الجمهورية الجزائرية الديمقراطية الشعبية

وزارة التعليم العالي والبحث العلمي

جامعة عبد الحميد ابن باديس مستغانم

كلية العلوم الاجتماعية

قسم علم الاجتماع

تحديات الأسرة المستغانمية لممارسة المراهقين الألعاب الإلكترونية – " فري فاير" نموذجًا

دراسة سوسيولوجية بمدينة مستغانم وضواحيها

مذكرة مقدمة لاستكمال متطلبات شهادة الماستر في علم الاجتماع التربية

تخصص علم الاجتماع التربية

إعداد الطالبة:

عبو نبية

إشراف الأستاذة:

أ. د كيم صبيحة

أعضاء لجنة المناقشة

أ. د صديق خوجة خالد	رئيسا
د. عزوز نوال	مناقشا
أ. د كيم صبيحة	مشرفا

قابل للايداع
بالمكتبة
أ. د كيم صبيحة

السنة الجامعية: 2024-2025

الجمهورية الجزائرية الديمقراطية الشعبية

وزارة التعليم العالي والبحث العلمي

جامعة عبد الحميد ابن باديس مستغانم

كلية العلوم الاجتماعية

قسم علم الاجتماع

تحديات الأسرة المستغانمية لممارسة المراهقين الألعاب الإلكترونية – " فري فاير" نموذجًا

دراسة سوسيولوجية بمدينة مستغانم وضواحيها

مذكرة مقدمة لاستكمال متطلبات شهادة الماستر في علم الاجتماع التربية

تخصص علم الاجتماع التربية

إعداد الطالبة:

عبو نبية

إشراف الأستاذة:

أ. د كيم صبيحة

أعضاء لجنة المناقشة

أ. د صديق خوجة خالد	رئيسا
د. عزوز نوال	مناقشا
أ. د كيم صبيحة	مشرفا

السنة الجامعية: 2024-2025

شكر وتقدير

أحمد الله رب العالمين، تبارك وتعالى، له الكمال وحده

والصلاة والسلام على سيدينا محمد نبيه ورسوله

وعلى سائل الأنبياء والمرسلين.

أحمد الله تعالى الذي بارك لي في إتمام بحثي هذا.

أقدم بجزيل الشكر إلى أستاذتي "كيم صبيحة"

التي قدمت لي يد المساعدة وتسهيل الأدوار علي

جزاها الله عنا كل خير.

كما أشكر كل من علمني حرفاً خلال مشواري الدراسي

وخاصة أساتذة علم الاجتماع التربوي

وأشكر كل من ساعدني من قريب أو بعيد في

إنجاز هذا العمل ولو بكلمة طيبة.

إلى من ربياني صغيرا والدي الكريمين

إهداء

أهدي عملي هذا إلى أغلى ما عندي التي

بذلت وصهرت على تربيتي وكانت الداعم

الأول لي في هذه الحياة أمي الغالية

إلى من علمني الصمود مهما قاست

عليا الظروف على من ضح بنفس ونفيس

من أجل ابتسامتي وسعادتي أبي سندي

في هذه الحياة

أقدم عملي هذا كرمز تقدير إلى أختي سارة

وبرعومة العائلة أختي خديجة

كما أهدي زملائي الطلبة الذين ر افقوني

طيلة هذا العام الدراسي وإلى أهل

العلم والمعرفة.

الفهرس

الفهرس

شكر وتقدير .....

إهداء .....

الفهرس .....

ملخص الدراسة:.....

مقدمة:.....أ

الفصل الأول: الإطار المنهجي للدراسة.....4

تمهيد: 6

1- الإشكالية:..... 8

2-الفرضيات:..... 9

3-أسباب اختيار الموضوع: 9

4-أهمية الموضوع: 10

5-أهداف الموضوع: 10

6_منهج الدراسة: 14

7_أدوات الدراسة: 16

9- مجتمع البحث:..... 20

10-الدراسات السابقة:..... 22

11-المقاربة النظرية:..... 25

12- صعوبات الدراسة:..... 27

خلاصة:..... 28

الفصل الثاني: الأسرة والثقافة الرقمية...... **30**

تمهيد : 31
أولاً: الأسرة: 30
1-مفهوم الأسرة 32
2- أهمية الأسرة 35
3 - وظائف الأسرة..... 36
4- تطور مؤسسة الأسرة في الجزائر 40
ثانيًا: الثقافة الرقمية..... 43
1- مفهوم الثقافة الرقمية..... 43
2-عوامل اكتساب ثقافة رقمية..... 45
3-أهمية الثقافة الرقمية 46
4-أبعاد الثقافة الرقمية..... 47
خلاصة 49
الفصل الثالث: الألعاب الإلكترونية. 51
تمهيد: 52
1- مفهوم الألعاب الإلكترونية: 53
2- تطور الألعاب الإلكترونية:..... 55
3 - مراحل تطور الألعاب الإلكترونية:..... 55
4-أنواع الألعاب الإلكترونية:..... 62
5 -أهمية الألعاب الإلكترونية:..... 64
6 -مجالات الألعاب الإلكترونية: 65
7- أشهر الألعاب الإلكترونية في الجزائر:..... 67
8 - إحصائيات حول ممارسة الألعاب الإلكترونية: 69

خلاصة: 71

الفصل الرابع: التحديات الأسرية وممارسة المراهق للعبة "فري فاير" 73

تمهيد: 74

1- حيثيات الميدان: 75

2- تيبولوجية العينة: 76

3- الخاصية الاجتماعية للأسرة : 80

4- ممارسة المراهق لعبة فري فاير: 85

5- التحديات الأسرية في ظل ممارسة المراهق لعبة " فري فاير": 98

6-النتائج العامة للدراسة: 111

خلاصة..... 108

خاتمة..... 109

قائمة المصادر و المراجع 112

الملاحق **129**

ملخص الدراسة:

تهدف هذه الدراسة إلى معرفة أهم التحديات التي تواجه الأسرة المستغانمية عند ممارسة المراهقين الألعاب الإلكترونية ممثلة في لعبة " فري فاير"، وكيف يكتسب المراهق معرفة رقمية تراكمية التي تعكس الثقافة من هذه اللعبة في ظل التغيرات، والتطورات التكنولوجيا التي يشهدها المجتمع، ومؤسساته الرسمية وغير الرسمية وخاصة مع تطور الرقمنة التي أصبحت جزء من حياة الأسرة والمراهق.

وقد تكونت عينة الدراسة من 15 أسرة تم اختيارها بطريقة الكرة الثلجية وتم ذلك من خلال تطبيق أداتي الملاحظة والمقابلة للطرفين "الأولياء، المراهق".

وقد اعتمدنا في هذا البحث على منهج "الوصفي التحليلي" الذي يتلاءم مع الدراسات الاجتماعية، وقد توصلنا بهذه الدراسة إلى مجموعة من النتائج نذكر منها :

"فري فاير" لعبة عالمية وهي الاختيار الأول لدى المراهقين، والاعتماد على أساليب الجديدة في تربية الأبناء من طرف الأولياء، والاعتماد على أسلوب التفاعل الإيجابي والحوار والمناقشة، وضرورة بناء معرفة رقمية عند الأسر، وذلك لاستعانة بها لبناء استراتيجيات لمراقبة مراهق، ومعرفة مستجدات عالمهم الرقمي.

- **الكلمات المفتاحية:** الأسرة، المراهقة، المراهق، الألعاب الإلكترونية.

Study summary:

This study aims to identify the main challenges faced by the Mosteghanemia family when teenagers play electronic games, particularly the game « Free Fire ». It also explores how teenagers acquire cumulative digital knowledge that reflects the culture of this game, in light of the technological changes and developments experienced by society and its formal and informal institutions- especially with the advancement of digitization, which has become an integral part of both family and adolescent life.

The study sample consisted of 15 families selected using the snowball sampling method. Data were collected through observation and interview tools involving both parents and teenagers.

This research adopted a descriptive-analytical approach, which is well-suited to social studies. The findings include that « Free Fire » is a globally popular game and the first choice among teenagers. Parents are adopting new methods of child-rearing based on positive interaction, dialogue, and discussion. The study also emphasizes the importance of developing digital literacy within families to help them build strategies for monitoring teenagers and staying informed about the latest trends in their digital lives.

Keywords : family, adolescence, teenager, electronic games.

مقدمة

مقدمة:

يُعدّ القرن الأخير عصر السرعة، والتطور التكنولوجي، والثورة الرقمية، فالإنسان في هذا العصر أصبح يتماشى مع هذه التطورات الحاصلة، والتقنيات الحديثة، حيث أضحى الناس، من مختلف أعمارهم وأجناسهم، يعيشون في بيئة اتصالية شاملة، تتحكم فيها جملة من الوسائل التكنولوجية، من بينها الهواتف الذكية. ونتيجةً للانفجار التكنولوجي في عصرنا الحالي، انتشرت الألعاب الإلكترونية في كثير من المجتمعات العربية والأجنبية، لجذب مختلف الفئات العمرية، فلم تعد حكرًا على الصغار، بل صارت هوسًا لدى الكثير من الشباب، وتعدّى ذلك إلى الكبار، وتجذبهم بالرسوم والألوان والخيال والمغامرة، حيث انتشرت انتشارًا واسعًا وكبيرًا، ونمت نموًا ملحوظًا، وامتلأت الأسواق بأنواع مختلفة منها، ودخلت إلى معظم المنازل وأصبحت الشغل الشاغل اليوم حيث أنها استحوذت على عقول الأفراد واهتمامهم[1]، أي أنّ هذا التطور شمل مختلف مجالات الحياة، التربوية منها وحتى الترفيهية، حيث سمح هذا الأخير بظهور العديد من الألعاب الترفيهية، التي أصبحت تُمارَس على الهواتف الذكية، وتُعرف بالألعاب الإلكترونية. فأصبح الأطفال والمراهقون يجتمعون في العالم الافتراضي ليلعبوا، بدلاً من اللعب في الشارع كما في السابق، وذلك من خلال هذه الألعاب الإلكترونية.

وقد لاقت هذه الألعاب رواجًا هائلًا بين مختلف الأوساط والفئات العمرية، وخاصةً المراهقين، وذلك لتعدد أنواعها وتنوعها، إذ تميزت بالإبداع، والخيال، والمغامرة، والمحاكاة. فأصبح المراهق يقضي أوقاتًا طويلة في استخدامها، مما أدى إلى تطورها لتُحاكي الواقع إلى حد كبير.

---

[1] د. رندا محمد سيد أحمد، العلاقات بين المخططات المعرفية اللاتكيفية في خدمة الفرد وإدمان الألعاب الإليكترونية لدى عينة من الطالبات الجامعيات، مجلة دراسات في الخدمة الاجتماعية والعلوم إنسانية، المجلد2، العدد1، جامعة أسيوط، 2020، ص886.

ولهذا، أصبحت الأسرة تواجه عالمًا مليئًا بالتطورات والتحولات المتسارعة، مما جعل الأولياء يتبعون أساليب متعددة تساعد أبناءهم على استخدام هذه الألعاب الإلكترونية بشكل سوي، فيسعى الأولياء إلى الموازنة بين تلبية رغبات أبنائهم، ومن جهة أخرى، يقومون بحمايتهم من خطر هذه الألعاب الإلكترونية. فأمست الأسرة تستخدم طُرقًا للمراقبة، تُعدّ المسلك الوحيد لتوجيه سلوك الأبناء، بهدف حمايتهم وتربيتهم تربية سليمة، وغرس القيم الاجتماعية والأخلاقية في نفوسهم، وبناء شخصية اجتماعية، وتوجيه ميولهم الفكرية.

كما تساعد رقابة الأولياء وضبطهم لأبنائهم، سواء في المنزل أو خارجه، على تنمية الشعور بالمسؤولية والانضباط الذاتي، والاستقرار النفسي والاجتماعي.

ولمعالجة هذا الموضوع، تم تقسيم الدراسة إلى:

الفصل الأول: والذي يشمل المقدمة العامة للموضوع، ويحتوي على إشكالية الدراسة وفرضياتها، كما وضحنا من خلاله أسباب اختيار الموضوع، وأهميته، وأهدافه، وتم شرح مفاهيم وحاولنا شرح المنهج المتبع وأدوات الدراسة المستعملة والعينة التي تم اختيارها، وقمنا بتطرق إلى الدراسات السابقة التي لها صلة بموضوعنا، ثم استعلنا بالمقاربة النظرية التي تناسب موضوعنا وتنطبق عليه، والأخير تطرقنا إلى الصعوبات التي واجهتنا أثناء إجراءنا للميدان.

الفصل الثاني: وكان بعنوان "الأسرة والثقافة الرقمية " وقد تضمن شقين : الشق الأول يتمحور ماهية الأسرة وأهميتها، وظائفها، وتطور مؤسسة الأسرة في الجزائر، والثاني يتحدث عن مفهوم الثقافة الرقمية وعوامل اكتساب ثقافة رقمية، وأهمية الثقافة الرقمية، وأبعاد الثقافة الرقمية .

الفصل الثالث: والذي كان تحت عنوان" الألعاب الإلكترونية " وقد تضمن ماهية الألعاب الإلكترونية وتطورها، أنواع الألعاب الإلكترونية وأهميتها، ومجالاتها، وأشهر الألعاب في الجزائر، وإحصائيات حول ممارسة هذه الألعاب.

الفصل الرابع: وكان تحت عنوان التحديات الأسرية وممارسة المراهق للعبة "فري فاير"، ينقسم بدوره إلى قسمين قسم الإجراءات الميدانية، والثاني شمل مناقشة النتائج التي تم التواصل إليها، وختمنا هذا العمل بخاتمة عامة تشمل أهم الخطوات التي تطرقنا لها، وأهم الأمور التي توصلنا إليها، والدراسات التي يمكن تناولها انطلاقا من هذا البحث.

وفي نهاية المذكرة يوجد قائمة المراجع التي تم الاستناد عليها في الدراسة، والتي تنوعت ما بين عربية ومحلية وأخرى أجنبية، كما وضعنا مجموعة الملاحق المستخدمة خلال العمل الميداني.

الفصل الأول:

الإطار المنهجي للدراسة.

الفصل الأول:
الإطار المنهجي للدراسة.

تمهيد

1-الإشكالية.

2-الفرضيات.

3-أسباب اختيار الموضوع.

4-أهمية الموضوع.

5-أهداف الموضوع.

6-تحديد المفاهيم.

7-منهج الدراسة .

8-أدوات الدراسة .

9-مجتمع البحث.

10- الدراسات السابقة .

11-المقاربة النظرية.

12- صعوبات الدراسة.

خلاصة.

تمهيد:

عرفت المجتمعات الحديثة تحوّلات جذرية بفعل التطورات التكنولوجية المتسارعة، التي مست مختلف جوانب الحياة اليومية، وكان لها أثر بالغ على الأسرة، بوصفها النواة الأساسية في بناء المجتمع. ومن بين أبرز هذه التحوّلات، الانتشار الواسع للألعاب الإلكترونية، التي أصبحت تحتل مكانة محورية في حياة المراهقين، مما جعلها تشكّل ظاهرة اجتماعية وتربوية معقّدة، تستدعي الدراسة والفهم العميق.

تُعدّ مرحلة المراهقة من أدقّ مراحل النمو التي يمرّ بها الفرد، حيث تتّسم بتغيرات بيولوجية، ونفسية، واجتماعية، تؤثر على سلوكياته وتفاعلاته مع محيطه الأسري والاجتماعي. وفي ظل هذا السياق، أصبحت الألعاب الإلكترونية أكثر من مجرد وسيلة ترفيهية، بل تحوّلت إلى مصدر لتشكيل معرفة رقمية تراكمية، بل وأحيانًا إلى بديل عن التفاعل الاجتماعي الواقعي.

وبينما تمنح هذه الألعاب بعض الإيجابيات، كتنمية المهارات وبناء العلاقات الاجتماعية، إلا أنها تحمل في طياتها تحدّيات كبيرة للأسرة، خاصةً عندما تفتقر إلى التوجيه والمراقبة. وتزداد هذه التحدّيات في بعض المجتمعات المحلية، ومنها الأسرة المستغانمية.

وانطلاقًا من أهمية هذه الظاهرة، تسعى هذه المذكرة إلى دراسة تحدّيات الأسرة المستغانمية في ممارسة المراهقين للألعاب الإلكترونية، من خلال الإطار المنهجي للدراسة، الذي تمثّل في طرح الإشكالية، وفرضيات الدراسة، وأسباب اختيار الموضوع، مع التطرّق إلى تحديد المفاهيم.

وقد اعتمدنا على منهج "الوصفي التحليلي"، مع تحديد أدوات الدراسة، والمتمثلة في (المقابلة الملاحظة) إلى جانب تحديد دقيق لعينة الدراسة، والتطرّق إلى الدراسات السابقة، والمقاربة النظرية وأخيرًا إلى صعوبات الدراسة.

1- الإشكالية:

يُعتبر التطور التكنولوجي أحد أهم العوامل التي تؤثر على تقدّم المجتمعات وتصوّرها في مختلف المجالات. فمنذ العصور القديمة، كان الإنسان يبتكر وسائل وأدوات لتسهيل حياته وتحسينها، ومع مرور الوقت، تطوّرت التكنولوجيا بشكل كبير، مما أدى إلى اختراعات واكتشافات جديدة، تطوّرت بها الحياة بشكل ملحوظ في العصور الحديثة.

وعلى إثر ذلك، تسارعت وتيرة التطور التكنولوجي، مما أدى إلى ثورة تكنولوجية حقيقية، حيث ظهرت أجهزة الحاسوب، والإنترنت، والهواتف الذكية. وهذه الأخيرة، أصبح محتواها مكتظًّا بما يُعرف بالألعاب الإلكترونية التي تُعدّ من الظواهر الحديثة، والتي شهدت انتشارًا واسعًا في العصر الرقمي، وذلك راجع إلى ممارستها من قِبل جميع الفئات العمرية، خاصة فئة المراهقين.

فقد اقتحم هذا النوع من الألعاب الفضاء الخاص، وهو مؤسسة الأسرة، بحيث أصبح محل اهتمام كل مراهق داخل أسرة ما على أساس أنه جزء من حياته لا يمكن التخلي عنها[2]، فبنسبة كبيرة من المراهقين يحبون ألعاب الحرب والقتال، كما أنه اللعبة المفضلة هي "فري فاير"، وهذا ما توصلت إليه دراسة الباحثتين "بوصلعة كلثوم" و"مسعودي يمينة "[3]، حيث وجدت الأسرة نفسها وسط مجموعة من التحديات، التي فرضتها عليها التكنولوجيا في حدّ ذاتها، بغضّ النظر عن هذه الألعاب، ووقفت بين أمرين، هما: تلبية رغبة المراهق، وكيفية توجيهه إلى التركيز على الجانب الغني بالفائدة.

وهو الموضوع الذي أثار اهتمامنا العلمي، ومنه نطرح إشكاليتنا الآتية:

---

[2] د. وسناء نعيمي، الألعاب الإلكترونية والانتباه الانتقائي، دار المناهج للنشر والتوزيع، الطبعة الأولى، عمان، 2020، ص89.

[3] بوصلعة كلثوم، مسعودي يمينة، علاقة الألعاب الإلكترونية بالسلوكيات العنيفة داخل المؤسسة التربوية، مذكرة ماستر علم اجتماع التربية ، أدرار، الجزائر ،2021.

ماهي أبرز التحديات التي تواجه الأسرة المستغانمية مع مراهقيها في ظل ممارستهم للعبة "فري فاير "؟ وكيف يكتسب المراهق ثقافة رقمية من خلال ممارسته للألعاب الإلكترونية؟.

2-الفرضيات:

1- إن هناك تحديات تواجه الأسرة المستغانمية وخاصة عند ممارسة المراهق الألعاب الإلكترونية.

2- أصبحت الألعاب الإلكترونية قاعدة لاكتساب المراهق معرفة رقمية تراكمية في جميع المجالات.

3-أسباب اختيار الموضوع:

تذكر كتب المنهجية، المتضمِّنة للبحوث العلمية الميدانية في العلوم الإنسانية والاجتماعية، جملةً من العوامل التي تجعل الباحث يختار موضوع بحثه ويفضّله على باقي المواضيع. ومن أهم الأسباب التي استدعتنا لدراسة هذه الظاهرة:

-الاهتمام الذاتي بموضوع الألعاب الإلكترونية.

-الرغبة في معرفة أبرز التحديات التي تواجهها الأسرة مع المراهق بسبب ممارستهم الألعاب الإلكترونية "لعبة فري فاير ".

-الفضول العلمي والمعرفي للاهتمام المراهقين بهذا النوع من الألعاب.

4-أهمية الموضوع:

تَرجع أهمية الموضوع الذي تناولناه، تحت عنوان: "تحديات الأسرة المستغانمية في ممارسة المراهقين للألعاب الإلكترونية"، إلى انتشاره في الواقع الذي نعيشه، حيث أصبحت هذه الظاهرة تثير الانتباه، وتستحق البحث والدراسة بالشكل المناسب.

فهي تُساعد على اكتشاف ظاهرة جديدة، أو تكون منطلقًا لبحوث ودراسات علمية لاحقة.

وعليه، تهدف دراستنا إلى ما يلي:

- الكشف على أهم التحديات التي تواجه الأسرة مع أولادهم لممارستهم لعبة" فري فاير".

- وإبراز بعض الجوانب التي يكتسبها المراهق عند لعب بلعبة "فري فاير".

5-أهداف الموضوع:

تنطلق أي دراسة علمية بمجموعة من الأهداف، والتي تعتبر الأساس لتحقيقها، وتقوم دراستنا الحالية على أهداف التالية:

-معرفة أهم التحديات التي تواجه الأسرة في خلق نظام لمراقبة والحماية مرهقيها من إفراط من استعمالها.

-معرفة مدى تأثير وتأثر الأبناء والآباء بالألعاب الإلكترونية وخاصة لعبة" فري فاير".

-الاطلاع على واقع الألعاب الإلكترونية وبالأخص لعبة فري فاير كأحد أنواع الألعاب الإلكترونية المنتشرة حديثا بين أوساط المراهقين.

-معرفة مدى كسب المراهق معرفة رقمية من خلال هذه الألعاب الإلكترونية.

6/-تحديد المفاهيم:

6-1-تعريف الأسرة:

- **لغة:** الأسرة الدرع الحصينة و أهل الرجل وعشيرته والجماعة يربطها أمر مشترك[4].
- **اصطلاحا:** هي رابطة اجتماعية تتكون من زوج وزوجة وأطفالها أو بدون أطفالها، وزوج بمفرده وزوجة بمفردها مع أطفالها[5].

ويعرفها أحمد زكي بدوي على أنها، الوحدة الاجتماعية الأولى التي تهدف إلى المحافظة على النوع الإنساني، وتقوم على مقتضيات التي يرتضيها العقل الجماعي والقواعد التي تقررها المجتمعات المختلفة ويعتبر نظام الأسرة نواة المجتمع[6].

أما دينكن ميشيل[7] فقد عرفها في معجمه بأنها: كل مجتمع قائم بالفعل يشمل على بناءات أسرية على أية صورة من الصور، فهي ضرورة حتمية لبقاء الجنس البشري، كما أنها الجماعة الأولوية التي ينتمي إليها الطفل دون اختيار والجسر الذي يوصله إلى المجتمع.

- **إجرائيا:** الأسرة هي الخلية الأساسية في المجتمع البشري وأهم جماعته الأولية والتي تتكون من مجموعة الأفراد الذين تجمع بينهم روابط الدم يشاركون في الرعاية والتربية والدعم العاطفي والمادي وتعزيز القيم الثقافية والأخلاقية.

---

[4] إبراهيم مدكور، المعجم الوسيط، مكتبة الشروق الدولية، الطبعة الرابعة، جمهورية مصر, 2004، ص17

[5] عبد الله الراشدان، علم الاجتماع التربوي دار الشروق للنشر والتوزيع، الطبعة الأولى عمان، 2004، ص 13

[6] أحمد زكي بدوي، معجم المصطلحات العلوم الاجتماعية، مكتبة لبنان، بيروت، 1989، ص 152.

[7] دينكن ميشيل، معجم علم الاجتماع، ترجمة إحسان محمد الحسن، دار الطليعة، الطبعة الثانية، بيروت، 1981، ص97.

2-6-تعريف المراهقة:

- **لغة:** هي فترة من البلوغ الحلم إلى سن الرشد[8].
- **اصطلاحا:** مشتقة من فعل اللاتيني والذي يعني التدرج نحو النضج الجنسي والعقلي والاجتماعي والسلوكي، وهي فترة مجرى النمو لها بداية ونهاية، بدايتا البلوغ حيث يتحقق النضج الجنسي للفرد، ونهايتها الرشد حيث يتحقق النضج الاجتماعي والانفعالي[9].

وفي تعريف أخر يتفق جمهور المهتمين بهذا الموضوع على أن هذه المرحلة من الحياة الإنسان تبدأ مع بداية البلوغ الجنسي لكلا الجنسين وتنتهي بسن الرشد، عندما تكتمل خصائص الفرد في كافة مظاهر شخصية بنهاية السن الخامسة والعشرون، أو بمعنى أخر أنها تستغرق فترة المراهقة والفترة التالية لها والقريبة منها والتي تأخذ طابعها في أغنية الأحوال والتي لها طبيعة خصائصها ومشاكلها[10].

وقد عرفت المراهقة على أنها: المرحلة التي تتوسط مرحلة الطفولة، والشباب وتبدأ عند البلوغ، وتنتهي مع مرحلة الشباب والمراهقون في هذه المرحلة يكافحون لكي يجدوا هويتهم الذاتية، ويصاحب ذلك بعض الغرابة في تصرفاتهم وخروجهم عن المألوف، وتنظر منظمة الصحة العالمية للمراهقة على أنها :فترة نمو وتطور تمتد من مرحلة الطفولة إلى سن الرشد أي بين مرحلة العمرية(10و19سنة)، وهي تمثل فترة انتقالية حرجة في حياة تتميز بنسبة عالية من النمو والتغير[11].

- **إجرائيا** : هي مرحلة تنقل الإنسان من مرحلة الطفولة إلى مرحلة المراهقة، بحيث تميزها تغيرات جسمية ونفسية واجتماعية والعقلية.

---

[8] د. عبد العزيز السيد، معجم علم النفس والتربية، الجزء الأول، دار الكتب، جمهورية مصر العربية، 1984، ص09.

[9] خالد عز الدين، السلوك العدواني عند الطفل، دار أسامة، الطبعة الأولى، الأردن، عمان، 2010،ص05.

[10] د. إبراهيم وجيه محمود، المراهقة خصائصها ومشاكلها، دار المعارف الإسكندرية، بدون طبعة، الإسكندرية، 198، ص8.

[11] أ. حربوش سمية، المراهق والصحة :مقاربة إبستمولوجية، مجلة مجتمع تربية ،العدد 04، سطيف، الجزائر، 2017،ص ص54،53.

3-6-تعريف المراهق:

- **لغة** : راهق الغلام فهو مراهق إذا قارب الاحتلام والمراهق : الغلام الذي قرب الحلم[12].
- **اصطلاحا:** المراهق هو الشخص التي يمر بفترة المراهقة التي تعرف أنها فترة التحول الفيزياء نحو النضج، وتقع بين بداية سن النضج وبداية مرحلة البلوغ، ويحددها بعض علماء علم النفس عادة في سن الثانية عشر أو الثامنة عشر وتختلف الاتجاهات حول المراهقة باختلاف الثقافات كما أن الأثر اجتماعي والسيكولوجي للمراهقة يختلف أيضا طبقا لاختلاف الأنماط الثقافية والاجتماعية[13].
- **إجرائيا:** المراهق هو ذلك الشخص "الغلام" الذي يمر بمرحلة المراهقة، والتي تعتبر إحدى مراحل حياة الإنسان بعد مرحلة الطفولة، والتي يتميز من خلالها بعدة تغيرات جسدية، وعقلية، وعاطفية واجتماعية وانفعالية، يتخللها عدة سلوكيات سوية وغير سوية، والتي تميز كل مراهق عن أخر.

4-6-الألعاب الإلكترونية:

- **لغة:** جاء في معجم لسان العرب : اللّعُب واللعبٌ: ضد الجد لعب بلعب لعباً ولعب وتلاعب وتلعب مرة بعد أخرى ويقال لعل من عمل عملا لا يجدي عليه نفعا إنما أنه لاعب واللعبة :حرم ما يلعب به كالشطرنج ونحوه واللعبة التمثال وحكى العياني: ما رأيت لك لعبة أحسن من هذه ولم يرد ذلك ابن السكيت يقول: لمن اللعبة ؟فتضم أولها لأنها اسم والشطرنج لعبة والورد[14].

---

[12] ابن منظور، لسان العرب، دار المعارف، الطبعة الجديدة، القاهرة، 2016، ص 1755.

[13]هبة محمد عبد الحميد، معجم مصطلحات التربية وعلم النفس، دار البداية، الطبعة الأولى، عمان، 2009، ص 165.

[14]محمد بن منظور المصري، لسان العرب، الجزء 13، دار المصادر، بيروت،2009، ص 740 ص 741.

- **اصطلاحا:** تعرف الألعاب الإلكترونية بأنها تلك الألعاب التي يتم عرضها على شاشات التلفاز أو على الحاسوب أو من خلال الألواح الإلكترونية أو من خلال الهواتف الذكيّة والتي تزوّد الفرد بالمتعة من خلال تحدّي استخدام اليد مع العين [15].

أما في المفهوم الاجتماعي: فهي تفاعل بين الإنسان والآلة لإفادة من إمكاناتها في التسلية والترفيه فالألعاب الإلكترونية هي نوع من الألعاب المتوفرة على شكل رقمي، ثم عن طريق الأجهزة التكنولوجية كالحواسيب، الهواتف الذكية، و الألواح الإلكترونية كما لها القدرة على تقديم واقع افتراضي ثلاثي الأبعاد يقترب من محاكاة الواقع لمستخدميها والتي يمكن ممارستها فردياً أو بشكل جماعي، وهي تتيح التفاعل بين الإنسان والآلة [16].

- **إجرائيا:** الألعاب الإلكترونية هي نوع من الألعاب التي يستعملها المراهق في حياته اليومية، أساسها تطبيقات ترفيهية ذات طابع إلكتروني، بحيث تحكمه قواعد محددة بشكل يجعله يدخل في جو التنافس مع الآخرين أو ضدهم داخل لعبة معينة في مختلف الأجهزة الإلكترونية مثل الكمبيوتر والهواتف الذكية والألواح الإلكترونية، وهي تقوم على المهارة في استخدام اليد والعين والتركيز البصري والذهني.

5-6- تعريف المراقبة:

- **لغة:** بمعنى المراقبة وعمل من يراقب الكتب والصحف قبل نشرها، راقبه، مراقبة، رقابا، راقبه، أي حرسه، الرقابة: حارس المتاعب ونحوه[17].

---

[15] الصوالحة علي سليمان مفلح ،علاقة الألعاب الإلكترونية العنيفة بالسلوك العدواني والسلوك الاجتماعي لأطفال الرّوضة ، دار المنظومة، فلسطين،2016 ، ص 183.

[16] ركبة العمراوي، نورة تمرابط، تأثير الألعاب الإلكترونية على سلوكيات الأطفال في ظل جائحة الكوفيد 19 في المجتمع الجزائري، مجلة الميدان العلوم الإنسانية والاجتماعية، المجلد 4،العدد 01،الجزائر، 2021،ص 13.

[17] معجم اللغة العربية، المعجم الوسيط، مكتبة الشروق االدولية، الطبعة الرابعة، القاهرة، 2004، ص4.

- **اصطلاحا:** يعرفها " هنري فيول" HENRI FAYOULعلى أنها التحقق من أن كل شيء قد تم طبقا للخطة التي اختبرت والأوامر التي أعطيت والمبادئ التي أرسلتها بقصد توضيح الأخطاء والانحراف حتى يتمكن من تصحيحها وتجنب الوقوع فيها مرة أخرى[18].
- **اجرائيا:** الرقابة هي المتابعة المتواصلة التي يقوم بها الأولياء لتوجيه أبنائهم داخل الوسط الأسري وخارجه لهدف حمايتهم من مخاطر وتحكم في سلوكهم خاصة في ظل التغيرات الإجتماعية والثقافية في عالم الرقمنة.

6-6- تعريف الضبط:

- **لغة:** "ضَبَطَ الشيءَ": أحكمه، وحبسه عن الإفلات، وفلانٌ ضَبط الأمر: أتقنه وأحكمه، و"ضبط الكتاب": صححه ونقّحه، و"ضبط النفس": كبح جماحها والسيطرة عليها[19].
- **اصطلاحا:** الضبط هو إسماعيل الكلام كما يحقق سماعه ثم فهم معناه الذي أريد به، ثن حفظه ببدل مجهود والثبات عليه بهذا كراته إلى حيث أدائه إلى غيره[20].
- **اجرائيا:** هو مجموعة من أساليب تربوية و اجتماعية التي تعتمد عليها الأسرة لتنظيم سلوك أبنائهم، وتوجيههم وفق معايير المجتمع وأعرافه، من خلال التوجيه والمتابعة.

---

[18] محمد صاحب سلطان، إدارة المؤسسات الإعلامية أنماط وأساليب القيادة، دار المسيرة للنشر والتوزيع، الأردن، 2015، ص37.

[19] شعبان عبد عاطي عطية، وآخرون، معجم الوسيط، مكتبة الشروق العربية، الطبعة الرابعة، جمهورية مصر، 2004، ص538.

[20] سامي بن يحي بن سعيد آل عمر السلامي، الضبط طرق معرفته وتطبيقاته، رسالة ماجستير، تخصص الكتاب والسنة، جامعة الباحة، ص5.

7- منهج الدراسة:

إن أية دراسة علمية لبد لها أن تسير على منهج محدد ذلك بالإتباع خطوات أساسية تكون مدققة حسب كل منهج .

يعرف موريس أنجرس بأنه: كيفية تصوّر وتخطيط العمل حول موضوع ما، إنه يتدخل بطريقة أكثر أو أقل إلحاح، بأكثر أو أقل دقّة، في كل المراحل البحث أو هذه المرحلة أو تلك ،كما يمكن إرجاع كلمة منهج إلى ميدان خاص يتضمنّ مجموعة من الإجراءات الخاصة بمجال الدراسة المعيّن[21].

وقد اعتمدنا في دراسة موضوع " تحديات الأسرة المستغانمية لممارسة المراهقين الألعاب الإلكترونية"، على المنهج الوصفي التحليلي لوصف التحديات التي تواجه الأسرة في ظل ممارسة أبنائهم الألعاب الإلكترونية وبالأخص لعبة "فري فاير "ووصف كيفية بناء المراهق معرفة رقمية من خلال ممارسته للألعاب الإلكترونية فدراستنا ستكون ذات مقاربة كيفية لأن موضوعنا ينطلق من الخاص إلى العام ولا يحتاج إلى إحصائيات وأرقام للوصول إلى النتائج صحيحة.

ويعرف المنهج الوصفي "دراسة الوضع الرّاهن أو الحادثة فهو يصف خصائصها ومركباتها، ويصف العوامل التي تؤثر عليها والظروف التي تؤثر على تلك الظاهرة، وانطلاقا من هذا التصّوير الشامل يمكن التّنبؤ والاستنتاج بالأوضاع المستقبليّة التي ستؤول إليها هذه الظاهرة [22].

ويعرف أيضا المنهج الوصفي بأنه مجموعة من الأساليب والتقنيات التي تستخدم لجمع البيانات وتحليلها بهدف وصف الظواهر والوقائع كما هي موجودة في الواقع.

---

[21] موريس أنجرس، منهجية البحث العلمي في العلوم الإنسانية، ترجمة بوزيد صحراوي وآخرون، الطبعة الثانية، دار القصبة الجزائر، 2004 ،ص99.

[22] كامل محمد المغربي، أساليب البحث العلمي في العلوم الإنسانية والاجتماعية، دار الثقافة والتوزيع، الطبعة الثانية، عمان، 2001، ص ص95 96.

ففي دراستنا قمنا بتحديد مجموعة من الأسر و أبنائها في ولاية مستغانم الذين يستخدمون أبنائهم الألعاب الإلكترونية متمثلة في لعبة "فري فاير"، وذلك لجمع معلومات كافية حول موضوع دراستنا ووصول إلى أهداف المراد الوصول إليها.

8 – أدوات الدراسة :

تُعدّ عملية جمع البيانات حجر الزاوية في البحث العلمي، بحيث يركّز الباحث على اختيار الأدوات المناسبة لجمع هذه البيانات، وتُستعمل أدوات الدراسة حسب طبيعة الظاهرة التي سيتمّ دراستها.

وتتمثّل أهم أدوات جمع البيانات، التي اعتمدنا عليها في دراستنا، في تقنيتي "المقابلة" و "الملاحظة"، وتُعدّ هاتان التقنيتان من أنجع الوسائل لجمع المعلومات، والوصول إلى الأجوبة من خلال تفاعل الباحث مع المبحوثين عن طريق التفاعل اللفظي، الذي يتمّ من خلال المواجهة، بهدف الحصول على بعض البيانات الموضوعية إضافةً إلى الملاحظة المباشرة والمتتابعة لتسجيل التفاعلات التي تحدث أثناء إجراء المقابلة.

المقابلة هي عبارة عن محادثة موجهة بين الباحث وشخص أو أشخاص أمرين بهدف الوصول إلى الحقيقة أو موقف معين يسعى الباحث لتعريفه من أجل تحقيق أهداف الدراسة[23]، تمثل دليل مقابلتنا من مجموعة أسئلة منها المغلق والمفتوح وتوزعت حسب محاور موضوع الدراسة.

الملاحظة هي الطريقة الأكثر شيوعًا وخاصة في الدراسات المتعلقة بالعلوم السلوكية، وبطريقة ما كلنا نقوم بملاحظة الأشياء من حولنا، ولكن هذا النوع من الملاحظة ليس ملاحظة علمية، تصبح الملاحظة أداة بحث علمية وطريقة لجمع البيانات عندما تخدم غرض بحث تمت صياغته، وتكون مخططة ومسجلة بشكل منتظم

[23] د. محمد أبو نصار و آخرون، منهجية البحث العلمي القواعد والمراحل والتطبيقات، دار وائل للطباعة والنشر، الطبعة الثانية، الأردن،1999، ص 55.

وتخضع لعمليات الفحص والضبط على صلاحيتها وموثوقيتها [24]، ركزنا في الميدان على طريقة إجابة كل من المراهق والوالي(سمات الوجه، حركات اليد).

واشتعلنا بنموذجين لدليل مقابلة وذلك لسبب اختلاف الفاعلين إذ تم إجراء المقابلة مع المراهقين وأيضا اشتعلنا بدليل مقابلة أخرى مواجهة للأولياء فكانت تحتوي المقابلتين على ما يلي :

1- المقابلة الأولى: والتي تتكون من أربعة محاور أساسية وهي:

أ- محور البيانات الشخصية:

يضم أهم المعلومات الشخصية التي تخص المبحوث " المراهق" من حيث السن والمستوى التعليمي وعدد الأخوة و منطقة السكن وشمل هذا محور أربعة أسئلة.

ب-محور الأول:

ويشمل هذا المحور خمسة أسئلة كلها خاصة بمعلومات حول كيفية اكتشاف اللعبة ومدة التي يقضيها المراهق في ممارستها.

ت-محور الثاني:

ويضم هذا المحور خمسة أسئلة وتصب في سياق واحد وهو مدى اكتساب المراهق معرفة رقمية ومهارات من خلال لعبة "فري فاير "، وكيفية تأثيرها على الأنشطة اليومية التي يقوم بها وعلاقاته مع أسرته .

[24] فرج محمد صوان، طرائق البحث مقدمة لطرائق البحث الكيفية إعداد البحوث، إعداد منتدى المعارف، الطبعة الأولى، بيروت 2018، ص180.

ث-محور الثالث:

ويضم هذا المحور ستة أسئلة تصب في تقديم الدعم من طرف الأسرة وماهية الضوابط التي تقف عليها الأسرة خلال ممارسة أبنائها لهذه اللعبة.

2- المقابلة الثانية: والتي تتكون أيضاً من أربعة محاور أساسية وهي:

أ- البيانات الشخصية :

يضم أهم المعلومات الشخصية التي تخص المبحوث "الأولياء" من حيث المبحوث والسن ومستوى التعليمي والمهنة ومنطقة السكن وشمل هذا المحور خمسة أسئلة.

ب-محور الأول:

شمل هذا المحور خمسة أسئلة خاصة بأسلوب الحوار بين الأسرة وأبنائها ورؤيتهم حول اللعبة.

ت-محور الثاني:

ويضم هذا المحور ثلاثة أسئلة حول المهارات التي اكتسبها المراهق من خلال لعبة "فري فاير"

ث-محور الثالث:

شمل هذا المحور خمسة أسئلة كلها خاصة بالأسلوب المراقبة المنتهج من طرف الأسرة وأهم التحديات التي تواجهها وأهم الطرائق المتبعة في ذلك .

9- مجتمع البحث:

- مجتمع البحث:

إنّ أي دراسة لابد أن يحدد فيها مجتمع البحث الذي تطبق عليه الدراسة، وعليه يعرف مجتمع البحث على أنه: "جميع مجموعة الوحدات التي يتم اختّيار العيّنة منها بالفعل "[25].

وقد اعتمدنا في دراستنا هذه على مجتمع البحث المتمثل من مجموعة من الأسر لها أبناء مراهقين بمدينة مستغانم والذين تتراوح أعمارهم ما بين (13-17سنة) لإجراء البحث والوصول إلى نتائج .

-**الإطار المكاني:** مجموعة من الأسر وأبنائها من مدينة مستغانم وضواحيها.

-**الإطار الزماني:**11جانفي إلى 22 أبريل 2025.

9-1- عينة الدراسة :

تعتبر عينة جزء من المجتمع البحث (مجتمع الأصلي) من الدراسة لهذا يجب على الباحث أن يلجأ إلى دراسة عينة مصغرة للمجتمع تعينه الدراسة كافة وحدات المجتمع وتكون ممثلة تمثيلاً حقيقياً لمجتمع البحث تعرف العينة :"بأنها مجموعة فرعية من عناصر مجتمع بحث معين"[26].

العينة أصبح من أهم التقنيات المستعملة في معرفة الواقع الاجتماعي واستعمالها شائع في علم الاجتماع وعلم السكان، وهي تهدف إلى الحصول على معلومات ومعطيات عن طريق تمثيل الكل بالجزء، وهي تؤدي في أغلب الأحيان إلى إظهار معطيات يمكن استغلالها وتكميمها مباشرة[27].

---

[25]زكرياء أحمد الشربيني، وآخرون، مناهج البحث العلمي الأسس النظرية والتطبيقية والتقنية الحديثة، الطبعة الأولى، دار الفكر العربي، القاهرة ،2012، ص 155.

[26] موريس أنجرس، المرجع سبق ذكره، ص 301.

وفي موضوع بحثنا هذا، شملت العينة مجموعة من الأسر، بلغ عددها 15 أسرة، حيث تم اختيار أحد الأولياء إما الأم أو الأب، باعتبار الأسرة هي البيئة الأولى، والأقرب إلى الأولاد، والتي تحرص على تربيتهم، ومراقبتهم وتوفير الدعم المادي والمعنوي لهم.

وفي دراستنا، قمنا بإجراء مقابلات مع الأصدقاء الذين يشكّلون جماعة الرفاق في ممارسة لعبة "فري فاير". وقد استخدمنا في دراستنا بعينة "الكرة الثلجية"، للوصول إلى أفراد عينة الدراسة بشكل متسلسل بحيث يتمكّن الباحث من الوصول إلى فرد واحد، يقوم بدوره بالاتصال بعدد آخر من الأفراد، وهكذا إلى أن يتمكّن الباحث من جمع العدد المستهدف من العينة المراد دراستها.

وتعرف الكرة الثلجية بعينة الإحالة المتسلسلة، وتم فيها الوصول إلى أفراد عينة الدراسة بشكل متسلسل، ويتم فيها جمع العينات، من خلال الترشيح بمعنى التقاء الباحث مع فرد واحد، ويقوم هو بترشيح فرد أخر أو أكثر من أفراد لعينة الدراسة، وهكذا حتى يتم جمع العينة بالكامل [28].

[27] د. عبد الغني عماد، منهجية البحث العلمي في علم الاجتماع، الإشكاليات، التقنيات، المقاربات، دار الطليعة والنشر، الطبعة الأولى، بيروت، 2008، ص 54.

[28] إسراء طارق، دليل شامل حول عينة كرة الثلج في البحث العلمي، مكتبة سند الإلكترونية، أطلع عليه بتاريخ 2025/01/11، على ساعة 13:15، https://www.sanadkk.com/

10-الدراسات السابقة:

إنّ أيّ دراسة علمية لا يمكن أن تنطلق من فراغ، فلا بدّ من الاعتماد على الدراسات السابقة، وهي الدراسات التي لها صلة مباشرة أو غير مباشرة بموضوع الدراسة، أو هي تلك التي أُنجزت في فترة زمنية معيّنة.

❖ **الدراسة الأولى:**

الطفل الجزائري وألعاب الفيديو، دراسة في القيم والتأثيرات، أطروحة دكتوراه، من إعداد الباحث أحمد فلاق بقسم العلوم والاتصال، جامعة بن يوسف بن حدة الجزائر، 2008، 2009م[29] .

إشكالية كانت كالتالي :

ما مدى تأثير ألعاب الفيديو على قيم الطفل الجزائري؟ وضع الباحث مجموعة من التساؤلات من بينها ما يلي :

- ما هي عادات ممارسة الطفل الجزائري لهذه الألعاب ؟
- كيف يتفاعل الطفل الجزائري مع خصائص شكل ومضمون ألعاب الفيديو المفضلة لديه؟
- كيف يتفاعل الطفل الجزائري مع قيم المحتواة في ألعاب الفيديو المفضلة لديه؟

ومن بين النتائج التي توصل إليها الباحث:

أن معظم الذكور أكثر اهتماما بمضمون (كالبطل القصة)، وأحداثها من الإناث في حين الإناث يقتصر اهتمامهن بمتعة والفوز فقط، وإن هناك اختلافات بين الذكور والإناث في مدى معرفة زمن أحداث ألعاب الفيديو وهذا الصالح الذكور، وأن يلاحظ تقارب كبير بين الأمور العقلية والأمور الحركية المتعلمة وهذا يتطابق نسبياً مع خصوصية ألعاب الفيديو التي يقوم مبدأ اللعب فيها على الحركية ومواجهة المواقف المختلفة بإعمال العقل

[29]أحمد فلاق، الطفل الجزائري وألعاب الفيديو، دراسة في قيم والتأثيرات، أطروحة دكتوراه، قسم العلوم والاتصال، جامعة بن يوسف بن حدة، الجزائر،2009،2008م.

والحركة، توجد اختلافات بين مفردات العينة من الولايات الأربع فيما يخص بعض الأمور المتعلمة من ألعاب الفيديو وهي مهارة، والشجاعة والقراءة الشريعة، والفروق فيما يخص المهارة هي لصالح مفردات العينة من ولاية سطيف.

أما دراستنا الحالية فهي تحاول معرفة مدى اكتساب المراهق ثقافة رقمية ومهارات في التطور التكنولوجي والرقمي بسبب الألعاب الإلكترونية ممثلة في لعبة "فري فاير".

❖ **الدراسة الثانية:**

"الألعاب الإلكترونية عبر الوسائط الإعلامية الجديدة وتأثيرها في الطفل الجزائرية، دراسة ميدانية على عينة من أطفال ابتدائيات مدينة باتنة "،مذكرة لنيل شهادة الماجستير، تخصص الإعلام وتكنولوجيا الاتصال الحديثة بجامعة الحاج لخضر ولاية باتنة، الجزائر ،2012،2011[30] .

الإشكالية كانت كالتالي :

ما هو تأثير الألعاب الإلكترونية في الطفل الجزائري وفقا لعلاقته بتكنولوجيا الإعلام الحديثة ؟ وضعت الباحثة عدة تساؤلات من بينها ما يلي :

- هل أثرت هذه الألعاب بشكل إيجابي أم سلبي على الطفل الجزائري ؟
- إلى أي مدى ساهمت هذه الوسائط الإعلامية الجديدة في تحقيق هذا التأثير ؟
- هل كانت مضامين هذه الألعاب هي السبب هذا التأثير ؟ أم أن الانبهار بتقنيات التصميم كان له دوره الفعال ؟

[30] فاطمة همال، الألعاب الإلكترونية عبر الوسائط الإعلامية الجديدة، رسالة ماجستير، الإعلام تكنولوجيا واتصال حديثة , جامعة لحاج لخضر، باتنة، الجزائر، 2012.

وكانت الفرضيات كالتالي :

- اصطبغ تأثير الألعاب الإلكترونية بصبغة السلبي أكثر من الإيجابي في جوانب مهمة في تكوين معالم الطفل الجزائري وتنشئته العقلية والنفسية.
- استهوت مضامين هذه الألعاب ميول الطفل الجزائري واهتماماته.

ومن بين أهم النتائج التي توصلت إليها :

- يمتلك الطفل مهارة عالية مقارنة بسنه في التعامل مع هذه الوسائط الإعلامية الجديدة خاصة الحاسوب والأنترنيت.
- يتبع معظم الأطفال أسلوب الاستعارة أدوات وأقراص اللعب للتغلب على عامل انخفاض المستوى المعيشي.
- يدرك الطفل وجود بطل وخصم ومنافس في كل لعبة دون إدراكه للحقيقة الفعلية لكليهما فهما بالنسبة له بحسب ما حددته اللعبة .

في حين دراستنا الآتية لها نفس المنطلق وهو ما مدى اكتساب المراهق معرفة رقمية من خلال الألعاب الإلكترونية.

11-المقاربة النظرية:

أ)- نظرية برونز:

"جيروم برونز"، تنص نظرية برونز على أن التعلم يصبح أكثر فعالية عندما يتبع المتعلمين مسارًا يبدأ بالتمثل النشط ،مرورًا بالأيقونتين وصولا إلى التمثيل الرمزية، هذا لا يقتصر على الأطفال فحسب بل يمكن تطبيقه على المتعلمين من جميع الأعمار بما في ذلك البالغين[31]، وهذا ما نجده عند الأطفال الذين ينشأون في بيئة رقمية، حيث توفّر لهم الرقمنة محتوى تفاعليًا وجاذبًا، يُحسّن من تجربتهم التعليمية، من خلال الفيديوهات، والألعاب الإلكترونية والتعليمية. فكل هذه البرامج تُنشّط وتعزّز الثقافة التعليمية لدى الطفل والمراهق.

وقد تحدّث عن هذا المفهوم برونر، حيث يرى أن "التمثيل النشِط" عند الطفل يتمثّل في قيامه بالفعل، و"التمثيل الأيقوني" يتمثّل في الإدراك البصري، أما "التمثيل الرمزي" فهو استخدام رموز اللغة. فكل هذه العناصر يستخدمها الطفل ليتمكن من الوصول إلى الهدف المطلوب عبر الإنترنت.

كما يرى برونر أن اللعبة وسيلة لاكتشاف المعارف من خلال التجارب التي يعيشها الفرد مع البيئة، مما يجعله أكثر مرونة. ويعتبر أن اللعبة هي العامل الأهم في تطوير معارف الطفل ومفاهيمه، وهو بذلك يؤكد ما جاء به جان بياجيه.

وهذا ما يجعل من الاكتشاف في العالم الرقمي وسيلة تُساعد المراهق على التعلّم، واكتساب معرفة جيدة بالرقمنة، مما يساهم، مع مرور الوقت، في بناء ثقافته الرقمية.

[31]مفيد علي، نظرية برونز في نمو المعرفي، أطلع عليه بتاريخ2027/01/22، على الساعة 16:44
https://psyencharge.com

ب)- النظرية البنائية: (التعليمية)

تُعدّ النظرية البنائية من أهم نظريات التعلّم الحديثة، ويُعدّ جان بياجيه مؤسس البنائية في العصر الحديث. إذ يرى أنّ المتعلّم يكتسب قدراته المعرفية من خلال عمليتي التنظيم والتكيف، فالتنظيم هو الجانب البنائي من التفكير، أما التكيف، فهو عملية سعي المتعلّم إلى إيجاد التوازن بين خبراته السابقة والظواهر الحديثة التي يتفاعل ويتعايش معها في بيئته.

فمن وجهة نظر جان بياجيه، ركّزت البنائية على النشاط، لا على مجرد الاستجابة للمثير، كما هو الحال في النظرية السلوكية، بل على المشاركة والبحث لصنع المعاني. فالمتعلم، وخاصة المراهق، لا يتلقّى المعرفة بشكل سلبي، بل يبنيها بنفسه، حتى يستوعبها جيدًا ويُوظّفها في مجالات متعدّدة.

ومع التطور التكنولوجي وظهور الرقمنة، التي أصبحت توفّر للمراهق محتوى تفاعليًا وتعليميًا، ظهرت الألعاب الإلكترونية، بمختلف أشكالها، كوسيلة لاكتشاف العالم الرقمي، وهو ما يساعد المراهق على التعلّم، واكتساب معارف ومهارات جديدة وجيدة في مجال الرقمنة.

كما أصبحت هذه الألعاب وسيلة تعتمد على الأسلوب الجماعي في اللعب، مثل ألعاب الحروب، ومن بينها لعبة "فري فاير"، التي تُعدّ من أكثر الألعاب رواجًا بين الأطفال والمراهقين بمختلف أعمارهم في العالم بأسره. فهي ليست مجرّد لعبة إلكترونية، بل تُعتبر وسيلة للتعلّم، واكتساب المهارات، وبناء علاقات جديدة، لما تمتاز به من تقنيات عالية الجودة، وكونها وسيلة تكنولوجية اتصالية تُسهم في إشباع رغبات ومتطلبات المراهق.

ج)-نظرية الضبط الاجتماعي:

تنص نظرية الضبط الاجتماعي على ضرورة تحقيق السيطرة الاجتماعية التي تخلق الضبط الاجتماعي، كما يعرفها إميل دوركايم : "بأنه عامل يتدخل في السلوك الإنسان يعتبر عاملاً ضابطاً وليس عاملاً ذاتياً أو إجبارياً

ومعنى ذلك الضبط لا يتعلق بالفرد ذاته، فالفرد لا يفرض على نفسه أشياء معينة، وليس مفروضا عليه من الخارج وإنها هو جزء من الموقف العام الذي فيه الفعل "[32] .

إنّ الأسرة تُعدّ من أهم المؤسسات المؤثّرة في الضبط الاجتماعي، وذلك من خلال الرقابة على توجيه سلوك أبنائها، حيث تعمل جاهدةً على غرس القيم والمفاهيم الأخلاقية والمجتمعية، عبر التربية والتوجيه، ومن خلال التواصل، إلى جانب التنشئة على مبدأ الاحترام والانضباط، وتنمية الفرد اجتماعيًا.

وهذا ما يمنح الأبناء القدرة على التفاعل الإيجابي مع المجتمع، ويجنّبهم الوقوع في الانحرافات الأخلاقية والسلوكية، خاصةً مع التطور التكنولوجي، وظهور الألعاب الإلكترونية التي أصبحت جزءًا من الحياة داخل الأسرة، مما تسبب في العديد من التغيرات داخلها.

ولهذا السبب، نلمس أهمية الضبط في العملية التربوية، والتعليمية، والتواصلية، ومدى تأثيره على سلوك المراهق.

12- صعوبات الدراسة:

لا يخلو أي بحث علمي من صعوبات وعراقيل تواجه الباحث أثناء مسيرته البحثية، فيمكن تقديمها فيما يلي:

- عدم تجاوب بعض الآباء معنا وتوجيهنا للأمهات مباشرة وهذا حرمنا من تحقيق ما سعنا العلمي المتمثل في إجراء مقابلة جماعية تتمثل في الأم والأب والمراهق.
- قلة المراجع وخاصة فيما يخص الثقافة الرقمية.

[32] مرزوق العبسي، دور الدين في الضبط الاجتماعي، مجلة المعرفة، العدد 18، المغرب،2024، ص 1230.

خلاصة:

في ختام هذا الفصل، الذي تناول دراستنا من الناحية المنهجية، نستنتج أنّ هذا الموضوع يسعى إلى تسليط الضوء على جوانب عديدة تتعلّق بالتحديات التي تواجه الأسرة عند ممارسة المراهق للألعاب الإلكترونية.

وللوصول إلى نتائج صحيحة ومقنعة، لا بدّ من توفّر شروط المنهجية السليمة، لأنّ الاستخدام الدقيق لتحديد المنهج، وأدوات البحث، وتحديد العينة في البحوث الاجتماعية، يتطلّب الانتباه إلى عدة جوانب، تتعلّق بأنواع البحوث، والأدوات، والعينات المستعمَلة.

فبعدما تمّ تحديد منهج الدراسة، والعينة، والأدوات، سننتقل مباشرةً إلى الفصل الموالي، والذي يتمثل في الجانب النظري للدراسة، والذي سيُقدّم رؤية أوضح حول موضوع بحثنا.

الفصل الثاني:

الأسرة والثقافة الرقمية.

الفصل الثاني: الأسرة والثقافة الرقمية.

تمهيد

أولا: الأسرة.

1- مفهوم الأسرة.

1-1- الأسرة الممتدة.

1-2- الأسرة النووية.

1-3-الأسرة أحادية الوالدين.

2- أهمية الأسرة.

3- وظائف الأسرة .

4- تطور مؤسسة الأسرة الجزائرية.

ثانيًا: الثقافة الرقمية.

1- مفهوم الثقافة الرقمية.

2- عوامل اكتساب ثقافة رقمية.

3- أهمية الثقافة الرقمية.

4- الأسرة في ظل الثقافة الرقمية.

خلاصة.

تمهيد :

تُعدّ الأسرة العامل الأول والأساسي في تكوين المجتمع، باعتبارها أقدم مؤسسة يقوم على أساسها البناء الاجتماعي. وقد تنوّعت التنظيمات الأسرية من حيث أحجامها، ووظائفها، وأدوارها، وعلاقاتها، وسلطتها، من مجتمع إلى آخر.

فقد اتّخذت الأسرة قديمًا شكلاً يختلف عمّا نشهده حاليًا، وهو الشكل الممتد، حيث تميّزت الأسرة الممتدة بالعديد من الخصائص والمميزات، مثل التمسّك بالعادات والتقاليد، والعيش الجماعي المشترك. أما في الوقت الحاضر، فقد تطوّرت الأسرة بفعل التحوّلات التي طرأت على المجتمعات، نتيجة التطور التكنولوجي، وأصبحت تُعرف بـ"الأسرة النووية".

وقد تغيّرت معها أنماط المعيشة، لتتكيّف مع تطوّرات المجتمع، التي يشهدها المجتمع المعاصر.

1-مفهوم الأسرة:

تعد الأسرة البيئة الاجتماعية الأولى التي يبدأ أو يترعرع فيها الطفل منذ ولادته، وهي التي تمده بأمن والاستقرار والأخذ والعطاء، و التعامل معه بمرونة والحب، فتعددت مفاهيم وتعريفات حول مفهوم الأسرة، وقد صبت كلها في قالب واحد ومن بين التعريفات نجد ما يلي:

تعرفها عبد الحليم بركات بأنها :"وحدة إنتاجية اقتصادية تفرض في أعضائها التعاون معا والاعتماد على بعضهم البعض في جميع المجالات، وكل حسب قدراته وعمره وجنسه ومن أجل تأمين معيشتها وتحسين أوضاعها ومكانتها في المجتمع[33].

يوضح هذا المفهوم أن الأسرة وحدة إنتاجية تعتمد على التعاون والتكامل بين أفرادها وفقًا لقدراتهم وأدوارهم المختلفة وأهميتها في دعم أفرادها وتأمين معيشتهم وتحسين مكانتهم في المجتمع.

ويعرفها الجوهري عبد الهادي : بأنها مؤسسة اجتماعية، نبعت في ظروف الحياة وهي بذلك تعد ضرورة حتمية لبقاء الجنس البشري ويتحقق ذلك البقاء بفضل اجتماع كائنين لا غنى لأحدهما عن أخر، وهما الرجل والمرأة " ذكر و الأنثى " والاتحاد الدائم المستقر بين هذين الكائنين هو الأسرة [34].

حسب هذا التعريف فإن الأسرة ووحدة اجتماعية لنتيجة حتمية لحاجة الإنسان للاستقرار والتكامل بين الجنسين ويظهر أهمية الاتحاد الدائم بين الراجل والمرأة كأساس لبقاء البشرية.

ويعرفها بوجاردوس Bogardus : بأنها جماعة اجتماعية صغيرة تتكون عادة من الأب والأم وواحد أو أكثر من الأطفال، يتبادلون الحب ويتقاسمون المسؤولية، وتقوم وضبطهم ليصبحوا أشخاصًا يتصرفون بطريقة

---

[33] حليم بركات، المجتمع العربي المعاصر، مركز الدراسات الوحدة العربية، الطبعة الأولى، لبنان، 1984، ص 175.

[34] د. رسمي عبد المالك، د. ناصر أحمد الخوالدة، الأسرة وتربية الطفل، ، دار الفكر، الطبعة الأول ،عمان، الأردن، 2010 ص15.

اجتماعية [35].

يوضح هذا المفهوم أن الأسرة عبارة عن مجموعة أفراد تربطهم علاقة، تجمعهم المحبة، هدفها هو تربيتهم وضبطهم حسب قواعد المجتمع الذي ينتمون إليه.

نستنتج من هذه التعريفات بأن الأسرة عبارة عن عملية تفاعلية كل فرد فيها لديه دور يقوم به تجمعهم رابطة الدم، بحيث تساهم الأسرة في النشاط الاجتماعي في كل جوانبه المادية والمعنوية والأخلاقية.

لقد حظيت الأسرة باهتمام العديد من علماء الاجتماع وذلك لكونها أقدم جماعة أولية تكونت على وجه الأرض لها مواصفات معينة وأساسية التي تساهم في بناء وتطوير المجتمع، وقد تنوعت وتعددت الأسرة من حيث الحجم والشكل ومن حيث الوظيفة:

1-1- الأسرة الممتدة:

يعرفها روسر Rosser و هاريس Harris :" بأنها علاقة معينة بين مجموعة من الأفراد تربطهم المودة والتراحم من خلال الزواج والإنجاب، وهي أوسع من الأسرة النواة بحيث تمتد لثلاثة أجيال بدءًا من الأجداد وحتى الأحفاد[36].

يبرز هذا التعريف البعد العاطفي والبيولوجي من خلال التركيز على روابط المودة والتراحم التي تنشأ من خلال الزواج والإنجاب، بحيث تمتد لثلاثة أجيال.

وهي تركيبة اجتماعية مكونة من عائلتين أو أكثر يقيمون جميعًا في بيت واحد، وغالبا ما يكونون على صلة قرابة ببعضهم البعض، وغالبا ما يجمع بينهم عمل معين كما في المجتمعات الزراعية، التي تقوم بالإنتاج الزراعي، وتبقى الأسرة في هذا النمط على الاتصال بين الأجيال، وتسمى أسرة النواة المتصلة[37]

[35] أحمد مبارك الكندري، علم النفس الأسري، طبعة الثانية، مكتبة الفلاح، الكويت، 1992، ص23.

[36] د. حسين عبد الحميد أحمد راشون، الأسرة والمجتمع، مؤسسة شباب الجامعة، بدون الطبعة، الإسكندرية، مصر، 2012,ص 34.

إن هذا النمط من الأسرة كان في القديم شائعًا يتميز بالتماسك في جميع الأعمال الصناعية والفلاحية بحيث الأب يحتل منزلة اجتماعية أعلى بكثير من منزلة الأم وينفرد في اتخاذ القرارات التي تتعلق بأمور الأسرة ومستقبلها، وكما هذا أن هذا النوع من الأسر كان الكثير من المشاكل بسبب كثرة عدد أفرادها مما يسلب الحرية في اتخاذ القرارات .

2-1- الأسرة النووية:

هو مصطلح اجتماعي يطلق على الجماعة التي تتكون من الزوجين وأبنائهم غير المتزوجين وينتمي الفرد في العادة إلى أسرتين نوويتين، الأسرة النووية التي تربى فيها وتعرف باسم أسرة التوجيه، والثانية التي تقوم بدور الأب وهي أسرة التكاثر[38].

يتميز هذا النوع من الأسرة بصغر حجمها فهي تتكون من زوجين فقط وأطفال، وتتميز بالخصوصية في العيش فهي بعيدة عن المراقبة و السلطة للآخرين كما لها الحرية في تحقيق ما تريده وتتمتع بالاستقرار المادي والمعنوي وهذا راجع إلى قلة أفرادها.

كما لها عيوب والمتمثلة في قلة رعاية الأطفال وهذا راجع إلى خروج الوالدين للعمل وترك أطفالهم في أيادي الحضانة، وكذلك كثرة الخلافات والمشاكل بين الزوجين مما يتسبب في تفكك الأسرة وارتفاع نسبة الطلاق.

4-1- الأسرة أحادية الوالدين:

إن دراسة الأسرة أحادية الوالدين يشير إلى حدوث تفكك أسري ينتج عنه اختلال بنائي ووظيفي داخل هذا النسق حيث يعتبر هذا الأخير العامل الرئيسي في بروز هذا النمط من الأسر والذي تختلف ظروفه وأسبابه، غير أن

[37]د. أحمد عبد اللطيف أبو أسعد، د. سامي محسن الختاتنة، سيكولوجية المشكلات الأسرية ،دار المسيرة للنشر والتوزيع وطباعة، الطبعة الأولى، عمان، 2011، ص39.

[38] عدنان أبو مصلح، معجم علم الاجتماع ، دار أسامة، الطبعة الأولى، عمان، الأردن، 2006، ص 23.

نتائجه تدل دلالة واضحة على حدوث انهيار في الوحدة الأسرية مما يؤدي إلى عدم الاستقرار والتماسك والقدرة على المواجهة الحياة الاجتماعية [39].

فالأسرة أحادية هي الأسرة متكونة من الأب أو أم فقط.

2- أهمية الأسرة :

تعتبر الأسرة أهم خلية يتكون منها جسم المجتمع البشري، وهي نسقًا اجتماعيا رئيسيًا بالمجتمع يتفاعل فيها الفرد، تنطبع سلوكياته وتبقى أثارها منقوشة فيه يحملها معه ويورثها لذريته من بعده, كما فيها يتلقى الطفل الرعاية في السنوات الأولى من حياته لتكوين صحة النفسية والجسمية والعقلية له، فلأسرة ذات أهمية كبيرة للطفل وللمجتمع.

وهكذا تبرز أهمية الأسرة من خلال بعض العناصر التالية:

1- للأسرة أهمية في تربية الأبناء و تنمية مداركهم وربطهم بالمجتمع الخارجي، فهي بمثابة وسيط ينقل ثقافة المجتمع وعاداته و تقاليده لأفرادها.

2- الأسرة هي المدرسة الأساسية لكل طفل والجماعة الأولية التي تغذي أبنائها بكل الجوانب المعرفة والثقافة [40].

---

[39] حمادي سليمة، الاتصال في الأسرة أحادية الوالدين ومدى تأثيره على العلاقات الأسرية، رسالة ماجستير، علم الاجتماع الاتصال، جامعة سعد دحلب، البليدة، الجزائر،2013، ص59.

[40] د. بعايري حسان، د. براخلية عبد الغني، أهمية الأسرة والمتابعة الوالدية تحسين الأداء الأكاديمي للأبناء، مجلة المصباح، مجلد 01، العدد02، المسيلة، الجزائر،2021،ص10.

3- الأسرة صاحبة الدور الأول في عملية تنشئة الطفل تنشئة اجتماعية وإسلامية وسياسية وأخلاقية ومن خلال الأسرة يتم إشباع الحلال لكثير من العواطف الدوافع والغرائز، كالأمومة والأبوة والجنس والاجتماع[41].

4- الأسرة لها مهام مختلفة فهي تعمل على غرس مفاهيم حب الوطن و الانتماء علاوة على دورها في توفير الحماية والغذاء والمسكن، فهي تساهم في صنع تفكير الفرد وتحديد مساره المستقبلي من خلال تكوين شخصية اجتماعية.

5- إن الأسرة في كل الحقب الإنسانية المصدر الرئيسي للتوالد والاستمرار في كيان الأمم وتقدمها وتطويرها وبقاء المجتمعات ونتيجة لذلك فهي محاطة بالاحترام والتقدير من كل الأديان السماوية وهي مصونة في كل الدساتير والقوانين الوضعية.

6- وتمتاز الأسرة بأنها مؤسسة تقوم بتعين الأدوار بين أفرادها تلقائيًا فالأب مثلاً له من الحقوق والمكانة الاجتماعية ما ليس لباقي أفراد الأسرة وعليه من الواجبات غير يضطلع بها بقية أفراد الأسرة ودور الأم بالغ الأهمية فهي رفيقة العمر وشريكته في

7- معظم مسؤولياته، وكذلك الأولاد فلهم أدوارهم المهمة أيضًا [42].

3 - وظائف الأسرة :

باعتبار الأسرة المؤسسة الأولى في المجتمع، لها العديد من الوظائف بداخل هذا النسق الاجتماعي لتحافظ على استمرارية وتوازن هذا النسق، ومن بين أهم الوظائف ما يلي:

---

[41] د. عبد الرحمان العيسوي، علم النفس الأسري "المشكلات والبرامج الإرشادية"، دار أسامة ، طبعة 2009 ، عمان الأردن،2009 ، ص156.

[42] مونى يونس البحري، العنف الأسري، دار صفاء، الطبعة الأولى، عمان، 2011 ، ص 16.

3-1- الوظيفة البيولوجية:

هي أول وظيفة من وظائف الأسرة، وتتمثل في إنجاب الأطفال والمحافظة على النوع البشري والتناسل المستمر، فالأسرة تقوم بحفظ النوع البشري من خلال إشباع الحاجات الجنسية على أساس المنطقية والقانونية والشرعية، إلى جانب تقديم الإشباع العاطفي للأفراد أي أن تنظيم الأنشطة الجنسية والإنجاب والمحافظة على استمرار المجتمع وتربية وتنشئة الطفل على عادات وتقاليد المجتمع، كما أنها تقوم بتوفير الحاجات الأساسية للأفراد من مأكل ومأمن ولباس وحب ورعاية، فهو إذن التفاعل المتعمق بين جميع أفراد الأسرة في المشاعر العاطفية[43].

فالأسرة هي التي تحمل مسؤولية إنجاب الأطفال ورعايتهم، وتوفير لهم الأمن والحاجات الضرورية وتربيتهم تربية صحيحة ليكونوا نافعين في المجتمع.

3-2- الوظيفة الاقتصادية:

يعتمد بقاء الأسرة وإعالة الأطفال على وجود نشاط معين يضمن دخل لها، وتعتبر الوظيفة الاقتصادية ملازمة للأسرة في كل عصر مهما اختلفت طبيعتها، فبعدما كانت قديمًا تقوم بإنتاج ما تستهلكه وهذا بتعاون أفرادها في العملية الإنتاجية، أصبحت اليوم تقوم بتوفير متطلباتها بالعمل في المصانع أي خارج الأسرة، حيث كان زواج الرجل من المرأة في المجتمعات الزراعية، قائم على أسس مهارات المرأة في الأعمال الاقتصادية، أما المجتمعات الحديثة والصناعية، فالزواج قائم على أسس الحب والزمالة وبالتالي ضعفت الوظيفة الاقتصادية من حيث شكلها لكن مع ذلك الأسرة هي المسؤولة على توفير متطلبات أفرادها من مأكل وملبس والمسكن ...إلخ [44].

تعمل الأسرة على تلبية و تأمين احتياجات أفرادها المادية، فكلما كان هناك وضع مادي جيد كان هناك استقرار في الأسرة زادا شعورهم بالأمان و الانتماء وضمان الهدوء والاستقرار.

---

[43] ط. د. بعايري حسان، مرجع سبق ذكره، ص11.

[44] حمادي سليمة، مرجع سبق ذكره، ص 45.

3-3- الوظيفة الدينية:

ويتم ذلك عن طريق إرشاد الأسرة لأفرادها، وتوجيهم نحو عقيدتهم وتعليمهم أداء العبادات المطلوبة منهم, والعمل بما يأمر به الخالق، والابتعاد عما نهى عنه سبحانه كما أشار بذلك

ناصر أيضًا تأسيس العقيدة الإسلامية في نفس الطفل، لحديث الرسول صلى الله عليه وسلم : "كل مولود يولد على الفطرة فأبوه يؤمدانه أو ينصرانه أو يمجسانه "وتوجه الطفل لما عليه من واجبات نحو رب العباد، وما عليه من واجبات نحو العباد لأنه من الواجب أن نرسخ أسس العقيدة الإيمانية في نفوس الأطفال، ومنذ مراحل المبكرة لولادتهم [45].

تعمل الأسرة على غرس القيم والمبادئ الدينية في نفوس أبنائها منذ الصغر، ولاشك التزام الأسرة بدورها الديني يسهم في بناء مجتمع متماسك تسوده قيم الروحية والإنسانية.

3-4- الوظيفة التعليمية:

على الرغم من انتقال التعليم من المنزل إلى المدرسة فما زال للأسرة دورها الفعال في هذا المجال أنها تقوم بالإشراف على متابعة أطفالها في الواجبات المنزلية وفهم الدروس والدليل على ذلك إن الوالدين هما اللذان يحددان مدى تقدم أو تأخر الطفل في المدرسة، وإن أباء اليوم يقضون وقتا أطول في مساعدة أبنائهم عن الماضي

[45] عزيزة بنت علي بن محمد الدرويج، دور الأسرة في تربية الطفل بالمحافظة على الملكية العامة كما تراها معلمات المرحلة الابتدائية بمدينة الرياض، رسالة ماجستير، جامعة الإمام محمد بن سعود، المملكة العربية السعودية، 1432، ص15.

،ويرجع هذا إلى ارتفاع المستوى الثقافي والتعليمي بين الآباء في الوقت الحالي خاصة في الفئات العليا والمتوسطة، حيث أتيح للآباء فرصة قضاء سنوات طويلة في تلقي العلم [46].

تعد الأسرة النواة الأولى في العملية التعليمية فهي تزرع بذرة المعرفة لدى الطفل قبل دخوله إلى المؤسسات التعليمية ومن خلال التوجيه والمتابعة والدعم تساهم الأسرة في تنمية مهارات الطفل الفكرية والسلوكية وتغرس فيه حب التعلم والفضول المعرفي.

3-5- الوظيفة النفسية :

تحافظ الأسرة على تقدير الأطفال لذاتهم وتمنحهم الحماية اللازمة للنمو بشكل نفسي سليم في إطار المجتمع وهي تمد الأفراد بالاتجاهات الانفعالات الإيجابية والسلبية نحو العديد من السلوكيات المختلفة، وهي تعمل أيضاً على ردف الأفراد في العائلة بالاتجاهات والانفعالات العصبية إزاء المواقف والسلوكيات ويتعلم الطفل داخل الأسرة نمط التعامل مع المواقف والظروف والأشياء ويكون اتجاهاته المختلفة بناء على ما تم تعلمه داخل الأسرة هذا وتعمل الأسرة كمرشد نفس اجتماعي للأبناء ترتقي بهم وتمدهم بالقوة اللازمة لبناء شخصية مستقلة قادرة على التفاعل والمساهمة في العملية الإنتاجية في المجتمع[47].

فتعمل الأسرة على إشباع الحاجات النفسية لأفرادها وتمدهم بالاتجاهات الإيجابية السليمة وهذا من خلال التماسك والترابط وتبادل العطاءات بين الزوجين لبناء أسرة متماسكة يغمروها الهدوء وسكينة وهناء وهنا سوف تكون لدينا طاقة نفسية إيجابية ويقلل هذا من احتمالية تعرضهم للاضطرابات النفسية أو السلوكية.

---

[46] أ. د. نادية حسن أبو سكينة، أ. م. د. منال عبد الرحمان خضر، العلاقات والمشكلات الأسرية، دار الفكر، الطبعة الأولى عمان، الأردن، 2010، ص 54.

[47] عدنان أبو مصلح، مرجع سبق ذكره، ص18.

3-6- الوظيفة التنشئة الاجتماعية:

تعد التنشئة الاجتماعية للطفل من الوظائف الأساسية للأسرة، إذ تلعب الأسرة دوراً هاماً في تنشئة الطفل خاصة في السنوات الأولى من حياته، ويشير علماء الاجتماع إلى التنشئة الاجتماعية باعتبارها الوظيفة الوحيدة التي تمس النظام الأسري، وتعنى الوظيفة الظاهرة لعملية التنشئة الاجتماعية بتدريب الطفل على أنماط معينة من السلوك والتي يرضى عنها المجتمع ويتخذها الشخص دعامة لسلوكه طوال حياته[48].

فالأسرة هي نظام الذي يزود الطفل بكل ما يحتاجه لتحقيق التوافق داخل المجتمع برغم من تغير شكل أنماط الأسرة و باختلاف المجتمعات تبقى الأسرة العامل الذي يمد الفرد كل حاجات التي تساهم في تنشئته وتنظيم حياته، كما لها دور اجتماعي من خلال إعداد الفرد للاندماج والتفاعل الإيجابي مع المجتمع, وبناء شخصية الطفل .

4- تطور مؤسسة الأسرة في الجزائر:

تعتبر الأسرة صورة مصغرة للمجتمع الكبير نفسه، إذ نجد أن العلاقات السائدة في المجتمع هي نفسها التي تسود في الأسرة، وأن الثقافة السائدة في المجتمع تسود هي الأخرى الأسرة والتغيرات التي تحدث ضمن الأسرة لا يمكن فصلها عن التغيرات التي تحدث في المجتمع وخاصة في مرحلة انتقالية بين القديم والجديد، وأي تغير في المجتمع يقتضي تغير الأسرة والعكس صحيح.

ولا يمكن التعرف على الأسرة وتطورها دون التعرض للتحولات والتغيرات التي حدثت في المجتمع الجزائري في حد ذاته، فقد كان المجتمع الجزائري قبل الاستعمار يتكون من مجموعة العشائر والقبائل أو العشيرة شيخ وله مرتبة خاصة في هذه القبيلة أو العشيرة فهو قائد الروحي للقبيلة ينظم فيها كل الأمور كل الأمور المادية

[48]أ. د. نادية حسن أبو سكينة ، مرجع سبق ذكره، ص 51.

والروحية فهو المسؤول على توزيع الأدوار والوظائف وحماية أعضاء القبيلة ورعايتهم كما كان المجتمع المنزلي مبني على جماعة اجتماعية قائمة على القرابة الأبوية كرابطة طبيعية بالإضافة إلى تأثير المجتمع الجزائري بالإسلام هذا الدين الذي ترك آثاره القوية في تقاليد الأسرة الجزائرية من خلال السلوكيات والعلاقات القرابية لأفرادها.

وقد أدى دخول الاستعمار الفرنسي إلى مجتمع الجزائري إلى العديد من التغيرات الاجتماعية المختلفة فقد عدمت السياسة الاستعمارية إلى تفكيك النظام القبلي وذلك بتجديد العشائر والقبائل من أراضيها كونها المصدر الاقتصادي ووحدة النظام الاجتماعي وذلك من أجل تنظيم روح الجماعة والعلاقات العائلي بحيث حلت الملكية الفردية مكان الملكية الجماعية وانتقلت السلطة من حكم شيخي إلى حكم أبوي ,ومن هنا بدأ توسع السلطة الأبوية في المجتمع الجزائر[49].

فشهد المجتمع الجزائري بعد الاستقلال عدة تغيرات ويعتبر التحضر والتصنيع والتحديث برغم من فترة الاستعمارية أرست قواعد التحديث المادي في الجزائي، بإنشائها بعض المدن أو الضواحي الحديثة على الطراز الأوروبي في المدن القديمة وبإضافة الطابع الرأسمالي على الاقتصاد وتعميم نظام الأجور والتعامل النقدي وفتح المناجم وإنشاء المعاهد وبعض المدارس، فالجزائر على غرار بلدان العالم قد تأثرات بالتغيرات كانت سريعة وعنيفة في أن واحد مما انعكس على بنية الأسرة ونمطها وكذا شكلها و وظيفتها وطبيعة حياتها في هذا الصدد يقول الأستاذ بوتفنوشات :" لقد ساهمت عملية إدخال التقنيات الجديدة في الاقتصاد الكلي وفي الاقتصاد الجزئي أو المنزلي بالإسراع والتعجيل بعملية تطوير المرافق والتصرفات داخل المجتمع، وكذلك داخل العائلة الجزائرية" وهذا ما تسبب في ظهور سلوكيات وقيم جديدة لم تشهدها الأسرة التقليدية من قيم وأدت إلى انتقالها من الحياة

[49] أ. حنان مالكي، الخصائص السوسيولوجية للأسرة الجزائرية التقليدية و الحديثة، مجلة العلوم الإنسانية، جامعة محمد خيضر بسكرة، العدد 22، ص 48 ص 49.

الريفية إلى الحياة الحضرية، فكان هجرة السكان إلى المدن أحدثت تنقلات كبيرة للسكان مما أوجدت تحولات عميقة في الأسرة التقليدية أدت إلى بروز نمط الجديد من الأسرة يعرف بنمط الأسرة النووية .

ومن أسباب تكون الأسرة النووية، لقد تبين أن الأسرة الممتدة لم تعد الشكل الذي يتميز به المجتمع الجزائري وخصوصاً المدن الكبرى أين بدأ ينتشر شكل الأسرة النووية وهذا لا يعني أن النسق الأسري أصابه خلل، وإنما ذلك راجع إلى محاولة الأسرة تحقيق التكيف مع التغيرات الاجتماعية والاقتصادية العديدة التي أحدثت وما تزال تُحدث آثار مختلفة في المجتمع[50].

وعليه يمكن القول في الأخير أن تطور مفهوم مؤسسة الأسرة الجزائرية يشير إلى التغيرات والتحولات التي طرأت على بنية ووظائف الأسرة في الجزائر عبر الزمن ومنذ الاستقلال فتحولت الأسرة الممتدة التي كانت تحت سيطرة الأب أو الجد إلى الأسرة النووية التي تقلص حجمها واقتصر غالباً على الوالدين والأبناء، فالأسرة الجزائرية تطورت من النموذج التقليدي إلى نموذج المعاصر مع حفاظها على بعض القيم ولكنها أصبحت تواجه تحديات جديدة وتطور التكنولوجي الذي يتطلب التكيف والتوازن بين الأصالة والمعاصرة.

[50] د. عتيقة حرايري، أ. نعيمة طبال، مراحل وخصائص تطور الأسرة الجزائرية، من أجل فهم وتفسير التحولات الحاصلة، مجلة هيرودوت للعلوم الإنسانية والاجتماعية، العدد06، 2018،ص21.

ثانيًا: الثقافة الرقمية:

نعيش اليوم في عصرٍ يتّسم بكونه عصر التكنولوجيا، وعصر المعرفة، والثورة المعلوماتية، والانفتاح على العالم، حيث طرأت متغيرات متسارعة تزداد يومًا بعد يوم.

ومع هذا التطوّر التكنولوجي، وإقبال العديد من الأسر والأبناء على استخدام وسائل التكنولوجيا ومواقع التواصل المختلفة، أصبح من الضروري التعامل مع هذه الوسائل في العصر الرقمي بوعي وحذر.

ونتيجةً لارتباط الأسر والأبناء بهذه الأجهزة والمواقع، فإنهم في حاجة ماسّة إلى الثقافة الرقمية، حتى يتمكّنوا من التعامل معها بشكل جيّد وآمن، ويستطيعوا التصدّي للأخطار التي قد تواجههم، كما يمكنهم من امتلاك القدرة على مواكبة التطورات الرقمية، واستخدام التكنولوجيا بشكل فعّال ومسؤول.

1- مفهوم الثقافة الرقمية:

إن الثقافة الرقمية من المفاهيم الحديثة في ساحة العلوم الاجتماعية، فهو يشير إلى المجال الذي يرتبط به (المجال الرقمي) مثله مثل الثقافة الصحية(المجال الصحي) والثقافة البيئة، وتعني هذه المصطلحات التمكن من مجال معين أو امتلاك الفرد للسلوكيات المعرفية التي يستطيع من خلالها التفاعل مع هذه المجالات[51].

يوضح هذا المفهوم بأن الثقافة الرقمية كمفهوم حديث يتماشى مع التحولات التكنولوجية المتسارعة في العصر الرقمي، فإن الثقافة الرقمية تعكس مدى قدرة الفرد على التفاعل الواعي والمسؤول مع العالم الرقمي.

[51] د. حسيبة لولي، الثقافة الرقمية في وسط الشباب، مجلة العلوم الإنسانية والاجتماعية، العدد29، جامعة الجزائر،2018ص67.

وتعرفها الدكتورة أمال محمود أبو عامر: بأنها مجموعة من المعارف والمهارات والاتجاهات الرقمية التي من الضروري أن يمتلكها الآباء والأمهات لمساعدتهم على استخدام أجهزة والهواتف الذكية وشبكة الأنترنت وتطبيقاتها التفاعلية والتعامل معها ضمن قيم وأخلاق البيئة الرقمية[52].

تركز الدكتورة في هذا التعريف على أن الثقافة الرقمية على أنها مجموعة من المهارات، والمعارف التي يجب على الأسرة أن تستوعبها، لمساعدتهم على استخدام الأجهزة الإلكترونية في ظل التحول الرقمي.

وقد تم تحديد مفهوم الثقافة الرقمية على أنها الثقافة التي تستوجب المهارات والمعارف الضرورية للمشاركة في أهم الأنشطة باستخدام تكنولوجيا الإعلام، والاتصال المتمثلة في استخدام الحاسب الآلي لاسترجاع وتخزين وإنتاج وتقديم المعلومات وكذلك الاتصال والمشاركة في الشبكات التعاونية عبر الأنترنت[53].

ويبين هذا المفهوم بأن الثقافة الرقمية تشمل القدرة على استخدام أدوات التكنولوجيا بفعالية إلى جانب الوعي بكيفية التعامل مع المعلومات وإنتاجها وتبادلها بشكل آمن وأخلاقي لضمان مشاركة فعّالة ومواكبة للتطورات في مختلف المجالات.

ومن خلال التعريفات نستخلص أن الثقافة الرقمية من أحد المفاهيم الحديثة في عصر الرقمنة وهي مجموعة من المعارف والمهارات التي تمكن الفرد من استخدام التكنولوجيا الحديثة والتفاعل معها بوعي وكفاءة، وتشمل هذه الثقافة القدرة على استخدام الحاسوب والأنترنت وأدوات التواصل الرقمي بالإضافة إلى إنتاج وتبادل المعلومات بطريقة آمنة وفعالة.

---

[52] د. أمال محمود أبو عامر، مستوى الثقافة الرقمية لدى عينة من الآباء والأمهات في محافظات قطاع غزة، مجلة الجامعة الإسلامية للدراسات التربوية والنفسية، 2018، ص196.

[53] د. السعيد مبروك إبراهيم، الثقافة الرقمية والوعي المعلوماتي المفهوم–أبعادها–وسائل التنمية ، دار الباحث، الطبعة الأولى، 2018، ص 41.

2-عوامل اكتساب ثقافة رقمية:

2-1- العوامل الأسرية:

في ظل انتشار الثقافة الرقمية في عصر التكنولوجيا والانفجار المعرفي، أصبح هناك تداخل كبير بين تكنولوجيا الاتصال ومجالات الثقافة، والتربية، والإعلام، مما أدّى إلى تبادل واسع للخبرات والمعارف الرقمية في العالم الافتراضي.

وقد نشأت علاقة وثيقة بين أفراد الأسرة والأجهزة الرقمية، مثل الحواسيب، والهواتف الذكية، وشبكة الإنترنت مما منح التكنولوجيا دورًا محوريًا في حياة الأسرة.

كما شهد قطاع تكنولوجيا المعلومات والاتصالات تطورًا ملحوظًا، خاصةً في استخدام وسائل الإعلام الرقمية والإنترنت داخل الأسرة.

وتوجد كثير من المتغيرات داخل الأسرة يمكن أن تؤثر في تنمية حيث الاطلاع واكتشاف المعارف وإدراك أهمية المعلومات، كسلوك الوالدين وطرق قضاء أوقات الفراغ، وما يتعرض له الطفل بالبيت من وسائل الاتصال كالتلفاز والراديو والكمبيوتر التي انتشرت مؤخرًا بشكل واسع[54].

إذا كانت الأسرة تعيش في ظل هذا العصر الرقمي وما يحمله من تحديات، فإنه من الضروري البحث في دورها التربوي والتوعية و لتحفيز أبنائها على التفاعل الإيجابي مع المعطيات هذا العصر، فالأسرة مطالبة بتنشئة أبنائها ليتعاملوا بوعي ومسؤولية مع البيئة الرقمية وتحدياتها، ففي ظل الثورة المعلوماتية والتطور التكنولوجي بات العصر الرقمي يفرض تحديات مباشرة تظهر في انشغال الأبناء بالأجهزة الرقمية لفترات طويلة، وعليه يجب

[54] عتيقة لحواطي، التكوين الوثائقي لدى مستفيدي المكتبة المركزية لجامعة منتوري قسنطينة، أطروحة دكتوراه ، جامعة منتوري قسنطينة، الجزائر،2014، ص 63.

على الآباء والأمهات توعية الأبناء وتعزيز إدراكهم بمخاطر الفضاء الإلكتروني وتشجيعهم على تنمية معارفهم ومهارتهم التقنية ومرافقتهم في أنشطتهم الرقمية بما يسهم في حمايتهم ويضمن سلامتهم من مخاطر التكنولوجية.

2-2-العوامل الاجتماعية (التنشئة الاجتماعية):

تشير التنشئة الاجتماعية إلى العملية التي يتلقّى من خلالها الفرد أنماطًا من التفكير والسلوك، بواسطة أعضاء الجماعة التي تقع عليها مسؤولية صياغة سلوكه.

أي أن التنشئة الاجتماعية هي تلقي الطفل لخبرات يومية، من خلال علاقته بجماعة الأسرة، وجماعة المدرسة وجماعة اللعب، والأصدقاء، أو من خلال تفاعله مع المجتمع بأسره.

أما التنشئة الرقمية وهي عملية التثقيف للطفل بكل ما يتعلق بتكنولوجيا المعلومات وبحاجة الأنترنت وتوعيته بمخاطر الاستخدام السيئ لها من خلال إتباع في التنشئة أساليب ومعايير بيئة رقمية في تنمية الرقابة الذاتية للطفل تنمية الثقة بين الآباء والأبناء على المصارحة والحوار والإبلاغ والإعلام بما يعرض في الأنترنت وغيرها من معايير إدارة تكنولوجيا[55].

3-أهمية الثقافة الرقمية:

للثقافة الرقمية مكانة حتمية في حياتنا، حيث أصبحت تُعدّ من المقوّمات الأساسية للتفاعل في العصر الحديث إذ باتت تستوجب امتلاك المهارات والمعارف الضرورية للمشاركة في أهم الأنشطة المتطورة.

ولذلك، فقد شغلت الثقافة الرقمية أهمية كبيرة، وازدادت هذه الأهمية في العصر الرقمي، وتمثلت فيما يلي:

[55] سنوسي حياة، الثقافة الرقمية قراءة تحليلية في مفهوم وعوامل اكتسابها، مجلة الحكمة للدراسات الفلسفية، مجلد 10، العدد2، جامعة يحي فارس المدية، الجزائر، 2022، ص 314.

– تساعد الثقافة الرقمية على تنمية إحساس الفرد بالإيجابية من خلال المشاركة والتفاعل والإبداع وفي إنتاج الأفكار والتصورات التي يقدمها النص الرقمي والانتقال من مفهوم الإحساس بالفردية إلى الجماعية.

– تعزز الثقافة الرقمية من فعالية البنية الثقافية والتعليمية وتحفز الجهات المعنية بذلك (المدارس، الجامعات، منظمات المجتمع المدني، مؤسسات...إلخ) لكي تسهم في تأمين تنمية الثقافة الرقمية أي العمل على حساب الخبرات والمهارات وإعطاء فرص ومجالات تعليمية مناسبة[56].

– إن الثقافة الرقمية مهمة على مستوى الأفراد والمؤسسات والمجتمع فعلى مستوى الفرد، فإن الفرد الذي لا يحسن استخدام الحاسوب وشبكة الأنترنت يعاني من أهمية المعرفة المتمثلة بالجهل بأهمية التقنيات الرقمية وبمهارات استخدامها، وهي لا تختلف عن أمية القراءة والكتابة في بداية القرن الماضي، ويمكن القول أن نجاح الفرد سيكون بمستوى ثقافة الرقمنة فكلما زادت ثقافته الرقمية أصبحت قابليته في الحصول على الوظائف والامتيازات أكبر، أما على مستوى المؤسسات فإن نجاح المؤسسة واستمرارها يعتمد بشكل رئيسي بمستوى تعاملها مع النظم الرقمية وإدراكية التطورات السريعة في هذا المجال[57].

4-أبعاد الثقافة الرقمية:

تمثلت أبعاد الثقافة الرقمية في ما يلي:

-البعد المعرفي: ويشمل المعارف والمعلومات والمفاهيم والمصطلحات الرقمية، التي ينبغي امتلكها والتمكن فيها.

-البعد المهاري: ويشمل المهارات الرقمية والأدائية والعلمية المرتبطة بالتعامل الرقمي.

[56] سنوسي حياة، مرجع سبق ذكره،ص312.

[57]صليحة محمدي، سامي بخوش، الثقافة الرقمية دراسة تحليلية في المفهوم، المجلة الجزائرية للأمن والتنمية، مجلد10 العدد2، 2021، ص5.

– البعد الاجتماعي: ويشمل الخبرات الرقمية التي يلزم اكتسابها للأبناء والمتعلقة بالنتائج والقضايا الاجتماعية ومدى تأثيرها على العادات والتقاليد والقيم الاجتماعية.

– البعد الوجداني: ويشمل المخرجات ذات الصلة بالجانب الانفعالي كالوعي التقني والميول التكنولوجي.

– البعد الأخلاقي: ويشمل إكساب الأبناء أنماط السلوك الأخلاقي ومعاييره عند التعامل الرقمي مع الأجهزة والمواقع والتطبيقات الإلكترونية.

– بعد اتخاذ القرار: ويعني تأهيل الأبناء وتدريبهم وإكسابهم القدرة على اتخاذ القرار عند مواجهة أية مشكلة لها علاقة بالجانب الرقمي[58].

[58]د. محمود هلال عبد الباسط عبد القادر، الثقافة الرقمية للأبناء بين الرفاهية والحتمية في العصر الرقمي "رؤية تربوية"، المجلة التربوية، العدد 95، جمهورية مثر العربية،2021، ص 8.

خلاصة:

نستخلص مما سبق أنّ الثقافة الرقمية أصبحت جزءًا من الحياة اليومية للأسرة، حيث فتحت طريق المعرفة نحو التطوّر التكنولوجي، الذي سهّل على الفرد الاستفادة من مجموعة من الخدمات المتعدّدة، وغيّر من أنماط التواصل، والتربية، والترفيه داخل الأسرة.

فقد قدّمت هذه الثقافة لأفراد الأسرة دعمًا تكنولوجيًا، ووسائل تعليمية وترفيهية متنوّعة للمراهق، بمختلف أنواعها وشتى مجالاتها.

ومن هنا، يُعدّ من الأهمية أن تعتمد الأسرة على تحقيق التوازن بين تطوّرات الرقمنة، والحفاظ على الروابط الاجتماعية والأسرية داخل فضاء الأسرة.

الفصل الثالث:

الألعاب الإلكترونية.

الفصل الثالث: الألعاب الإلكترونية.

تمهيد.

1) مفهوم الألعاب الإلكترونية.

2) تطور الألعاب الإلكترونية.

3) مراحل تطور الألعاب الإلكتروني.

4) أنواع الألعاب الإلكترونية.

5) أهمية الألعاب الإلكترونية.

6) –مجالات الألعاب الإلكترونية.

7) أشهر الألعاب الإلكترونية في الجزائر.

8) إحصائيات حول ممارسة الألعاب الإلكترونية.

خلاصة.

تمهيد:

إنّ التقدّم التكنولوجي المتسارع أسهم بشكل كبير في بروز أساليب جديدة ومتطوّرة للترفيه واللعب، فقد ظهرت ألعاب إلكترونية متطوّرة وعالية الدقّة، يُمارسها الأفراد في العالم الافتراضي.

تُعتبر الألعاب الإلكترونية من بين الأنواع التي نالت المرتبة الأولى، على حساب الألعاب الشعبية التي كان الأطفال يمارسونها على أرض الواقع، وجهًا لوجه. فقد فرضت الألعاب الإلكترونية نفسها على الأطفال، بفعل تقنياتها ومميزاتها، فأصبحت تُمارَس من خلال الهواتف النقالة، والهواتف الذكية، واللوحات الإلكترونية، مما أتاح الفرصة لجميع الأفراد لممارستها وتحميلها بكل سهولة.

وسنحاول في هذا الفصل الإحاطة بموضوع الألعاب الإلكترونية، من خلال عناصر متعددة ومعطيات متنوّعة، بهدف تقديم عرض شامل، يمكن من خلاله بناء صورة علمية واضحة حول هذا الموضوع ومدى تطوّره في المجتمع الجزائري.

1- مفهوم الألعاب الإلكترونية:

تعد الألعاب الإلكترونية نوع من الألعاب ترفيه التفاعلي الذي يكون عبر أجهزة مختلفة، التي تتم لعبها سواء كان المراهق متصل بشبكة الأنترنيت أو غير متصل بها، وهي تلعب على مجموعة متنوعة من المنصات بما في ذلك أجهزة الفيديو، والهواتف الذكية، وعلى أجهزة المحمولة مثل "الأيباد".

ومن بين تعاريف العلمية التي قدمت للألعاب الإلكترونية نجد التعريف القائل بأنها: "نشاط ينخرط فيه اللاعبون في فراغ مفتعل محكوم بقواعد معينة بشكل يؤدي إلى نتائج قابلة للقياس الكمي ويطلق على لعبة ما بأنها إلكترونية في حال توفرها على هيئة رقمية ويتم تشغيلها عادة على منصة الحاسب والأنترنيت والتلفاز والهواتف المحمولة[59].

يوضح هذا المفهوم أن الألعاب الإلكترونية هي أنشطة تفاعلية افتراضية رقمية تحكمها قواعد محددة، يتم تشغيلها عادة على منصات متعددة مثل الحواسيب، الأنترنت، الهواتف المحمولة وأجهزة الألعاب المتخصصة.

و تعرف أيضًا بأنها " عبارة عن الألعاب المتوفرة على هيئة إلكترونية "، كما يعرفها الباحث إجرائيًا بأنها جميع أنواع الألعاب المتوفرة على هيئات إلكترونية، وتشمل ألعاب الحاسوب، وألعاب الأنترنيت، وألعاب الفيديو Play Statio و ألعاب الهواتف النقالة، وألعاب الأجهزة الكيفية (plam devices المحمولة)[60].

[59] صفاء عبد الحميد معجوز، التأثير الإيجابي والسلبي للألعاب الإلكترونية على الفرد والمجتمع، مجلة الإسكندرية للتبادل العلمي، مجلد 43، عدد خاص، الإسكندرية، 2022، ص 98.

[60] عبد اللطيف غربي، حم عبد الحسين الألعاب الإلكترونية الأضرار والمنافع، مجلة المجتمع والرياضة، المجلد 2، العدد 1، الجزائر، جوان ،2019 ، ص23.

حسب هذا التعريف فإن الألعاب الإلكترونية تتوفر على أشكال متعددة تشمل ألعاب الحاسوب، وألعاب الأنترنت، وألعاب الفيديو، ومنصات الألعاب PlayStation، بالإضافة إلى الألعاب المخصصة للهواتف الذكية والأجهزة الكيفية المحمولة.

والألعاب الإلكترونية في المفهوم المعلوماتي برمجيات تحاكي واقعاً حقيقي أو افتراضي بالاعتماد على إمكانات الحاسوب في التعامل مع الوسائل المتنوعة، وعرض الصور وتحريكها وإصدار الصوت، أما في المفهوم الاجتماعي فهي تفاعل بين الإنسان الآلة للإفادة من إمكانيتها في التعليم والتسلية والترفيه، ومن الناحية العملية تمثل الألعاب الإلكترونية أداة تحد لقدرات المستثمر إذ تضعه أمام صعوبات وعقبات تندرج من البساطة إلى التعقيد، ومن البطء إلى السرعة، وأداة تطوير لثقافته إذ تشد انتباهه وتنقل إليه المعلومة بيسر ومتعة [61].

و يبين هذا المفهوم أن الألعاب الإلكترونية بأنها ألعاب يبرز دورها كمحاكاة تفاعلية للواقع تعتمد على تقنيات الحاسوب في عرض الصور وإصدار الأصوات، فهي تبرز التفاعل بين الإنسان والآلة لأهميتها في التعليم وترفيه بالإضافة لتنمية قدرات المستخدم.

ومن خلال التعريفات نستخلص بأن الألعاب الإلكترونية مجموعة من الأنشطة والصور المتحركة التفاعلية التي تقدم في العالم الافتراضي، وهي نشاط ينخرط فيه اللاعبين يكون بقواعد محددة، وتلعب هذه الألعاب من خلال تطبيقات وصفحات وأجهزة مختلفة.

[61] فاطمة همال، الألعاب الإلكترونية عبر الوسائط الإعلامية الجديدة وتأثيرها في الطفل الجزائري، رسالة ماجستير، قسم العلوم الإنسانية، جامعة الحاج لخضر، باتنة، الجزائر،2012 ، ص 17.

2- تطور الألعاب الإلكترونية:

تعد الألعاب الإلكترونية من بين الوسائل التطور التكنولوجي الحديثة، وهي تشير بصفة عامة إلى الألعاب التي تتوفر على هيئة رقمية، تلعب على مجموعة من وسائل تكنولوجية كالهواتف النقال، عبر الحوامل الإلكترونية، وعليه يمكننا القول أن نشأة وتطور الألعاب الإلكترونية ارتبطت بالتطور، والتغيرات الحديثة والمعلوماتية التي عرفها العالم في مجال التكنولوجي المتعدد الإبداعات من نهاية الستينيات من القرن العشرين إلى يومنا هذا.

يرى " ألان لوديباردار Alain le Diberder " بأن عالم الألعاب الإلكترونية مر بست مراحل حتى 2003، فالألعاب الإلكترونية هي المرحلة المتقدمة من ألعاب الفيديو التي تلعب على مختلف أجهزة اللعب وحتى على التلفزيون والهاتف النقال وغيرها، تتميز كل مرحلة من مراحل تطور ونشأة الألعاب الإلكترونية بتكنولوجيا جديدة وبصعود قوي للقطاع وبظاهرة انهيار مع تشكيل مسبق للمرحلة التي تليها وبدأت المرحلة السابعة عام 2004 أي في سنة التي تلت صدور كتاب "لوديباردار"[62].

3 - مراحل تطور الألعاب الإلكترونية:

وتمثلت هذه المراحل كالاتي:

1- المرحلة الأولى:

وانطلقت في بداية الستينيات مع ظهور الألعاب على الكومبيوتر والتي طورها فيزيائيون فقط لتمضية الوقت أو الاستعراض التكنولوجي.

---

[62] د. منال الأسود، د . فوزي لوحيدي، تأثير الألعاب الإلكترونية على التحصيل الدراسي للتلاميذ، مجلة المجتمع والرياضة، المجلد 2، العدد 2، الجزائر، 2019, ص 47.

وتعد ألعاب "بونغ pong" و "حرب الفضاء Space War" والتي اخترعها فيزيائي ومهندس إليكترونيك ثمار هذه الفترة، ففي بداية الستينات كانت الشروط التقنية والاقتصادية الضرورية لظهور ألعاب الفيديو مجتمعة :

- صناعة ألعاب قوية.
- دخول التلفزيون للكثير من البيوت .
- الممارسة الاجتماعية للألعاب الميكانيكية وألعاب الأقواس في القاعات.
- تطور القدرة الشرائية لأطفال والمراهقين منذ سنوات الخمسينات.
- تطور استعمالات الإعلام الآلي، حيث لم تعد مختصرة على التسيير أو الحسابات العلمية.

ويعد العنصر التكنولوجي المنطلق لهذه المرحلة هو ظهور " الرقاقة المصغرة Micro processeur" المسودة من مؤسسة "إينتالIntel" عام 1971, وفي العام الموالي 1972 أسس "نولان بوشنال Nolan Bushnell" أول مؤسسة ألعاب الفيديو "اتاريAta i " وأدخل أول لعبة أقواس إلكترونية ، "بونغ pong" وفي أقل من عام باعت أتاري أكثر من 10 ألاف آلة . وفي عام 1976 تم تسويق أول لعبة لا تتيح إلا اللعب بلعبة بونغ لتشتري مؤسسة "وارن Warner" 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 "أبال Apple"، تستعد لإطلاق أجهزة الكومبيوتر "أبل Apple2-2"، أدت غزارة المنتجات التي صعب عليها أن تجدد نفسها، إلى إنهاء الدورة الأولى لألعاب الفيديو عام 1977. وسيبقى بوشنال وأتاري الأبطال الرئيسين للمرحلة الثانية من مسيرة ألعاب الفيديو[63].

[63] أحمد فلاق، الطفل الجزائري وألعاب الفيديو، دراسة في القيم والتغيرات، أطروحة دكتوراه، جامعة الجزائر، كلية العلوم السياسية والإعلام والاتصال، الجزائر، 2008،2009 ، ص 113.

2- المرحلة الثانية:

تبدأ مع إعلان عن أول عارضة تحكم متعددة الألعاب هي من "اتاري " والتي تتضمن سلم ألعاب بأهداف وقواعد جديدة وبالتالي ولدت صناعة نشر الألعاب، وتعد اللعبة الرمز في هذه الفترة "باك مان Pac-man" التي اخترعت في اليابان "توروايواتاني Torwlwatani" المؤسسة "نامكوNamco"، واشتهرت أتاري أجهزة VCS التي ستبيع لاحقا 22 مليون دولار، هذه الأرقام التي تثير الخيال رجال الأعمال، أدت إلى تضخم في إنتاج الألعاب، ومعظمها وصف بالرديء.

وظهر صعود أجهزة الكومبيوتر وضعف الإبداع، عارضات التحكم وكأنها آلات تجاوزها الزمن وانهارت المبيعات ابتداء من عام 1983، وأمام هذه الخسائر التي صارت مهولة باعت مؤسسة "وارنر " نشاط عارضة التحكم "أتاري" لأحد مؤسسي صناعة أجهزة الكمبيوتر "كومودور Commodore" وفرع ألعاب الأقواس للمؤسسة اليابانية "نامكوNance". في هذا الظرف بالذات الصحافة تعلن نهاية ألعاب الفيديو لكن في نفس الفترة أعلنت "نينتاندوNintendo" وهي مؤسسة أنشئت في القرن التاسع عشر المختصة في صناعة الألعاب الورقية وألعاب الجيب والصالات، أنها على وشك إطلاق عارضة التحكم "نيس Nes" لتسجيل دخول اليابانيين في عالم ألعاب الفيديو، وفي ظرف أقل من ثلاثة أشهر أصبحت "نيس Nes" مدللة اليابانيين ويعود هذا النجاح إلى ثلاثة أسباب رئيسية :

1- ثمن لا يتجاوز نصف ثمن الألعاب المنافسة.

2- تكنولوجية تسمح لنينتاندو بالسيطرة على الألعاب المطورة على عارضاتها للتحكم وبالتالي ضمان النوعية وأسلوب التلائم مع فئة (8الى 10سنوات).

3- البطل المميز ل "نيس Nes" هو "ماريو Mario"، وهو رصاص بشوارب يبدأ مشواره بمصارعة غوريلا مجنونة "دونكي كونغ Donkey Kong"،ويعد مصمم هذه اللعبة المختص في الرسومات

اليابانية Graphistr، "شيجيروميا موتو Shigeru Miyamoto" وجها رائدًا في صناعة الخيال بالألعاب الفيديو[64].

3- المرحلة الثالثة:

جرت هذه المرحلة أساساً في أوروبا والولايات المتحدة الأمريكية مع تطور أجهزة كومبيوتر عائلية "كومودور Commodor" و"سينكلير Sinclair" و "أمستردا Amstrad" في عام 1986 "أتاري أس تي Atari St" الذي يسجل نقطة الذروة في هذه الألعاب تتيح ممارسة ألعاب جديدة في طبيعتها وفي نوعيتها الرسمية (اليابانية) والصوتية، فعالم كل مستوى مختلفة عن تلك الموجودة في مستوى آخر، وهي تتجدد بالتتابع الجانبي على الشاشة داخل كل مستوى، ويتيح الاصطناع في الوقت الحقيقي تجديداً في الشريط السمعي لم يتم بلوغه من قبل.

وتسمح أجهزة الكومبيوتر هذه أيضًا باستكشاف البرمجة والتقنيات المتعددة الوسائط، فالكثير من المصممين اليابانيين(Infographistes)، المستقبلين الموسيقيين أظهروا مهارتهم من خلال ألعاب مثل "أميغا Amiga" أو "أتاريا ستي Arati St" انتهت هذه المرحلة بسبب تنامي الاستنتاج غير القانوني للألعاب وخصوصًا الصنف العائد للخاصية التناسخية لهذه الآلات، فسرعان ما صارت هذه الآلات غير قادرة على المجاراة التقنية والمالية لعارضات التحكم الحقيقية القادمة من اليابان أو أمام أجهزة الكومبيوتر الحقيقية [65].

[64] مريم قويدر، أثر الألعاب الإلكترونية على سلوكيات لدى الأطفال ،دراسة وظيفية تحليلية على عينة من الأطفال المتمدرسين بالجزائر العاصمة، رسالة ماجستير، تخصص مجتمع المعلومات، جامعة الجزائر 3، الجزائر، 2012 ، ص 127.

[65] مريم قويدر، مرجع سبق ذكره، ص 128.

4- المرحلة الرابعة:

تتواقف هذه المرحلة مع الانتصار الياباني الذي تجسده "نينتاندو " عبر "سوبرنيسSuper Nes" وكذا لمؤسسة نصفها مملوك من اليابانيين وهي "سيغا Sega"، من خلال لعبة "ميغا درايفرMega driver" وتعد هذه المرحلة أيضا مرحلة تطور الألعاب عبر أجهزة الإعلام الآلي PC، وظهور ألعاب المغامرة والألغاز مثل "ميست Myst" أو "سيفن كويست Seven Quist "، وكذا ألعاب الأدوار مثل "فاينل فانتازي Final Fantasy" ومع نهاية هذه المرحلة عام 1995 بدا أن بطل سيغا تفوق على ماريو.

5- المرحلة الخامسة:

وتتوافق هذه المرحلة مع استخدام الألعاب لتقنيات الإعلام المتعدد الوسائط Multimédia التي لم تطور خصيصا لهذا الهدف: معالجة الصور الثلاثية الأبعاد في الزمن الحقيقي الحساب المتوازي مع "المعالجات المخصصة "Processeurs Dédiés" واستعمال القرص الضوئي المضغوط CD-ROM و الألعاب على الشبكات المحلية LAM وعلى الإنترنيت.

كما نسجل في هذه المرحلة دخول لاعب جديد في مسرح ألعاب الفيديو وهو "سوني Sony" بلعبته "بلايستيشن Play sation"، واحتدم في هذه المرحلة الصراع بين سوني ونينتاندو، مما أزال سيغا التي انسحبت من سوق عارضات التحكم، كما ستعرف هذه المرحلة ظهور بطلة ألعاب الفيديو "لارا كروفت Lara Croft" التي حققت أرقاما قياسية، وظهور ألعاب بعوالم بيانية (إيفركويست Everquist و أولتيما أونلاين Ultima Online)، وألعاب أف بي أس FPS المتعددة اللاعبين وهي ألعاب الحركة المركزة على مهارات الرمي بأسلحة متعددة، علما أن الصورة المشاهدة هي محاكاة لما تراه الشخصية التي يتحكم فيها اللاعب، ومن أمثلتها "دوم Doom" ثم "هالف لايف Half Life" وتبقى نينتاندو الوحيدة في سوق

عارضات التحكم الجيبية وتمثل "البوكيمونات Les Pokemons" التي أبدعتها تجسيدا لعالم طفولي جديد.

وتجاوز رقم أعمال ألعاب الفيديو بذلك مبيعات التذاكر في السينما، وفي ظل ازدهار الاقتصاد الجديد ارتفعت أسهم عناوين مؤسسات النشر وحلقت عاليا.

وفي عام 2001 قام المضاربون الذين أخلطوا بين الألعاب والوعود المسبقة بازدهار سوق الإنترنيت بالانسحاب أدى إلى أزمة غير مسبوقة في عالم ألعاب الفيديو.

6- المرحلة السادسة:

بدأت مرحلة السادسة بدخول "ميكروسوفت Microsoft" والصراع الشرس بين عارضات التحكم : بي أس 2ايم كوب Game Cube و إيكس بوكس XBOX.

7- 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 منتقل "نينتاندو دي أس Nintendo DS"،كما أعلنت سوني عن إطلاق جهاز بلايستايشن المتنقل " PSD" والذي تم طرحه في الأسواق اليابانية في شهر سبتمبر 2004.

وفي مارس 2005 وصل جهاز سوني "بي أس دي " إلى الأسواق الأمريكية. وعرضت الشركة في المؤتمر العالمي لألعاب الفيديو الذي أقيم في لوس أنجلس في ماي 2005 جهاز بلايستيشن 3، الذي

وصل إلى الأسواق مع بداية عام 2006، كما أطلقت مايكروسوفت خلال النصف الأول من عام 2005 جهازها الجديد (إكس بوكس360-XBOX360)[66].

وبحكم رواج سوق الألعاب الإلكترونية فقد أدى ذلك بدوره إلى إقبال الشركات الكبرى على هذا المجال مثل شركة "إلكترونيك" المنتجة للعبة "فيفا FiFa" الشهيرة لكرة القدم والتي تبلغ عوائدها 5.2 مليار سنوياً[67].

ولقد تطورت الألعاب الإلكترونية عبر السنين حيث أصبحت بإمكانها الدخول إلى الخيال والحواس ومحاكاة الواقع في عالم هذه الألعاب بحيث توفر فيها الإصدارات الحديثة للأجهزة التي بإمكانها اللعب من خلال الواقع الافتراضي، بحيث ظهرت الألعاب ثلاثية الأبعاد وأصبح المراهق يخوض ألعاب الحروب وغيرها وهم جالسون في منازلهم وقضاء وقت طويل في مثل هذه الألعاب، وفي ظل جائحة كرونا التي أصابت العالم وأثرت على كافة جوانب حياة الاقتصادية والاجتماعية منها وثقافية والتعليمية والترفيهية مما فرض على دول العالم اتخاذ الإجراءات الوقائية مثل فرض الحجر الصحي المنزلي الذي نتج عنه غلق جميع أماكن ترفيه وتسلية وقاعات الألعاب الشيء الذي أدى إلى بقاء الأطفال والمراهقين في المنزل لوقت طويل مما زادا في الإقبال على الألعاب الإلكترونية كوسيلة ترفيهية افتراضية تعوق الألعاب الحقيقية.

---

[66] أحمد فلاق، مرجع سبق ذكره، ص 115 , 116.

[67] بشير نمرود، ألعاب الفيديو وأثارها في الحد من ممارسة النشاط البدني الجماعي الترفيهي عند المراهقين المتمدرسين ذكور (12-15) في القطاع العام، رسالة ماجستير، في نظرية ومنهجية التربية البدنية والرياضة تخصص الإرشاد النفسي والرياضي، جامعة الجزائر، معهد التربية البدنية والرياضية، 2008 ، ص 84.

4-أنواع الألعاب الإلكترونية:

لقد تعددت الألعاب الإلكترونية وهذا أدى إلى ظهور العديد من الألعاب على شبكة الأنترنيت يمكن تصنيف هذه الألعاب من حيث الهدف منها إلى عدة أنواع رئيسية، تتمثل أهمها فيما يلي:

4-1- ألعاب المتعة والإثارة:

وهي تهدف عموما للتسلية وشغل الفراغ، وتعتمد أساسا على تفاعل المستمر مع اللعبة في أوضاع وحالات تبدأ بمستويات بسيطة يسهل التعامل معها لتصبح معقدة وسريعة وغالبًا ما تتجاوز سقف قدرات المستثمر مهما أتقنت تدريبه، وتتميز هذه الألعاب بأنها مثيرة وجذابة وتشد الانتباه لكثرة تعالي المواقف فيها واستخدامها للصور والأصوات القريبة من الواقع وهي بهذا تستهوي كثيرًا من الصغار، ويندرج تحت هذا النوع طيف واسع من الألعاب سباق السيارات والدرجات النارية وألعاب القتال ومحاكاة المعارك والحروب وغزو الفضاء[68].

4-2- الألعاب الاستراتيجية:

وهي قريبة من التقمص طالما أنها تقيد إنتاج وتمثيل الميكانيزمات لسير المدينة وبقائها لكنها تتطلب التفكير والقدرة على التسيير واستثمار الموارد التي توضع تحت تصرف اللاعب المجالات التي يتوجب تسييرها هي كثيرة بعددها هي في الواقع اختبار الموقع الجغرافي لإقامة المدينة تسيير مواردها الطبيعية الصناعة، التجارة، الديمغرافي...الخ[69].

---

[68] فاطمة همال، مرجع سبق ذكره، ص 41.

[69] د. ريتمي أسماء، الألعاب الإلكترونية والسلوك العنيف عند التلاميذ في المؤسسات التربوية، مجلة التنمية وإدارة الموارد البشرية، المجلد 9، العدد1، الجزائر، 2022، ص 154.

4-3- ألعاب المحاكاة:

وهي إعادة إنتاج لصور ونشاطات واقعية ، رياضية أساسًا و تستوحى من الألعاب من الوقع أو من تصورنا له، ولا ترتكز هذه الألعاب فقط على الرسم القريب من الواقع وإنما على المكانة التي تعطى له في اللعبة، ففي ألعاب المحاكاة الطيران مثل لعبة (فلايت سيموليتر Flight Simulator)، يأخذ اللاعب فعلاً دور الطيار، إذ يجلس في قمرة قيادة الطائرة ويتحكم بأجهزتها ويحاول مماثلة المهارة اللازمة للطيارين من أجل الحفاظ على طائرته من التحطم[70].

4-4- الألعاب التعليمية التربوية:

تهدف إلى التوازن بين المتعة ونقل المعلومات سهلة للمستفيد، وهي تعطي جميع الأعمار فمن الألعاب البسيطة التي تعلم الطفل قراءة الأرقام والحروف وكتابتها، والألعاب التي تعلمه تركيب الجمل إلى الألعاب التي تهتم بالتثقيف العام ونقل المعلومات في مجالات عدة كالرياضيات والعلوم والتاريخ والجغرافية وتعليم اللغات، كما لها إمكانية إجراء اختبارات لتقويم مستوى المتعلم [71].

بمعنى الألعاب التعليمية تتميز بالبرامج الوسائط التفاعلية بميزة تربوية وتعليمية، وهي التفاعل الذي تحققه البرمجية للمتعلم مما يزيد من دافعيته ورغبة في التعلم والحصول على معلومات، واكتشافات وذلك لتنمية قدراته العقلية ومهارته مما تدفعه إلى التعلم بما نسميه التعلم بالعب، فهذه الألعاب تقوم بمساعدة الطفل على تعلم واكتساب مهارات جديدة.

---

[70] حيدر محمد كعبي، الألعاب الإلكترونية وأثارها الفكري والثقافي ، مجلة سلسلة الاعتراف الثقافي 3 ، مركز الإسلامي للدراسات الاستراتيجية، 2017، ص 36.

[71] تنيو فاطمة الزهراء، طاير مفيدة، الألعاب الإلكترونية وتأثيرها على الصحة النفسية للمراهقين، مجلة الجزائر للعلوم الإنسانية والاجتماعي، مجلد 5، العدد 01، الجزائر، 2020 ، ص 31.

4-5- ألعاب الذكاء:

تعتمد هذه الألعاب على المحاكاة المنطقية في اتخاذ القرار، وتتطلب إعمال التفكير للتعامل معها، ولعل الشطرنج من أشهر الألعاب في هذا المجال، إذ بات التعامل مع أجهزة الشطرنج الإلكترونية أو برامج الشطرنج الحاسوبية تجديدًا كبيرًا يتجاوز في بعض الأحيان كبار اللاعبين وتمكن قوة الألعاب الإلكترونية والبرامج الحاسوبية في هذا المجال في إمكانية معالجة كم هائل من الاحتمالات، واختيار الحلول المثلى تبعًا لمعايير محددة من قوانين اللعبة وخبرة المحترفين سواء من اللاعبين أو المبرمجين، وذلك في وقت قصير تصعب مجاراته [72].

5 -أهمية الألعاب الإلكترونية:

إن الألعاب الإلكترونية من أبرز مظاهر التطور التكنولوجي في عصر الرقمنة، بحيث أصبحت لها أهمية في حياة من يمارسها وتبرز أهميتها في بعض نقاط التالية :

1- تحسين القدرة على اتخاذ القرارات بحيث تتطلب بعض الألعاب مهارة التصرف السريع، والذي يؤدي إلى تطور التنسيق بين اليد والعين، وذلك استجابة للمؤثرات البصرية على الشاشة .

2- تحسين المهارات والقدرات العقلية وذلك من خلال الإبداع وتحفيز التفكير.

3- تساعد العديد من هذه الألعاب على تحسين القدرات البصرية لدى الأطفال والبالغين وذلك من خلال تحسين القدرة على تتبع مجموعة من الأجسام المتحركة[73].

---

[72] فاطمة همال، مرجع سبق ذكره ، ص 41.

[73] صلاح رزان، فوائد الألعاب الإلكترونية، أطلع عليه بتاريخ 2024/12/22/على ساعة 22:55، https:mwdoo3.com

4- تمكن الفرد من الانخراط في المجتمع والتعامل معه[74].

6 -مجالات الألعاب الإلكترونية:

عرفت الألعاب الإلكترونية تطورًا ملحوظا من خلال التقنيات الجديدة ووسائل التكنولوجية الحديثة، خاصة بعد التطور التقني الذي تشهده المجالات عديدة من الألعاب، ويمكن تصنف هذه المجالات إلى ما يلي:

6-1-الألعاب الإلكترونية على الهواتف المحمولة :

تبرمج غالبية الشركات ألعابًا ضمن الهواتف المحمولة وأخرى قابلة للتحميل عبر الأنترنت فتتيح فرصة أكبر للعب[75].

6-2- الألعاب الإلكترونية على جهاز الكومبيوتر :

في هذا المجال يتم إدخال الألعاب الإلكترونية على جهاز الحاسوب عن طريق برنامج المعلومات آلي من خلال مساعدة الأنظمة الآلية الثنائية (الفأرة، لوحة المفاتيح) في التحكم بالنظام الموجود بجهاز الحاسوب، أما الصور والصوت فيكونان من خلال شاشة الحاسوب وبمساعدة مخرج الصوت الذي يمكن ربطه بمكبر صوت الخارجي، أو جهاز لتحسين الصوت [76].

---

[74] نداء سليم إبراهيم، إيجابيات الألعاب الإلكترونية التي يمارسها أطفال الفئة العمرية 6-3 سنوات وسلبياتها من وجهة نظر الأمهات والمعلمات رياض الأطفال، رسالة ماجستير، المناهج وطرق التدريس، جامعة الشرق الأوسط ، كلية العلوم التربوية ، الأردن،2016، ص 35.

[75] د. كيم صبيحة، د. عابر حفيظة، الوسائل التكنولوجيا الحديثة وتأثيرها على التنشئة الأسرية، مجلة المؤتمر الدولي للاستراتيجيات التربوية والأسرية ICEFS، الجزائر ،2018 ، ص 76.

[76] د. وسناء النعيمي، الألعاب الإلكترونية و الانتباه الانتقائي، دار المناهج للشر والتوزيع، الطبعة الأولى، عمان،2020 ص 20.

6-3- الألعاب الإلكترونية على شبكة الأنترنت:

كثيرًا ما نصادف إعلانات مختلفة بمجرد دخولنا على الأنترنيت تدعونا للعب (أون لاين)، وهذه البيئة من اللعب انتشرت بشكل واسع وأصبح كثيرًا من هواة ممارسة الألعاب الإلكترونية يفضلونها على اللعب الفردي أو مع الأصدقاء المحيطين، ومع التطور التقني الرهيب صار هاوي اللعب قادرًا على الوصول إلى ما يريد، من ألعاب من خلال جهاز اللعب أو ما يسمى بالمنصة أو من هاتف الجوال، أو من خلال الأنترنيت التي تضم مئات المواقع التي تقدم أشكال وألوان من الألعاب كما أن هناك مواقع تهتم باللاعبين العرب بشكل خاص وهناك مواقع عالمية تقوم بترجمة واجهات مواقعها للمستخدم العربي الذي يمضي عددًا ليس قليلاً من الساعات التي يمارس خلالها اللعب متنقلاً من لعبة أخرى [77].

6-4- أجهزة قاعات الألعاب الإلكترونية العمومية:

هذا النوع من الأجهزة متعدد وكثير الانتشار و كل جهاز مشدود إلى أدوات وأجهزة تحكم متنوعة, الجهاز الرئيسي المركب أساسًا من صندوق لجميع القطع النفوذ، شاشة لإخراج الصور، جهاز تحكم مكان من لوحة القيادة التي بدورها تتكون من أزرار القطع النقود، مختلفة في مبادئ عملها و وظيفتها بالإضافة إلى أدوات أخرى مثل " المسدس أو الرشاش، الكرسي، الدرجة النارية أو السيادة "، ويمكن أن نميز بين نوعين أساسين من أجهزة اللعب الإلكترونية في هذه القاعات ومنها ما يلي :

أ- أجهزة أحادية اللعب: والتي تسمح ببرمجة لعبة واحدة فقط تعمل على أساسها أجهزة التحكم والقيادة كما يمكن لشخص واحد أو عدة أشخاص مشاركة في اللعب.

[77] د . فهد بن عبد العزيز الغفيلي، الألعاب الإلكترونية خطر غفلنا عنه يهدد الأسرة والمجتمع، فارسة مكتبة الملك فهد الوطنية، الطبعة الأولى، الرياض، السعودية، 1431هجري، ص 74.

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

وفي يومنا هذا معظم الألعاب تستخدم في محيطيها ومتوفرة للمحيطات الأخرى، سواء على جهاز الكمبيوتر أو غيره من الأجهزة حيث نجد فيها تقريبًا نفس قائمة الألعاب والسبب الرئيسي لهذه الحالي يرجع إلى صعود القياسي والقوي لنتائج أجهزة اللعب العمومية على حساب النشاطات الترفيهية الأخرى حيث نجد المبرمجين يركزون على تطور الألعاب للحصول على أحسن شفرة "Code" والربح السريع [78].

7- أشهر الألعاب الإلكترونية في الجزائر:

أصبحت الألعاب الإلكترونية حقيقة واقعية في تكوين المجتمع الجزائري الحالي، و لا نستطيع إنكار هذه الحقيقة، لأنها أصبحت لا تخلو حياة اليومية للطفل الجزائري من هذه الألعاب، فإن هذه الألعاب أصبحت جزء من مكونات التنشئة الأسرية والاجتماعية الجزائرية، بحيث غزت هذه الألعاب جميع الوسائل التكنولوجيا كالهواتف النقال الذكية واللوحات الإلكترونية وغيرها، وهذا راجع إلى الأنترنيت الذي لوحظ مؤخرًا في وجود ناهيك عن الصراخ والحماس المتعالي الموجود في صلات اللعب والشوارع والأحياء ومقاهي الأنترنيت، ومن أكثر الألعاب الإلكترونية انتشارًا في الجزائر هي الألعاب التالية :

1- لعبة PuBG:

بلاير أنونز باتل غراوندز المعروفة باسمPUBG بالإنجليزية Player Un Known's Battlegronds أو سحات معارك اللاعبين المجهولين، عي لعبة جماعية على الأنترنت ولعبة بقاء صدرت بتاريخ 23

[78] مريم قويدر، مرجع سبق ذكره، ص 134.

مارس 2017 ، وهي متوفرة على أجهزة ويندوز، وإكس بوكس ون وبلاي ستيشن وصارت نسختان في أوائل سنة 2018 لمنصتي آي أو أسْ وأندرويد من تطوير شركة تيسنت والتي قامت بتعاون معركة "بلوهول" لإصدار اللعبة على الهواتف المحمولة، تم تطوير النسخة الأصلية من قبل شركة " بلوهول" على مجرد "أنزيل إنجن"، وهي تدعم اللغة العربية [79].

2- لعبة فري فاير :

لعبة غارينا فري فاير (المعروفة أيضًا باسم فري فاير) هي لعبة معركة ملكية، أصبحت اللعبة الأكثر تنزيلاً على الأجهزة المحمولة عالميًا في عام 2021، ونظرًا لشعبيتها حصلت اللعبة على جائزة أفضل تصويت شعبي من متجر Google Play في عام 2020 اعتبارا من مايو 2021، سجلت فري فاير رقمًا قياسيًا بأكثر من مليون مستخدم نشط يوميًا على مستوى العالم، اعتبارًا من نوفمبر 2020، حققت "فري فاير " أكثر من مليار عملية تنزيل في جميع أنحاء العالم[80].

لعبة باتل رويال من تطوير 111 دوس أستوديو، نشر شركة غارينا، تم إصدارها في 4 ديسمبر 2017 وتطويرها بواسطة أستوديو داخلي، اكتسبت جمهورًا قويًا في أمريكا اللاتينية وجنوب شرق أسيا، وكانت اللعبة الأكثر تحميلا في العالم خلال شهر أكتوبر 2019[81].

---

[79] عبد المالك مكفس، الآثار الإدماني للألعاب الإلكترونية على المراهقين :لعبة PUBG، مجلة الجامع في الدراسات النفسية والعلوم التربوية، المجلد 7، العدد 2، الجزائر، 2022 ، ص 876.

[80] ماهي لعبة فري فاير و طريقة اللعب في فري فاير، أطلع عليه بتاريخ 2024/12/12 على الساعة 10:12 https://www.almeto-games.com/

[81] دلال بن وعراب، إسماعيل شرقي، لعبة فري فاير وطلبة جامعة باتنة 1، دراسة في الاستخدام وإشباع، مجلة الرسالة للدراسات والبحوث الإنسانية، المجلد 8، العدد 01، الجزائر، 2023 ، ص 04.

وقد تم التعرف على هذه اللعبة من خلال المراهقين، وهي لعبة يستطيع المراهق ممارستها فرديا أو جماعية، ولها خاصية مثل تواجد خرائط وملابس وأسلحة (أنظر إلى ملحق ص 127، 130).

حيث تقوم فكرة اللعبة على إنزال 50 لاعبًا في جزيرة، حيث يتنافسون للبقاء على قيد الحياة حتى نهاية الجولة، ويبدأ اللاعبون بدون أسلحة، ويجب عليهم جمع المعدات والموارد وقتال الخصوم في حين تتقلص مساحة اللعب تدريجيًا لإجبار اللاعبين على المواجهة، يمكن اللعب بشكل فردي أو ضمن فريق، وتتميز لعبة "فري فاير" بسهولة التحكم بها وسرعة جولات اللعب ما يجعلها جذابة لفئة واسعة من المستخدمين.

لقد تطور هذا العصر وبدأ ظهور خدمات إلكترونية يقوم مشترك فيها بدفع للحصول على مميزات غير محدودة من خلال هذه اللعبة، والحصول على أدوات التي يحتاجها اللاعب كما أمور ستبسط التعامل داخل عالم الألعاب الإلكترونية.

8 – إحصائيات حول ممارسة الألعاب الإلكترونية:

لقد أصبحت الألعاب الإلكترونية جزءً لا يتجزأ من حياتنا اليومية، فهي تتوفر في العديد من الأنواع التي يمكن الوصول إليها الجميع من خلال الصفحات مثل Google Play وPlay Store وغيرها، ويستطيع اللاعب أن يلعب بمفرده أم مع الجماعة أي إنشاء صدقات على الأنترنت، فأصبحت تتيح للاعب أن ينشأ واقع جديد في حياته .

فلهذا توصلت العديد من الخبراء إلى إحصائيات عامة عن الألعاب الإلكترونية، ومن بين أهم الإحصائيات تمثلت فيما يلي:

- يوجد أكثر من 2.5 مليار من هواة الألعاب الإلكترونية حول العالم .
- يبلغ متوسط عمر اللاعبين 34 عامًا.

- % 70 من اللاعبين أعمارهم 18 سنة وأكثر.
- 60% من الأمريكيين يلعبون بالألعاب الإلكترونية يوميًا.
- 45%من اللاعبين الأمريكيين نساء.
- يعتقد 70% من الآباء أن الألعاب الإلكترونية لها تأثير إيجابي على حياة أطفالهم[82].

بحيث أوضح التقرير تزايد انتشار الألعاب الإلكترونية، حيث تجاوز عدد مستخدمها نحو 3.09 مليار فرد حول العالم بقيمة سوية تقدر 197.11 مليار دولار، وذلك باعتبارها واحدة من أبرز أشكال الترفيه التي تحظى شعبية واسعة على الصعيد العالمي، نظرًا لتقدم التكنولوجي المستخدمة في إنتاجها، وقدرتها على المحاكاة الواقع، مما أدى إلى تحولها من مجرد هواية إلى واحدة من أكبر أسواق صناعة الترفيهية ومن المرجع أن يبلغ عدد مستخدمي الألعاب الإلكترونية نحو 3.32 مليار شخص بحلول عام 2024 كما تشير التقديرات إلى احتمالية تجاوز القيمة السوقية لها 268 مليار بحلول عام 2025[83].

[82] أسيل مشتهي، مقدمة عن الألعاب الإلكترونية، أطلع عليه بتاريخ 2024/11/11 على ساعة 11:22 https://tech.mawdoo3.com

[83] علي الشافعي، معلومات الوزارة أكثر من 3 مليارات مستخدم حول العالم للألعاب الإلكترونية، أطلع عليه بتاريخ 2024/11/22 على الساعة13:33 https://www.youm7.com

خلاصة:

نستنتج مما سبق أن الألعاب الإلكترونية أصبحت من بين أكثر أنواع الألعاب التي يهتم بها الكثير من المراهقين في الوقت الحاضر، حيث نجدها متاحة عبر عدة صفحات، ووسائل تكنولوجية، وأجهزة إلكترونية مختلفة. فهي ألعاب تجذب مستخدميها من خلال مميزاتها، وأنواعها، وجودتها، كالصورة والألوان.

وقد أصبحت هذه الألعاب الإلكترونية ظاهرة اجتماعية منتشرة في أوساط المجتمع، وخاصة لدى فئة المراهقين، كما تحوّلت إلى البديل الأول، لدى الجيل الحالي، لما كان يُعرف سابقًا بألعاب الشارع أو الألعاب التقليدية الجزائرية.

ويُفضّل الكثير من المراهقين ممارسة الألعاب الإلكترونية، نظرًا للإضافات التي تقدمها، مثل: التعرف على مراهقين من مجتمعات ودول أخرى، واكتشاف عالم الرقمنة من خلالها.

الفصل الرابع:

التحديات الأسرية وممارسة المراهق للعبة "فري فاير"

الفصل الرابع:
التحديات الأسرية وممارسة المراهق للعبة "فري فاير"

تمهيد.

1) حيثيات الميدان.
2) تيبولوجية العينة.
3) الخاصية الاجتماعية للأسرة.
4) ممارسة المراهق للألعاب الإلكترونية.
5) التحديات الأسرية وممارسة المراهق لعبة "فري فاير".
6) نتائج الدراسة.

خلاصة.

تمهيد:

يعد البحث الميداني الطريق الذي يؤدي إلى الجمع الحقائق والتعرف على الأشخاص، والتفاعل مع هم وجمع التفاصيل والمعلومات من كافة، وجميع الجوانب لاستكشاف الواقع الذي نعيشه، والظواهر فيه ويعتبر البحث الميداني نوع من البحوث العلمية التي تهدف لجمع البيانات، والمعلومات على أرض الواقع من أجل معرفة كل التفاصيل عن الظاهرة وعن المبحوث.

وفي هذا الفصل من هذه الدراسة العلمية، سوف نعرض ونعطي رؤية واضحة حول الموضوع الذي تناولنه، بحيث سنشرح عن ظاهرة بشكل مفصل، فقد تطرقنا في هذا الجزء من الدراسة بجميع الخطوات الأولى التي ينزل بها الباحث إلى الميدان، والأدوات التي استخدمنها في ذلك، ثم قمنا بعرض وتحليل المقابلات التي تم إجرائها على مجموعة من المبحوثين (الأم أو الأب والمراهق)، والتي شملت 15 مقابلة وتم اختيار العينة عن طريق كرة الثلج وذلك حسب متطلبات الدراسة، وبعد ذلك قمنا بتحليل ومناقشة ما تحصلنا عليه من معلومات وتصريحات، وفي الأخير توصلنا إلى مجموعة من النتائج التي وضحت الرؤية حول موضوع الدراسة.

1- حيثيات الميدان:

أجريت الدراسة على مستوى مدينة مستغانم وضواحيها، فأولاً قمنا بالاتصال بأفراد العينة والتعارف عليهم وطرح أسئلة حول الموضوع بشكل عام لتحديد ما يتم جمعه من معطيات، وتخصيصه بمحاور المقابلة وأيضًا لكسب ثقة المراهقين ووضعهم براحة نفسية لكي لا تشكل عندهم المقابلة كاستجواب رسمي ينزعجون منه، فقمنا بتطبيق مقاييس الدراسة على عينة من المراهقين برفقة أوليائهم داخل منازلهم، ومنهم من كانوا بحوزة رفقائهم وذلك كان في الحي، و اتفقنا معهم على إجراء مقابلات تكون متزامنة لأوقات اللعب (ممارسة لعبة فري فاير)، وعليه تم تقسيم المقابلة إلى دليلين جزء خاص بالأولياء، وجزء متعلق بالأسئلة الخاصة لأولادهم المراهقين (أنظر إل الملحق ص 125، 126)، وامتدت هذه الدراسة من تاريخ 11جانفي إلى 22أفريل، أي استغرقت حوالي شهرين وتضمنت 15 حالة (وهذا موضح في الجدول رقم 11ص 76)، تراوحت عدد الساعات للقيام بالمقابلة مع المبحوث حوالي(1سا- 2سا) حسب تفاعل المبحوثين وتوفر المعلومات.

حيث تم تحديد المنهج الملائم لهذه الدراسة، وتمثل في المنهج الوصفي تحليلي ذو المقاربة كيفية، وثم قمنا بتحضير دليلين للمقابلة الدليل الأول يحتوي على تخصيص جزء العلوي للبيانات الشخصية خاصة بالأولياء، بالإضافة إلى ثلاث محاور تتمحور حول الفرضية الأولى: (إن هناك تحديات تواجه الأسرة المستغانمية خاصة عند ممارسة المراهق للألعاب الإلكترونية)، أم الدليل الثاني يحتوي أيضا على جزء خاص بالمراهق، بالإضافة إلى تفرعه إلى ثلاث محاور كلها تصب فيما نصت عليه الفرضية الثانية: (أصبحت الألعاب الإلكترونية قاعدة لاكتساب المراهق معرفة رقمية تراكمية في جميع المجالات)، بعدها أجرينا مقابلات استطلاعية للتعريف أكثر بماهية الموضوع، وقد استعانة بمجموعة من الأسر تتوفر فيهم

شروط ممارسة المراهق للعبة "فري فاير FREE FIRE"، من أجل اقتراح أسئلة المقابلة وتعديل ما يجب تعديله.

عند النزول إلى الميدان وتوجهنا إلى منازل المبحوثين نجد فرق بين ما تطرقنا إليه في المجال النظري وما حصدناه في أرضية الميدان، أولاً تعرضنا إلى بعض الصعوبات عند بعض الأسر و أبنائهم في فهم نوعية الأسئلة، وكيفية الإجابة ويختلف ذلك حسب نظرتهم المختلفة، بالإضافة إلى التردد والارتباك في بعض الإجابات، والتشتت عند الإجابة وكل هذا تمت ملاحظته من خلال التصريح الشفهي، وتعبيرات ملامح الوجه.

2- تيبولوجية العينة:

إن تحديد العينة دائما يرجع حسب طبيعة الموضوع المراد دراسته، فقد شملت دراستنا مجموعة من الأسر مع أبنائهم باعتبارهم أكثر حرصا عليهم، وقد تم اختيارها بطريقة كرة الثلجية، وذلك لمعرفة أهم التحديات التي تواجهها الأسر عند ممارسة أبنائها الألعاب الإلكترونية وخاصة في سن المراهقة، وتم اختيار عينة من الذكور الذين يمارسون لعبة "فري فايرFREE FIRE "، نظرًا لانتشارها الواسع بينهم، وهذا ما لاحظناه خلال الدراسة الاستطلاعية التي قمنا بها، و تحليل فكرة اكتساب المراهق معرفة الرقمية في جميع المجالات نتيجة ممارسته للألعاب الإلكترونية.

وبما أن العينة أخذت عن طريق **كرة الثلج**، وهي الاختيار الأنسب لبحثنا، والتي يتم عن طريقها الوصول إلى عينة الدراسة بشكل متسلسل ويتم فيها جمع العينات من خلال الترشيح.

اعتمدنا في دراستنا الاستطلاعية على أحد المراهقين كمرشد للاستعانة به بحكم خبرته في ممارسة لعبة "فري فاير"، ودخول العديد من الأسر لإجراء المقابلات معهم، فنظراً لصعوبة الميدان، تم اختيار أحد

الوالدين تعذر علينا الاجتماع بأفراد الأسرة بأكملها، وبالتالي تعذر علينا إجراء مقابلة جماعية، فقط كان الحظ مسانداً لنا لمقابلة الأمهات اللواتي كانت إجابتهن أكثر من الآباء بالمقابل، وهذا يوحي على المراقبة الدائمة من قبل الأمهات، لأن الآباء يعتبرون بأن الأم هي الأقرب إلى ابنها، وفي المقابل هذا لاحظنا أن بعض الآباء الذين تتراوح أعمارهم بين 45 سنة إلى 61 سنة (أنظر إلى الجدول رقم 1 ص 76)، أبدوا استعدادا أكبر للتفاعل معنا عند طرح الأسئلة مع الإجابة على أسئلتنا بكل مسؤولية، وقد دّل تفاعلهم معنا على امتلاكهم نوع من الحكمة وخبرة والتجربة في الحياة، مما يعكس هذا بأن تأثير عامل السن، والتجربة الحياتية يساهم في حرصهم على متابعة أبنائهم، وهذا ما نستخلصه بأن التقدم في السن قد يساهم في تعزيز الوعي بأهمية دور الأب في تربية المراهق، وتوجيهه بما يناسبه في حياته المستقبلية.

جدول رقم 1: يوضح البيانات الشخصية لعينة الدراسة.

	المبحوث	السن	مستوى تعلمي	المهنة	منطقة السكن	عدد الأخوة
1	أنثى (الأم)	42	ليسانس	معلمة	شبه حضري	
	المراهق	15	سنة ثالثة متوسط		شبه حضري	2
2	ذكر (الأب)	45	ثانوي	موظف في البلدية	شبه حضري	
	المراهق	14	سنة الثانية متوسط		شبه حضري	3
3	أنثى (الأم)	42	ابتدائي	خياطة	شبه حضري	
	المراهق	14	سنة الثانية متوسط		شبه حضري	2
4	ذكر (الأب)	48	ابتدائي	عامل بناء	حضري	
	المراهق	17	سنة أولى ثانوي		حضري	3
5	أنثى (الأم)	45	ثانوي	ربة بيت	ريفي	
	المراهق	15	رابعة متوسط		ريفي	1
6	أنثى (الأم)	42	ابتدائي	ربة بيت	ريفي	
	المراهق	16	رابعة متوسط		ريفي	3
7	أنثى (الأم)	40	ليسانس	ربة بيت	حضري	
	المراهق	13	سنة الثانية متوسط		حضري	2
8	أنثى (الأم)	39	ماستر	معلمة	شبه حضري	
	المراهق	13	سنة الثانية متوسط		شبه حضري	1

9	ذكر (الأب)	47	دكتورة	أستاذ تعليم عالي	حضري	
	المراهق	16	سنة أولى ثانوي		حضري	4
10	أنثى (الأم)	40	ابتدائي	ربة بيت	ريفي	
	المراهق	14	سنة رابعة متوسط		ريفي	4
11	ذكر (الأب)	51	ثانوي	تاجر	ريفي	
	المراهق	16	سنة أولى ثانوي		ريفي	4
12	أنثى (الأم)	48	ماستر	أستاذ ثانوي	حضري	
	المراهق	16	سنة أولى ثانوي		حضري	3
13	أنثى (الأم)	50	ثانوي	ربة بيت	شبه حضري	
	المراهق	17	سنة ثانية ثانوي		شبه حضري	1
14	أنثى (الأم)	47	متوسط	ربة بيت	ريفي	
	المراهق	14	سنة الثانية متوسط		ريفي	2
15	ذكر (الأب)	61	ماستر	أستاذ متقاعد	شبه حضري	
	المراهق	17	سنة ثالثة ثانوي		شبه حضري	4

من إعداد الطالبة.

3- الخاصية الاجتماعية للأسرة :

تشمل الخصوصية الاجتماعية للأسرة في هذا البحث على المجال الأسري، والأصل الاجتماعي الذي تنتمي إليه عيّنة البحث، والتي تحدد بمجموعة من المؤشرات الثقافية والاجتماعية والاقتصادية، بحيث تتمثل هذه المؤشرات في مستوى التعليمي والوظيفة والانتماء مجالي من خلال منطقة السكن.

يشمل الأصل الاجتماعي في دراستنا إلى المجال الأسري الذي ينتمي إليه المراهق ويتفاعل بداخله، والذي يتحدد بمجموعة من المؤشرات ثقافية (مستوى التعليمي للأولياء)، ومؤشرات اقتصادية (الوظيفة) والممارسة الثقافية (قرأت الكتب، الحرف اليدوية)، التي يمارسونها داخل الفضاء الأسري، وأخرى مجالية من خلال منطقة السكن.

بحيث يرى الباحث "مصطفى بوتفنوشت": أن الأصل يطبع المولود الجديد منذ اليوم الأول منذ الصرخة الأولى، الطفل ينتمي إلى المجتمع إلى قبيلته إلى عشيرته وإلى عائلته كما أنه يعبر كذلك على انتماء الآباء إلى الوسط الحضري أو الريفي[84].

كما يعرفه "علي أسعد وطفة": بأنه نسق متكامل من الوضعيات الاقتصادية والاجتماعية التي تشكل بدورها الوسط الاجتماعي للفرد[85].

برغم من التقدم في سن الأولياء أصبحت الثقافة الرقمية الواعية تعتبر قدرة الأولياء على استخدام أجهزة الكومبيوتر والهواتف الذكية، والخدمات الإلكترونية المواكبة الحياة المجتمعات الحديثة، والمشاركة فيها

---

[84]زياني فتيحة، الأصل الاجتماعي وتعلم اللغة الفرنسية، أطروحة دكتوراه، كلية العلوم الإنسانية والاجتماعية، جامعة زيان عاشور، الجلفة، الجزائر،2019،ص235.

[85] أ. حنان يوكفوس، د. رضوان بواب، الأصل الاجتماعي للأسرة ومسألة إنتاج الخيارات المدرسية للأبناء، مجلة البحوث والدراسات الإنسانية، المجلد15، العدد01، جامعة محمد الصديق بن يحي، جيجل، الجزائر، 2021، ص 202.

فمن الضرورة لا يمكن الاستغناء عنها، خاصة في عصر الرقمنة وانتشار الألعاب الإلكترونية مثل "لعبة فري فاير FREE FIRE"، فإن وعي الأولياء بأساسيات الرقمنة، وقدرتهم على فهم كيفية عمل هذه الألعاب وطبيعة هذه اللعبة وما تحتوي عليه من تفاعل مع أصدقاء يمكنهم من مراقبة نشاطات أبنائهم المراهقين وتوجيههم بطريقة فعالة ، وهذا ما يسمح لهم بالتميز ما إذا كانت هذه اللعبة تناسب ابنهم أم لا فعندما يفهم الأب أو الأم كيفية تفاعل الابن معها، فيصبح بإمكانهم تقييم مدى ملاءمتها لعمره وقيمه وتربيته، فإن تمتع الأولياء برصيد معرفي للثقافة رقمية ولو بشكل بسيط، يعد عنصرًا أساسيًا لحماية أبنائهم ومراقبتهم والتحكم فيهم، بحيث يظهر هذا الاقتران بين ما يمتلكه الآباء والأمهات من قدرات ومعارف رقمية، ومهارات استخدام الوسائل الاتصالية الحديثة، والأنماط التي يتبعونها في التفاعل مع أبنائهم داخل المنزل، فازدياد مستوى رصيد معرفي للثقافة الرقمية للوالدين، يكون أكثر إيجابية في التفاعل مع أبنائهم[86].

فنحن نؤيد حسب ما ذكر أن يكون للوالدين قدر من المعرفة الرقمية التي يستطيع من خلالها بناء استراتيجية لحماية أبنائهم من آلات استعمال الألعاب الإلكترونية ومخاطرها.

لقد تراوحت الفئة العمرية للأمهات ما بين (39 إلى 50سنة)، والآباء ما بين (45 إلى 61 سنة)، بحيث يوحي هذا المتوسط العمري المرتفع على وعي الأولياء بما يمارسون أبنائهم من ألعاب الكرتونية، وقدرتهم على التصرف و التحكم وضبط والمراقبة في تصرفات أثناء اللعب وبعد اللعب، فكلما زاد وعي ونضج وكبر سن الأولياء، أصبحوا أكثر حكمة وخبرة في الحياة، مما يستطيعون أن يراقبوا، ويتحكموا في تصرفات أبنائهم داخل الفضاء الأسري.

[86] د. حنان عبد الله، الثقافة الرقمية للوالدين وعلاقتها بأنماط التفاعل الأسري مع الأبناء، مجلة علمية لبحوث الصحافة العدد19، جامعة المنصورة، 2020، ص293.

ومن الملاحظ أن هناك من لديهم مستوى تعليمي عالي، وهذا ما يعكس امتلاكهم لمستوى ثقافي جيد وهذا الأخير يعد عاملاً مساعدا، ومهمًا في تمكين الأولياء من مواجهة التحديات المرتبطة باستخدام أبنائهم للألعاب الإلكترونية، وخاصة خلال مرحلة المراهقة، بحيث تعتبر هذه المرحلة من أكثر المراحل العمرية الحساسة التي تتطلب حيل واستراتيجيات، ووعيًا أكبر من طرف الأولياء، ومراقبة مستمرة لسلوكيات المراهقين وخاصة في العالم الرقمي، في حين لمسنا العكس أن بعض الأولياء الذين يمتلكون مستوى منخفض لم يتجاوز تعليمهم المستوى الثانوي، إلا أنهم يستطيعون اكتساب رصيد معرفي يمكنهم من بناء ثقافة رقمية من خلال مزاولتهم وتفاعلهم للعالم الخارجي، واكتسابهم وسائل تكنولوجية هواتف ذكية، وهذا راجع لنظامهم للأعمال الحرة، فعند طرحنا للتساؤل حول كيفية تمكن في تحكم في الأبناء أثناء ممارسته للألعاب الإلكترونية المتمثلة في لعبة "فري فاير".

فصرحت إحدى المبحوثات رقم 3(الأم 42سنة): "شُوْفِيْ فْلْوَلْ مَاكُنْتشْ نَعْرَفْ نَتْحَكَمْ فِيْهْ، بَصَحْ بْحُكْمْ خَدَمْتِيْ نْخَايَطْ وْلِيْتْ نْسَقْسِيْ لكْلِيُوْنْتْك كِفَاشْ يْرَبُوْ وْلاَدْهُمْ وَلِيْتْ فَلْحَقِقَة مَانْضَرْبَه مَنْزَقِيْ عْلِيْهْ نْرُوْحْ لِيْهْ غِيْرْ بْشْوَيَا وْنْتْفَهَمْ مْعَاهْ" (في البداية لم أكن أستطيع التحكم فيه، ولكن بحكم وظيفتي كالخياطة أصبحت أسئل الزبونات على كيفية تربية أبنائهم، وأصبحت في الحقيقة لا أضربه، ولا أصرخ عليه بل أذهب عنده بهدوء وأتفاهم معه).

فإن كل أسرة تبني استراتيجية مغايرة عن الأخرى، ففي هذه الحالة، استعانت الأم بتجارب نماذج أسر أخرى تعيش تحديات ممارسة أبنائها للألعاب الإلكترونية، واستمدّت بعض الأفكار والممارسات لكي تستعين بها في تجربتها الخاصة مع ابنها. فاليوم، تتقاسم الكثير من الأسر نفس الهموم والمشاكل وتستمدّ الأولى من الأخرى بعض التجارب الناجحة، لكي تتمكن من تجاوز المشاكل التي تواجهها مع مراهقيها.

وهنا، يُعدّ المستوى التعليمي جزءًا لا يتجزأ من وعي تلك الأم، رغم بساطته، إذ يساهم في إيجاد حلول، واختيار الأسلوب المناسب، وهو الحوار والتفاعل الإيجابي مع مراهقيها.

كما لاحظنا بأن الآباء الذين يتمتعون بمستوى تعلمي عالي يمتلكون القدرة على التحكم في سلوك أبنائهم المراهقين، وخاصة فيما يتعلق باستخدام الألعاب الإلكترونية المتمثلة في لعبة "فري فاير"، وذلك من خلال قدرتهم على تنمية قدرات والمهارات الابتكارية لأبنائهم وامتلاكهم للوسائل التكنولوجيا، ومعرفة نوعية هذه الألعاب والاحتكاك بها، مما يتيح لهم فهماً أعمق لما يمر به أبنائهم، وتشجيعهم على الاستخدام الإيجابي لهذه الألعاب.

فصرح المبحوث رقم 9 (الأب 47): " نعم أستطيع التحكم فيه وخاصة إذا كان أمامي فأتحدث معه بهدوء وتمعن حول ما يقوم به من سلوك يصدر عنه خلال ممارسته لعبة فري فاير".

وصرح المبحوث رقم 15(الأب 61 سنة) : " نعم أستطيع التحكم فيه وخاصة عند إطالته في اللعب"

وهذا ما يدل على الآباء الذين يمتلكون خبرة في المجال رقمي يتمتعون بقدرة أعلى على تبني استراتيجيات فعّالة للتحكم في سلوك أبنائهم أثناء ممارستهم للألعاب الإلكترونية، وذلك من خلال التوجيه الواعي والمراقبة الهادئة والتواصل الإيجابي، ومن ناحية أخرى نجد أن بعض الآباء رغم مستواهم التعليمي المنخفض إلا أنهم يتمتعون بثقافة رقمية كافية، اكتسبوها من خلال تواصلهم المستمر مع العالم الخارجي وتراكم خبرتهم الحياتية، بالإضافة إلى نضجهم المرتبط بكبر سنهم، مما ساعدهم في فهم واقع أبنائهم الذين يمارسون الألعاب الإلكترونية ويتفاعلون مع هذا الواقع بقدر من الوعي والمسؤولية.

بحيث أجاب المبحوث رقم 4 (الأب 48 سنة) عند تساؤلنا حول كيفية التحكم في ابنك أثناء ممارسته لهذه اللعبة فصرح "أَنَا مَنْعَيَطْلُوْشْ وْمَا نَضَرْبُوْشْ لاَ خَطَرْشْ ضَرْبْ مَيْرابِيْشْ نْجِيْهْ غِيْرْ بَشْوَيَا نْقْعُدْ مْعَاهْ واشْ رَاهُوْ يَلْعَبْ وْنَحْكِيْ مْعَاهْ عْلاَ وَاشْ رَاهُو يْدِيْرْ فلْعْبِة هَادِيْ" (أنا لا أصرخ عليه ولا أضربه لأن الضرب ليس وسيلة تربوية بل أتقرب منه بهدوء أجلس معه وأراقب ما يلعبه وأتحدث معه من حين للآخر عن ما يقوم به داخل اللعبة).

فنستنتج أن رغم مستوى التعليمي المحدود للكثير من الآباء إلا أن هناك عنصر ثقافي يتمتع به الآباء خلال تواصلهم وتفاعلهم مع العالم الخارجي وامتلاكهم لهواتف ذكية، ومزاولتهم بما يحدث في العالم الرقمي والتطور

التكنولوجي مما يعزز لهم روح المراقبة للأبناء، فأكدت دراسة صونيا لينفقستون (SONIA LIVINGSTONE): بأن تكرار استخدام الأهل للأنترنت ومستوى مهارتهم الرقمية يرتبطان إيجابيًا بدرجة الوساطة الأبوية التي يمارسونها مما يساعدهم على المراقبة الأبناء[87].

أي أن كلما زاد استخدام الأولياء للأنترنت وتواصلهم وتفاعلهم مع العالم الخارجي، وكان لديهم مهارات رقمية جيدة، فإن ذلك ينعكس بشكل إيجابي على قدرتهم على تبني استراتيجيات لمراقبة، وضبط وتوجيه أبنائهم.

[87] LIVINGSTONE Sonia,HELSPER Ellen Johanna, **Parental Mediation and childre's, Francis**, 2008, P12, Accessed 25/05/2025/ 22 :44, https://www.researchgate.net/

1-3- تأثير الوسط الأسري:

لقد لاحظنا اختلاف الوسط الأسري (الحضري وشبه الحضري) من خلال المقابلات التي أجريناها من أسرة لأخرى، وهو ما يساهم في زيادة اندماج المراهقين في ممارسة الألعاب الإلكترونية، نتيجة لتوفّر الإنترنت والأجهزة الرقمية بشكل أكبر، وكثرة التفاعل مع البيئة الرقمية.

كما نلاحظ أن الأولياء في المناطق الحضرية وشبه الحضرية يكونون أكثر حرصًا على أبنائهم، وعلى نقيض ذلك، نجد أن الأولياء في المناطق الريفية، رغم محدودية امتلاك الوسائل التكنولوجية وضعف الإنترنت، يسعون كذلك إلى اتّباع أساليب رقابية للحفاظ على أبنائهم من الانحرافات (كاستخدام التكنولوجيا بشكل غير أخلاقي).

فإنّ غياب الفضاءات الترفيهية، مثل الحدائق والمنتزهات، يدفع بعض الأسر إلى إبقاء أبنائهم داخل المنزل خوفًا عليهم، مما يفتح المجال لممارسة لعبة " فري فاير"، كوسيلة لتفريغ طاقتهم وملء فراغهم في ظل هذا الغياب، بدائل ترفيهية فقد تمّ الاطلاع على بعض الأماكن، مثل "دوّار الزرارقة، بلدية عشعاشة" ولاحظنا انعدام المرافق والفضاءات الترفيهية (أنظر الملحق: ص 133، 134). ومع تزايد الاعتماد على التكنولوجيا في الحياة اليومية، أصبح المجال السكني عاملًا حاسمًا في تشكيل سلوكيات الأبناء الرقمية.

ففي المناطق الحضرية، نجد أن المراهقين يمتلكون أجهزة متطوّرة، ويتمتّعون باتصال إنترنت عالي السرعة، مما يفتح أمامهم أبوابًا واسعة للانخراط في العالم الرقمي، سواء في جانب الترفيه، أو التعليم، أو حتى التفاعل الاجتماعي عبر الشبكات.

أما في المناطق شبه الحضرية أو الريفية، ورغم قلّة الإمكانيات التقنية، فإنّ الضغط الاجتماعي وحرص الأولياء على حماية أبنائهم، قد يدفعهم إلى تعويض غياب الفضاءات العامة، بإتاحة الألعاب الإلكترونية داخل المنازل، مع المتابعة والمراقبة الدقيقة.

وبذلك، يظهر أنّ تأثير المجال السكني لا يقتصر فقط على توفير الوسائل التكنولوجية، بل يمتدّ ليشمل طبيعة الرقابة الأسرية، والأساليب التربوية، ومدى وعي الأسر بالتحديات الرقمية.

4- ممارسة المراهق لعبة فري فاير:

1-4-بداية اللعب:

يمر الإنسان بمرحلة تمتد من الطفولة إلى البلوغ تسمى بمراهقة، تتميز هذه الأخيرة بتعرض الشخص إلى النمو البدني المتمثل (الطول، الوزن، الملامح)، والتطور المعرفي (الاستيعاب، الذكاء، التميز...)، وهذا ما تطرقت إليه نظرية برونز التي صب محتواه على النمو المعرفي لدى الطفل، حيث تم التأكيد فيها بأن اكتساب المعرفة عند الأطفال يحدث جراء التفاعل مع العالم المحيط به[88].

وعليه فإن الطفل والمراهق يبني معرفته من خلال اصطدامه وتفاعله في فضائه الخاص المصحوب باشتراك الألعاب الإلكترونية فيه.

تفرعت نوعية اللعب إلى ما هو تقليدي مثل (لعبة لاماغين، الأرجوحة ، سيكلا...)، وهذه هي الألعاب التي كانت أكثر تداولا قبل عصر الرقمنة، أصبحنا نلاحظ أن الأطفال لم يعد ترقيهم وتمتعهم الألعاب التقليدية التي نشأ وتربى من خلالها أباءهم وأمهاتهم، والتي تمثل موروثاً شعبياً بالنسبة للمجتمعات

[88] مقال إليكتروني، نظرية برونز في النمو المعرفي، أطلع عليه بتاريخ2025/5/27، على ساعة 19:00، https://psyencharge.com

بالإضافة لدورها في تفريغ طاقتهم الزائدة وملأ أوقات فراغهم، فكانت تؤدي دورا تربويا وغرس قيم المجتمع وتأهيلهم إلى الأدوار الاجتماعية المستقبلية، بل نجد الألعاب الإلكترونية هي التي أصبحت تمتع وتجذب الأطفال بصورة رهيبة إلى حد أنهم أصبحوا يفضلونها ويقضون فيها الوقت الطويل[89].

وخلال التطور التكنولوجي الحادث والسرعة الرقمية خاصة في السنوات الأخيرة شاع ما يعرف بالألعاب الإلكترونية (كالعبة بوبجي، لعبة فري فاير...).

تعتبر الألعاب الإلكترونية بديلا متناميًا في الفضاء الأسري، وهذا نتيجة غياب بيئة الطفل للمراكز الثقافية التي تدعم مواهبه (مسرح، موسيقى، الرياضة ...)، والأماكن العامة للتسلية والترفيه (الحدائق...)، وهنا نسلط الضوء على الألعاب الإلكترونية بالأخص لعبة "فري فاير" بما أنها تعتبر موضوع دراستنا.

من خلال إجرائنا للعديد من المقابلات الميدانية مع عينة من المراهقين، اتضح لنا أن أغلبيتهم دخلوا عالم الألعاب الإلكترونية (فري فاير) في سن مبكر، وهذا حسب تعاملنا مع أربعة حالات بدأت ممارسة هذه اللعبة في سن تراوح ما بين (8 سنوات سنة أي الثالثة ابتدائي أنظر للجدول رقم 2).

بحيث صرح المبحوث رقم9(16 سنة): حين سألناه سنة بداية ممارسته للعبة "فري فاير" فأجاب : "بْدِيتْ في عمر8سنوات نلعب من سنة ثالثة ابتدائي"(بدأت في عمر8سنوات، ألعب من السنة الثالثة ابتدائي). وأجاب المبحوث رقم4(17سنة): فأجاب: "منذ سنة 2016"، بالإضافة إلى إجابة المبحوث رقم10 (14سنة): "من عام 2021حتى هذا الوقت وأنا نعلب"(من سنة 2021 إلى الوقت الحالي وأنا أمارس هذه اللعبة).

[89] عبد الرزاق باللموشي، حسين ضيف، الألعاب الإلكترونية في مؤسسة الشباب، مجلة المجتمع والرياضة، المجلد2 العدد 1، جامعة الوادي، الجزائر،2019 ، ص45.

إن اللعب يعد جزء من نمو الطفل حيث يقضي فيه معظم أوقاته، بحيث يأخذ مكانة مهمة في تطوره خلال مراحل حياته، فهو عامل يضبط ويدعم النمو الجسمي والإدراكي له، حيث أن اللعب تعبيراً عن تطور الأطفال، ومتطلبًا أساسيًا له ويشير بياجيه في نظريته هذه إلى أن اللعب يرتبط بمراحل النمو عند الأطفال، ولكل مرحلة نمائه ألعاب أو أنماط لعب خاصة بها، وهذه الأنماط تختلف من مجتمع إلى آخر ومن فرد إلى آخر ويعتبر اللعب مقياسا لتطور الأطفال العقلي[90]، ويتميز المراهق في مثل هذه الأرقام العمرية (المذكورة سابقا)، بخبرة محدودة (التعرف على اللعبة ومعرفته بأنها ليست لعبة محلية) في هذا العمر.

إن ممارسة المراهق لعبة "فري فاير" في سن مبكر، وانتقاله إلى مرحلة البلوغ، وهو يزاول هذه اللعبة بصفة دائمة يجعل منه شخص محترف، فكثرة الممارسة والانخراط يكسب المراهق قدرة أكبر على التفاعل ويعزز كفاءته في خوض التحديات الافتراضية، ويصبح أكثر اندماجًا مع هذه اللعبة (فري فاير)، من خلال تصريحات عينة من المبحوثين.

وهذا ما صرح به المبحوث رقم14(14سنة): حين سألناه عن نوعية الخبرة المكتسبة من خلال الممارسة الدائمة للعبة "فري فاير"، فأجاب:" وَاه وُلَاتْ عَنْدِيْ خبرة في فري فاير، وَلِيْتْ نعرف نهدر بَالْأَوْنْقِلِيْ ونلعب مع جْمَاعَة ونْطِيْقْ نخطط للعب وُلَاتْ عندي لِيْكْسْبِيغْيُونسْ فلقتل بسلاح" (نعم أصبحت أمتلك خبرة في لعبة فري فاير وأصبحت أتكلم باللغة الإنجليزية وألعب مع فريق وأستطيع رسم خطط داخل اللعبة واكتسبت خبرة في المقاتلة بسلاح).

أجابت الحالة رقم 5(15سنة): "نعم اكتسبت خبرة في المجال التكنولوجي وفهم اللغات الأجنبية".

[90] بن يوسف حفصاوي، دور اللعب في حياة الطفل، مجلة إلكترونية، جامعة حسيبة بن بوعلي، ولاية شلف، ص 04.

صرح المبحوث رقم 15(17سنة): "نعم اكتسبت خبرة في تفكير الاستراتيجي وقدرة على التواصل مع الآخرين".

فأجاب المبحوث رقم 2(14سنة): "وليت خْفِيْفْ في اتخاذ القرارات وَلاَ عَنْدِيْ تَرْكِيز بَزَافْ, وَتْعَلمْتْ نَلْعَبْ مع جْمَاعَة وْبْلِيْ كَايَنْ حَاجَةٌ سُمُوْهَا نْعَاوْنْ نَاسْ وَلِيْتْ نعرف كِيْفَاشْ نتحصل على كُونْتْ وَاجَدْ ونعرف شَايلاَ الفَايْدَة مْدْيَامُوْ"(أصبحت أسرع في اتخاذ القرارات وأمتلك تركيز عالي وتعلمت ألعب مع فريق وتعلمت أن بعض الأمور أسسها التعاون وأصبحت أعرف كيف أتحصل على حساب جاهز وأعرف معنى الفائدة من الألماس DIAMONDS).

وعليه أن درجة الإدراك البصري، والانتباه تزيد لمن يمارسون الألعاب الإلكترونية مقارنة بمن لا يمارسونها[91].

أي أن درجة التركيز والإدراك من خلال هذه الألعاب الإلكترونية تساعد المراهق على اتخاذ القرارات، مما يجعل ممارسيها أكثر قدرة على التفاعل بفعالية في بيئتهم الرقمية والواقعية على حد سواء، ومن خلال التكرار، والممارسة المستمرة، يتحسن أداء الدماغ في معالجة المعلومات، والانتباه إلى التفاصيل الدقيقة وهذا الأمر لا ينعكس فقط على الأداء داخل اللعبة، بل يمتد أيضًا إلى الحياة الواقعية، حيث يصبح المراهق أكثر وعيًا بمحيطه، وأكثر قدرة على التعامل مع المواقف الحياتية المختلفة، والتفاعل الاجتماعي الإيجابي.

[91] معوض عبد المطلب والموسى، غادة عبد الرحيم، أثر اللعب بألعاب الأجهزة اللوحية على مهارة حل المشكلات لدى أطفال مرحلة ما قبل المدرسة، مجلة التربوية، مجلد31، العدد 121، الكويت، 2016، ص 222.

2-4- دوافع اللعب:

لاحظنا من خلال دراستنا عدة حالات أن الدوافع تعددت، واختلفت من مبحوث لأخر، ومن بين الأسباب التي دفعت بالمراهق إلى ممارسة الألعاب الإلكترونية (فري فاير)، هو دخول التكنولوجيا والرقمنة إلى الفضاء الأسري.

حيث نلاحظ من خلال دراستنا لكل الحالات (1إلى 15)، بأن العامل الرئيسي لممارسة الألعاب الإلكترونية لدى فئة المراهقين، يعود إلى امتلاك الوسائل التكنولوجية التي تتيح لهم فرصة اللعب، أي تعتبر عامل تحفيزي ومشجع بالدرجة الأولى.

في حين صرح المبحوث رقم8(13سنة): "واهْ عَنْديْ حَاسُوبْ نَلْعَبْ بِيهْ"(نعم أمتلك حاسوب أمارس عليه لعبة فري فاير).

فصرح المبحوث رقم 1(15سنة): فرد "نعم أمتلك هاتف ذكي وتَأبْلاتْ وهذا ما دفعني لممارسة لعبة فري فاير"(نعم أمتلك هاتف ذكي ولوحة الكرتونية وهذا ما دفعني للممارسة لعبة فري فاير).

وما لمسناه من كلامه أن حب اللعب هو ما يدفع به إلى توفير الوسيلة التكنولوجية، أي "أهم الوسائل المستخدمة هي الحاسوب، يليه جهاز بلاي ستيشن، ثم الهاتف النقال"[92].

[92] د. ناهد محمد بسيوني سالم، الألعاب الإلكترونية واقع ممارستها لدى طلبة جامعتي السلطان قابوس في سلطانة عمان وجامعة منوفية في مصر ومدى توفرها بمكتباتي الجامعتين، جامعة السلطان قابوس كلية الآداب والعلوم الاجتماعية، مجلد 19، العدد 38، عمان، 2015، ص 50.

بالإضافة إلى وجود دوافع أخر تمثلت في شعور بالغيرة والتقليد، بمعنى كل ما يتم في جماعة الرفاق(كتسريحة الشعر، واللباس، وامتلاك هواتف ذكية)، وأصبحت الألعاب الإلكترونية جزء من هذا التقليد.

حيث يقول المبحوث رقم 15(17سنة): " نْغِيرْ نَبْغِيْ نْعَانْد صَاحْبيْ"(أشعر بالغيرة من صديقي).

وأجاب المبحوث رقم 7(13سنة): "بَاغِيْ نْكُوْنْ مَعْرُفْ بِيْنْ صْحَابيْ"(شهرة بين الأصدقاء).

إن تحقيق التواصل مع أشخاص آخرين، وخلق علاقات اجتماعية قوية قادر أن تحدث جراء ممارستنا لمثل هذا نوع من الألعاب، ودافع الميول وإشباع الرغبات وحب الحماس وتشويق، وكسر ما يعرف بالروتين اليومي للمراهق، وحب الترويح عن النفس، والتمتع بالتطور الذهني، وتنمية المهارات، كل هذا ناجم عن ممارسة الألعاب الإلكترونية (لعبة فري فاير).

وهذا مصرح به مبحوث رقم 8(13سنة): "نْبغِيْ نْفَاجيْ على رُوْحيْ وِنْعَمَرْ وْقْتيْ"(أحب الترويح عن النفس وملأ الفراغ).

بالإضافة إلى إجابة الحالة رقم 6(16سنة): "بصراحة كُنْتْ نْحَوَسْ على وسيلة ترفيهية نُخْرَجْ بِهَا منْ ضَغْطْ القْرايَة والروتين اليومي لْقيتْ في فري فاير عالم ممتع وفيهْ التواصل والتنافس مع اللاعبين من كل العالم فَحَسِيْتْ أنها اللعبة المناسبة "(فالحقيقة كنت ابحث على وسيلة ترفيهية للابتعاد عن الجو الدراسي والروتين اليومي وهو وسيلة للتواصل والتنافس مع اللاعبين من جميع أنحاء العالم فإنها اللعبة المناسبة). فكانت إجابة المبحوث رقم 5(15سنة): "روح العمل الجماعي والقتال والحرب والتفاعل الذي بداخلها والتعرف على أصدقاء أجانب".

وقد تعددت الأصناف التي لها علاقة بدوافع الرئيسية، والثانوية لتحديد الاستخدام، وتحقيق الإشباع، وعليه فقد حدد الباحث "جربز" هذه الدوافع في: العادة الاسترخاء، قضاء وقت الفراغ، التعلم، الهروب، البحث عن رفيق ،وصنفها "بالمجرين" إلى :تعلم الأشياء الاسترخاء، تحقيق المنفعة الاتصالية النسيان، المتعة والاستمتاع وحددها "روبن" في : ملأ وقت الفراغ البحث عن المعلومات والمعرفة، الرغبة في تحقيق المتعة، البحث عن رفيق[93].

أي خلاصة القول التي نتوصل إليه هو الرغبة المراهق في البحث عن وسيلة تثقيفية، وترفيهية في نفس الوقت، ونرى أن الطفل في طفولته نلاحظ أنه بسيط وعضلي يكون في جملته فرديًا ثم يتجه إلى مشاركة الآخرين فيكون أصدقاء، وتظهر أهميته الاجتماعية في ربط العلاقات تنافسية مع أقرانه، بينما في المراهقة يظهر اللعب الجماعي وترسخ المنافسة الفعلية والترفيهية وتتضح روح الجماعة فيه[94].

أي أن الألعاب الإلكترونية تساعد على تعزيز الحياة الاجتماعية، مثل تشجيع على التفاعل الاجتماعي وتعزيز الصدقات، بحيث تمكن المراهق من التواصل مع الآخرين، سواء كانوا من أصدقائهم أو مجتمعات أخرى.

استنبطنا من خلال المقابلات مع المبحوثين رقم(4،13) تم التوصل إلى أن بعد اكتسابهم خبرة فيما يخص ممارستهم للعبة "فري فاير"، تحول غرضهم من ما هو معنوي (ترويح، ملئ الفراغ...)، إلى ما هو

---

[93] د. محمود حسن إسماعيل، مبادئ علم الاتصال ونظريات التأثير، دار العالمية، الطبعة الأولى، 2003، ص 255 ص 256.

[94] خليفي محمد، أ. د مزيان محمد، الألعاب الإلكترونية وتأثيرها في سلوكات المراهق العدوانية، مجلة التنمية البشرية، العدد 11،وهران,2019 ، ص19

مادي (كسب المال)، وهذا من خلال الأجوبة التي تم الحصول عليها من قبل المراهقين على التساؤل المتمثل في:(هل تقوم ببيع حسابك الخاص عند تطوره؟).

فأجاب المبحوث رقم4(17سنة):"وَاهْ خَطْرَا وَحْدَة"(نعم قمت ببيعه مرة واحدة).

وصرح المبحوث رقم 13(17سنة):"بَعتَه خَطْرَ بمليون ونص وْرَانِيْ بَاغِيْ نْبِيْعْ هذَ لِرَاه عَنْدِيْ"(بعته مرة بمليون ونصف وأريد بيع حسابي الحالي).

فإن ممارسة الألعاب الإلكترونية، مهم كان نوع المنافسة أو نوع اللعبة التي يتم التنافس من خلالها من أجل كسب المال، إذ أصبحت تعتبر كالعمل لمحترفيها كنمط معيشي[95].

وعليه نستنتج أن الألعاب الإلكترونية لها علاقة بنوع من التداول المالي للمراهق، خاصة في الآونة الأخيرة.

3-3-نوع اللعبة:

شهد العالم تقدّمًا كبيرًا في مجال التكنولوجيا الحديثة، مما أدّى إلى تطوّر وسائلها، كأجهزة الحواسيب، والهواتف الذكية، واللّوحات الإلكترونية. ومع الاستعانة بالإنترنت، ساعدت كلّ هذه الشروط على ظهور الألعاب الإلكترونية واقتحامها عالم الرقمنة، مما أدّى إلى انتشار هذه الألعاب.

وحسب تصريحات بعض المبحوثين، فإنهم يمارسون ألعابًا بديلة عند خضوعهم لظروف حتمية (كضعف الإنترنت أو نفاده)، إلا أنّ جميع الآراء اشتركت في أن لعبة "فري فاير" هي الاختيار الأول والأكثر ممارسة لأوقات طويلة.

[95] د. سيد أحمد حاج عيسى، ط. حليمة هنتور، رعاية الرياضة الإلكترونية, حامل جديد للرسائل التسويقية ومصدر تمويلها، مجلة البحوث والدراسات التجارية، العدد 3، جامعة بليدة، الجزائر،2018 ، ص272.

فعند طرحنا للتساؤل حول المدّة التي يقضيها المبحوث في ممارسة لعبة "فري فاير".

صرّح المبحوث رقم 1(15 سنة): "مِين نْكَمّل قْرايْتي فْدار، نْلْعَبْ ساعة إلى زُوْج سْوايَعْ" (عند الانتهاء من الدراسة في المنزل، ألعب من ساعة إلى ساعتين).

كما صرّح المبحوث رقم4(17 سنة): "نَلْعَبْ ساعة وْلا زُوْجْ فْنهار وكُلّ يوم فْالعُطلة نَلْعَبْهَا بْزافْ" (ألعب ساعة أو ساعتين في اليوم، وكلّ يوم في العطلة ألعبها كثيرًا).

وأجاب المبحوث رقم9 (16 سنة): "أنا نْلعَبْ ثْلاث سْوايَعْ غِيرْ فْاللّيلْ" (أنا ألعب ثلاث ساعات في الليل فقط).

وصرّح المبحوث رقم14 (14 سنة): "نَلْعَبْ بْزافْ، لساعات لا تُعدّ ولا تُحصى" (ألعب كثيرًا لساعات لا تعدّ ولا تحصى).

وهذا يدلّ على أنّ أغلبية المراهقين يمارسون لعبة "فري فاير" لمدّة طويلة يوميًّا، وبالأخصّ في أيام العطلة المدرسية، حيث ينشغلون بها لساعات متواصلة. ممّا يؤكّد بوضوح أنّ لعبة "فري فاير" تحتلّ مكانة مميّزة لديهم، بحيث يفضّلونها على باقي الألعاب الأخرى.

جدول رقم 2: يوضح نوع اللعبة المفضلة لدى المراهقين.

رقم الحالات	نوع اللعبة	المدة التي يقضيها في اللعب			سن بداية اللعب	سنوات الخبرة اللعب	خصوصية اللعبة
		يوميا	في العطلة المدرسية	قبل أو بعد انتهاء			
1	فري فاير	1سا إلى 2سا	كل يوم	بعد إنتهاء الواجبات	13 سنة	سنتين	لعبة قتالية تنافسية
2	فري فاير	1سا إلى 2سا	كل يوم	بعد إنتهاء الواجبات	12سنة	سنتين	
3	فري فاير	1سا إلى 2سا	كل يوم	بعد إنتهاء الواجبات	11سنة	3 سنوات	
4	فري فاير	1سا إلى 2سا	كل يوم	بعد إنتهاء الواجبات	9سنوات	9سنوات2016	
5	فري فاير	1سا إلى 2سا	كل يوم	بعد إنتهاء الواجبات	11 سنة	4سنوات 2021	
6	فري فاير	1سا إلى 2سا	كل يوم	بعد إنتهاء الواجبات	14سنة	سنتين	
7	فري فاير	1سا إلى 2سا	كل يوم	بعد إنتهاء الواجبات	12سنة	سنة	
8	فري فاير	1سا إلى 2سا	كل يوم	بعد إنتهاء الواجبات	12سنة	سنة	
9	فري فاير	3 ساعات ليلا	كل يوم	بعد إنتهاء الواجبات	8سنوات	7سنوات	
10	فري فاير	20 دقيقة في اليوم	كل يوم	بعد إنتهاء الواجبات	11سنة	4سنوات 2021	
11	فري فاير	1سا إلى 3سا	كل يوم	بعد إنتهاء الواجبات	14سنة	3 سنوات 2022	
12	فري فاير	2سا	كل يوم	بعد إنتهاء الواجبات	15 سنة	سنة	
13	فري فاير	1سا إلى 2 ليلا	كل يوم خاصة في الليل	بعد إنتهاء الواجبات	9 سنوات	9سنوات خبرة	
14	فري فاير	ساعات لا تعد و لا تحصى	ساعات	قبل و بعد إنتهاء الواجبات	12 سنة	خبرة سنتين	
15	فري فاير	1سا-2سا	في العطلة أكثر	بعد إنتهاء الواجبات	15 سنة	خبرة سنتين	

من إعداد الطالبة.

4-4- المهارات المكتسبة:

أصبحت الألعاب الإلكترونية (لعبة "فري فاير) من أبرز الأنشطة الترفيهية في عصر الرقمنة، حيث تحوّلت من وسيلة للتسلية إلى أداة تؤثّر على مستخدميها (المراهق) من النواحي السلوكية، والذهنية، والاجتماعية. فقد أصبح المراهق، بعد التطوّر التكنولوجي الحاصل على مستوى هذه الألعاب، يقع تحت حتمية التأثّر، خاصة في هذه المرحلة العمرية (مرحلة المراهقة)، باعتبارها فترة تشكيل الشخصية.

وفي هذا السياق، نسلّط الضوء على أهمّ المهارات المكتسبة لدى المراهقين من وجهة نظر الأولياء خلال ممارسة الألعاب الإلكترونية، مع محاولة فهم طبيعتها، وآليات تأثيرها، ومدى انعكاسها في الفضاء الأسري.

وقد اختلفت إجابات المبحوثين (الأولياء) حول التساؤل المتمثل في المهارات التي يرونها تظهرا على أبنائهم من خلال ممارستهم للألعاب الإلكترونية، أي التي اكتسبها منذ بداية مزاولته للعبة "فري فاير". أجاب المبحوث رقم 14(الأب 48سنة): "تَعلمْ يتْعَاوَنْ، ويَهْدَرْ مع فريق واتخاذ القرارات السريعة مِيْنْ يْطِيْحْ فِي مُشْكَلْ"(تعلم معنى التعاون، والتحدث مع الفريق واتخاذ القرارات السريعة عند الوقوع في مشكل).

وأجابت المبحوث رقم 3(الأم 42سنة): "تْعَلَمْ يِتْحَاوْر وْ تْعَلَمْ يَهْدَرْ باللغة العربية وْيَفْهِمْهَا"(أصبح له القدرة على تحاور وتعلم التكلم باللغة العربية وفهمها).

كما صرحت الحالة رقم 8(الأم 39سنة): "المهارات كالتركيز والذكاء، الدفاع عن النفس، شدة الانتباه". وصرحت الحالة رقم 2(الأب45 سنة): "أصبح صارم في اتخاذ أي قرار يخصه أو يخص غيره، ولديه القدرة على العمل ضمن فريق والتواصل مع الآخرين في اللعبة وخارج اللعبة، وهذا ما يجعله يبني علاقات اجتماعية مبنية على الاحترام، ويعرف منزلة كل فرد في أسرته ويحترمهم وتعلم اللغة الإنجليزية

كتابتا وفهماً ونطقاً"، وإن تعلم كيفية الاعتماد على استراتيجيات في مثل هذه الألعاب (لعبة فري فاير)، يعد مكتسب تم تحقيقه من خلال انتقاله من المرحلة البدائية إلى مرحلة الخبرة في فترة المراهقة.

وهذا ما خبرتنا به المبحوثة رقم 1(الأم 42 سنة): "المهارات التي اكتسبها ابني رغم صغر سنه وبعيدا عن المدرسة هي التفكير الاستراتيجي وسرعة في اتخاذ القرار عند مواجهته أي مشكل وتكتيك في التفكير".

ومن خلال هذه التصريحات يتضح لدينا مدى اكتساب المراهق مهارات من خلال الألعاب الإلكترونية (فري فاير)، ومدى التغير الشخصي الحادث الذي تم ملاحظته من قبل الأولياء.

كما تناولته الدراسة الدكتورة هدى حسن عبد المالك تحت عنوان "**ممارسة الألعاب الإلكترونية وعلاقاتها بالكفاءة الاجتماعية لدى المراهقين**": فإن ممارسة الألعاب الإلكترونية تعدّ عاملاً مثمرًا فهو ينتج على عواطف إيجابية، وعلاقات اجتماعية قوية، وشعور بالإنجاز وفرصة لتطوير القدرة على بناء حس لعمل أعمال مفيدة ومثمرة[96].

وتعتبر الألعاب الإلكترونية (لعبة فري فاير)، مدخلاً أساسياً لنمو التلاميذ من الجوانب العقلية، والجسمية والاجتماعية، والأخلاقية، والانفعالية، والمهرية، واللغوية، كم تسمح باكتشاف العلاقات بينها. وهي عامل أساسي ورئيسي في تنمية التحصيل والتفكير بأشكلها، مختلفة ويسمح بالتدرب على الأدوار الاجتماعية ويخلص الإنسان من انفعالاته السلبية ومن صراعاته وتوتره ويساعده على إعادة التكيف[97].

[96] د. هدى حسن أحمد عبد المالك، ممارسة الألعاب الإلكترونية وعلاقاتها بالكفاءة الاجتماعية لدى المراهقين، مجلة كلية التربية، جامعة عين الشمس، العدد47(الجزء الثاني)،2023،ص223

[97] د. هدى حسن أحمد عبد المالك، مرجع سبق ذكره، ص224.

وعليه، فإن الألعاب الإلكترونية تدعم العلاقات الاجتماعية، والتي تمثل جماعة الرفاق المراهقين، وكيفية التعرف على جماعة رفاق من دول أخرى مختلفة، وتحسنه من الجانب المعنوي، وتغذي الجانب المعرفي له من خلال آليات الإلكترونية المختلفة، من عالم الرقمنة، كتحديث الهاتف وتحميل الملفات، وغيرها.

5- التحديات الأسرية في ظل ممارسة المراهق لعبة " فري فاير":

أصبحت التكنولوجيا حاضرة في كلّ تفاصيل الحياة اليومية، في عصرٍ تسارعت فيه وتيرة الرقمنة، حيث أصبحت التكنولوجيا الرقمية جزءًا من الحياة اليومية للأفراد والأسر. كما فرضت الرقمنة تغييرًا عميقًا في أساليب التفاعل الأسري، وتعدّد الدور المحوري في تجربة المراهق مع الألعاب الإلكترونية (لعبة "فري فاير")، بالإضافة إلى تنوّع أساليب وطرق المراقبة داخل الفضاء الأسري.

1-5- أساليب التفاعل الأسري(اللفظية والغير اللفظية):

لقد تعددت أنواع الاتصال داخل الأسر، وهذا حسب نوع استخدام الألعاب الإلكترونية في فترة المراهقة من أسرة إلى أخر، حيث اتضح لنا من خلال تصريحات المبحوثين (من 1إلى 15):أن هناك نوعين من أساليب التفاعل الأسري أولها الاتصال الغير لفظي: "ويقصد به ذلك النوع من الاتصال الذي تستخدم فيه التصرفات والإشارات وتعبيرات الوجه والصور وكلها رموز لمعاني معينة[98]، وهذا مستخلص من تصريحات عينة بعض المبحوثين (الأولياء) حول الاستفسار المتعلق بأساليب الحوار المتبعة اتجاه أبنائهم (المراهقين).

[98] محمود أحمد عبد الفتاح، الاتصال اللفظي وغير لفظي، المجموعة العربية للتدريب والنشر، الطبعة الأولى، مدينة نصر القاهرة، مصر، 2012، ص38.

إذ صرح المبحوث رقم4 (الأب 48سنة): "أنا غِيْرْ نْبَلَقْ فِيْهْ يَفْهِمْ وْ نْشُوْفْ إِيْلاَ رَاهْ لاَهِيْ مْعَيَا"(أعتمد على نظرات العين وملاحظة لغته الجسدية كالانتباه).

وأجابت المبحوثة رقم 6(الأم 42سنة): "نَضْرَبْلَهْ فِيْ كَتْفَهْ بَاشْ يَفْهَمْ وَقْتْ لْعْبْ كْمَلْ"(الطبطبة على كتفه من أجل فهم أن مدة اللعب قد انتهت).

وهناك أسلوب آخر تعتمد عليه الأسر اتجاه أبنائهم خلال ممارستهم لمثل هذه الألعاب (لعبة فري فاير)، المتمثل في الأسلوب اللفظي "فمادام الاتصال يعتمد على ألفاظ اللغة ورموزها التي تشير إلى أشياء محددة، فإن من الضروري للقائم بالاتصال أن يقدم رسالته في رموز يفهمها المتلقي، أي أن تصاغ الرسالة المستخدمة الكلمات الشائعة المألوفة"[99].

بحيث نجد أن رمزية الاتصال الجسدي تختلف عن الكلام، ففي بعض الأحيان الضبط كنظام يترجمه الأولياء بحركات جسدية موجهة بشكل إنذار وتحذير لتوقف عن اللعب في الكثير من الحالات عند تجاوز مدة المعقولة للعب، فيعتبر الاتصال الجسدي أحد الأشكال التي أصبح الأولياء يمارسونها خصوصًا عند توصيل معلومة أو كلام للابن، وهذا ما يلجأ إليه الأولياء من إشارة العين أو وضع اليد على الكتف أو تقطيب الحاجبين، كنوع من التحذير الجسدي الذي يحمل دلالة واضحة للمراهق دون الحاجة إلى الكلام وهذه الإشارات والرموز تُترجم فورًا لدى المراهقين لأنها مشحونة بالمعاني الاجتماعية والتربوية المكتسبة عبر التفاعل الأسري .

ومن خلال ما أجريناه من دراسات مع أولياء المراهقين تبين لنا أن الأسلوب الكلامي يتعدد من حالة إلى أخرى، حيث صرح الحالة رقم 2 (الأب 45سنة): "نعم، نْحَاوَلْ دَيْماً نْتْحَاوَرْ مْعَاهْ وْيْكُوْنْ هَذَا الحوار

[99] محمود أحمد عبد الفتاح، مرجع سبق ذكره، ص 41.

بهدوء واحترام حَتَا تْكُونْ ثِقَا بِيْنِيْ وْ بِيْنُوْ بَاشْ مَيَشْعُوْرْشْ أَنَنَا نَنْتَقِدُهْ أَنَا وْ مُهْ"(نعم، نحاول دائما نتحاور معه وذلك الحوار يكون بهدوء واحترام حتى تكون هناك ثقة بيني وبينه حتى لا يشعر أننا ننتقده أنا والأم).

وصرحت الحالة رقم 3(الأم 42سنة): بأن" نْحَاوَلْ نَهْدَرْ مْعَاهْ، وْنَعْرَفْ وِاشْ يْحَبْ وْنَفْهَمْ اهتماماته"(محاولة التكلم معه، وأعرف ما الذي يحبه وفهم اهتماماته)، وهناك طرق أخرى لينة للمناقشة والفهم باعتبار المراهقين في هذا الجيل أكثر حاجة لمن يستمع إليهم ويفهمهم، ويلبي رغباتهم.

وهذا ما صرحت به المبحوث رقم 1(الأم 42سنة): "نعم هناك دائما حوار مع ابني ويكون هذا الحوار بأسلوب هادئ ومفتوح معه ، وأستمع له دائماً وأولاً أتفهم وجهة نظره، ثم بعده أقدم له نصائحيْ وتوجيهي له بشكل غير مباشر حتى لا يشعر أنني أفرض عليه أمور التي لا يحبها وأكون دائما أتعامل معه بموضوعية وليس بالعاطفة وبهذا نصل إلى تفاهم أفضْل ونصل إلى نتائج جيدة".

فنستنتج من تصريحات المبحوثين بأن الحوار الدائم وهادئ مع الأبناء يدل على تبني الأولياء علاقة قائمة على الثقة والاحترام المتبادل، وهذا الحوار يجعل من المراهق يشعر بالأمان، ويعزز من ثقته في نفسه وفي والديه، ومن خلال الاستماع لهم لا يعني السماع للكلمات فقط، بل يعني أيضًا محاولة فهم وجهة نظره ومشاعره، والدوافع الكامنة وراء تصرفاته، مما يسهم في تعزيز التواصل الإيجابي بين الطرفين، وأما استخدام التوجيه غير المباشر حتى لا يشعر الابن بأن هناك تسلطا أو إكراه، فهذا الأسلوب يشجع المراهق على التفكير بنفسه، واتخاذ قراراته بوعي، مما يساعد في تنمية حس المسؤولية والاستقلالية لديه، كما أن تجنب الأولياء لفرض القيام بأمور لا يرغب بها الابن يخفف من احتمالية التمرد، أما تعاملهم بموضوعية وليس بالعاطفة، فإن ذلك يدل على وعي الأولياء بأهمية التوازن بين الحنان والانضباط، فمن خلال هذه التصريحات يتضح لدينا مدى أهمية الحوار داخل الفضاء الأسري.

تمنح عينة البحث (المراهقين) حسب تصريحاتهم قدرًا متفاوتاً من الدعم المادي و التشجيع، وهذا الأخير يعتبر العامل الرئيسي الذي يدعم المراهق لممارسة الألعاب الإلكترونية(فري فاير)، خاصة ونحن في عصر الرقمنة، اختلفت إجابات حول الإشكال المتمثل في تبيان إلى أي مدى يصل دعم الأسرة لابنها وهو يزاول لعبة " فري فاير".

فأثناء قيامنا بمقابلة مع الحالة رقم 5(15سنة): "كِيْ تَكمَلِيْ كُنِكْسْيوُ مِامَا تْقْلِكْسِلِيْ"(عند انتهاء الأنترنت أمي تقم بتعبئة الرصيد لي).

وكان تصريح الحالة 15(17سنة): حول نفس السؤال :"يْشْجَعْنِيْ بَابَا يْقُلِيْ كُوْنْ تَوْصَلْ مَسْتَوا كْبِيْرْ نْبْدَلَكْ تِلِيْفُونْ، ومِن يلْقى هَاذِيْ لُعْبَة ماتْأَتِرْشْ عْلاَ قْرايْتيْ بِرْسِلْنِيْ نْحوَسْ معَا صْحَابِيْ"(أتلقى التشجيع من طرف الأب ويقول لي إذا وصلت إلى مستوى أعلى سأستبدل لك الهاتف، وعندما يرى أن هذه اللعبة لا تؤثر على مستواي الدراسي يرسلني لأتنزه مع أصدقائي)، نجد الأسرة تتبع أسلوب من أساليب الضبط الاجتماعي المتمثل في النصح والتوجيه، إذ تتوقف فعالية هذا الأسلوب على مكانة القائم بالنصح، ومدى قدرته على الإقناع[100].

أي أن الأسرة تعمل على تحقيق التوازن في توجيه سلوك الأبناء في ظل التطور الرقمي، فأصبح الآباء يمارسون أساليب ضبط الاجتماعي بكيفيات مختلفة، بحسب الرصيد المعرفي والثقافة الرقمية الذي يمتلكونه، وهذا كله من أجل تحقيق الضبط الأسري مع توافق المسايرة الأبوية للأولاد.

من خلال هذه الإجابات المختلفة، نرى بأن هناك اختلافًا في كيفية تحقيق التفاعل الأسري، وهذا راجع إلى طبيعة الأسلوب المعتمد من طرف كل أسرة (الأب أو الأم). وأبرز هذه الأساليب: الحوار (اللفظي

[100] سبع نعيمة، أساليب الضبط الاجتماعي داخل الأسرة الجزائرية، رسالة ماجستير، جامعة بوزريعة2، قسم علم الاجتماع 2010، ص101.

وغير اللفظي)، والمناقشة، والتشجيع المستمر، والدعم المادي والمعنوي، الذي صرّح به المراهقون خلال إجاباتهم، مما يسهم في تعزيز الثقة والتواصل داخل الفضاء الأسري، ويقوي العلاقة بين الآباء والأبناء، ويساهم في تكوين الاتجاهات السلوكية السليمة لدى المراهقين، لا سيما في ظل التحديات الأسرية في عصر التطور الرقمي للألعاب الإلكترونية، مثل لعبة "فري فاير".

ومن جهة أخرى، نرى حسب تصريحات بعض المراهقين أن بعض الأولياء يتبعون استراتيجيات المساومة، مثل تعبئة الإنترنت أو تغيير الهاتف.

2-5- استراتيجيات المراقبة في الفضاء الأسري:

تُعدّ المراقبة عمليةً يقوم بها الأولياء من أجل كشف تصرفات وتحركات أبنائهم. ومع انتشار الألعاب الإلكترونية، أصبحت المراقبة ضرورة حتمية في ظل تطورها، وذلك لحماية المراهق من الانحراف والتحكّم فيه.

فالمراقبة الأسرية لا تعني فرض الأسلوب الديكتاتوري أو استخدام الشدة والتهديد، بل هي طريقة للتحكم في المراهق، وفي تصرفاته، وتوجيه اهتماماته، بهدف تشكيل شخصيته وهويته.

الرقابة الأسرية ليست مجرد متابعة آنية، بل هي وقاية تحمي الأبناء من الأخطاء، خاصة في عصر الرقمنة وتطور الألعاب الإلكترونية.

أ- آلية التوجيه:

بعد إجرائنا لعدة مقابلات مع حالات من الأسر(الأولياء)، وطرحنا للتساؤل الذي يصب في طرق المراقبة المعتمد عليها من قبل الأولياء اتجاه أبنائهم عند ممارسة لعبة "فري فايرFREE FIRE"، اتضح لنا أن هناك عينة منهم تعتمد على أسلوب التوجيه والتوعية الذي يدخل ضمن المراقبة المباشرة.

فأجاب المبحوث رقم 9(الأب 47 سنة): "أنا عَنْدِيْ طريقة وَحْدَا وْهِيَا نْحَدَدلَهْ وَقْتْ لْعْبْ ووقْتْ الدراسة"(أتبع طريقة واحدة، وهي تحديد الوقت للعب والدراسة).

في حين صرحت المبحوث رقم 13(الأم 50 سنة) "نْعَتْبَهْ وَنْرَاقْبهْ وَحْدِيْ وْدَيْمنْ نْقُوْلَهْ يَرْقُدْ بَكْرِيْ بَاهْ يْنُوْضْ يَقْرَا " (أعاتبه وأراقبه بنفسي ودائما أنصحه بأن ينام مبكراً حتى يستيقظ للدراسة).

وأجابت المبحوث رقم 3(الأم42 سنة): نراقب هَدْرَتَهْ وَنْوَصِيْهْ مَيَهْدَرْشْ مْعَا نَاسْ مَيَعْرافْهُوْمشْ "(أراقب كلامه، وأوصيه بعدم التكلم مع أناس لا يعرفهم). يعد الوعي في الفضاء الأسري عامل معزز للمراقبة المباشرة.

وهذا ما تبين لنا من خلال إجابة المبحوثة رقم 12(الأم 48سنة) "شْعَالْ مَنْ خَطْرَا نْجَمَعْ مْعَاهْ ونْقُلَهْ رَكَزْعْلاَ لْجَانَبْ لْمْلِيْحْ مِنْ لُعْبَةٌ"(في العديد من المرات أجلس معه وأخبره بأن يلقي تركيزه الكلي على الجانب الإيجابي للعبة).

ب – آلية المراقبة الرقمية:

انقسمت الرقابة من ما هو مباشر إلى ما هو غير مباشر، وهذه الأخيرة هي من بين الطرق التي اعتمدت عليها بعض الأسر(الأولياء).

وهذا حسب ما صرحت الحالة رقم 1(الأم 42سنة):" نْرَاقَبْلهْ تِلِيْفُوْنْ وْمْعِمانْ يَهْدَرْ بْلاَ ما يفيق"(أراقبه من خلال هاتفه ومع من يتكلم دون أن يشعر).

وأجابت المبحوثة رقم8(الأم 39 سنة):"نْرَاّقْبَهْ مِنْ تِلِيْفُوْنْ بَاسْكوْ عَنْدِيْ أَيْفُوْنْ وْ حَلاَ أَيْكْلُودْ تَاعَهْ عَنْدِيْ"(أراقبه من هاتفي لأنني أمتلك هاتف أيفون IPhone وأفتح حساب Iclude الخاص به في هاتفي).

فبرغم من فطنة المراهقين، في الوقت الحالي (عصر الرقمنة)، وتميزهم الواسع، والمعرفة العميقة بخفايا المجال الإلكتروني، بل يعتبرون من أكثر الفئات قدرة على استخدام التكنولوجيا وتطويعها، إلا أن الأسرة وجدت نفسها مضطرة إلى تبني أساليب مراقبة جديدة مع هذا الواقع، وهذا ما يجعلنا نستنتج، بأن تطور الهواتف الذكية في عصر الرقمنة يساعد الأولياء على متابعة، ومراقبة أبنائهم عن بعد، مما يتيح لهم التدخل في الوقت المناسب لتوجيه أبنائهم وحمايتهم، بحيث أصبحت المراقبة الرقمية، وسيلة فعالة بيد الأولياء لضبط سلوك أبنائهم ومراقبتهم عن بعد.

يمكن القول أن الرقابة الأسرية في البيئة الرقمية، هي مجموعة من الإجراءات التي تقوم بها الأسرة لمتابعة، وتوجيه استخدام الأبناء للتكنولوجيا الرقمية، بما في الأنترنت، ووسائل التواصل الاجتماعي لضمان سلامتهم، وحمايتهم من المخاطر المحتملة، تشمل هذه الرقابة مراقبة الأنشطة الرقمية للأطفال مثل المواقع التي يزورونها، والمحتوى الذي يتعرضون له، مع توجيههم نحو استخدام التكنولوجيا بشكل مسؤول وآمن[101].

وعليه، يمكن القول إن الرقابة الأسرية في البيئة الرقمية هي مجموعة من الإجراءات التي تقوم بها الأسرة لمتابعة، وتوجيه استخدام الأبناء للألعاب الإلكترونية، وتحديد الوقت المخصص لهم، والموازنة بين وقت الدراسة واللعب، ومراقبة الأنشطة التي يقوم بها المراهق من خلال الهواتف الذكية.

[101] عابد سليم، شويني خالد، الرقابة الأسرية ودورها في توجيه استخدام الأطفال للوسائل الرقمية، مجلة أقلام، المجلد4 العدد1، جامعة 8ماي 1945 قالمة، الجزائر،2025،ص 77.

3-5- نظام الضبط الأسري وعلاقاته بتأثير الألعاب الإلكترونية "لعبة فري فاير":

أ- دور الأولياء في توجيه:

تُعتبر الأسرة مؤسسة اجتماعية تقع على عاتقها مسؤولية تنشئة الأبناء، ففي الأسرة يتلقى الأبناء الرعاية والتوجيه الأوليين، ويتم دفعهم لاكتساب ثقافة قائمة على القيم، والمعايير، واتجاهات المجتمع. وفي ظل التغيرات المتسارعة في المجال التكنولوجي، تلعب الأسرة دورًا مهمًا في توجيه الأبناء في عالم الألعاب الإلكترونية.

تسعى الأسرة دائمًا إلى توجيه أبنائها، رغم صعوبة هذه المهمة، خاصة في الوقت الراهن، حيث أصبح تفكير المراهق أكثر تعقيدًا، وتفوّقهم في المجال الإلكتروني بات ملحوظًا. ويرى الأولياء أن دورهم مهم في حياة المراهق، وفي بناء شخصيته، والموازنة بين حياته اليومية واللعب في العالم الافتراضي.

وقد تَبيَّن ذلك من خلال طرحنا للتساؤل: كيف يقوم الأولياء بدورهم في توجيه أبنائهم ضمن عالم الألعاب الإلكترونية؟

فصرحت المبحوثة رقم 1(الأم 42سنة):"دور الوالدين مهم جدا في تربية الولد تربية حسنة وجيدة ونحاول دائمًا أن نكون حاضرين معه لا رُقباء عليه فقط، بل أننا نكون أصدقاء له بحيث نترك طريق للحوار، والثقة لأنهم هما أساس في بناء العلاقات الأسرية، ونشجعه على استغلال وقته بشكل متوازن وعدم الإفراط كثيرًا في هذه الألعاب، وتوازن بين العالم الرقمي والعالم الحقيقي، وحياته الشخصية وطريقة بناء شخصيته "، أي أن توجيه الأولياء يعزز الثقة المتبادلة بين الوالدين وأبنائهم، أما بنسبة لتحديد الوقت لهم، فهذا لتجنب أي أثار صحية أو عقلية أو نفسية سلبية عليهم".

فصرح المبحوث رقم 2(الأب 45 سنة):" نْحَاوَلْ دَيْمًا أنا وَمُهْ نْكُوْنُوْ قْرَابْ مَنَهْ مَنَمْنْعُوهْشْ كَامَلْ مَلَعْبْ بَصَحْ نَوَجْهُهْ وَنْحَدُوْلَهْ وَقْتْ لَعْبْ ووقْتْ لْقْرَايَا"(نحاول دائما أنا وأمه نكون بالقرب منه لا نمنعه بكامل من اللعب لكن نوجهه، ونحدد وقت اللعب ووقت الدراسة).

أما المبحوثة رقم 3(الأم 42سنة):" دَوْرْ لْوَلْدِيْنْ هو مُراقبة الإبن وْنَدُوْ لْقَرَرْ يْنَسَبْهُمْ وْمَنْسَيْطْرُوْشْ عْلِيْهُمْ لاَخَطَرْشْ فِهَذِيْ لْفَتْرَ تَعْ لْمُرَاهَقَ مَنْطِقُوْشْ نَتَحَكْمُوْ فِيهُم وْفِيْ تَفْكِرُمْ عْلَى خَاطَرْشْ متْأْثْرِيْنْ بِتِكْنُولُوْجْيَا"(دور الوالدين هو مراقبة الابن، ونأخذ قرار يناسبهم ولا نسيطر عليهم لأن في هذه الفترة المراهقة لا نستطيع أن نتحكم فيهم وفي تفكيرهم لأنهم متأثرين بتكنولوجيا).

كما صرحت الحالة رقم 14(الأم47 سنة): "نْعَسَهْ بَزَافْ فَلَوَلْ مِكُنْتْشْ دَيَتْها فِيْهْ بَاسْكُوْ مَاكُنْتشْ نَعْرَفْها مِن سَقْسِيْتْ عْلِيْها وَنْشُوفَه كِيْلْعَبْهأ ولِيْتْ وَاقْفَا مْعَا وَلْدِيْ سْمَاعِيْلْ ولِيتْ نْوَجْهَهْ بَزَافْ سِيْرْتُوْ فَلْقْرَيْتُوْ"(أراقبه كثيرًا في البداية لم أكن مهتمة به لأن لم أكن أعرفها ومن بحثت عليها ورأيته كيف يلعبها، وأصبحت واقفة إلى جانب ابني إسماعيل وأوجهه كثيرًا خصوصا في دراسته).

و صرحت المبحوث رقم 15(الأب 61سنة) فكانت رؤيته كالتالي: "أرى دور الوالدين هو حفاظ على نفسية المراهق، ومرافقته، والحرص الشديد على الأمور التي يقوم بها، وتحاور معه بأسلوب هادئ حول مخاطر هذه الألعاب وتكنولوجيا، ويجب على الأولياء أن تكون لهم نظرة حول عالمهم الخاص، وأن تكون لديهم حزمة من معرفة في التطور التكنولوجي، وثقافة الرقمية لأن في ظل هذا التطور، وانتشار هذه الألعاب الإلكترونية، أصبح تفكيرهم يختلف عن تفكيرنا، لهذا يجب على الآباء بدورهم هم الأقرب للأبناء مراقبة، وملاحظة تصرفات أبنائهم ومراقبة البرامج والألعاب التي يشاهدونها ويمارسونها".

يجب على الكبار كأولياء الأمور أن يحيطوا بقدر مناسب من العالم الرقمي الجديد، قبل أن يمنح مفتاحه السحري لصغاره، فقبل أن يتيح لصغاره شبكة أنترنت بالمنزل واستخدامها عبر الأجهزة المختلفة، عليه أن يتلقى تدريبًا يتعرف من خلاله إلى طبيعة هذه الشبكة وكل ما يدور فيها وعبرها وكيفية التعامل معها[102].

أي أن دور الوالدين في توجيه الأبناء في عالم الألعاب الإلكترونية يتمثل في الرقابة الأسرية الواعية، التي تُعد من الأمور والتحديات المهمة التي يجب على الأسرة اتباعها بشكل يتناسب مع طبيعة أبنائهم، مع ضرورة التعرف والبحث في كل ما يحيط بأبنائهم من ثقافة رقمية، ليتمكنوا من حمايتهم، وتطوير مهاراتهم وتفكيرهم، والتحكم في سلوكهم.

ب-تأثير الألعاب الإلكترونية (فري فاير) على التحصيل دراسي للمراهقين:

- **بالنسبة للأولياء:**

يرى بعض الأولياء الأمور، بأن تأثير الألعاب الإلكترونية على تحصيل الدراسي، راجع إلى عدم تحديد وقت مناسب للعب، وذلك بعد الانتهاء من المراجعة الدروس، وإنهاء الواجبات المنزلية في المنزل وقضاء وقت طويل لبعض المراهقين في اللعب، وهذا ما صرح به المراهقين حول الوقت الذي يقضونه في اللعب بلعبة "فري فاير"، وهذا (موضح في الجدول الثاني تحت عنوان نوع اللعبة المفضلة لدى المراهقين ص 90).

فيعتبر التحصيل الدراسي عن النتائج التي يتحصل عليها التلميذ، فتحصيل الدراسي هو مجموع الدرجات التي يتحصل عليها التلميذ في الاختبارات التحصيلية المدرسية للفصل الأول، والثاني أو الثالث أو في امتحانات الرسمية[103].

[102] أشرف دسوقي علي، الطفل والرقمنة فرص وتحديات، مجلة خطوة، العدد43، مصر،2021، ص 25.

وهو أيضا كل ما يكسبه التلاميذ من معارف ومهارات، واتجاهات وميول وقيم وأساليب تفكير وقدرات على حل المشكلات واتخاذ القرارات[104].

فقد يرى الأستاذ حازم الصاوي: أنه يجب على الوالدين تحديد وقت معين يوميًا أو أسبوعياً لأبنائهم لممارسة هذه الألعاب ويجب عليهم أيضاً مراقبتهم والجلوس معهم[105].

فعند طرحنا للتساؤل في ظل ممارسة ابنك هذه اللعبة كيف ترى مستواه الدراسي، فأجابت المبحوثة رقم 6(الأم42 سنة):"في بعْضْ فْتْرَاتْ أَثْرتْ عْلَى مَسْتَوَاه بَصَحْ مِنْ طَبَقْنَا قَوَاعِدْ مْعَهْ وْحَدَدْنَلَهْ وَقْتْ لَعْبْ تَحَسَنْ مْتَوَاهْ"(في بعض الفترات أثرت على مستواه، ولكن عند وضعنا لقواعد معه وتم تحديد وقت اللعب له تحسن مستواه الدراسي).

أما المبحوثة رقم14(الأم 47سنة):"مِنْ وَلِيْتْ نَحِيْلَهْ تِيْلِيْفُونْ وْنَمْحِيْلِهْ فري فاير مَنْهْ ونْحَدَدْلَهْ وَقْتْ لَعْبْ تَحَسَنْ مَسْتَوَاهْ"(عندما بدأت أنزع له الهاتف وأمسح له لعبة فري فاير منه وأحدد له وقت اللعب تحسن مستواه).

وفي نفس السياق أجابت المبحوثة رقم 1(الأم42سنة):"نتائجه مازالت جيدة الحمد ولله ولكننا نربط دائمًا بين التزامه بالدراسة وحصوله على وقت اللعب، وإذا لاحظنا تراجع يتم تقليل وقت اللعب فورًا أو نزع

[103] ط. د. فاطمة سنأوي، د. منصور هامل، التفكير الابتكاري وعلاقته بالتحصيل الدراسي، مجلة الدراسات في العلوم الإنسانية والاجتماعية، مجلد20، العدد1، جامعة وهران، الجزائر،2020، ص44.

[104] حسن شحاته وآخرون، معجم المصطلحات التربوية والنفسية، الدار المصرية اللبنانية، الطبعة الأولى، القاهرة، 2003 ص303.

[105] د. ط. منار الأسود، د. فوزي لوحيدي، تأثير الألعاب الإلكترونية على التحصيل الدراسي للتلميذ، مجلة المجتمع والرياضة، المجلد2، العدد2، جامعة المسيلة، الجزائر،2012، ص53.

الهاتف كعقاب له، ولكن بطريقة غير مباشرة لكي لا يعتبر نفسه أنه مجبر على الدراسة وعدم اللعب وكذلك لكي لا ينحرف ولا يخرج عن طاعتنا".

إن تنظيم الوقت هو مهارة حياتية أساسية يجب تعليمها للأطفال منذ الصغر وخاصة خلال سنوات الدراسة فهو يساعدهم على إدارة أوقاتهم بفعالية وتحسين أدائهم الأكاديمي وتعزيز ثقتهم بأنفسهم[106].

فمن خلال تصريحات المبحوثين نستنتج أن عندما يكون لدى المراهق قواعد يتبعها الآباء كتحديد الوقت للعب، ووقت للدراسة في البيت وإنجاز الواجبات المدرسية، مما يؤدي هذا إلى زيادة إنتاجيته كما يساعد تنظيم الوقت على تحقيق التوازن بين الأعمال المدرسية والأنشطة الترفيهية.

- **بالنسبة للمراهقين:**

يرى بعض المراهقين من عينة الدراسة، بأن نتائجهم كانت سيئة في البداية ومتدهورة كثيرًا، وذلك بسبب تمضيتهم لوقت طويل في ممارسة لعبة "فري فاير"، مما أدى هذا إلى تراجع نتائجهم الدراسية، وضعف تركيزهم في المدرسة، وعند ملاحظة الأولياء هذا الأمر فتدخلوا وحددوا وقتا مناسباً ومحدودًا للعب، وهذا حسب تصريحاتهم.

فصرح المبحوث رقم 5(15سنة):" مْعَا لَوَلْ تَدَهْوَرَا مستويا فِقْرَايَا ولَكِنْ مِن نَصْحَتْنِيْ مَامَا رْجَعْ مستوايْ جيدْ"(في الأول تدهور مستويا في الدراسة، ولكن بعدما نصحتني أمي رجع مستواي جيد).

[106] الجوهرة، كيفية تنظيم وقت الأطفال بين الدراسة واللعب، أطلع عليه بتاريخ 2025/05/28، على الساعة 11:57 //www.aljawharamag.com

وصرح المبحوث رقم 3(14سنة):" فِبِدايةُ تأثرْ كثيرًا بَصَحْ مِنْ وَلِيْتْ نْراجع دروسي وْ مَامَا تْحَدَدْلِيْ وَقْتْ لَعْبْ تحسنت نقاطي"(في البداية تأثر كثيرا، ولكن عندما بدأت أراجع دروسي وأمي تحدد لي وقت اللعب تحسنت نتائجي).

وأجاب المبحوث رقم 6(16):"في البداية تدهورت نتائجي الدراسية، ولكن بعد تنظيم أوقاتي تحسنت وصرت أخطط ليومي بشكل أفضل عندما أكون منظم وقتي بين الدراسة واللعب بدون مشاكل، وهذا راجع بفضل والديا".

في حين يوجد آخرون صرحوا بأن الألعاب الإلكترونية المتمثلة في لعبة "فري فاير"، لم تأثر على مستواهم الدراسي.

وهذا حسب مصرح به المبحوث رقم 15(17سنة):"مستواي الدراسي مستقر لم يتأثر، لاحظت نفسي أنني تحسنت في بعض اللغات كاللغة الإنجليزية وفي مجال الإعلام الآلي".

وصرح المبحوث رقم 2(14سنة):"مَاتْبَدَلْشْ مستَوَايْ نِيقَاطِيْ غِيْرْ هُمَا وَلَكِنْ زَدْ تركيزيْ ومستوايْ في اللغات الأجنبيةُ"(لم يتغير مستواي في نقاط، ولكن زاد تركيزي ومستواي في اللغات الأجنبية).

وصرح المبحوث رقم 4(17سنة):"لم يتغير كثيرًا أحاول أن أذاكر بانتظام".

فمن خلال التصريحات نجد بأن تدخل الآباء في الوقت المناسب للمراقبة ومتابعة الأبناء مع تحديد لهم الوقت المناسب للعب ساعدهم في تحسين مستوى الدراسي للأبناء، ومن ناحية أخرى تكسبهم هذه الألعاب مهارات تقنية في الإعلام الآلي وثقافات وللغات أخرى كاللغات الأجنبية.

6-النتائج العامة للدراسة:

وبعد إجرائنا للمقابلات تم التواصل إلى ما يلي:

- الاعتماد على أساليب مناسبة في تربية أبنائهم بعيدا عن عنف الجسدي و الصراع مما يسبب اضطرابات نفسية وقطيعة اجتماعية فاعتمدوا على أسلوب الحوار والتوجيه والمناقشة.

- الأولياء الذين يمتلكون ثقافة رقمية يتمتعون بالقدرة عالية على تبني الاستراتيجيات الفعالة التحكم في ممارسة أبنائهم الألعاب الإلكترونية من خلال خلق نظام يضبط هذه الممارسة بتحديد الزمن ووقت اللعب " فري فاير" وعلاقته بتحصيل الدراسي

- تهيئة آليات الضبط والرقابة التي كانت تستخدم سابقًا لعالم الرقمنة من خلال تحديد ساعات اللعب "فري فاير" واحترام مواقيت الدراسة.

- تُعد لعبة "فري فاير" من الألعاب الإلكترونية العالمية، وتشكل الخيار المفضل لدى فئة المراهقين.

- تخلي المراهق على الألعاب التقليدية الشعبية وتبنيه الوسائل الحديثة كأداة بديلة ومزامنة لعصر الرقمنة.

- تأثر المراهقين في هذه المرحلة بالألعاب الإلكترونية وتداولها أكثر بسن مبكر إلى درجة الإدمان.

- الألعاب الإلكترونية دافع من دوافع إنشاء العلاقات اجتماعية على مختلف المستويات المحلية في الجزائر، والعلاقات الخارجية (خارج الوطن)، وتعرف على ثقافات مختلفة وعامل من عوامل إتقان اللغات الأجنبية.

– تساعد الألعاب الإلكترونية على تنمية القدرات والتخطيط الاستراتيجي ومهارات التمتع بالثقافة الرقمية في مجال التكنولوجي.

– أسلوب التفاعل الرمزي أداة تعتمد عليه الأمهات والآباء في تحقيق الرقابة الأسرية.

– الألعاب الإلكترونية تلعب دور العنصر الداعم للجانب الدراسي للمراهق من خلال ما يكتسبه في فترة ممارساتها.

– زيادة المسؤولية المراقبة لدى الأسرة بفعل ممارسة أبنائها بممارستهم لعبة "فري فاير" في الفضاء المنزلي.

– الألعاب الإلكترونية إضافة مادية للمراهق يستطيع استغلالها في إطار اكتساب خبرة معينة.

– الفترة الليلية وفترة العطلة المدرسية هي أفضل فترة لممارسة المراهقين لعبة "فري فاير".

– المراهقون يستخدمون لعبة" فري فاير" بعد إنجاز واجباتهم المدرسية وتفهم وتجاوب المراهق لآلية الضبط التي يستخدمها الأولياء.

– دافع المراهقين لممارسة لعبة "فري فاير "هو الترفيه والتسلية وحبهم للألعاب الحروب والقتال.

– ضرورة بناء معرفة رقمية عند الأسرة وذلك لاستعانة بها لبناء استراتيجيات لمراقبة مرهقيها ومعرفة مستجدات عالمهم الرقمي.

ومن خلال النتائج التي تم التوصّل إليها يتوضح لدينا أنّ:

- الفرضية الأولى والتي تنصّ على أنّ هناك تحديات تواجه الأسرة المستغانمية عند ممارسة المراهق الألعاب الإلكترونية تحققت، وهذا حسب المؤشرات التي اعتمدنا عليها، واكتشافنا أن

الأسرة تواجه هذه التحديات، واستعانة بأسلوب الحوار والتفاعل الإيجابي، ووضع آلية ضبط والمراقبة ناجعة لحمايتهم، وأيضا اقتحامهم لعالم الرقمنة بفضل تلك الألعاب.

- الفرضية الثانية التي تنصّ بأن أصبحت الألعاب الإلكترونية قاعدة لاكتساب المراهق معرفة رقمية تراكمية تحققت، وقد تبين هذا خلال المؤشرات التي تم الاعتماد عليها، إذ ثبت أن الألعاب الإلكترونية تسهم بشكل فعّال في تطوير المهارات رقمية متنوعة لدى المراهق إلى جانب تنمية قدراته الإبداعية والرقمية لاسيما في ظل التطور التكنولوجي، مع بناء علاقات اجتماعية متكونة من جماعة الرفاق داخل وخارج الوطن واكتسابه للغات متنوعة من خلال ذلك.

الخلاصة:

نستخلص مما سبق أننا قد التمسنا كل ما يتعلق بالظاهرة وميدانها، فاستعنا بكل من تقنيات البحث (المقابلة، الملاحظة)، ثم تم عرض مختلف المعطيات وتحليلها، مما كشف عن بعض الحقائق المتعلقة بالتحديات التي تواجهها الأسرة المستغانمية عند ممارسة المراهق للعبة "فري فاير"، وكذلك التحقق من صحة الفرضيات.

أما الفرضية الأولى، التي تنص على أن هناك تحديات تواجه الأسرة المستغانمية عند ممارسة المراهق للألعاب الإلكترونية، فقد تحققت حسب المؤشرات التي اعتمدنا عليها، حيث اكتشفنا أن الأسرة تواجه هذه التحديات، وتستعين بأسلوب الحوار والتفاعل الإيجابي، وتضع آليات ضبط ومراقبة ناجعة لحمايتهم، إلى جانب اقتحامها لعالم الرقمنة بفضل تلك الألعاب.

أما الفرضية الثانية، التي تنصّ على أن الألعاب الإلكترونية أصبحت قاعدة لاكتساب المراهق معرفة رقمية تراكمية، فقد تحققت أيضًا. وقد تبين ذلك من خلال المؤشرات التي تم الاعتماد عليها، إذ ثبت أن الألعاب الإلكترونية تسهم بشكل فعّال في تطوير مهارات رقمية متنوعة لدى المراهق، إلى جانب تنمية قدراته الإبداعية والرقمية، لا سيما في ظل التطور التكنولوجي، بالإضافة إلى بناء علاقات اجتماعية مع جماعة الرفاق داخل وخارج الوطن، واكتسابه للغات متنوعة من خلال ذلك.

خاتمة

خاتمة:

تناولت دراستنا موضوعًا يُعد من المواضيع الحديثة، التي تواكب عصر الرقمنة، والمتمثل في "تحديات الأسرة المستغانمية في ممارسة المراهقين للألعاب الإلكترونية".

وما يمكن أن نختم به هو القول إنّ للألعاب الإلكترونية مكانة هامة في حياة المراهق، باعتبارها وسيلة حديثة للعب، توفر كل المستحدثات التي تُبعد عنهم الملل، وتشكل وسيلة للدخل المادي، والتعلم، وزيادة الثقافة الرقمية لديهم. وهي نوع من الألعاب التي تفرض على الأسرة تعزيز الرقابة، وخلق جملة من القواعد والاستراتيجيات لتحقيق الضبط والمراقبة اللازمين.

مرحلة المراهقة من المراحل الصعبة والحساسة، حيث يحتاج المراهق إلى تفريغ طاقاته. ومن بين الأسباب التي تساهم في زيادة نسبة تعاطي الألعاب الإلكترونية لدى فئة المراهقين في الجزائر، امتلاكهم لأجهزة رقمية حديثة، وعدم وجود مشكلات في توفر خدمة الإنترنت.

إضافة إلى ذلك، فإن اندماج الأولياء مع أبنائهم أثناء ممارسة هذه الألعاب، ساعدهم على اكتساب ثقافة رقمية، وتوظيفها من خلال التفاعل الخارجي. كما أصبحت هذه الألعاب تُستغل من طرف الأسرة كوسيلة لحماية أبنائهم من الخروج إلى الشارع، وما قد ينجم عنه من انحرافات أو مشاكل اجتماعية، حيث يُفضّل الأولياء أن يمارس أبناؤهم هذه الألعاب داخل المنزل أو في محيطه، بدلاً من تعرّضهم لمخاطر خارجية. وهذا ما يدفع الأسرة إلى تبنّي أساليب ضبط ومراقبة تتناسب مع طبيعة المراهق، مع اقتحامها لعالمه، والبحث في مستجدات هذه الألعاب.

خاتمة

وعليه، فإن الألعاب الإلكترونية تؤدي دورًا في تحقيق التنشئة الأسرية للمراهق، إذ يحقق هذا الأخير ذاته من خلالها. كما تُساهم بشكل ملحوظ في تنمية مهاراته الرقمية، من خلال توفير بيئة تفاعلية تسمح له باكتساب ثقافة رقمية حديثة، تشمل استخدام التكنولوجيا والوسائط الإعلامية بفعالية، والتفاعل مع جماعة الرفاق داخل الوطن وخارجه.

وهذا ما يتيح له بناء علاقات اجتماعية عابرة للحدود، تُعزّز من شعوره بالانتماء، وتُنمّي كفاءاته التواصلية والثقافية، ضمن بيئة رقمية متعددة الثقافات.

وختامًا، يمكن القول إن هذا البحث العلمي يُعدّ بداية لمجال جديد في البحث السوسيولوجي، يمثّل تقاطعًا بين علم الاجتماع، وعالم الرقمنة، والذكاء الاصطناعي.

قائمة المصادر و المراجع

قائمة المصادر و المراجع:

❖ الكتب.

1) د. وسناء نعيمي، الألعاب الإلكترونية والانتباه الانتقائي ، دار المناهج للنشر والتوزيع، الطبعة الأولى عمان،2020.

2) عبد الله الراشدان، علم الاجتماع التربوي دار الشروق، للنشر والتوزيع، الطبعة الأولى عمان، 2004 ص 13

3) خالد عز الدين، السلوك العدواني عند الطفل، دار أسامة، الطبعة الأولى، الأردن، عمان 2010.

4) د. إبراهيم وجيه محمود، المراهقة خصائصها ومشاكلها، دار المعارف، بدون طبعة، الإسكندرية،1981.

5) محمد صاحب سلطان، إدارة المؤسسات الإعلامية أنماط وأساليب القيادة، دار المسيرة للنشر والتوزيع، الأردن، 2015.

6) الصوالحة علي سليمان مفلح، علاقة الألعاب الإلكترونية العنيفة بالسلوك العدواني والسلوك الاجتماعي لأطفال الرّوضة ، دار المنظومة ، فلسطين،2016.

7) موريس أنجرس، منهجية البحث العلمي في العلوم الإنسانية، ترجمة بوزيد صحراوي وآخرون الطبعة الثانية، دار القصبة ،الجزائر، 2004.

8) كامل محمد المغربي، أساليب البحث العلمي في العلوم الإنسانية والاجتماعية، دار الثقافة والتوزيع، الطبعة الثانية، عمان، 2001.

9) د. محمد أبو نصار و آخرون، منهجية البحث العلمي القواعد والمراحل والتطبيقات، دار وائل للطباعة والنشر، الطبعة الثانية، الأردن ،1999.

10)فرج محمد صوان، طرائق البحث مقدمة لطرائق البحث الكيفية إعداد البحوث، إعداد منتدى المعارف، الطبعة الأولى، بيروت، 2018.

11)زكرياء أحمد الشربيني، وآخرون، مناهج البحث العلمي الأسس النظرية والتطبيقية والتقنية الحديثة الطبعة الأولى، دار الفكر العربي ، القاهرة ،2012.

12)د. عبد الغني عماد، منهجية البحث العلمي في علم الاجتماع، الإشكاليات، التقنيات، المقاربات دار الطليعة والنشر، الطبعة الأولى، بيروت، 2008.

13)د . فهد بن عبد العزيز الغفيلي، الألعاب الإلكترونية خطر غفلنا عنه يهدد الأسرة والمجتمع، فارسة مكتبة الملك فهد الوطنية، الطبعة الأولى، الرياض، السعودية ،1431هـ.

14)حليم بركات، المجتمع العربي المعاصر، مركز الدراسات الوحدة العربية، الطبعة الأولى، لبنان . 1984

15)د. رسمي عبد المالك، د. ناصر أحمد الخوالدة، الأسرة وتربية الطفل، دار الفكر، الطبعة الأول عمان الأردن، 2010.

16)د. أحمد عبد اللطيف أبو أسعد، د. سامي محسن الختاتنة، سيكولوجية المشكلات الأسرية، دار المسيرة للنشر والتوزيع وطباعة، الطبعة الأولى، عمان، 2011.

17)د. عبد الرحمان العيسوي، علم النفس الأسري "المشكلات والبرامج الإرشادية"، طبعة2009 ،دار أسامة، عمان، الأردن،2009.

18)أحمد مبارك الكندري، علم النفس الأسري، مكتبة الفلاح، الطبعة الثانية، الكويت، 1992.

19)د. حسين عبد الحميد أحمد راشون، الأسرة والمجتمع، مؤسسة شباب الجامعة، بدون طبعة الإسكندرية، مصر، 2012.

20)مونى يونس البحري، العنف الأسري، دار صفاء، الطبعة الأولى ،عمان ، 2011 .

21) أ.د. نادية حسن أبو سكينة، أ.م.د. منى العبد الرحمان خضر، العلاقات والمشكلات الأسرية، ، دار الفكر، الطبعة الأولى ، عمان، الأردن ،2010.

22) د. السعيد مبروك إبراهيم، الثقافة الرقمية والوعي المعلوماتي المفهوم–أبعادها–وسائل التنمية، دار الباحث، الطبعة الأولى, القاهرة، 2018.

23) د. محمود حسن إسماعيل، مبادئ علم الاتصال ونظريات التأثير، دار العالمية، الطبعة الأولى 2003.

24) محمود أحمد عبد الفتاح، الاتصال اللفظي وغير لفظي، المجموعة العربية للتدريب والنشر، الطبعة الأولى، مدينة نصر، القاهرة، مصر، 2012.

❖ القواميس والمعاجم:

1) إبراهيم مدكور، المعجم الوسيط ، مكتبة الشروق الدولية، الطبعة الرابعة، جمهورية مصر 2004.

2) أحمد زكي بدوي، معجم المصطلحات العلوم الاجتماعية، مكتبة لبنان، بيروت، 1989.

3) ابن منظور، لسان العرب، دار المعارف، الطبعة الجديدة، القاهرة، 2016.

4) هبة محمد عبد الحميد، معجم مصطلحات التربية وعلم النفس، دار البداية، الطبعة الأولى عمان، 2009.

5) معجم اللغة العربية، المعجم الوسيط، مكتبة الشروق الدولية، الطبعة الرابعة، القاهرة، 2004.

6) شعبان عبد عاطي عطية، وآخرون، معجم الوسيط، مكتبة الشروق العربية، الطبعة الرابعة جمهورية مصر، 2004.

7) محمد بن منظور المصري، لسان العرب، الجزء 13، دار المصادر، بيروت،2009.

8) دينكن ميشيل، معجم علم الاجتماع، ترجمة إحسان محمد الحسن، دار الطليعة، الطبعة الثانية بيروت، 1981.

9) د. عبد العزيز السيد، معجم علم النفس والتربية، دار الكتب، الجزء الأول، جمهورية مصر العربية، 1984.

10) عدنان أبو مصلح، معجم علم الاجتماع، دار أسامة ، الطبعة الأولى، عمان، الأردن، 2006.

11) (24 حسن شحاته وآخرون، معجم المصطلحات التربوية والنفسية، الدار المصرية اللبنانية الطبعة الأولى، القاهرة،2003.

❖ المذكرات والأطروحات:

1) أحمد فلاق، الطفل الجزائري وألعاب الفيديو، دراسة في قيم والتأثيرات، أطروحة دكتوراه، قسم العلوم والاتصال، جامعة بن يوسف بن حدة، الجزائر،2009،2008م.

2) فاطمة همال، الألعاب الإلكترونية عبر الوسائط الإعلامية الجديدة، رسالة ماجستير، الإعلام تكنولوجيا واتصال حديثة، جامعة لحاج لخضر، باتنة ، الجزائر ، 2012.

3) مريم قويدر، أثر الألعاب الإلكترونية على سلوكيات لدى الأطفال ،دراسة وظيفية تحليلية على عينة من الأطفال المتمدرسين بالجزائر العاصمة ، رسالة ماجستير ، تخصص مجتمع المعلومات جامعة الجزائر 3 ، الجزائر ، 2012.

4) بشير نمرود، ألعاب الفيديو وأثارها في الحد من ممارسة النشاط البدني الجماعي الترفيهي عند المراهقين المتمدرسين ذكور (12-15) في القطاع العام، رسالة ماجستير, في نظرية ومنهجية

التربية البدنية والرياضة تخصص الإرشاد النفسي والرياضي، جامعة الجزائر، معهد التربية البدنية والرياضية ، 2008.

5) نداء سليم إبراهيم ، إيجابيات الألعاب الإلكترونية التي يمارسها أطفال الفئة العمرية 6-3 سنوات وسلبياتها من وجهة نظر الأمهات والمعلمات رياض الأطفال ، رسالة ماجستير، المناهج وطرق التدريس، جامعة الشرق الأوسط ، كلية العلوم التربوية ،الأردن ،2016.

6) حمادي سليمة، الاتصال في الأسرة أحادية الوالدين ومدى تأثيره على العلاقات الأسرية، رسالة

7) ماجستير ،علم الاجتماع الاتصال، جامعة سعد دحلب، البليدة، الجزائر ، 2013.

8) عزيزة بنت علي بن محمد الدرويج، دور الأسرة في تربية الطفل بالمحافظة على الملكية العامة كما تراها معلمات المرحلة الابتدائية بمدينة الرياض، رسالة ماجستير، جامعة الإمام محمد بن سعود، المملكة العربية السعودية، 1432.

9) عتيقة لحواطي، التكوين الوثائقي لدى مستفيدي المكتبة المركزية لجامعة منتوري قسنطينة أطروحة دكتوراه، جامعة منتوري قسنطينة، الجزائر، 2014.

10) زياني فتيحة، الأصل الاجتماعي وتعلم اللغة الفرنسية، أطروحة دكتوراه، كلية العلوم الإنسانية والاجتماعية ، جامعة زيان عاشور، الجلفة، الجزائر ، 2019.

11) سبع نعيمة، أساليب الضبط الاجتماعي داخل الأسرة الجزائرية، رسالة ماجستير، جامعة بوزريعة2، قسم علم الاجتماع، 2010.

12) د. عباس عائشة، وآخرون، منهجية البحث العلمي وتقنياته في العلوم الاجتماعية، مركز الديمقراطي العربي للدراسات الإستراتيجية والسياسية والاقتصادية، برلين ، ألمانيا، 2019.

13) بوصلعة كلثوم، مسعودي يمينة، علاقة الألعاب الإلكترونية بالسلوكيات العنيفة داخل المؤسسة التربوية ، مذكرة ماستر علم اجتماع التربية ، أدرار، الجزائر ،2021.

14) سامي بن يحي بن سعيد آل عمر السلامي، الضبط طرق معرفته وتطبيقاته، رسالة ماجستير تخصص الكتاب والسنة، جامعة الباحة.

❖ المجلات:

1) د. رندا محمد سيد أحمد، العلاقات بين المخططات المعرفية اللاتكيفية في خدمة الفرد وإدمان الألعاب الإلكترونية لدى عينة من الطالبات الجامعيات، مجلة دراسات في الخدمة الاجتماعية والعلوم الإنسانية، المجلد 2، العدد1، جامعة أسيوط، 2020.

2) حربوش سمية، المراهق والصحة :مقاربة إبستمولوجية، مجلة مجتمع تربية ،العدد 04، سطيف الجزائر، 2017.

3) ركبة العمراوي، نورة تمرابط، تأثير الألعاب الإلكترونية على سلوكيات الأطفال في ظل جائحة الكوفيد 19 في المجتمع الجزائري، مجلة الميدان العلوم الإنسانية والاجتماعية، المجلد 4،العدد 01،الجزائر 2021.

4) مرزوق العبسي، دور الدين في الضبط الاجتماعي ، مجلة المعرفة ،العدد 18، المغرب,2024.

5) صفاء عبد الحميد معجوز، التأثير الإيجابي والسلبي للألعاب الإلكترونية على الفرد والمجتمع ، مجلة الإسكندرية للتبادل العلمي، مجلد 43 ، عدد خاص ، الإسكندرية، 2022.

6) عبد اللطيف غربي ،حم عبد الحسين ، الألعاب الإلكترونية الأضرار والمنافع ، مجلة المجتمع والرياضة ، المجلد 2 ، العدد 1، الجزائر ، جوان ،2019.

7) د. منال الأسود، د. فوزي لوحيدي، تأثير الألعاب الإلكترونية على التحصيل الدراسي للتلاميذ مجلة المجتمع والرياضة، المجلد 2، العدد 2, الجزائر، 2019.

8) د. ريتمي أسماء ، الألعاب الإلكترونية والسلوك العنيف عند التلاميذ في المؤسسات التربوية ،مجلة التنمية وإدارة الموارد البشرية ، المجلد 9 ، العدد 1 ، الجزائر ، 2022.

9) حيدر محمد كعبي، الألعاب الإلكترونية وأثارها الفكري والثقافي ، مجلة سلسلة الاعتراف الثقافي 3 مركز الإسلامي للدراسات الاستراتيجية، 2017.

10) تنيو فاطمة الزهراء ، طاير مفيدة ، الألعاب الإلكترونية وتأثيرها على الصحة النفسية للمراهقين مجلة الجزائر للعلوم الإنسانية والاجتماعي، مجلد 5 ، العدد 01 ، الجزائر، 2020.

11) د. كيم صبيحة ، د. عابر حفيظة ، الوسائل التكنولوجيا الحديثة وتأثيرها على التنشئة الأسرية مجلة المؤتمر الدولي للاستراتيجيات التربوية والأسرية ICEFS، الجزائر ،2018.

12) د. فاطمة برماتي، أهمية المنهج الوصفي والتاريخي في البحوث الأكاديمية لطلبة الأداب والعلوم الإنسانية ، مجلة آفاق علمية ،مجلد 14، العدد 03 ، جامعة الجزائر، الجزائر، 2022.

13) صليحة محمدي، سامي بخوش، الثقافة الرقمية دراسة تحليلية في المفهوم، المجلة الجزائرية للأمن والتنمية، مجلد، 10العدد2، 2021.

14) د. أمال محمود أبو عامر، مستوى الثقافة الرقمية لدى عينة من الآباء والأمهات في محافظات قطاع غزة، مجلة الجامعة الإسلامية للدراسات التربوية والنفسية، 2018.

15) د. بعايري حسان، د. براخلية عبد الغني، أهمية الأسرة والمتابعة الوالدية تحسين الأداء الأكاديمي للأبناء ،مجلة المصباح، مجلد ،01 العدد02،المسيلة، الجزائر، 2021.

16) عبد المالك مكفس، الأثار الإدمانية للألعاب الإلكترونية على المراهقين :لعبة PUBG, مجلة الجامع في الدراسات النفسية والعلوم التربوية ، المجلد 7 ، العدد 2، الجزائر ، 2022.

17) دلال بن وعراب، إسماعيل شرقي، لعبة فري فاير وطلبة جامعة باتنة 1، دراسة في الاستخدام وإشباع ،مجلة الرسالة للدراسات والبحوث الإنسانية ، المجلد 8 ، العدد 01 ، الجزائر ، 2023.

18) أ. حنان مالكي، الخصائص السوسيولوجية للأسرة الجزائرية التقليدية والحديثة، مجلة العلوم الإنسانية، جامعة محمد خيضر بسكرة، العدد 22، 2011.

19) د. عتيقة حرايري، أ. نعيمة طبال، مراحل وخصائص تطور الأسرة الجزائرية، من أجل فهم وتفسير التحولات الحاصلة، مجلة هيرودوت للعلوم الإنسانية والاجتماعية، العدد06، 2018.

20) د. حسيبة لولي، الثقافة الرقمية في وسط الشباب، مجلة العلوم الإنسانية والاجتماعية، العدد29 جامعة الجزائر،2017.

21) سنوسي حياة، الثقافة الرقمية قراءة تحليلية في مفهوم وعوامل اكتسابها، مجلة الحكمة للدراسات الفلسفية، مجلد10، العدد2، جامعة يحي فارس المدية، الجزائر، 2022.

22) د. محمود هلال عبد الباسط عبد القادر، الثقافة الرقمية للأبناء بين الرفاهية والحتمية في العصر الرقمي "رؤية تربوية"، المجلة التربوية، العدد 95، جمهورية مثر العربية،2021.

23) أ. حنان يوكفوس، د. رضوان بواب، الأصل الاجتماعي للأسرة ومسألة إنتاج الخيارات المدرسية للأبناء، مجلة البحوث والدراسات الإنسانية،المجلد15،العدد01، جامعة محمد الصديق بن يحي، جيجل,الجزائر،2021.

24) د. حنان عبد الله، الثقافة الرقمية للوالدين وعلاقتها بأنماط التفاعل الأسري مع الأبناء، مجلة علمية لبحوث الصحافة، العدد،19 جامعة المنصورة، 2020.

25) عبد الرزاق باللموشي، حسين ضيف الألعاب الإلكترونية في مؤسسة الشباب، مجلة المجتمع والرياضة، المجلد 2، العدد 1، جامعة الوادي الجزائر، 2019.

26) بن يوسف حفصاوي، دور اللعب في حياة الطفل مجلة إلكترونية، جامعة حسيبة بن بوعلي ولاية شلف.

27) معوض عبد المطلب والموسى، غادة عبد الرحيم، أثر اللعب بألعاب الأجهزة اللوحية على مهارة حل المشكلات لدى أطفال مرحلة ما قبل المدرسة، مجلة التربوية، مجلد 31، العدد121، الكويت 2016.

28) خليفي محمد، أ.د مزيان محمد، الألعاب الإلكترونية وتأثيرها في سلوكيات المراهق العدوانية مجلة التنمية البشرية، العدد 11، وهران، 2019.

29) د. سيد أحمد حاج عيسى، ط. حليمة هنتور، رعاية الرياضة الإلكترونية، حامل جديد للرسائل التسويقية ومصدر تمويلها مجلة البحوث والدراسات التجارية، العدد 3،جامعة بليدة، الجزائر،2018.

30) د. هدى حسن أحمد عبد المالك، ممارسة الألعاب الإلكترونية وعلاقاتها بالكفاءة الاجتماعية لدى المراهقين، مجلة كلية التربية، جامعة عين الشمس، العدد47(الجزء الثاني)،2023.

31) عابد سليم، شويني خالد، الرقابة الأسرية ودورها في توجيه استخدام الأطفال للوسائل الرقمية مجلة أقلام، المجلد4، العدد1، جامعة 8ماي 1945 قالمة، الجزائر،2025.

32) أشرف دسوقي علي، الطفل والرقمنة فرص وتحديات، مجلة خطوة،العدد43، مصر،2021.

33) ط.د. فاطمة سنأوي، د. منصور هامل، التفكير الابتكاري وعلاقته بالتحصيل الدراسي، مجلة الدراسات في العلوم الإنسانية والاجتماعية، مجلد20، العدد1، جامعة وهران، الجزائر،2020.

34) د. ناهد محمد بسيوني سالم، الألعاب الإلكترونية واقع ممارستها لدى طلبة جامعتي السلطان قابوس في سلطنة عمان وجامعة منوفية في مصر ومدى توفرها بمكتباتي الجامعتين، مجلد 19 العدد 38، جامعة السلطان قابوس كلية الآداب والعلوم الاجتماعية، عمان، 2015.

❖ المواقع الإلكترونية:

1) إسراء طارق، دليل شامل حول عينة كرة الثلج في البحث العلمي، مكتبة سند الإلكترونية اطلع عليه 2025/01/11، 13:15 https://www.sanadkk.com/

2) مفيد علي، نظرية برونز في نمو المعرفي، أطلع عليه بتاريخ2027/01/22، على الساعة 16:44 https://psyencharge.com

3) صلاح رزان، فوائد الألعاب الإلكترونية، أطلع عليه بتاريخ 2024/12/22/على ساعة 22:55 ///mwdoo3.com:https

4) ماهي لعبة فري فاير و طريقة اللعب في فري فاير، أطلع عليه بتاريخ 2024/12/12 على الساعة10:12 https://www.almeto-games.com/

5) أسيل مشتهي، مقدمة عن الألعاب الالكترونية، أطلع عليه بتاريخ 2024/11/11 على ساعة 11:22 https://tech.mawdoo3.com/

6) علي الشافعي، معلومات الوزارة أكثر من 3مليارات مستخدم حول العالم للألعاب الالكترونية، أطلع عليه بتاريخ 2024/11/22على الساعة13:33 https://www.youm7.com

7) مقال إليكتروني، نظرية برونز في النمو المعرفي، أطلع عليه بتاريخ2025/5/27، على ساعة 19:00/https://psyencharge.com

8) الجوهرة، كيفية تنظيم وقت الأطفال بين الدراسة واللعب، أطلع عليه بتاريخ 2025/05/28 على الساعة11:57/https://www.aljawharamag.com

❖ **كتب أجنبية:**

IVINGSTONE Sonia,HELSPER Ellen Johanna, **Parental Mediation and childre's, Francis**, 2008, P12, Accessed 25/05/2025/ 22 :44, https://www.researchgate.net/

الملاحق

دليل المقابلة:

(المقابلة الأولى للأولياء)

- بيانات الشخصية:
- المبحوث:
- السن:
- مستوى تعليمي:
- المهنة :
- منطقة السكن:

المحور الأول:

1) هل هناك أسلوب حوار خاص تتبعه ؟
2) كيف تقومون بتحديد وقت اللعب لإبنك ؟
3) هل تحاورون وتواجهون ابنكم نحو اختيار هذه اللعبة ؟

المحور الثاني:

1) كيف تتعاملون مع أي أثار إيجابية قد تلاحظونها بسبب لعبة فري فاير ؟
2) كيف ترى إن ابنك قد اكتسب معرفة في مجال الرقمنة؟
3) ما هي المهارات التي تراها بأن ابنك قد اكتسبها من خلال ممارسته فري فاير ؟

المحور الثالث:

1) هل ترين انك متمكنة في التحكم في سلوك ابنك عند اللعب؟
2) ما هي طرق المراقبة التي تستخدم عند ممارسة ابنك لفري فاير ؟
3) هل تشرفون على التفاعلات التي تحدث بين ابنك واللاعبين داخل اللعبة ؟وكيف تقوم بذلك ؟
4) ما هو أسلوبك في مواجهة أخطاء ابنك عند اللعب ؟
5) في ظل ممارسة ابنك لهذه لعبة، كيف ترى نتائج ابنك الدراسية؟
6) كيف تقيمون دوركم كأولياء الأمور في توجيه ابنك في عالم الألعاب الإلكترونية ؟

المقابلة الثانية :(المراهق)

- البيانات الشخصية:
- السن:
- مستوى التعليمي:
- عدد الأخوة:
- منطقة السكن:

محور الأول:

1) هل تملك وسيلة للممارسة فري فاير ؟
2) متى وكيف تعرفت على لعبة فري فاير ؟
3) ما لذي دفعك للعبة ؟
4) ما هي المدة التي تقضيها في اللعب بفري فاير؟
5) هل تفضل اللعب بمفردك أم مع فريق ؟

-محور الثاني :

1) هل اكتسبت خبرة معينة من لعبة فري فاير ؟ وما هي المهارات التي طورتها من خلالها ؟
2) هل تعرفت على أصدقاء جدد من خلال اللعبة ؟
3) كيف تتعامل مع اللاعبين الآخرين إذا كانوا عدائين؟
4) هل تقوم ببيع حسابك الخاص عند تطوره ؟
5) هل تشعر إن للعبة تؤثر على أنشطتك اليومية أو على علاقتك بأسرتك ؟

-محور الثالث:

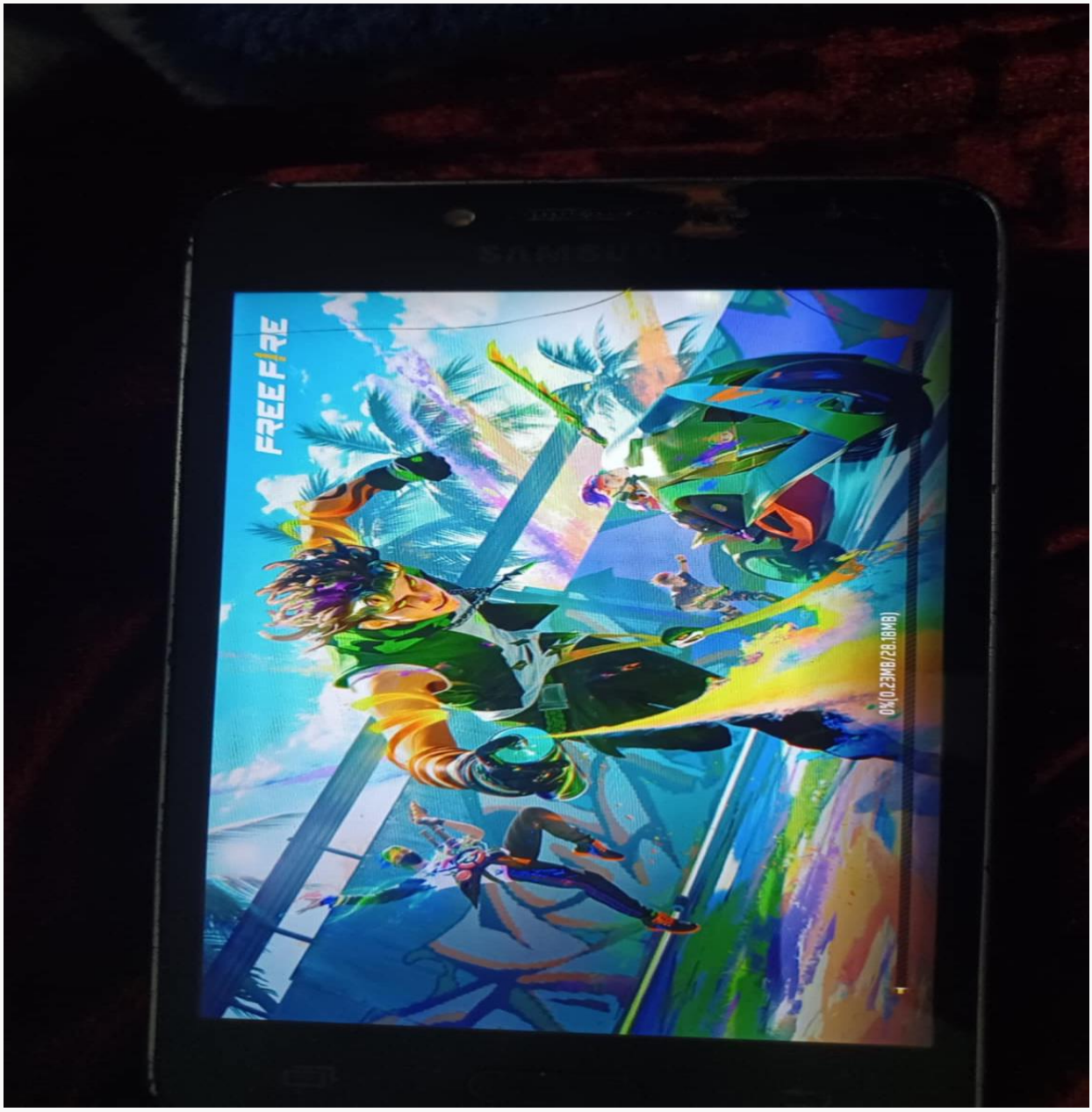
1) هل تتلقى الدعم المادي من طرف أسرتك الذي يدعمك لممارسة هذه اللعبة ؟ إذا كان هناك دعم آخر أذكره.
2) هل تمارس هذه اللعبة مع احد معين من الأسرة ؟

3) كيف تكون ردة فعل أسرتك عند فوزك ؟

4) ما هي أهم الضوابط التي تقف عليها أسرتك أثناء اللعب ؟

5) كيف تساعدك أسرتك على تحقيق التوازن بين اللعب في عالم الافتراضي وحياتك اليومية؟

6) كيف ترى مستواك الدراسي بعد ممارسة هذه اللعبة ؟

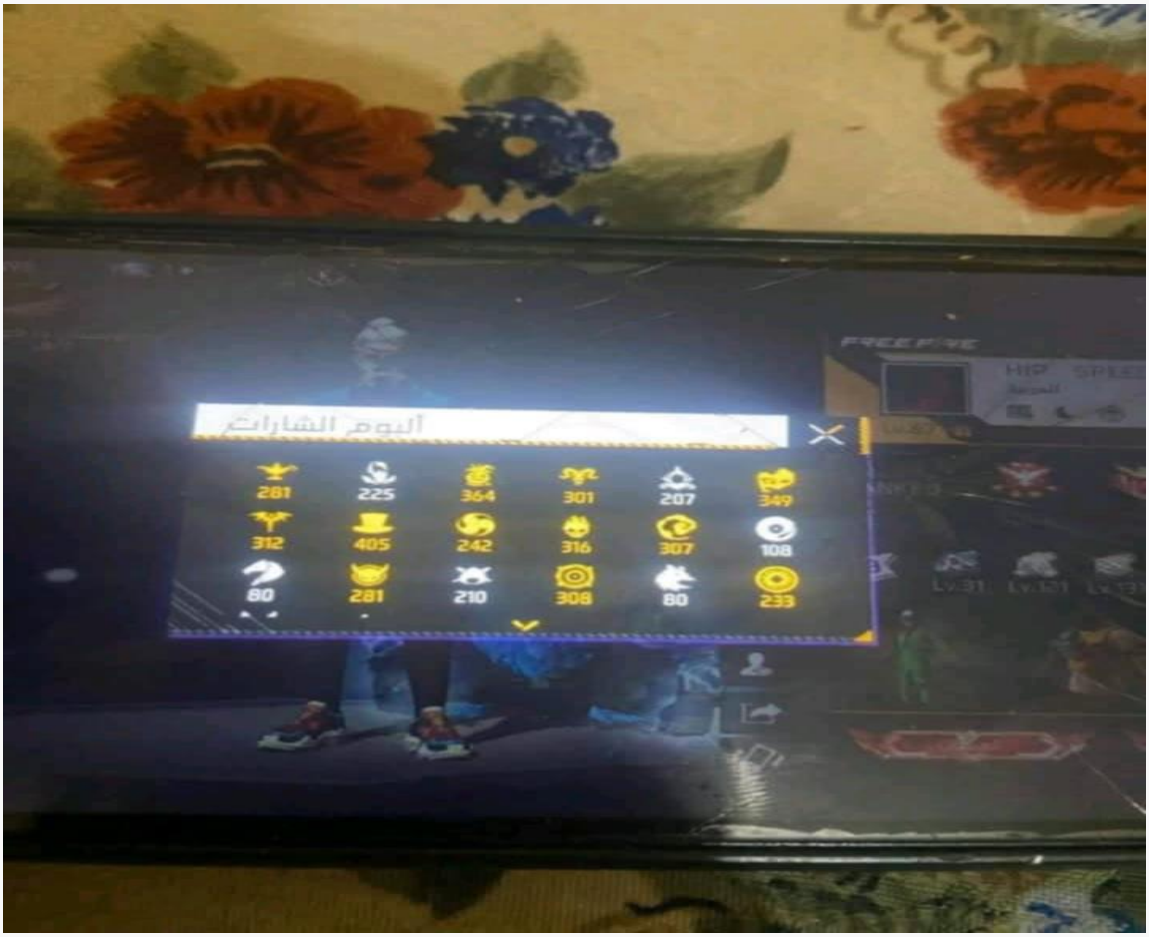


صورة رقم 1: لعبة فري فاير من هاتف أحد المبحوثين

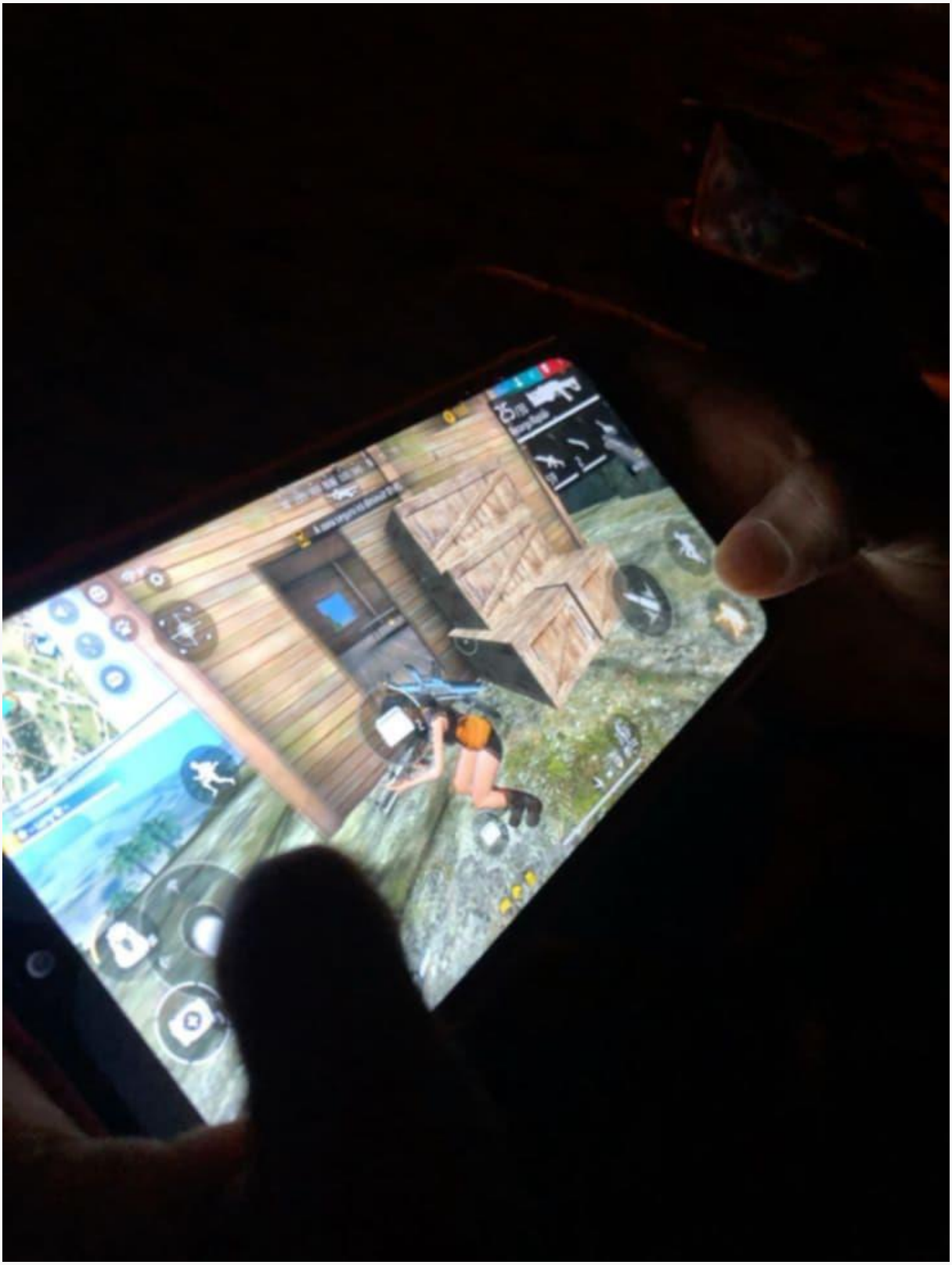
صورة رقم 2: حساب أحد اللاعبين للعبة "فري فاير"

صورة رقم 3: خصائص لعبة فري فاير من هاتف أحد المبحوثين أثناء اللعب.

صورة رقم 4: خصائص لعبة فري فاير من هاتف أحد المبحوثين أثناء اللعب.



صورة رقم 5: خصائص لعبة فري فاير من هاتف أحد المبحوثين أثناء اللعب.



صورة رقم 6:طريقة اللعب بالعبة فري فاير من طرف أحد المراهقين

صورة رقم 7: اللعب أحد المبحوثين مع جماعة الرفاق.

صورة رقم8: التقرب من أحد منازل الأسر في دوار الزرارقة بلدية عشعاشة

صور رقم (9،10): دوار الزرارقة بلدية عشعاشة