جامعة قاصدي مرباح، ورقلة –الجزائر

كلية العلوم الإنسانية والإجتماعية

قسم علوم الإعلام والاتصال

مذكرة مقدمة لاستكمال متطلبات شهادة ماستر

في ميدان: علوم الإعلام والاتصال

تخصص إتصال جماهيري ووسائط جديدة

بعنـــــوان:

أثر إستخدام الألعاب الالكترونية على سلوك الأطفال من 8 إلى 12 سنة لعبة فري فاير أنموذجا

– دراسة ميدانية بمدينة ورقلة –

من إعداد الطلبة:

لوشاني مونية – حويذق عز الدين

نوقشت وأجيزت علنا بتاريخ:2022/06/20

أمام اللجنة المكونة من السادة:

أ./ محرز حمايمي.....(أستاذ محاضر ب، جامعة ورقلة) رئيسا

أ /غوتي زياني .....(أستاذ ذكتور محاضر أ، جامعة ورقلة) مشرفا ومقررا

أ /خافج كريمة.....(أستاذ محاضر، جامعة ورقلة) مناقشا

السنة الجامعية 2022/2021

جامعة قاصدي مرباح، ورقلة –الجزائر

كلية العلوم الإنسانية والإجتماعية

قسم علوم الإعلام والاتصال

مذكرة مقدمة لاستكمال متطلبات شهادة ماستر

في ميدان: علوم الإعلام والاتصال

تخصص إتصال جماهيري ووسائط جديدة

بعنـــــوان:

أثر إستخدام الألعاب الالكترونية على سلوك الأطفال من 8 إلى 12 سنة لعبة فري فاير أنموذجا

– دراسة ميدانية بمدينة ورقلة –

لوشاني مونية – حويذق عز الدين

نوقشت وأجيزت علنا بتاريخ:..../2022/06

أمام اللجنة المكونة من السادة:

أ./ محرز حمايمي.....(أستاذ محاضر ب، جامعة ورقلة) رئيسا

أ /غوتي زياني .....(أستاذ ذكتور محاضر أ، جامعة ورقلة) مشرفا ومقررا

أ /خافج كريمة.....(أستاذ محاضر، جامعة ورقلة) مناقشا

السنة الجامعية 2022/2021

الشكر والعرفان

الحمد الله الذي تتم بقدرته الصالحات

نتقدم بالشكر الجزيل للأستاذ المشرف الدكتور زياني غوتي

لموافقته على الإشراف على هذه المذكرة

وعلى تنازله، ورحابة صدره وسعة صبره علينا و على وقوفه إلى جانبنا

في هذا العمل ليرى النور والنصائح المقدمة ووقوفه ومساندته لنا في

الأوقات العصيبة.

كما نتقدم بالشكر الجزيل أيضا إلى كل من ساعدتنا في انجاز الدراسة

من قريب أو بعيد.

عز الدين و مونية

الإهداء

أولا أشكر الله فلله الحمد كما ينبغي لجلال وجهه وعظيم سلطانه وله الحمد والشكر على نعمه التي لا تحصى وبعد:

الاهداء إلى الوالدين العزيزين
إلى روح جدي رحمة الله عليه
إلى إخوتي وأخواتي
أهدي العمل المتواضع نتاج السنوات الخمس
و أرجو من الله ان يحفظ الكل
و كذي كل من ساهمت و دعم العمل
إلىأصدقاء الدراسة و اساتذتي
إلى كل من شد من ازري كي أصل

حويذق عزالدين.

الإهداء

أهدي عملي إلى من تمنت دائما أن تراني في المراتب العلمية الأعلى
أمي الحبيبة.
إلى روح والدي لوشـــــاني محمد السعيـــد و روح أخـــــي الصغير
رفيق رحمة الله عليهم .
إلى كل من محمد السعيد و لميس بن عمارة و إلى محمد آدم وسيد أحمد
حفوظة
و إلى كل من وئام- نجوى- محمد هيثم لوشاني هؤلاء فريق عملي

لوشاني مونية

ملخص الدراسة

تهدف من خلال هذه الدراسة إلى التعرف عن أثر الالعاب الإلكترونية على سلوك الأطفال من خلال وجهة الأولياءلأن ما شهده عالم الألعاب ومخاطرها على الطفل أصبح محسوسا لأنها تفاعلية تستخدم الأجهزة الذكية التي من المفروض وجدت لتنمية بعض القدرات الذهنية والملكات المهارية والمعرفية لدى الطفل الذي يتميز بحبه الإكتشاف و إستيعاب كل ما هو جديد.

الكلمات المفتاحية: الألعاب الإلكترونية أثر، أطفال، سلوك.

Résumé :

Grâce à cette étude, nous visons à identifier l'impact de l'e-jouets sur le comportement des enfants par la direction des parents parce que ce que le monde des jouets a vu et leurs risques pour l'enfant est devenu ressenti parce qu'ils sont interactifs à l'aide d'appareils intelligents qui sont censés être trouvés pour développer certaines des capacités intellectuelles et reines habiles et cognitifs de l'enfant qui aime découvrir et absorber tout nouveau.

Mots-clés. Jouets électroniques, effet, enfants, comportement.

فهرس المحتويات

الإهداء I

الشكر والعرفان ..... Erreur ! Signet non défini.

ملخص الدراسة IV

فهرس المحتويات..... V

قائمة الجداول..... VI

مقـــــــــــدمة:.....أ

1-الإشكالية : 1

2- تساؤلات الدراسة :..... Erreur ! Signet non défini.

3- فرضيات الدراسة:..... 2

4- أسباب اختيار موضوع الدراسة:..... 2

5-أهداف الدراسة: 2

6- أهمية الدراسة: 2

9- الدراسات السابقة: 8

10. نظرية الدراسة (الاستخدامات والإشباعات): 13

11. مجتمع البحث وعينة الدراسة:..... 17

الإطار التطبيقي.....

1/ تفريغ وتحليل البيانات 17

التوصيات : 35

خاتمة.....

المراجع:.....

الملاحق.....

قائمة الجداول

الجدول رقم 1: يبين متغير الجنس. 17
الجدول رقم 2: يبين المستوى التعليمي..... 17
الجدول رقم 3: يبين المستوى المعيشي. 18
الجدول رقم 4: يبين الأماكن التي يمارس فيها الطفل الألعاب الالكترونية..... 18
الجدول رقم 5: يبين الألعاب المفضلة لدى الطفل. 19
الجدول رقم 6: يبين الوسيلة التي عن طريقها يستخدم الألعاب الالكترونية 20
الجدول رقم 7: يبين الفترات التي يفضلها الطفل لاستخدام الألعاب الالكترونية..... 21
الجدول رقم 8: يبين المدة التي يقضيها الطفل في ممارسة لعبة الفري فاير 21
الجدول رقم 9: يبين رأي الأولياء في الألعاب الالكترونية التي يمارسونها أطفالهم..... 22
الجدول رقم 10: يبين دوافع تعرض الطفل للألعاب الالكترونية 22
الجدول رقم 11: يبين ردة فعل الطفل عند خسارته في اللعب 23
الجدول رقم 12: يبين مدى فوز الأطفال بالألعاب التي يمارسونها بحضور اوليائهم..... 24
الجدول رقم 13: ما إذا كان هناك تغير في سلوك الطفل عند إنهائه اللعبة..... 24
الجدول رقم 14: يبين الأمر التي يتغير فيها سلوك الطفل عند إنهائه من اللعبة في حالة الإجابة ب "نعم" 25
الجدول رقم 15: يبين انعكاسات استخدام الطفل للألعاب الإلكترونية..... 26
الجدول رقم 16: يبين الطريقة التي تساعد الأولياء على تجنيب أطفالهم ممارسة الألعاب الإلكترونية 27
الجدول رقم 17: ما إذا كان الطفل يشارك أصدقائه المقربين اللعبة المفضلة لديه..... 27
الجدول رقم 18: يبين مدى مراقبة الأولياء لأطفالهم إذا ماكانبإستطاعتهاالإبتعاد عن الألعاب الإلكترونية 28
الجدول رقم 19: يبين الإقتراحات التي أدلى بها المبحوث ب" نعم" يستطيع الطفل أن يبتعد عن الألعاب الالكترونية..... 29
الجدول رقم 20: يبين عدد اقتراحات المبحوثين الذين كانت إجابتهم ب "لا" يستطيع الطفل أن يبتعد عن الألعاب الالكترونية..... 29
الجدول رقم 21: يمثل رأي الأولياء في تأثير الألعاب الإلكترونية على سلوك الطفل 30
الجدول رقم 22: يبين التأثيرات الإيجابية للألعاب الإلكترونية على سلوك الطفل حسب رأي المبحوثين..... 31
الجدول رقم 23: يمثل الانعكاسات السلبية لممارسة الألعاب الالكترونية على سلوك الطفل 31

مقدمـــة

مقـــــــدمة:

مع ظهور الانترنت وتقدم التقنيات المستعملة في الأجهزة الإلكترونية كالحواسيب والهواتف النقالة الذكية وتقنية الاندرويد ولغة الجافا ظهر نمط حياة جديدة هو الألعاب الالكترونية وشركات تستثمر في هذا المجال تتماشي مع ثقافة الجيل الانترنت والألعاب الالكترونية ولعبة الفري فاير ومع ما مررنا به من ظروف استثنائية جائحة كورونا وما صاحبها من بروتوكول صحي وتباعد إجتماعي مما دعي اللامتثال لأوامر الحجر الصحي والتباعد الاجتماعي والبقاء في البيت مما عزز تواجد وتوفر الأجهزة بين يدي الاطفال الترفيه ولجوءهم للعبة الفري فاير لطير رتابة المكوث بالنسبة لهم كان حبسا واللعبة كانت المهرب الوحيد الذي يجعلها يجتمعون مع أصدقاءهم من خلال هواتف الأولياء.

التطور الذي شهده العالم والإختراعات العلمية التحسينات التي تدخل علي الأجهزة سهلت موضوع التفاعلية واستغلالها للترفيه للهروب من ضغوطات الحياة اليومية.

الإطار المنهجي:

1-الإشكالية :

تسترعي الألعاب الالكترونية (لعبة الفري فاير) هذه الاخيرة التي يمكن ممارستها عبر أجهزة الحواسيب والهواتف المحمولة الذكية التي تساعد الأطفال على تنمية القدرات الذهنية والفكرية لتميزها بالمرونة والتفاعلية والسهولة للوصول إليها وتثبيتها واتقانهم للتعامل مع الاجهزة الالكترونية ونمارسها في أي وقت وفي أي مكان .

يجد المهتمون بتطوير هاته الألعاب فرصة لتجسيد الأفكار الجديدة في استخدام المرقات الصوتية والمرئية علي ذهن الطفل المستخدم لأنها تعتمد علي ما يشد انتباه من أغاني وألوان وموسيقى مميزة وهي تهتم بموضوع معين (الفري فاير).

والطفل أكثر المخلوقات يهتم بالترفيه ولعبة الفري فاير لعبة جديدة شدت انتباه الأطفال ولأنها تلعب بصفة فردية وجماعية زاد ذلك من انتشارها وسط الأطفال.

لعبة مميزة بعبارة حرب الملوك حارب بأسلوبك أيها الناجون الذين خاضو المعارك وعادو منها بسلام، ولما كانت تلقي رواجا كبيرا وسط الأطفال فترة الحجر مما زاد من انتشارها بطريقة واسعة تعتمد تكوين مجموعات قتالية يتم تشكيلها عبر غرف الدراسة واللعب حيث يختار الطفل فريقه علي إختلاف أعمارهم بالإضافة إلى القدرة علي الاستيعاب والمهارة التي تساعدهم علي اكتشاف كل ما هو جديد.

إلا أن الطفل لا يميز بين البنية الواقعية والافتراضية أي هو نفسه يصبح مجرد شخصية افتراضية مجرد رقم أين يقع الطفل فيما هو حقيقي وافتراضية إسم مستعار في اللعبة ومما لوحظ من إقبال الأطفال علي ممارسة الألعاب الالكترونية فري فاير أثناء وبعد ممارسة اللعبة لأن ما تخلفه هذه العبة وذلك من خلال دراسة ميدانية (مسحية) تشمل مجموعة من الأولياء وذلك بطرح التساؤل الرئيسي:

"ماهي آثار إستخدام لعبة الفري فاير علي سلوك الطفل"

وللإجابة على التساؤل الرئيسي توجب طرح مجموعة من التساؤلات الفرعية:

- ما هي عادات وانماط التعرض؟
- ما هي دوافع تعرض الطفل لاعبة الفري فاير؟
- ما أثر لعبة فري فاير على سلوك الطفل؟
- ما هي الاشباعات المحققة من قبل استخدام الأطفال الفري فاير؟

3- فرضيات الدراسة:

1_ ممارسة الطفل لعبة الفري فاير؛

2_ الوسائل المفضلة هي الهواتف الذكية؛

3_ تؤثر اللعبة علي سلوك الطفل.

4- أسباب اختيار موضوع الدراسة:

الذاتية:

- شدانتباهي كثرة استخدام مصطلح القتل بينالأطفالومصطلحات تصوغ لعملية القتل بين الأطفال الصغار أعمارهم بين 8 و12 سنة؛
- معرفة الأشياء ومميزات هاته اللعبة؛
- الفضول العلمي والمعرفية للاهتمام الأطفال بهذي النوع من الألعاب.

الموضوعية:

- البحث عن أسباب انتشارها (الفري فاير) في الآونة الأخيرة؛
- معرفة سبب عادات ممارسة الطفل لهذه اللعبة وأثرها علي سلوكه.

5-أهداف الدراسة:

- محاولة معرفة مصدر اللعبة؛
- معرفة أثر اللعبة علي سلوك الطفل؛
- الكشف عن عادات ممارسة لعبة فري فاير.

6- أهمية الدراسة:

عالجنا من خلال هذه الدراسة موضوع لعبة الفري فاير التي يستخدمها الأطفال للتسلية والترفيه والثقافة تلك التي راهنت على أن الطفل وسيلة ترسيخ واستقبال المعلومة بطريقة سلسلة ومهارة عالية وكذا الطفل كعنصر من المجتمع الفتي سواء كان سلبيا أو ايجابيا لأن لهذه اللعبة تأثير كبير علي سلوك الطفل عبر العالم ومايهمنا هم أطفالنا بالدرجة الأولى.

7- تحديد المفاهيم والمصطلحات:

تعريف التأثير:

لغة: أثر في: تترك أثر ظاهرا، أحدث اثر في الأجسام في الصحة، أثر التعب في العين نتيجة حسنة، دواء أثر في المريض ترك أثر نفسيا(أثرت فيه القراءة) أثر فيه ممثل حريك عواطف وآثار الشعور أحدث انطباعا في فلان في النفس.[1]

تأثر: تأثر: (أ، ث، ر) به ومنه حصل فيه أثر (ب) تتبع أثره، (ج)ظهر فيه أثر.[2]

إصطلاحا: أثرهو ما تحدثه الرسالة الإعلامية فيه نفس المتلقي وكلما استجاب المتلقي، للرسالة تعد الرسالة الإعلامية قد أحدثتتأثيرها، ويكون القاسم بالاتصال قد حقق الهدف من الإتصال، فنحن نتصل لنؤثرهوإذا لم يتحقق ذلك تكون العملية الاتصالية كلما اختفت، وليس ضروي أن يكون هدف الاتصال فكري،أو ثقافي،أو تربوي،أو سياسي، فقد نقصد الترويج، وهنا فإن التأثير رأي الاستجابة المستقبل للعمل يجب أن يتحقق.[3]

إجرائيا:

التأثير هو التغيير الذي يحدث لدى الطفل عند تعرضه لأي شيء استجابة لرسالة إعلامية،سواء سلبيا أو ايجابيا أو هو ما يحدث للمستهلك نتيجة ذلك التعرض هو التغيير الذي يحدث للطفل عند تعرضه للعبة فري فاير.

تعريف اللعب:

لغة:

لعب:1- لعب،2- لهو،3- لاعب.

لعبة: ج لعب، 1- اسم من اللعب، 2- ما يلعب به، كالشطرنج والنرد وغيرهما 3- دمية يلعب بها الأطفال، 4- نوبة اللعب، 5- تمثال، 6- أحمق يهزأ.[4]

ويعرف أيضا: يلعب لعبا ولعبا لعبا ضد جد ومزح وفعل فعلا يقصد التنزه واللذة أو بغير قصد لذلك[5]

---

[1]- أنطون نعمة: المنجد في اللغة العربية المعاصرة، د ط، دار المشرق، لبنان، 2000 ص 7.

2 جبران مسعود: **الرائد معجم الالفائي في اللغة والإعلام، ط3**، دار العلم للملايين، بيروت، 2005، ص217.

3 طه احمد الزيدي: **معجم مصطلحات الدعوة والإعلام الإسلامي**، ط1، دار النفائس، عمان، الأردن، 2009، ص 63.

4 جبران مسعود: مرجع سبق ذكره، ص 764.

5 الشيخ عبد الله البستاني:**الوافي معجم وسيط اللغة العربية**، ط، ج مكتبة لبنان للنشر، لبنان، 1990 ص 375.

اصطلاحا:

يعد اللعب وسيلة لإعداد الطفل للحياة المستقبلية، وهو نشاط حر وموجه يكون على شكل حركة او عمل، يمارس فرديا أو جماعيا، ويستغل طاقم الجسم العقلية والحركية؛[1]

ويعرفه فرويل (froel) 1988:"على انه وسيلة يحافظ بها الطفل على تلبية خبراته، حيث أن اللعب هو

حيز موحد للخبرة، وهو أكثر أنشطة الطفل روحانية".[2]

التعريف الإجرائي:

هو نشاط ذهني أو بدني يقوم به الطفل (8-12 سنة) من أجل تلبية حاجاته المختلفة والتي يمكن أن يحققها من خلال اللعب، كالترويج، التعليم، تفريغ الطاقة الزائدة فاللعب: استعداد فطري وطبيعي فيعتبر عند الطفل ضرورة من ضروريات الحياة.

تعريف الألعاب الالكترونية:

هي نوع من الألعاب تعرض على شاشة التلفاز(العاب الفيديو)،أو على شاشة الحاسوب (ألعاب الحاسوب)، والتي تزود الفرد بالمتعة من خلال تحد استخدام اليد مع العين (التآزر البصري الحركي)،أو تحد للإمكانات العقلية، وهذا يكون من خلال تطوير للبرامج الالكترونية.

تعريف اصطلاحي:

هو نشاط ذهني وترويجي وبصفة عامة يضم كل الألعاب ذات الصيغة الالكترونية،مثل ألعاب الفيديو، وألعاب الكمبيوتر، تمارس هذه الألعاب بشكل جماعي أو فردي عن طريق شبكة الأنترنت، كما نعتمد على برنامج معالج المعلومات ووسائل الإخراج.

[1]- محمد محمود الحيلة: الألعاب، ط2، دار المسيرة للنشر، عمان، 2007 ص 19.

[2]- محمد سلمان فياض خزاعلة وآخرون:**اللعب عند الأطفال** ط1، دار صفاء للنشر، عمان، ص23

تعريف السلوك:

لغة: (مفرد) مصدر سلك، سلك ب: سلك في سيرة الإنسان وتصرفه واتجاهه.
أدب/ حسن/ شيء السلوك، المرء سلوكه (مثل أجنبي) سواء سلوك مهني، السلوك غير لائق يرتكبه صاحب مركز رسمي شهادة حسن السلوك شهادة تعطي للشخص من الدولة أو المؤسسة التي كان يعمل فيها بأنه حسن السلوك (حي)، مجموعة أفعال الكائن الحي استجابة المؤثرات الداخلية والخارجية.[1]
السلوك: طريقة تصف من الواجهة الأخلاقية، سير الإنسان وتصرفه، حسن السلوك" تلميذ سيء السلوك" استجابة كلية بيديها كائن حي إزاء موقف يواجهه، "قواعد السلوك" آداب المعاشرة، شهادة حسن السلوك شهادةتعطي لشخص من مؤسسة كان يعمل فيها بأنه حسن السلوك.[2]

اصطلاحا:

السلوك: هو ذلك التصرف الذي يبرزه شخص ما إما النسبة الداخلي أو الخارجي نحو ما يطرح من سلعة أو خدمة أو أفكار تعمل على إشباع حاجياته ورغباته، حسب البيئات المختلفة للأفراد، والأسرة، والمؤسسات العامة، والخاصة.[3]
والسلوك بمعناه العام: يتضمن كل نشاط يقوم به الكائن الحي، وكذلك كل حركة تصدر عن الأشياء فبحث الحيوان عن الطعام نوع من السلوك، وانشغال الطفل في اللعب نوع آخر من السلوك.[4]

إجرائيا:

السلوك: هو نشاط يقوم به الطفل جراء استخدامه للعبة الالكترونية فري فاير الالعاب الكترونية.

_1عمر احمد مختار: **معجم اللغة العربية المعاصر المجلد2**، ط1، عالم الكتب، القاهرة، 2008 ص1097

[2]–أنطوان نعمة: مرجع سبق ذكره ص 692.

[3]–زهير عبد اللطيف عابد: **مبادئ الإعلان**، د ط دار اليازوري الأردن عمان 2014.

[4]-خالد عز الدين: **السلوك العدواني عند الطفل**، ط1، دار أسامة، الأردن، عمان، 2010 ص 05.

تعريف الطفل:

لغة: طفل، ج: أطفال 1- ولد صغير للفرد والجمع والمذكر والمؤنث 2- كل جزء من كل شيء 3- من العشب القصير، 4- من النار الجمرة 5- من النار الشرارة 6- الشمس عند الغروب، 7- ليل، 8- حاجة ضرورية، 9- ريح " طفل" لنية الهبوب[1].

ويعرف أيضا الشمس قبل الغروب وكل جزء من كل شيء حدثا كان أو عينا وسقط النار والحاجة والليل

"ريح طفل" لنية الهبوب.[2]

اصطلاحا:

الطفولة من وجهة نظر علماء الاجتماع هي تلك الفترة من الحياة الإنسانية التي يعتمدمنها الفرد على والديه اعتمادا كليا بما يحفظ حياته، ففيها يتعلم ويتمرن للفوز التي تليها،وهي ليست مهمة في ذاتها، بل هي قنطر بعيد عليها الطفل حتى ينضج الاقتصادي، والفسيولوجي، والعقلي، والنفسي، والاجتماعي، والخلقي، والروحي، والتي تشكل خلالها حياةالإنسان ككائن اجتماعي.[3]

يعني الطفل حسب اتفاقية حقوق الطفل لعام 1989 المادة 01: كل إنسان لم يتجاوز الثامنة على ما لم يبلغ سن الرشد قبل ذلك لموجب القانون المنطبق عليه.[4]

الإجرائي:

يطلق مفهوم الطفل على الانسان منذ لحظات ولادته الاولى حتى يبلغ سن الرشد.

تعريف غارينا فري فاير(بالإنجليزيةGarena Free Fire):

وتعرف اختصارًا فري فاير هي لعبة باتل رويال من تطوير 111 دوتس استوديو ونشر شركة غارينا وتم إصدارها في 4 ديسمبر 2017.

مؤسسها:فورست لي هو مهندس ورجل أعمال ومليارديرصيني. حيث أنه ولد وترعرع في الصين سنة 1978 ودرس في جامعة شنعهاي الصينية. ولكنه عاش بقية حياته في

[1]- جبران مسعود: مرجع سبق ذكره، ص 578.

[2]-الشيخ عبد االله البستاني: مرجع سبق ذكره، ص 357.

[3]- حسين عبد الحميد أحمد رشوان:أطفال الشوارع، د، ط دار الكتب والوثائق القومية، الإسكندرية، 2012، ص 05.

[4]- باسم علي حوامدة وآخرون: وسائل الإعلام والطفولة، ط2، دار جرير للنشر، عمان، 2005، ص 35.

سنغافورة ولذلك فهو الآن يحمل الجنسية السنغافورية

أصبحت اللعبة الأكثر تحميلًا للجوّال لعام 2019، نظرًا لشعبيتها، حصلت اللعبة على جائزة "أفضل لعبة شعبية " في تصويت من متجر جوجل بلاي في عام 2019. اعتبارًا من نوفمبر 2019، حققت فري فاير أكثر من مليار دولار في جميع أنحاء العالم.
اللعبة تحتوي على خمسين لاعب ينزلون متفرقين في خريطة اللعبة بحثا عن الموارد والأسلحة لقتل الأعداء الذين يعترضونهم وللبقاء كآخر شخص حي في الجزيرة.
في فبراير 2019، بلغت فري فاير أكثر من 500 مليون تحميل في أجهزة الأندرويد، لتصبح أحد أكثر ألعاب الأندرويد تحميلا في سنة 2019 .
وفي 2020 تم إصدار نسخة ثانية من فري فاير سميت بفري فاير ماكس و يستطيع أن يلعبها من لديهم هواتف قوية والاستمتاع بجودة غرافيك أقوى وغير ذلك، أصبحت متاحة عند منطقة الشرق الأوسط (أي المنطقة العربية بصفة عامة) في 8 يونيو 2021 بعد تحديث الإبادة.
وفي أغسطس 2021، تخطت فري فاير حاجز مليار عملية تحميل على جوجل بلاي خلال الذكرى السنوية الرابعة للعبة.

8- مجالات الدراسة:

تحدد مجالات الد ارسة فيما يلي:

أ/ المجال الزمني: انطلق المجال الزمني لهذه الدارسة في أواخر شهر جانفي2022حيث تم عرض هذا الموضوع على إدارة قسم علوم الإعلام والإتصال وتمت الموافقة عليه لنشرع مباشرة في بداية العمل وبالضبط في فيفري2022وبعد الشروع في عملية جمع المعطيات والمعلومات الخاصة لموضوع الدرسة تأثيرلآلعاب الالكترونية على سلوك الطفل من سن فري فاير أنموذجا ومر البحث بعدة مراحل هي:

- مرحلة جمع المادة العلمية.
- مرحلة ضبط الإطار المنهجي.

مرحلة الشروع في الجانب الميداني وهذا من خلال تضميم استمارة استبيان وذلك في 3 افريل 2017وبعد مناقشتها مع الأستاذ المشرف وتم عرضها على محكمين وذلك لفترة

ممتدة من وبعد التعديل وزعت على العينة فيمرحلة صياغة النتائج وعداد التقرير النهائي.

ب/ المجال المكاني:يتيح لنا هذا المجال تحديد المكان الذي تم فيه إجراء الدرسة وحتى نتمكن من جمع مختلف المعطيات والمعلومات الكافية عن موضوع الدرسة والمتمثل في تأثير الألعاب الالكترونية على سلوك لعبة الفري فاير أنموذجا على عينة عشوائية من الأولياء لمدينة ورقلة.

9- الدراسات السابقة:

أ- الدراسة الأولى:

دراسة حول "**أثر الألعاب الالكترونية على السلوكيات لدى الأطفال درسة وصفية تحليلية على عينة من أطفال متمدرسين بالجزائر**"، مذكرة مكملة لنيل شهادة ماجستير في علوم الإعلام الاتصال من إعداد الطالبة مريم قويدر، كلية العلوم السياسية والإعلام قسم علوم الإعلام والاتصال، جامعة الجزائر (03) 2012.[1]

تمحورت إشكالية هذه الدراسة الذي جاء في تقرير شركة عنوان "ألعاب الفيديو في القرن الواحد والعشرين" أن الصناعة الأمريكية تصنع ألعاب الفيديو من أجل الترفيه، فقد وصلت قيمة مبيعات هذه الألعاب إلى 74.1 مليون دولار سنة، فكما لاحظنا هنا في هذه الزيادة المذهلة في المداخيل والمبيعات رجع إلى الطلب والإقبال المتريد على هذا النوع من الألعاب.

ففي بداية سنة 1970 أصبحت العاب الفيديو مصدر هاما للترفيه من طرف الشباب والأطفال،وأصبح الأطفال يقضون أوقات هامة في اللعب لطلب الراحة بحيث ألقت هذه الأنواع من الألعاب الالكترونية رواجا كبير في السنوات الأخير خاصة في البلدان العربية وفي الجزائر.

فاستخدمت هذه الدراسة كمحاولة لمعالجة أثر الألعاب الالكترونية على الأطفال في الجزائر، ومعرفة واقعها وأسباب انتشارها بهذا الشكل المذهل وأثرها على السلوكيات لدى الأطفال المتمدرسين بالمرحلة الابتدائية في الجزائر والذين يتراوح أعمارهم ما بين 7و12

[1]- دراسة حول "**أثر الألعاب الالكترونية على السلوكيات لدى الأطفال درسة وصفية تحليلية على عينة من أطفال متمدرسين بالجزائر**"، مذكرة مكملة لنيل شهادة ماجستير في علوم الإعلام الاتصال، من إعداد الطالبة قويدر مريم ، كلية العلوم السياسية والإعلام قسم علوم الإعلام والاتصال، جامعة الجزائر (03) 2012.

سنة، وقد تم طرح التساؤل الرئيسي على الشكل التالي:

ما هو أثر ممارسة الألعاب الالكترونية على السلوكيات لدى الأطفال الجزائريين المتمدرسين في المرحلة الابتدائية في الجزائر العاصمة؟

ويتفع عن هذا التساؤل أسئلة من بينها:

- ما هي عادات وممارسة الطفل الجزائري لهذه الألعاب الالكترونية؟
- ما هي أكثر أنواع الألعاب الالكترونية استقطابا بالاهتمام للأطفال؟
- ما مدى تأثير مدة ممارسة الألعاب على التحصيل الدرسي للأطفال المتمدرسين؟
- ما هي التأثيرات المحتملة للألعاب الالكترونية على السلوك لدى الطفل الجزائري؟

بينما قسمت الباحثة هذه الدراسة إلى ثلاثة فصول: تناولت في الفصل الأول ماهية اللعب والعاب الفيديو،أما في الفصل الثاني تحدثت عن تكنولوجيا المعلومات وأطفال الجيل الرقمي والافتراضي، بالنسبة للفصل الثالث تحدثت عن الألعاب الالكترونية وأساسيتها، واستخدمت في هذه الدراسة: دراسة ميدانية تحليلية كما اعتمدت على المنهج الوصفي لوصف أثر الألعاب الالكترونية على سلوك الطفل، وكذلك استمارة استبيان لجمع المعلومات،إضافة إلى المقابلة والملاحظة حيث طبقتها على عينة طبقية من الأطفال الذين يتروح أعمارهم ما بين 8و12 عام.

ومن خلال هذا توصلت الباحثة إلى النتائج من بينها:

– ممارسة الألعاب الالكترونية من مقدمة النشاطات الترفيهية المفضلة لدى مفردات العينة وهذا يعود لكونها وسيلة ترفيهية حديثة وجديدة نسبيا في الجزائر مقارنة بالدول المتقدمة.

– يفضل ذكور العينة ممارسة الألعاب الالكترونية أكثر من إناث العينة وهذا يعود لطبيعة الجنسين، فالذكور يفضلون أكثر ممارسة الألعاب الالكترونية والرياضة على أخلاق الإناث اللواتي يفضلن أكثر العاب الدمى.

– أغلب مفردات العينة يمارسون الألعاب الالكترونية حبا للمغامرة والمتعة وهي تأتي في مقدمة الأسباب التي يمارس من أجلها المبحوثين الألعاب الالكترونية، تليها في المرتبة الثانية من يمارسها من أجل تقنية الذكاء، وفي المرتبة الثالثة من يمارسها حبا في الخيال والإثارة وبعدهم في المرتبة الرابعة من يمارسونها من أجل شغل وقت الفراغ، وتبقى أقل النسب لمن يمارسونها رغبة في تطوير موهبة أو بداية الفصول.

التعليق على الدراسة:

تشابهت هذه الدراسة مع دراستي المعنونة "**تأثير الألعاب الالكترونية على سلوك الطفل الجزائري**" في المتغير والمستقبل الألعاب الالكترونية والمتغير التابع هو الطفل الجزائري وكذلك مجتمع البحث هما الأطفال الذين يتراوح أعمارهم ما بين 8و12 سنة،بالإضافة إلى أداة جميع البيانات وهي استمارة استبيان بينما اختلفت دراستي دراسة وصفية.

ساعدتني هذه الدراسة في بناء الإشكالية وتسلسلها كما استفدت أيضا منها في الإطار النظري لترتيب عناصر خطة دراستي.

ب-الدراسة الثانية:

دراسة حول "**الطفل الجزائري والعاب الفيديو**" دراسة في القيم والتأثير لنيل شهادة الدكتوراه، من إعداد أحمد فلاق" كلية العلوم السياسية والإعلام، قسم الإعلام والاتصال، جامعة يوسف بن خدة، الجزائر، 20082009.[1]

انطلقت هذه الدراسة في كيفية انتشار ألعاب الفيديو في السنوات الأخيرة وأهم المؤثرات التي تحملها، فالجزائر من بين الدول التي تستورد هذه الألعاب مما يعني أن هذا الطفل صار مهددا في تنشئته الاجتماعية على النحو الذي قد يجعله يتلقى قيما عربية عن قيم بيئته، وقد تم طرح التساؤل الرئيسي على الشكل التالي: ما مدى تأثير ألعاب الفيديو على قيم الطفل الجزائري؟

حيث وضع الباحث مجموعة من التساؤلات من بينها:

- ما هي مكانة ألعاب الفيديو من النشاطات الترفيهية للطفل الجزائري؟
- ما هي عادات ممارسة الطفل الجزائري لهذه الألعاب؟

كيف يتفاعل الطفل الجزائري مع القيم المحتواة في ألعاب الفيديو المفضلة لديه، كما قسم الباحث هذه الدراسة إلى خمسة فصول، تناول في الفصل الأول ماهية ألعاب الفيديو أما في الفصل الثاني تحدث عن اقتصاديات ألعاب الفيديو، ألعاب الفيديو وبالنسبة للفصل الثالث تصميم عوالم ألعاب الفيديو، وفي الفصل الرابع الأبعاد الاجتماعية لألعاب الفيديو،

[1]- دراسة حول "**الطفل الجزائري والعاب الفيديو**" دراسة في القيم والتأثير لنيل شهادة الدكتوراه، من إعداد فلاق أحمد " كلية العلوم السياسية والإعلام، قسم الإعلام والاتصال، جامعة يوسف بن خدة، الجزائر، 2008-2009.

كما تناول به الفصل الأخير الأبعاد الجسمانية لألعاب الفيديو، وقد استخدم دراسة ميدانية في دراسة تفاعل الطفل الجزائري مع القيم المحتواة في ألعاب الفيديو واعتمد على المنهج المسحي لمسح مضمون ألعاب الفيديو التي تنتشر في السوق الجزائرية،أو مسح جمهور هذه الألعاب من الأطفال وبالنسبة للأدوات المستخدمة في هاته الدراسة أداة تحليل المضمون واستمارة استبيان، وطبقت هاته الدراسة على الأطفال المتمدرسين الذين تتراوح أعمارهم مابين 9و12 سنة أي تلاميذ المرحلة الابتدائية، حيث توصل الباحث إلى النتائج التالية:

- تأتي ممارسة العاب الفيديو في مقدمة النشاطات الترفيهية التي يقبل عليها أفراد العينة لتغير المستوى المعيشي تأثير على نوع الآلات المكتملة.
- تأثير ألعاب المغامرات في مقدمة العاب الفيديو المفضلة لدى العينة.
- الذكور أكثر إنجذابا لما هو حركي لذا جاءت الأمور الحركية المتعلمة في الصدارة ثلثها الأمور العقلية والأمور الأخلاقية.

التعليق على الدراسة:

تشابهت هذه الدراسة مع درستي المعنونة " تأثير الألعاب الالكترونية على سلوك الطفل الجزائري في المتغير التابع وهو الطفل باعتباره الفئة المستهدفة لكلتا الدراستين، وكذلك في نوع الدراسة لأنه استخدم الدرسة الميدانية وكذلك أداة جميع البيانات استمارة استبيان ومجتمع البحث الأطفال الجزائريين بينما اختلفت درسته مع درستي في المنهج واعتمد على المنهج المتمثل في المنهج المسحي بينما أنا استخدمت المنهج الوصفي،بالإضافة إلى العينة واختلفت في الجانب التحليلي وأداته المتمثلة في تحليل المضمون وجمع المعلومات، واستفدت من هذه الدراسة في صياغة أسئلة الاستبيان والوصل إلى المرجع التي تتعلق بالألعاب الفيديو.

ج. الدراسة الثالثة:

أطروحة دكتوراه حول "**أثر الألعاب الإلكترونية على العمليات المعرفية والذكاء الانفعالي لدى أطفال مرحلة الطفولة المتوسطة**" في الأردن، من إعداد مها حسني الشحروري، جامعة عمان العربية للدراسات العليا، كلية الدراسات التربوية العليا، تخصص علم النفس

التربوي 2007[1].

تتمحور إشكاليتها حول استقصاء أثر الألعاب الإلكترونية على العمليات المعرفية والذكاء الانفعالي لدى أطفال مرحلة الطفولة المتوسطة في الأردن؟

وقد حاول الباحث من خلال هذه الأطروحة الإجابة عن التساؤلات التالية:

- ما أثر الألعاب الإلكترونية في العمليات المعرفية لدى أطفال مرحلة الطفولة المتوسطة تعزى لمتغير المجموعة (الموجهة، غير موجهة، ضابطة)؟

-هل هناك فروق في العمليات المعرفية لدى أطفال مرحلة الطفولة المتوسطة تعزى للتفاعل بين الألعاب الإلكترونية ومتغير الجندر؟

-ما أثر الألعاب الإلكترونية على مقياس بار أون للذكاء الانفعالي لدى أطفال مرحلة الطفولة المتوسطة تعزى لمتغير المجموعة (الموجهة، غير موجهة، ضابطة)؟

-هل هناك فروق مقياس بار أون للذكاء الانفعالي لدى أطفال مرحلة الطفولة المتوسطة تعزى للتفاعل بين الألعاب الإلكترونية ومتغير الجندر؟

وأظهرت نتائج الدراسة أن هناك فروقا ذات دلالة إحصائية على مقياس العمليات المعرفية الكلي عند مستوى ($a\leq0.05$) بين المتوسطات الحسابية البعدية المعدلة تبعا لمتغير المجموعة ولصالح المجموعة غير الموجهة، كما أن هناك فروقا ذات دلالة إحصائية على بعد اتخاذ القرار عند مستوى ($a\leq0.05$) بين متوسطات الأداء البعدي المعدل تبعا للتفاعل بين المجموعة والجندر لصالح ذكور المجموعة غير الموجهة.

كما كشفت هذه الدراسة عن أن هناك فروقا دلالة إحصائية في الدرجات على مقياس بار أون للذكاء الانفعالي الكلي لصالح المجموعة غير الموجهة عند مستوى ($a\leq0.05$)، كما تبين أن هناك فروقا ذات دلالة إحصائية في الدرجات على المقياس تبعا للجندر ولصالح الإناث عند مستوى ($a\leq0.05$)،بين المتوسطات الحسابية البعدية المعدلة تبعا لمتغير المجموعة لصالح المجموعة غير الموجهة، وفروقا ذات دلالة إحصائية على بعد بين الأشخاص عند مستوى ($a\leq0.05$)،بين المتوسطات الحسابية البعدية المعدلة تبعا لمتغير الجندر لصالح الإناث، كما أن هناك فروقا ذات دلالة إحصائية على بعد التكيف عند مستوى ($a\leq0.05$)،تبعا لمتغير المجموعة لصالح المجموعة غير الموجهة.

[1]- أطروحة دكتوراه حول "**أثر الألعاب الإلكترونية على العمليات المعرفية والذكاء الانفعالي لدى أطفال مرحلة الطفولة المتوسطة**" في الأردن، من إعداد مها حسني الشحروري، جامعة عمان العربية للدراسات العليا، كلية الدراسات التربوية العليا، تخصص علم النفس التربوي 2007.

10. نظرية الدراسة (الاستخدامات والإشباعات):

تعريف النظرية:

هناك اختلاف بين الباحثين، وتعيين النظرية باختصار: تعرض الجمهور للمواد الإعلامية لإشباع رغبات كامنة معينة، استجابة لدوافع الحاجات الفردية وأورد مساعد المحيا تعريف اصطلاحيا لمفهوم النظرية: على أنه ما تحققه المادة المقدمة عبر وسيلة معينة من استجابة جزئية أو كلية لمتطلبات حاجات ودوافع الفرد الذي يستخدم هذه الوسيلة ويتعرض لتلك المادة.[1]

وتعتمد هذه النظرية على فكرة اختلاف استخدام الأشخاص المختلفين لنفس محتوى الرسالة وفقا لأغرضهم، كما أن تأثير وسائل الإعلام يختلف تبعا لاستخدام الناس، واحتياجاتهم وتوقعاتهم، حيث تعد هذه الاستخدامات والاحتياجات متغير وسيطا يتدخل بشكل مؤثر بين وسائل الإعلام ورسائلها، ويقوم الفرد طبقا لأسلوب الاستخدامات والاشباعات باختيار مضمون الوسيلة الإعلامية وفقا لاحتياجات خاصة يرغب في إشباعها، وبذلك تختلف نظرية الاستخدامات عن نموذج التأثيرات التقليدية الذي يهتم أساسا بمحتوى رسائل الإعلام وتأثيرها على الأفراد من خلال وجهة نظر المرسل.[2]

نشأة نظرية الاستخدامات والاشباعات:

بدأت أبحاث النظرية منذ عام 1944 في دراسة (هيرتا وهيرزج)، وكان أول ظهور لهذه النظرية بصور كاملة في كتاب "استخدام وسائل الاتصال الجماهيري" من تأليف "اليهوكاترويلمر" عام 1974، ودار هذا الكتاب حول تصور الوظائف التي تقوم بها وسائل الإعلام من جانب، ودوافع الاستخدام من جانب آخر.[3]

واقترح كاتر التحول إلى التساؤل حول: ماذا يفعل الناس بالوسيلة الاتصالية؟ وطرح نموذج riely 1951الذي أكد استخدام الأفدرد المختلفين لنفس مضمون الرسالة بهدف تحقيق اشباعات متباينة، ونطور مفهوم الاستخدام والاشباعات في دراسة 1969 blume/ketyلانتخابات عامة البريطانية عام 1964، والتعرف على أسباب مشاهدة أو

[1]– حازم الحمداني: **الإعلام الحربي والعسكري**، ط1، دار أسامة، عمان، الأردن 2010، ص 45.

[2]– مرزوق عبد الحكيم العادي: **الإعلانات الصحفية، دراسة في الاستخدامات والاتباعات**، ط1، دار الفجر للنشر، القاهرة،2004، ص 110.

[3]–صلاح محمد عبد الحميد: **الإعلام الجديد**، دط، مؤسسة طبيبة للنشر، القاهرة 2012، ص61.

تجنب مشاهدة الحملات الانتخابية، وحدة blume/ kety اختصاص مدخل الاستخدامات والاشباعات بالأحوال النفسية والاجتماعية للاحتياجات والتوقعات من وسائل الاتصال والوسائل الأخرى، والتي تؤدي إلى نماذج مختلفة للتعرض للوسيلة والاندماج في أنشطة تنتج من الاحتياطات والاشباعات[1].

وكان الظهور الفعلي لمنظور الاستخدامات والاشباعات عام 1994م في المقال الذي كتبه عالمه الاجتماع الأمريكيةharzog"بعنوان دوافع الاستماع للمسلسل اليومي واشباعاته" وتوصلت من خلال المقابات التي أجرتها مع مائة من مستمعات المسلسل النهاري الذي يقدمه الراديو إلى وجود اشباعات أساسية للاستماع إلى هذه النوعية من المسلسلات.[2]

فروض نظرية الاستخدامات والاشباعات:

قامت نظرية الاستخدامات والاشباعات على افتراض الجمهور النشيط على عكس نظريات التأثير السابقة، التي قامت بقوة تأثير وسائل الإعلام في الجمهور مثل نظرية الرصاصة، لذا يرى "إليهوكاتر" وزملاءه أن هذا المنظور قام على خمسة فروض هي كالآتي:[3]

- الجمهور هو جمهور مشارك فاعل في عملية الاتصال الجماهيري،ويستخدم الوسيلة التي تحقق حاجاته.
- استخدام الوسائل يعبر عن الحاجات التي يرغب الجمهور تحقيقها وتتحكم في ذلك أمورا منها الفروق الفردية، والتفاعل الاجتماعي.
- الجمهور هو الذي يختار الوسيلة والمضمون الذي يشبعان حاجاته.
- يستطيع الجمهور تحديد حاجاته ودوافعه،ومن ثم يلجأ إلى الوسائل والمضامين التي تشبع حاجاته.
- يمكن الاستدلال على المعايير الثقافية السائدة في المجتمع من خلال استخدام الجمهور لوسائل الاتصال وليس من خلال الرسائل الإعلامية فقط.

[1]– رضا عبد الواحد أمين: **النظريات العلمية في مجال الإعلام الالكتروني**، د ط، منتدى سوز الابكية، مصر، 2007، ص67– 68.

[2]– حازم الحمداني: مرجع سبق ذكره، ص 48، 49.

[3]– كمال خورشيد مراد: **الاتصال الجماهيري والإعلام**، ط1، دار المسيرة للنشر، الأردن، 2001، ص144

بينما يطلق هيثم الهيتي فرضا آخر للنظرية وهو:[1]

أن الجمهور يستخدم المواد الإعلامية لإشباع رغبات كامنة لديه، وأن دور الإعلام هو تلبية الحاجات فقط.

الانتقادات الموجهة لنظرية الاستخدامات والاشباعات:[2]

إدعاء المدخلان الجمهور يختار الوسيلة بما يحققه له المضمون بحرية تامة وبناء على الإحتياج فقط وهذا الأمر رما يكون مبالغ فيه، حيث هناك عوامل اجتماعية، واقتصادية، قد تبطل ذلك وتحول دون تحقيقه فهذه العوامل تحد من إستفادة الفرد من التكنولوجيا الإعلامية المتقدمة.

هناك جدلا وتساؤلا حول قياس إستخدام المتلقي للوسيلة الإتصالية وكيفيتها التي يتم فيها القياس وزمن الاستخدام من حيث القياس خلال وقت التعرض، وكثافة محدودية المشاركة.

إن المدخل لم يفرق بين الإشباعات التي يبحث عنها الجمهور والإشباعات التي تحقق عند المشاهدة علما أن هذا الفرق يوضح مبدأ انتقائية الجمهور للمضامين الإعلامية التي يتعرض لها.

بينما ورد في كتاب مبادئ الإتصال الجماهيري ونظرياته "لأمال سعد متولي" إنتقادا في وجه الجمهور نظرية الإستخدامات والإشباعات وهو:[3]

عدم توفر بدائل عديدة من الوسائل يلغي مفهوم الجمهور الإيجابي أو النشيط الذي يسعى لتحقيق أهداف محددة وإشباع حاجات بعينها، كما أنه يلغي مبدأ حرية الإختيار فليس كل سلوك إتصالييوجهه حافز فالكثير من السلوك الإتصالي للجمهور هو سلوك عادي يحدده وجود وسيلة إتصالية واحدة، ولا يوجد أمامها أي مجال للرفض او الإختيار للمضمون الإتصالي المعروف.

غير أن "بسام عبد الرحمان المشاقبة" في كتابه "نظريات الإعلام" أضاف انتقاد آخر هو أن:[4]

---

[1]– هيثم الهيتي: **الإعلام السياسي والإخباري في الفضائيات**، ط1، عالم أسامة للنشر، الأردن، 2008، ص 24.

[2]– منال هلال المزهرة: **نظريات الاتصال**، ط1، دار المسيرة للنشر، الأردن، 2012، ص 204.

[3]– آمال سعد متولي: **مبادئ الاتصال الجماهير ونظرياته**، ط1، دار مكتبة الإسرء اسيوط، 2007، ص 131.

[4]– بسام عبد الرحمان المشاقبة: **نظريات الإعلام**، ط1، دار أسامة للتشر، الأردن، 2011، ص 86.

هذه الدراسة تكشف الروابط بين الإشباعات التي يتم إقررها وبين الأصول الإجتماعية والنفسية للحاجات التي يتم إشباعها.

تندرج دراستنا هذه ضمن الدراسات ميدانية إذأنها "تعتمد على دراسة الواقع أو الظاهرة كما توجد في الواقع، ويهتم بوصفها وصفا دقيقا، من خلال التعبير النوعي الذي يصف الظاهرة ويوضح خصائصها أو التعبير الكمي الذي يعطي وصفا رميا يوضح مقدار أو حجم الظاهرة.[1]"

-" أو هو الأسلوب الوصفي في البحث على دراسة الظاهرة أو السلوك كما يوجد في الواقع، حيث يقوم الباحث بوصف هذا السلوك أو الظاهرة وصفا دقيقا ويعبر عنها في صور كيفية أو كمية أو بكلاهما معا".[2]

ب- منهج الدراسة:

اختبار المنهج في أيدراسة لا يكون عشوائيا،أو بالصدفة،أو ميل الباحث في الاختيار، بل إن نوع الدراسة وأهدافه هما اللذان يحددان نوع المنهج الذي يعتبر "الطريقة التي قررها الباحث لمقاربة الموضوع، وهي الطريقة العامة التي قرر الباحث أنها الأفضل أو الأنسب وفي مقاربة المعطيات المتعلقة بموضوع البحث وتحليل المعطيات تلك"[3]

وبما أن دراستنا حول تأثير الألعاب الالكترونية على سلوك الطفل لعبة الفري فاير أنموذجا من خلال دراسة ميدانية على عينة من الأولياء مدينة ورقلة(أطفال العائلة)، فقد اعتمدنا على منهج المسح الذي يعتبر من أهم"الدراسات العلمية التي يقوم بها فريق متكامل من أجل جمع المعلومات والبيانات التي تتعلق بظاهرة او حادثة قائمة فعلا،وبدراسة الظروف الاجتماعية والسياسية والاقتصادية والتعليمية في مجتمع معين، فالدراسة المسحية تهتم بالإحصائيات الهامة التي تنتج عن استخلاص البيانات من حالات فردية أي من حالات مستعرضة.[4]

وبما أن المسح الشامل يتطلب وقت أطول وجهدا مضاعفا،إذ اخترنا أسلوب المسح بالعينة " لبعض مفردات مجتمع البحث" على أن تمثل هذه العينة مجتمع البحث وتعمم

---

[1]- محمد بكر نوفل، طلال محمد أبو عواد: **التفكير وليبحث العلمي**، ط2، دار المسيرة للنشر،عمان، الأردن 2015، ص 219.

[2]- سيد محمد الطواب: **البحث العلمي أسسه وأساليبه**،دط، مركز الإسكندرية للكتاب، الإسكندرية 2010، ص 167.

[3]- محمد شيا: **مناهج التفكير وقوعد البحث في العلوم الإنسانية والاجتماعية**، ط2، مجلد المؤسسة الجامعية للدراسات والنشر، لبنان،2008، ص 168.

4. كامل محمد المغربي: **أساليب البحث العلمي في العلوم الإنسانية والاجتماعية**،ط4، دار الثقافة للنشر عمان، الأردن، 2011، ص 97.

نتائجهذا الباقي مفردات مجتمع البحث"[1]فهذا الأسلوب جعلنا نحصر مجتمع دراستنا في عينة محددة، وبالتالي تكون النتائج أدق وأقرب إلى التعميم الموضوعي، وعليه فأسلوب المسح بالعينة يوافقدراستنا من حيث أن دراستنا مركزة في حيز جغرافي محدد وهو مدينة ورقلة وأن المجتمع المبحوث لدراستنا كبير وجب حصره ودراسة كل مفرداته.

11. مجتمع البحث وعينة الدراسة:

يعرف مجتمع البحث على أنه "مجموعة عناصر لها خاصية، أو عدة خصائص مشتركة تميزها عن غيرها من العناصر الأخرى[2]"حتى يصل الباحث إلى نتائج موضوعية ودقيقة لابد من تحديد أفراد المجتمع الأصلي للدراسة تحديدا دقيقا، يسمح لنا بتحديد نوع العينة وجمع كافة البيانات من أفرادها بواسطة الأدوات البحثية المناسبة لذلك، وقد تمثل مجتمع البحث في هذه الدراسة المتعلقة بتأثير الألعاب الالكترونية على سلوك الطفل لعبة الفري فاير في مجموع الأولياء ورقلة(أطفال العائلة)، وذلك نظرا إلىأن هذه الفئة هي الأقرب إلى أطفالهم،لأنهم يلاحظون يوميا سلوكاتهم.

ونظرا لكبر حجم هذا المجتمع وضيق الوقت يتعذر علينا القيام بدراسة شاملة لجميع مفرداته، لذلك ارتأينا أخذ عينة من المجتمع الأصلي ثم تعميم نتائجها على الدراسة، فالعينة عبارة عن "نموذج يشمل ويعكس جانبا أو جزءا من وحدات المجتمع الأصلي المعني بالبحث، وتكون ممثلة له، بحيث تحمل صفاته المشتركة، وهذا النموذج أو الجزء يعني البحث عن دراسة كل وحدات ومفردات المجتمع الأصلي، خاصة في حالة صعوبة أو إستحالة دراسة كل وحدات المجتمع المعني بالبحث"[3] وقد اعتمدنا في دراستنا هذه على العينة العشوائية البسيطة التي يتم تشكيلها على أساسأن يكون عناك احتمال يساوي تواجد جميع العناصر في مجتمع الدراسة، لإختيارها بمعنى أن فرص إختيار أي عنصر من مجتمع الدراسة متساوية لجميع أفراد المجتمع وفي نفس الوقت فإن إختيار أي عنصر من عناصر مجتمع الدراسة لا يؤثر على إختيار العناصر الأخرى[4] "أو يتوفر في هذا النوع من

---

1. منال هلال المزاهرة: **مناهج البحث الإعلامي**، ط1، دار المسيرة للنشر، عمان الأردن، 2014، ص 327.

[2]– موريس أنجرس: **منهجية البحث العلمي في العلوم الإنسانية**، دط، دار القصة للنشر الجزائر، 2004، ص 298.

[3]– عامر إبرهيم قنديلجي **منهجية البحث العلمي**، دط، دار اليازوزي العلمية للنشر، عمان 2012، ص 186.

[4]– رحي مصطفى عليان عثمان محمد غنيم: **البحث العلمي**، ط2، دار صفاء للنشر، عمان الأردن 2008، ص 155.

العينات تكافؤ الفرص لجميع عناصر المجتمع لتكون أحد مفردات العينة، ويتم إختيارها إما باستخدام القرعة أو جداول الأرقام العشوائية، ويتطلب استخدام هذه الطريقة ضرورة حصر ومعرفة كامل العناصر التي يتكون منها مجتمع الدراسة وبذلك تكون فرصة الظهور لكل عنصر معروفة ومحددة مسبقا.[1]

أدوات جمع البيانات:

إن نجاح البحث العلمي يتفق وفعالية الأدوات التي يتم من خلالها جمع البيانات والتي تعرف على أنها "تلك الوسائل المختلفة التي يستخدمه الباحث في جمع المعلومات والبيانات المستهدفة في البحث"[2] فتطبيق هذه الأدوات بطريقة علمية يؤدي إلى التوصل إلى نتائج دقيقة حول الظاهرة المدروسة، وهذا يتوقف على إختيار الباحث للأداة أو الأدوات المناسبة لجمع البيانات،إذأن طبيعة موضوع هذه الد ارسة جعلنا نستعين بأداة هي:

*** استمارةالاستبيان:**

وتعرف أداة الاستبيان بأنها "مجموعة من الأسئلة والإستفسارات المتنوعة والمرتبطة ببعضها البعض الآخر بشكل يحقق الهدف، أوالأهداف التي يسعى إليها الباحث، وذلك في ضوء موضوع البحث والمشكلة التي إختارها[3]، كما عرفها عبد الرحمان محمد السعدلي: أنها" أداة ووسيلة لجمع البيانات في شكل إستمارة مطبوعة تتكون من قائمة أسئلة توجه للأفراد المفحوصين للإجابة عنها بأنفسهم، وذلك من أجل الحصول على معلومات حول موضوع ما".[4]

بالنسبة لهذه الدراسة قمنا بإستخدام إستمارة بهدف الحصول على إجابات عن مجموعة من الأسئلة أو الاستفسارات المكتوبة وذلك من خلال بناء استمارة أسئلة التي تم تحويلها إلى ثلاث محاور:

المحور الأول: عادات وأنماط أستخدام أطفال للعبة الفري فاير.

المحور الثاني: دوافع استخدام أطفال للعبة الفري فاير.

---

[1]- عبد العزيز قاسم محارب: **المهارت العلمية في صياغة البحوث العلمية**، دط، دار الجامعة الجديدة للنشر، الإسكندرية، 2015، ص63.

[2]– احمد بن مرسلي: **مناهج البحث العلمي في علوم الإعلام ولاتصال** ط2، ديوان المطبوعات الجامعية، الجزائر، 2005، ص 202.

[3]– عامر إبراهيم القندليجي: **البحث العلمي في الصحافة والإعلام**، ط1، دار المسيرة عمان، 2015، ص 178.

[4]– عبد الرحمان محمد السعدلي وآخرون: **مدخل إلى البحث العلمي (المفاهيم الأسس، الإجراءات التقويم)** د ط، دار الكتاب بالحديث للنشر، القاهرة، 2013، ص79.

المحور الثالث: الإشباعات المحققة من وراء إستخدام الأطفال للعبة الفري فاير.

كما أن هذه الأسئلة قبل أن يتم توزيعها ثم عرضها على ثلاث أساتذة في الاختصاص لتحكيمها، حيث تم التعرف على بعض الأخطاء من خلال الملاحظات التي قدموها، وثم التعديل على أساسها وحذف البعض الآخر، وإضافة إختيارت للبعض الآخر، وهذا بعد موافقة الأستاذ المشرف الملاحظة البسيطة هي نوع من الملاحظة الغير العلمية،ويقوم الباحث بملاحظة الظواهر والأحداث عن طريق الصدفة بدون إعداد وتخطيط مسبقين وبدون إستخدام وسائل وأدوات مقننة، وهذا النوع من الملاحظة مقيد في الدراسات الاستطلاعية وفي الدرسات الأولية للمشكلة التي يريد الباحث أنيبحثها بجمع المعلومات عنها[1].

وكذلك تستخدم في الدراسات الاستكشافية، حيث يلاحظ الباحث ظاهرة أو حالة دون أن يكون لديه مخطط مسبق لنوعية المعلومات أو الأهداف أو السلوك الذي سيخضعه للملاحظة.[2]

1عبد الله محمد الشريف: **مناهج البحث العلمي دليل الطالب في كتابة الأبحاث والرسائل العلمية**، د ط، مكتبة الإشعاع، الإسكندرية، سنة ص 118.

[2]– يحيى مصطفى عليان، عثمان محمد غنيم: **أساليب البحث العلمي**، ط2، دار الهناء، عمان، 2008، ص 122

الإطار التطبيقي

1/ تفريغ وتحليل البيانات

يعتبر تفريغ وتحليل البيانات "عملية بحثية متخصصة تخضع لها البيانات المجمعة بواسطة البحوث الميدانية حيث يقوم الباحث فيها بوصف هذه البيانات والتعليق عليها كيفيا بهدف إعطاء القارئ صورة واضحة عن الظاهر المدروسة" (1) ومنه كانت بيانات الدراسة وتحليلها كالتالي:

الجدول رقم 1: يبين متغير الجنس.

الجنس	التكرار	النسبة المئوية
ذكر	59	59%
أنثى	41	41%
المجوع	100	100%

يوضح لنا الجدول أعلاه أن أكبر نسبة من أفدرد العينة ذكور التي تقدر ب 59%وذلك رجع إلى توزيع الاستمار بشكل قصدي على الأمهات لأن الأم اعلم بتصرفات أبنائها،أما نسبة الإناث نقدر ب41%لان الأب يقضي معظم وقته خارج المنزل ومنه نستنتج أن الأمهات على دراية كاملة بسلوكيات أطفالهم على عكس الآباء.

الجدول رقم 2:يبين المستوى التعليمي

التعليمي	التكرار	النسبة المئوية
ابتدائي	36	36%
متوسط	64	64%
المجموع	100	100%

يوضح لنا الجدول أعلاه أن أكبر نسبة من المبحوثين الذين ذات مستوى تعليمي متوسط يقدر بـ64%ثم تليها نسبة المستوى الإبتدائي التي قدرت نسبتها بـ 36%.

الجدول رقم 3: يبين المستوى المعيشي.

المستوى المعيشي	التكرار	النسبة المئوية%
ضعيف	07	7%
متوسط	64	46%
حسن	42	34%
جيد	13	13%
المجموع	100	100%

يمثل لنا الجدول أعلاه أن أكبر نسبة متوسط التي قدرت بـ46%أما نسبة حسن تقدر بـ 34%ثم تليها نسبة جيد بـ 13%وأقل نسبة ضعيف والتي تقدر ب7%.

الجدول رقم 4: يبين الأماكن التي يمارس فيها الطفل الألعاب الالكترونية.

الاختيارت	التكرار	النسبة المئوية%
المنزل	69	69%
نادي الانترنيت	19	19%
قاعة الألعاب	11	11%
المدرسة	1	01%
المجموع	100	%100

تشير أرقام الجدول أعلاه أن أغلبية أفراد العينة يمارسون لعبة الفري فاير في المنزل وذلك بنسبة 69%لإرضاء أنفسهم وأوليائهم فاللعب في البيت يعطي راحة أكثر للأطفال من حيث المدة ومكان الممارسة، بالمقارنة مع الأماكن الأخرى، فهم يمارسونها في الوقت الذي يريدونه فمعظم الأولياء يفضلون ممارسة أولادهم هذه اللعبة في المنزل، بدلا من ممارستها خارج المنزل، نظرا للأخطار التي يتعرضون لها، كما أن اللعب في البيت يسهل مراقبة

الأطفال، ثم تليها نسبة 19%نادي الانترنت لأنها تحتاج إلى النقود وعدم ثقة الأولياء بأطفالهم عند تواجدهم في هذه الأماكن، بينما قاعة الألعاب تقدر بـ11%وهذا راجع إلى عزوف الأطفال عنها بسبب التطور الحاصل، وتليها آخر نسبة 1% المدرسة لأن هذا المكان مخصص للدراسة، وليس لديهم وقت كافي للعب وكذلك توجد الرقابة الشديدة من طرف المسؤولين.

الجدول رقم 5: يبين الألعاب المفضلة لدى الطفل.

الإختيارت	التكرار	النسبة المئوية%
مغامرات	24	12%
رياضة	14	14%
إستراتيجية الحروب	12	24%
السباقات	20	20%
الفنون القتالية	22	22%
الألعاب والمسابقات	08	08%
المجموع	100	100%

يمثل الجدول أعلاه أن ألعاب إستتراتيجية الحروب تأتي في مقدمة لعبة الفري فاير المفضلة لدى المبحورين، فهي تمثل نسبة 24% فهذا النوع من الألعاب انتشر بشكل كبير وخاصة في الأونة الأخيرة، فأصبح الأطفال يمارسون ألعاب إستراتتجية الحروب، لأنها مشوقة وحماسية بالنسبة لهم، وتليها الفنون القتالية التي تتدرج بنسبة 22% فهي عبارة عن حركات فهذه اللعبة توفر بيئة تساعد على إستخراج طاقة الطفل كما تعمل على تطوير قدارت الطفل البدنية مثل القوة والرشاقة والسرعة وتقلل من الإصابة بالقلق والاكتئاب، ونقدر نسبة 20%للسباقات التي تعتبر من أشهر وأفضل ألعاب الكمبيوتر، تجعل الطفل يتسابق مع مجموعة أو مع أفراد ويكون السباق في المدينة أو في الأدغال والغابات وهي لعبة جد مسلية وغير مملة وتمتح التشويق والإثارة، وألعاب الرياضة بنسبة 14% فالأطفال يمارسون

ألعاب الرياضة بأنواعها وخاصة كرة القدم وذلك لتمثيل فريقهم الوطني في هذه المباريات الافتراضية في الألعاب وبذلك يحققون مالم يتحقق في الواقع، ثم ألعاب المغامرات التي تقدر ب 12% فهي عبارة عن لعبة سهلة وبسيطة وتحتاج إلى التركيز، الصبر، المعرفة وهي لعبة للكبار والصغار يستمتعون بها في أوقات فراغهم، ويقل الإقبال على الألغاز والمسابقات إذ تقدر نسبة تغضيلها لدى العينة ب8% كما تنعدم ألعاب أخرى.

الجدول رقم 6: يبين الوسيلة التي عن طريقها يستخدم الألعاب الالكترونية

الاختيارت	التكرار	النسبة المئوية%
الهاتف النقال	42	42%
الحاسوب	27	27%
لوحة الكترونية	31	31%
المجموع	100	100%

نلاحظ من خلال الجدول أعلاه بأن الهاتف النقال يأتي في مقدمة الوسائل الإلكترونية التي يفضل أفدرد العينة ممارستها بنسبة42 %لأن الهاتف النقال يعتبر وسيلة متطور وذكية وسهلة الاستعمال وصغير الحجم، بإمكان المستخدم أن يحملها معه في أي وقت وفي أي مكان، وتليها في المرتبة الثانية اللوحة الإلكترونية بنسبة 31% لأنها لها نفس خصائص الهاتف النقال لكنها تختلف في الحجم فقط، أما في المرتبة الثالثة الحاسوب بنسبة 27%لأنه متعدد الاستخدامات والاستعمالات بحيث يستعمل في التعليم والاتصال وتنظيم الأعمال والترفيه والتسلية والوسائط المتعددة وغيرها.

الجدول رقم 7: يبين الفترات التي يفضلها الطفل لاستخدام الألعاب الالكترونية

الاختيارت	التكرار	النسبة المئوية%
صباحا	08	08%
مساء	34	34%
ليلا	16	16%
حسب الظروف	42	42%
المجموع	100	%100

من خلال تفحص المعطيات الوارة في الجدول أعلاه، يتضح أن النسبة الأكبر التي يفضل فيها لعب الفري الفاير هي حسب الظروف والتي قدرت بنسبة 42%وهذا يعود إلى أن الأطفال ليس لديهم وقت محدد أو فترة معينة يفضلها للعب، أما النسبة التي تليها هي34% وهذا رجع إلى أن الفترة المسائية هي الفترة المناسبة كون الطفل ينهي الدراسة ويرفه عن نفسه بواسطة هذه اللعبة، أما بالنسبة لـ16%للمبحوثين يستخدمون الألعاب الإلكترونية في الليل باعتبارها فترة الراحة والنوم وأقل نسبة 8%والتي تكون في الصباح، وهي نسبة منخفضة مقارنة مع النسب الأخرى لانشغال الأطفال بالدراسة أو مشاهدة أفلام الكرتون.

الجدول رقم 8: يبين المدة التي يقضيها الطفل في ممارسة لعبة الفري فاير

الخيارات	التكرار	النسبة المئوية%
أقل من ساعة	16	%16
من ساعة إلى ساعتين	17	%17
من ساعتين إلى ثلاث ساعات	17	%17
أكثر من ثلاث ساعات	50	%50
المجموع	100	%100

إن تفحص الأرقام الواردة في الجدول أعلاه يبين أطول مدة يقضيها الطفل في استخدام الألعاب الإلكترونية أكثر من ثلاث ساعات والمقدرة ب50% وهذا يعود إلى أن الطفل له

اهتمام كبير بالألعاب الإلكترونية وهذا ما وضحته لنا الدراسة الميدانية ثم تليها نسبة 17% الذين يستخدمونها من ساعة إلى ساعتين وأكثر من ساعتين إلى ثلاث ساعات وذلك راجع لعدم وجود بدائل أخرى، وفي الأخير نجد أن أقل نسبة من المبحوثين يلعبون بالألعاب الإلكترونية في وقت أقل من ساعة وذلك بنسبة 16% وهذا يعود إن دل على شيء إنما يدل على أن هاته العينة لها ميولات أخرى كالألعاب التقليدية مثلا أو هناك انشغالات أخرى كالدراسة.

الجدول رقم 9: يبين رأي الأولياء في الألعاب الالكترونية التي يمارسونها أطفالهم

الإختيارت	التكرار	النسبة المئوية%
مناسبة	44	%44
غير مناسبة	56	%56
المجموع	100	%001

يوضح الجدول أعلاه أن 56% من الأولياء يرون بأن الألعاب الإلكترونية غير مناسبة ، للارتقاء بذكاء أطفالهم وتنمية قدراتهم وتوسيع خيالهم وترفه عنهم في أوقات فراغهم، في حين 44% من الأولياء يرون بأنها مناسبة لأنها تسبب في ضعف التحصيل الدراسي للطفل فهي مضيعة للوقت والجهد، إضافة إلى ما قد يصيب الطفل من أمراض كداء التّوحد.

الجدول رقم 10: يبين دوافع تعرض الطفل للألعاب الالكترونية

الاختيارت		التكرار	النسبة المئوية%
للترفيه والتسلية		60	%06
إكتساب معدومات حول الألعاب		17	17%
ملء أوقات الفرغ		14	14%
الإهتمام بفك الألغاز والرموز		08	%08
أخرى تذكر	للهروب من المدرسة	01	%01
المجموع		100	%001

يوضح الجدول أعلاه دوافع ممارسة الطفل لألعاب الإلكترونية هو الترفيه والتسلية وذلك بنسبة 60%باعتبارها الوسيلة الوحيدة لإخرج مكبوتاته وتلبية حاجاته،وهي متوفر في كل منزل، إن أغلب العائلات يفضلون أن يلعب أبنائهم أمام أعينهم وتحت رقابتهم وهذا ما وضحه لنا الجدول رقم (04)، ثم تليها نسبة 17%وتتمثل في اكتساب معلومات أخرى حول الألعاب لأن الأطفال في هذه المرحلة تحدوهم رغبة الإطلاع والاستكشاف، أما 14%من الأطفال يمارسون الألعاب الإلكترونية لملئ الفراغ، خاصة في أيام العطل المدرسية للتعلم والتثقيف والترفيه، لتليها نسبة 08% لفك الألغاز والرموز، وذلك لإختبار مدى قوة ذكائهم وقدرتهم على حل الألغاز، وأقل نسبة 01% للهروب من الدراسة، لأنها أكثر جاذبية للطفل من خلال جودة الصور ونوعية رسوماتها، فهي تجمع بين الحقيقة والخيال.

الجدول رقم 11: يبين ردة فعل الطفل عند خسارته في اللعب

الإختيارت		التكرار	النسبة المئوية%
يتركها ولا يحاول مجددا		05	%05
يكررها إلى غاية أن يفوز بها		62	%62
يغيرها إلى لعبة أخرى		27	%27
تصرف أخر	-البكاء	03	%03
	-العناد	03	%03
المجموع		100	%100

يمثل الجدول أعلاه أن ردة فعل الطفل عند خسارته في اللعبة يكررها إلى غاية أن يفوز بنسبة 62%وهذا رجع إلى أن الطفل أثناء اللعب يشعر بالرحة والاطمئنان، القوة، الشجاعة،مما تجعله يكررها دون التوقف حتى الفوز، وهذا يدل على أن الألعاب الإلكترونية تحتوي على عوامل الجذب، فالطفل يحاول إثبات قدرته على تجاوز كل الصعوبات التي يتعرض إليها لذا فهو لاتتوقف عند الخسار بل يواصل اللعب،كما يوضحه الجدول رقم (06)اللوحة الإلكترونية نقدر بنسبة 31% هي أكثر نسبة مقارنة بالوسائل الأخرى التي من خلالها يستخدم الألعاب الإلكترونية، وتليها نسبة 27%يغيرها إلى لعبة أخرى لأن الطفل

يشعر بالقلق والتوتر، أما نسبة 5%يتركها ولا يحاول مجددا أي إنها لا تعتير من إهتماماته ولديه بدائل أخرى فنجد هناك تصرفات أخرى يقوم بها الطفل كالبكاء والعناد والتي تمثل أقل نسبة 3%.

الجدول رقم 12: يبين مدى فوز الأطفال بالألعاب التي يمارسونها بحضور اوليائهم

الاختيارت	التكرار	النسبة المئوية%
أحيانا	82	%82
دائما	08	%08
نادر	10	%10
المجموع	100	%100

من خلال قراءة الجدول أعلاه نجد أن نسبة 82% من الأطفال أحيانا ما يفوزون وهذا يعود إلى نوع اللعبة التي يمارسونها وتشجيع الأولياء لهم لأنها تحتاج إلى الذكاء والموهبة، أما نسبة 10%نادر ما يفوز وذلك راجع إلى صعوبة اللعبة وعدم وجود المكافأة، أما نسبة08%فهي تمثل أقل نسبة مقارنة بالنسب الأخرى،والسبب يعود إلى أن الطفل ليستلديه ميول واهتمامات بهذه الألعاب.

الجدول رقم 13: ما إذا كان هناك تغير في سلوك الطفل عند إنهائه اللعبة

الاختيارت	التكرار	النسبة المئوية%
نعم	60	%60
لا	40	%40
المجموع	100	%100

يوضح لنا الجدول أعلاه أن أكبر نسبة تقدر40%لا يتغير سلوكهم،ويعود هذا أن الأولياء يرقبون أطفالهم عند ممارستهم للألعاب الإلكترونية،ويوفرون لهم كل وسائل الراحة والترفيه ويساعدونهم في الدراسة وحل واجباتهم المنزلية وتركهم يمارسونها في حدود المعقول دون أي تأثير، وتقدر نسبة 60%نعم، وهذا رجع إلى الأطفال الذين يقضون كامل أوقاتهم

في اللعب، وعدم وجود رقابة مما يجعل اللاعبينخرط في اللعبة حركيا وجسميا وعاطفيا.

الجدول رقم 14: يبين الأمر التي يتغير فيها سلوك الطفل عند إنهائه من اللعبة فيحالة الإجابة ب "نعم"

الاختيارت	التكرار	النسبة المئوية%
في طريقة كلامه	05	%11.11
يشعر بالشجاعة	02	%4.44
يصبح عنيد	02	%4.44
سكوت مستمر	01	%2.22
الشعور بالفرح	07	%5.551
يصبح نشيط	01	%2.22
يغير انطباعه	03	%6.66
القلق	11	%24.44
التقليد	04	%8.88
العنف	04	%8.88
العزلة والانفراد	05	%11.11
المجموع	45	%100

يمثل لنا الجدول أعلاه تغير في سلوك الطفل عند إنهائه من اللعبة في حالة الإجابة " نعم" بنسبة 24.44%القلق وهذا يعود إلى خسارته وشعوره بالاضطراب والانزعاج وتليه نسبة 22.22%يصبح نشط وذلك لتفاعله مع اللعبة، واقل نسبة الشعور بالفرح تقدر ب 15.55%عند وصوله إلى الهدف أو فوزه باللعبة،فنسبة 11.11%في طريقة كلامه هنا نقول أن الطفل يتقمص شخصية أبطال الألعاب التي يلعبها، وتليه نسبة 8.88% للتقليد والعنف الطفل يقلد الأصوات أو الحركات التي يراها في الألعاب الإلكترونية، أما نسبة 6.66% يتغير انطباعه وهذا راجع إلى ممارسة الألعاب دوما وفي كل الأوقات فهي تؤثر فيه أما نسبة 4.44% في الحالتين يصبح عنيد ويشعر بالشجاعة نقول أن الطفل يواصل

اللعب حتى الفوز،وهذا مايزيد من عزيمته وإصرار على تحقيق الفوز والنجاح 2.22%ومن السكوت المستمر هذا الطفل يفرغ كل طاقته في اللعب.

الجدول رقم 15: يبين انعكاسات استخدام الطفل للألعاب الإلكترونية

الاختيارت		التكرار	النسبة المئوية%
الرؤية		42	42%
البدانة		09	09%
نقص الشهية		41	41%
أخرى تذكر	القلق	03	03%
	التعب	01	01%
	الشرود النصفي	01	01%
	العزلة	01	01%
	تؤثر على السمع	01	01%
	التقليل من الذكاء	01	01%
المجموع		100	100%

يوضح لنا الجدول أعلاه أن أكبر نسبة تقدر ب42% الرؤية وهذا يعود إلى الساعات الطويلة التي يقضيها الطفل في مشاهدة التلفاز أو ممارسة الألعاب الإلكترونية،وهذا ما يوضحه الجدول رقم(08) أن أعلى نسبة أكثر من ثلاث ساعات أما بالنسبة لـ41% نقص الشهية بسبب بعض الاضطرابات النفسية،وتليها نسبة 9%البدانة وهذا يعود إلى قلة الحركة والخمول وعدم تمتع الطفل بوقت كاف من الراحة في ممارسة الرياضة،ونجد أقل نسب في انعكاسات أخرى لدى المبحوثين بنسبة 01% مثل القلق والشرود النصفي.

الجدول رقم 16: يبين الطريقة التي تساعد الأولياء على تجنيب أطفالهم ممارسة الألعاب الإلكترونية

الاختيارت		التكرار	النسبة المئوية%
الخروج في نزهة		48	48%
توفير الألعاب الالكترونية		06	06%
الجلوس معه		23	23%
تحكي له حكايات		20	20%
أخرى تذكر	ملئ وقت الفراغ	01	01%
	انزع له آلة الحاسوب	01	01%
	النصح والإرشاد	01	01%
المجموع		100	%100

يمثل لنا الجدول أعلاه أن أكثر نسبة نقدر ب48% الخروج في نزهة للترفيه عن النفس واكتشاف العالم الخارجي،وتغيير الجو المدرسي والمنزلي وتليه نسبة 23% الجلوس معه وذلك من أجل الحديث معه في مواضيع تبعده عن تفكير الألعاب وتوعيته بمخاطره سواء ذهنيا أو بدنيا،وتقدر نسبة 20% تحكي له حكايات من أجل زرع فيهم قيم أخلاقية تربيهم وتساعد مخيلتهم على النمو والإبداع وتطوير الذاكرة إضافة إلى تشكيل لديه مخزون سمعي يحفز حاسة السمع وأخر لغوي ينمي قدرته اللغوية،ومخزون بصري يحفز حاسة البصر،وتليه نسبة 06% توفير الألعاب الإلكترونية خوفا عليهم من رفاق السوء وكذلك للترفيه والتثقيف،وهناك طرق أخرى مثل ملء وقت الفراغ،النصح والإرشاد،أنزع له آلة الحاسوب لهم نفس النسبة01%.

الجدول رقم 17: ما إذا كان الطفل يشارك أصدقائه المقربين اللعبة المفضلة لديه

الاختيارت	التكرار	النسبة المئوية %
نعم	50	%50
لا	45	45%
المجموع	45	%100

يوضح لنا الجدول أعلاه أن أكبر نسبة تقدرب55% هي" نعم" وهذا رجع إلى أن الطفل يحاول إبراز كل قدرته مع أصدقائه لكي يبين أنه الأقوى والأذكى،أما الإجابة ب "لا" فقد قدرت ب45% وهذا يبين لنا أن بعض الأطفال لديهم الرغبة في ممارسة الألعاب بمفردهم دون المشاركة مع غيرهم وقد يعود هذا لطبيعة بعض الألعاب الفردية التي تحتاج إلى صديق، أو لطبيعة الطفل في حّد ذاته.

الجدول رقم 18: يبين مدى مراقبة الأولياء لأطفالهم إذا ماكان بإستطاعته الإبتعاد عن الألعاب الإلكترونية

متغير الجنس	ذكر		انثى		المجموع	
	التكرار	النسبة%	التكرار	النسبة%	التكرار	النسبة%
نعم	14	34.14%	20	33٠89%	34	34%
لا	27	65٠85%	39	66٠10%	66	66 %
المجموع	45	%100	59	%100	100	%100

يوضح الجدول أعلاه أن هناك اختلاف بين المتغيرين في النسبة لنجد أكبر نسبة قد تحصلدت عليها الأنثى والتي تقدرب66.10% ل" لا"،في حين نجد أن أقل نسبة 33.89% ل"نعم"،أما بالنسبة للذكور نجد أعلى نسبة قد تحصل عليها "لا"ب65.85% أما أخر نسبة قدرت ب34.14%" نعم".

نستنتج من خلال هذا الجدول أنه هناك اختلاف طفيف بين الجنسين الذكر والأنثى، لأن الألعاب الإلكترونية جد متطور وتستهوي الجنسين وتحقق المتعة لكليهما تقريبا بنفس النسبة.

الجدول رقم 19: يبين الإقتراحات التي أدلى بها المبحوث ب" نعم" يستطيع الطفل أن يبتعد عن الألعاب الالكترونية

الاختيارت	التكرار	النسبة المئوية %
لديه ألعاب أخرى	07	%20.58
الشعور بالملل منها	10	%29.41
لديه بدائل أخرى	08	%23.52
ليست من اهتماماته	10	%29.41
المجموع	34	%100

يبين لنا الجدول أعلاه أن أكثر نسبة هي 29.41% يشعرون بالملل منها أو ليست من اهتماماته،وهذا يعود إلى أن الطفل ليست لديه ميول نحو الألعاب الإلكترونية إضافة إلى عدم توفر الوسائل الإلكترونية وهذا ما يوضحه الجدول رقم(03) أن أكبر نسبة تقدرب46% من المستوى المعيشي المتوسط، و تمثل نسبة 23.52%لديه بدائل أخرى كالخروج في نزهة أو الاهتمام بالدراسة أو اللعب بالألعاب التقليدية،أما لديه ألعاب أخرى قدرت النسبة ب20.58% مثل لعبة الراديو لعبة الفردي.

الجدول رقم 20: يبين عدد اقتراحات المبحوثين الذين كانت إجابتهم ب "لا" يستطيع الطفل أن يبتعدعن الألعاب الالكترونية

الاختيارت	التكرار	النسبة المئوية%
لأنها أصبحت جزء من حياته	05	%7.67
من اهتماماته	20	%30.30
الإدمان عليها	27	%40.90
وسائل للترفيه والتسلية	08	%12.12
ألعاب مفضلة لديه	06	%9.09
المجموع	66	%100

يتبين من خلال الجدول أعلاه أن نسبة 40.90% من أفدرد العينة مدمنين عليها،وهذا يعود إلى أن الطفل يستخدم الألعاب الإلكترونية يوميا سواء كان ذلك في المنزل أو خارج المنزل، ونسبة 30.30% هي جزء من اهتماماته،لأنها تساعده في الدرسة وتنمية الذكاء ونسبة 12.12% وسائل الترفيهية والتسلية فهنا يستخدمها الطفل في وقت فراغه أو في العطل للترفيه عن النفس،أما النسبتين 7.67% و9.09% فكانت لأنها أصبحت جزء من حياته،وألعاب مفضلة لديه وهذ اراجع أن هذين الفئتين لاتسطيع الإستغناء عنها، وتشغل الحيز الأكبر من حياتهم.

الجدول رقم 21: يمثل رأي الأولياء في تأثير الألعاب الإلكترونية على سلوك الطفل

متغير الجنس	ذكر		أنثى		المجموع	
الاقترحات	التكرار	النسبة%	التكرار	النسبة%	التكرار	النسبة%
لا	27	65.86%	42	71.18%	69	69%
نعم	14	34.14%	17	28.81%	31	31%
المجموع	41	%100	59	%100	100	%100

يوضح الجدول أعلاه أن أكبر نسبة قد تحصلت عليها الإناث والتي تقدر ب71.18%"لا" ، ثم تليها نسبة 28.81%" نعم".

أما بالنسبة للذكور نجد أعلى نسبة قد تحصل عليها" لا "ب65.86% ثم تليها نسبة "نعم" ب 34.14%.

نستنتج من خلال هذا الجدول أن هناك اختلاف بين الجنسين لأن الذكور يهتمون أكثر بالألعاب الإلكترونية عكس الإناث.

الجدول رقم 22: يبين التأثيرات الإيجابية للألعاب الإلكترونية على سلوك الطفل حسب رأي المبحوثين

الاختيارت	التكرار	النسبة المئوية%
تساعد على الذكاء	27	%87.09
تشكل له العزيمة والإصرار	02	%6.45
الابتعاد عن رفقاء السوء	02	%6.45
المجموع	31	%100

يمتل لنا الجدول أعلاه أن أكبر نسبة تقدر ب87.09% تساعد على الذكاء، وهذا يعود أن الألعاب الإلكترونية تنمي كل القدرت العقلية،في حل الألغاز وسرعة البداهة وحب المغامرة والفضول،أما نسبة 6.45%في الاقتراحين لهما نفس النسبة، فهي تقوم بغرس حب المغامرة والشجاعة والقوة لدى الطفل.

الجدول رقم 23: يمثل الانعكاسات السلبية لممارسة الألعاب الالكترونية على سلوك الطفل

الاختيارت	التكرار	النسبة المئوية%
أضرار صحية ونفسية	09	%13.04
العنف	14	%20.28
إهمال الدراسة	23	%33.33
التوحد	15	%21.21
الإدمان	08	%11.59
المجموع	69	%100

نلاحظ من خلال بيانات الجدول أعلاه أن غالبية أفراد العينة يرون أن تعلق الطفل بالألعاب الإلكترونية تؤدي في إهمال الدرسه وذلك بنسبة 33.33% حيث يصبح مدمن عليها،وهذا راجع إلى الجدول رقم (02) يمثل أكر نسبة للمستوى التعليمي متوسط مما جعلهم يتجاهلون كل الأخطار التي تشكلها الألعاب الإلكترونية. أما نسبة التوحد قدرت

بـ21.21% هنا الطفل تكون لديه ضعف في اللغة والمهارات الاجتماعية وكذلك التعامل والتفاعل مع الآخرين بالإضافة إلى ضعف في السلوك والتصرف في مواقف معينة، ثم تليها نسبة 20.28%العنف فهو عبار عن القوة الجسدية التي تصدر ضد النفس أو أي شخص وقدرت نسبة 13.04%الأضرار النفسية والصحية، وفي الأخير نجد أصغر نسبة 11.59% الإدمان أي تعلق أو تعود الطفل بالألعاب الإلكترونية كما تعتبر حالة نفسية

2/ النتائج العامة للدراسة:

من خلال المعطيات الكمية التي تحصلنا عليها في دراستنا نستنتج النتائج التالية:

- إن المكان الذي يلعب فيه الطفل الألعاب الالكترونية هو المنزل بنسبة69%؛
- إن الألعاب المفضلة لدى الأطفال هي إستراتيجية الحروب بنسبة 24%؛
- إن الوسيلة التي يستخدم من خلالها الأطفال الألعاب الالكترونية هي الهاتف النقال بنسبة 42%؛
- إن الفترة التي يفضلها الطفل لاستخدام الألعاب الالكترونية هي حسب الظروف بنسبة 42%؛
- المدة التي يقضيها الطفل في اللعب بالألعاب الالكترونية أكثر من ثلاثة ساعات بنسبة 50%؛
- يرى الأولياء أن الألعاب الالكترونية التي يلعبها أطفالهم غير مناسبة بنسبة 60%؛
- إن دوافع تعرض الطفل للألعاب الالكترونية هي للترفيه والتسلية بنسبة 60%؛
- ردة فعل الطفل عند خسارته في اللعب أنه يكررها إلى غاية أن يفوز بها بنسبة 65%؛
- أحيانا ما يفوز الأطفال بالألعاب الالكترونية التي يلعبها بحضور أوليائهم بنسبة 82%؛
- يتغير سلوك الطفل عند انتهائه من اللعب بنسبة 55%؛
- انعكاسات استخدام الطفل للألعاب الالكترونية هي نقص الرؤية بنسبة 42%؛
- الطريقة المناسبة لكي تجنب الأطفال ممارسة الألعاب الالكترونية هي الخروج في نزهة بنسبة 48%؛
- يشارك الطفل أصدقاءه المقربين اللعبة المفضلة لديه بنسبة 55%؛
- الجنس لا يغير رؤية الأولياء أن أطفالهم لا يستطيعون الابتعاد عن الألعاب الالكترونية بنسبة 66%؛
- الجنس لا يغير رؤية الأولياء لأن الألعاب الالكترونية لا تؤثر ايجابيا على سلوك الطفل بنسبة 69%.

3- نتائج الدراسة في ضوء التساؤلات:

السؤال الأول : ما هي عادات وأنماط تعرض أطفال للعبة الفري فاير ؟

كشفت الدراسة إن الأطفال أحيانا ما يهتمون بالألعاب الالكترونية (فري فاير) وذلك لسهولة استخدامها خاصة أنهم يمارسونها في المنزل، وذلك حسب الظروف الملائمة لهم، كما يعتبر الهاتف النقال الوسيلة الأكثر استخداما في ذلك.

السؤال الثاني : ماهي دوافع استخدام الأطفال ورقلة للفري فاير؟

من خلال نتائج الدرسة يتضح أن دوافع تعرض الأطفال للألعاب الالكترونية هي الترفيه و التسلية، حيث تكون ردة فعله عند خسارته التكرر إلي غاية الفوز، في حين ينعكس هذا على الطفل في تقص الرؤية.

السؤال الثالث: ما هي الاشباعات المحققة من وراء استخدام أطفال ورقلة للعبة الفري فاير؟

تكشف الدراسة أن أغلبية الأطفال يشاركون أصدقائهم اللعبة المفضلة لديهم، كم أنهم لا يستطيعون الابتعاد عنها. فان معظم الأولياء يرون أن الألعاب الالكترونية (فري فاير) لا تؤثر إيجابا على سلوك أطفالهم.

النتائج في ضوء فرضيات الدرسة :

-**الفرضية الأولى** : يمارس أطفال ورقلة الألعاب الالكترونية (الفري فاير) يوميا.

لم تتحقق هذه الفرضية وفق النتائج التي توصلنا إليها من خلال هذه الدرسة لان أغلبية للأطفال أحيانا ما يمارسون هذه الألعاب الالكترونية .

- **الفرضية الثانية** : الوسائل المفضلة لدى أطفال ورقلة هي الهواتف الذكية.

تحققت هذه الفرضية من خلال النتائج المتوصل إليها تم إثبات صحة الفرضية المتمثلة في تفضيل الهواتف الذكية في ممارسة الألعاب الالكترونية على غرار الوسائل الأخرى مثل اللوحة الالكترونية...إلخ

- **الفرضية الثالثة:**تؤثر الألعاب الالكترونية على سلوك أطفال بلدية ورقلة سلبا.

تحققت الفرضية من خلال النتائج المتوصل إليها لأن الألعاب الالكترونية (لعبة الفري فاير) تؤثر سلبا على سلوك الطفل خاصة في الجوانب السلوكية ومظاهر العنف والعدوانية.

التوصيات :

- انتباه الأولياء لما يلعبه أطفالهم من ألعاب إلكترونية عبر مختلف الوسائط الإعلامية؛
- تخصيص الوقت المناسب للعب بهذه الألعاب الالكترونية؛
- تعامل الأولياء مع أطفالهم بصفة الصديق؛
- تقديم النصائح والتوجيهات المناسبة والأنفع مثل الألعاب الالكترونية التعليمية؛
- توفير جو من التسلية والترفيه لابتعاد أطفالهم عن الألعاب الالكترونية وذلك من خلال الخروج في نزهة.

الخاتمة

خاتمة

قال رسول الله صل الله عليه وسلم: "أمران مغبون فيهما كثير من أمتي الصحة والفراغ".

تعالج هذه الدراسة موضوع تأثير الألعاب الالكترونية على سلوك الأطفال من وجهة نظر الأولياء، ومن خلال نتائج هذه الدراسة يتضح لنا أن الأطفال يميلون إلى هذه الألعاب بشكل كبير، دون الشعور بمخاطرها، سواء من الناحية الصحية أو السلوكية، وكل هذا بفعل الخصائص الشكلية والتقنية الحديثة، التي تتمتع بها الألعاب الالكترونية، مما تجعلهم يقبلون عليها بصفة دائمة.

تمثل التكنولوجيا الحديثة الأجهزة الذكية والانترنت البوابة الرئيسية للأطفال لتتعرف على آخر الإصدارت الحديثة للألعاب الالكترونية، وهذا ما يوضح العلاقة الكبيرة التي تكمن بين الألعاب الالكترونية والتكنولوجيات الرقمية الحديثة.

وعليه يمكن تقديم التوصيات التالية :

- انتباه الأولياء لما يلعبه أطفالهم من ألعاب الكترونية عبر مختلف الوسائط الإعلامية
- تخصيص الوقت المناسب للعب بهذه الألعاب الالكترونية
- تعامل الأولياء مع أطفالهم بصفة الصديق
- تقديم النصائح و التوجيهات المناسبة والأنفع مثل الألعاب الالكترونية التعليمية
- توفير جو من التسلية والترفيه لابتعاد أطفالهم عن الألعاب الالكترونية وذلك من خلال الخروج في نزهة؛
- إعادتهم للدراسة في المساجد وحفظ كتاب الله لأنه السبيل الوحيد الذي يحمي الطفل من التشرد وأخطار الألعاب الالكترونية؛
- العودة لتعليم الدين الحنيف؛
- ملء فراغ الطفل بما يعود عليه بالنفع.

المراجع

المراجع:

1. أحمد بن مرسلي: مناهج البحث العلمي في علوم الإعلام ولاتصال ط2، ديوان المطبوعات الجامعية، الجزائر، 2005.
2. أطروحة دكتوراه حول "أثر الألعاب الإلكترونية على العمليات المعرفية والذكاء الانفعالي لدى أطفال مرحلة الطفولة المتوسطة" في الأردن، من إعداد مها حسني الشحروري، جامعة عمان العربية للدراسات العليا، كلية الدراسات التربوية العليا، تخصص علم النفس التربوي 2007.
3. آمال سعد متولي: مبادئ الاتصال الجماهير ونظرياته، ط1، دار مكتبة الإسرء اسيوط، 2007.
4. أنطون نعمة: المنجد في اللغة العربية المعاصرة، د ط، دار المشرق، لبنان، 2000.
5. باسم علي حوامدة وآخرون: وسائل الإعلام والطفولة، ط2، دار جرير للنشر، عمان، 2005.
6. بسام عبد الرحمان المشاقبة: نظريات الإعلام، ط1، دار أسامة للتشر، الأردن، 2011، ص 86.
7. جبران مسعود: الرائد معجم الالفائي في اللغة والإعلام، ط3، دار العلم للملايين، بيروت، 2005.
8. حازم الحمداني: الإعلام الحربي والعسكري، ط1، دار أسامة، عمان، الأردن 2010.
9. حسين عبد الحميد أحمد رشوان: أطفال الشوارع، د، ط دار الكتب والوثائق القومية، الإسكندرية، 2012.
10. خالد عز الدين: السلوك العدواني عند الطفل، ط1، دار أسامة، الأردن، عمان، 2010.

11. دراسة حول "أثر الألعاب الالكترونية على السلوكيات لدى الأطفال درسة وصفية تحليلية على عينة من أطفال متمدرسين بالجزائر"، مذكرة مكملة لنيل شهادة ماجستير في علوم الإعلام الاتصال، من إعداد الطالبة مريم قويدر، كلية العلوم السياسية والإعلام قسم علوم الإعلام والاتصال، جامعة الجزائر (03) 2012.

12. دراسة حول "الطفل الجزائري والعاب الفيديو" دراسة في القيم والتأثير لنيل شهادة الدكتوراه، من إعداد أحمد فلاق" كلية العلوم السياسية والإعلام، قسم الإعلام والاتصال، جامعة يوسف بن خدة، الجزائر، 2008-2009.

13. رحيم مصطفى عليان عثمان محمد غنيم: البحث العلمي، ط2، دار صفاء للنشر، عمان الأردن 2008.

14. رضا عبد الواحد أمين: النظريات العلمية في مجال الإعلام الالكتروني، د ط، منتدى سوز الابكية، مصر، 2007.

15. زهير عبد اللطيف عابد: مبادئ الإعلان، د ط دار اليازوري الأردن عمان 2014.

16. سيد محمد الطواب: البحث العلمي أسسه وأساليبه، د ط، مركز الإسكندرية للكتاب، الإسكندرية 2010.

17. الشيخ عبد الله البستاني:الوافي معجم وسيط اللغة العربية، ط، ج مكتبة لبنان للنشر، لبنان، 1990.

18. صلاح محمد عبد الحميد: الإعلام الجديد، دط، مؤسسة طبيبة للنشر، القاهرة 2012.

19. طه احمد الزيدي: معجم مصطلحات الدعوة والإعلام الإسلامي، ط1، دار النفائس، عمان، الأردن، 2009.

20. عامر إبراهيم القندليجي: البحث العلمي في الصحافة والإعلام، ط1، دار المسيرة عمان، 2015.

21. عامر إبرهيم قندليجي منهجية البحث العلمي، دط، دار الياروزي العلمية للنشر،

عمان 2012.

22. عبد الرحمان محمد السعدلي وآخرون: مدخل إلى البحث العلمي (المفاهيم الأسس، الإجراءات التقويم) د ط، دار الكتاب بالحديث للنشر، القاهرة، 2013.

23. عبد العزيز قاسم محارب: المهارت العلمية في صياغة البحوث العلمية، دط، دار الجامعة الجديدة للنشر، الإسكندرية، 2015.

24. عبد الله محمد الشريف: مناهج البحث العلمي دليل الطالب في كتابة الأبحاث والرسائل العلمية، د ط، مكتبة الإشعاع، الإسكندرية.

25. عمر احمد مختار: معجم اللغة العربية المعاصر المجلد2، ط1، عالم الكتب، القاهرة، 2008.

26. كامل محمد المغربي: أساليب البحث العلمي في العلوم الإنسانية والاجتماعية، ط4، دار الثقافة للنشر عمان، الأردن، 2011.

27. كمال خورشيد مراد: الاتصال الجماهيري والإعلام، ط1، دار المسيرة للنشر، الأردن، 2001.

28. محمد بكر نوفل، طلال محمد أبو عواد: التفكير ولبحث العلمي، ط2، دار المسيرة للنشر، عمان، الأردن 2015.

29. محمد سلمان فياض خزاعلة وآخرون:اللعب عند الأطفال ط1، دار صفاء للنشر، عمان.

30. محمد شيا: مناهج التفكير وقوعد البحث في العلوم الإنسانية والاجتماعية، ط2، مجلد المؤسسة الجامعية للدراسات والنشر، لبنان، 2008.

31. محمد محمود الحيلة: الألعاب، ط2، دار المسيرة للنشر، عمان، 2007.

32. مرزوق عبد الحكيم العادي: الإعلانات الصحفية، دراسة في الاستخدامات والاتباعات، ط1، دار الفجر للنشر، القاهرة، 2004.

33. منال هلال المزاهرة: مناهج البحث الإعلامي، ط1، دار المسيرة للنشر، عمان

الأردن، 2014.

34. منال هلال المزهرة: نظريات الاتصال، ط1، دار المسيرة للنشر، الأردن، 2012.

35. موريس أنجرس: منهجية البحث العلمي في العلوم الإنسانية، دط، دار القصة للنشر الجزائر، 2004.

36. هيثم الهيتي: الإعلام السياسي والإخباري في الفضائيات، ط1، عالم أسامة للنشر، الأردن، 2008.

37. يحيى مصطفى عليان، عثمان محمد غنيم: أساليب البحث العلمي، ط2، دار الهناء، عمان، 2008.

الملاحق

الملحق 01:

الجمهورية الجزائرية الديمقراطية الشعبية

وزارةالتعليم العالي والبحث العلمي

-جامعة ورقلة-

كلية العلوم الاجتماعية والإنسانية

قسم علوم الإعلام والاتصال

استمارة استبيان حول:

أثر استدام الألعاب الالكترونية على سلوك الأطفال من 8 إلى 12 سنة

لعبة فري فاير أنموذجا

دراسة ميدانية بمدينة ورقلة

مذكرة مكملة لنيل شهادة الماسترفي علوم الإعلام والاتصال

تخصص إتصال جماهيري ووسائط جديدة.

إعداد الطلبة: **إشراف الأستاذة:**

حويذق عز الدين غوتي زياني

لوشاني مونية

ملاحظة:

الرجاء الإجابة على أسئلة الاستمارةبوضع علامة (X) أمام العبارة المناسبة كما نعلمكم ان الاستمارة توظف لفرض البحث العلمي لذا نرجوا منكم مساعدتنا بملءها بكل صدق وموضوعية.

السنة الجامعية: 2022/2021

محور البيانات الشخصية:

1. الجنس: **ذكر** ☐ **أنثى** ☐

2. **المستوى التعليمي:**

إبتدائي ☐ **متوسط** ☐

3. **المستوى المعيشي:**

ضعيف ☐ **متوسط** ☐ **حسن** ☐ **جيد** ☐

المحور الأول: عادات وأنماط استخدام أطفال مدينة ورقلة للألعاب الالكترونية

4. أين يلعب طفلك الألعاب الالكترونية؟

المنزل نادي ☐ الانترنت ☐ قاعة الألعاب ☐

5. ماهي الألعاب المفظلة لدى الطفل؟

المغامرات الاستراتيجية ☐ والحروب ☐ الرياضة ☐ السباقات ☐

الفنون القتالية ☐ الألغاز والمسابقات ☐

أخرى تذكر:

.....

.....

ماهي الوسيلة التي من خلالها يستخدم الطفل الألعاب الالكترونية؟

الهاتف☐ الحاسوب ☐ اللوحة الالكترونية ☐

6. ماهي الفترة التي يفضلها الطفل للألعاب الالكترونية؟

صباحا ☐ مساء ☐ الليل ☐ أو حسب الظروف ☐

7. كم يقضي الطفل وقته في الألعاب الالكترونية؟

أقل من ساعة ☐ ساعتين ثلاث ساعات ☐ ساعة ساعتين ☐

أكثر من ثلاث ساعات ☐

المحور الثاني: دوافع استخدام أطفال ورقلة للألعاب الالكترونية

8. ما رأيك في الألعاب الالكترونية التي يلعبها طفلك؟

مناسبة ☐ غير مناسبة ☐

9. ماهي دوافع تعرض طفلك للألعاب الالكترونية؟

للترفيه والتسلية ☐ ملء وقت الفراغ ☐ اكتساب معلومات جديدة حول ☐

الألعاب الجديدة ☐ الاهتمام بفك الالغاز والرموز

أخرى تذكر: .....

10. حين يخسر طفلك ماهي ردة فعله؟

يتركها ولا يحاول مجددا ☐ يكررها إلى أن يفوز بها ☐ يغيرها إلى ☐

لعبة أخرى

تصرف آخر: .....

11. هل ترى أن طفلك يفوز بالألعاب التي يلعبها بحضورك؟

أحيانا ☐ دائما ☐ نادرا ☐

12. هل تلاحظ هناك تغير في سلوك طفلك عند انتهائه من اللعبة ؟

☐نعم ☐ لا

***في حالة نعم كيف ذلك ؟**

فسر إجابتك: .....

13. ما هي انعكاسات استخدام الطفل للألعاب الالكترونية؟

الرؤية ☐ البدانة ☐ نقص الشهية ☐

أخرى تذكر: .....

14. ما هي الطريقة المناسبة كي تجنب طفلك ممارسة الألعاب الالكترونية ؟

الخروج في نزهة لبعض الوقت ☐ توفير الألعاب التقليدية ☐ الجلوس معه ☐

تحكي له حكايات او قصص ☐

أخرى تذكر: .....

المحور الثالث: الاشباعات المحققة من وراء استخدام أطفال ورقلة للألعاب الالكترونية؟

15. هل يشارك طفلك أصدقائه المقربين اللعبة المفضلة لديه؟

نعم ☐ لا ☐

16. هل ترى أن طفلك يستطيع أن يبتعد عن الألعاب الالكترونية ؟

نعم ☐ لا ☐

*في حالة نعم؟

لديه بدائل أخرى ☐ ليست من أولوياته ☐

أخرى تذكر: .....

*في حالة لا؟

الإدمان عليها ☐ الرغبة والميل ☐

أخرى تذكر: .....

17. هل ترى أن الألعاب الالكترونية لها تأثير ايجابي على طفلك؟

نعم ☐ لا ☐

*في حالة نعم ؟

كيف ذلك: .....

*** في حالة نعم؟**

ما هي الحلول التي تقترحها لذلك؟

.....

الملحق 02: صور اللعبة

FREE FIRE