الجمهورية الجزائرية الديمقراطية الشعبية

وزارة التعليم العالي والبحث العلمي

جامعة عبد الحميد ابن باديس- مستغانم

كلية العلوم الاجتماعية

قسم العلوم الإنسانية

شعبة علوم الإعلام والاتصال

تخصص : اتصال جماهيري و الوسائط المتعددة

مذكرة تخرج لنيل شهادة ماستر

تأثير لعبة "الفريفاير " (Jeu Free Fire)على مخيال الطلبة الجامعيين

دراسة ميدانية على عينة من طلبة جامعة مستغانم

إعداد الطالبتين:

برزوق رشا

عزي مغنية

تحت إشراف:

د.محمد سعيد بعلي

السنة الجامعية 2024/2023م

الجمهورية الجزائرية الديمقراطية الشعبية

وزارة التعليم العالي والبحث العلمي

جامعة عبد الحميد ابن باديس- مستغانم

كلية العلوم الاجتماعية

قسم العلوم الإنسانية

شعبة علوم الإعلام والاتصال

تخصص : اتصال جماهيري و الوسائط المتعددة

مذكرة تخرج لنيل شهادة ماستر

تأثير لعبة "الفريفاير " (Jeu Free Fire)على مخيال الطلبة الجامعيين

دراسة ميدانية على عينة من طلبة جامعة مستغانم

إعداد الطالبتين:

برزوق رشا

عزي مغنية

تحت إشراف:

د.محمد سعيد بعلي

السنة الجامعية 2024/2023م

الاهداء و الشكر

بسم الله الرحمان الرحيم و الصلاة و السلام على أشرف المرسلين خاتم الأنبياء و المرسلين نبينا محمد صل الله عليه وسلم، الحمد لله على فضله و كرمه حمدا يملأ اللسان و يشبع القلب و يطمئن الجوارح حمدا على توفيه و نعمه حمدا على من به صبر و عزيمة.

اني أسجد لله شكرا على ما بلغني إياه من هذه المرحلة الجامعية، وأشهد أنني ما كنت لأصل الى هذا اليوم لو لا فضل الله وحده و لولا دعم أهلي وأصدقائي و لولا جهودهم لتعليمنا و توجيهنا.

أولا أهدي هذا النجاح الى نفسي فقد سعي و جاهدت و صبرت لتحقيق حلمي، ثانيا أهدي تخرجي الى أبي و حبيبي الراحل رحمة الله عليه (برزوق حبيب) و الذي كان و سيبقى حيا في قلبي تخرجت ولكن الفرحة لم تكتمل بدونك، كنت أتمنى لو كنت بجانبي الآن، فتخرجت و الحنين يملأني .كان من المفترض أن نكمل هذه الرحلة معا، لكن اليوم تخرجت و أنت في عناق الرحمن أتمنى أن تصلك مشاعري و تفهم كم أفتقدك و احتاجك كنت و تبقى أفضل و أحن أب رحمك الله .

الى المرأة التي صنعت مني الفتاة طموحة و تعشق التحديات قدوتي الأولى التي منها تعرفت على القوة و الثقة بالنفس(برسول مباركة) أطال الله في عمرك بالصحة و العافية، الى ملائكتي التي رزقني بهم الله إخوتي (رندة ، رانيا) بهن عرفت طعم الحياة الجميلة منهم تعلمت الحب و ثقة و الصداقة و السند الحقيق.

إلى أخي الذي لم تلده أمي لكنه كان بمثابة أب ثاني لي و أحن أخ هو جدار التي أتكئ عليه الى الذي واقف خلفي مثل الظل (محمد) .

الى عائلتي الثانية التي كانت لي مثل السند الحقيقي الذين وقفوا معي في السراء و الضراء الذي منهم تعلمت معنى العائلة و الحب الحقيقي أدامكم الله لي سند لا يميل و أطال الله في عمركم (ماما فتيحة، أختي ميسم، أخي معتز ، أبي بو شاقور).

الى شريكة دربي و صديقة عمري و رفيقة حياتي (مغنية) شكرا لك لأنك كنت بمثابة الأخت و اعز إنسانة على قلبي أدامك الله لي و حفظك و رزقك بالصحة و العافية و الحياة هنيئة أحبك أدامك الله سند الى آخر العمر .

الى ملائكتي الذين كانوا مثل الجدار الذي لا ينكسر أدامكم الله لي و حفظكم من كل شر الى من عشت معهم أجمل لحظات (شيماء عبد الوهاب، شيماء لعريشي، حجار بختة، أمينة عبد الوهاب، شيماء دريزي) الى من سندني بكل حب و عاطفة و أزاح عن طريقي المتاعب حفظه الله لي و دمه سند لا يميل (عبد القادر) .

الى صديقي و أخي الذي وقف معي و ساعدني حفظه الله لي و أدامه (سيف الإسلام).

الى أستاذي الفاضل الدكتور (سعيد بعلي) المشرف على الذي لم يقصر معي في مد العون لي.

الإهداء و الشكر

الحمد لله حبا و شكرا و إمتنانا على البدء و الختام .

وآخر دعواهم أن الحمد لله رب العالمين.

الحمد لله حمدا يرقص به اللسان، و يطمئن به القلب ، ويزهر به الكون، حمدا يليق بجلاله وعظمته، حمدا على ما من به علينا من نعم ظاهرة و خفية ، حمدا على ما قيد لنا من سند و عون من أهلي و أصدقائي، حمدا على ما وفقنا به من إتمام رحلة جامعية حافلة بالتحديات و الإنجازات.

أقف اليوم على عتبة مرحلة جديدة في حياتي ، أشعر بمشاعر ممزوجة بالفرح و الفخر و الشكر و الإمتنان.

فقد تكللت رحلتي الجامعية بالنجاح بفضل الله تعالى، و بفضل جهود أساتذتي الذين بدلو قصار جهدهم لتعليمنا و توجيهنا

أهدي هذا النجاح أولا و نهاية الى نفسي، فقد سعيت و جاهدت و صبرت لتحقيق حلمي.

الى أمي الحبيبة (بلهزيل فتيحة) أشكرك على حنانك و رعايتك، وعلى ماقدمته لي من حب و حنان لا يضاهيها شيء في الدنيا، لقد كنت السراج الذي ينير دربي، الى من جعل الله الجنة تحت قدميها، و احتضنني قلبها قبل يديها و سهلت لي الشدائد بدعائها.

لمن أهدى اسمي أجمل الألقاب، و الذي دعمني بلا حدود و منحني بلا مقابل، و لمن علمني أن سلاح الحياة هو العلم و المعرفة ، هو سندي وقوتي بعد الله و داعم مسيرتي الأول، علمني أن الكفاح في هذه الدنيا لا يوجد إلا بالعلم و المعرفة، فخري و اعتزازي بوشاقور عزي.

الى من بهم أكبر و عليهم اعتمد و بوجودهم اكتسب القوة و المحبة لا حدود لها و الى من عرفت معهم معنى الحياة (أسامة، عزي معتز عبد الرحمان، عزي ميسم جيهان).

الى أبي ثاني الذي أخرج أجمل ما بداخلي و شجعني دائما و بدل كل ما بوسعه و لم يبخل علي (برزوق حبيب) رحمك الله.

الى أمي الثانية (مباركة بريسول) أدامك الله ل سندا و أكبر داعمة .

الى كل من إخوتي (رانيابرزوق، رندة برزوق) شكرا على توجيهاتكم ووقوفكم بجانبي.

الى كل من تحلو بالإخاء و تميزوا بالوفاء و العطاء(شيماء عبد الوهاب ، أمينة عبد الوهاب، العريش شيماء، حجار بختة، دزيري شيماء).

الى شريكة الصبا و رفيقة الدرب التي تقاوم الحياة بالضحك، ملاكي الحارس التي كانت دوما موضع الإتكاء في عثرات حياتي أختي(برزوق رشا).

الى من ساندني بكل حب عاطفة و أزاح عن طريقي المتاعب حفظه الله لي و أدامه سند لا يميل (يوسف)

الى أستاذي الفاضل الدكتور(سعيد بعلي) أقدم لك خالص شكري و تقديري على ما قدمته لي من توجيه و إرشاد.

لقد كنت بمثابة بوصلة ترشدني في طريقي، أعدك أن أكون خير سفيرة لك.

نقدم أطيب الشكر و التقدير للجنة المحترمة على حضورها و على الوقت الثمين الذي خصصته لمناقشة عملنا.

كما نشكر جميع الحاضرين الكرام على حسن الاستماع و المتابعة.

ملخص الدراسة:

تناولت هذه الدراسة تأثير لعبة الفري فاير على مخيال الطلبة "دراسة ميدانية على عينة من طلبة جامعة مستغانم تخصص علوم الإعلام و الاتصال ماستر 2، و التي هدفت الى التعرف على مدى تأثير لعبة الفريفاير على مخيال طلبة عبد الحميد ابن باديس تخصص علوم الاعلام و الاتصال ماستر 2، و توصلت الى أن طلبة علوم الإعلام و الاتصال ماستر 2 يمارسون لعبة الفري فاير من أجل تحقيق المتعة و الترفيه ، وينجذبون إليها من أجل تحقيق متعة الفوز و الاستمتاع بالغموض و الإثارة الموجودين داخل اللعبة، أين يتملكهم إحساس بالحماس ، و يشعرون كأنهم جزء من أحداث اللعبة وهم يستخدمونها و نسبة كبيرة منهم يتخيلون أنفسهم داخل اللعبة .

الكلمات المفتاحية : لعبة الفري فاير – ألعاب إلكترونية، مخيال الطلبة.

Résumé de l'étude :

Cette étude portait sur l’effet du jeu Free Fire sur l’imaginaire des étudiants, « une étude de terrain auprès d’un échantillon d’étudiants de l’Université de Mostaganem, majeure en sciences des médias et de la communication, master 2 que j’ai constaté que les étudiants de Media ». et Communication Sciences Master 2 jouent au jeu Free Fire afin de s'amuser et de se divertir, et ils sont attirés par celui-ci afin d'obtenir la joie de gagner et de profiter du mystère et de l'excitation qui existent dans le jeu. Ils sont remplis d'émotion. Ils ont un sentiment d'enthousiasme et ont l'impression de faire partie des événements du jeu. Ils l'utilisent et un grand pourcentage d'entre eux s'imaginent à l'intérieur du jeu.

Mots-clés : Jeu Free Fire – jeux électroniques, imaginaire des élèves.

Study summary:

This study dealt with the effect of the Free Fire game on the imagination of students, “a field study on a sample of students from the University of Mostaganem, majoring in Media and Communication Sciences, Master 2.” I found that the students of Media and Communication Sciences Master 2 play the Free Fire game in order to achieve fun and entertainment, and they are attracted to it in order to achieve the joy of winning and to enjoy the mystery and excitement that exists within the game. They are filled with a sense of enthusiasm, and they feel as if they are part of the events of the game. They use it and a large percentage of them imagine themselves inside the game.

Keywords: Free Fire game - electronic games, students’ imagination.

خطة البحث

مقدمة أ-ب

الاطار المنهجي

1/اشكالية الدراسة.....ص14

2/تساؤلات الدراسة ص14

3/اسباب اختيار الموضوع.....ص15

4/الأهمية والأهداف.....ص15

5/الدراسات السابقة.....ص16

6/تحديد المفاهيم.....ص19

7/منهج الدراسة وأدوات جمع المعلومات.....ص20

8/مجتمع البحث والعينة.....ص21

الباب الاول: الإطار النظري

الفصل الأول : الألعاب الالكترونية وتأثيراتها الاجتماعية

المطلب الأول : تعريف ونشأة الألعاب الالكترونية ص25

المطلب الثاني: سلبيات وايجابيات الألعاب الالكترونية.....ص30

المطلب الثالث: تاريخ الألعاب الالكترونية في الجزائر ص33

الفصل الثاني : لعبة الفيرفاير و آثارها الاجتماعية و النفسية

المطلب الأول : مفهوم لعبة الفريفاير.....ص36

المطلب الثاني :أنماط و خصائص لعب الفري فاير ص37

المطلب الثالث:أضرار لعبة الفري فاير على الممارسين.....ص40

الفصل الثالث :الإطار التطبيقي

عرض نتائج الدراسة الميدانية.....ص43

تحليل ومناقشة النتائج.....ص43

خلاصة عامة.....ص59

الخاتمة.....ص 61

مقدمة

يلجأ الإنسان في غالبية الأحيان الى ملأ وقت فراغه ، و الأغلبية يفضلون ملأه بشيء ممتع و مسلي بحيث يلجئون الى الألعاب بمختلف أشكالها ، ففي القديم كانت الألعاب ذات طابع تنافسي عند الروم في مسارح كالحلبات مصارعة و تتم المراهنة على فوز شخص معين مقابل خسارة الأخر في المبارزة أو حتى لعبة الثور من الذي يصمد أكثر أمامه، و مع تغير الأجيال تغير الأنماط و ظهرت ألعاب آخرى وفقا لكل مجتمع، فمثلا في الجزائر تشتهر لعبة الدومينو في المقاهي بكثرة وفي السهرات ، لعبة كرة القدم وهي اللعب المفضلة لمختلف شرائح الذكور ، وهناك من يهوى الرياضة بمختلف أصنافها و ألعابها ، بينما نجد صنف آخر يهوى الألعاب الالكترونية، و ذلك بحكم الثورة المعلوماتية و تدخلها في كل مجالات الحياة بما فيها الترفيه و الألعاب ، وفي الفترة الأخيرة اشتهرت العديد من الألعاب الإلكترونية المرتبطة بالأنترنت و مواكبتها لتطورات العصر الرقمي و تقنياته الحديثة وهنا نذكر نماذج منها كلعبة الببجي و لعبة الفري فاير .

هذه الأخيرة صنعت الحدث بين أوساط الشباب الجزائري لما أضافته من خصائص لنشاط اللعب فلا الزمان يهم و لا المكان ، بالإضافة الى توسيع حلقة اللعب و فئاته العمرية و هنا يكسر مصطلح اللعب للأطفال ، فبات للكبار مساحتهم و مكانتهم وسط هذا العالم العصري ونخص بالذكر هنا فئة طلبة الجامعات التي أصبحت اللعبة تسكن ارواحهم وتأثر في مخيالهم بدرجات كبيرة وهو ما سنحاول التعرض له في هذا البحث من خلال محاولة دراسة تاثير لعبة الفريفاير على مخيال الطلبة الجامعيين وكيف أصبحت تقف عاءقا امام ربط الممارس لها من الطلبة لعلاقة حقيقية مع واقعه الاجتماعي وتجعله ينفر فقط للعالم الافتراضي الذي تصنعه اللعبة وسياقاتها .

و من هذا المنطلق اخترنا موضوع دراستنا و التي تمثل تأثير لعبة الفري فاير على مخيال الطلبة دراسة ميدانية على عينة من طلبة جامعة متسغانم تخصص علوم الاعلام و الاتصال

حيث انطلقنا من سؤال الإشكالية **كيف يمكن رصد العلاقة التفاعلية بين طلبة بجامعة عبد الحميد ابن باديس مستغانم و لعبة الفري فاير؟.**

و للإجابة عليه اتبعنا المنهج الوصفي التحليلي ،و من خلال هذه الدراسة نهدف للتعرف على مدى تأثير لعبة الفريفاير على مخيال طلبة عبد الحميد ابن باديس تقديم معطيات علمية لأسباب و انعكاسات الظاهرة الموضوع الدراسة.و من أجل تحقيق أهداف الدراسة اتبعنا خطة البحث التالي:

الفصل الأول : الألعاب الالكترونية

المطلب الأول : تعريف ونشأة الألعاب الالكترونية

المطلب الثاني: سلبيات وايجابيات الألعاب الالكترونية

المطلب الثالث: تاريخ الألعاب الالكترونية في الجزائر

الفصل الثاني: لعبة الفيرفاير و آثارها الاجتماعية و النفسية

المطلب الأول : مفهوم لعبة الفريفاير

المطلب الثاني : أنماط و خصائص لعب الفري فاير

المطلب الثالث:أضرار لعبة الفري فاير على الممارسين

أما بالنسبة للجانب التطبيقي فجاء فيه عرض و تحليل لنتائج المتحصل عليها من خلال المعالجة الإحصائية و مناقشتها و تفسيرها تم تقديم الاستنتاجات العامة حولها.

و الخاتمة التي جاءت كمحصلة لما تم عرضه و معالجته في الدراسة .

الإطار المنهجي

إشكالية الدراسة:

في ظل التطور التكنولوجي الحاصل والذي مس جميع الجوانب الحياتية بما في ذلك الترفيهية وجد الإنسان نفسه أمام واقع مغاير عن الذي تعود عليه سابقا، فمن الألعاب الرياضية على أرض الواقع ككرة القدم ، الشطرنج ، والدومينوا وغيرها من الألعاب التي كانت تلعب ضمن مجموعات في الحي وفي المقاهي، اليوم نلاحظ بروز واقع آخر والمتمثل في ظهور الألعاب الالكترونية و التي اكتسحت الميدان وقلبت الموازين ،بعدما كان مصطلح اللعب يخص المرحلة الطفولة فقط،فإن هذه الألعاب الالكترونية جعلته يتعدى لفئات عمرية أخرى، فلم يسلم منها الصغير ولا الكبير.

لقد شهدت صناعة الألعاب الالكترونية تطورا كبيرا و إقبالا اكبر فهي تتيح للمستخدم خصائص وميزات تزيد من تعلقه بها ، فقد ألغت الكثير من الاعتبارات منها الزمانية والمكانية ،مستخدم الألعاب الالكترونية غير مرتبط زمانيا ولا مكانيا وكذلك يتمتع بحرية داخلها، لهذا نجد إقبال الشباب على مثل هذه الألعاب فاق الأطفال خاصة الألعاب القتالية والحربية التفاعلية ، ومن بين أبرز هذه الألعاب نجد لعبة الفريفاير التي باتت حديث معظم الفئات العمرية وبمختلف الأجناس ، واستقطبت بشكل كبير فئة الشباب خاصة الطلبة الجامعيين، فلقد تصدرت قائمة الألعاب الالكترونية الأكثر تحميلا و استخداما من قبل الشباب من الجنسين ، مما أدى بالباحثين الى القيام بدراسات حول هذه اللعبة و آثارها و دراستنا التي بين أيدينا هي الأخرى إضافة الى الحقل الأكاديمي المعرفي و المعلوماتي.

تقدم لعبة الفريفاير خاصية مميزة كونها تجعل المستخدم جزء من المنافسة بكل حواسه ومشاعره والتركيز العالي أثناء اللعب فتصنع لممارسها خيال يشعره أنه داخل اللعبة، هذا الأمر الذي جعلها تحظى بإعجابوإقبال كبيرين من طرف الطلبة الجامعيين على غرار طلبة جامعة عبد الحميد ابن باديس مستغانم قسم علوم الإعلام والاتصال الذين يستخدمون لعبة الفريفاير، و سنحاول من خلال دراستنا هذه دراسة تأثير هذه اللعبة و علاقتها مع الطالب، الأمر الذي دعانا لطرح السؤال التالي :

كيف يمكن رصد العلاقة التفاعلية بين طلبة بجامعة عبد الحميد ابن باديس مستغانم و لعبة الفري فاير؟.

وتحت هذا السؤال يمكن ادراج التساؤلات الفرعية التالية :

1/ماهو التأثير الذي أحدثته لعبة الفريفايرعلى الممارسين من الطلبة؟

2/الى آي مدى تجسد تأثير لعبة الفريفاير على سلوكيات الطلبة في الواقع؟

3/ كيف تؤثر لعبة الفريفاير على مخيال الطالب الجامعي؟

أسباب اختيار الموضوع:

أسباب الذاتية :

تكمن في رغبتنا في إتمام انجاز مذكرة التخرج لنيل شهادة الماستر ، بالإضافة الى ملاحظة للطلبة الدارسين معنا واستخدامهم للألعاب الالكترونية ، مما ولد لدينا رغبة في دراسة هذه الظاهرة و التعرف عليها وعلى آثارها.

الأسباب الموضوعية:

تكمن في أهمية الموضوع في حد ذاته كون أن الألعاب الالكترونية وخاصة لعبة الفريفاير أصبحت منتشر بشكل واسع ومحط إدمان من طرف اللاعبين، بالإضافة الى ندرة الدراسات حول تأثير هذه اللعبة على خيال الطلبة.

أهمية وأهداف الدراسة:

أهمية الدراسة: تكمن أهمية الموضوع كونه يهتم بالطلبة هذه الشريحة الحساسة في المجتمع كونها عرضة لمختلف الظواهر دون أن ننسى أنها الركيزة الأساسية لمستقبل البلاد.

دراسة أثر لعبة الفريفاير على الطلبة ويتطرق الى إدمان هذه الفئة على اللعبة و كيف تسلهم في تغيير أفكاره ومخيلته مما ينعكس على سلوكياته.

أهداف الدراسة:

التعرف على مدى تأثير لعبة الفريفاير على مخيال طلبة عبد الحميد ابن باديس تخصص علوم الإعلام و الاتصال ماستر2

تقديم معطيات علمية لأسباب و انعكاسات الظاهرة الموضوع الدراسة.

التوصل الى نتائج علمية مقنعة تجيب على سؤال الإشكالية.

الدراسات السابقة:

الدراسة الأولى:مذكرة تخرج لنيل شهادة ماستر للباحث: سيد علي فيصل حملت عنوان: تأثير الألعاب الإلكترونية ممثلة في لعبة الفريفاير على التحصيل الدراسي لتلاميذ المدرسة الإبتدائية _دراسة ميدانية بمقاطعة الحمادية 03 ،قسم علم الإجتماع،تخصص،جامعةمحمدالبشير الإبراهيمي برج بوعريريج،بسنة2022/2021م.

انطلق الباحث في دراستها من الإشكالية التالية:ما تأثير الألعاب الالكترونية ممثلة في لعبة الفريفاير على التحصيل الدراسي لتلميذ المدرسة الابتدائية؟.

هدفت الدراسة الى التعرف على آثار الألعاب الالكترونية عامة على التحصيل الدراسي لدى تلاميذ المدارس الابتدائية، ولأجل هذا استندت الباحثة على المنهج الوصفي ، واعتمدت على العينة العشوائية .

توصل الباحث الى مجموعة من النتائج من بينها:

للعبة فري فاير تأثير على مستويات التلاميذ التحصيلية، ولكن على المدى البعيد يكون التأثير أعمق و أكثر أخطر.

للعبة فري فاير تسيطر على عقول التلاميذ، و خصوصا في الأسئلة التي تحتاج الى تحليل.

الدراسة التانية:

مذكرة تخرج لنيل شهادة ماستر للباحثين: بلقيس مراد، حنان غمري، حملت عنوان: الألعاب الإلكترونية العنيفة، وتأثيرها على الطلبة الجامعيين نموذج عن لعبة فري فاير"دراسة مسحية على عينة من الطلبة الجامعيين،قسم العلوم الانسانية، تخصص :إعلام سمعي بصري، جامعة محمد خيضر -بسكرة، بسنة2021/2020م.

انطلق الباحثان في دراستهما من الإشكالية التالية:ما مدى تأثير الألعاب الالكترونية العنيفة على الطلبة الجامعيين؟

هدفت الدراسة الى الإطلاع على واقع لعبة فري فاير و تأثيرها على الطلبة الجامعيين و محاولة الوصول الى كشف عن جوانب المحيطة بهذه الظاهرة قصد المساهمة في الحد من انتشارها و البحث عن أهم أسباب تفاقمها.

اتبعت الدراسة المنهج المسحي واعتمدت على العينة القصدية.

توصلت الدراسة الى مجموعة من النتائج من بينها:

الى أن نمط ممارسة في عطلة الأسبوع 30 بالمائة، وهذا راجع الى وقت فراغ الطلبة، وعدم خضوعهم و التزامهم لأي أعمال أخرى.

دافع إقبال الطلبة على استخدام الألعاب الإلكترونية لعبة "فري فاير"وقد أثبتت الدراسة أنه هناك إشباعات متنوعة تحققها اللعبة " فري فاير"، ومن بين هذه الإشباعات المحققة، هذا ما أثبته الجدول 11 نسبة فاقت 40بالمائة في اختيار تكرار اللعبة دون توقف حتى الفوز.

الدراسة الثالثة:

مذكرة تخرج لنيل شهادة ماستر للباحثة: رشيدة بودية، حملت عنوان: الألعاب الإلكترونية (الفري فاير و الببجي) وعلاقتها بالتحصيل الدراسي لدى عينة من تلاميذ ثانويات ولاية الوادي،قسم علوم التربية، تخصص:إرشاد و توجيه، جامعة الشهيد حمة لخضر الوادي، بسنة2021/2020م.

انطلقت الباحثة في دراستها من الإشكالية التالية:هل هناك علاقة ارتباطية بين الألعاب الإلكترونية (الفري فاير و الببجي)بالتحصيل الدراسي لدى تلاميذ ثانويات ولاية الوادي؟

هدفت الدراسة الى التعرف على الألعاب الإلكترونية (الفري فاير و الببجي) ز التعرف على الفروق بين لألعاب الإلكترونية (فري فاير و الببجي) على التحصيل الدراسي.

توصلت الدراسة الى مجموعة من النتائج من بينها:

إن الألعاب الالكترونية (الفري فاير_ الببجي) جديدة و حديثة اللعب حيث أصبحت تتيح للمراهقين فرص الاكتشاف و التسلية و المغامرة و التشويق و الإثارة ، لها ميزات عديدة كما أنها تحتوي على تقنيات عالية الجودة ، كما تمكنت هذه الألعاب (الفري فاير_الببجي) أيضا من السيطرة على عقول المراهقين وجذبهم لاستخدامها و الإدمان عليها.

التعقيب على الدراسات السابقة:

من خلال ملخص الدراسات السابقة التي تم عرضه في هذا العنصر و التي لها نفس الإهتمام وهو دراسة أثر الألعاب الإلكترونية (لعبة الفريفاير) على وجه الخصوص فإنه يمكن تقديم جملة من الملاحظات على النحو التالي:

نلاحظ أن الدراسات اهتمت بتأثير الذي تحدثه لعبة الفري فاير على مستخدميها سواء من الطلبة أو التلاميذ ، و بالتالي ساعدت في توفير مادة علمية توضح وتعرف بهذه اللعبة وانعكاساتها على لاعبيها، كما أفادتنا في فهم الموضوع و ساعدتنا في صياغة إشكالية الدراسة وفهم المتغيراتها ، كما وفرت لنا زاد نظري ساعدنا في الجانب النظري من البحث.

اختلفت دراستنا عن الدراسات التي تم ذكرها في كونها اهتمت بالطلبة على وجه الخصوص ومدى تأثير لعبة الفري فاير على خيالهم ، ومجتمع البحث و العينة التي تم معالجتها.

ومنه فإن دراستنا توافقت مع الدراسات السابقة في جوانب عدة كما اختلفت معها في جوانب اخرى.

اذ تتفق معها في المستوى جميعها مستوى ماستر ، كما أنها اهتمت بالألعاب الإلكترونية نجد الدراسة الأولى للباحث سيد علي فيصل حملت عنوان : تأثير الألعاب الإلكترونية ممثلة في لعبة الفريفاير اتفقت مع دراستنا في معالجة تأثير نفس اللعبة وهي الفري فاير بينما اختلفت العينة كونها اهتمت بتلاميذ الابتدائية بينما دراستنا اهتمت بطلبة الجامعة.

الدراسة الثانية للباحثين: بلقيس مراد، حنان غمري، حملت عنوان: الألعاب الإلكترونية العنيفة، وتأثيرها على الطلبة الجامعيين نموذج عن لعبة فري فاير"دراسة مسحية على عينة من الطلبة الجامعيين مشابهة لدراستنا فقد قامت بدراسة تأثير لعبة الفري فاير على الطلبة جامعة بسكرة و دراستنا اهتمت بتأثير لعبة الفري فاير على مخيال طلبة جامعة مستغانم .

بينما الدراسة الثالثة للباحثة: رشيدة بودية، حملت عنوان: الألعاب الإلكترونية (الفري فاير و الببجي) وعلاقتها بالتحصيل الدراسي لدى عينة من تلاميذ ثانويات ولاية الوادي، اهتمت هذه الدراسة بتأثير لعبتي الفري فاير و الببجي و علاقتها بالتحصيل الدراسي لتلاميذ الثانوية فهي اتفقت مع دراستنا في اهتمامها باللعبة الفري فاير و تأثيرها لكن رافقة ذلك اهتمامها بلعبة الببجي وهذا غير موجود بدراستنا كما أنها قامت بإجراء دراستها على عينة من تلاميذ الثانوية بينما اهتمت دراستنا بطلبة الجامعة.

تحديد المفاهيم:

اللعب:

لغة : "من لعب أي لهي بالشيء اتخذه لعبة، وفي الدين اتخذه سخرية، و عملا غير مجد"وهي ضد الجد" و يقال لعبت بهم الهموم، عبثت فيهم و الألعبان الماكر .

اصطلاحا: يعرفه بياجيه على أنه عملية تمثل تعمل على تحويل المعلومات الواردة لتلائم حاجات الفرد فالعب، و التقليد و المحاكاة جزء لا يتجزأ من عملية النماء العقلي و الذكاء**"**[1].

الألعاب الإلكترونية:

اصطلاحا:" هي مجموعة نشاطات اللعب ذات طابع إعلام آلي، تتضمن بعدا تفاعليا و صورا في حالة حركة".[2]

اجرائيا:نقصد بها تلك الألعاب التي تلعب شريطة ارتباطها بشبكة الانترنت و الوسائط المتعددة و التي تجعلها تتميز بخصائص تجذب اللاعب لاستخدامها .

لعبة فري فاير:

"لعبة باتل رويال من تطوير 111دوس أستوديو، نشر شركة غارينا، تم إصدارها في 4ديسمبر 2017، وتطويرها بواسطة أستوديو داخلي، اكتسبت جمهورا قويا في أمريكا اللاتينية و جنوب

[1] اللعب، تعريفه، وظائفه، أهدافه ن مميزاته و فوائده للأطفال(بحث كامل)، موقع شمس، starshams.com، 24 سبتمبر 2022، تم الإطلاع يوم 2023/12/20، 13:08.

[2] خليفي محمد مزيان محمد، الألعاب الإلكترونية وتأثيرها في سلوكيات المراهق العدوانية –دراسة إكلينيكية لحالة واحدة من خلال تطبيق اختبار روزنفايغ-، مجلة التنمية البشرية، العدد11، نوفمبر 2018، ص21.

شرق آسيا ، وكانت اللعبة الأكثر تحميلا في الهند على متجر جوجل بلاي شهر أكتوبر 2019، وواحدة من أفضل خمس ألعاب تم تنزيلها على مستوى العالم في جميع المتاجر و التطبيقات خلال الربع الثالث من سنة 2019، صممت خصيصا لجذب الأسواق الناشئة من حيث الرسوم المحسنة و الملف الذي ضم أكثر من 450 مليون مستخدم مسجل."[1]

الطلبة الجامعيين : ونقصد بهم تلك الفئة من المجتمع التي تكون مرتبطة بالبحث و الدراسة في المؤسسة الجامعية .

المخيال:

لغة: "خال الشيء يخال خيلا و خيلة و خالا و خيلا و خيلانا و مخالة و مخيلة وخيلولة: ظن و في المثل: من يسمع يخل أي يظن و كذلك في الحديث : ما أخالك سرقت ، أي ما أظنط، و قال ابن هانئ في قولهم من يسمع يخل: يقال ذلك عند تحقيق الظن ، و يخل مشتقة من تخيل الي"[2].

إصطلاحا: "يرى باشلار أن المخيال هو الذي يمكن الخيال من أن يكون منفتحا و جموحا الى أقصى الحدود، كما يمكنه من الوصول الى تجربة الانفتاح و الجدة المرتبطة بالأعماق السحيقة للكائن الإنساني وأية صورة تتخلى عن المخيال كمبدأ لها تصبح متمركزة في شكل نهائي، و تخذ إدراك آن . ومن ثمة تصبح الصورة مكتملة و ساكنة ، الشيء الذي يجعلها تجرد الخيال من أجنحته و تحد من قدرته التخيلية." [3].

منهج البحث وأدوات الدراسة:

لا يمكن لأي بحث علمي أن ينطلق دون أن يستند على منهج البحث، حيث يعرف هذا الأخير على أنه "الطريق المؤدي الى الكشف عن الحقيقة في العلوم، بواسطة طائفة من القواعد العامة تهيمن على سير العقل وتحدد عملياته حتى يصل الى نتيجة معلومة،" [4] وبحكم طبيعة الدراسة التي بين أيدينا اعتمدنا على منهج المسحي الذي يعرف بأنه " الذي يعتبر أكثر المناهج استخداما في البحوث الكشفية والوصفية والتحليلية، لأن المسح كطريقة للتجريب يعتمد على الأسلوب

[1] دلال بن وعرابن اسماعيل شرقي، لعبة الفري فاير و طلبة جامعة باتنة1- دراسة في الاستخدام و الاشباع، مجلة الرسالة للدراسات و البحوث الانسانية، المجلد08، العدد 01، أفريل 2023، ص924.

[2] محمد الشبة، مفهوم المخيال عند محمد أركون، ط1، دار الأمان ، الرباط، 2014م، ص13.

[3] ا محمد الشبة ، لمرجع نفسه ، ص17ص18.

[4] - عبد الرحمان بدوي، مناهج البحث العلمي، ط2، وكالة المطبوعات، الكويت، 1977، ص5.

العلمي في أجوائه، حيث يقيس المتغيرات في وضعها الطبيعي دون تدخل من الباحث". [1]كما يعرفه سمير محمد حسين على أنه "جهد علمي منظم يسعى للحصول على بيانات ومعلومات وأوصاف عن ظاهرة معينة، كما يسعى للوصول الى أغراض محددة لوضعية اجتماعية أو مشكلة اجتماعية". [2]

أدوات الدراسة:

استندنا في بحثنا هذا على أداة الاستمارةالاستبيان في جمع المعلومات من المبحوثين و التي تعرف بأنه "قائمة تتضمن مجموعة من الأسئلة معدة بدقة ترسل الى عدد كبير من أفراد المجتمع الذين يكونون العينة الخاصة بالبحث، ويعرف أحيانا بأنه صحيفة تحتوي مجموعة من الأسئلة التي يرى الباحث أن إجابتها تفي بما يتطلبه موضوع بحثه من بيانات ترسل بالبريد الى الأفراد الذين يتم بهم اختيارهم على أسس إحصائية يجيبون عليها و يعيدونها بالبريد."[3].

مجتمع البحث و العينة :

إن مجتمع البحث هو "مجموعة من الوحدات الإحصائية المعرفة بصورة واضحة و التي يراد منها الحصول على البيانات "[4] فيقوم الباحث بتحديد مجتمع الدراسة تبعا لطبيعة الموضوع ،والذي يمكن قياس الظاهرة محل الدراسة وتطبيقها عليه ،ويتمثل مجتمع بحثنا هنا في طلبة ماستر2 علوم الإعلام و الاتصالبجامعة عبد الحميد ابن باديس.

عينة الدراسة:

تعرف العينة على أنها ذلك "الجزء من المجتمع الذي تجرى عليه الدراسة، يختارها الباحث لإجراء دراسته عليه وفق قواعد خاصة لكي تمثل المجتمع تمثيلا صحيحا." [5]ولقد اعتمدنا في دراستنا هذه على العينة العشوائيةطبقية حيث "يهدف الباحث في هذه العينة إلى أن تكون ممثلة لمختلف الفئات أو الطبقات المتجانسة في المجتمع المراد قياسه أو مسحه و يكون حجم الفئة متناسبا مع حجم الطبقة في المجتمع

---

[1] محمد زيان عمر، البحث العلمي، مناهجه وتقنيات، دار الشروق للنشر والتوزيع والطباعة، الجزائر، 1983م، ص 117.
[2] سمير محمد حسين، بحوث الإعلام (أسس ومبادئ)، عالم الكتب، القاهرة، 1983، ص 127.
[3] مروان عبد المجيد ابراهيم، أسس البحث العلمي لإعداد الرسائل الجامعية، ط1 ، مؤسسة الوراق للنشر و التوزيع، عمان_ الأردن، 2000، ص 165.
[4] رحيم يونس ، كروالعزاوي ،"مقدمة في منهج البحث العلمي " ط1،دار دجلة عمان ،الأردن ،2007،ص161.
[5] - المرجع نفسه، ص161.

الأصلي"[1]وتمثلت عينة دراستنا في 80 طالب و طالبة من جامعة مستغانم تخصص علوم الإعلام و الاتصال مستوى ماستر2.

المجال الزمني للدراسة:

نقصد به الفترة الزمنية التي استغرقناها في إعداد البحث ، حيث انطلقنا من يوم 2023/12/18 و أتممناه يوم 9 جوان 2024.

[1]أحمد بدر ،"أصول البحث العلمي و مناهجه " ، دار النشر المكتبة الأكادمية abc.، القاهرة ،مصر، 1996،ص385.

الباب الاول: الإطار النظري

الفصل الأول : الألعاب الالكترونية وتأثيراتها الاجتماعية

المطلب الأول : تعريف ونشأة الألعاب الالكترونية

المطلب الثاني: سلبيات وايجابيات الألعاب الالكترونية

المطلب الثالث: تاريخ الألعاب الالكترونية في الجزائر

الفصل الثاني : لعبة الفيرفاير و آثارها الاجتماعية و النفسية

المطلب الأول : مفهوم لعبة الفريفاير

المطلب الثاني :أنماط و خصائص لعب الفري فاير

المطلب الثالث:أضرار لعبة الفري فاير على الممارسين

الفصل الأول : الألعاب الالكترونية وتأثيراتها الاجتماعية

المطلب الأول : تعريف ونشأة الألعاب الالكترونية

المطلب الثاني: سلبيات وايجابيات الألعاب الالكترونية

المطلب الثالث: تاريخ الألعاب الالكترونية في الجزائر

المطلب الأول : تعريف و نشأة الألعاب الالكترونية

" تعرف اللعبة بأنها نشاط ينخرط فيها اللاعبون في نزاع مفتعل، محكوم بقواعد معينة، بشكل يؤدي الى نتائج قابلة للقياس الكمي، و يطلق على لعبة بأنها إلكترونية في حال توفرها على هيئة رقمية الألعاب الإلكترونية هي ألعاب تفاعلية، لا يمكن أن يستسلم اللاعبون فيها سلبيا بسبب حبكة اللعبة حيث صممت ألعاب الفيديو لينخرط اللاعبون في أنظمتها و لأجل هذه النظم يأتي رد فعل مترتبا على سلوكيات اللاعبين."[1]

"وهي نوع من الألعاب الحديثة الأكثر شعبية في العالم و التي تعرض على شاشة التلفاز ألعاب الفيديو أو على شاشة الحاسوب ، و التي 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 لإمكانيات العقلية."[2]

" و قد عرفها الصادق بأنها جميع أنواع الألعاب المتوفرة على شكل هيئات الكترونية رقمية، و تشمل هذه الألعاب ، ألعاب الحاسوب (المحمول أو الثابت)، و ألعاب الانترنت، و ألعاب الفيديو، و ألعاب الهواتف النقالة"[3]

"وتعرف أيضا بأنها برمجيات قائمة على الواقع الافتراضي، و تحتاج الى جهاز ذكي لتشغيلها، و تتنوع أهدافها بين التعليم و الترفيه."[4]

تعد"الألعاب الإلكترونية النشاط الترفيهي الأكثر استعمالا في مجال الألعاب المختلفة، أين تجد العنصر الأساسي فيها هو الشعور بالصورة التي تنتجها و تصدرها مختلف أجهزة نظام الإعلام الآلي المستعملة من طرف الفرد ، هذا الأخير الذي يدعى " اللاعب" ، يمكن أن يتفاعل مع الغير أو

---

[1] رشيدة بودية، الألعاب الالكترونية (الفري فاير و الببجي) و علاقتهما بالتحصيل الدراسي لدى عينة من تلاميذ ثانويات ولاية الوادي، مذكرة تخرج لنيل شهادة الماستر في علوم التربية ، تخصص إرشاد و توجيه، قسم العلوم الاجتماعية، جامعة الشهيد حمة لخضر الوادي، 2021/2020، ص18.

[2] بلقيس مراد ، حنان غمري، الألعاب الإلكترونية العنيفة، وتأثيرها على الطلبة الجامعيين نموذج عن لعبة فري فاير دراسة مسحية على عينة من الطلبة الجامعيين، مذكرة تخرج لنيل شهادة الماستر في علوم الاعلام و االتصال، تخصص :إعلام سمعي بصري، جامعة محمد خيضر – بسكرة، 2021/2020من ص11.

[3] سيدي علي فيصل، تأثير الألعاب الالكترونية ممثلة في لعبة الفري فاير على التحصيل الدراسي لتلميذ المدرسة الابتدائية دراسة ميدانية بمقاطعة الحمادية 03، مذكرة تخرج ماستر lmd ، تخصص علم اجتماع تربية، جامعة محمد البشير الابراهيمي، برج بوعريرج، 2022/2021م، ص 42.

[4] أمل جابر عوض سيد، تأثير الألعاب الالكترونية الجماعية على منظومة القيم لدى المراهقين من طلاب المرحلة الثانوية دراسة مطبقة على طلاب المدارس الثانوية العامة بمدينة أسوان ، مجلة كلية الخدمة الاجتماعية للدراسات و البحوث الاجتماعية، جامعة القيم، العدد 31، ص267.

الرموز تظهر هذه الأخيرة على نظام الإعلام الآلي بواسطة لواحق جهاز الكمبيوتر- الجهاز الأكثر استعمالا سنة-2005 مثل الفأرة، الوحدة المركزية، أجهزة القيادة ووسائل التحكم الموصولة بالوحدة المركزية، إضافة الى مختلف أجهزة الألعاب PLAYستايشن ك، X-BOX الالكترونية الحديثة و القديمة و التي من أهمها اكس بوكس البلاي كما تعطي إمكانية اختراع عالم ذو أبعاد ثلاثة، هذه القدرة تستخدم عموما لاختراع عالم، STATION مختلف كل عن الواقع، [1] و مع هذه القدرة فالمخترعون لهم أيضا إمكانية عرض- أحيانا تهرب من الواقع –لكن ومن ' Médiéval'، بديل للعالم الحقيقي مثل الذي نجده في الأدب أو السينما مع عالم الخيال أو جهة أخرى قد يكون العالم المخترع عبارة عن تقليد للعالم الحقيقي مع ألعاب التظاهرات الرياضية أو الحربية.

كما أنها برمجيات تفاعلية تحكا الواقعيا حقيقيا أو افتراضيا بالاعتماد على وسائل الاعلام الآلي (كمبيوتر وفيديو، هاتف) في التعامل مع الوسائل المتنوعة و عرض الصور و تحريكها و إصدار الصوت، بهدف التعليم أو التسلية و الترف."[2]

نشأة الألعاب الإلكترونية

المرحلة الأولى :

"انطلقت من بداية الستينات مع ظهور الألعاب على الكمبيوتر و التي طورها فيزيائيون فقط لتمضية الوقت أو لاستعراض التكنولوجيا، وتعد ألعاب بونغ و حرب الفضاء التي اخترعها فيزيائي و مهندس إلكترونيك ثمار هذه الفترة، ففي بداية الستينات كانت الشروط التقنية و الاقتصادية الضرورية لظهور الألعاب الالكترونية مجتمعة:

-صناعة أعاب قوية.

-دخول التلفزيون للكثير من البيوت.

- الممارسة الاجتماعية للألعاب الميكانيكية و ألعاب الاقواس في القاعات.

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

[1] رشيدة بودية، المرجع نفسه،قسم العلوم الاجتماعية، جامعة الشهيد حمة لخضر الوادي، 2021/2020 ص18.
[2] رشيدة بودية، المرجع نفسه، ص18.

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 الالكترونية أتاري و أدخل أول لعبة أقواس إلكترونية بونغ، وفي أول عام باعت أتاري أكثر من 10 آلاف آلة، وفي عام 1976م تم تسويق أول لعبة لا تتيح إلا اللعب بلعبة البونغ، لتشتري مؤسسة أرنر في ذات العام أتاري مقابل مبلغ 28 مليون دولار .

وقد أدى النجاح الفوري و المعتبر لأتاري الى تضاعف عارضات التحكم المنافسة، وفي الوقت الذي كانت فيه مؤسسة آبل تستعد لإطلاق أجهزة الكمبيوتر آبل 2ن أدت غزارة المنتجات التي صعب عليها أن تجدد نفسها، الى إنهاء الدورة الأولى لألعاب الفيديو عام 1977، ويبقى بوشنال و آتاري الأبطال الرئيسيين لمرحلة الثانية من مسيرة الألعاب الالكترونية."[1]

المرحلة الثانية:

"تبدأ مع الإعلان عن أول عارضة تحكم متعددة الألعاب وهي vc2600 من أتري والتي تتضمن سلم ألعاب، بأهداف و قواعد جديدة و بالتالي ولدت صناعة نشر الألعاب(EDITION DES JEUX)والتي تعد اللعبة الرمز في هذه الفترة ' باك-مان PAC-MAN 'التي اخترعت في اليابان " توروايوثاني" لمؤسسة ' نامكو NAMCO" و اشترت أتاري أجهزة VCS التي ستبيع لاحقا 22 مليون دولار، هذه الأرقام التي تثير خيال رجال الأعمال و المضارين، أدت الى تضخم إنتاج الألعاب و معظمها وصف بالرديء.[2]

"و أظهر صعود أجهزة الكمبيوتر وصف الإبداع، عارضات التحكم و كأنها آلات تجاوزها الزمن، و انهارت المبيعات ابتداء من سنة 1983، وأمام هذه الخسائر التي صارت مهولة، باعت مؤسسة "وارنر" لأحد مؤسسي صناعة أجهزة الكمبيوتر " كومودور COMMODORE " وفرع ألعاب الأقواس للمؤسة اليابانية "نامكو NAMCO"في هذا الظرف بالذات بدأت الصحافة تعلن نهاية ألعاب الفيديو، لكن في نفس الفترة أعلن 'نينتاندو NENTANDO' وهي مؤسسة أنشئت في القرن التاسع عشر و مختصة في صناعة الألعاب الورقية و ألعاب الجيب و الصالات، أنها على وشك إطلاق

[1] بلقيس مراد، حنان غمري، المرجع السابق، ص 12.
[2] رشيد بودية، المرجع السابق، ص 19.

عارضة التحكم 'نيس NES 'ليسجل دخول اليابانيين في عالم ألعاب الفيديو وفي ظرف أقل من ثلاثة أشهر أصبحت 'نيس NES' مدللة اليابانية و يعود هذا النجاح الى ثلاث أسباب رئيسية:

- ثمن لا يتجاوز نصف ثمن الألعاب المنافسة.

- تكنولوجية تسمح لنينتاندو بالسيطرة على الألعاب المطورة على عارضتها للتحكم و بالتالي ضمان النوعة و أسلوب يتلاءم مع فئة 8-10 سنوات.

- البطل المميز ل' نيس' هو ماريو MARIO، وهو رصاص بشوارب يبدأ مشواره بمصارعة غوريلا مجنونة ' دونكي كونغ DONKEY KONG ' يعد مصمم هذه اللعبة المختص في الرسومات، البيانية GRAPHISTE شجيرو مياموت و جهازا رائد في صناعة الخيال بألعاب الفيديو."[1]

المرحلة الثالثة: جرت هذه المرحلة أساسا في أوروبا و الولايات المتحدة الأمريكية مع تطوير أجهزة كمبيوتر عائلية كومودور وسينكلير وأمستراد، 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 و الصوتية ، فمعالم كل مستوى مختلفة عن تلك الموجودة في مستوى آخر وهي تتجدد بتتابع الجانبي على الشاشة داخل كل مستوى و يتيح الاصطناع في الوقت الحقيقي تجديدا في الشريط السمعي لم يتم بلوغه من قبل.[2]

المرحلة الرابعة: " تتوافق هذه المرحلة مع الانتصار الياباني المحض الذي تجسده" نينتاندو"عبر " سوبرنيس SUPER NES" و كذا لمؤسسة نصفها مملوك من اليابانيين وهي " سيغا SEGA " من خلال لعبة " ميغادرايفر MEGA DRIVER"، وتعد هذه المرحلة أيضا مرحلو تطور الألعاب عبر أجهزة الإعلام الآلي PC .[3]

المرحلة الخامسة: و تتوافق هذه المرحلة مع استخدام الألعاب لتقنيات الإعلام المتعدد الوسائط MULTIMEDIAالتي تطور خصيصا لهذا الهدف: معالجة الصور الثلاثية الأبعاد في الزمن الحقيقي، و الحساب المتوازي مع " المعالجات المخصوصة" PROCESSEURS Dédiés و

[1] رشيد بودية، المرجع السابق، ص20.
[2] بلقيس مراد، حنان غمري، المرجع السابق، ص 13.
[3] سيد علي فيصل ، المرجع السابق ، ص 45.

استعمال القرص الضوئي المضغوط rom-cd و الألعاب على الشبكات المحلية lan وعلى الانترنت."[1]

"المرحلة السادسة : بدأت المرحلة بدخول ميكروسوفت و الصراع الشرس بين عارضات التحكم بي آس 2- بي أس 2 وغايمكوب و إكس بوكس.

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

وفي مارس 2005 وصل جهاز سوني بي أس دي الى الأسواق الأمريكية ، وعرضت الشركة في المؤتمر عالمي لألعاب الفيديو الذي أقيم في لوس أنجلس في ماي 2005 جهاز بلاي ستايشن 3 الذي وصل الى الأسواق مع بداية عام 2006، كما أطلقت مايكرو سوفت خلال النصف الأول من عام 2005 جهازها الجديد إكس بوكس."[2]

[1] سيد علي فيصل ، المرجع نفسه ، ص46.
[2] بلقيس مراد، حنان غمري، المرجع السابق، ص 14.

المطلب الثاني : إيجابيات و سلبيات الألعاب الالكترونية.

1/ ايجابيات

" أشار Allen الى بعض من ايجابيات الألعاب الإلكترونية منها تدفع للتامل و التفكير ، و تشجع الحلول الإبداعية ، و تساعد في تطبيق الآراء و الأفكار المهمة في وقائع و أحداث الحياة الحقيقية.

أوضحت Mc Gonagallبأن ممارسة الألعاب الإلكترونية عمل مثمر ، فهو ينتج علاقات اجتماعية قوية، و شعور بالانجاز، و فرصة لتطوير القدرة على بناء حس لعمل أعمال مفيدة و مثمرة.

ذكر عبيد الحربي أن للألعاب الالكترونية العديد من الجوانب الإيجابية التي تصب في مصلحة الأطفال حيث أنها تنمي حس المبادرة و المنطق و التخطيط ، كما أنها تطور الذاكرة و تزيد من سرعة التفكير و تعمل ممارسة الألعاب الالكترونية على التعود و التدرب على التعامل مع التقنيات الحديثة و إحتراف العمل عليها، و تنشيط الانتباه و التركيز، لأنها تقوم على عالم افتراضي خيالي و حل للألغاز ، كما تعد الألعاب الالكترونية مصدرا مهما لتعليم الطفل حيث أن الألعاب الالكترونية تغذي خيال الطفل بشكل غير مسبوق، و يكتشف الكثير من خلال ممارستها كما تزوده بالنشاط و لحيوية و تعطى الألعاب الالكترونية الطفل فرصة لممارسة خطوات حل المشكلات الذي يحفز التفكير العلمي، ومن ايجابياتها أيضا أنها تولد روح المنافسة بين الأصدقاء في الالعاب ذات اللاعبين المتعددين.[1]

أشار مرح حسن الى أن ممارسة الألعاب الالكترونية ينعكس بالايجاب على الأسرة و المجتمع، ومن أهم ما حققته تلكك الألعاب المتعة و التسلية ، إذ أن روتين الحياة اليومي وإنهاك الدراسة و العمل يتطلب من الفرد إيجاد أوقات خاصة له يشعر فيها بالراحة و الاستمتاع، فكانت الألعاب الإلكترونية ملبية لتلك الحاجة كذلك حققت الألعاب فائدة تقوية اللغة الانجليزية حيث تقوم الشركات الأجنبية بصناعة معظم الألعاب باللغة الانجليزية، و استمرار اللعب بتلك الألعاب يخلق نوعا من الفهم لتلك الكلمات المستخدمة، حيث أن بعض اللاعبين تعود على التلفظ بتلك المفردات في حياته اليومية.

[1] صفاء عبد الحميد معجوز: التأثير الايجابي و السلبي للألعاب الالكترونية على الفرد و المجتمع، تخصص الأمومة و الطفولة و الرعاية الأسرية- قسم الإقتصاد المنزلي، كلية الزراعة، جامعة الاسكندرية، مجلة لاسكندرية للتبادل العلمي، مجلد 43، عدد خاص 2022، ص100.

أشارت أماني حسن الى انه في كل عالم افتراضي يوجد بيع و شراء، وتوجد عملة كالدولار و يمكن للاعب الثراء داخل العالم الافتراضي، وأن هذه البيئات تعمل على التواصل بين الأشخاص من مختلف بقاغ العالم و تمكنهم من التعرف على أصدقاء جدد كما تسهم في عملية الإبداع و الابتكار بفضل الخاصية المتمثلة في توفير إمكاني بناء المجسمات و تجسيد الشخصيات باستخدام أدوات توفرها هذه العوالم الافتراضية لمستخدميها."[1]

2/ سلبيات :

تعددت سلبيات الألعاب الالكترونية نذكر منها :

" العنف: ان العنف في ألعاب الفيديو _ كما في أغلب برامج الترفيه الاعلامية اليوم- يعد السمة الأ[رز لها و يتخذ اتجاها متطرفا في بعض الأحيان ، بحيث تجسد بعض هذه الألعاب مشاهد دموية بشعة لا تلائم أدنى حد من الذوق السليم، كما يظهر كثير من أبطال الألعاب الفيديو على أنهم أفراد منحرفون لا يتحلون بالأخلاق أو الفضيلة.و انما الصفة التي تميزهم هي أنهم يمتلكون عضلات مفتولة ويجيدون القتال و القتل.[2]

"السلوكات المنحرفة: تصنع الألعاب الالكترونية غالبا في البلدان ذات الثقافة الغربية- أمريكا و اليابان بشكل خاص-لذا فهي نابغة من قيم تلك المجتمعات و اعرافها، ومن المعروف أن لدى تلك البلدان ثقافة جنسية قائمة على التحرر و الانفلات، هذه من جهة ومن جهة أخرى فان الشركات المنتجة لألعاب الفيديو تدرك قوة جذب المحتوى الجنسي على المراهقين و الشباب.

وعلى الصعيد الآخر نلاحظ كثيرا من الممارسات اللاأخلاقية التي يتعلمها الأطفال و المراهق من خلال ممارسته لألعاب الفيديو ، فيعمد بدافع حبه لها الى تقليدها، فيعتمد إطلاق الشتائم أو التعدي على القانون أو تعاطي المسكرات أو ممارسة التدخين أو لعب القمار أو استخدام قصات الشعر العجيبة ولبس الأزياء الغريبة وصولا الى رغبة الانتماء للجماعات المنحرفة مثل العصابات أو الكيانات المشبوهة تماما كما تجسده كثير من هذه الألعاب."[3]

---

[1] صفاء عبد الحميد معجوز ،المرجع السابق، ص101.

[2] حيدر محمد الكعبي، الألعاب الالكترونية و أثرها الفكري و الثقافي، المركز الاسلامي للدراسات لاستراتيجية، سلسلة الاختراق الثقافي(3)، 2012م،ص45.

[3] حيدر محمد الكعبي ، المرجع نفسه، ص 48.

الإدمان:ظهرت دراسة علمية جديدة تثبت أن 8.5 % من الشباب مدمنين على ألعاب الفيديو، وذلك وفقا لنتائج استطلاع هاريس القومي الذي شمل نحو 1200 فرد من هذه الفئة العمرية، ورأى البروفيسور (جنتايل Douglas Gentil)مدير الأبحاث بالمعهم القومي للإعلام و الأسرة في (مينابوليس): أن هذه أول دراسة تسجل أن الممارسة الباثولوجية (الإدمانية) لألعاب الفيديو بلغت واحد لكل عشرة شبان تقريبا، و المقصود بالاستخدام الباثولوجي لألعاب الفيديو هو : ما يفعله الشخص بها لدرجة تدمير وظائف الحياة.وحلل الباحث بيانات استطلاع (هاريس) مطلع عام 2008 و قارن عادات المستطلعين حول ممارسة ألعاب الفيديو بأعراض الإدمان ب " الدليل التشخيصي و الإحصائي لاضطرابات القمار المرضي العقلية " ويصنف اللاعبون علميا كحالات " باثولوجية" إذا أظهروا 6من 11 عرضا.

إن كثرة مزاولة ألعاب الفيديو يستتبع مشاكل كبيرة أهمها: ضياع الوقت و اهدار الطاقة الشبابية التي تعد المعيار الأساس لنشاط أي مجتمع ". [1]

[1] مازن النجار، دراسة: ألعاب الفيديو تسبب الإدمان، موقع الجزيرة، تاريخ النشر 2009/04/26، تاريخ الاطلاع : 2023/12/29، 14:55.

المطلب الثالث: تاريخ الألعاب الالكترونية في الجزائر

من بين الألعاب الالكترونية المنتشرة بكثرة في الجزائر و التي استحوذت على عقول الكثير من التلاميذ و المراهقين وحتى الكبار هي الألعاب التالي:

" لعبة ببجي(pubg) :"اللعبة تنتمي الى ألعاب البقاء ، حيث يحاول اللاعب أن يحافظ على حياته داخل اللعبة حتى نهاية، وذلك من خلال اتباعه استراتيجية ناجحة في تجميع الأسلحة و الذخائر و الدروع، و الحفاظ علة نفسه بمواجهة اللاعبين الآخرين و قتلهم جميعا.

عدد اللاعبين في لعبة ببجي 100 لاعب، يجدون أنفسهم على خريطة، ثم يبحث كل لاعب عن الأسلحة و الذخائر و علب الإسعاف و حقن الأدرينالين و ما الى هنالك من أدوات اللعبة، تبدأ المعركة التي يكون هدف كل لاعب فيها أن يقتل اللاعبين جميعا ويبقى حيا حتى النهاية.

وفي اللعبة ثلاث خرائط يقوم اللاعب باختيار واحد منها ليدخل الى المعركة ، تختلف الخرائط الثلاث من حيث الحجم و الطبيعة، فالخريطة الأساسية هي الخريطة المتوسطة و تتألف من جزيرتين متصلتين وفيها غابات، فيما تبدو الخريطة الثانية أكبر و ذات طبيعة صحراوية، أما الخريطة الثالثة فهي الأصغر حجما و هي عبارة عن ثلاث جزر خضراء متصلة مع بعضها بجسور".[1]

" لعبة الفير فاير free fire:لعبة فري فاير هي لعبة قتالية ظهرت في عام 2017م ، يمكنك في فري فاير اختيار الوضع الفردي أو الثنائي أو اللعب مع فريق من اللاعبين، و الوضع الكلاسيكي للعبة هو لعبة باتل رويال و التي يمكنك لعبها على خريطتين في بداية عام 2020م، و أول خريطة تكون متاحة للاعبين الجدد هي خريطة bermuda وهي نفسها أول خريطة ظهرت مع بداية

[1] عامر العبود، ماهي لعبة ببجي pubg وماهي مخاطرها، موقع حلوها https://www.hellooha.com، تاريخ النشر : 02-12-2018، آخر تحديث :08-05-2020، تم الإطلاع يوم : 2023/12/30، 12:22.

إصدار اللعبة، وعلى عكس لعبة بابجي فلا يمكنك اختيار خطة من أدوارك السابقة المصنفة، فالخرائط يتم اختيارها عشوائيا."[1]

لعبة ليدو أو لودو بالإنجليزية (ludo) للتسلية و الحماسة: " هي لعبة لوحية مخصصة لشخصين أو أربعة أشخاص، يكون لدى اللاعب فيها أربعة قطع خاصة به يحركها عن طريق النرد، و بإمكان قطع اللاعب أكل قطع اللاعب الآخر و إرجاعه الى نقطة البداية أو الخروج مهزوما، ويعود أصل اللعبة الى لعبة الباتشيسي الهندية إلا أن هذه اللعبة أبسط و معروفة أكثر في العالم و تحت مسميات مختلفة ، وتسمى في أوساط لاعبيها بلعبة(شيش بيش).[2]

لعبة "باربي" مغامرة الفروسية: تصنف لعبة "باربي " مغامرة الفروسية" ضمن العاب الحركة عموما و العاب المغامرات تحديدا، وهي لعبة ثلاثية الأبعاد تمارس بشكل فردي ظهرت في عام 2002، أما قصة اللعبة فهي بسيطة تحكي عن الدمية الشهيرة " باربي" التي تتجه على ظهر جوادها نحو الغابة ، وهناك تنتظرها الكثير من المغامرات من أجل نيل شهادات كثيرة ، كما تجري مع زميلتها سباقات خيول، و تتباين مهام باربي بين إنقاذ حيوانات أو تخطي عقبات أو الفوز بسباقات ، وفي كل مرة تنجح فيها عقبة أو انجاز مهمة تحصل على شهادة ترفع من مستواها في اللعب."[3]

---

[1] علا علي، ماهي لعبة فري فاير-free fire ، موقع المرسالALmrsal.com ، آخر تحديث : 09يناير 2022، تم الإطلاع يوم 30 ديسمبر 2023، 12:04.

[2] سيدي علي فيصل، المرجع السابق، ص 56.

[3] سيدي علي فيصل، المرجع نفسه ، ص 56.

الفصل الثاني : لعبة الفيرفاير و آثارها الاجتماعية و النفسية

المطلب الأول : مفهوم لعبة الفريفاير

المطلب الثاني :أنماط و خصائص لعب الفري فاير

المطلب الثالث:أضرار لعبة الفري فاير على الممارسين

المطلب الأول : مفهوم لعبة الفيرفاير

"فري فاير هي واحدة من أشهر ألعاب البقاء على قيد الحياة عبر الانترنت في العالم، تم تطويرها و نشرها من قبل شركة garena وهي متاحة للعب علة منصات مختلفة مثل الهواتف الذكية و أجهزة الكمبيوتر الشخصية ، تتميز اللعبة بأسلوب لعب مثير و متعدد اللاعبين ، حيث يتنافس 50 لاعبا في جزيرة مهجورة للفوز.

تتميز فري فاير بتصميم جرافيك عالي الجود و رسومات مذهلة ، مما يعزز واقعية التجربة ، يتميز الصوت في اللعبة بالتفاصيل الدقيقة و التأثيرات الصوتية الواقعية، مما يضيف الى المتعة و الإثارة أثناء اللعب.

تقدم فري فاير للاعبين تجربة لعب مثيرة و متنوعة .يمكن للاعبين اختيار شخصية مفضلة لديهم و الانخراط في معارك ملحمية ضد لاعبين آخرين ، يوجد مجموعة متنوعة من الأسلحة و العتاد المتاحة في اللعبة، مما يتيح للاعبين تكوين استراتيجيات فريدة للهجوم و الدفاع."[1]

و اسم اللعبة الكامل "غارينا فري فاير (Garena free fire) وتعرف اختصارا فري فاير هي لعبة باتل رويال من تطوير 111 دوتس ستوديو شركة غارينا و تم إصدارها في 4 ديسمبر 2017.

أصبحت اللعبة الأكثر تحميلا لعام 2019، نظرا لشعبيتها، حصلت اللعبة على جائزة " أفضل لعبة شعبية" في تصويت من متجر جوجل بلاي في عام 2019، إعتبارا من نوفمبر من نفس العام، حققت فري فاير أكثر من مليار دولار في جميع أنحاء العالم.[2]

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

في فبراير 2019، بلغت فري فاير أكثر من 500 مليون تحميل في أجهزة الأندرويد، لتصبح أحد أكثر ألعاب الأندرويد تحميلا في سنة 2019."[3]

[1] تعريف لعبة فري فاير و شرح طريقة اللعب، موقع هديتي، https://my9ift.com، تم الاطلاع يوم 30 ديسمبر 2023، 14:36.
[2] رشيدة بودية ، المرجع السابق، ص 31.
[3] رشيدة بودية ، المرجع نفسه، ص 32.

المطلب الثاني: أنماط و خصائص لعب الفري فاير

" اللعبة هي لعبة باتل رويال من منظور الشخص الثالث و عند الدخول اللعبة يجد اللاعب عدة أطوار وهي :

الطور الكلاسيكي و طور التصنيف : بعد اختيار أحد الطوريين و تحديد الوضع الذي يريد أن يلعب به اللاعب (وحيد، مجموعة، ثنائي) يجد اللاعب نفسه في طائرة مع خمسين لاعب ثم ينزل من الطائرة و عليه البحث عن الأسلحة و الموارد اللازمة و يعترض أثناء ذلك خصوم عليه قتلهم لضمان البقاء على قيد الحياة و كما يحاول الذهاب لدائرة الحماية للاحتماء من المنطقة الخطرة، و في النهاية يتواجه اللاعب مع آخر شخص معه في الخريطة (بيرمودا أو كالاهاري) و آخر شخص أو ثنائي أو مجموعة تبقى تكون الفائزة (على الأقل واحد من الفريق)."[1]

كلاش سكواد: بعد اختيار هذا المود يتم تحويل اللاعب مباشرة الى حلبة قتال مصغرة بين فريقين من أرع لاعبين و يمر القتال من سبع جولات و الرابح من يفوز أولا بأربع جولات، وهو يتكون من طورين: كلاش سكواد و كلاش سكواد-المصنف الذي أضيف حديثا في فبراير 2020.

ساعة الزحمة: بعد اختيار هذا المود ، ينتقل اللاعب الى طائرة برفقة 22 لاعب ، بعد النزول من الطائرة في منطقة صغيرة من الخريطة مكتظة، يبدأ القتال مع الابتعاد عن منطقة الخطر و الأخير يكون الفائز."[2]

" كيل سكيورد: جولة مفتوحة ترتكز على القضاء على اللاعبين الآخرين، يكون الفائز فيها من يقتل أكبر عدد من اللاعبين الخصوم.

بيغ_هيد: مبارة للفرق ترتكز على القضاء على المنافسين الآخرين، الفارق الوحيد فيها هو أن رؤوس جميع اللاعبين مضخمة ليس لشيء سوى للمتعة و التسلية.

بعد هذه النماذج ليست متوفرة سوى في أيام محددة ، بينما " كلاسيك" و " كلاش سكواد" هما نمطان المتوفران دائما.

[1] علاء علي ، لعبة فيري فاير، المرسال، العدد 23 سبتمبر 2020، تاريخ الإطلاع :يوم 30 ديسمبر 2023، 15:55
[2] رشيدة بودية، المرجع السابق ، ص 32.

انطلقت اللعبة أساسا من خريطة وحيدة هي " برمودا " غير ان الشركة المطورة أضافت خريطتين:" بورغاتوري" و " كالاهاري" ومن المهم الاشارة الى أن جميع هذه الخرائط هي بنفس الحجم، لكنها تختلف في كل شيء آخر تقريبا."[1].

خصائص لعبة الفري فاير

تتميزفري فاير بتصميم جرافيك عالي الجودة و رسومات مذهلة ، مما يعزز واقعية التجربة.

يتميز الصوت في اللعبة بالتفاصيل الدقيقة و التأثيرات الصوتية الواقعية، مما يضيف الى المتعة و الإثارة أثناء اللعب.

توفر فري فاير أيضا طرقا متعددة لعب ، بما في ذلك وضع الفرق و التحديات الشهرية و الأحداث الخاصة، يمكن للاعبين الاختيار بين اللعب بمفردهم أو الانضمام الى فرق و التعاون مع الأصدقاء للفوز بالمعارك.

بالإضافة الى ذلك ، توفر اللعبة نظاما للتقدم و التحسين ، حيث يمكن للاعبين كسب النقاط و المكافآت من خلال تحقيق الأدء الجيد في المعارك ، يمكن استخدام هذه النقاط لفتح شخصيات و أسلحة جديدة و تخصيص المظهر الخارجي للشخصية.[2]

تعتبر البطولات و البطولات العالمية في فري فاير مناسبات مهمة في عالم الألعاب ، حيث يتنافس اللاعبون المحترفون من جميع أنحاء العالم للفوز بالمركز الأول و الجوائز الكبيرة.

فري فاير تجسد الإثارة و التحدي في عالم الألعاب عبر الأنترنت ، إنها تلبي رغبة اللاعبين في الاستمتاع بتجربة لعب مثيرة و تحديات مثيرة للحصول على النصر ، سواء كنت لاعبا مبتدئا أو لاعبا محترفا، فإن فري فاير توفر للجميع فرصة للتجربة و التطور في عالم الألعاب عبر الأنترنت.[3]

ويمكن تلخيص أهم مميزات العبةفي النقاط التالية:

---

[1] ريد بل ، نظرة شاملة الى خصائص لعبة فري فايرا ، redbull.com، تم نشر : 2021/11/22، 15:46، تم الاطلاع يوم 30 ديسمبر 2023، 14:40.

[2] تعريف لعبة فري فاير و شرح طريقة اللعب ، موقع هديتيmy9ift.com، المرجع السابق ، تم الاطلاع يوم 30 ديسمبر 2023، 14:36

[3] المرجع نفسه، نفس تاريخ الاطلاع 30 سبتمبر 2023 في نفس التوقيت.

1 -تحتوي اللعبة على خريطة كبيرة و كذلك أماكن كثيرة.

2 -حجم لعبة فري فاير صغيرة مقارنة بكل ألعاب rattle royale التي دائما ما تكون أكبر من واحد جيجا.[1]

3 -تسمح اللعبة ل 50 لاعب فقط في المرة مما يسهل اللعب أكثر لكل عشاق اللعب.

4 -يمكن تشغيل اللعبة على مساحة واحد جيجا فقط أو أقل و كذلك رمات واحد جديد فبذلك تعد الأفضل لجميع هواتف الأندرويد.

5 -لا تحتاج اللعبة الى معالج كبير أو إمكانيات كبيرة لتشغيلها فهي تعمل على معظم هواتف الأندرويد من الفئات المتوسطة بعكس لعبة ببجي موبايل.[2]

6 -" تعدد البيئات في اللعبة .

7 -المؤثرات الصوتية المميزة و الرائعة.

8 -الجرافيك الممتاز و الرائع ."[3]

[1] عبود محمود، مميزات لعبة فري فاير free fire-2021و شرح اللعبة للمبتدئين، موقع ثقفني aqfny.com، كتب المقال منذ عامين، تم الإطلاع عليهخ يوم 30 ديسمبر 2023، 17:23.

[2] عبود محمود، مميزات لعبة فري فاير free fire-2021و شرح اللعبة للمبتدئين، موقع ثقفني aqfny.com، المرجع السابق.

[3] العاصمي عبد الرزاق، أهم مميزات لعبة فري فاير free fire 2022 ، اخر تحديث منذ عام، موقع lasmitechno.com ، تم الإطلاع يوم 30 ديسمبر 2023، 17:30.

المطلب الثالث: أضرار لعبة الفري فاير على الممارسين

ربما وفرت لعبة فري فاير الكثير من التسلية و المتعة للاعبيها لكن هذا لا يعني أن لعبها خالي من الأضرار و السلبيات وهذا ما سنتطرق له في هذا الجزء من البحث:

أضرار على البصر:" مما لا شك فيه أن ضوء شاشة الهاتف يؤثر على العينين، الضوء الطبيعي الذي نستعمله يكون من الأصفر و البرتقالي و الأزرق و الأخضر و النيلي و البنفسجي و لكن هذه الألوان نجتمع فتعطينا اللون الأبيض، الذي لا يسبب أي ضرر للعينين إذا تعرض له.

لكن الهواتف الذكية ينبعث منها ضوء أزرق يقوم بالإضرار بالعينين كما أثبتت الدراسات. وهو من أخطر أضرار لعبة فري فاير التعرض لهذا الضوء، وإذا كان الغرفة مظلمة فإن الخطورة تزداد الأمر سواء عند اللعب .[1]

و السبب أن من يلعب فري فاير وقتها أو أي لعبة أخرى يقوم بالتركيز بشكل رهيب و يفتح عينين كثيرا . وربما قد يستمر على هذا الوضع لأزيد من 15 قيقة في مباراة واحدة فقط على فري فاير.

أما إذا استمر في اللعب لساعات طوال فإنه قد يصاب بما يسمى بجفاف العينين أو الجهاد الرقمي ، بالإضافة الى تهيج العيون و احمرارها بعد مدة، لذلك على الآباء أو الطفل أن لا يلعب كثيرا فري فاير خاصة في الليل."[2]

الإدمان:"خطر الإدمان الشديد بسبب قيام سياسة هذه الألعاب على جلب المستخدم و جعله يتعلق باللعبة لضمان إستمرارها لذلك يحل خطر الإدمان على الشباب و الأطفال مما يصل بهم الى ترك و اهمال واجباتهم المدرسية و الحياتية و الإنغماس على مثل هذه الألعاب.

يؤدي إدمان على لعبة فري فاير الى العزلة.

تسبب اللعبة الإرهاق و التعب من كثرة اللعب."[3]

---

[1] أضرار لعبة فري فاير على الأطفال و الشباب -10مخاطر، كاكاشي قيمر، kakashigamer.com : //https، تم الإطلاع عليه يوم :31 ديسمبر 2023، 11:50.

[2] المرجع نفسه، kakashigamer.com : //https، تم الإطلاع عليه يوم :31 ديسمبر 2023، 11:50.

[3] خطر وأضرار لعبة فري فاير(free fire) سلبيات ومخاطر لعبة الفري فاير، موقع كزاكود أنفو casagood.info ، تم النشر :15 أغسطس2020، تم الإطلاع يوم : 31 ديسمبر 2023، 11:53.

ضعف الذاكرة و انعدام التركيز: من مخاطر لعبة فري فاير على الطفل و كل من يلعب اللعبة، ان نسبة التركيز عنده ستنخفض و الشعور بالتوتر خاصة اذا لم يقم باللعب أو أثناء حصص الدراسية فيبدأ بالتفكير في اللعبة.

وهذا الأمر يجعله في حالة من القلق و عدم الراحة مما يجعل تركيزه مشتت وقد يؤدي الى ضعف الذاكرة ان استمر على هذا الوضع .[1]

الرجفة مرض الرعش: إن لعب فري فاير، لساعات طويلة يعطل أكثر من ووظيفة داخل الجسم. وتكون الرعشة في اليدين متزامنة مع حركة لا إرادية في مكان آخر كاللسان و الوجه.

وهي من أخطر أضرار لعبة فري فاير للأطفال وهذه الحالة تحتاج الى تشخيص مفصل عند الطبيب بسبب خطورتها .

ألم الظهر و الرقبة: ان قضاء الأطفال أو الشاب ذكرا كان أم أنثى لساعات طويلة أمام لعبة فري فاير،ببجي، فورت نايت، لساعات طويلة أمام الألعاب يجعله يجلس في أوضاع غير صحية للجسم.مما قد يسبب له مشاكل في العمود الفقري و الفقرات و في الرقبة و الأطراف كذلك.

ضياع الوقت: بمجرد ان تدخل للعبة فري فاير لن تخرج الا و ساعتين قد مرت من وقتك بدون أن تشعر .هذا ان لم يكن أكثر.[2]

[1] أضرار لعبة فري فاير على الأطفال و الشباب -10بمخاطر، كاكاشي قيمر، kakashigamer.com : //https، المرجع السابق، نفس توقيت الإطلاع :31 ديسمبر 2023، 11:50.

[2] المرجع نفسه، kakashigamer.com : //https، نفس توقيت الإطلاع :31 ديسمبر 2023، 11:50..

الفصل الثالث

الإطار التطبيقي

عرض نتائج الدراسة الميدانية :

تحليل معطيات على ضوء نتائج الاستبيان من خلال جداول:

المحور الأول: معلومات حول المبحوث .

الجدول رقم (1) يمثل توزيع العينة حسب الجنس :

الجنس	التكرار	النسبة المئوية (%)
انثى	46	%57.5
ذكر	34	%42.5
المجوع	80	%100

تحليل:

هذا الجدول يمثل توزيع عينة الدراسة من خلال الجنس ، حيث قدر حجم العينة ب 80 طالب و طالبة، قاموا بالإجابة على الاستمارة الاستبيان الإلكترونية حيث نلاحظ أنهم ينقسمون بنسبة 57.5%إناث و 42.5%ذكور وهذا يعني أن الفئة الطاغية من المبحوثين هم الإناث بحكم أن عدد الإناث في تخصص علوم الإعلام و الاتصال ماستر 2 يفوق عدد الذكور، بالإضافة الى الصداقة التي تجمعنا بهم كون معارفنا من الإناث أكثر من ذكور في الجامعة ، و بالتالي قابلية الإجابة لديهم أكبر من الذكور، كما ان الذكور يقضون معظم وقتهم خارجا مع بعضهم البعض مما يقلل من نسبة استخدامهم للوسائل الإلكترونية و ألعبها. وهذه النتيجة تختلف عن الدراسة السابقة للباحثين بلقيس مراد و حنان غمري بعنوان الألعاب الالكترونية العنيفة، و تأثيرها على الطلبة الجامعيين نموذج لعبة الفري فاير. و التي توصلت الى أن لعبة الفري فاير لاقت اهتماما كبيرا من قبل الذكور.

الجدول رقم (2) يمثل توزيع العينة حسب مستوى العمر

المجموع	التكرار	النسبة المئوية %
من 22 الى 24	44	%55
من 25 الى 29	32	%40
من 30 فما فوق	4	%5
المجموع	80	%100

تحليل:

يمثل هذا الجدول توزيع العينة حسب مستوى العمر،حيث بلغ تكرار الفئة العمرية من 22 الى 24 سنة ب44 بنسبة 55% ، و بلغ تكرار الفئة العمرية من 25 الى 29 سنة ب 32 قدرت نسبته ب 40 %، أما الفئة العمرية من 30 فما فوق فكانت الأقل بتكرار 4 بنسبة مئوية قدرت ب 5%، و نفسر ذلك أن نسبة الطلبة التي تتراوح أعمارهم من 22 الى 24 سنة هم الطلبة الأكثر استخداما للعبة الفري فاير وهذا راجع كونهم الأصغر سنا ومسؤولياتهم الإجتماعية أقل ، كما أن أوقات فراغهم تكون أكبر مقارنة بالفئات العمرية الأكبر من ذلك، أي كلما زاد عمر الطالب قل احتمال استخدامه و ممارسته للعبة .

الجدول رقم 3 : يمثل توزيع العينة حسب التخصص

التخصصات	**التكرار**	**النسبة المئوية**
ماستر 2 إتصال وعلاقات عامة	**21**	**%26.2**
ماستر 2 إتصال جماهيري	**12**	**%15**
ماستر 2 صحافة مكتوبة	**12**	**%15**
ماستر 2 سمعي بصري	**16**	**%20**
المجموع	**80**	**%100**

تحليل:

يمثل الجدول أعلاه توزيع العينة حسب التخصص، حيث أن تخصص ماستر 2 إتصال جماهيري ووسائط متعددة بلغ تكراره 19 بنسبة 23.8%، بينما ماستر 2 إتصال و علاقات عامة فقدر تكراره ب21 أي بنسبة 26.2%، و ماستر 2 إتصال جماهيري و صحافة مكتوبة قدر تكرارهما ب12 أي بنسبة 15 %، أما ماستر سمعي بصري فقدر تكراره ب 16 أي بنسبة 20%، ومن خلال النتائج نلاحظ أن تخصص علاقات عامة كان بنسبة أكبر مقارنة بباقي التخصصات .

المحور الثاني : عادات و أنماط استخدام الطلبة للعبة الفري فاير.

الجدول رقم 1: يمثل توزيع العينة حسب الوسيلة المستخدمة

الاجابات	التكرار	النسبة المئوية%
الهاتف	**56**	**%70**
الكمبيوتر	**7**	**%8.8**
اللوحات الإلكترونية	**17**	**%21.3**
المجموع	**80**	**%100**

تحليل:

يمثل الجدول أعلاه توزيع العينة حسب الوسيلة المستخدمة، حيث نلاحظ تكرار الهاتف بلغ 56 بنسبة 70% ، و الكمبيوتر قدر تكراره ب 7 أي بنسبة 8.8%، أما اللوحات الالكترونية فقدر تكرارها ب 17 أي بنسبة 21.3% ، ومنه نفسر النتائج بأن استخدام الهاتف من طرف الطلبة في ممارسة لعبة الفري فاير أكبر بحكم مرافقته لهم في كل مكان و سهولة استخدامه ، مقارنة بباقي الوسائل.

جدول رقم2 : يمثل توزيع العينة حسب فترات استخدام اللعبة

الإجابات	التكرار	النسبة المئوية %
ليلا	**38**	**%48.1**
نهارا	**17**	**%21.5**
كل الأوقات	**24**	**%30.4**
المجموع	**80**	**%100**

تحليل:

يمثل الجدول توزيع العينة حسب الفترات استخدام اللعبة، حيث نلاحظ أن فترة الليل بلغ تكرارها 38 أي بنسبة 48.1% ، و قدر تكرار فترة النهار ب 17 أي بنسبة 21.5%،أما في باقي الفترات فقد بلغ تكرارها 24 أي بنسبة 30.4%، من خلال نتائج الاستبيان نلاحظ أن الفترة الليلية هي الفترة المفضلة للمستخدمين لممارسة لعبة الفري فاير بحكم أنها الفترة التي لا يتربطون فيها بدوام جامعي ولا أي أعمال أخرى ، غالبا تكون فترة راحة تسهل من استخدام الألعاب الإلكترونية من بينها الفري فاير.

جدول رقم3 : يمثل توزيع العينة حسب المدة المستغرقة.

الإجابات	التكرار	النسبة المئوية%
أقل من ساعة	**23**	**%29.1**
ساعة	**22**	**%27.5**
أكثر من ساعة	**35**	**%44.3**
المجموع	**80**	**%100**

تحليل:

يمثل الجدول أعلاه توزيع العينة حسب المدة المستغرقة في اللعب، حيث نلاحظ أن تكرار المدة الأقل من ساعة بلغ 23 بنسبة مئوية 29.1 % ،بينما المستغرقون ساعة في لعب بلغ تكرارهم 22

أي بنسبة 27.5% ، أما المستغرقين أكثر من ساعة فقد بلغ تكرارهم 35أي بنسبة 44.3%، ونفسر تلك النتائج بأن هناك مستخدمين يمارسون لعبة الفري فاير لوقت كبير حيث يستغرقون ما يزيد عن الساعة في اللعب.

جدول رقم4 : يمثل توزيع العينة حسب طريقة تفضيل اللعب

الإجابات	التكرار	النسبة المئوية %
وحدي	**17**	**%21.3**
مع أصدقائي	**40**	**%50**
مع أشخاص لا أعرفهم	**22**	**%27.5**
أفراد من العائلة	**1**	**%1.2**
المجموع	**80**	**%100**

تحليل:

الجدول أعلاه يمثل توزيع العينة حسب مع من يفضلون اللعب، حيث بلغ تكرار الاقتراح أفضل اللعب وحدي ب 17 أي بنسبة 21.3%، وبلغ تكرار من يفضلون اللعب مع أصدقائهم ب 40 أي بنسبة 50% ، أما الطلبة الذين يفضلون اللعب مع أشخاص لا يعرفونهم فقد بلغ تكرارهم 22 طالب و بلغت نسبتهم 27.5% ، بينما هناك طالب واحد يفضل اللعب مع أفراد أسرته من بين المبحوثين الثمانون ، ومن خلال ما سبق نستنتج أن الأغلبية يفضلون اللعب مع أصدقائهم والذي بلغوا نصفعينة البحث وهذا راجع للقواسم المشتركة التي تكون بين الأصدقاء و أنهم غالبا ما يقضون وقتا كبير مع بعضهم البعض. فـي حين تؤشر تلك النتائج أيضا الى ان تقلص حجن الاتصال الاسري بين الممارس والاسرة مقارنة مع اتصاله مع محيطه الخارجي .

جدول رقم5 : يمثل توزيع العينة حسب مكان اللعب.

الاجابات	التكرار	النسبة المئوية %
المنزل	**35**	**%43.8**
الجامعة	**11**	**%13.7**

مقهى الانترنت	6	%7.5
في كل مكان	11	%13.7
الأقامة الجامعية	17	%21.3
المجموع	**80**	**%100**

تحليل :

يمثل الجدول أعلاه توزيع العينة حسب المكان الذي تستخدم فيه اللعبة، حيث أن اللاعبين الذين يستخدمون اللعبة في المنزل بلغ تكرارهم 35 قدرت نسبتهم ب 43.8% ، أما في الجامعة فقد بلغ تكرارهم 11 بنسبة 13.7%، في مقهى الانترنت بلغ تكراره ب 6بنسبة 7.5%، في الاقامة الجامعية بلف تكراره 17 أي بنسبة 21.3%، أما المستخدمين الذين يمارسون اللعب في كل مكان فقدر تكرارهم ب11 أي بنسبة 13.7%، ومن خلال النتائج نلاحظ أن الأغلبية يفضلون اللعب في المنزل لما يحويه من أريحية و حرية في اللعب.

المحور التالث: دوافع و غايات الطلبة من استخدام لعبة الفري فاير

جدول رقم1: يمثل توزيع العينة حسب الغاية من لعب الفري فاير

الجواب	التكرار	النسبة المئوية%
المتعة و الترفيه	**23**	**%40**
حب المغامرة و الفضول حول اللعبة	**15**	**%18.8**
ملأ أوقات الفراغ	**20**	**%25**
هواية و محبة في الألعاب الالكترونية	**7**	**%8.8**
التواصل وتعرف على أصدقاء جدد	**6**	**%7.5**
المجموع	**80**	**%100**

تحليل:

يمثل الجدول توزيع العينة حسب أمارس لعبة الفري فاير من أجل : حيث كان تكرار اقتراح المتعة و الترفيه ب 23 أي بنسبة 40%، بينما تكرار من يلعب الفري فاي من أجل حب المغامرة و الفضول حول اللعبة بلغ 15 مرة أي بنسبة 18.8% ،و بلغ تكرار الذين يمارسون لعبة الفري فاير من أجل ملأ أوقات الفراغ ب20 مرة أي بنسبة 25%، أما الذين يمارسون لعبة الفري فاير من أجل التواصل و تعرف على أصدقاء جدد قدر تكراره ب 6 أي بنسبة 7.5%، ومن خلال النتائج يمكننا القول أن الأغلبية طلبة علوم الإعلام و الاتصال ماستر 2 يمارسون لعبة الفري فاير لما تعطيه لهم من متعة و ترفيه بنسبة 40% بينما المحبين للمغامرة و الفضول حول اللعبة جاءت في المركز الثاني بنسبة 18.8% ومنه لعبة الفري فاير توفر لمستخدميها الترفيه و المتعة و المغامرة بشكل كبير.

جدول رقم2: يمثل توزيع العينة حسب الأمور التي تجذب للعب في لعبة الفري فاير.

الإجابات	التكرار	النسبة المئوية%
الغموض و الإثارة باللعبة	**25**	**%31.3**
عنصر المفاجأة	**17**	**%21.3**
استشعار الأحداث داخل اللعبة	**12**	**%15**
متعة الفوز	**26**	**%32.5**
المجموع	**80**	**%100**

تحليل:

يمثل الجدول توزيع العينة حسب الأمور التي تجذب المستخدمين للعب لعبة الفري فاير، حيث بلغ تكرار اقتراح الغموض و الإثارة باللعبة ب25مرة بنسبة 31.3% ، بينما بلغ تكرار الاقتراح عنصر المفاجأة ب17مرة أي بنسبة 21.3% ، و أما الذين تجذبهم لعبة الفري فاير لأنهم يستشعرون أحداثها فقدر تكرارهم 12 أي بنسبة 15%، وقد قدر تكرار المتعة و الفوز ب 26مرة بنسبة 32.5% وهي الأعلى بين جميع النتائج ، وهذه النتيجة تأكد لنا نتائج الجدول السابق والذي بلغ المتعة و الترفيه فيه

أعلى نسب الإجابات، و بالتالي إن الذي يجذب طلبة علوم الإعلام و الاتصال ماستر 2 المستخدمين للعبة الفري فاير هو عنصر المتعة بدرجة الأولى تليها الغموض و الإثارة.

جدوال رقم3: يمثل توزيع العينة حسب ما تصنعه لعبة الفري فاير مناحساس.

الإجابات	التكرار	النسبة المئوية%
القوة	**8**	**%10**
الفرح و السعادة	**18**	**%22.5**
الحماس	**46**	**%57.5**
التوتر و القلق	**8**	**%10**
المجموع	**80**	**%100**

تحليل:

يمثل الجدول توزيع العينة حسب الإحساس عند لعب الفري فاير" ماهو إحساسك و أنت تلعب لعبة الفري فاير؟"، حيث نلاحظ أن طلبة علوم الإعلام و الاتصال ماستر 2 الذين يشعرون بالقوة أثناء اللعب بلغ تكرارهم 8 مرات بنسبة 10% بشكل متساوي مع من يحسون بالتوتر و القلق، أما الذين يحسون بالفرح و السعادة بلغ تكرارهم 18مرة أي بنسبة 22.5%، و الذين يحسون بالحماس كانوا الأعلى حيث قدر تكرارهم ب 46 بنسبة تجاوزت نص العينة وقد بلغت 57.5%، ونفسر ذلك كون الأحداث و المراحل التي تتوفر في اللعبة تخلق في نفس الطالب الشعور بالحماس لمعرفة الباقي المراحل و اجتيازها.

جدول رقم4: يمثل توزيع العينة حسب الشعور باللعبة و أحداثها

الإجابات	التكرار	النسبة المئوية %
نعم	**44**	**%55**
لا	**18**	**%22.5**
أحيانا	**18**	**%22.5**
المجموع	**80**	**%100**

تحليل:

يمثل الجدول أعلاه توزيع العينة حسب الشعور باللعبة و أحداثها وتمثل :" هل تشعر و كأنك جزء من أحداث اللعبة و أنت تلعبها؟"، حيث نلاحظ أن الغالبية طلبة علوم الإعلام و الاتصال ماستر 2 كانت إجاباتهم بنعم و قد بلغ تكراره ب 44 مرة أي بنسبة 55% ، بينما الذين أجابوا بلا فقد بلغ تكرارهم 18 مرة أي بنسبة 22.5% بتساوي مع من أجابوا بأحيانا،و من خلال النتائج نلاحظ أن اللعبة تعطي لأغلبية مستخدميها الشعور و كأنهم جزء منها و يستشعرون أحداثها صوتا و صورة كأنهم جزء منها.

جدول رقم5: يمثل توزيع العينة حسب خيال الطلبة و لعبة الفري فاير

السؤال	الإجابات	التكرار	النسبة المئوية %
هل تتخيل نفسك بطل داخل لعبة الفري فاير ؟	**نعم**	**42**	**%52.5**
	لا	**24**	**%30**
	أحيانا	**14**	**%17.5**
	المجموع	**80**	**%100**

تحليل :

يمثل الجدول توزيع العينة حسب خيال الطلبة و لعبة الفري فاير و تمثل : " هل تتخيل نفسك بطل داخل لعبة الفري فاير؟"، حيث نلاحظ أن الأغلبية طلبة علوم الإعلام و الاتصال ماستر 2 أجابوا بنعم وقد بلغ تكرارهم 42مرة حيث سجلت نسبة تجاوزت النصف قدرت ب 52.5 %، بينما الذين أجابوا بلا فقدر تكرارهم ب24 مرة بنسبة 30% ، و الذين أجابوا بأحيانا فقد بلغ تكرارهم ب 14 أي بنسبة 17.5%، ونفسر النتيجة أن الأغلبية الساحقة من المبحوثين يتخيلون أنفسهم أنهم أبطال داخل اللعبة وهذا لما تملكه من ايقوانات تساعدهم على تنمية شعور الإنجاز من خلال أحداث اللعبة المشوقة و التي تمنح فرصة للفوز لشخص معين .

جدول رقم6:يمثل الجدول توزيع العينة حسب تكرار اللعبة

السؤال	الاحابات	التكرار	النسبة المئوية%
ماذا تفعل عند خسارتك للعبة؟	**تكرر اللعب حتى الفوز**	**58**	**%72.5**
	تتوقف عن اللعب	**22**	**%27.5**
	المجموع	**80**	**%100**

تحليل :

يمثل الجدول أعلاه توزيع العينة حسب تكرار اللعبة و تمثل : " ماذا تفعل عند خسارتك للعبة"، حيث نلاحث أن طلبة علوم الإعلام و الاتصال ماستر 2 الذين يكررون اللعب حتى الفوز بلغ تكرارهم 58 مرة وقدرت نسبتهم ب 72.5% ، و هي نسبة كبيرة تدل على أن المبحوثين لا يقبلون طعم الخسارة و يفضلون دائما الفوز حتى لو كرروا اللعبة عدة مرات ، بينما المبحوثين الذين لا يهتمون بالحتمية الفوز ويتوقفون عن اللعب في حالة الخسارة فقد بلغ تكرارهم 22 أي بنسبة 27.5%، وهؤلاء ليسوا مهووسين برغبة في الفوز الدائم .

المحور الرابع : أثر لعبة الفري فاير على مخيال الطلبة الجامعيين

جدول رقم1 : يمثل توزيع العينة حسب التعرف على إصدارات اللعبة

السؤال	الإجابات	التكرار	النسبة المئوية %
أتعرف على آخر إصدار في لعبة الفري فاير :	**عن طريق الاعلانات**	**33**	**%41.3**
	عن طريق الاشعارات	**21**	**%26.2**
	من خلال مراقبتها و الاطلاع المستمر عليها	**26**	**%32.5**
	المجموع	**80**	**%100**

تحليل :

يمثل الجدول توزيع العينة حسب التعرف على آخر إصدارات اللعبة و الذي تمثل في :" أتعرف على آخر إصدار في لعبة الفري فاير من :" ، بحث نلاحظ أن تكرار طلبة علوم الاعلام و الاتصال ماستر 2 الذين يتعرفون على آخر إصدار من خلال الإعلانات قدر ب 33 أي بنسبة 41.3% ، بينما عن طريق الإشعارت فقدر تكرارهم ب 21 أي بنسبة 26.2% ، و الذين يعرفون على آخر إصدار من خلال مراقبتها و الإطلاع المستمر عليها قدر تكرارهم ب 26 أي 32.5%، ومن خلال النتائج نلاحظ أن للإعلانات دور كبير في تعرف المستخدمين على إصدارات لعبة الفري فاير ، كما أن هناك من هم مهتمون باللعبة لحد كبير فيبحثون عنها بشكل مستمر و يراقبون آخر إصداراتها بأنفسهم، و نفسر ذلك بتعلقهم و اهتمامهم الكبيرين بلعبة الفري فاير .

جدول رقم2: تاثير اللعبة فايبر فاي على مستوى التقليد

السؤال	الاجابات	التكرار	النسبة المئوية%
وأنت تلعب اللعبة فري فاير هل تتملكك الرغبة في تقليد أبطال اللعبة؟	**نعم**	**30**	**%37.5**
	لا	**35**	**%43.8**
	أحيانا	**15**	**%18.8**
المجموع		**80**	**%100**

تحليل :

يمثل الجدول توزيع العينة حسب مستوى التقليد و تمثل:" أنت تلعب اللعبة الفري فاير هل تتملكك الرغبة في تقليد أبطال اللعبة؟"، حيث أن تكرار نعم قدر ب 30مرة و بنسبة 37.5% ، و تكرار لا قدر ب35 مرة و بنسبة 43.8%وهي النسبة الأعلى بين الإجابات، بينما تكرار أحيانا بلغ 15 مرة بنسبة 18.8%، وعليه فإن طلبة ماستر 2 علوم الإعلام و الإتصال ماستر غالبيتهم لا تتملكهم الرغبة في تقليد أبطال لعبة الفري فاير إذ بلغت نسبتهم 43.8% وهي النسبة الأعلى من بين الإجابات.

الجدول رقم 3 : يمثل توزيع العينة حسبقدرة الممارس على الاستغناء عن اللعبة

السؤالر	الإجابات	التكرار	النسبة المئوية%
هل تستطيع تمضية الوقت بدون لعب لعبة الفري فاير ؟	**نعم**	**37**	**%46.3**
	لا	**26**	**%32.5**
	ربما	**17**	**%21.3**
	المجموع	**80**	**%100**

التحليل :

يمثل الجدول أعلاه توزيع العينة حسب قدرة الممارس على الإستغناء عن اللعبة و الذي تمثل في : " هل تستطيع تمضية الوقت بدون لعب لعبة الفري فاير؟"، حيث نلاحظ أن طلبة علوم الإعلام و الاتصال ماستر أغلبيتهم لا يستطيعون تمضية الوقت بدون لعب لعبة الفري فاير بحيث بلغ تكرار الإجاباتهم بنعم ب 37مرة أي بنسبة 46.3% ، بينما قدر تكرار الذين أجابو بلا منهم ب 26 مرة و بلغت نسبتهم ب 32.5، أما الفئة الثالثة فأجابوا بربما و قدر تكرارهم ب 17 أي بنسبة 21.3%، ونفسر ذلك بتعلق طلبة علوم الإعلام و الإتصال ماستر بلعبة الفري فاير.

جدول رقم 4: يمثل توزيع العينة حسب تاثير اللعبة على سلوكات وممارسات الممارسين

السؤال	الإجابات	التكرار	النسبة المئوية %
غيرت لعبة الفري فاير من تصرفاتي و سلوكياتي في حياتي الواقعية	**نعم**	**20**	**%25**
	لا	**39**	**%48.8**
	في بعض الأحيان	**21**	**%26.2**
المجموع	**المجموع**	**80**	**%100**

التحليل:

يمثل الجدول توزيع العينة حسب السلوك و الذي تمثل في :"غيرت لعبة الفري فاير من تصرفاتي و سلوكياتي في حياتي الواقعية"، نسبة 25%من طلبة علوم الإعلام و الاتصال ماستر 2 أجابوا بنعم و بلغ تكرارهم 20، بينما الأغلبية من طلبة علوم الإعلام والاتصال فلم تغير لعبة الفري فاير من سلوكياتهم و بلغت نسبتهم 48.8% وقدر تكرارهم ب 39، بينما أجاب 26.2%من طلبة علوم الإعلام و الاتصال ماستر 2 بأحيانا و قدر تكرارهم ب 21، ومن خلال النتائج نرى أن لعبة الفري فاير لم تغير سلوك نسبة كبيرة من طلبة علوم الإعلام و الاتصال ماستر 2و يمكن تفسير ذلك بسنهم الذي يختلف عن سن المراهقين الذين لربما تأثر في سلوكياتهم بشكل أكبر.

جدول رقم 5 : يمثل توزيع العينة حسب الذاكرة و المخيلة.

السؤال	الإجابات	التكرار	النسبة المئوية %
لو طلب منك إعادة رسم أحداث اللعبة في مخيلتك هل تستطيع ذلك؟	**نعم**	**40**	**%50**
	لا	**23**	**%28.7**
	ربما	**17**	**%21.3**
	المجموع	**80**	**%100**

التحليل:

يمثل الجدول أعلام توزيع العينة حسب الذاكرة و المخيلة والذي تمثل في :" لو طلب منك إعادة رسم أحداث اللعبة في مخيلتك هل تستطيع ذلك؟"، بحيث نلاحظ أن أغلبية طلبة علوم الإعلام و الاتصال أجابوا بنعم وقدر تكرارهم ب 40أي بنسبة 50% و هو ما يعادل نص عينة البحث، بينما 28.7%منهم أجابوا بلا لا يمكنهم إعادة رسم أحداث اللعبة في مخيلتهم وقدر تكرارهم ب 23إجابة، وأما الذين أجابوا بربما فقد قدر تكرارهم ب 17مرة أي 21.3% ، وهذا يدل على أن أغلبية الطلبة يستخدمون اللعبة بكل انتباه و تركيز و إهتمام بتفاصيلها ، بالإضافة الى ذاكرتهم القوية التي تساعدهم على تذكر أحداث اللعبة وهذا نظرا للمرحلة العمرية التي هم فيها و التي كانت من 22سنة الى 24سنة.

جدول رقم 6: يمثل توزيع العينة حسب الاستفادة من اللعبة

السؤال	الإجابات	التكرار	النسبة المئوية%
ماالذي قدمته لك لعبة الفري فاير ؟	**قوة تركيز**	**31**	**%38.8**
	التحكم في مجريات الأحداث	**10**	**%12.5**
	التعرف على أصدقاء جدد	**30**	**%37.5**
	ساعدتني في اكتساب لغة جديدة	**9**	**%11.3**
	المجموع	**80**	**%100**

التحليل:

يمثل الجدول توزيع العينة حسبالاستفادة من اللعبة و تمثل السؤال في : "ما الذي قدمته لك لعبة الفري فاير؟" ، فكانت إجابة 38.8%من طلبة علوم الإعلام و الإتصال ماستر 2 بأنهم اكتسبوا قوة التركيز من اللعبة و 12.5%منهم اكتسبوا التحكم في مجريات الأحداث ، بينما منهم من اكتسبوا التحكم في مجريات الأحداث و قد بلغت نسبتهم 12.5%و قدر تكرارهم ب 10، بينما 37.5%منهم فقد قدمته لهم أصدقاء جدد، و ساعدت 11.3%منهم في إكتساب لغة جديدة.

جدول رقم 7: يمثل توزيع العينة حسب تأثير لعبة الفري فاير على الواقع المعاش للمارس:

السؤال	الإجابات	التكرار	النسبة المئوية%
هل جربت تقليد أحداث اللعبة على أرض الواقع؟	**نعم**	**14**	**17.5**
	لا	**32**	**%77.5**
	غير ذلك	**4**	**%5**
المجموع		**80**	**%100**

التحليل :

يمثل الجدول توزيع العينة حسب تأثير لعبة الفري فاير على سلوكيات الممارسون و الممارسات و الذي تمثل سؤاله في "هل جربت تقليد أحداث اللعبة على أرض الواقع؟"، حيث كانت إجابة طلبة علوم الإعلام و الاتصال بنسبة 17.5% نعم جربوا تقليد أحداث اللعبة على أرض الواقع و قدر تكرارهم ب 14، و نسبة 77.5 % من طلبة علوم الإعلام و الاتصال أجابوا بلا لم يقلدون أحداث اللعبة على أرض الواقع و بنسبة 5% أجابوا بغير ذلك. مما يعني أن حدود تأثير اللعبة قد بقيت في واقعهم الافتراضي وفي مخيالهم الاجتماعي فقط ولم تلامس واقعهم المعاش .

-جدول رقم 8: يمثل توزيع العينة حسب التحكم و القدرة على التوقف اللعب

السؤال	الإجابات	التكرار	النسبة المئوية%
هل تملك القدرة على توقف لعب هذه اللعبة	**نعم**	**43**	**%54.4**
	لا	**30**	**%38**
	غير ذلك	**6**	**%7.6**
المجموع		**80**	**%100**

التحليل:

يمثل الجدول توزيع العينة حسب التحكمو القدرة على التوقف اللعب والذي تمثل سؤاله في " هل تملك القدرة على توقف لعب هذه اللعبة؟"، حيث نلاحظ أن أغلبية طلبة علوم الإعلام و الاتصال أجابوا بنعم نملك القدرة على توقف لعب هذه اللعبة و قدر تكرارهم ب 43 و نسبتهم 54.4%أي تجاوزوا نصف العينة، بينما 38%من طلبة علوم الإعلام و الاتصال أجابوا بلا لا نملك القدرة على التوقف بلغ تكرارهم 30، و هناك فئة أجابت بغير ذلك وقدر تكرارها 6و نسبتها 7.6% و من خلال الجدول رقم 6 من المحور الثالث يمكننا أن نربط سبب التوقف بالفوز حيث أن النسبة الكبير أجابت أنها تكرر اللعبة حتى تحقيق الفوز.

الخلاصة العامة:

بعد تفريغ نتائج استمارة الاستبيان توصلنا الى جملة من النتائج نذكرها على النحو التالي:

1 -نسبة الإناث المستخدمين للعبة الفري فاير في علوم الإعلام و الاتصال ماستر 2 أكثر من الذكور.

2 -إن طلبة علوم الإعلام و الاتصال ماستر 2 و الذين تتراوح أعمارهم بين 22 الى 24 هم الأكثر ممارسة للعبة الفري فاير.

3 -إن تخصص العلاقات العامة هم الأكثر إقبالا على لعبة الفري فاير.

4 -يستخدم طلبة علوم الإعلام و الاتصال ماستر 2 الهاتف للممارسة لعبة الفري فاير أكثر من الوسائل الأخرى.

5 -يفضل المستخدمون للعبة الفري فاير لعبها ليلا أكثر من باقي الأوقات.

6 -يستغرق طلبة علوم الإعلام و الاتصال ماستر 2 وقت أكثر من ساعة في استخدامهم للعبة الفري فاير .

7 -يفضل طلبة علوم الإعلام و الاتصال اللعب مع أصدقائهم ، وهم في المنزل.

8 -يمارس طلبة علوم الإعلام و الاتصال ماستر 2 لعبة الفري فاير من أجل تحقيق المتعة و الترفيه ، وينجذبون إليها من أجل تحقيق متعة الفوز و الاستمتاع بالغموض و الإثارة الموجودين داخل اللعبة، أين يتملكهم إحساس بالحماس ، و يشعرون كأنهم جزء من أحداث اللعبة وهم يستخدمونها و نسبة كبيرة منهم يتخيلون أنفسهم داخل اللعبة .

9 -يصر طلبة علوم الإعلام و الاتصال ماستر 2 على الفوز في اللعبة فيكررونها بعد خسارتهم حتى تحقيق الفوز.

10 - يتعرف طلبة علوم الإعلام و الاتصال ماستر 2على آخر إصدار من لعبة الفري فاير عن طريق الإعلانات.

11 - يستطيع طلبة علوم الإعلام و الاتصال ماستر 2 تمضية وقتهم دون استخدام لعبة الفري فاير، كما أنها لم تغير من سلوكياتهم ولا تصرفاتهم.

12 - هناك نسبة كبيرة من طلبة علوم الإعلام و الاتصال ماستر 2 يستطيعون إعادة رسم أحداث اللعبة في مخيلتهم.

13 - بحسب طلبة علوم الإعلام و الاتصال ماستر 2 فإن لعبة الفري فاير قدمت لهم القوة في التركيز كما أنها ساهمت في تعرفهم على أصدقاء جدد.

14 - يمتلك طلبة علوم الإعلام و الاتصال ماستر 2 القدرة على توقف عن لعب لعبة الفري فاير.

الخاتمة

و في خاتمة هذه الدراسة يمكننا أن نستخلص :

1. أن لعبة الفري فاير استطاعت أن تفرض تواجدها ضمن يوميات الطالب المستغانمي و بمعدل استخدام عالي يزيد عن الساعة وهذا يدل على أن لها تأثير كبير على الطلبة الجامعيين بجامعة مستغانم تخصص علوم الإعلام و الاتصال .
2. يجد الطالب المستغانمي في لعبة الفري فاير ميزات تجذبه إليها من بينها الحماس و تجعل منهم يندمجون مع أحداثها.
3. من خلال النتائج اتضح أن للعبة الفري فاير تأثير على مخيلة الطلبة بحيث يندمجون مع أحداثها لدرجة أنهم يشعرون أنهم جزء من أحداثها .
4. للطلبة جامعة مستغانم نشوة الفوز عالية و هذا ما وضحته نتائج الاستبيان، كما أنهم يستطيعون تذكر تفاصيل اللعبة و مستعدون لإعادة رسمها.
5. طلبة جامعة مستغانم يملكون القدرة على السيطرة على سلوكياتهم في الواقع و عدم تقليد ما يمارسونه في لعبة الفري فاير على أرض الواقع ومنه فإن لعبة الفري فاير ليس لها تأثير على سلوكيات الطلبة.
6. تأثير اللعبة قوي على المخيال الاجتماعي للطالب مما يجعله يعيش واقعا افتراضيا بعيدا عن واقعه الاجتماعي وهو ما قد يخلق له مشاكل مستقبلية كبيرة على مستوى علاقته بمحيطه الاجتماعي المعاش ومدة تكيفه واندماجه مع الواقع.

الملاحق

وزارة التعليم العالي و البحث العلمي

جامعة عبد الحميد بن باديس

كلية العلوم الإجتماعية و الإنسانية

شعبة علوم الإعلا م و إتصال

تخصص إتصال جماهيري

إستمارة إستبيان خاصة بالطلبة

في إطار إعداد مذكرة تخرج لنيل شهادة الماستر في علوم الإعلام و الإتصال تخصص إتصال جماهيري ووسائط متعددة تحت عنوان " تأثير لعبة الفري فاير على مخيال الطلبة " دراسة ميدانية بجامعة عبد الحميد بن باديس "مستغانم " .

نرجوا منكم الإجابة على الأسئلة الإستبانة و التي تستعمل لغرض البحث العلمي.

من إعداد الطالة : تحت إشراف:

برزوق رشا د.سعيد بعلي

السنة الجامعية 2024/2023

المحور الأول: معلومات حول المبحوث .

ماهي الفئة العمرية التي تنتمي إليها ؟

- من 21 الى 24 ☐
- من 25 الى 29 ☐
- من 30 فما فوق ☐

- الجنس :

أنثى ☐ ذكر ☐

التخصص :

- ماستر 2 إتصال جماهيري ووسائط متعددة ☐
- ماستر 2 إتصال و علاقات عامة ☐
- ماستر 2 إتصال جماهيري ☐

- ماستر 2 صحافة مكتوبة ☐

- ماستر 2 سمعي بصري ☐

المحور الثاني : عادات و أنماط استخدام الطلبةللعبة الفري فاير.

1) ماهي الوسيلة المستخدمة في اللعب ؟

الهاتف ☐ الكمبيوتر ☐ اللوحات الالكترونية ☐

2) بأي فترة من اليوم تلعب الفري فاير ؟

ليلا ☐ نهار ☐ كل الأوقات ☐

3) ماهي المدة المستغرقة في اللعب ؟

أقل من ساعة ☐ ساعة ☐ أكثر من ساعة ☐

4) افضل اللعب ؟

وحدي م☐أصدقائي مع أشخ☐ص لا أعرفهم باللعبة أفراد من☐عائلة ☐

5) ماهو المكان الذي تستخدم فيه اللعبة ؟

المنزل ☐ الجامعة ☐هى الأنترنت ال☐مة الجامعية ☐كل مكان ☐

المحور التالث: دوافع و غايات الطلبة من استخدام لعبة الفري فاير

- أمارس لعبة الفري فاير من أجل :

المتعة و الترفيه ☐ حب المغامرة و الفضول حول اللعبة ☐ ملأ أوقات الفراغ ☐

هواية ومحبة في الألعاب الإلكترونية ☐ التواصل و تعرف على أصدقاء جدد ☐

- ما هي الأمور التي تجذبك في لعبة الفري فاير ؟

الغموض و الإثارة باللعبة ☐ عنصر المفاجأة ☐ استشعار الأحداث داخل اللعبة ☐ متعة الفوز ☐

-ماهو احساسك و انت تلعب لعبة الفري فاير ؟

القوة ☐ح والسعادة ☐ الحماس ☐ التوتر و القلق ☐

- هل تشعر و كأنك جزء من أحداث اللعبة وأنت تلعبها؟

نعم ☐ لا ☐ أحيانا ☐

- هل تتخيل نفسك بطل داخل لعبة الفري فاير ؟

نعم ☐ لا ☐ أحيانا ☐

ماذا تفعل عند خسارتك للعبة؟

تكرر اللعب حتى الفوز ☐ تتوقف عن اللعب ☐

المحور الرابع : أثر لعبة الفري فاير على مخيال الطلبة الجامعيين

-1- أتعرف على آخر إصدار في لعبة الفري فاير من :

عن طريق الإعلاناتعن طريق الإشعارات من خلال مراقبتها الإطلاع المستمر عليها

2 -وأنت تلعب اللعبة فري فاير هل تتملكك الرغبة في تقليد أبطال اللعبة؟

نعم لا أحيانا

3 - هل تستطيع تمضية الوقت بدون لعب لعبة الفري فاير ؟

نعم لا ربما

4-غيرت لعبة الفري فاير من تصرفاتي و سلوكياتي في حياتي الواقعية

نعم لا في بعض الأحيان

5- لو طلب منك إعادة رسم أحداث اللعبة في مخيلتك هل تستطيع ذلك؟

نعم لا ربما

6 -ماالذي قدمته لك لعبة الفري فاير ؟

قوة التركيز التحكم في المجريات الأحداث التعرف على اصدقاء جدد

ساعدتني في اكتساب لغة جديدة

7-هل جربت تقليد أحداث اللعبة على أرض الواقع؟

نعم لا

غير ذلك:.....

8-هل تملك القدرة على توقف لعب هذه اللعبة ؟

نعم لا

غير ذلك:.....

قائمة المصادر و المراجع

1-أحمد بدر ،"أصول البحث العلمي و مناهجه " ،المكتبة الأكادمية abc.

2- أمل جابر عوض سيد، تأثير الألعاب الالكترونية الجماعية على منظومة القيم لدى المراهقين من طلاب المرحلة الثانوية دراسة مطبقة على طلاب المدارس الثانوية العامة بمدينة أسوان ، مجلة كلية الخدمة الاجتماعية للدراسات و البحوث الاجتماعية، جامعة القيم، العدد 31.

3- بلقيس مراد ، حنان غمري، الألعاب الإلكترونية العنيفة، وتأثيرها على الطلبة الجامعيين نموذج عن لعبة فري فاير دراسة مسحية على عينة من الطلبة الجامعيين، مذكرة تخرج لنيل شهادة الماستر في علوم الاعلام و االتصال، تخصص :إعلام سمعي بصري، جامعة محمد خيضر – بسكرة، 2021/2020.

4-حيدر محمد الكعبي، الألعاب الالكترونية و أثرها الفكري و الثقافي، المركز الاسلامي للدراسات لاستراتيجية، سلسلة الاختراق الثقافي(3)، 2012م.

5- خليفي محمدن مزيان محمد، الألعاب الإلكترونية وتأثيرها في سلوكيات المراهق العدوانية –دراسة إكلينيكية لحالة واحدة من خلال تطبيق اختبار روزنفايغ-، مجلة التنمية البشرية، العدد 11، نوفمبر 2018.

6-دلال بن وعرابن اسماعيل شرقي، لعبة الفري فاير و طلبة جامعة باتنة1- دراسة في الاستخدام و الاشباع، مجلة الرسالة للدراسات و البحوث الانسانية، المجلد08، العدد 01، أفريل 2023.

7-رحيم يونس ، كروالعزاوي ،"مقدمة في منهج البحث العلمي " ط 1،دار دجلة عمان ،الأردن ،2007.

8-رشيدة بودية، الألعاب الالكترونية (الفري فاير و الببجي) و علاقتهما بالتحصيل الدراسي لدى عينة من تلاميذ ثانويات ولاية الوادي، مذكرة تخرج لنيل شهادة الماستر في علوم التربية ، تخصص إرشاد و توجيه، قسم العلوم الاجتماعية، جامعة الشهيد حمة لخضر الوادي، 2021/2020.

9-سمير محمد حسين، بحوث الإعلام (أسس ومبادئ)، عالم الكتب، القاهرة، 1983. مروان عبد المجيد ابراهيم، أسس البحث العلمي لإعداد الرسائل الجامعية، ط 1 ، مؤسسة الوراق للنشر و التوزيع، عمان_ الأردن، 2000.

10-سيدي علي فيصل، تأثير الألعاب الالكترونية ممثلة في لعبة الفري فاير على التحصيل الدراسي لتلميذ المدرسة الابتدائية دراسة ميدانية بمقاطعة الحمادية 03، مذكرة تخرج ماستر lmd ، تخصص علم اجتماع تربية، جامعة محمد البشير الابراهيمي، برج بوعريرج، 2022/2021م.

11-صفاء عبد الحميد معجوز: التأثير الايجابي و السلبي للألعاب الالكترونية على الفرد و المجتمع، تخصص الأمومة و الطفولة و الرعاية الأسرية- قسم الإقتصاد المنزلي، كلية الزراعة، جامعة الاسكندرية، مجلة لاسكندرية للتبادل العلمي، مجلد 43، عدد خاص 2022.

12-عبد الرحمان بدوي، مناهج البحث العلمي، ط2، وكالة المطبوعات، الكويت، 1977.

13- محمد الشبة، مفهوم المخيال عند محمد أركون، ط1، دار الأمان ، الرباط، 2014م.

14- محمد زيان عمر، البحث العلمي، مناهجه وتقنيات، دار الشروق للنشر والتوزيع والطباعة، الجزائر، 1983م.

المواقع الالكترونية :

1-أضرار لعبة فري فاير على الأطفال و الشباب - 10مخاطر، كاكاشي قيمر، https// : kakashigamer.com، تم الإطلاع عليه يوم :31 ديسمبر 2023، 11:50.

2-تعريف لعبة فري فاير و شرح طريقة اللعب، موقع هديتي، https://my9ift.com، تم الاطلاع يوم 30 ديسمبر 2023، 14:36.

3-ريد بل ، نظرة شاملة الى خصائص لعبة فري فاير ! ، redbull.com، تم نشر : 2021/11/22، 15:46، تم الاطلاع يوم 30 ديسمبر 2023، 14:40.

4-العاصمي عبد الرزاق، أهم مميزات لعبة فري فاير free fire 2022 ، اخر تحديث منذ عام، موقع lasmitechno.com ، تم الإطلاع يوم 30 ديسمبر 2023، 17:30.

5-عامر العبود، ماهي لعبة ببجي pubg وماهي مخاطرها، موقع حلوها https://www.hellooha.com، تاريخ النشر : 2018-12-02، آخر تحديث : 08-05-2020، تم الإطلاع يوم : 2023/12/30، 12:22.

6-عبود محمود، مميزات لعبة فري فاير free fire-2021و شرح اللعبة للمبتدئين، موقع ثقفني aqfny.com، كتب المقال منذ عامين، تم الإطلاع عليهخ يوم 30 ديسمبر 2023، 17:23.

7-علا علي، ماهي لعبة فري فاير- free fire ، موقع المرسال ALmrsal.com ، آخر تحديث : 09يناير 2022، تم الإطلاع يوم 30 ديسمبر 2023، 12:04.

8-علاء علي ، لعبة فيري فاير، المرسال، العدد 23 سبتمبر 2020.
اللعب، تعريفه، وظائفه، أهدافه ن مميزاته و فوائده للأطفال(بحث كامل)، موقع شمس، starshams.com، 24 سبتمبر 2022، تم الإطلاع يوم 2023/12/20، 13:08.

9-مازن النجار، دراسة: ألعاب الفيديو تسبب الإدمان، موقع الجزيرة، تاريخ النشر 2009/04/26، تاريخ الاطلاع : 2023/12/29، 14:55.

10-خطر وأضرار لعبة فري فاير (free fire) سلبيات ومخاطر لعبة الفري فاير، موقع كزاكود أنفو casagood.info ، تم النشر : 15 أغسطس2020، تم الإطلاع يوم : 31 ديسمبر 2023، 11:53.

الفهرس

الشكر و الإهداء

ملخص الدراسة

خطة البحث

مقدمة أ-ب

الاطار المنهجي

1/اشكالية الدراسة.....ص14

2/تساؤلات الدراسة ص14

3/اسباب اختيار الموضوع.....ص15

4/الأهمية والأهداف.....ص15

5/الدراسات السابقة.....ص16

6/تحديد المفاهيم.....ص19

7/منهج الدراسة وأدوات جمع المعلومات.....ص20

8/مجتمع البحث والعينة.....ص21

الباب الاول: الإطار النظري

الفصل الأول : الألعاب الالكترونية وتأثيراتها الاجتماعية

المطلب االأول : تعريف ونشأة الألعاب الالكترونية ص25

المطلب الثاني: سلبيات وايجابيات الألعاب الالكترونية.....ص30

المطلب الثالث: تاريخ الألعاب الالكترونية في الجزائر ص33

الفصل الثاني : لعبة الفيرفاير و آثارها الاجتماعية و النفسية

المطلب الأول : مفهوم لعبة الفريفاير.....ص36

المطلب الثاني :أنماط و خصائص لعب الفري فاير ص37

المطلب الثالث:أضرار لعبة الفري فاير على الممارسين.....ص40

الفصل الثالث :الإطار التطبيقي

عرض نتائج الدراسة الميدانية.....ص43

تحليل ومناقشة النتائج.....ص43

خلاصة عامة.....ص59

الخاتمة.....ص 61

الملاحق.....ص 63

قائمة الملاحق و المراجع.....ص70

الفهرس.....ص74.