الجمهورية الجزائرية الديمقراطية الشعبية
وزارة التعليم العالي والبحث العلمي
جامعة الشهيد حمه لخضر- الوادي

كلية العلوم الاجتماعية والإنسانية

قسم: العلوم الانسانية

تأثير الألعاب الإلكترونية على التحصيل الدراسي للتلميذ الجزائري

لعبة " فري فاير "- FREE FIRE- أنموذجا

مذكرة مكملة تدخل ضمن متطلبات نيل شهادة الماستر في علوم الاعلام و الاتصال تخصص: سمعي بصري

من إعداد الطالبتين:

- الأطرش إبتسام
- خزازنه عايدة

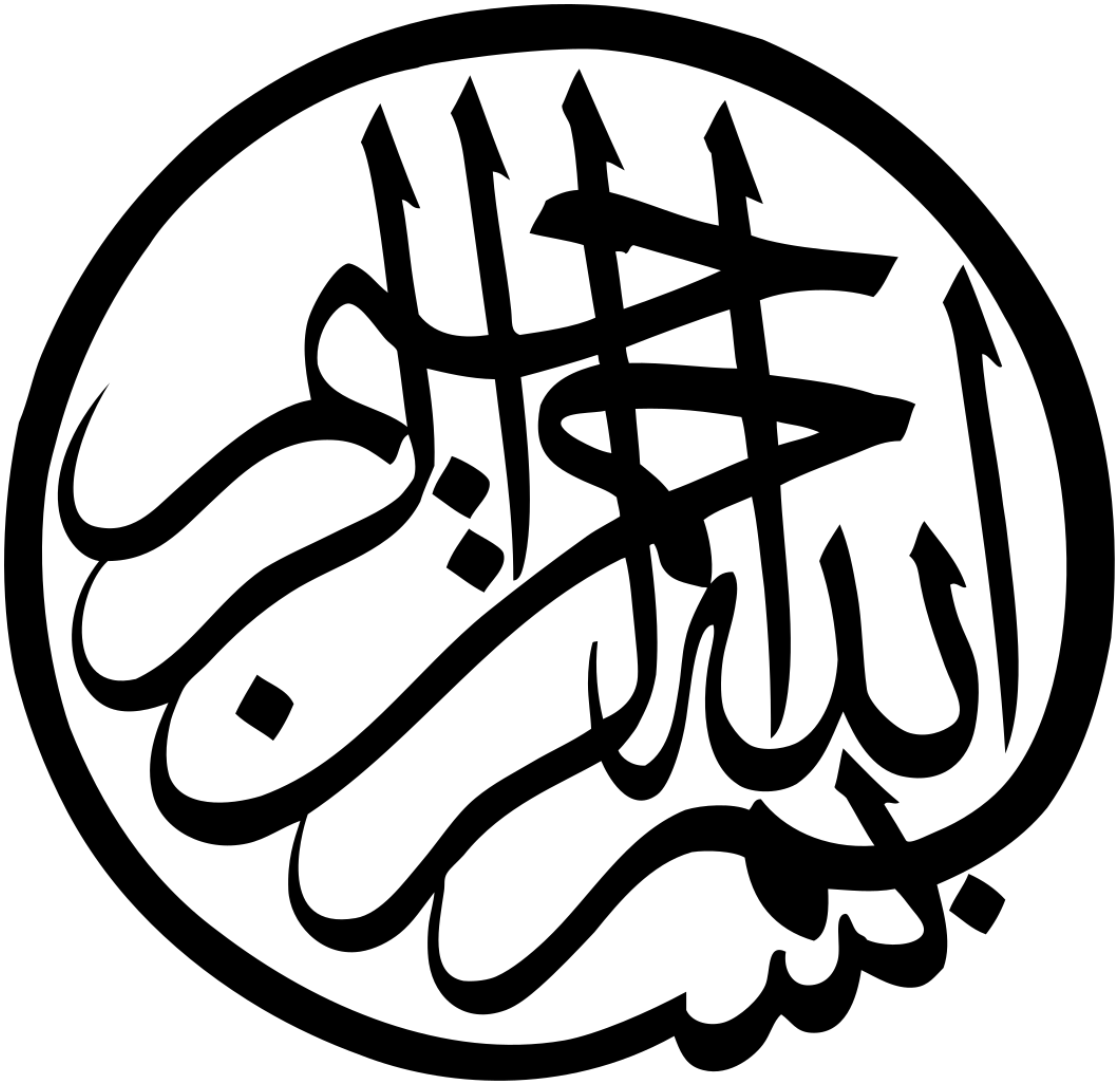
إشراف الأستاذة :

يحياوي ليلى

لجنة المناقشة

الأستاذ	الرتبة	الصفة	المؤسسة الاصلية
شين عبد الكريم	أستاذ محاضر أ	رئيسا	جامعة الشهيد حمه لخضر
ليلى يحياوي	أستاذ مساعد	مشرفا ومقررا	جامعة الشهيد حمه لخضر
جبالي أسمهان	أستاذ مساعد	مناقشا	جامعة الشهيد حمه لخضر

الموسم الجامعي : 2022/2021


بسم الله الرحمن الرحيم

شكر وعرفان

قَالَ رَسُولُ الله صلى الله عليه وسلم:<< من لا يشكر الناس لا يشكر الله>>

(رواه البخاري).

بداية نتوجه بالشكر لله سبحانه وتعالى الذي وفقنا و أعاننا على إتمام هذا العمل والجهد المتواضع.

كما نتقدم بالشكر والامتنان لمشرفتنا الفاضلة الأستاذ: " **ليلى يحياوي**" ، التي لم نجد منها إلا طيب التعامل ، و رحابة الصدر. على ما قدمت لنا من نصح وتوجيه و إرشاد و إستشارة، وما منحتنا من وقتها وجهدها وفكرها وتوجيهاتها حتى أتممنا هذه الرسالة فجزاها الله خير الجزاء .

ولا ننسى أن نتقدم بكل الشكر والتقدير إلى جامعة الشهيد حمة لخضر التي احتضنتنا طيلة هذه السنوات ونخص بالذكر قسم العلوم الإنسانية و بالضبط تخصص الإعلام و الإتصال من رئيس قسم وطلاب وعمال على دعمهم لنا و مساندتنا طيلة سنوات الدارسة بالجامعة.

كما لا يسعنا إلا أن نتقدم بجزيل الشكر والتقدير لكل من ساهم ودعم أو قدم نصيحة أو إرشادا أوتوجيها أو رأيا حتى خرجت هذه الرسالة بهذا الشكل اللائق.

الطالبتين: إبتسام الأطرش

عايدة خزازنه

الإهداء

أتقدم بإهدائي هذا إلى سعادتي و سندي في هذه الحياة حبيبتي أمي الغالية "الزهرة" لكل ما فعلته من أجلي لوقوفها بجانبي و مساندتها لي في أحلك الظروف التي واجهتني في دراستي، لكل شيء قامت به من أجلي منذ ولادتي إلى يومنا هذا أحبك غاليتي و أطال الله في عمرك و حفظك لي من كل سوء يا حبيبة قلبي

كما أهدي هذا العمل لروح والدي الغالي رحمه الله و أسكنه فسيح جناته

إليكن أخواتي العزيزات يا من كنتن لي عونا في هذه الحياة

إلى من كانوا لي نعم السند أخوتي الأعزاء

إلى زوجات أخوتي الغاليات

إلى كل أفراد عائلتي صغيرها و كبيرها

الطالبة: إبتسام الأطرش

الإهداء

الحمد الله صاحب الكمال والتيسير والسناء

والصلاة والسلام على خاتم الرسل والأنبياء...

إلى من كلله الله بالوقار وإلى من احمل اسمه بكل افتخار والدي العزيز

إلى بسمه الحياة وسر الوجود وإلى معنى الحب والصبر أمي الحبيبة

إلى هبة الرحمان لي و سندي في الدنيا اخوتي

إلى أجمل و أعظم إختياراتي زوجي المستقبلي

و إلى كل من علمني حرف وقدم ليا العون لإكمال مسيرة 17 سنة

وفي الأخير أهدي لكم بكل حب و إمتنان هذا الجهد المتواضع

الطالبة: خزازنه عايدة

ملخص الدراسة

تهدف هذه الدراسة إلى الكشف عن تأثير الألعاب الالكترونية على التحصيل الدراسي للتلميذ الجزائري وقد إستخدمنا لعبة **فري فاير (Free-Fire)** الإلكترونية كأنموذجا تطبيقيا لدراستنا، و ذلك من خلال إجراء دراسة ميدانية على عينة من تلاميذ الطورين المتوسط و الثانوي بولاية الوادي. و قد حاولنا في دراستنا هذه الإجابة على التساؤل الرئيسي التالي:

كيف تؤثر لعبة فري فاير (Free-Fire) الإلكترونية على التحصيل الدراسي للتلميذ الجزائري ؟

و تدخل هذه الدراسة ضمن البحوث الوصفية التحليلة التي تستهدف جمع أكبر عدد ممكن من المعلومات أو البيانات حول موضوع الدراسة. و قد قمنا بإختيار عينة قصدية مكونة من 120 تلميذا كلهم يلعبون لعبة فري فاير(Free-Fire)، و قد تم تقسيمها بالتساوي على الطورين المتوسط و الثانوي أي 60 تلميذا من كل طور، و قد أجريت هذه الدراسة في ولاية الوادي بكل من متوسطة زعبي البشير ببلدية الدبيلة و ثانوية الأخوين كيرد ببلدية إميه ونسة، و إستخدمنا إستمارة الإستبيان كأداة لجمع البيانات.

و توصلنا في نهاية هذه الدراسة إلى عدة نتائج أهمها:

* أن أغلب التلاميذ يفضلون ألعاب العنف و القتال.
* أن أغلب التلاميذ يلعبون لعبة فري فاير بصفة يومية.
* أن أغلب التلاميذ يقضون مدة من ساعة إلى 4 ساعات مستمرة في لعب فري فاير
*أن أغلب التلاميذ يمارسون فري فاير بدافع التسلية والترفيه .
*أن أغلب التلاميذ يستخدمون لعبة فري فاير من هواتفهم الشخصية .
*أن لعبة فري فاير تؤثر بشكل سلبي على التحصيل الدراسي للتلميذ.

الكلمات المفتاحية:

التأثير- اللعب- الألعاب الإلكترونية- لعبة فري فاير- التحصيل الدراسي- التلميذ الجزائري

The summary of the study:
This study aims to find out the effect of electronic games on the academic achievement of the Algerian students. So we have selected '' Free fire '' game as a model for our study which was conducted on a sample of 120 students from the secondary and middle schools in the state if EL-OUED. In our study we tried to answer the following main question**:**
How does the free fire electronic game effect on the academic achievement of the Algerian student?
This study is one of the descriptive analytical researches which aims to collect as much information and data as possible about the main topic of the study.
It was conducted on a sample of 120 student. All of them prefer to play "free fire" game. Students were divided into two groups; 60 student from the middle school Zaabi Bachir in Debila ، and 60 student from the secondary school Kered Brothers in Mih Ouensa. We used a survey in order to collect the data.
At the end of our study، we reached the following results:
- Most of the students prefer fighting and violence games.
- Most of the students are daily playing "free fire" game.
- Most of them spend from an hour to four hours continuously in the game.
- Most of them play this game in order to entertain.
- Most of them play "free fire" game from their our personal phones.
- The "free fire" game influence negatively on the academic achievement of the students.

The key words:
- The effect – playing – the electronic game – free fire game – the academic achievement – the Algerian student.

فهارس

فهرس المحتويات

الموضوع	الصفحة
شكر وعرفان	
الاهداء	
ملخص الدراسة	
فهرس المحتويات	10
فهرس الجداول	12
مـقـدمـة	15
الفصل الأول	18
الإطار المنهجي للدراسة	20
1-تحديد الإشكالية و صياغتها	19
2- أهمية الدراسة	02
3-أسباب إختيار الموضوع	20
4-أهداف الدراسة	21
5-منهج الدراسة	21
6-أدوات جمع البيانات	22
7-حدود الدراسة	23
8-تحديد مفاهيم الدراسة	23
الفصل الثاني	25
الإطار النظري للدراسة	26
نظرية الدراسة	27
الدراسات السابقة	29
المبحث الأول: طبيعة الألعاب الإلكترونية و نشأتها	35

المطلب الأول: مفهوم الألعاب الإلكترونية	35
المطلب الثاني:نشأة الألعاب الإلكترونية و تطورها	37
المطلب الثالث: أنواع الألعاب الإلكترونية	38
المطلب الرابع :إيجابيات و سلبيات الألعاب الإلكترونية	40
المطلب الخامس: لعبة فري فاير(Fire Free) الإلكترونية	42
المبحث الثاني: التحصيل الدراسي	45
المطلب الأول: تعريف التحصيل الدراسي	45
المطلب الثاني: أهمية التحصيل الدراسي	46
المطلب الثالث: مبادئ التحصيل الدراسي	47
المطلب الرابع: العوامل المؤثرة في التحصيل الدراسي	49
المطلب الخامس: الألعاب الإلكترونية و التحصيل الدراسي	49
الفصل الثالث	52
الإطار التطبيقي للدراسة	52
مجتمع البحث و عينة الدراسة	53
عرض البيانات و تحليلها	54
نتائج الدارسة	75
خـاتـمـة	80
قائمة المصادر والمراجع	83
الـمـلاحـق	87

فهرس الجداول

عنوان الجداول	الرقم	الصفحة
توزيع أفرد العينة حسب النوع	01	54
توزيع أفراد العينة حسب السن	02	54
توزيع أفراد العينة حسب المستوى التعليمي	03	55
توزيع أفراد العينة حسب إعادة السنة الدراسية	04	55
أسباب استخدام التلميذ للألعاب الإلكترونية	05	56
نوع الألعاب الإلكترونية المفضلة لدى التلميذ	06	57
نوع الجهاز الذي يقوم التلميذ باللعب به	07	58
ملكية الجهاز الذي يقوم التلميذ باللعب به	08	58
تحكم التلميذ بالوقت المخصص له لممارسة الألعاب الإلكترونية.	09	59
نتائج قضاء التلميذ لوقت طويل في اللعب	10	60
منذ متى بدأ التلميذ في لعب فري فاير (Free Fire)	11	61
دوافع إقبال التلميذ على لعب فري فاير (Free Fire)	12	61
مع من يفضل التلميذ لعب فري فاير(Free Fire)	13	62
درجة تعلق التلميذ بلعبة فري فاير(Free Fire)	14	63
لماذا يفضل التلميذ لعبة فري فاير(Free Fire) عن غيرها من الألعاب الإلكترونية الأخرى	15	63
معدل ممارسة التلميذ للعبة فري فاير(Free Fire)	16	64
الوقت الذي يقضيه التلميذ في لعب فري فاير(Free Fire)	17	65
نوع الجهاز الذي يقوم التلميذ به بلعب فري فاير(Free Fire)	18	65
قيام التلميذ بإنفاق المال على لعبة فري فاير(Free Fire)	19	66
كيف كان المستوى الدراسي للتلميذ قبل بدءه في ممارسة لعبة فري فاير(Free Fire)	20	66

كيف أصبح المستوى الدراسي للتلميذ بعد بدءه في ممارسة لعبة فري فاير (Free Fire)	21	67
هل إنشغال التلميذ بلعبة فري فاير (Free Fire) يمنعه من القيام بواجباته المدرسية	22	68
إهمال التلميذ لدراسته بسبب لعبة فري فاير (Free Fire)	23	68
هل أدى إفراط التلميذ في استخدام لعبة فري فاير (Free Fire) إلى تراجع نتائجه الدراسية	24	69
هل كانت نتائج التلميذ أفضل قبل ممارسته للعبة فري فاير (Free Fire)	25	69
هل أعاد التلميذ السنة الدراسية بسبب إنشغاله بلعبة فري فاير (Free Fire)	26	70
هل أثرت لعبة فري فاير (Free Fire) في التحصيل الدراسي للتلميذ.	27	70
نوع التأثير الذي أحدثته لعبة فري فاير (Free Fire) على التحصيل الدراسي للتلميذ.	28	71
هل توقف التلميذ عن ممارسة لعبة فري فاير (Free Fire) سيسحن من تحصيله الدراسي	29	71
هل التلميذ يمتلك مهارات أو هوايات أخرى	30	72
نوع المهارات أو الهوايات التي يمتلكها التلميذ	31	72
هل ممارسة التلميذ لهواية أخرى يقلل من تعلقه بلعبة فري فاير (Free Fire)	32	73
كيف أثرت لعبة فري فاير على التحصيل الدراسي للتلميذ	33	73

مـقـدمـة

مـقـدمـة

اهتمت العديد من الدراسات العربية و الأجنبية بموضوع الألعاب الإلكترونية و تأثيراتها المباشرة على سلوك مستخدميها ، وفهم آثارها المتفاوتة على فئة الشباب والأطفال والمراهقين ، في ظل ما تشهده تلك الألعاب من إقبال كبير من خلال نظامها التفاعلي والتقنية المتطورة المستخدمة في تنفيذها و صناعتها.

واعتادت أغلب تلك الفئات من المجتمع ، على ممارسة تلك الألعاب وإعطائها مساحة كبيرة من الوقت ، حيث جعلت التعايش معها ومع مراحلها و أطوارها من أهم الأسباب للاستمرار لفترات زمنية طويلة يقضيها معظمهم لتحقيق المطلوب عند كل مستوى يمر عليه ، فيما تنوعت ممارسة تلك الألعاب من خلال الحواسيب ، أو عبر أجهزة الهواتف المحمولة ، و المواقع و المنصات الإلكترونية الخاصة بها بقصد التسلية والترفيه والتواصل مع الآخرين ، والتنافس أونلاين و ما يشكله ذلك من خطر عليهم و إمكانية استغلالهم خاصة صغار السن.

و قد تضاعف الإقبال على الألعاب الإلكترونية بشكل كبير ولافت خلال السنوات الأخيرة من خلال زيادة نسبة الاشتراكات والحسابات المستخدمة في هذه الألعاب بشكل شهري في ظل مطالبات بضرورة مراقبة صناعة الألعاب الإلكترونية ، ومدى ملائمتها لهوية الأطفال والمراهقين ، وإصدار أدوات وتشريعات الحماية والرقابة على هذه الألعاب و أهمية الدور الإعلامي في مواجهة مخاطرها وتقنين استخدامها.

و يُحذر العديد من المختصين في هذا الجانب من التأثير السلبي لاستخدام الألعاب الإلكترونية بصورة ملفتة بين الشباب و الأطفال لفترات طويلة يومياً دون شعور أو إدراك منهم أو من أسرهم وتأثيرها وانعكاساتها على صحتهم وخطورة ذلك على المدى البعيد ، و تحيدهم عن اكتساب المهارات الرئيسية للتعلم في ظل انعدام الرقابة الأبوية ، و تلهيهم أيضا عن القيام بواجباتهم المدرسية خاصة بالنسبة للأطفال المتمدرسين مما يؤدي إلى تأثر التحصيل الدارسي لديهم و ذلك نتيجة للإستخدام المكثف لتلك الألعاب. و لمعرفة كيف تؤثر تلك الألعاب على التلميذ و على تحصيله الدراسي .

و انطلاقا مما سبق أردنا القيام بدراسة بحثية حول الألعاب الإلكترونية و كيفية تأثيرها على التحصيل الدراسي للتلميذ الجزائري. ومن بين مختلف أنواع الألعاب الإلكترونية المتوفرة عبر شبكة الأنترنت، قمنا باختيار لعبة فري فاير **(Free Fire)** لتكون أنموذجا لدراستنا. وهي لعبة لاقت شعبية كبيرة و انتشرت بشكل رهيب، و أحدثت جدلا كبيرا في أوساط المجتمع ، حيث تكون التجربة الأولى بإرادتك لتتحول بعد ذلك إلى هوس و إدمان ، و تعلمك فن القتل والاستمتاع به ، و مختلف أنواع الأسلحة والرصاص وتجبرك على الهروب من عالم واقعي خطر إلى عالم إفتراضي أخطر منه بكثير.

و قد قمنا بتطبيق دراسة ميدانية على مجموعة من تلاميذ الطورين المتوسط و الثانوي بولاية الوادي.

و قد تم تقسيم هذه الدراسة إلى ثلاث فصول تتضمن كل منها مايلي:

الفصل الأول : وهو الفصل المنهجي للدراسة الذي تضمن على إشكالية الدارسة و صياغتها، و أهمية الدراسة و أسباب اختيار الموضوع ، و أيضا أهداف الدراسة، و المنهج الخاص بها، وأدوات جمع بيانات الدراسة بالإضافة إلى تحديد المفاهيم بالدراسة.

الفصل الثاني: وهو الفصل النظري للدراسة ، ويحتوي على نظرية الدراسة والدراسات السابقة. و ينقسم إلى مبحثين حيث المبحث الأول بعنوان طبيعة الألعاب الإلكترونية و نشأتها و يندرج تحته خمس مطالب و هي المطلب الأول: مفهوم الألعاب الإلكترونية، المطلب الثاني:نشأة الألعاب الإلكترونية و تطورها، المطلب الثالث: أنواع الألعاب الإلكترونية و مجالاتها، المطلب الرابع : إيجابيات و سلبيات الألعاب الإلكترونية، والمطلب الخامس: لعبة فري فاير(Free Fire) الإلكترونية .أما المبحث الثاني بعنوان ماهية التحصيل الدراسي و يتضمن أيضا على خمس مطالب حيث. المطلب الأول: مفهوم التحصيل الدراسي، و المطلب الثاني: أهمية التحصيل الدراسي ، و المطلب الثالث: مبادئ التحصيل الدراسي ،اما المطلب الرابع: العوامل المؤثرة في التحصيل الدراسي، و المطلب الخامس: الألعاب الإلكترونية والتحصيل الدراسي.

الفصل الثالث: و هو الفصل التطبيقي للدراسة وقد احتوى هذا الفصل على الجانبي الميداني الذي بدوره تضمن على مجتمع البحث وعينة الدراسة و أيضا عرض البيانات و تحليلها بالإضافة إلى نتائج الدراسة.

الفصل الأول

الإطار المنهجي للدراسة

الإطار المنهجي للدراسة

1- تحديد الإشكالية و صياغتها

2- أهمية الدراسة

3- أسباب اختيار الموضوع

4- أهداف الدراسة

5- منهج الدراسة

6- أدوات جمع البيانات

7-حدود الدراسة

8- تحديد مفاهيم الدراسة

1-تحديد الإشكالية و صياغتها

شهد العالم في الآونة الأخيرة تطورات تكنولوجية هائلة في جميع مجالات الحياة. ومست مختلف النشاطات التي يمارسها الإنسان، وساهمت في تحويلها من مجرد نشاطات تقليدية واقعية إلى نشاطات تكنولوجية افتراضية ، و من بين تلك النشاطات التي شهدت تطورا تكنولوجيا كبير كان في مجال الألعاب الإلكترونية حيث انتشرت بشكل كبير في العديد من المجتمعات العربية و الأجنبية لجذب مختلف الفئات العمرية، فلم تعد حكرا على الصغار بل صارت هوس الكثير من المراهقين وتعدى ذلك للكبار، حيث تجذبهم بالرسوم و الألوان والخيال و المغامرة ، و قد انتشرت انتشارا واسعاً وكبيراً ونمت نموا ملحوظا وامتلأت الأسواق بأنواع مختلفة منها ودخلت إلى معظم المنازل ،و أصبحت الشغل الشاغل لهم، و استحوذت على عقول الأفراد واهتماماتهم.

و تعد الألعاب الإلكترونية سلاح ذو حدين فيها ما هو سلبي و فيها ما هو إيجابي أيضا. فاللعب بالنسبة للفئات العمرية المختلفة سواء الأطفال أو الشباب يعتبر تعبيرا عن حاجات اجتماعية و نفسية و جسدية ، تساعد على استئناف بقية الأنشطة الاجتماعية اليومية و التفوق فيها، ولها مزايا ترتبط بالتفكير و القدرة على التخيل تتمثل في رفع درجات الإدراك والانتباه لديه و إكسابه مهارات التذكر، و التوقع و تستخدم في زيادة حجم الذاكرة و تحسين القدرات البصرية عند البعض .من خلال تصميماتها و رسوماتها حيث أنها تحاكي العالم الحقيقي في تصورها و هي سهلة المنال، و هذا يمثل الجانب الإيجابي لها. أما من الجانب السلبي و في ظل هذا التطور التكنولوجي الهائل الذي يشهده العالم ، فإن الألعاب الإلكترونية أصبحت تأثر بشكل سلبي على أغلب شرائح المجتمع و بالأخص فئة الأطفال و المراهقين باعتبارهم الأكثر إنجذابا و إهتماما بهذا النوع من التكنولوجيات الحديثة ، و من أشكال التأثير الذي تحدثه الألعاب الإلكترونية على تلك الفئة نجد أنها تؤثر عليهم من ناحية الدراسة,و لمعرفة نوع التأثير الذي تحدثه تلك الألعاب على دراسة التلاميذ و على تحصيلهم الدراسي قمنا بهذا البحث.

و نظرا لإختيارنا للعبة فري فاير **(Free-Fire)** الإلكترونية لتكون أنموذجا للدراسة الميدانية الخاصة بنا و للتعرف عليها و على تأثيراتها على التلاميذ بصفة عامة و التلميذ الجزائري بصفة خاصة فإننا نطرح الإشكال الآتي:

- كيف تؤثر لعبة فري فاير(Free Fire) الإلكترونية على التحصيل الدراسي للتلميذ الجزائري ؟

و تندرج تحته الأسئلة الفرعية التالية:

1-ما هي الألعاب الإلكترونية المفضلة لدى التلميذ؟

2- ما هي درجة إقبال التلاميذ على لعبة فري فاير(Free Fire) ؟

3- ما هو الوقت الذي يقضيه التلميذ في ممارسة لعبة فري فاير(Free Fire) ؟

4- ما هي دوافع إقبال التلاميذ على لعبة فري فاير(Free Fire) ؟

5- ما مدى تأثير لعبة فري فاير(Free Fire) الإلكترونية على التحصيل الدراسي للتلميذ؟

2- أهمية الدراسة

- تكمن أهمية الدراسة في التعرف على الألعاب الإلكترونية و معرفة مدى التأثير الذي تحدثه على التحصيل الدراسي للتلميذ الجزائري.

- معرفة مدى التأثير الذي تحدثه لعبة فري فاير على التحصيل الدراسي للتلميذ.

-نحاول من خلال هذه الدراسة الكشف عن نوع التأثير الذي تحدثه لعبة فري فاير على التحصيل الدراسي للتلميذ.

3-أسباب إختيار الموضوع

ويمكن أن تنقسم هذه الدوافع إلى ذاتية وأخرى موضوعية:

الدوافع الذاتية:

- يرتبط اختيار موضوع تأثير الألعاب الإلكترونية في التحصيل الدراسي للتلميذ الجزائري بدافع الميل الشخصي و الرغبة في معالجة هذا النوع من الدراسات كونه من الموضوعات الشيقة و المثيرة ، وذلك للانتشار و الصدى الواسع الذي عرفته الألعاب الإلكترونية في الآونة الأخيرة.

- الكم المعرفي الذي يمكن أن نتزود به من خلال الموضوع.

الدوافع الموضوعية:

- معرفة مدى تأثر التلميذ الجزائري بالألعاب الإلكترونية بصفة عامة و بلعبة فري فاير بصفة خاصة.
- قابلية الموضوع للدراسة في كلى الجانبين النظري و التطبيقي.
- لقياس مدى التأثير الذي تحدثه لعبة فري فاير على التحصيل الدراسي للتلميذ.
- الإنتشار الواسع للعبة فري فاير بين مختلف أوساط المجتمع الجزائري.

4-أهداف الدراسة

- الكشف عن واقع ممارسة لعبة فري فاير الإلكترونية و مححداتها.
- التعرف على طبيعة التأثير الذي مارسته لعبة فري فاير على التلميذ.
- الكشف عن العلاقة التي تربط بين لعبة فري فاير و ضعف التحصيل الدراسي للتلميذ.
- التعرف على الوقت الذي يستغرقه التلميذ في ممارسة لعبة فري فاير الإلكترونية.

5-منهج الدراسة

يتوقف اختيار المنهج لمعالجة متغيرات أي بحث علمي على طبيعة و نوع المشكلة المدروسة و كذلك على الإمكانيات العلمية و المادية المتوفرة ، و دراستنا هذه ذات طبيعة ترابطية بين متغيرين هما الألعاب الإلكترونية و التحصيل الدراسي .و لمعرفة حيثيات هذا الموضوع و كيف تؤثر الألعاب الإلكترونية بصفة عامة و لعبة فري فاير **(FreeFire)** بصفة خاصة على التحصيل الدراسي ، قمنا باختيار المنهج الوصفي في دراستنا باعتباره منهج يساعد على جمع أكبر قدر من المعلومات و أيضا تحليلها و تفسيرها وفق معايير علمية مناسبة لموضوع الدراسة .

و يعرف المنهج الوصفي: أنه (أحد أشكال التحليل و التفسير العلمي المنظم لوصف ظاهرة أو مشكلة وتصويرها كميا عن طريق جمع بيانات ومعلومات مقننة عن الظاهرة أو المشكلة وتصنيفها وتحليلها و إخضاعها للدراسة الدقيقة)[1]. و **يعرف كذلك بأنه** " طريقة منتظمة لدراسة حقائق راهنة ، متعلقة بظاهرة أو موقف أو أفرد أو أحداث أو أوضاع معينة ، بهدف

[1] محمد عبد الجبار خندقجي،مناهج البحث العلمي منظور تربوي معاصر،ط1،دار عامل الكتب الحديث ،الأردن، 2012،ص 194.

اكتشاف حقائق جديدة أو التحقق من صحة حقائق قديمة و آثارها والعلاقات التي تتصل بها، وتغيرها و كشف الجوانب التي تحكمها ".[1]

6-أدوات جمع البيانات

إن مرحلة جمع البيانات من المراحل المهمة في عملية البحث العلمي، و تعتبر خطوة هامة جدا و نجاحها مرتبط بحسن اختيار الادوات المناسبة لها. و لقد اخترنا في دراستنا أداة جمع البيانات الآتية:

الإستبيان : هو الأداة الأكثر استخداما لجمع البيانات بطريقة واضحة ودقيقة يستخدم في العلوم الإنسانية والاجتماعية، و هو عبارة عن مجموعة من الأسئلة أو العبارات المزودة بإجابتها المحتملة والمعدة بطريقة منهجية.[2] كما أنها أداة ملائمة للحصول على معلومات وبيانات وحقائق مرتبطة بواقع معين، يقدم على شكل عدد من الأسئلة يطلب الإجابة عنها من الأفراد المعنيين بموضوع الاستبيان. [3]

و استخدمنا استمارة استبيان كأداة لجمع البيانات المتعلقة بالقسم الميداني للدراسة ، وتم توزيعها على مفردات العينة ، و قد تضمنت استمارتنا 33 سؤال قسمت إلى محاور، حيث جاءت هذه المحاور على النحو التالي:

المحور الأول: خاص بالبيانات الشخصية للتلميذ.

المحور الثاني: خاص بعلاقة التلميذ بالألعاب الإلكترونية.

المحور الثالث: خاص بواقع ممارسة التلميذ الجزائري للعبة فري فاير **(Free-Fire)** الإلكترونية و دوافع الإقبال عليها.

المحور الرابع: خاص بتأثير لعبة فري فاير **(Free-Fire)** على التحصيل الدراسي للتلميذ.

---

[1] بلقاسم سلاطنية و حسان الجيلاني, مدخل لمناهج البحوث الاجتماعية،ديوان المطبوعات الجامعية ، الجزائر، 2014،ص 141.

[2] ذوقان عبيدات, البحث العلمي مفهومه وأدواته وأساليبه, ط9, دار الفكر للنشر والتوزيع, عمان, 1426هـ-2005م,ص 109.

[3] فضيل دليو, مدخل إلى منهجية البحث في العلوم الإنسانية والاجتماعية, دار هومة للطباعة والنشر والتوزيع, الجزائر,2014م, ص217.

7-حدود الدراسة

-**الحدود المكانية** : تم إجراء هذه الدراسة بولاية الوادي في كل من متوسطة زعبي بشير ببلدية الدبيلة و ثانوية الأخوين كيرد ببلدية إميه ونسة.

-**الحدود الزمانية** : تم إنجاز هذه الدراسة خلال شهر ماي من سنة 2022 م.

-**الحدود البشرية:** شملت 120 تلميذا مقسمين بالتساوي على الطورين المتوسط و الثانوي.

8-تحديد مفاهيم الدراسة

1- مفهوم التأثير

لـغـة : التأثير هو إبقاء الأثر في الشيء. وأثر في الشيء؛ أي ترك فيه أثرا[1].

اصطلاحا: التأثير هو إضافة حالة نفسية تم إنتاجها عن طريق إضافة أفكار جديدة لدى المتلقين، تقوم بجعلهم عند تحركهم مدفوعين بهذه الحالة النفسية، وبمجموعة من الأفكار والمعلومات التي لديهم، ولهذه الحالة النفسية أدوار كبيرة جداً، فهي أساسية في تغيير سلوكات الفرد أو مجموعة من الأفراد لمدة محددة في اتجاه معين، ويتم الملاحظة في هذا التعريف أنه يقوم بالتركيز على إضافة الأفكار، بينما التأثير قد يكون عن طريق الصقل والإرشاد إلى الأفكار الموجودة سابقا عند الفرد.[2]

2-مفهوم الأثر

لغة: هو بقية الشيئ ، و الجمع آثار و أثور. و الأثر بالتحريك: ما بقى من رسم الشيئ.[3]

اصطلاحا: الأثر له ثلاثة معان: الأول بمعنى النتيجة وهو الحاصل من الشيء والثانى بمعنى العلامة ، والثالث بمعنى الجزء. و الآثار هي اللوازم المعللة بالشّيء و الأثر في الحقيقة ليس شيئا مستقلا متميزا عن المؤثر، و المؤثر هو الشيء والأثر انّما هو أثر الشيء لا الشيء بنفسه[4].

---

[1] ابن منظور,لسان العرب,طلعة جديدة منقحة ,دار المعارف ,المجلد الأول ,ص25.

[2] آيـة الطبـر(2022), تعريـف التـأثير لغـة و اصـطلاحا , https://mawdoo3.com,اطلـع عليـه بتـاريخ 11-03-2022,على الساعة 16:06.

[3] ابن منظور,المرجع السابق ,ص25.

[4]الموسوعة الفقهية والأصولية والعلوم الحوزوية الأخرى,الأثر الفلسفي, https://ar.wikifeqh.ir , اطلع عليه بتاريخ 14-02-2022 , على الساعة 13:09.

3- مفهوم اللعب:

لغة: جاء في لسان العرب لإبن منظور : اللَّعِبُ واللَّعْبُ : ضد الجد، لَعِبَ يَلْعَبُ لَعِباً ولَعْباً، ولَعَّبَ، وتَلاعَبَ، وتَلَعَّبَ مرة بعد أخرى؛ قَالَ إمرؤُ الْقَيْسِ : تَلَعَّبَ باعِثٌ بذِمَّةِ خالدٍ، ... وأَوْدى عِصامٌ فِي الخُطوبِ الأَوائل.[1]

أما في مختار الصحاح للرازي : اللَّعِبُ معروف و اللَّعْبُ مثله لَعِبَ من باب طَرِبَ، و لِعْبًا أيضا بوزن عِلْمٍ ، وَ تَلَعَّبَ أَي لَعِبَ مرة بعد أخرى . و رجل تِلْعَابَةٌ بالكسر كثير اللَّعِبِ. و التَّلْعَابُ بالفتح الْمَصْدَرُ. وَ لُعَابُ النحل و العسل و اللُّعَابُ ما يسيل من الفم و لَعَبَ الصبي من باب قطع سال لعابه. و لُعَابُ الشمس ما تراه في شدة الحر مثل نسج العنكبوت و قيل هو السراب.[2]

اصطلاحا:

يعرفه بياجيه: بأنه عملية تمثيل تعمل على تحويل المعلومات الواردة لتلائم حاجات الفرد، فاللعب و التقليد و المحاكاة تعد جزءا لا يتجزأ من عملية النمو المعرفي.[3]

و تعرفه سوزانا ميلر: أنه نشاط سلوكي هام يقوم بدور رئيس في تكوين شخصية الفرد و تأكيد تراث الجماعة أحيانا، و هو ظاهرة سلوكية تتميز بها الكائنات الحية، و الإنسان على وجه الخصوص. [4]

4-مفهوم التلميذ: يعرف التلميذ بأنه المحور الأول و الهدف الأخير من كل عمليات التربية والتعليم، فهو الذي من أجله تنشأ المدرسة وتجهز بكافة الإمكانيات فلا بد أن كل هذه الجهود الضخمة التي تبذل في شتى المجالات لصالح التلميذ، لا بد أن يكون لها هدف يتمثل في تكوين عقله، جسمه، روحه، معارفه، واتجاهاته. [5]

---

[1] إبن منظور,لسان العرب,طبعة جديدة.المجلد 6, دار المعارف ,القاهرة ,ص4039.

[2] زين الدين الرازي,مختار الصحاح,ط5,المكتبة العصرية –الدار النموذجية–بيروت–صيدا,1999,ص282.

[3] نبيل عبد الهادي,سيكولوجية اللعب و أثرها في لعب الطفل,ط1,دار وائل للنشر,2004,ص26.

[4] فاضل حنا,اللعب عند الأطفال,ط1,دار مشرق–المغرب,1999,ص17.

[5] رابح تركي: أصول التربية والتعليم، ط2 ،المؤسسة الوطنية للكتاب، ديوان المطبوعات الجامعية، الجزائر، 1999 ،ص 112.

الفصل الثاني

الإطار النظري

للدراسة

الإطار النظري للدراسة

- نظرية الدراسة
- الدراسات السابقة

المبحث الأول: طبيعة الألعاب الإلكترونية و نشأتها

المطلب الأول: مفهوم الألعاب الإلكترونية

المطلب الثاني:نشأة الألعاب الإلكترونية و تطورها

المطلب الثالث: أنواع الألعاب الإلكترونية و مجالاتها

المطلب الرابع : إيجابيات و سلبيات الألعاب الإلكترونية

المطلب الخامس: لعبة فري فاير(Free Fire) الإلكترونية

المبحث الثاني: ماهية التحصيل الدراسي

المطلب الأول: مفهوم التحصيل الدراسي

المطلب الثاني: أهمية التحصيل الدراسي

المطلب الثالث: مبادئ التحصيل الدراسي

المطلب الرابع: العوامل المؤثرة في التحصيل الدراسي

المطلب الخامس: الألعاب الإلكترونية والتحصيل الدراسي

- **نظرية الدراسة**

تنتمي دراستنا هذه إلى نظرية الاستخدامات والإشباعات و ذلك من أجل دراسة الأثر الذي تحدثه الألعاب الإلكترونية على التحصيل الدراسي للتلميذ الجزائري و قد اخترنا لعبة فري فاير **(Free-Fire)** الإلكترونية لتكون أنموذجا تطبيقيا لدراستنا.

1-مفهوم نظرية الاستخدامات و الاشباعات

يأخذ منظور الاستخدامات و الإشباعات وجهة نظر المستخدم لوسائل الإعلام ويبحث في كيفية استخدام الناس لوسائل الإعلام و الإشباعات التي يحققونها من استخدامهم لتلك الوسائلحيث تهتم نظرية و الإشباعات بدراسة الاتصال الجماهيري دراسة وظيفية منظمة، وتنحصر رؤيتها للجماهير على أنها فعالة في انتقاء أفرادها لرسائل ومضمون وسائل الإعلام خلافاً للنظريات المبكرة مثل: نظرية الآثار الموحدة أو الرصاصة السحرية.[1]

2-**فروض نظرية الاستخدامات و الاشباعات**

يعتمد منظور الاستخدامات والاشباعات على خمسة فروض أساسية ، هي :

1-أن أعضاء الجمهور مشاركون فعالون في عملية الاتصال الجماهيري ، ويستخدمون وسائل الاتصال لتحقيق أهداف مقصودة تلبي توقعاتهم .

2-يعبر استخدام وسائل الاتصال عن الحاجات التي يدركها أعضاء الجمهور ، ويحكم في ذلك عوامل الفروق الفردية ، وعوامل التفاعل الاجتماعي ، وتتنوع الحاجات باختلاف الأفراد.

3-التأكيد على أن الجمهور هو الذي يختار الرسائل والمضمون الذي يشبع حاجاته فالأفراد هم الذين يستخدمون وسائل الاتصال ، وليست وسائل الاتصال هي التي تستخدمهم .

4- يستطيع أفراد الجمهور دائما تحديد حاجاتهم ودوافعهم وبالتالي يختارون الوسائل التي تشبع تلك الحاجات .[2]

5-يمكن الاستدلال على المعايير الثقافية السائدة من خلال استخدامات الجمهور لوسائل الاتصال وليس من خلال محتوى الرسائل فقط.[1]

---

[1] مصطفى علي سيد عبد النبي.الاتجاهات الحديثة لنظرية الاستخدامات و الاشباعات,المجلة المصرية للدراسات المتخصصة, العدد 23,يوليو 2019,ص41 .

[2] أسماء حفصي وعبير ديلمي, تأثير الألعاب الإلكترونية على التحصيل الدراسي للتلاميذ (دراسة على عينة من الأولياء بمدينة المسيلة), مذكرة لنيل شهادة الماستر في الاعلام و الاتصال , تخصص-سمعي بصري ,جامعة محمد بوضياف, المسيلة ,2020-2021,ص12.

3-أهداف نظرية الاستخدامات و الاشباعات

1- معرفة كيفية إستخدام الجمهور لوسائل الإعلام على إعتبار أن الجمهور نشط و واعٍ ويستطيع أن يختار الوسيلة التي تشبع إحتياجاته.

2- معرفة و فهم الدوافع المراد إشباعها بالتعرض للوسائل الإعلاميةو و عبر وسائل الإتصال الأخرى.

3 -الحصول على نتائج تساعد على فهم عملية الإتصال.[2]

4-الانتقادات الموجهة لنظرية الاستخدامات و الاشباعات

وجهت لهذه النظرية و تطبيقاتها العديد من الانتقادات و من أمثلتها ما يلي:

• يشعر بعض النقاد أن نموذج الاستخدامات و الإشباعات أقل من أن يكون نظرية مستقلة بذاتها، و ما هو إلا صياغة معادة محدودة لجوانب معينة من نظريات التأثير الانتقائي، و يشيرون إلى حقيقة أن الافتراض الرئيسي هنا، هو أن احتياجات الأفراد و المكافآت التي يحصلون عليها تؤثر في أنماط اهتمام الناس بمحتوى الإعلام، و المنافع التي يحققونها باستخدام ما يحصلون عليه من معلومات، و هذه أساس رواية مبسطة لنظرية الفروق الفردية.

• عدم التحديد الواضح لمفهوم "النشاط activity" الذي يتصف به جمهور المتلقين في علاقته بالاستخدام والإشباع.

• لعل أقوى الانتقادات الموجهة لنظرية الاستخدامات و الإشباعات تكمن في الطابع الوظيفي لهذا المدخل، و هو ما يعنى بتكريس الوضع القائم ومن سلبيات ذلك أن صناع القرار يمكنهم التذرع بأن التنظيم الحالي لوسائل الإعلام تنظيم وظيفي بالنسبة لأفراد الجمهور يحقق لهم ما يريدونه، و من ثم لا ضرورة لأي تغيير في هذا التنظيم، كما تخدم هذه النظرية منتجي المضمون الهابط الذين يدعون أن هذا المضمون ما هو إلا مجرد الاحتياجات الفعلية لأعضاء الجمهور و من ثم فلا حاجة لتغيير هذا المضمون.

---

[1] حاتم علي الصالحي(2017),نظرية الاستخدامات و الاشباعات,مدونة ميديا ريست للبحث والنشر العلمي في مجال الاتصال والإعلام https://hatimalsalehi.blogspot.com ,اطلع عليه بتاريخ 14-03-2022 على الساعة 11:30.

[2] حسن عماد مكاوي و ليلى حسين السيد,الإتصال و نظرياته المعاصرة ,الدار المصرية اللبنانية, القاهرة,1998, ص242.

• ترتكز النظرية على أسس وظيفية، تهتم بما تحققه وسائل الإعلام من وظائف، وذلك من منظور فرد يستخدم الرسائل الإعلامية، في حين أن الرسائل الإعلامية قد تحقق وظائف لبعض الأفراد، و تحقق اختلالا وظيفيا للبعض الآخر، ولذا فكل الانتقادات الخاصة بالوظيفية تنطبق على النظرية.

• لا تصلح نظرية الاستخدامات و الإشباعات للتعميم، لأن الاستخدامات و الإشباعات من وسائل الإعلام تختلف باختلاف الثقافات ، كما تختلف باختلاف العوامل الديمغرافية[1].

- **الدراسات السابقة**

يعتبر استطلاع الأبحاث و الدراسات السابقة من المراحل المنهجية في البحث العلمي بهدف التعرف على المساهمات السابقة فيما يتعلق بموضوع البحث، و لقد إطلعنا على العديد من الدراسات السابقة التي من شأنها مساعدتنا في موضوع دراساتنا نستعرض أهمها:

أولاً: الدراسات الجزائرية

- **الدراسة الأولى :**

دراسة مشري أميرة (2017): بعنوان "أثر الألعاب الإلكترونية عبر الهواتف الذكية على التحصيل الدراسي للتلميذ الجزائري – دراسة ميدانية من منظور عينة من الأولياء بمدينة أم البواقي".

حيث هدفت الدراسة إلى الكشف عن الأثر الذي تخلفه الألعاب الإلكترونية عبر الهواتف الذكية على التحصيل الدراسي للتلميذ الجزائري ، حيث اختارت الباحثة عينة قصدية مكونة من 100 شخص من أولياء الأمور بمدينة أم البواقي ذكورا وإناثا. واستخدمت إستبانة كأداة للدراسة. و المنهج المسحي كمنهج للدراسة. وكانت أهم النتائج التي توصلت إليها هي :

–أن اغلب التلاميذ يستخدمون الألعاب الإلكترونية يومياً وعبر الهواتف الذكية من منظور عينة من أولياء الأمور.

– أن اغلب التلاميذ يستخدمون الألعاب الإلكترونية ، بدافع التسلية والترفيه وأغلبهم يفضلون ألعاب المغامرة .

–أن الألعاب الإلكترونية عبر الهواتف الذكية تؤثر على التحصيل الدراسي للتلميذ ويرجع ذلك إلى الافراط في استخدامها.

[1]محمد عبد الحميد, نظريات الإعلام و اتجاهات التأثير، ط3، عالم الكتب، القاهرة، 2004,ص291.

تمت الإستفادة من هذه الدراسة في الجانب المنهجي والجانب التطبيقي وذلك في كيفية بناء إستمارة الإستبيان ، حيث أنها تتشابه مع دراستنا في كل من المتغير المستقل المتمثل في الألعاب الإلكترونية و المتغير التابع المتمثل في التحصيل الدراسي ، و أيضا في نوع الدراسة و أداة جمع البيانات، و تختلف مع دراستنا في مجتمع البحث و عينة الدراسة حيث أن الباحثة في دراستها إختارت أن تطبقها على أولياء أمور التلاميذ، بينما نحن في دراستنا قمنا بتطبيقها على التلاميذ في حد ذاتهم.

- **الدراسة الثانية:**

دراسة قويدر مريم (2012): بعنوان "أثر الألعاب الإلكترونية على السلوكيات لدى الأطفال " دراسة وصفية تحليلية على عينة من الأطفال المتمدرسين بالجزائر العاصمة".

و قد كان هدف الباحثة من هذه الدراسة هو دراسة التأثيرات المحتملة للألعاب الإلكترونية على السلوك لدى الطفل الجزائري ، ودراسة كيفية التحكم في ظاهرة انتشار الألعاب الإلكترونية والتخفيف من حدة انتشارها بين أوساط الأطفال وتفادي إدمان الأطفال الجزائريين على مثل هذه الألعاب الإلكترونية الغربية الصنع، حيث تكون مجتمع الدراسة وعينتها من 200 طفل أعمارهم بين 7 – 12 سنة من الأطفال الذين يمارسون الألعاب الإلكترونية ويقطنون في العاصمة الجزائرية ، من عينة من مدارس العاصمة. واستخدم الباحث استبانة ومقابلة وبطاقات فنية كأداة للدراسة. والمنهج المستخدم هو الوصفي التحليلي كمنهج للدراسة.

وكانت أهم النتائج التي توصلت إليها الباحثة هي ،أن أغلبية الأطفال يقلدون أبطالهم المفضلين في الألعاب الإلكترونية ، وهذا ما يجعلهم يتقمصون شخصيات غير شخصياتهم. من جهة أخرى تعمل هذه الألعاب على تعليم الطفل كيفية التعامل مع التكنولوجيات الحديثة كالكمبيوتر، كما أنها جعلته أكثر إصرارا على تحقيق النجاح والفوز وتحقيق الطموح ، فخسارته في الألعاب وإصراره على الفوز يولد فيه الإرادة على تحقيق النجاح و الفوز، مما يؤثر على طموحاته المستقبلية وإصراره في تحقيق أهدافه والتخطيط لحياته. وبالنسبة لأولياء أصحاب المستوى التعليمي المرتفع والمتوسط فإنهم يدركون أخطار إدمان الألعاب الإلكترونية على سلوكيات الأطفال وتنشئتهم الاجتماعية. في حين أن أصحاب المستوى التعليمي الضعيف يميلون لترك أولادهم يمارسون هذه الألعاب خوفا من احتكاكهم برفقاء السوء خارج البيت، ويجهلون بذلك خطر الألعاب على التنشئة الاجتماعية لأبنائهم. و

أوصت الدراسة بعدة توصيات منها: ضرورة القيام بإجراء دراسات تفصيلية لألعاب بعينها وبشكل منفصل بما يحول دون حدوث تعميم قد يكون خاطئا.

و قد إستفدنا من هذه الدراسة في معرفة سلبيات الألعاب الإلكترونية و أيضا في طريقة بناء إستمارة الإستبيان الخاص بالدراسة .حيث تتشابه مع دراستنا في جزء الألعاب الإلكترونية، ومنهج الدراسة وأداة جمع البيانات، ومجتمع البحث الذي يمثل التلاميذ . و تختلف مع دراستنا في كونها تدرس الأثر الذي تحدثه الألعاب الإلكترونية في سلوكيات الأطفال عكس دراستنا نحن التي تدرس أثر الألعاب الإلكترونية في التأثير على التحصيل الدراسي للتلميذ.

- **الدراسة الثالثة:**

دراسة همال فاطمة(2012): بعنوان "الألعاب الإلكترونية عبر الوسائط الإعلامية الجديدة وتأثيرها في الطفل الجزائري دراسة ميدانية على عينة من أطفال إبتدائيات مدينة باتنة".

هدفت الدراسة إلى البحث في أسس ونتائج العلاقة الوطيدة التي تكونت بين الطفل الجزائري والألعاب الإلكترونية عبر الوسائط الإعلامية الجديدة وبحث في جوانب التأثر لدى الطفل الجزائري بهذه الألعاب من ناحية الشكل والمضمون، السلب والإيجاب، ضمن نطاق خصوصية البيئة الاجتماعية للمجتمع الجزائري، حيث اختار الباحث عينة عنقودية ممثلة. واستخدم المقابلة كأداة للدراسة. والمنهج الوصفي المسحي كمنهج للدراسة. وكانت أهم النتائج التي توصلت إليها : هو ازدياد ظاهرة العنف لدى الأطفال؛ وفق أنواع الألعاب المفضلة، واعتبار القوة ومظاهر القتال والضرب أساس البطولة و الغلبة، كما تؤثر هذه الألعاب على التكوين العقلي والنفسي والجسدي للطفل، بحيث تؤثر في أخلاقه وثقافته، من خلال مضامين العنف والقتال التي يفضلها، وتشويه عروبته و إسلامه، والإضرار به جسديا من خلال تقليد الحركات طول وقت المكوث للعب.

و قد أوصت الدراسة بعدة توصيات منها: محاولة احتواء علاقة الطفل الجزائري بالألعاب الإلكترونية بشكل إيجابي، فإلغاء ارتباطه بها مستحيل كاستحالة نفي ما بناه من تفاعلات مع مجموع الوسائل والوسائط الإعلامية خاصة الجديدة منها. وتوجيه هذه العلاقة ليس مستحيلا بل ممكنا، لكنه يحتاج لتضافر الجهود الجادة والمكثفة للإسراع في معالجة هذا الوضع على صعيد الأسرة، والمجتمع المدني والهيئات الوزارية المعنية.

تمت الإستفادة من هذه الدراسة في أخذ فكرة عن كيفية تأثير الألعاب الإلكترونية على الطفل الجزائري، و هي تختلف مع دراستنا في مجتمع البحث و عينة الدراسة و أيضا في أداة جمع البيانات المتمثلة في المقابلة.

ثانيا: الدراسات العربية

- **دراسة ناصر بن رحيل العنزي (2019):** بعنوان "أثر استخدام مواقع التواصل الاجتماعي والألعاب الإلكترونية على طلاب الصف الثالث متوسط بمدرسة السيح بالخرج".

هدفت الدراسة إلى دراسة الآثار الإيجابية والسلبية للألعاب الإلكترونية. حيث تكون مجتمع الدراسة من طلاب الصف الثالث متوسط بمدرسة السيح بالخرج، حيث اختار الباحث عينة من 70 طالب. واستخدم الإستبانة كأداة للدراسة، والمنهج الوصفي كمنهج للدراسة. وكانت أهم النتائج التي توصل إليها البحث أن : 2.73 من أصل 4 من أفراد العينة يرون أن ممارسة ألعاب الانترنت قد تؤثر سلبا على الأداء الدراسي. و أوصت الدراسة بعدة توصيات منها: – توعية أولياء الأمور بأهم الجوانب الإيجابية والجوانب السلبية للألعاب الإلكترونية – بالإضافة إلى إنتاج برمجيات حاسوبية تعليمية وتربوية تشتمل على عناصر الجذب والإثارة.

تمت الإستفادة من هذه الدراسة في فهم الأثار الإيجابية و السلبية المترتبة عن الألعاب الإلكترونية و كيفية تأثير تلك الألعاب على الأداء الدراسي للتلميذ . و تتشابه هذه الدراسة مع الدراسة التي قمنا بها في الأداة و المنهج المستخدمين و تختلف في مجتمع و عينة الدراسة .

- **دراسة ماجد محمد الزيودي(2015):** بعنوان "الانعكاسات التربوية لاستخدام الأطفال للألعاب الإلكترونية كما يراها معلمو و أولياء أمور طلبة المدارس الابتدائية بالمدينة المنورة"

هدفت الدراسة إلى التعرف إلى الانعكاسات التربوية لاستخدام الأطفال للألعاب الإلكترونية كما يراها معلمو وأولياء أمور طلبة المدارس الابتدائية بالمدينة المنورة، حيث اختار الباحث عينة من 336 معلم و 500 ولي أمر طالب تم اختيارهم بالطريقة العشوائية البسيطة. واستخدم استبانتين كأداة للدراسة إحداهما لأولياء الأمور والأخرى للمعلمين. والمنهج الوصفي المسحي كمنهج للدراسة. وكانت أهم النتائج أن : المعلمون يرون أن ثمة مخاطر

لهذه الألعاب، من حيث دورها في حوادث العنف المدرسي بأنواعه كما أنهم يدركون حجم الآثار الصحية السلبية نتيجة إدمان الأطفال على هذه الألعاب، كمشكلات البصر والسمع، وعلى صعيد إنماء قدرات ومهارات الأطفال العقلية والحركية، أو مهارة تعلم اللغة الإنجليزية، أو مهارة إدارة الوقت، فلا يرى المعلمون ثمة فوائد لها في هذا الجانب. وبالنظر لوجهة نظر أولياء الأمور، فقد بينت نتائج الدراسة أن الأهالي يواجهون معاناة حقيقية نتيجة سهر الأطفال في ممارسة الألعاب الإلكترونية، مما يؤثر على مجهوداتهم الدراسية، فضلاً عن استحواذ هذه الألعاب على وقت وعقول أطفالهم، مما تسبب في عدة مشكلات داخل الأسر، كضعف التواصل الأسري بين أفراد الأسرة، وبروز نزعة الأنانية لدى الأطفال. كذلك أبدى أفراد العينة من الأهالي قلقهم مما تحتويه هذه الألعاب من مشاهد عنف ولقطات جنسية. و أوصت الدراسة بعدة توصيات منها: تفعيل دور هيئات الرقابة الحكومية والمختصة في مراقبة ما يطرح بالأسواق من هذه الألعاب، وضرورة إشراف الأهل على شراء برامج الألعاب المناسبة لأعمار أطفالهم، فضلاً عن تفعيل دور المدرسة في توعية الأطفال بمخاطر الإدمان على تلك الألعاب، وكيفية ممارستها بصورة صحيحة، وإلزام المحلات التجارية بوضع معلومات تعريفية عن طبيعة الألعاب المعروضة والفئات العمرية المناسبة لها.

تمت الإستفادة من هذه الدراسة في الجانب المنهجي و في طريقة إعداد الجانب النظري للدراسة، حيث نجد أنها تتشابه مع دراستنا في جزء الألعاب الإلكترونية و أيضا في منهج و أداة جمع البيانات المتمثلة في الإستبيان، و تختلف مع دراستنا في مجتمع البحث و عينة الدراسة ، فهي قد طبقت على المعلمين و الأولياء بينما الدراسة الخاصة بنا طبقت على التلاميذ.

ثالثا: الدراسات الأجنبية

- **دراسة Jancee Wright(2011):** بعنوان تأثير لعبة الفيديو على الأداء الأكاديمي.**(The effects of video game play on academic performance)**

هدفت هذ الدراسة إلى تحديد هل لألعاب الفيديو تأثير على الأداء الأكاديمي من خلال المعدل التراكمي. حيث تكون مجتمع الدراسة من مجموعة من طلبة الجامعة و عينة من 198 طالب وطالبة من طلبة الجامعة، واستخدم إستبانة كأداة للدراسة. والمنهج شبه

التجريبي كمنهج للدراسة، وكانت أهم النتائج التي توصل إليها الباحث : أن لألعاب الفيديو تأثير على المعدل التراكمي للطلاب حيث أن الطلاب الذين يلعبون ألعاب الفيديو تحصلوا على معدل أقل من الذين لم يلعبوا ألعاب الفيديو.

لقد إستفدنا من هذه الدراسة في معرفة إذا كانت فعلا للألعاب الإلكترونية أو لألعاب الفيديو تأثير على الأداء أو التحصيل الأكاديمي للطالب ، مهما إختلف نوع المستوى التعليمي له سواء كان في الطور الإبتدائي أو المتوسط أو الثانوي أو الجامعي.كانت غايتنا هنا معرفة إذا كان يوجد تأثير للألعاب الإلكترونية أم لا ، و قد إتفقت هذه الدراسة مع دراستنا في أداة جمع البيانات المتمثلة في إستمارة الإستبيان، و إختلفت مع دراستنا في مجتمع البحث الذي يعتبر أجنبي على عكس مجتمع البحث المقدم في دراستنا الذي يعد مجتمع عربي جزائري ، و أيضا الباحث في دراسته إختار عينة من الطلبة الجامعيين بينما نحن إخترنا عينة من تلاميذ الطورين المتوسط و الثانوي.

المبحث الأول: طبيعة الألعاب الإلكترونية و نشأتها

تمهيد

إن اللعب عبارة عن نشاط جسمي أو فكري تتم المبادرة إليه من أجل التسلية، الترفيه، الإلتذاذ والتنفيس عن الطاقة الفائضة في الجسم، وهو في الحقيقة نشاط خاص بأوقات الفراغ بهدف للتسلية والإبتعاد عن النشاطات اليومية المألوفة، بغض النظر عن نتيجته النهائية. و قد تطور شكل اللعب بمرور الوقت و تحول من مجرد لعب كلاسيكي تقليدي إلى لعب إلكتروني إفتراضي. و قد إنتشرت في الآونة الأخيرة أشكال عديد و متنوعة للعب من ضمنها الألعاب الإلكترونية التي ذاع سيطها في جميع أنحاء العالم و إنتشرت بشكل كبير جدا بين الأطفال و الشباب، و أصبحت متوفرة على جميع الأجهزة الإلكترونية المختلفة ،فهي ألعاب متنوعة و الغرض منها التسلية، و المتعة. و تعتبر الألعاب الإلكترونية سلاح ذو حدين فهي مفيدة و ضارة، حسب طريقة إستخدامنا لها.

المطلب الأول: مفهوم الألعاب الإلكترونية

هناك العديد من المفاهيم التي عرفت الألعاب الإلكترونية نذكر منها:

يعرفها سالين وزيمرمان : بأنها جميع أنواع الألعاب المتوفرة في هيئات إلكترونية و تشمل ألعاب الحاسب و الأنترنت و ألعاب الفيديو، و ألعاب الهواتف النقالة و ألعاب الأجهزة الكفية المحمولة.[1]

و هي الألعاب التي تمارس على الأجهزة الإلكترونية ، كجهاز الحاسوب و الهاتف النقال و التلفاز و جهاز البلاي ستيشن **(Play–Station)** وغير ذلك .و التي تهدف إلى تحقيق المتعة و التسلية من خلال النشاط التفاعلي بين المستخدم و اللعبة.[2]

و تعرف أيضا: نوع من الألعاب التي تعرض على شاشة الحاسوب (ألعاب الحاسوب)، أو على شاشة التلفاز (ألعاب التلفاز) التي تزود الفرد بالمتعة من خلال تَحد للإمكانات العقلية،

---

[1] مونية زوقاي و حورية موصالي, الانترنت و الطفل بين القبول و الرفض,مجلة التمكين الإجتماعي,المجلد الأول,العدد الثاني(جوان2019),جامعة البليدة2–جامعة يحي فارس المدية,ص164.

[2] صادق طرافي و أم الخير مسعودي,الألعاب الإلكترونية في الجزائر بين الإطار التشريعي و ممارسة المراهقين للجريمة و العنف,مجلة معارف. المجلد16 العدد2 (ديسمبر 2021).جامعة البليدة,ص1083.

أو تَحد استخدام اليد مع العين (التآزر البصري- الحركي) ويكون من خلال تطوير للبرامج الإلكترونية.[1]

الألعاب الإلكترونية هي: في المفهوم المعلوماتي برمجيات تحاكي واقعا حقيقيا أو افتراضيا بالإعتماد على إمكانات الحاسوب في التعامل مع الوسائل المتنوعة، وعرض الصور وتحريكها وإصدار الصوت، أما في المفهوم الإجتماعي فهي تفاعل بين الإنسان و الآلة للإفادة من إمكاناتها في التعليم والتسلية والترفيه، و من الناحية العملية تمثل الألعاب الإلكترونية أداة تحد قدرات المستثمر إذ تضعه أمام صعوبات وعقبات تتدرج من البساطة إلى التعقيد ، ومن البطء إلى السرعة وأداة تطوير لثقافته وقدراته إذ تشد انتباهه وتنقل إليه المعلومة بيسر ومتعة.[2]

الألعاب الإلكترونية: هي ألعاب مبرمجة بواسطة الحاسوب و تُلعب عادة في أنظمة الفيديو حيث تعرض في التلفزيون بعد إيصال الجهاز به. فجهاز الإدخال في الألعاب الإلكترونية هو عادة عصا التحكم أو الأزرار في أجهزة لوحة المفاتيح أو الفأرة أو غير ذلك، فالألعاب الإلكترونية أيضا يمكن أن تعمل على أجهزة خاصة تتوصل بالتلفزيون أو أجهزة محمولة أو على الحاسوب أو الهاتف النقال.[3]

من خلال ما تطرقنا له من تعريفات للألعاب الإلكترونية يمكن القول أن الألعاب الإلكترونية هي ألعاب تفاعلية ترفيهية تعمل باستخدام أي جهاز إلكتروني ، كأجهزة الحاسوب، وأجهزة الهواتف الذكية، وأجهزة التلفاز و غيرها.و هي نشاط افتراضي رقمي يحدث بين اللاعب و اللعبة الإلكترونية التي يلعبها .

---

[1] إبـــراهيم جناد,ظـــاهرة الألعـــاب الإلكترونيـــة و أثارهـــا علـــى مرتـــديها مـــن الأطفال,مجلـــة الحـــوار الثقافي,المجلد10,العدد01(2021),جامعة إبن خلدون تيارت-الجزائر,ص198.

[2] مسعودة مريزقي, الألعاب الإلكترونية و علاقتها بالتمرد المدرسي لدى تلاميذ سنة ثالثة متوسط (دراسة ميدانية ببعض متوسطات بمدينة الأغواط),مجلة تطوير,المجلد08,العدد02(2021),ص 123.

[3] سليمة بوسعيد و حنان عوادي,مخاطر تأثير الألعاب الإلكترونية على الفرد و المجتمع و طرق علاجها,مجلة المجتمع و الرياضة,المجلد02 العدد 01(جوان2019),ص 41.

المطلب الثاني:نشأة الألعاب الإلكترونية و تطورها

تنتشر الألعاب الإلكترونية على نطاق واسع في العالم، إلا أن أصل هذه الألعاب بدأ كأبحاث علمية داخل مختبرات العلماء، ففي عام 1950م ، اقترح عالم الرياضيات **كلود شانون** تطوير فكرة لعبة عبر جهاز الحاسوب من أجل مُمارسة لعبة الشطرنج، وبدأ العلماء بتطوير ألعاب إلكترونية مُختلفة من أجل أن تُستخدم كإثباتات تقنية في مجال مشاريعهم العلمية في المختبرات الجامعية والصناعية، وشهد عام 1952م إطلاق أول لعبة حاسوب رسومية والتي عُرفت باسم لعبة **(OXO)**.

شهد عام 1962م تطوير أول لعبة إلكترونية يُمكن تشغيلها عبر عدّة أجهزة وهي لعبة حرب الفضاء **(Space-Ware)** ، وذلك من قِبل **ستيف راسيل** من معهد **ماساتشوستس للتكنولوجيا**، وحتى ذلك الوقت كانت الألعاب الإلكترونية غير مُتاحة للاستخدام العام، وذلك بسبب عدم قدرة الجميع على شراء أجهزة الحاسوب التي كانت باهظة الثمن في ذلك الوقت، وعلى العكس من ذلك كانت أجهزة التلفاز متوفرةً بشكل كبير في منازل العامة، لذا قرّر المهندس رالف باير والذي يعد أبا الألعاب الإلكترونية استغلال أجهزة التلفاز لتشغيل الألعاب الإلكترونية عليها، وبالفعل نجح في تطوير أول نظام لألعاب الفيديو عبر التلفاز، وعُرف هذا الجهاز بإسم الصندوق البني**(Magnavox)** [1].

وفي عام 1972 شهد حدثًا بارزًا في تاريخ الألعاب الإلكترونيَّة فقد أسس كل من **نولان بشنيل Nolan-Bushnell** و **تيد دابني Ted-Dabney** شركة ألعاب إلكترونية في الولايات المتحدة الأمريكية، وطرحا لعبة بونغ " **Pong**" التي سرعانَ ما لاقت نجاحًا منقطع النظير.

وكانتْ لعبة "بونغ" محاكاة مبسطة لرياضة كرة الطاولة يمثل فيها المضربان بمستطيلين يتحركان على طرفي الشاشة عن طريقِ مقبضين في الجهاز تتحرك بينهما كرة مربعة الشكل.

أقبل العامة على هذه اللعبة عند اختبارها لأول مرة في مقهى، واستطاعتِ الشرِكة في مدةٍ وجيزة تحقيق نجاح كبير بتسويق أكثرَ مِن مائة ألف نسخة من هذا الجهاز.

---

[1] سارة زقيبة,(27 مارس 2016),ماهو تعريف الألعاب الإلكترونية, https://mawdoo3.com// تاريخ التصفح 17_02-2022 على الساعة 12:50.

ومع تطور الحاسوب الشخصي بات تراجع أجهزة ألعاب الفيديو سريعا لدرجة جعلت بعضهم يصرّح بأن نهاية هذه الأجهزة أصبحت وشيكة ، وأخذت الشركات الكبيرة تتخلى واحدة تلو الأخرى عن برامجها التطويرية في هذا المجال، إلا أنه في عام 1995 طرحت شركة يابانية عملاقة جهاز محطة الألعاب **Play-Station** المزود بمكتبة واسعة مِن الألعاب بإمكانات عالية مِن حيث الصوت والصورة والسرعة، وسرعان ما حذت حذوها شركات يابانية أخرى مما بعث مِن جديد السباق على تطوير أجهزة الألعاب وبرامجها وتسويقها.

وظهرت ألعاب إلكترونية مستقلة عن الحاسوب، أو متصلة به يتحكم بها المتعلم وفق أوامره ضمن برامج الذكاء الصناعي، والروبوت (الإنسان الآلة) الذي يقلد أعمال الإنسان في حياته اليومية، مما أكسب هذه الأجهزة والألعاب الملحقة بها تنوعا واسعا في التقنيات، وسمح بإشغال حواس عدة كالبصر والسمع واللمس بإتقانٍ أكثر.[1]

المطلب الثالث : أنواع الألعاب الإلكترونية

تتعدد أنواع الألعاب الإلكترونية بين الفردية ومنها الجماعية وصنفت كالآتي:

1- ألعاب المحاكاة : هي إعادة إنتاج لصور نشاطات واقعية، فقواعد هذه النشاطات يتم الاحتفاظ بها وتستوحى هذه الألعاب إما من الواقع أو من تصور للواقع.

2-الألعاب الإستراتيجية : حيث تقسم الألعاب الاستراتيجية إلى أربع أنواع وهي:

ألعاب المغامرة والتفكير: تعتمد على حل الغموض المحيط باللغز الرئيسي، ويعد الاستنتاج والملاحظة شرطان أساسيان لنجاح اللاعب.

الألعاب الاستراتيجية الإقتصادية : وهي قريبة من التقمص وتمثيل الميكانيزمات لبناء مدينة وبقائها، وتتطلب التفكير والقدرة على تسيير واستثمار الموارد التي توضع تحت تصرف اللاعب.

الألعاب الإستراتيجية العسكرية : يقوم اللاعب ببناء مباني عسكرية وتشكيل فرق لغزو أراضي منافسة.

الألعاب التقليدية : والمقصود بها ألعاب الورق وتكوين الأشكال وهي الأكثر شهرة.

---

[1] محمد مصطفى حميدة ,(29-11-2012), الألعاب الإلكترونية, https://www.alukah.net تاريخ التصفح 17-02-2022 على الساعة 13:10.

3-ألعاب الحركة: تركز هذه الألعاب على التحكم في الحركة،وتتميز بتزايد السرعة والمهارة، وتتوالى المستويات لتصبح أكثر صعوبة، مما تتطلب انتباها وردة فعل سريعة، كما تقتضي سرعة في التجاوب أمام الصعوبات.[1]

ويقدم **ستيفان ناتكين((Natkin-Stéphane)** تصنيفا آخر يعتمد على عدد الممارسين للعبة في آن واحد، وهو يدرج الأنواع التي سبق ذكرها في التصنيف الأول ضمنها، بشكل أو بآخر، أي بشكل مطابق أو بشكل تركيبي بينها . وعلى هذا الأساس، فإن هنالك نوعان من **ألعاب الفيديو أو الألعاب الإلكترونية و هي:** الألعاب التي تمارس من لاعب واحد، والألعاب التي تمارس من عدة لاعبين.

أ- الألعاب التي تمارس من لاعب واحد : وهي الألعاب التي يواجه فيها اللاعب خصما واحدا وهو الآلة. وضمن هذه الألعاب تندرج الألعاب السابقة وهي ألعاب الحركة و الألعاب الإستراتيجية بكل تفرعاتها وألعاب المحاكاة.

ب- الألعاب المتعددة اللاعبين : وضمنها نجد نفس الأنواع السابقة الذكر، طالما أن تلك الأنواع تتيح صيغا للعب منفردا أو مع عدة لاعبين. غير أن دوافع اللاعبين في هذا النوع مختلفة جدا. فإذا كان للألعاب بلاعب واحد بعد تطويع اجتماعي يفلت أحيانا من التحاليل النقدية والسطحية، فإن البعد الاجتماعي هو في قلب الألعاب المتعددة اللاعبين.

فاللعبة المتعددة اللاعبين يمكن أن تكون تعاونية، وهنا يلعب اللاعبون ضد جهاز الإعلام الآلي (الكومبيوتر)، أو تنافسية وهنا يمارس اللاعبون لوحدهم أو ضمن فريق ضد بعضهم البعض.

وألعاب التعاون هي امتداد للألعاب المنفردة مع إضافة بعض المجهود الجماعي من أجل التغلب على الآلة.

أما ألعاب التنافس فتركز على مبادئ أخرى تقربها من الألعاب المجتمعية أو الألعاب الرياضية المندرجة ضمن ألعاب المحاكاة في التصنيف الأول، ويكمن الفارق الأساسي بين الصنفين في معرفة القواعد. فالألعاب التي يواجه فيها الكومبيوتر لا يعرف اللاعب بالتحديد

---

[1] رندا محمد سيد أحمد, العلاقة بين المخططات المعرفية اللاتكيفية في خدمة الفرد و إدمان الألعاب الإلكترونية لدى عينة من الطالبات الجامعيات:دراسة تنبؤية,مجلة دراسات في الخدمة الإجتماعية و العلوم الإنسانية,المجلد03,العدد51(2020).جامعة أسيوط ,ص902.

قواعد اللعبة، فالتحكم في التعلم يدخل ضمن اللعب، والعلاقة بين اللاعب وجهاز الكومبيوتر ليست تماثلية أو تناظرية. [1]

و هناك العديد من المجالات للألعاب الإلكترونية و نذكر منها مايلي:

1-الألعاب الإلكترونية على الهواتف المحمولة.

2- الألعاب الإلكترونية على أجهزة الكمبيوتر.

3- الألعاب الإلكترونية على شبكة الأنترنت.

4- الألعاب الإلكترونية على عارضات التحكم.[2]

المطلب الرابع :إيجابيات و سلبيات الألعاب الإلكترونية

1-إيجابيات الألعاب الإلكترونية

للألعاب الإلكترونية عدة إيجابيات تتمثل في الآتي:

- الألعاب الإلكترونية تزيد من الأداء المعرفي: أشارت بعض الدارسات إلى أن الأطفال الذين يلعبون ألعاب الفيديو غالبا ما يكون لديهم أداء فكري مرتفع، وكفاءة دارسية عالية نسبة إلى الذين لم يلعبوا بهذه الألعاب.

- الألعاب الإلكترونية تحسن التناسق بين اليد و العين: حيث تتطلب أغلب ألعاب الفيديو بغض النظر عن موضوعها من اللاعبين استخدام أوامر دقيقة تؤثر على تناسق حركة اليد مع النظر.

- الألعاب الإلكترونية تحسن عملية اتخاذ القرار: حيث تعتمد معظم ألعاب الفيديو على تطوير استراتيجيات معينة خلال اللعبة، مما يساعد على اتخاذ القرارات بشكل أفضل وأسرع.

- الألعاب الإلكترونية تشجع على القراءة: من الممكن أن تشجع الألعاب الإلكترونية على القراءة، بحيث يجذب الحوار القائم بين الشخصيات اللاعب فيقرأه وينمي مهارات القراءة الخاصة به.

---

[1] أحمد فلاق,الطفل الجزائري و ألعاب الفيديو(دراسة في القيم و التأثيرات),أطروحة مقدمة لنيل شهادة الدكتوراه في علوم الإعلام و الإتصال,جامعة الجزائر(بن يوسف بن خدة),2008-2009,ص110.

[2] هناء سعادو و نوال بن مرزوق,الألعاب الإلكترونية العنيفة و علاقتها بانتشار ظاهرة العنف المدرسي (دراسة ميدانية على عينة من أطفال المدرسة الإبتدائية مقران عبد القادر بعين الدفلى), مذكرة مقدمة ضمن متطلبات نيل شهادة الماستر في العلوم الإجتماعية, تخصص: سيسيولوجيا العنف و العلم الجنائي, جامعة الجيلالي بونعامة خميس مليانة,2015-2016,ص23-27.

– الألعاب الإلكترونية تزيد من الإهتمام بالتكنولوجيا: حيث يتأقلم الأفراد مع التكنولوجيا الحديثة من خلال الألعاب الإلكترونية، وتزيد من اهتمامهم بها.

– الألعاب الإلكترونية تساعد الأشخاص المهمشين في المجتمع: يتمكن الأشخاص المهمشون اجتماعيا من التواصل مع الناس من خلال العالم الإفتراضي، ويتم تقبلهم تدريجيا بين الناس من خلال الألعاب متعددة اللاعبين ، إذ يتمكن من التواصل مع أشخاص جدد وتكوين صداقات جديدة كذلك.

– الألعاب الإلكترونية تستخدم كأدوات للتدريس: قامت بعض المؤسسات التعليمية بتضمين مواد تعليمية في الألعاب الإلكترونية، إذ تنمي المهارات الحياتية المختلفة وتحسنها، بالإضافة إلى أن العملية التعليمية تصبح أكثر متعة.[1]

2– سلبيات الألعاب الإلكترونية

و كما أن للألعاب الإلكترونية إيجابيات فإن لديها العديد من السلبيات أيضا و تتمثل في الأتي:

– إن قضاء ساعات طويلة أمام هذه الألعاب يؤدي إلى إهمال الدراسة النظامية مما يتسبب في ضعفهم الدراسي بشكل عام.

– الأطفال الذين يلعبون ألعابا عنيفة يظهر لديهم ميل شديد للسلوك العدواني في الحياة الحقيقية.

– تسبب مشكلات أسرية ، حيث يكون التفاعل بين الطفل وأسرته أقل من الطفل العادي.

– التأثير في الذاكرة اللفظية.

– في أحيان كثيرة يستغرق الطفل في الألعاب وينفصل عن الواقع الذي يعيشه.

– زيادة الوزن بما يتتبعها من أمراض.[2]

---

[1] فاطمة الزهراء تنيو ومفيدة طاير,الألعاب الإلكترونية و تأثيرها على الصحة النفسية للمراهقين ,المجلة الجزائرية للعلوم الانسانية و الاجتماعية,المجلد05 العدد 01 (جوان 2021),ص32.

[2] مريم قويدري,أثر الألعاب الإلكترونية في السلوكيات لدى الأطفال(دراسة وصفية تحليلية على عينة من الأطفال المتمدرسين بالجزائر العاصمة), مذكرة لنيل شهادة الماجستير في علوم الإعلام و الاتصال –تخصص مجتمع المعلومات,جامعة الجزائر 03 ,2011–2012 , ص 128.

المطلب الخامس: لعبة فري فاير(Free Fire) الإلكترونية

1-التعريف بلعبة فري فاير (Free Fire)

Free Fire و يشار إليها أيضًا باسم **Garena Free Fire** و هي لعبة اطلاق النار من منظور شخص ثالث ، تم إصدارها حصريًا على الأجهزة المحمولة سنة 2017. وتم تطويرها في الواقع بواسطة شركة فيتنامية صغيرة 111Dots Studio. و قد تم شراء هذه الأخيرة من قبل Singaporean Garena ، لتصبح أول لعبة مملوكة لهم و مؤسسها Li Xiaodong و يعتبر أحد المطورين القلائل الذي أصبح ملياروديرا بفضل لعبة محمولة . و لعبة فري فاير من الألعاب الإلكترونية المجانية تأتي بنسختين مختلفتين : حيث الإصدار الأساسي منها مخصص لجميع أنواع الهواتف و يشمل حتى الأجهزة الضعيفة ، أما الإصدار الثاني فهو إصدار فري فاير **(FreeFire MAX)** و يأتي مع رسومات عالية الدقة محسّنة وميزات جديدة. تحظى لعبة Free Fire بشعبية خاصة في جنوب شرق آسيا والشرق الأوسط والهند وأمريكا الجنوبية. أطلق على Free-Fire لقب Fortnite في سنغافورة نظرًا لنجاحها الكبير في الدولة قبل أن تتطور اللعبة إلى ما هو أبعد من ذلك. حتى بعد تقديم Fortnite: Battle Royale و PUBG Mobile على الأجهزة المحمولة ، قد تمكنت Free Fire من الازدهار ، حتى أنها قامت بجولات في الولايات المتحدة[1].

2-شرح طريقة لعب فري فاير (Free Fire)

تبدأ اللعبة بجمع قرابة خمسين لاعبا غير مسلح مع بعضهم البعض في مكان واحد ثم بعد ذلك يتم نقلهم بواسطة طائرة إلى جزيرة نائية، حيث يسمح للّاعب باختيار المكان الذي يفضله للقفز من الطائرة واستخدام المظلة للهبوط على الجزيرة ليبدأ سباق التسلح، فعند هبوطك ستكون أعزلاً تماماً، وعليك البحث عن الأسلحة والعتاد داخل المنازل في هذه الجزيرة، كما يمكنك أيضاً البحث عن العربات واستخدامها في النقل، أو دهس اللاعبين الآخرين، إذا كنت من محبي التحدي فاختر منطقة مكتظّة باللاعبين لبدأ اللعبة، أما إن كنت ترغب بالتركيز على النجاة فاختر مناطقاً أكثر هدوءاً.

[1] exchange4media Staff(may2019),Garena's Free Fire is the most downloaded Mobile Battle Royale Game, https://www.exchange4media.com ,04-02-2022, on 21:34.

يوجد في اللعبة منطقتان مميزتان، المنطقة الحمراء والمنطقة الآمنة، المنطقة الآمنة في بداية اللعبة تكون تشمل كامل الجزيرة، ثم بعد مرور بعض الوقت تعطي اللعبة رسالة تحذير بأن المنطقة الآمنة ستتقلص، وهنا على اللاعب أن يتحرك لمنطقة أكثر أمان ، لأن بقاء اللاعب خارج منطقة الأمان يعني تناقص نقاط حياته تدريجياً حتى الموت، لذا عليه أن يبقى يقظاً تجاه تغيرات هذه المنطقة، حيث أن هذه المنطقة ستستمر بالتقلص حتى تجبر آخر الناجين على التواجه فيما بينهم لتحديد الناجي الوحيد و الفائز بينهم ، أما المنطقة الثانية هي المنطقة الحمراء أو ما يعرف **بال**Danger أي الخطر، والتي يجب على اللاعب الاختباء منها داخل الأماكن الأمانة لتفاديها، لأن وجوده ضمنها سيتسبب بوقوعه في المحظور وتقليل نسبة النجاة لديه و قد تؤدي إلى موته لا محالة. وتستمر اللعبة إلى أن يبقى شخص واحد فقط على قيد الحياة. ويمكن اللعب كفريق أو بشكل منفرد، حيث يمكن لأعضاء الفريق أن يتواصلوا مع بعضهم بواسطة الصوت عبر المايكروفون، ويمكن لهم أيضاً أن يقدموا إسعافات أولية في حال شارف أحدهم على الموت(بتصرف).[1]

3- بعض الإحصائيات حول لعبة فري فاير(Free Fire)

منذ إطلاق اللعبة منذ أكثر من عامين ، حققت أكثر من 1 مليار دولار أمريكي ووفقًا لمعلومات سوق التطبيقات وموقع الويب ، Sensor Tower ، فقد احتلت المرتبة الثانية من حيث الإيرادات في الهند في سبتمبر 2019. وفقًا لـ App Annie (بيانات تطبيقات الهاتف المحمول) و موقع التحليلات ، كانت Free Fire هي اللعبة الأكثر تنزيلًا لعام 2019. تشير التقارير إلى أن اللعبة تضم أكثر من 450 مليون مستخدم مسجل وأكثر من 50 مليون مستخدم نشط يوميًا اعتبارًا من مايو 2019. وفي الوقت نفسه ، يعتقد آدم بلاكر ، نائب رئيس الرؤى في شركة تحليلات التطبيقات Apptopia أن اللعبة تحظى بشعبية خاصة في الهند والبرازيل وإندونيسيا. بينما صرح دانيال أحمد ، كبير المحللين في شركة Niko Partners ، أنها كانت اللعبة الأكثر ربحًا في جنوب شرق آسيا وأمريكا اللاتينية خلال الربع الثالث من عام 2019. [2]

---

[1] أنس عيسى(27-05-2018), فري فاير: قاتل.. ناور.. وكن آخر الناجين على هذه الجزيرة الموحشة, https://www.samma3a.com ,اطلع عليه بتاريخ 28-02-2022, على الساعة 19:37.

[2] Nishant Pate(February 24, 2020l), Garena Free Fire – The Popular Battle Royale You've Probably Never Heard Of, https://archive.esportsobserver.com , 02-03-2022 on 16:46.

و شهد معرض Garena World 2019 ، الذي استضاف أول كأس عالم Free Fire على الإطلاق ، ما يقارب 270 ألف شخص على مدار اليومين. اجتذبت Free Fire World Cup أكثر من 27 مليون مشاهدة عبر الإنترنت في المجموع وسجلت ذروة المشاهدة المتزامنة لأكثر من 1.1 مليون على YouTube. بالإضافة إلى ذلك ، شهدت مسابقة Free Fire Pro League Brazil–2019 التي اختتمت في نفس السنة ما يقارب 13 مليون مشاهدة على YouTube وحده.[1]

و في سنة 2022 فاق عدد التنزيلات للعبة فري فاير حول العالم في متجر **play** أكثر من مليار عملية تحميل و هذا ما يجعلها تحتل المرتبة الأولى عالميا كأول لعبة يمارسها ما يفوق المليار مستخدم عبر العالم.[2]

أما في متجر هواوي فقد تجاوز عدد التحميلات الخاصة بها 74 مليون عملية تحميل. [3]

[1] exchange4media Staff(may2019),Garena's Free Fire is the most downloaded Mobile Battle Royale Game, https://www.exchange4media.com ,04-02-2022, on 21:34.

[2] Garena Free Fire: Heroes Arise, https://play.google.com, 29-03-2022 on 15:56.

[3] Garena Free Fire: Les Héros, https://appgallery.huawei.com, 29-03-2022 on 15:25.

المبحث الثاني: التحصيل الدراسي

تمهيد:

يعد التحصيل الدراسي حوصلة لما قدمه التلميذ من نتائج خلال الموسم الدراسي ، فهو مؤشر يدل على قدرة التلميذ الفكرية و الدراسية.

المطلب الأول: تعريف التحصيل الدراسي

لغة: حصل النخل :احصل والشيء و الأمر :خلصه وميزه من غيره ،و يُقال: حصل الذهب من حجر المعدن ،وحصل البر من التبن و أجمعه وحصل عليه، و يُقال حصل العلم وحصل المال.[1]

إصطلاحا: التحصيل الدراسي يتمثل في المعرفة التي يحصل عليها الفرد من خلال برنامج أو منهج مدرسي قصد تكيفه مع الوسط والعمل المدرسي. ويقتصر هذا المفهوم على ما يحصل عليه الفرد المتعلم من معلومات وفق برنامج معد يهدف إلى جعل المتعلم أكثر تكيفا مع الوسط الاجتماعي الذي ينتمي إليه، بالإضافة إلى إعداده للتكيف مع الوسط المدرسي بصورة عامة .[2]

ويحدد الباحث "**سيد خيرالله**" مفهوم التحصيل الدراسي تحديدا إجرائيا حيث يرى أن التحصيل " يعني التحصيل الدراسي، كما يقاس بالاختبارات التحصيلية المعمول بها بالمدارس في امتحانات شهادة المرحلة الأولى (المرحلة الابتدائية) في نهاية العام الدراسي، وهو ما يعبر عنه المجموع العام لدرجات التلميذ في جميع المواد الدراسية".[3]

يعرفهPAUL-PARENT1981: على أنه مجمل العلاقات الموجودة بين محتوى المعلومات المكتوبة وبين الوقت المستعمل لهذه الاكتسابات من طرف التلميذ ويتوقف هذا التعريف على مجموع ما يخزن في ذاكرة التلميذ من معلومات اثناء الامتحان، بغض النظر عن معارف وخبرات اخرى قد يكون اكتسابها خارج عملية التعلم.

---

[1] إبراهيم أنيس و آخرون,المعجم الوسيط,مجمع اللغة العربية-مكتبة الشروق الدولية,ط4, 2004, ص179.

[2] بدرية بنت خلفان العمري,Blogger, http://bdroedu.blogspot.com ,اطلع عليه في 26-03-2022,على الساعة13:03.

[3] سيد خير الله, بحوث نفسية وتربوية,دار النهضة العربية للطباعة والنشر والتوزيع,1990,ص5.

فالتحصيل الدراسي بالمفاهيم السابقة يتحدد في كمية المعلومات التي يكتسبها التلميذ في المواد الدراسية، وتقاس هذه المعلومات بمؤشر النجاح او الفشل المتمثل في المعدل العام من مختلف درجات الامتحانات لعدد المواد الدراسية".[1]

ويعرف سيد عبد المجيد "التحصيل الدراسي بأنه بلوغ مستوى معين من الكفاءة في الدراسة.[2]

يعرفه احمد عزت: " ان التحصيل الدراسي يعتمد بالدرجة الاولى على قدرات الطالب، وما لديه من خبرات ومهارة وتدريب، وما يحيط به من ظروف ، حيث لا يمكن ان تؤتي ثمارها ونتائجها في ميدان التحصيل والانجاز و الأداء إلا اذا اقترنت بدوافع قوية، حيث أن هناك معادلة تقول ان "الانتاجية=القدرة والدوافع".[3]

ومن خلال ما تم عرضه من تعريفات نلخص إلى أن التحصيل الدراسي في الوحدات التعليمية هو المجموع الكلي لدرجات التلاميذ .

المطلب الثاني: أهمية التحصيل الدراسي

يرى جاد الله ابو المكارم أن التحصيل الدراسي يعتبر مَحكا أساسيا على مدى ما يمكن أن يحصله الطالب في المستقبل حيث تعطي المدرسة أهمية كبرى لدرجات الطلاب ومجموعهم الكلي، وهو اول ما يلفت النظر لتقويم الطالب وتوجيهه الوجهة التي يمكن أن ينجح فيها، والمدرسة بمناهجها الخاصة وطرق التدريس ومعاييرها ومميزاتها العامة تعني باكتشاف استعدادات التلاميذ المختلفة، حيث تساعد الطالب على تكيفه لهذه الاستعدادات التي تمت في هذه المرحلة، ويلعب التحصيل الدراسي في المدرسة دورا كبيرا في تشكيل عملية التعلم وتحديدها، كما ان التحصيل الدراسي على اهميته ليس هو المتغير الوحيد في عملية التعلم نظرا لان عملية التحصيل معقدة وتؤثر فيها عوامل كثيرة ومن ثم فالدرجات ليست دائما مقياسا صادقا لقدرة الطالب على التحصيل اذ كثيرا ما تتدخل في عملية التحصيل عوامل بعضها متعلق بالخبرة العلمية وطريقة تعليمها.[4]

---

[1]منيرة زلوف,مفاهيم اساسية في الشخصية ودورها في حياة المراهق,ديوان المطبوعات الجامعية,الجزائر,2016,ص255.

[2]حسناء فاروق الديب,تراكيب كيجان (تطبيقات على أحدث طرق التدريس),مؤسسة حورس الدولية للنشر والتوزيع,الاسكندرية,2012, 53ص-54.

[3]محمد جاسم محمد,سيكولوجية الإدارة التعليمية والمدرسية وآفاق التطوير العام,دار الثقافة للنشر والطباعة,ط1,الاردن,2008,ص267.

[4]حسناء فاروق الديب, مرجع سابق,ص54.

ومما سبق، يتضح أن أهمية التحصيل الدراسي، تكمن في تحديد المستوى التعليمي للتلاميذ، كما تسهم معرفة المستوى التعليمي، في توجيه العملية التربوية، وصنع قراراتها المتنوعة، بالإضافة إلى أنها تؤمن للتلاميذ الإرتقاء العلمي، والاجتماعي، وتحقق له تقدير الذات، مما يدفعه للمزيد من المعرفة.

المطلب الثالث: مبادئ التحصيل الدراسي

يقوم التحصيل الدراسي على مجموعة من المبادئ التي تعتبر بمثابة أسس وقواعد عامة يسير عليها المربيون منها:

1-الجزاء: لقد بينت الدراسات التي أجريت في الميدان التربوي مدى الأثر الفعال المبدئي للعقاب والجزاء في دفع التلاميذ نحو الدراسة أو الامتناع عنها، فالتلميذ يقوم بسلوكيات معينة ويبذل جهود من أجل المشاركة في النشاط التعليمي فإذا كان يدرك أنه سيجازى جزاءا حسنا، فإن تحصيله الدراسي يكون حسنا، والعكس صحيح وبالتالي وجب ترك في نفوس التلاميذ جانبا للجزاء الحسن حتى يكون ذلك حافزا على العمل والتحصيل وقد أدرك الجميع أن العقاب ليس هو الحل للتلاميذ الاشقياء.

2-الحداثة والتجدد : إن الروتين والتكرار الممل يقتل روح الاكتشاف والابداع والتجديد لدى الانسان ويمكن تطبيق ذلك في النشاط التعليمي إذ لابد على المعلمين والمربيين إخضاع التلميذ مرارا وتكرارا لمسائل جديدة بحيث يجد نفسه مضطرا لبذل جهد فكري ومحاولات حتى وإذا كانت عشوائية لحل هذه المسائل ويعتبر تدريبا له ولجهازه العصبي على استعمال عقله والتفكير في حل المشكلات التي تعترضه من استعمال ذاكرته في ذلك إذا ما تعرض دوما الى نفس المشاكل في كل مرة ، فالحداثة تخلق روح التحدي والعمل والتفكير العلمي والمنطقي لدى التلميذ وتساعده على التحصيل الحسن.[1]

3-الاستعدادات والميول: من بين العوامل التي تساعد التلميذ على التحصيل وزيادة خبرته نجد الاستعدادات ونعني بها " وصول الفرد الى مستوى من النضج يمكنه من التحصيل والخبرة والمهارة عن طريق عوامل التعليم المؤثرة" وعليه فإن الاستعداد لتعليم الشئ يعني القدرة على تعلمه أو القابلية لتعليمه و إن قدرة الفرد على التعلم يحددها عامل النضج

[1]منى وصيف علوان, العنف الأسري وعلاقته بالتحصيل الدراسي ,مذكرة لنيل شهادة الماستر في علم الاجتماع, كلية العلوم الاجتماعية والإنسانية, قسم العلوم الاجتماعية, جامعة حمه لخضر, الوادي, 2017,ص28.

والخبرات السابقة، فالتلميذ الذي يملك إستعدادا لتعلم مادة أو مشاركة في نشاط معين يجد سهولة في تعلمهما وبالتالي يكون التحصيل فيها مرتفع.

4-المشاركة : تعمل المشاركة على تنمية الذكاء والتفكير لدى التلاميذ وتخلق روح المنافسة بين التلاميذ التي تمكنهم من اكتشاف اخطائهم وتصحيحها وتنمية رصيدهم العلمي والمعرفي وتحسين تحصيلهم الدراسي وبالتالي يكون التلميذ قد اكتسب خبرات ومهارات دراسية جديدة تساعد على رفع المستوى التعليمي والمعرفي.

5-الدافعية: لحدوث عملية التعليم لابد من وجود الدافع ليحرك الفرد نحو النشاط المؤدي للحاجة وكلما كان الدافع قويا كان نزوحه نحو النشاط المؤدي إلى التعليم قويا أيضا.

6-الواقعية : يفترض ان تكون المادة الدراسية المقدمة للتلاميذ مرتبطة بحياتهم حتى يسهل عليهم تعلمها وبالتالي يحصلون على المعلومات بالشكل المطلوب وأمام هذه الأهمية فإنه يفترض أن ترتبط أي مادة ارتباطا وثيقا بالمجتمع حتى يستطيع التلميذ إضفاء طابع الواقعية على المعلومات التي يقدمها له الأستاذ في شكلها النظري وهذا من خلال توظيفها أثناء مختلف التفاعلات الاجتماعية مما يساعده على التكيف المطلوب انطلاقا من الهدف الأساسي الذي ترمي اليه المادة لتحقيقها.

7-الحفظ والاسترجاع : حيث أنه يرتبط التلميذ بالحفظ الذي يشير إلى قدرة التلميذ على إسترجاع لما تعلمه من معارف بعد فترة زمنية معينة و أنه يقاس بالدرجة التي يحصل عليها من الإختبارات المدرسية لأن هذا يدل على مدى إستيعاب الدروس والبرنامج الدراسي مما يساعده على تحصيل المعارف وتنمية القدرات الخاصة به وعلى تحقيق نتائج دراسية وتحصيل دراسي جيد. [1]

[1] منى وصيف علوان, المرجع نفسه,ص30.

المطلب الرابع: العوامل المؤثرة في التحصيل الدراسي

أن الوصول إلى مستوى جيد من التحصيل الدراسي يتطلب توفير مجموعة من العوامل و ظروف الإجتماعية و المدرسية، وذلك باعتبار أن الإنسان كائن متفاعل يتأثر بما يحيط به و من تلك العوامل نذكر مايلي:

1-العوامل الاجتماعية:

في إجتماعيات التربية يكثر إستعمال جملة الظروف والمؤثرات الاجتماعية المباشرة كالأسرة بعواملها المختلفة ، في تأثيرها على ارتفاع درجة التحصيل الدراسي ،أو إنخفاضها. إذ تعد الأسرة من أهم المناخات و أكثرها تأثيرا على التحصيل الدراسي للتلميذ و ذلك من خلال:

- المستوى التعليمي للوالدين - المستوى الإقتصادي للأسرة - التوافق الأسري

2- العوامل الذاتية:

وهي جملة العوامل المتعلقة بالتلميذ في حد ذاته و التي تؤثر على تحصيله الدراسي و نذكر منها :

أ-العوامل العقلية ب-العوامل النفسية ج-العوامل الجسمية

3- العوامل المدرسية:

تبرز المدرسة كمؤسسة إجتماعية تربوية بعد الأسرة، ولها دور كبير في توجيه الأبناء الوجهة الصحيحة، وبالتالي تساعدهم على التحصيل أفضل،إذ روعي فيها المعاملة الطيبة وتنمية الثقة بالنفس،و إحترام المشاعر الإنسانية إلى جانب المادة العلمية المناسبة، كما أن لعناصر البيئة المدرسية "كالأستاذ و المنهاج" أعظم الأثر في هذا المجال.

1-الأستاذ 2 -علاقة التلميذ بالمنهج الدراسي 3-الجو المدرسي العام.[1]

المطلب الخامس: الألعاب الإلكترونية و التحصيل الدراسي

كان هناك الكثير من الجدل حول تأثير الألعاب الإلكترونية على درجات الطلاب و يزعم البعض أن ألعاب الفيديو لها تأثير سلبي على درجات الطلاب ، بينما يزعم البعض الآخر أن لعب ألعاب الفيديو ليس له أي تأثير على درجات الطلاب ، بصرف النظر عن عدد مرات لعبهم لألعاب الفيديو ، ومع ذلك لا تعد أي من هذه الوسيطات دقيقة تمامًا مثل ما إذا

[1]صالح العقون, العوامل المؤثرة في التحصيل الدراسي ,مجلة آفاق علمية, منشورات المركز الجامعي لتامنغست, العدد السادس,2012,ص 289.

كانت ممارسة ألعاب الفيديو أو عدم تأثيرها على درجاتك تتأثر بعوامل أخرى مثل وقت وتكرار تشغيل اللعبة ،حيث يمكن افتراض أن قضاء أكثر من 10 ساعات أسبوعيًا في ممارسة الألعاب الإلكترونية يمكن أن يكون له تأثير سلبي على الأداء الأكاديمي للطالب ، ومع ذلك إن اللعب أقل من عشر ساعات في الأسبوع لن يكون له تأثير يذكر على الأداء الأكاديمي .

في دراسة شملت 482 طالبًا تتراوح أعمارهم بين 12 و 14 عامًا ، وُجد أن الطلاب الذين لعبوا ألعاب فيديو يتمتعون بمهارات مكانية بصرية أقوى من الطلاب الآخرين. ومع ذلك فإن الطلاب الذين قضوا وقتًا أطول في ألعاب الفيديو مقارنةً بالوقت الذي يقضونه على الإنترنت أو القراءة لديهم درجات أقل من الطلاب الآخرين ، وتشير هذه الدراسة إلى أنه على الرغم من أن الطلاب قد يظهرون درجات محسنة في المهام الأكاديمية التي تتطلب مهارات مكانية بصرية قوية ، إلا أن درجاتهم الإجمالية تعاني من نقص شديد.[1]

[1] أثر الالعاب الالكترونية على التحصيل الدراسي, https://www.almrsal.com , أطلع عليه في26-03-2022,على الساعة18:11.

الفصل الثالث

الإطار التطبيقي للدراسة

الإطار التطبيقي للدراسة

- مجتمع البحث و عينة الدراسة
- عرض البيانات و تحليلها
- نتائج الدراسة

تمهيد:

يحتوي هذا الفصل على مجتمع البحث و عينة الدراسة و تفريغ و تحليل بيانات الدارسة الميدانية ، من خلال الإعتماد على المعطيات المتحصل عليها عن طريق إستمارة الاستبيان التي تم توزيعها على المبحوثين ، و استعراض أبرز نتائجها و إيجاد تفسيرات علمية لها.

مجتمع البحث و عينة الدراسة

1- مجتمع البحث

يتكون مجتمع البحث من مجموعة من تلاميذ الطورين المتوسط و الثانوي بولاية الوادي.

2- عينة الدراسة

قمنا في دراستنا هذه باختيار عينة قصدية كونت من 120 تلميذا كلهم يمارسون لعبة فري فاير (Free Fire) الإلكترونية ، وقد تم توزيعها بالتساوي على الطورين المتوسط و الثانوي على النحو التالي:

-60 تلميذا من الطور المتوسط.

-60 تلميذا من الطور الثانوي.

عرض البيانات و تحليلها

المحور الأول : البيانات الشخصية

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

النوع	التكرار	النسبة
ذكر	94	%78,4
أنثى	26	%21,6
المجموع	120	%100

من خلال قراءتنا للجدول الذي يمثل توزيع افراد عينة الدراسة حسب النوع و البالغ عددهم (120) فردا, يتضح لنا أن 94 مفردة منهم ذكور ممثلين بنسبة 78,4%, و 26 مفردة منهم هم إناث ممثلين بنسبة 21,6%.

نستنتج هنا أن كلا الجنسين يمارسون الألعاب الإلكترونية بصفة عامة و لعبة فري فاير (Free Fire) بصفة خاصة , لكن بتفوق العنصر الذكري على العنصر الأنثوي بنسبة أكبر وهذا راجع إلى طبيعة اللعبة التي تتلائم مع الطبيعة البيولوجية للذكور أكثر منها للإناث.

جدول رقم 02: يبين توزيع أفراد العينة حسب متغير السن.

السن	التكرار	النسبة
[12-15]	60	%50
]15-18[	47	%39,2
18 فما فوق	13	%10.8
المجموع	120	%100

من خلال قراءتنا للجدول أعلاه الذي يمثل توزيع أفراد العينة حسب السن , يتبين لنا أن 49 مفردة و بنسبة 50% تتراوح أعمارهم بين [12-15] و هم يمثلون تلاميذ الطور المتوسط , يليها 58 مفردة و بنسبة 39,2% تتراوح أعمارهم بين]15-18[و يمثلون تلاميذ الطور الثانوي, ثم 13 مفردة كانت أعمارهم تتراوح من 18 سنة فما فوق بنسبة 10,8% و هم تلاميذ الطور الثانوي أيضا.

جدول رقم 03: يبين توزيع أفراد العينة حسب المستوى التعليمي.

المستوى التعليمي	التكرار	النسبة
متوسط	60	%50
ثانوي	60	%50
المجموع	120	%100

يوضح الجدول توزيع العينة حسب المستوى التعليمي , وبما أن دراستنا كانت مقسمة بالتساوي على كلا الطورين المتوسط والثانوي, فإن 60 مفردة منها للطور المتوسط مثلت نسبة 50% و60 مفردة منها للطور الثانوي مثلت نسبة 50% .

و يرجع سبب اختيار هذا التقسيم لرصد أكبر عدد من التلاميذ الذين يمارسون هذه اللعبة في كلى الطورين .

جدول رقم 04: يبين توزيع أفراد العينة حسب إعادة السنة الدراسية.

معيد السنة	المتوسط	الثانوي	التكرار	النسبة
نعم	13	33	46	%38,3
لا	47	27	74	%61,7
المجموع	60	60	120	%100

يبين الجدول أعلاه توزيع افراد العينة حسب إعادة السنة الدراسية, حيث نجد 46 مفردة بنسبة 38,3% معيدين للسنة الدراسية , و74 مفردة بنسبة 61,7% ليسوا معيدين للسنة الدراسية.

المحور الثاني: علاقة التلميذ بالألعاب الإلكترونية

جدول رقم 05: يبين أسباب استخدام التلميذ للألعاب الإلكترونية

الإجابة	التكرار	النسبة
التسلية و الترفيه	81	%67,5
الحاجة إلى سد الفراغ	24	%20
للتواصل مع الأخرين	10	%8,4
للهروب من الواقع	3	%2,5
تنمية الذكاء	1	%0,8
حب الفضول	00	%00
الانجذاب للميزات المتاحة عبر التقنيات الحديثة	1	%0,8
المجموع	120	%100

تشير معطيات الجدول أن أغلبية التلاميذ يمارسون الألعاب الإلكترونية بدافع التسلية و الترفيه و هذا لحبهم في المغامرة و المتعة و ذلك بنسبة 67,5% , تليها نسبة 20% من التلاميذ يستخدمونها من أجل حاجتهم إلى سد الفراغ , كما أن هناك نسبة 8,4% من التلاميذ يستخدمونها من أجل التواصل مع الأخرين و تكوين صداقات معهم, أما نسبة 2,5% منهم يستخدمونها من أجل الهروب من الواقع و ذلك تجنبا للمشاكل و الضغوطات التي يتعرضون لها سواء في المدرسة أو في المنزل, و بنسبة ضئيلة جدا قدرت ب0,8% أي تلميذ واحد فقط من أصل 120 تلميذا يقوم بإستخدام الألعاب الإلكترونية من أجل تنمية الذكاء, تليها مباشرة نفس النسبة لخيار استخدامها لحب الفضول .

ويفسر هذا الأمر بالمرحلة العمرية التي يمر بها أفراد العينة ، فالتلاميذ في هذه المرحلة يميلون للعب و الترفيه و التسلية و المغامرة و حب التطلع و المتعة أكثر من أي شيئ آخر ، و كل هذه الأمور توفرها لهم الألعاب الإلكترونية التي من خلالها يستطيعون إشباع رغباتهم و إحتياجاتهم المختلفة أثناء اللعب.

جدول رقم 06: يبين نوع الألعاب الإلكترونية المفضلة لدى التلميذ.

الإجابة	التكرار	النسبة
ألعاب القتال و العنف	73	%60,8
الألعاب التعليمية	1	%0,8
ألعاب المغامرة و الحركة	32	%26,7
ألعاب الألغاز	14	%11,7
أخرى تذكر	00	%00
المجموع	120	%100

يبين الجدول نوع الألعاب الإلكترونية المفضلة لدى التلميذ ، و تأتي ألعاب القتال و العنف في مقدمة الألعاب الإلكترونية التي يفضلها التلميذ بنسبة قدرت ب60,8% و هي أعلى نسبة من بين جميع الألعاب المذكورة ، ويرجع ذلك إلى طبيعة تصميم هذه الألعاب و الشهرة التي تتميز بها ، فالتلميذ بطبعه يميل بشكل كبير إلى هذه الألعاب لأنها تخلق له جو من الصراع و العنف و المنافسة في عالم افتراضي , و تضيف عليه نوعا من التشويق و الإثارة و الحماس و ذلك لكونها متطورة جدا و قريبة من الواقع كثيرا في رسوماتها و صورها و التقنيات الحديثة المستخدمة فيها. تليها مباشرة ألعاب المغامرة و الحركة بنسبة 26,7% , و ذلك راجع لأنها تتوفر فيها أيضا جزء من المميزات التي تمتلكها ألعاب القتال و العنف و التي يفضلها التلميذ و يميل إليها, ثم بعدها تأتي ألعاب الألغاز بنسبة 11,7% وذلك يعود إلى حب الفضول و الإكتشاف لدى التلميذ, و يقل كثيرا تفضيل التلميذ للألعاب التعليمية حيث قدرت نسبة تفضيله لها ب0,8% و ذلك راجع إلى طبيعة الألعاب الإلكترونية المنتشرة في العالم و التي تبتعد في مضمونها على الجانب التعليمي و التثقيفي ,بالإضافة إلى طبيعة التلميذ الحالي في حد ذاته فهو لا تستهويه هذه النوعية من الألعاب , لأنه يرى فيها نوعا من الملل و عدم المتعة على عكس الألعاب الأخرى التي توفر له كل سبل التسلية و الترفيه و الحركة و غير ذلك.

جدول رقم 07:يبين نوع الجهاز الذي يقوم التلميذ باللعب به.

الإجابة	التكرار	النسبة
الهاتف المحمول	103	%85,8
الحاسوب	13	%10,8
اللوحة الرقمية	4	%3,4
المجموع	120	%100

يبين الجدول نوع الجهاز الذي يقوم التلميذ باللعب به ، حيث يتضح أن نسبة85,8% من التلاميذ يستخدمون الهاتف المحمول في ممارسة الألعاب الإلكترونية ، و يمكن تفسير ذلك بسهولة استخدام الهواتف الذكية و المميزات و التقنيات التكنولوجية الحديثة الموجودة فيها، بالإضافة إلى أنه الأداة الأكثر شعبية في العالم في الوقت الحاضر على خلاف الوسائل التكنولوجية الأخرى, و يتمكن من خلاله التلميذ من الوصول إلى الألعاب بسهولة وفي أقل وقت وجهد. و جاءت نسبة 10,8% من التلاميذ يستخدمون الحاسوب في لعبهم , و ذلك راجع إلى توفر تلك الألعاب على جهاز الحاسوب أيضا و وجود تكنولوجيات متعددة تتيح للتلميذ استخدام هذه الألعاب عليه بكل أريحية ، بينما جاءت اللوحة الرقمية في الأخير و بنسبة قليلة قدرت ب3,4%, يعود ذلك لإعتبارها من الوسائل التي برغم من توفرها على العديد من التكنولوجيات و التقنيات المتطورة إلا أنها لم ترقى لتنافس الهاتف المحمول أو الحاسوب في تلبية رغبات التلميذ.

جدول رقم 08:يبين ملكية الجهاز الذي يقوم التلميذ باللعب به.

الإجابة	التكرار	النسبة
خاص بك	98	%81,7
خاص بأحد الوالدين	15	%12,5
خاص بأحد اخوتك	6	%5
خاص بأحد أصدقاءك	1	%0,8
أخرى تذكر	00	%00
المجموع	120	%100

يبين الجدول ملكية الجهاز الذي يقوم التلميذ باللعب به ، حيث يتضح لنا أن نسبة 81,7% و هي نسبة عالية جدا من التلاميذ يقومون باللعب بأجهزة خاصة بهم , و يفسر ذلك بأن أولياء الأمور هم من يقومون بإقتناء الأجهزة الذكية لأبنائهم أو إعطاءهم الحرية المطلقة في شراء تلك الأجهزة و استخدامها بدون رقابة و في هذا السن المبكر و هذا يضر التلميذ أكثر من نفعه في وقت وجب على الوالدين الإنتباه فيه إلى أبنائهم و إبعادهم على هذه الأجهزة أو مراقبتهم لهم أثناء استخدامها . تليها بعد ذلك نسبة 12,5% من التلاميذ يستخدمون أجهزة خاصة بأحد الوالدين, ويرجع ذلك لعدم إمتلاكهم لأجهزة خاصة بهم و إلى إحتكاك و قرب التلميذ من والديه خاصة الأم و أيضا لقدرة الأولياء في التحكم في أبناءهم وفي الوقت المخصص لهم للعب فيه و مراقبتهم المستمرة لهم أثناء إستخدامهم لتلك الأجهزة. و نجد أن نسبة 5% من التلاميذ يستخدمون أجهزة خاصة بأحد إخوتهم, وذلك راجع إما لعدم توفرهم على أجهزة خاصة بهم أو للعلاقة الجيدة بينهم و بين إخوتهم. تليها أقل نسبة من التلاميذ يقومون باللعب بأجهزة أحد الأصدقاء و قدرت ب 0,8%.

جدول رقم(09):يبين تحكم التلميذ بالوقت المخصص له لممارسة الألعاب الإلكترونية.

الإجابة	التكرار	النسبة
نعم	24	%20
لا	43	%35,8
أحيانا	53	%44,2
المجموع	120	%100

يبين الجدول رقم 27 تحكم التلميذ في الوقت المخصص له لممارسة الألعاب الإلكترونية ، حيث نجد أن نسبة 20% من التلاميذ أجابوا ب نعم ، و يرجع ذلك تجنبا لإهمال الدراسة و عدم الإنعزال في العالم الإفتراضي , أيضا قدرة تحكم الأولياء في أبنائهم و منحهم وقت محدد للعب بالإضافة إلى حمايتهم من الأضرار الصحية و النفسية التي تسببها هذه التقنيات الحديثة. في حين نجد أن نسبة 35,8% من التلاميذ لا يتحكمون في الوقت المخصص لهم للعب ، و يرجع ذلك إلى إسراف التلميذ و إدمانه على الألعاب الإلكترونية و عدم قدرته على التوقف عن اللعب بها , و أيضا لعدم قدرة الأولياء في التحكم بأبنائهم و تحديد أوقات معينة لهم عند اللعب بتلك الألعاب . أما نسبة 44,2% من التلاميذ أجابوا ب أحيانا , أي

أنهم في بعض الأحيان يستطيعون التوفيق بين أوقات اللعب و أوقات الدراسة و أحيانا أخرى لا يستطيعون فعل ذلك.

جدول رقم10: يبين نتائج قضاء التلميذ لوقت طويل في اللعب.

الإجابة	التكرار	النسبة
إهمال الواجبات المدرسية	39	%32,5
فقدان التركيز	14	%11,7
الكسل	9	%7,5
السهر لوقت طويل من الليل	58	%48,3
المجموع	120	%100

يبين جدول رقم 10 نتائج قضاء التلميذ لوقت طويل في اللعب, حيث نجد أن استخدام التلميذ للألعاب الالكترونية يؤدي به إلى إهمال واجباته المدرسية حازت على نسبة 32,5% و يرجع ذلك إلى شدة تعلق التلميذ بالألعاب الإلكترونية لدرجة تصل إلى الإدمان عليها بالإضافة إلى إهمال الأهل لهم و عدم حرصهم على الفصل بين أوقات للعب و أوقات للدراسة لأبنائهم ، ما ينجر عن هذا ضعف المستوى الدراسي عند التلميذ . في حين نجد نسبة 11,7% من التلاميذ أجابوا أن استخدامهم للألعاب الالكترونية يؤدي إلى فقدانهم للتركيز سواء في الدارسة أو في الحياة العادية, و يرجع ذلك إلى الأضرار الصحية التي تسببها تلك الألعاب على دماغ التلميذ , حيث تشوش على تركيزه و تسبب له إضطراب في القدرة على الفهم و الاستيعاب. و بنسبة 7,5% من التلاميذ أجابوا بأنهم يصابون بالكسل و الخمول جراء استخدامهم للألعاب الإلكترونية , مما يؤدي إلى عدم قدرتهم على القيام بالواجبات المدرسية أو حتى الخروج من المنزل مع الأصدقاء و القيام بنشاطات أخرى مثل لعب كرة القدم أو غيرها . تليها نسبة 48,3% و هي النسبة الأعلى من التلاميذ قالوا أن استخدامهم للألعاب الإلكترونية ينتج عنه السهر لوقت طويل من الليل و بالتالي لا يستطيع التلميذ النوم إلا في ساعات متأخرة من الليل , و هذا يؤدي به إلى الشعور بالتعب و الإرهاق و عدم الإستيقاظ باكرا لمزاولة الدراسة و بالتالي يتأخر عن الذهاب للمدرسة و حتى إن ذهب يكون غير قادر على التركيز أو استيعاب ما يشرحه الأستاذ , و قد يصل به الأمر أحيانا إلى النوم داخل القاعة.

المحور الثالث: واقع ممارسة التلميذ الجزائري للعبة فري فاير(Free Fire) الإلكترونية و دوافع الإقبال عليها.

جدول رقم 11: يبين منذ متى بدأ التلميذ في لعب فري فاير (Free Fire).

الإجابة	التكرار	النسبة
أقل من سنة	32	%26.7
من سنة إلى 3 سنوات	46	%38,3
من 3 سنوات إلى 5 سنوات	42	%35
المجموع	120	%100

يبين الجدول أعلاه منذ متى بدأ التلميذ في لعب فري فاير Free Fire حيث نجد أن 32 مفردة بنسبة 26,7% بدأوا في لعب فري فاير منذ أقل من سنة, و46 مفردة بنسبة 38,3% قدا بدأوا في لعبها من سنة إلى 3 سنوات , ثم تليها 42 مفردة بنسبة 35% بدأوا في ممارستها من 3 سنوات حتى 5سنوات.

نستنتج أن الانتشار الواسع للعبة فري فاير Free Fire و التطور الذي شهدته منذ تاريخ تأسيسها سنة 2017 إلى يومنا هذا , قد ساهم بشكل كبير في جذب العديد من المستخدمين لها من مختلف الفئات العمرية سواء كانوا أطفال أو مراهقين أو شباب.

جدول رقم 12:يبين دوافع إقبال التلميذ على لعب فري فاير (Free Fire).

الإجابة	التكرار	النسبة
التسلية و الترفيه	72	%60
الحاجة إلى سد الفراغ	22	%18,3
للتواصل و تكوين الصداقات	20	%16,7
للتنفيس عن الغضب	6	%5
أخرى تذكر	00	%00
المجموع	120	%100

يوضح الجدول أعلاه دوافع إقبال التلميذ على لعب فري فاير, حيث نجد 72مفردة بنسبة 60% مقبلين عليها بدافع التسلية والترفيه , و22 مفردة بنسبة 18,3% مقبلين عليها للحاجة

إلى سد الفراغ , و20 مفردة بنسبة 16,7% مقبلين عليها للتواصل وتكوين الصداقات, أما من كانوا ينفسون عن غضبهم من خلال فري فاير هم 6 مفردات بنسبة 5%.

نستنتج أن دوافع إقبال التلميذ على لعب فري فاير, يكمن بالدرجة الأولى في إشباع حاجاتهم المتنوعة , فالتسلية والترفيه و المغامرة من أهم المميزات التي تركز عليها لعبة فري فاير و ذلك لكثرة الطلب و الإقبال المتزايد عليها من قبل المستخدمين, كما أنهم يلعبونها أيضا من أجل الحاجة إلى سد الفراغ و كسر روتين الملل الذي يعانون منه حياتهم اليومية , وأيضا للتواصل مع الأخرين و تكوين صداقات معهم , بالإضافة إلى حاجتهم للتنفيس عن غضبهم بسبب المشاكل أو الضغوطات التي لديهم, وهذا كله تلبيه لهم لعبة فري فاير وذلك عبر التطوير المستمر من خاصياتها بين الفترة و الأخرى.

جدول رقم 13: يبين مع من يفضل التلميذ لعب فري فاير (Free Fire)

الإجابة	التكرار	النسبة
لوحدك	16	%13,3
مع الأهل	11	%9,2
مع الأصدقاء	83	%69,2
مع الغرباء	10	%8,3
المجموع	120	%100

توضح لنا بيانات الجدول أعلاه مع من يفضل التلميذ لعب فري فاير , حيث يتبين لنا 16مفردة بنسبة 13,3% يفضلون لعب فري فاير لوحدهم , و11 مفردة بنسبة 9,2% يفضلون لعبها مع الأهل , و83 مفردة بنسبة 69,2% يحبذون لعبها مع أصدقائهم , و10 مفردات بنسبة 8,3% يفضلون اللعب مع الغرباء.

نستنتج هنا أن لعبة فري فاير تتيح لمستخدميها اللعب بعدة طرق مختلفة حسب رغبتهم, ولكن الطريقة التي يفضلها أغلب التلاميذ هي اللعب مع أصدقائهم و ذلك لأنهم يجدون راحتهم أكثر أثناء اللعب , و ذلك يزيد من شدة الحماس و المنافسة و المتعة لديهم. و يسعى المسؤولين و المطورين للعبة فري فاير على توفير كل الخصائص و التقنيات التي تناسب مستخدميها.

جدول رقم14:يبين درجة تعلق التلميذ بلعبة فري فاير(Free Fire) .

الإجابة	التكرار	النسبة
دائما	62	%51,7
أحيانا	46	%38,3
نادرا	12	%10
المجموع	120	%100

توضح لنا بيانات الجدول أعلاه درجة تعلق التلميذ بلعبة فري فاير, فنجد 62 مفردة بنسبة 51,7%من التلاميذ قد أجابوا ب دائما أي أن درجة تعلقهم بلعبة فري فاير شديد و أنهم يلعبونها يوميا لعدة ساعات متواصلة قد تفوق الخمس ساعات , بينما نجد 46 مفردة بنسبة 38,3%من المبحوثين أجابوا ب أحيانا أي أن تعلقهم بها ليس كبير و أنهم يلعبونها في بعض الأحيان بصفة يومية أو أسبوعية لمدة تتروح بين ساعة أو أقل من ذلك, و12 مفردة بنسبة 10% أجابوا بأن تعلقهم بها نادرا و ليس بالكبير خاصة في فترة الدراسة, و أنهم يلعبونها فقط عند أخذهم للعطل المدرسية أو بصفة شهرية أي مرتين أو ثلاثة مرات في الشهر و لا تتجاوز ذلك.

جدول رقم 15: يبين لماذا يفضل التلميذ لعبة فري فاير(Free Fire) عن غيرها من الألعاب الإلكترونية الأخرى.

الإجابة	التكرار	النسبة
لأنها سهلة الإستخدام	20	%16,7
لأنها واقعية و مسلية	43	%35,8
لأن الألوان و الرسومات فيها جذابة	15	%12,5
لأني أستطيع من خلالها التنفيس عن غضبي من خلال القتل	14	%11,7
لأن من خلالها أهرب من الواقع و أشعر براحة نفسية جيدة	28	%23,3
المجموع	120	%100

تبين لنا معطيات الجدول أعلاه سبب تفضيل التلميذ للعبة فري فاير عن غيرها من الألعاب الالكترونية, فنجد 43 مفردة بنسبة35,8% يفضلونها لأنها واقعية ومسلية و هي النسبة الأعلى في الجدول ,و28مفردة بنسبة 23,3% يفضلونها لان من خلالها يهرب التلميذ من

واقعه ويشعر براحة نفسية جيدة, و 20 مفردة بنسبة 16,7% يجدونها سهلة الاستخدام, و 15مفردة بنسبة 12,5% يفضلونها لأن ألوانها ورسوماتها تجذبهم , ثم تليها 14 مفردة بنسبة 11,7% يفضلونها للتنفيس عن غضبهم من خلال القتل و هذه من أهم الخصائص التي تتميز بها لعبة فري فاير فهي لعبة قتال و مغامرة بدرجة أولى .

نستنتج من خلال المعطيات أن التلميذ يفضل لعبة فري فاير عن غيرها من الألعاب الإلكترونية الأخرى, لأنها تقدم لمستخدميها جو افتراضي تنافسي قريب جدا من الواقع من خلال الجرافيك الخاص باللعبة أو الأصوات و الموسيقى المختلفة التي تتوفر عليها, حيث يشعر فيها المستخدم بالتسلية و الواقعية أثناء اللعب, فيهرب من عالمه الواقعي إلى عالم إفتراضي لتلبية رغباته المختلفة من تسلية و ترفيه و أيضا التنفيس عن الغضب الذي بداخله, كما يلعبونها لسهولة استخدامها و رسوماتها و ألوانها الجذابة بالنسبة لهم .

جدول رقم16:يبين معدل ممارسة التلميذ للعبة فري فاير (Free Fire).

الإجابة	التكرار	النسبة
بصفة يومية	66	%55
بصفة أسبوعية	42	%35
بصفة شهرية	12	%10
المجموع	120	%100

يوضح لنا لجدول أعلاه معدل ممارسة التلميذ للعبة فري فاير, فنجد 66 مفردة بنسبة 55% من التلاميذ يلعبونها بصفة يومية, و42 مفردة بنسبة 35% يلعبونها بصفة أسبوعية, و12 مفردة فقط بنسبة 10% يلعبونها بصفة شهرية.

نستنتج أن نسبة ممارسة اللعبة يوميا أعلى نسبة فالجدول, و يرجع ذلك إلى تعود التلميذ على هذه اللعبة و تعلقه الشديد بها ، حيث يجد فيها متعة كبيرة من أجل الترويح عن نفسه و قضاء وقت فراغه و الخروج من ضغوطات الدارسة و غيرها ، حيث يعتبرها التلميذ جزء لا يتجزء من روتين حياته اليومية.

جدول رقم17: يبين الوقت الذي يقضيه التلميذ في لعب فري فاير(Free Fire).

الإجابة	التكرار	النسبة
أقل من ساعة	27	%22,5
من ساعة إلى 4 ساعات	62	%51,7
5 ساعات فما فوق	31	%25,8
المجموع	120	%100

يبين لنا الجدول أعلاه الوقت الذي يقضيه التلميذ فيلعب فري فاير ,فنجد 62 مفردة بنسبة 51,7% من التلاميذ يقضون من ساعة إلى 4 ساعات يوميا في لعب فري فاير , و31 مفردة بنسبة25,8% يقضون من 5 ساعات فما فوق في لعبها يوميا, وأخيرا 27 مفردة بنسبة 22,5% يقضون أقل من ساعة في لعب فري فاير.

نستنتج أن التلميذ يمارس لعبة فري بشكل مضر و كثيف عوضا عن إستغلال ذلك الوقت في الدراسة أو في ممارسة هواية أخرى أو شيء يفيده في حياته , فنجده يضيع معظم وقته على لعبة فري فاير و بالتالي تقل ممارساته الإجتماعية و ينعزل في العالم الإفتراضي , و يتأثر مستوى التحصيل الدراسي لديه جراء الإستخدام المفرط لتلك اللعبة و الإنشغال الدائم بها عوض عن الإنشغال بالدراسة .

جدول رقم 18: يبين نوع الجهاز الذي يقوم التلميذ به بلعب فري فاير(Free Fire).

الإجابة	التكرار	النسبة
الهاتف المحمول	102	%85
الحاسوب	11	%9,2
اللوحة الرقمية	7	%5,8
المجموع	120	%100

يبين الجدول أعلاه نوع الجهاز الذي يستخدمه التلميذ في لعب فري فاير, حيث نجد 102 مفردة بنسبة 85% من التلاميذ يلعبونها عبر الهاتف المحمول, و 11 مفردة بنسبة 9,2% يستخدمون الحاسوب في اللعب بها , و7 مفردات فقط بنسبة 5,8% يستخدمون اللوحة الرقمية.

ويمكن تفسير هذا لسهولة إستخدام الهاتف المحمول و ذلك للمميزات والتقنيات الموجودة فيه التي تسمح بإظهار خفة و سهولة استخدام اللعبة عليه , على عكس لعبها في أي جهاز آخر , فالهاتف المحمول يتيح لمستخدمه اللعب بأريحية أكثر من الحاسوب أو اللوحة الرقمية.

جدول رقم 19:يبين قيام التلميذ بإنفاق المال على لعبة فري فاير(Free Fire).

الإجابة	التكرار	النسبة
نعم	74	%61,7
لا	46	%38,3
المجموع	120	%100

يبين الجدول أعلاه إنفاق التلميذ المال على لعبة فري فاير, فهناك 74 مفردة بنسبة 61,7% قد انفقوا بالفعل المال من اجل الشحن لفري فاير, و46مفردة بنسبة 38,3% لم ينفقوا المال على فري فاير.

نستنتج هنا أن لعبة فري فاير لا تؤثر على التلميذ فقط من الناحية الدراسية بل تؤثر عليه من الناحية المادية أيضا. فنجده ينفق أمواله على مجرد لعبة افتراضية عوض إنفاقه في أخذ دروس للدعم مثلا أو في شيء آخر يعود عليه بالنفع .

المحور الثالث: أثر لعبة فري فاير(Free Fire) على التحصيل الدراسي للتلميذ.

جدول رقم 20: يبين كيف كان المستوى الدراسي للتلميذ قبل بدءه في ممارسة لعبة فري فاير(Free Fire).

الإجابة	التكرار	النسبة
ضعيف	5	%4,2
متوسط	30	%25
حسن	34	%28,3
جيد	31	%25,8
ممتاز	20	%16,7
المجموع	120	%100

يبين الجدول كيف كان المستوى الدراسي للتلميذ قبل بدءه في ممارسة لعبة فري فاير Free (Fire). حيث نجد أن نسبة 4,2% من التلاميذ كان مستواهم ضعيف قبل بدءهم في لعب فري فاير (Free Fire).و نسبة 25% منهم كان مستواهم متوسط. و نسبة 28,3% من التلاميذ أجابوا بأن مستواهم كان حسن. في حين نجد نسبة 25,8% منهم كان مستواهم جيد. تليها نسبة 16,7% أجابوا بأن مستواهم الدراسي كان ممتاز.

جدول رقم 21: يبين كيف أصبح المستوى الدراسي للتلميذ بعد بدءه في ممارسة لعبة فري فاير (Free Fire).

الإجابة	التكرار	النسبة
ضعيف	28	%23,3
متوسط	44	%36,7
حسن	23	%19,2
جيد	16	%13,3
ممتاز	9	%7,5
المجموع	120	%100

يبين الجدول كيف أصبح المستوى الدراسي للتلميذ بعد بدءه في ممارسة لعبة فري فاير (Free Fire). حيث نجد أن نسبة 23,3% من التلاميذ أصبح مستواهم ضعيف بعد بدءهم في لعب فري فاير (Free Fire).و نسبة 36,7% منهم أصبح مستواهم متوسط. و نسبة 19,2% أصبح مستواهم أصبح حسن. في حين نجد نسبة 13,3% منهم أصبح مستواهم جيد. تليها نسبة 7,5% أجابوا بأن مستواهم الدراسي أصبح ممتاز.

مقارنة و إستنتاج:

من خلال المقارنة بين نتائج الجدولين 20 و 21 و التي أظهرت بأن هناك فرق واضح بين كيف كان المستوى الدراسي للتلميذ قبل أن يبدأ في لعب فري فاير و كيف أصبح مستواه الدراسي بعد أن بدأ في اللعب بها , حيث نجد أن أغلب التلاميذ قد تراجع مستواهم الدراسي بعد ممارستهم لهذه اللعبة , و هنا نستنتج أن لعبة فري فاير قد أدت إلى تراجع المستوى الدراسي للتلميذ و أثرت عليه بشكل كبير و سلبي, و ذلك لإستحواذها على عقل و وقت و تركيز التلميذ و انشغاله الكلي بها.

جدول رقم 22: يبين إذا كان إنشغال التلميذ بلعبة فري فاير(Free Fire) يمنعه من القيام بواجباته المدرسية.

الإجابة	التكرار	النسبة
نعم	45	%37,5
لا	59	%49,2
أحيانا	16	%13,3
المجموع	120	%100

يبين الجدول إذا كان انشغال التلميذ بلعبة فري فاير(Free Fire) يمنعه من القيام بواجباته المدرسية. حيث نجد نسبة 37,5% من التلاميذ أجابوا ب نعم , أي أن انشغالهم بلعبة فري فاير يمنعهم من القيام بواجباتهم المدرسية , و هذا راجع لشدة تعلقهم بها وعدم إهتمامهم بالقيام بواجباتهم . و نسبة 49,2% من التلاميذ أجابوا ب لا , أي أنها لا تمنعهم من القيام بواجباتهم المدرسية حيث أنهم يفصلون بين الوقت المخصص لهم للعب و الوقت المخصص للقيام بالواجبات المدرسية. بينما نجد نسبة 13,3% من التلاميذ أجابوا ب أحيانا , حيث أن لعبة فري فاير تمنعهم أحيانا من القيام بواجباتهم المدرسية و أحيانا أخرى لا تفعل.

جدول رقم 23: يبين إهمال التلميذ لدراسته بسبب لعبة فري فاير(Free Fire).

الإجابة	التكرار	النسبة
نعم	50	%41,7
لا	70	%58,3
المجموع	120	%100

يبين الجدول إهمال التلميذ لدراسته بسبب لعبة فري فاير(Free Fire). حيث نجد نسبة 41,7% من المبحوثين أجابوا بأنهم أهملوا درستهم بسبب لعبة فري فاير, و هذا راجع لشدة تأثرهم و تعلقهم بها لدرجة تصل إلى الإدمان عليها أحيانا بحيث تستولى على جل وقت و تفكير التلميذ , فلا يستطيع مجابهة دراسته. بينما نجد نسبة 58,3% قد أجابوا بأنهم لم يهملوا دراستهم أبدا بسبب لعبة فري فاير, وهذا راجع لقدرة التلميذ في التوفيق بين الوقت المخصص للدراسة و الوقت المخصص للعب, وهنا نرى أن النسبة الأخيرة غير منطقية

فالتلميذ في مثل هذا السن يصعب عليه التحكم الكلي في وقته في ظل ممارسته للعبة فري فاير , وقد يكون هذا التحكم راجع لمراقبة الأولياء لأبنائهم.

جدول رقم 24: يبين إذا أدى إفراط التلميذ في استخدام لعبة فري فاير(Free Fire) إلى تراجع نتائجه الدراسية.

الإجابة	التكرار	النسبة
نعم	58	%48,3
لا	62	%51,7
المجموع	120	%100

يبين إذا أدى افراط التلميذ في استخدام لعبة فري فاير(Free Fire) إلى تراجع نتائجه الدراسية. حيث تظهر نتائج الجدول أن نسبة 48,3% و هي ما يقارب نصف العدد الإجمالي للتلاميذ أجابوا بأن نتائجهم الدراسية قد تراجعت جراء استخدامهم للعبة فري فاير. و نسبة 51,7% من التلاميذ لم تتراجع نتائجهم بسبب ممارستهم للعبة فري فاير.

جدول رقم 25: يبين إذا كانت نتائج التلميذ أفضل قبل ممارسته للعبة فري فاير(FreeFire).

الإجابة	التكرار	النسبة
نعم	73	%60,8
لا	47	%39,2
المجموع	120	%100

يبين الجدول اذا كانت نتائج التلميذ افضل قبل ممارسته للعبة فري فاير،حيث تظهر لنا النتائج ان نسبة 60،8% كانت نتائجهم أفضل قبل ممارستهم للعبة فري فاير، ونسبة 39,2% لم تكن نتائجهم أفضل .

مقارنة و إستنتاج:

من خلال المقارنة بين معطيات الجدولين (24) و(25) نلاحظ أن هناك تناقض في النتائج حيث نجد في الجدول (24) أن نسبة كبيرة من التلاميذ أجابوا أن إفراطهم في استخدام لعبة فري فاير لم يؤدي إلى تراجع نتائجهم الدراسية , أما في الجدول (25) نجد أن أكثر من نصف عدد العينة قد أجابوا بأن نتائجهم الدراسية كانت أفضل بكثير قبل ممارستهم للعبة فري فاير. و هذا يدل على تحفظ بعض التلاميذ في تقديم الإجابات الصحيحة في الجدول

(24) , و ذلك ربما راجع لحب التلميذ للعبة فري فاير فلا يريد أن يعترف بتأثيرها السلبي على دراسته.

و نستنتج هنا أن لعبة فري فاير قد أثرت فعليا و بشكل سلبي على النتائج الدراسية للتلميذ و كان لها جانب كبير في تراجعها و تناقص مستواه الدراسي .

جدول رقم 26: يبين إذا أعاد التلميذ السنة الدراسية بسبب إنشغاله بلعبة فري فاير Free Fire

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

يبين الجدول إذا أعاد التلميذ السنة الدراسية بسبب انشغاله بلعبة فري فاير, حيث أن نسبة 24,2% من التلاميذ قد أعادوا السنة بسبب لعبة فري فاير وهذه بالتأكيد ليست بالنسبة القليلة , و هذا راجع للإفراط في ممارسة لعبة فري فاير و الإدمان عليها و شدة تأثره بها و تخصيص كل وقته لها بدل تخصيصه للدراسة, بينما نسبة 75,8% لم يعيدوا السنة الدراسية و ذلك لعدم تأثرهم الكلي بها .

جدول رقم 27: يبين هل أثرت لعبة فري فاير (Free Fire) في التحصيل الدراسي للتلميذ.

الإجابة	التكرار	النسبة
نعم	75	%62,5
لا	45	%37,5
المجموع	120	%100

يبين الجدول أعلاه إذا أثرت لعبة فري فاير في التحصيل الدراسي للتلميذ, حيث نجد أن نسبة 62,5% من التلاميذ أجابوا ب نعم و أن لعبة فري فاير أثرت كثيرا في تحصيلهم الدراسي , و نسبة 55% منهم أجابوا بأنها لم تؤثر.

نستنتج هنا أن لعبة فري فاير لها تأثير كبير على التحصيل الدراسي للتلميذ .

جدول رقم 28: يبين نوع التأثير الذي أحدثته لعبة فري فاير(Free Fire) على التحصيل الدراسي للتلميذ.

الإجابة	التكرار	النسبة
تأثير سلبي	77	%64,2
تأثير ايجابي	43	%35,8
المجموع	120	%100

يبين الجدول أعلاه نوع التأثير الذي أحدثته لعبة فري فاير على التحصيل الدراسي للتلميذ, حيث نجد أن نسبة 64,2% و هي النسبة الأعلى من التلاميذ أجابوا بأنها أثرت بشكل سلبي على تحصيلهم الدراسي, وهذا راجع لكونها قد ساهمت بشكل كبير في تراجع نتائجهم و تراجع مستواهم الدراسي, فهي تضيع وقتهم وتشتت تركيزهم و تلهيهم عن دراستهم و تأكد لنا نتائج هذا الجدول صحة تحليل الجداول السابقة. و نجد أن نسبة 35,8% من التلاميذ أجابوا بأنها أثرت بشكل إيجابي وهذا لأنها تحقق لهم المتعة و التسلية أثناء اللعب.

جدول رقم 29: يبين هل توقف التلميذ عن ممارسة لعبة فري فاير(Free Fire) سيسحن من تحصيله الدراسي.

الإجابة	التكرار	النسبة
نعم	78	%65
لا	42	%35
المجموع	120	%100

يبين لنا الجدول أعلاه هل توقف التلميذ عن ممارسة لعبة فري فاير قد يحسن من تحصيله الدراسي, حيث نجد نسبة 65% من التلاميذ قد أجابوا ب نعم , أي إبتعادهم عن ممارسة لعبة فري فاير سيحسين من تحصيلهم الدراسي, و بذلك يصبح لديهم الوقت الكافي للتركيز أكثر على دراستهم و القيام بواجباتهم المدرسية. تليها نسبة 35% منهم قد أجابوا ب لا أي أن تحسين تحصيلهم الدراسي لا علاقة له بالتوقف عن لعب فري فاير.

نستنتج هنا أن أغلبية التلاميذ يدركون جيدا بأن لعبة فري فاير لها تأثير سلبي على تحصيلهم الدراسي, و أنهم يجمعون على أن توقفهم عن لعبها سيؤدي لتحسين التحصيل الدراسي لهم.

جدول رقم 30: يبين إذا كان التلميذ يمتلك مهارات أو هوايات أخرى.

الإجابة	التكرار	النسبة
نعم	120	%100
لا	00	00
المجموع	120	%100

يبين الجدول أن نسبة 100% أي جميع أفراد العينة يمتلكون مهارات أو هوايات أخرى بالإضافة إلى ممارستهم للعبة فري فاير .

جدول رقم 31: يبين نوع المهارات أو الهوايات التي يمتلكها التلميذ.

الإجابة	التكرار	النسبة
كرة القدم	52	%43,3
المطالعة	10	%8,3
الرسم	14	%11,7
الانخراط في النوادي الرياضية	15	%12,5
الانخراط في الجمعيات القرآنية(حفظ القرآن الكريم)	28	%23,4
غير ذلك	1	%0,8
المجموع	120	%100

يبين الجدول نوع المهارات أو الهوايات التي يمتلكها التلميذ. حيث نجد أن أعلى نسبة قد نالتها كرة القدم ب43,3%, ثم نسبة 8,3% كانت للمطالعة, و نسبة 11,7% قد حاز عليها الرسم , و الانخراط في النوادي الرياضية نال نسبة 12,5%, و نسبة 23,4% للانخراط في الجمعيات القرآنية(حفظ القرآن الكريم) , و بنسبة 0,8% أي تلميذ واحد فقط يمتلك مهارة أو هواية أخرى غير المذكورة في الجدول و هي ركوب الدراجة .

جدول رقم 32: يبين هل ممارسة التلميذ لهواية أخرى يقلل من تعلقه بلعبة فري فاير Free (Fire).

الإجابة	التكرار	النسبة
نعم	69	%57,5
لا	51	%42,5
المجموع	120	%100

يبين هل ممارسة التلميذ لهواية أخرى يقلل من تعلقه بلعبة فري فاير , و نجد أن النسبة الأكبر من التلاميذ قدرت ب57,5% قد أجابوا ب نعم , و أن ممارستهم لهواية أخرى قد يقلل من تعلقهم بلعبة فري فاير و هذا راجع لإدراك التلميذ لأضرار اللعبة على صحته و على تحصيله الدراسي , بينما نسبة 42,5% أجابوا ب لا , أي أنه لا يمكن أن تقلل مهارة أخرى من تعلقهم بلعبة فري فاير , وهذا راجع للمكانة العالية التي تحتلها هذه اللعبة لديهم و التعلق الشديد بها حيث تعتبر ضمن أساسيات روتينهم اليومي.

جدول رقم 33: يبين كيف أثرت لعبة فري فاير على التحصيل الدراسي للتلميذ.

الإجابة	التكرار	النسبة
تأثير سلبي	65	%54,2
تأثير إيجابي	20	%16,7
لم تؤثر عليه	12	%10
أثرت على التركيز	13	%10,8
أثرت على الوقت	10	%8,3
المجموع	120	%100

تبين معطيات الجدول كيف أثرت لعبة فري فاير على التحصيل الدراسي للتلميذ. حيث نجد أن نسبة 54,2% و هي النسبة الأعلى من التلاميذ قد كان تأثير لعبة فري فاير سلبي على تحصيلهم الدراسي, تليها نسبة 16,7% منهم كان تأثيرها إيجابي عليه, و نجد نسبة 10% لم تأثر أبدا على تحصيلهم الدراسي, ثم نسبة 10,8% من التلاميذ قد أثرت عليهم من ناحية التركيز فقد قللت من نسبة الفهم و الإستعاب لديهم , بعدها نسبة 8,3% منهم قد أثرت

عليهم من ناحية الوقت فقد ساهمت بشكل كبير في تضييعهم للوقت بدل إستغلاله في الدراسة أو في شيء آخر مفيد لهم.

نستنتج هنا أن للعبة فري فاير تأثيرات مختلفة على التحصيل الدراسي للتلميذ و لكن الجانب السلبي فيها يطغى على الجانب الإيجابي, بالإضافة إلى تأثيرها على وقت و تركيز التلميذ.

نتائج الدارسة

النتائج المتعلقة بالمحور الأول: البيانات الشخصية

-كشف الدراسة أن أغلب المستخدمين للعبة فري فاير هم من الذكور بنسبة 78,4%.

-أظهرت الدراسة أن أغلب الفئات العمرية من 12 سنة إلى 18 سنة فما فوق يلعبون فري فاير, حيث نجد أن من بنودها أنها مناسبة للذين يفوق أو يساوي سنهم 12 سنة.

-كشفت الدراسة أن كل من تلاميذ الطورين المتوسط و الثانوي يلعبون فري فاير.

-أظهرت الدراسة أن نسبة التلاميذ المعيدين للسنة الدراسية في الطور الثانوي أكبر من نسبة التلاميذ المعيدين في الطور الثانوي.

النتائج المتعلقة بالمحور الثاني: علاقة التلميذ بالألعاب الإلكترونية

-كشفت نتائج الدراسة أن أغلبية التلاميذ يستخدمون الألعاب الالكترونية بدافع التسلية والترفيه بدرجة أولى , و الحاجة لسد الفراغ بدرجة ثانية.

- بينت الدراسة أن معظم التلاميذ يفضلون ألعاب العنف و القتال لأنها تخلق لهم جو من الصراع و العنف و المنافسة في عالم افتراضي , و تضيف عليه نوعا من الواقعية والتشويق و الإثارة و الحماس أثناء اللعب. ثم تأتي بعدها ألعاب المغامرة و الحركة.

- أظهرت الدراسة أن أغلب التلاميذ يستخدمون الألعاب الالكترونية عن طريق الهاتف المحمول و ذلك لأنه سهل الإستخدام , بالإضافة لكونه الوسيلة الأكثر شيوعا و انتشارا في العالم في وقتنا الحاضر.

- توصلت الدراسة أن نسبة كبيرة جدا من التلاميذ يمتلكون أجهزة إلكترونية خاصة بهم, و هذا يظهر أنهم يمتلكون الحرية في إقتناء تلك الأجهزة بموافقة الأولياء.

- كشفت الدراسة أن نسبة نسبة 44,2% من التلاميذ يستطيعون في بعض الأحيان التحكم في الوقت المخصص لهم للعب الألعاب الإلكترونية, تليها نسبة 35,8% من التلاميذ لا يستطيعون التحكم أبدا في الوقت المخصص لهم للعب ، و ذلك لشدة إسراف التلميذ و إدمانه على الألعاب الإلكترونية.

-توصلت الدراسة إلى أن من نتائج قضاء التلميذ لوقت طويل في لعب الألعاب الإلكترونية يؤدي به إلى السهر لوقت متأخر من الليل و أيضا إلى إهمال واجباته المدرسية.

النتائج المتعلقة بالمحور الثالث: واقع ممارسة التلميذ الجزائري للعبة فري فاير Free (Fire) الإلكترونية و دوافع الإقبال عليها.

-أظهرت نتائج الدراسة أن أغلب التلاميذ بدأوا في لعب فري فاير من سنة إلى 3 سنوات و ذلك للإقبال الواسع الذي لاقته منذ تأسيسها سنة 2017.

-كشفت الدراسة أن من دوافع إقبال التلميذ على لعب فري فاير كان من أجل التسلية و الترفيه بدرجة أولى.

-توصلت الدراسة أن النسبة الأكبر من التلاميذ يفضلون لعب فري فاير مع أصدقائهم , لأن ذلك يزيد من شدة الحماس و المنافسة و المتعة لديهم و يشعرون براحة أكبر أثناء اللعب.

-بينت الدراسة أن نسبة 51,7% من التلاميذ متعلقين دائما بلعبة فري فاير,أي أن درجة تعلقهم بها كبيرة جدا.

-وضحت الدراسة أن أغلب التلاميذ يفضلون لعبة فري فاير على غيرها من الألعاب الإلكترونية الأخرى لأنها واقعية و مسلية بالنسبة لهم.

-أظهرت نتائج الدراسة أن أغلب التلاميذ يلعبون لعبة فري فاير بصفة يومية.

-كشفت الدراسة أن أكثرية التلاميذ يقضون مدة من ساعة إلى 4 ساعات مستمرة في لعب فري فاير , و أيضا بأن هناك منهم من يلعبها من 5 ساعات فما فوق بدون أي توقف.

-توصلت الدراسة أن نسبة 85% من التلاميذ يلعبون لعبة فري فاير على الهاتف المحمول و ذلك لسهولة الإستخدام التي يتمتع بها الهاتف الذكي عن غيره من الأجهزة الإلكترونية الأخرى, و أيضا لقدرته العالية في إظهار مميزات و تقنيات اللعبة بشكل إحترافي.

- بينت الدراسة أن 61,7% من التلاميذ قد قاموا بإنفاق الأموال على لعبة فري فاير و ذلك من أجل تطوير حساباتهم داخل اللعبة من خلال شراء الأسلحة المختلفة و الملابس و الشخصيات بالإضافة إلى شراء تصاريح النخبة (الفايرباص).

النتائج المتعلقة بالمحور الرابع: أثر لعبة فري فاير(Free Fire) على التحصيل الدراسي للتلميذ.

- كشفت الدراسة أن خلال المقارنة بين نتائج الجدولين 20 و 21 تبين أن المستوى الدراسي للتلميذ قد تأثر بشكل ملحوظ و كبير جدا بعد بدءهم في ممارسة لعبة فري فاير.

-كما كشفت الدراسة أيضا أن نسبة 49,2% من التلاميذ أحيانا يمنعهم لعبهم للعبة فري فاير من القيام بواجباتهم المدرسية و أحيانا أخرى لا يفعل ذلك . و نسبة 37,5% من

التلاميذ يمنعهم إشنغالهم بلعب فري فاير كليا من القيام بواجباتهم المدرسية ,و ذلك لشدة تعلقهم بها و أخذ أغلب وقتهم في لعبها بدل القيام بواجباتهم المدرسية.

-توصلت الدراسة أن نسبة 58,3% من التلاميذ لم يهملوا دراستهم بسبب لعبة فري فاير .و نسبة 41,7% من التلاميذ قد تسببت لهم لعبة فري فاير في إهمال دروسهم, و ذلك لإفراطهم الشديد في إستخدامها و عدم الإهتمام بالدراسة.

-أظهرت الدراسة أن من خلال المقارنة بين معطيات الجدولين (24) و(25) قد تبين أن لعبة فري فاير قد أثرت فعليا و بشكل سلبي على النتائج الدراسية للتلميذ و كان لها جانب كبير في تراجعها و تناقص مستواه الدراسي.

-بينت الدراسة أن نسبة 75,8% لم يعيدوا السنة الدراسية بسبب لعبة فري فاير وذلك لأن في إعتقادهم مهما بلغت درجة تعلقهم بها لن يسمحوا لمجرد لعبة إفتراضية أن تكون سببا في جعلهم يعيدون السنة الدراسية, حيث قد تساهم نعم في تراجع نتائجهم و مستواهم الدراسي لكنها لن تتجاوز ذلك. بينما نسبة 24,2% من التلاميذ قد أعادوا السنة بسبب لعبة فري فاير و ذلك لشدة تعلقهم بها و إدمانهم عليها و تأثرهم الشديد بها.

-كشفت الدراسة أن أغلب التلاميذ قد تأثر تحصيلهم الدراسي بسبب لعبة فري فاير, و أن القليل منهم لم يتأثر مستواه الدراسي بسببها.

-أظهرت الدراسة أن أغلب التلاميذ قد أجمعوا أن التأثير الذي أحدثته لعبة فري فاير على تحصيلهم الدراسي كان سلبيا.

-توصلت الدراسة أن أغلب التلاميذ إتفقوا على أن توقفهم عن لعب فري فاير سيؤدي إلى تحسين تحصيلهم الدراسيي.

- بينت الدراسة أن جميع أفراد العينة يمتلكون مهارات أو هوايات أخرى بالإضافة إلى لعب فري فاير.

- كشفت الدراسة أن أغلب التلاميذ يلعبون كرة القدم بالإضافة إلى لعبة فري فاير, و ذلك لأن أغلب أفراد العينة هم ذكور.

-أظهرت الدراسة أن نسبة 57,5% من التلاميذ يرون أن ممارستهم لهواية أخرى قد يقلل من تعلقهم الشديد بلعبة فري فاير, و لكن نسبة 42,5% من التلاميذ يرون بأنهم من المستحيل لهواية أخرى أن تقلل من شدة تعلقهم بلعبة فري فاير, و ذلك لشدة تأثيرها عليهم و على عقولهم لدرجة تصل إلى حد الإدمان عليها.

– كشفت الدراسة أن لعبة فري فاير لها تأثيرات مختلفة على التحصيل الدراسي للتلميذ و لكن أجمع أغلب التلاميذ أن تأثيرها السلبي يتفوق على باقي التأثيرات الأخرى , و ذلك لأنها ساهمت بشكل كبير في تراجع المستوى الدراسي لأغلب أفراد العينة.

خـاتـمـة

خـاتـمـة

وفـي الأخيـر فـي ختـام بحثنـا هـذا الموسـوم ب تـأثير الألعـاب الإلكترونيـة علـى التحصـيل الدراسـي للتلميـذ الجزائـري (لعبـة فـري فـاير **Free–Fire** أنموذجـا) ، حيـث طبقـت هـذه الدراسـة فـي ولايـة الـوادي علـى عينـة مـن تلاميـذ الطـورين المتوسـط و الثـانوي.و قـد حاولنـا الإلمام بجميع جوانب هذا الموضوع ، من خلال الفصول الثلاثة التي إحتوتها هذه الدراسة ولقد توصلنا إلى عدة نتائج من بينها :

–أن إنتشار الألعاب الإلكترونية حول العالم كان له دور رئيسي و كبير في تحول شكل اللعب من العالم الواقعي إلى العالم الإفتراضي. و أن السبب الذي يجعل التلميذ الجزائري يقبل عليها هو بدافع التسلية و الترفيه ، فهي سهلة الإستخدام و تخلق له جو من الراحة و المتعة و المنافسة داخل اللعبة.

– أن لعبة **Free–Fire** من أهم الألعاب الإلكترونية في العالم و تحتل المرتبة الأولى عالميا في عدد المستخدمين لها ، حيث يستخدمها أزيد من مليار مستخدم حول العالم، و تصنف ضمن ألعاب القتال و المغامرة و الحركة.

– أن التلميذ الجزائري يفضل لعبة **Free–Fire** و يمارسها بصفة يومية لعدة ساعات متواصلة، لأنها تنقله حرفيا من عالم واقعي إلى عالم إفتراضي يحاكي الواقع من خلال الميزات التي تتوفر عليها اللعبة من الرسومات و الصور و الأصوات و الموسيقى، حيث يقبل عليها بدافع التسلية و الترفيه بدرجة أولى.

– أن لعبة **Free–Fire** قد ساهمت بشكل كبير في تراجع المستوى الدراسي لأغلب أفراد العينة ، و ذلك لكثرة إستخدامها من قبل التلاميذ ، لدرجة تصل إلى بهم الإدمان عليها و على مزاولتها كنشاط يومي و أساسي في حياتهم.

– و كإجابة عن السؤال الرئيسي لهذه الدراسة قد تبين لنا أن لعبة **Free Fire** لها تأثير سلبي على التحصيل الدراسي للتلميذ الجزائري. فقد أثرت على نتائجه الدراسية بشكل كبير جدا و كانت السبب الرئيسي في تراجع المستوى الدراسي لأغلب التلاميذ سواء في الطور المتوسط أو الطور الثانوي. و هذا يثبت الخطر الذي تشكله لعبة فري فاير على التلميذ من ناحية الدراسة من جهة و من ناحية صحته الجسمية و النفسية من جهة أخرى.

التوصيات المقترحة في الدراسة:

في ضوء النتائج المتوصل إليها في هذا البحث يمكن تقديم التوصيات التالية:

- تعزيز دور الأولياء في مراقبة أبناءهم و تخصيص وقت محدد لهم للعب بالألعاب الإلكترونية.
- على الأولياء إحتواء أبنائهم من خطورة الألعاب الإلكترونية عليهم في هذا السن المبكر.
- ضرورة فهم التلميذ لمخاطر لعبة **Free Fire** على دراسته و على صحته أيضا.
- إعتماد الأولياء على أساليب علمية فعالة في توعية أبنائهم حول سلبيات لعبة **FreeFire** و كيفية تأثيرها عليهم و إيجاد حلول للحد من تأثرهم بها.
- على التلميذ معرفة كيفية إدارة وقته بين الدراسة و بين لعب . **Free Fire**
- على الأولياء عدم إقتناء أجهزة إلكترونية كالهواتف الذكية لأبنائهم في هذا السن المبكر فهي تشكل خطرا حقيقيا عليهم من الناحية النفسية و الجسدية.
- على التلميذ إيجاد بدائل أخرى تقلل من تعلقه الشديد بلعبة **Free Fire**، كالإنخراط في الجمعيات القرآنية أو النوادي الرياضية أو غيرها.

الدراسات المقترحة

يمكن أن تكون هذه الدراسة مرحلة تمهيدية لمواضيع بحث مستقبلية، خاصة مواضيع دراسات عليا، لذلك يمكن الإشارة إلى آفاق أخرى لهذه الدراسة مكملة لما جاء فيها، وإشكاليات جديدة يمكن أن تكون محاور لبحوث قادمة نوردها فما يلي:

- دور الألعاب الإلكترونية في العزلة الإجتماعية لمستخدميها .
- الألعاب الإلكترونية و أثرها على الأداء الأكاديمي .
- مخاطر إدمان الألعاب الإلكترونية على الصحة النفسة و الجسدية للطفل.
- الألعاب الإلكترونية بين الإيجابيات و السلبيات .
- أثر لعبة **Free Fire** في توليد العنف لدى مستخدميها.
- أثر إستخدام لعبة **Free-Fire** على الطلبة الجامعيين.

قائمة المصادر

والمراجع

أولا: المعاجم

1- ابن منظور، لسان العرب، طبعة جديدة منقحة ، المجلد، دار المعارف.

2- إبراهيم أنيس وآخرون،المعجم الوسيط، مجمع اللغة العربية-مكتبة الشروق الدولية، ط4، 2004

3-إبن منظور، لسان العرب، طبعة جديدة.المجلد 6، دار المعارف.

4-زين الدين الرازي، مختار الصحاح، ط5، المكتبة العصرية -الدار النموذجبة-بيروت-صيدا، 1999.

ثانيا: الكتب

5-محمد عبد الجبار خندقجي، مناهج البحث العلمي منظور تربوي معاصر،ط1،دار عامل الكتب الحديث ،الأردن، 2012.

6-بلقاسم سلاطنية وحسان الجيلاني، مدخل لمناهج البحوث الاجتماعية،ديوان المطبوعات الجامعية ، الجزائر، 2014.

7- ذوقان عبيدات، البحث العلمي مفهومه وأدواته وأساليبه،ط9، دار الفكر للنشر والتوزيع، عمان، 1426هـ-2005م.

8-فضيل دليو،مدخل إلى منهجية البحث في العلوم الإنسانية والاجتماعية،دار هومة للطباعة والنشر والتوزيع، الجزائر، 2014م.

9-محمد سرحان علي المحمودي ، مناهج البحث العلمي ، ط3، دار الكتب للنشر صنعاء، اليمن، 2015م.

10- رابح تركي، أصول التربية والتعليم، ط2 ،المؤسسة الوطنية للكتاب، ديوان المطبوعات الجامعية، الجزائر، 1999.

11-حسن عماد مكاوي و ليلى حسين السيد، الاتصال ونظرياته المعاصرة ،الدار المصرية اللبنانية، القاهرة، 1998

12-محمد عبد الحميد، نظريات الإعلام واتجاهات التأثير، ط3، عالم الكتب القاهرة، 2004.

13-نبيل عبد الهادي،سيكولوجية اللعب و أثرها في لعب الطفل، ط1،دار وائل للنشر، 2004.
14-فاضل حنا، اللعب عند الأطفال، ط1، دار مشرق-المغرب، 1999.
15-سيد خير الله، بحوث نفسية وتربوية،دار النهضة العربية للطباعة والنشر والتوزيع، 1990.
16-منيرة زلوف ، مفاهيم أساسية في الشخصية ودورها في حياة المراهق، ديوان المطبوعات الجامعية، الجزائر.
17-حسناء فاروق الديب، تراكيب كيجان(تطبيقات على أحدث طرق التدريس)، مؤسسة حورس الدولية للنشر والتوزيع، الاسكندرية، 2013.
18-محمد جاسم محمد، سيكولوجية الإدارة التعليمية والمدرسية وآفاق التطوير العام، دار الثقافة للنشر والطباعة، ط1، الأردن، 2008.

ثالثا: المجلات

19-مصطفى علي سيد عبد النبي.الاتجاهات الحديثة لنظرية الاستخدامات و الاشباعات، المجلة المصرية للدراسات المتخصصة، العدد 23، يوليو 2019 .
20-مونية زوقاي و حورية موصالي،الانترنت و الطفل بين القبول و الرفض، مجلة التمكين الإجتماعي، المجلد الأول، العدد الثاني(جوان2019).
21-صادق طرافي و أم الخير مسعودي،الألعاب الإلكترونية في الجزائر بين الإطار التشريعي وممارسة المراهقين للجريمة و العنف،مجلة معارف,المجلد16 العدد2 (ديسمبر 2021).
22-إبراهيم جناد، ظاهرة الألعاب الإلكترونية و أثارها على مرتديها من الأطفال، مجلة الحوار الثقافي، المجلد10، العدد01(2021) .
23-مسعودة مريزقي، الألعاب الإلكترونية و علاقتها بالتمرد المدرسي لدى تلاميذ سنة ثالثة متوسط(دراسة ميدانية ببعض متوسطات بمدينة الأغواط)، مجلة تطوير،المجلد08، العدد02(2021).
24-سليمة بوسعيد و حنان عوادي، مخاطر تأثير الألعاب الإلكترونية على الفرد و المجتمع و طرق علاجها، مجلة المجتمع و الرياضة، المجلد02 العدد 01(جوان2019).

25-رندا محمد سيد أحمد، العلاقة بين المخططات المعرفية اللاتكيفية في خدمة الفرد و إدمان الألعاب الإلكترونية لدى عينة من الطالبات الجامعيات:دراسة تنبؤية، مجلة دراسات في الخدمة الإجتماعية و العلوم الإنسانية، المجلد03، العدد51(2020).
26-فاطمة الزهراء تنيو ومفيدة طاير، الألعاب الإلكترونية و تأثيرها على الصحة النفسية للمراهقين ،المجلة الجزائرية للعلوم الإنسانية و الاجتماعية، المجلد05 العدد 01 (جوان 2021).
27- صالح العقون،العوامل المؤثرة في التحصيل الدراسي ، مجلة آفاق علمية، منشورات المركز الجامعي لتامنغست، العدد السادس، 2012.

رابعا: المذكرات

28- أسماء حفصي وعبير ديلمي، تأثير الألعاب الإلكترونية على التحصيل الدراسي للتلاميذ (دراسة على عينة من الأولياء بمدينة المسيلة)، مذكرة لنيل شهادة الماستر في الاعلام و الاتصال ، تخصص-سمعي بصري ، جامعة محمد بوضياف، المسيلة ، 2020-2021.
29- أحمد فلاق، الطفل الجزائري و ألعاب الفيديو(دراسة في القيم و التأثيرات)، أطروحة مقدمة لنيل شهادة الدكتوراه في علوم الإعلام و الإتصال، جامعة الجزائر(بن يوسف بن خدة)، 2008-2009.
30-هناء سعاد و نوال بن مرزوق، الألعاب الإلكترونية العنيفة و علاقتها بانتشار ظاهرة العنف المدرسي (دراسة ميدانية على عينة من أطفال المدرسة الإبتدائية مقران عبد القادر بعين الدفلى)،مذكرة مقدمة ضمن متطلبات نيل شهادة الماستر في العلوم االجتماعية، تخصص: سيسيولوجيا العنف و العلم الجنائي، جامعة الجيلالـي بونعامة خميس مليانـة، 2015-2016.
31- مريم قويدري،أثر الألعاب الإلكترونية في السلوكيات لدى الأطفال(دراسة وصفية تحليلية على عينة من الأطفال المتمدرسين بالجزائر العاصمة)، مذكرة لنيل شهادة الماجستير في علوم الاعلام و الاتصال-تخصص مجتمع المعلومات،جامعة الجزائر03،2011-2012.

32-منى وصيف علوان،العنف الأسري وعلاقته بالتحصيل الدراسي مذكرة لنيل شهادة الماستر في علم الاجتماع،كلية العلوم الاجتماعية والإنسانية،قسم العلوم الاجتماعية، جامعة حمه لخضر، الوادي، 2017.

خامسا: المواقع الإلكترونية

1-المواقع العربية

33- https://mawdoo3.com (11-03-2022) 16:06

34- https://ar.wikifeqh.ir (14-02-2022) 13:09

35- https://hatimalsalehi.blogspot.com (14-03-2022) 11:30

36- https://mawdoo3.com (17-02-2022) 12:50

37- https://www.alukah.net (17-02-2022) 13:10

38- https://www.samma3a.com (28-02-2022) 19:37

39- http://bdroedu.blogspot.com (26-03-2022) 13:03

40- https://www.almrsal.com (26-03-2022) 14:30

2-**المواقع الأجنبية**

41- https://www.exchange4media.com (04-02-2022) 21:34

42- https://archive.esportsobserver.com (02-03-2022) 16:46

43- https://play.google.com (29-03-2022) 15:56

44- https://appgallery.huawei.com (29-03-2022) 15:25

الـمـلاحـق

الملحق رقم (01): إستمارة إستبيان

الجمهورية الجزائرية الديمقراطية الشعبية

وزارة التعليم العالي والبحث العلمي

جامعة الشهيد حمة لخضر- الوادي

كلية العلوم الإنسانية والاجتماعية

قسم علوم انسانية

إستمـــارة إستـبيـــان

تأثير الألعاب الإلكترونية على التحصيل الدراسي للتلميذ الجزائري

(لعبة فري فاير(Free Fire) أنموذجا)

خاصة بالجانب التطبيقي لمذكرة تخرج مكملة لنيل شهادة الماستر في علوم الاعلام و الاتصال تخصص: سمعي بصري

إعداد الطالبتين: : إشراف الأستاذ(ة):

- الأطرش إبتسام يحياوي ليلى

- خزازنه عايدة

عزيزي التلميذ(ة):

نرجو من حضرتكم ملء الاستبيان أدناه بوضع علامة (x) في الاجابة الصحيحة ، ونعلمكم أن المعلومات التي تقدم سرية و لا تستعمل إلا لغرض البحث العلمي.

السنة الجامعية 2021م-2022م

المحور الأول: البيانات الشخصية

1/ **النوع:** ذكر ☐ أنثى ☐

2/ العمر:

[12-15] ☐

]15-18[☐

18 فما فوق ☐

3/ المستوى التعليمي للتلميذ: متوسط ☐ ثانوي ☐

4/ معيد السنة الدراسية : نعم ☐ لا ☐

المحور الثاني: علاقة التلميذ بالألعاب الإلكترونية

س5: لماذا تستخدم الألعاب الإلكترونية؟

للتسلية و الترفيه ☐ الحاجة إلى سد الفراغ ☐ للتواصل مع الأخرين ☐

للهروب من الواقع ☐ تنمية الذكاء ☐ حب الفضول ☐

الانجذاب للميزات المتاحة عبر التقنيات الحديثة ☐

س6: ما نوع الألعاب الإلكترونية المفضلة لديك ؟

ألعاب القتال و العنف ☐ الألعاب التعليمية ☐ ألعاب المغامرة و الحركة ☐

ألعاب الألغاز ☐ أخرى تذكر :.....

س7: ما نوع الجهاز الذي تقوم باللعب به؟

الهاتف المحمول ☐ الحاسوب ☐ اللوحة الرقمية ☐

س8: هل الجهاز الذي تقوم باللعب به :

- خاص بك ☐
- خاص بأحد الوالدين ☐
- خاص بأحد أخوتك ☐
- خاص بأحد أصدقاءك ☐
- أخرى اذكرها:.....

س9: هل تتحكم بالوقت المخصص لك لممارسة الألعاب الإلكترونية؟

نعم ☐ لا ☐ أحيانا ☐

س10 : هل يؤدي قضاءك لوقت طويل في اللعب إلى:

- إهمالك لواجباتك المدرسية ☐
- فقدانك للتركيز ☐
- الكسل ☐
- السهر لوقت طويل من الليل ☐

المحور الثالث: واقع ممارسة التلميذ الجزائري للعبة فري فاير (Free-Fire) الإلكترونية و دوافع الإقبال عليها.

س11 : منذ متى بدأت بلعب فري فاير ؟

- اقل من سنة ☐
- من سنة الى 3 سنوات ☐
- من 3 سنوات الي 5 سنوات ☐

س12: ما الدافع الذي جعلك تقبل على لعب فري فاير؟

للتسلية و الترفيه ☐ الحاجة إلى سد الفراغ ☐ للتواصل وتكوين الصداقات ☐

للتنفيس عن الغضب ☐

أخرى اذكرها:.....

س13: مع من تفضل لعب فري فاير؟

- لوحدك ☐
- مع الأهل ☐
- مع الأصدقاء ☐
- مع الغرباء ☐

س14: ما هي درجة تعلقك بلعبة فري فاير؟

دائما ☐ أحيانا ☐ نادرا ☐

س15: لماذا تفضل لعبة فري فاير عن غيرها من الألعاب الإلكترونية الأخرى؟

- لأنها سهلة الإستخدام ☐
- لأنها واقعية و مسلية ☐
- لأن الألوان و الرسومات فيها جذابة ☐
- لأني أستطيع من خلالها التنفيس عن غضبي من خلال القتل ☐
- لأن من خلالها أهرب من الواقع و أشعر براحة نفسية جيدة ☐

س16: ما هو معدل ممارستك للعبة فري فاير؟

- بصفة يومية ☐
- بصفة أسبوعية ☐
- بصفة شهرية ☐

س17 : ما هو الوقت الذي تقضيه في لعب فري فاير؟

- أقل من ساعة ☐
- من ساعة إلى 4 ساعات ☐
- 5- ساعات فما فوق ☐

س18: ما نوع الجهاز الذي تقوم به بلعب فري فاير؟

الهاتف المحمول ☐ الحاسوب ☐ اللوحة الرقمية ☐

س19: هل قمت بإنفاق المال من قبل على لعبة فري فاير(الشحن للعبة)؟

نعم ☐ لا ☐

المحور الرابع: أثر لعبة فري فاير (Free-Fire) على التحصيل الدراسي للتلميذ.

س20: كيف كان مستواك الدراسي قبل بدءك في ممارسة لعبة فري فاير؟

ضعيف ☐ متوسط ☐ حسن ☐ جيد ☐ ممتاز ☐

س21: كيف أصبح مستواك الدراسي بعد بدءك في ممارسة لعبة فري فاير؟

ضعيف ☐ متوسط ☐ حسن ☐ جيد ☐ ممتاز ☐

س22: هل إنشغالك بلعبة فري فاير يمنعك من القيام بواجباتك المدرسية؟

نعم ☐ لا ☐

س23: هل أهملت دراستك بسبب لعبة فري فاير؟

نعم ☐ لا ☐

س24: هل أدى إفراطك في استخدام لعبة فري فاير إلى تراجع نتائجك الدراسية؟

نعم ☐ لا ☐

س25: هل كانت نتائجك الدراسية أفضل قبل ممارستك للعبة فري فاير؟

نعم ☐ لا ☐

س26: هل أعدت السنة الدراسية من قبل لأنك إنشغلت بلعبة فري فاير ؟

نعم ☐ لا ☐

س27: هل أثرت لعبة فري فاير في تحصيلك الدراسي؟

نعم ☐ لا ☐

س28: ما نوع التأثير الذي أحدثته لعبة فري فاير على تحصيلك الدراسي؟

تأثير سلبي ☐ تأثير إيجابي ☐

س29: هل توقفك عن ممارسة لعبة فري فاير سيحسن من تحصيلك الدراسي؟

نعم ☐ لا ☐

س30: بالإضافة الى ممارسة لعبة فري فاير هل تمتلك مهارات او هوايات أخرى ؟

نعم ☐ لا ☐

س31: ما نوع هذه الهوايات او المهارات التي لديك ؟

كرة القدم ☐ المطالعة ☐ الرسم ☐

الانخراط في نوادي رياضية ☐

الانخراط في جمعيات قرآنية (حفظ القرآن) ☐ أخرى أذكرها.....

س32: هل تعتقد ان ممارستك لهواية أخرى قد يقلل من تعلقك بلعبة فري فاير ؟

نعم ☐ لا ☐

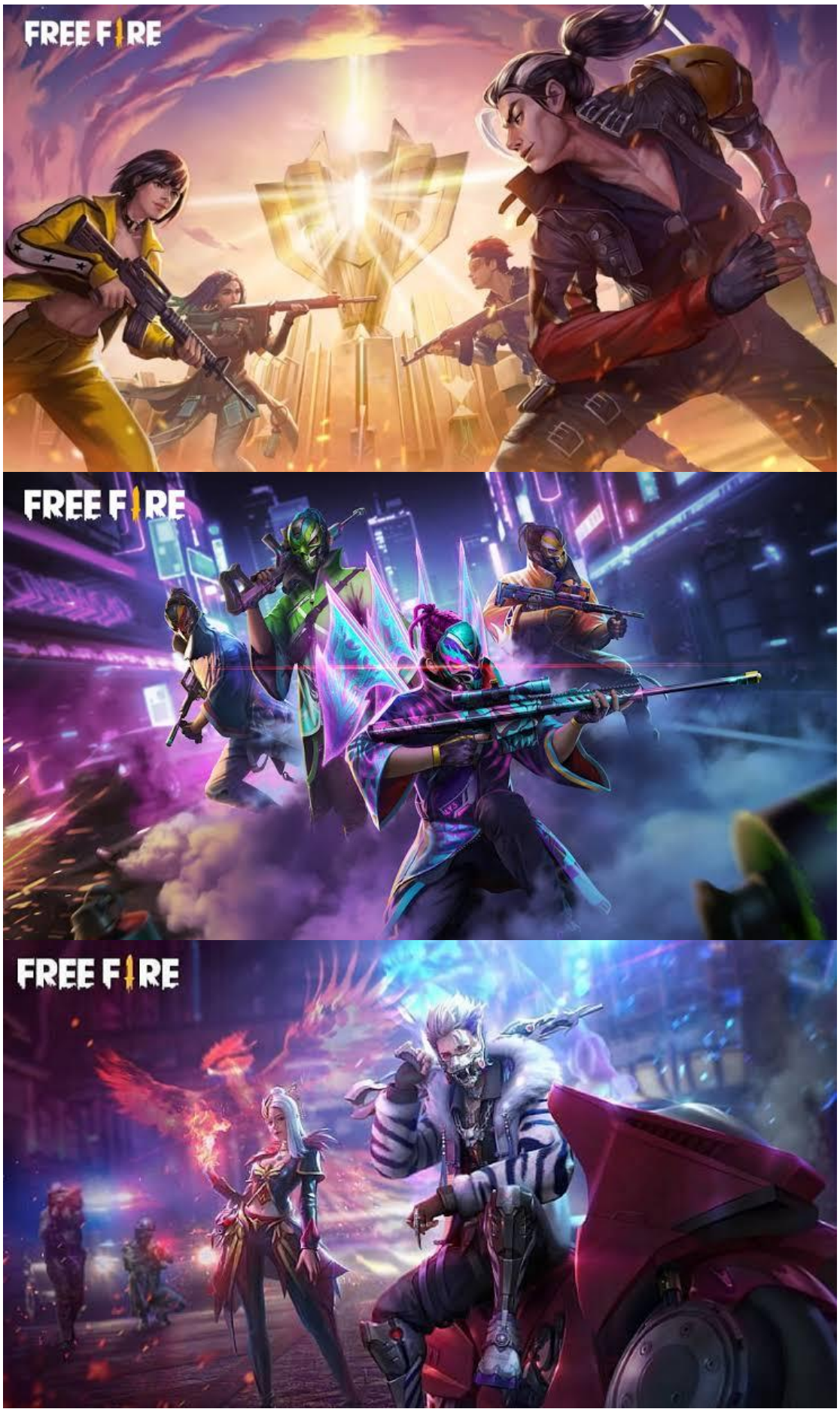
س33: حسب رأيك كيف أثرت لعبة فري فاير على تحصيلك الدراسي؟

.....

.....

.....

الملحق رقم (02): بعض الصور الخاصة بلعبة **Free Fire** الإلكترونية


FREE FIRE
FREE FIRE
FREE FIRE

FREE FIRE

FREE FIRE

FREE FIRE

FREE FIRE

FREE FIRE
SOURCE: Garena

FREE FIRE × LA CASA DE PAPEL