه موصلة به إلى عالم اللعبة مما يعني أنها تؤثر فيه كل التأثير و تجعله منغمسا فيها، و هذا ما أدلى به الطلبة، و ما لوحظ أيضا من خلال إجابات المبحوثين .

و تبقى هذه الدراسة المتواضعة ما هي إلا سلسلة من سلاسل البحث المتتالية لدراسة الألعاب الإلكترونية العنيفة، و تأثيرها على الطلبة الجامعيين و نتمنى أنها أجابت على شق كبير بحثي هام في هذا الموضوع.

قائمة المصادر

والمراجع

قائمة المراجع

1- أمين علام، الألعاب الإلكترونية، بين مد العصرنة وجزر الهلوسة ،السوق الإلكترونية الموازية، جريدة إعلام الأسبوعية العدد 5 من 22 إلى 29 أكتوبر 2006.

1. أحمد فلاق، الشاب الجزائري و ألعاب الفيديو، دراسة في القيم و المتغيرات، قسم علوم الإعلام والاتصال الجزائر 2008، 2009.
2. بشير نمرود، ألعاب الفيديو و أثارها في الحد من ممارسة النشاط البدني الرياضي الجماعي الترفيهي عند المراهقين المتمدرسين، قطاع العام، مذكرة ماجستير، جامعة الجزائر 2008 .
3. بوتريه مصطفى، فعالية اللعب في تعلم التقنيات الأساسية لدى الشباب، مذكرة ماجستير، كلية الجزائر، معهد التربية و الرياضة، 2007 .
4. سوزان ميلر، سيكلوجية اللعب، ترجمة دكتور حسن عيسى، سلسلة عالم المعرفة، المجلس الوطني للثقافة و الفنون و الآدب، الكويت، يناير 1978
5. شفيق ليكوفان، الأثر سوسيوثقافي للانترنت على الشاب الجزائري، دراسة وصفية تحليلية 2009، رسالة ماجستير، جامعة الجزائر، كلية العلوم السياسية و الإعلام، تخصص مجتمع المعلومات، 2009.2008.
6. مدير ركاب، الألعاب الإلكترونية، بين مد العصرنة و جزر الهلوسة، السوق الإلكترونية الموازية، جريدة إعلام الأسبوعية 29 أكتوبر 2006.
7. هايدي موثقي، علم نفس اللعب، الطبعة الأولى، دار الهادي، بيروت، لبنان، 2004 .

المراجع الإلكترونية و الأجنبية:

8. http://wwwsaaid .net /tarbiah/163.htn.
9. .https://free-fire-battlegrounds.ar.uptodown.com
10. Bald.cameron."garena free fier"exclisive interview :what does the future hold for 2019 most downloaded. Mobile game .www. pocketgamer.com
11. https://ff.garena .com/chars/intro/ar/1/95 على موقع واي باك مشين

ملاحـــق

الجمهورية الجزائرية الديمقراطية الشعبية

وزارة التعليم العالي والبحث العلمي

جامعة محمد خيضر– بسكرة

قسم: علوم الإعلام والاتصال

تخصص: إعلام سمعي بصري

استبيان حول:

الألعاب الالكترونية العنيفة، وتأثيرها على الطلبة الجامعيين

نموذج عن "لعبة فري فاير"

دراسة مسحية على عينة من الطلبة الجامعيين

في إطار انجاز مذكرة التخرج لنيل شهادة الماستر إعلام سمعي بصري، نلتمس منكم التعاون معنا بالإجابة على بنود هذا الاستبيان، وذلك بوضع علامة (×) بالمكان المناسب للإجابة ونعدكم بأن المعلومات التي تقدمونها لا تستخدم إلا لأغراض البحث العلمي

وتقبلوا منا جزيل الشكر وفائق الاحترام.

إعداد الطالبتين:

- **بلقيس مراد**
- **حنان غمري**

إشراف الأستاذ:

- **بشير الدين مرغاد**

السنة الجامعية: 2020 /2021 م

البيانات الشخصية:

الجنس

ذكر ☐ أنثى ☐

الإقامة

داخلي ☐ خارجي ☐

المحور الأول: عادات وأنماط استخدام الطلبة الجامعيين للعبة الالكترونية "فري فاير "

1- متى تمارس لعبة "فري فاير" ؟

في العطل ☐ مرة في الشهر ☐ في عطلة الأسبوع ☐ كل يوم ☐

2- ماهي الوسيلة التكنولوجية التي تستخدمها من خلال الألعاب الالكترونية ؟

الهواتف الذكية ☐ عن اللوحات الالكترونية ☐ الكومبيوتر ☐

3-أين تفضل ممارسة هذه اللعبة ؟

خارج المنزل ☐ في المنزل ☐ في الجامعة ☐ .

4- ما هي المدة التي تقضيها في هذه اللعبة "فري فاير "؟

أكثر من ساعات ☐ من ساعة إلى 3 ساعات ☐ اقل من ساعة ☐

5-هل تسمح إلى أفراد آخرين بمشاركتك في اللعبة ؟

نعم ☐ لا ☐

المحور الثاني: دوافع إقبال الطلبة على استخدام الألعاب الالكترونية لعبة "فري فاير"

1- لماذا تستخدم الألعاب الالكترونية؟

حب الفضول ☐ الحاجة إلى شغل أوقات الفراغ ☐ تطوير موهبة ☐

تنمية ذكاء ☐ التواصل ☐ تسلية و الترفي ☐

2-ما الذي يجذبك في لعبة "فري فاير" ؟

بطل اللعبة ☐ وجود عنصر الإثارة فيها ☐ متعة الفوز ☐

3-بماذا تشعر عند لعب لعبة "فري فاير" ؟

الراحة والاطمئنان ☐ الفرح و السرور ☐ القلق والتوتر ☐ القوة و الشجاعة ☐

الحماسة و الحيوية ☐ شعور عادي ☐

4-ما هو شعورك عند الخسارة في اللعبة ؟

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

5-بماذا تحس عند التوقف عن اللعبة؟

ضعف البصر ☐ الراحة النفسية ☐ القلق والتوتر ☐ تعب الجسدي ☐

شعور عادي ☐

أشياء أخرى .....

المحور الثالث: اثر الألعاب الالكترونية على الطلبة الجامعيين

1-هل تقلد إبطال لعبة "فري فاير" ؟

نعم ☐ لا ☐

2-هل تريد أن تصبح مثل بطلك في لعبة "فري فاير" ؟

نعم ☐ لا ☐

3-هل تتحكم في وقت اللعب ؟

نعم ☐ لا ☐

4-مع من تفضل اللعب ؟

مع الأهل ☐ مع الأصدقاء ☐ بمفردك ☐

5-متى تلجا إلى لعب لعبة "فري فاير"؟

عندما تشعر بالوحدة ☐ بعد التعب من الدراسة ☐ عندما تواجه مشكلة ☐

عندما تكون مرتاح نفسيا ☐

6-هل لاحظت في شخصيتك سلوكيات جديدة عند ممارسة هذه اللعبة ؟

نعم ☐ لا ☐

المحور الرابع : تأثيرات لعبة "فري فاير" على واقع الطلبة الجامعيين

1-كيف تتعرف على أخر إصدارات لعبة "فري فاير" ؟

عن طريق إشعار ☐ من خلال الاطلاع عليها ☐ عن طريق الانترنت ☐

عن طريق الآسرة ☐ عن طريق الأصدقاء ☐

2-هل بإمكانك إعادة تركيب أحداث اللعبة في الواقع ؟

نعم ☐ لا ☐

3-هل تتخوف من مستقبلك في ظل إفراطك في استخدام هذه اللعبة ؟

نعم ☐ لا ☐

4-ماذا تعلمت من هذه اللعبة؟

اكتساب معلومات جديدة ☐ قوة الملاحظة ☐ تحكم في تقنيات الانترنت ☐

اكتساب لغات جديدة ☐

5- هل لديك سلطة القرار لتوقف عن لعب لعبة "فري فاير" ؟

نعم ☐ لا ☐

قائمة الجداول

الرقم	عنوان الجدول	الصفحة
1	يبين توزيع أفراد العينة حسب متغير الجنس.	28
2	يبين توزيع أفراد العينة حسب متغير الإقامة.	29
3	يبين مدى تأثير متغيرات الدراسة الجنس و الإقامة على ممارسة لعبة فري فاير.	30
4	يبين مدى تأثير متغيرات الدراسة على الوسيلة التكنولوجية التي يتم استخدامها في الألعاب الالكترونية .	31
5	يبين مدى تأثير متغيرات الدراسة على المكان المفضل لممارسة لعبة فري فاير .	32
6	يبين مدى تأثير متغيرات الدراسة على عدد الساعات التي يقضيها يوميا الطلبة الجامعيين في لعبة فري فاير .	33
7	يبين العلاقة بين مدى تقبل الطلبة في مشاركة اللعبة مع أفراد آخرين و بين متغيرات الدراسة (الجنس, الإقامة).	34
8	يبين مدى تأثير متغيرات الدراسة علي سبب استخدام الطلبة للألعاب الالكترونية	35
9	يوضح العلاقة بين متغيرات الدراسة المعمول بها و بين ما الذي يجذب الطلبة في لعبة فري فاير .	36
10	يوضح العلاقة بين الشعور الذي يشعر به الطالب في لعبة فري فاير و علاقته بمتغيرات الدراسة المعمول بها .	37
11	يمثل مدي تأثير متغيرات الدراسة المعمول بها على شعور الطلبة عند الخسارة في اللعبة .	38
12	يوضح شعور الطلبة عند التوقف عن اللعب و علاقته بمتغيرات الدراسة المعمول بها .	39

13	يوضح العلاقة بين متغيرات الدراسة المعمول بها و علاقتها بمحاولة الطلبة بتقليد لعبة فري فاير .	40
14	يوضح العلاقة بين متغيرات الدراسة المعمول بها و علاقتها ببطل اللعبة .	41
15	يوضح قدرة الطلبة على التحكم في وقت اللعب .	42
16	يمثل هذا الجدول العلاقة بين متغير الجنس و مع من يفضل الطلبة الجامعيين اللعب في لعبة فري فاير .	42
17	يمثل العلاقة بين متغير الجنس و علاقته بسبب لجوء الطلبة إلى لعبة فري فاير .	43
18	يوضح العلاقة بين متغير الجنس و علاقته مع ملاحظة سلوكيات جديدة في الشخصية الخاصة بالطلبة.	44
19	يمثل العلاقة بين متغير الجنس و علاقته بالتعرف على آخر إصدارات لعبة فري فاير .	45
20	يمثل العلاقة بين متغير الجنس و علاقته بإعادة تركيب أحداث اللعبة في الواقع	46
21	يمثل العلاقة بين متغير الجنس و علاقته بتخوف الطلبة من مستقبلهم في ظل الإفراط في استخدام اللعبة.	46
22	يوضح العلاقة بين متغير الجنس و علاقته في استفادة و تعلم الطلبة الجامعيين من اللعبة .	47
23	يبين العلاقة بين متغير الجنس و علاقته بالقدرة على اتخاذ القرار للتوقف نهائيا عن اللعب.	48

قائمة المحتويات

قائمة المحتويات

العنوان	الصفحة
شكر وعرفان	
الإهداء	
مقدمة	أ
الفصل الأول: مفاهيم عامة حول الترويج المصرفي	
الفصل الأول:الإطار المنهجي للدراسة	
– إشكالية الدراسة	4
–تساؤلات الدراسة	5
– أسباب اختيار الموضوع	5
– أهمية الدراسة	6
–أهداف الدراسة	6
– تحديد مفاهيم الدراسة	7
– منهج الدراسة وأدوات جمع البيانات	8
– مجتمع الدراسة و اختيار العينة	9
الفصل الثاني:	
–الفصل الثاني: الإطار النظري للدراسة	
المبحث الأول: التكنولوجيا والألعاب الإلكترونية	11
–المطلب الأول: تعريف الألعاب الإلكترونية	11
–المطلب الثاني : نشأة وتاريخ الألعاب الإلكترونية	11
–المطلب الثالث: تقسيم الألعاب ونظريات اللعب	14
–المبحث الثاني : تأثيرات الألعاب الإلكترونية	18

–المطلب الأول: الطلبة والعالم الافتراضي	18
المطلب الثاني : تأثير الألعاب الإلكترونية على الطلبة	19
–المطلب الثالث: واقع الألعاب الإلكترونية في الجزائر	22
–المبحث الثالث : لعبة" فري فاير"	23
–المطلب الأول : مفهوم لعبة "فري فاير"	23
–المطلب الثاني : قصة لعبة" فري فاير"	23
–المطلب الثالث : خصائص ومميزات لعبةّ" فري فاير "	24
–المطلب الرابع : مخاطر و أضرار اللعبة	25
الفصل الثالث:	
–الفصل الثالث: الإطار التطبيقي للدراسة	
–المبحث الأول : عرض وتحليل نتائج استمارة الاستبيان	28
–نتائج الدراسة	24
خاتمة	51
قائمة المراجع	53
الملاحق	55