وزارة التعليم العالي والبحث العلمي

جامعة محمد بوضياف بالمسيلة

كلية العلوم الانسانية و الاجتماعية

قسم علوم الاعلام و الاتصال

التواصل عبر الألعاب الإلكترونية

دراسة وصفية لعينة من الشباب

مذكرة مكملة لنيل شهادة ماستر LMD في علوم الاعلام و الاتصال

تخصص: اتصال و علاقات عامة

إعداد:

دحماني احمد سامي

شريف ابوبكر الصديق

تأطير :

د/سعاد ولد جاب الله

السنة الجامعية: 2022/2021

جامعة محمد بوضياف - المسيلة
Université Mohamed Boudiaf - M'sila

بسم الله الرحمن الرحيم

شكر وتقدير

قال رسول الله صلى الله عليه و سلم:

"من لم يشكر الناس لم يشكر الله "

صدق رسول الله صلى الله عليه و سلم

الحمد الله على إحسانه و الشكر له على توفيقه و إمتنانه و نشهد أن لا إله إلا الله وحده لا شريك له تعظيما لشأنه و نشهد أن سيدنا و نبينا محمد عبده و رسوله الداعي إلى رضوانه

صلى الله عليه و على آله و أصحابه و أتباعه و سلم.

بعد شكر الله سبحانه و تعالى على توفيقه لنا لإتمام هذا البحث المتواضع أتقدم بجزيل الشكر

إلى الوالدين العزيزين الذين أعانوني و شجعوني على الإستمرار في مسيرة العلم و النجاح،و إكمال الدراسة الجامعية و البحث كما أتوجه بالشكر الجزيل إلى من

شرفني بإشرافه على مذكرة الأستاذة الدكتورة " ولدجاب الله سعاد " هذه المذكرة لإيفائها حقها بصبرها الكبير علينا، ولتوجيهاتها العلمية التي لا تقدر بثمن و التي

ساهمت بشكل كبير في إتمام و إستكمال هذا العمل إلى كل أساتذة قسم علوم الاعلام والاتصال كما نتوجه بخالص شكرنا و تقديرنا إلى كل من ساعدنا من قريب أو من بعيد على إنجاز و إتمام هذا العمل.

" رب أوزعني أن أشكر نعمتك التي أنعمت علي و على والدي و أن أعمل صالحاً ترضاه و أدخلني برحمتك في عبادك الصالحين "

سامي، بوبكر

جامعة محمد بوضياف - المسيلة
Université Mohamed Boudiaf - M'sila

الاهداء

إلى من كلله الله بالوقار، إلى من علمني العطاء بدون انتظار إلى من أحمل اسمه بكل افتخار إلى أبي حفظه الله.

إلى من أرضعتني الحب والحنان إلى رمز الحب والسعادة والأمان إلى من أنارت دربي أمي الغالية حفظها الله ورعاها.

إلى إخوتي

إلى جميع من ساندني في مشواري دراسي

إلى الاستاذة الفاضلة ولدجاب الله سعاد

إلى أخواني ورفقائي في هذه الحياة العلمية

إلى زملائي وزميلاتي في الدراسة دون استثناء.

إلى كل من أعرفهم ويعرفوني، خاصة اصدقائي

إلى من أتمنى أن تبقى صورهم في ذاكرتي أهدي لكل هؤلاء عملي هذا.

سامي - بوبكر

جامعة محمد بوضياف - المسيلة
Université Mohamed Boudiaf - M'sila

مقدمة

1985
جامعة محمد بوضياف - المسيلة
Université Mohamed Boudiaf - M'sila

مقدمة:

تعتبر الألعاب الإلكترونية شكلا من أشكال البيئات أو العوالم الاتصالية الافتراضية خاصة و أنها أصبحت تنافس الرياضة ومشاهدة الأفلام وممارسة بعض الهوايات خاصة لدى فئة الشباب لما تتوفر عليه من مميزات تقنية وفنية، إن هذا الإرتباط القوي الذي جمع بين جمهور الألعاب الإلكترونية عبر مختلف الوسائط والذي أصبح جزء لا يتجزأ من ثقافة المجتمع الحالي أدى بالعديد من علماء النفس إلى البحث في مدى تأثير هذه اللعاب بمختلف أشكالها على أفراد المجتمع وسلوكياتهم سواء من الناحية المعرفية أو الصحية. فهذه الألعاب أحدثت تغييرا جذريا في حياة الإنسان بغزوها عقول البشر وهذا لما لها من جاذبية بسبب رسومها و ألوانها و موسيقاها ، فيزيد شغف ممارسي الألعاب الإلكترونية وحبهم لها كلما زاد تطورها وتنوعها مما يزيد من حبهم لتجريبها من خلال ممارستها عبر وسائط جديدة خاصة الهاتف النقال و الحاسوب .

وساهمت الانترنت في تطوير الألعاب الإلكترونية أكثر مما كانت عليه سابقا وذلك من خلال جعلها بيئة اتصالية يتواصل فيها اللاعبون فيما بينهم ، بل أصبحت لديهم الحرية المطلقة في إختيار البيئة التي ينتمون إليها والأفراد الذين يتواصلون معهم وهذا ما عزز فكرة التواصل الرقمي الإجتماعي باعتبار أن اللعبة الإلكترونية أصبحت وسيط اتصالي إلكتروني أكثر من كونها مجرد لعبة للترفيه، خاصة وأنها تنعكس على لغة الفرد وثقافته ومعارفه وحتى تطوير عملية التفكير لديه ،هذا الأخير الذي أصبح يتطلب الإبداع والإبتكار من تلقي المعلومة وصولا إلى إعادة إنتاجها وتمريرها في قالب يتناسب والبيئة المتداولة فيها.

وقد قسمنا دراستنا هذه إلى : إطار منهجي، إطار نظري، و إطار تطبيقي.

حيث تناولنا في الجانب المنهجي إشكالية الدراسة وتساؤلاتها، الأهمية والأهداف، أسباب إختيار الموضوع الذاتية والموضوعية ، المدخل النظري للدراسة، تحديد المفاهيم، منهج البحث و أدوات جمع البيانات، التعريف بمجتمع البحث والعينة، الدراسات السابقة

أما الجانب النظري فيحتوي على 4 عناصر: مفهوم الألعاب الإلكترونية، نشأتها، الألعاب الإلكترونية عبر الوسائط الإعلامية الجديدة، لعبتي ببجي و فري فاير

وأخيرا الجانب التطبيقي الذي تم فيه إجراء الدراسة الميدانية مع المبحوثين وتفريغ البيانات وتحليلها لنصل بعدها إلى

عرض النتائج النهائية للدراسة ثم الخاتمة وقائمة المراجع والملاحق.

1985
جامعة محمد بوضياف - المسيلة
Université Mohamed Boudiaf - M'sila

الإطار المنهجي

1985
جامعة محمد بوضياف - المسيلة
Université Mohamed Boudiaf - M'sila

1- الإشكالية :

ساهم التطور التكنولوجي في توسيع دائرة التواصل من خلال الاستخدام المتزايد للفضاء الرقمية في مجالات مختلفة، حيث شهدت البيئة الاتصالية تغيرات جذرية نتيجة للتطورات التكنولوجية الحاصلة على مستوى عناصر العملية الاتصالية خاصة الوسيلة التي أصبحت تتسم بالتقنية والتفاعلية العالية بين مختلف العناصر ، فتغير الاتصال التقليدي إلى الاتصال رقمي أو التفاعلي ، هذا الأخير الذي يتطلب قاعدة قوية من الوسائط الرقمية الإلكترونية فائقة الجودة من أجل تفعيله على أكمل وجه يتناسب مع متطلبات العصر الحالي وخصوصية الجمهور الذي يعتبر عنصرا حيويا في البيئة الاتصالية الرقمية . وتبرز الألعاب الإلكترونية في هذا السياق بشكل ملفت لكثرة مستخدميها ، فهي شكل من أشكال البيئات أو العوالم الاتصالية الافتراضية خاصة وأنها أصبحت تنافس الرياضة و مشاهدة الأفلام و ممارسة بعض الهوايات خاصة لدى فئة الشباب لما تتوفر عليه من مميزات تقنية وفنية تبدأ من فكرة اللعبة إلى تصميم السياق العام لها وتجسيد الأحداث والوقائع التي لم تعايشها الفرد في الواقع ليعيشها أو يجاريها في بيئة افتراضية ، تشغل ألعاب الفيديو والألعاب الإلكترونية جزءا أساسيا في حياة كثير من البشر في مختلف أرجاء العالم، فقد بلغ عدد الذين يمارسون هذه الألعاب 2.69 مليار لاعب في جميع أنحاء العالم في عام 2020، وسيرتفع هذا الرقم إلى 3.07 مليارات في عام 2023 بنسبة نمو سنوي مركب تبلغ 5.6%، كما ذكرت منصة " فاينانس أونلاين (FinancesOnline) "مؤخرا. (www.globenewswire.com, 2022)

أما حجم سوق الألعاب الإلكترونية وألعاب الفيديو فقد وصل إلى 203.12 مليارات دولار أميركي عام 2020، ومن المتوقع أن يبلغ حجم هذا السوق نحو 546 مليار دولار عام 2028 بمعدل نمو سنوي مركب نسبته 13.2% خلال هذه الفترة، كما ذكرت منصة" فورتشين بيزنيس إنسايت (Fortune Business Insights)" في تقرير لها مؤخرا. (financesonline.com, 2022)

فالتواصل في عالم الألعاب الإلكترونية قد أخذ اهتمام كبير لما لهذا النوع من التواصل من حضور كبير لدى الشباب . حيث أصبح من الواضح ومع نمو صناعة ألعاب الفيديو والألعاب الإلكترونية أن هذه الألعاب ليست مجرد هواية ممتعة للأشخاص المنعزلين، بل هي طريقة جديدة ومختلفة للتواصل البشري، أوجدها العصر الرقمي تبقي مستخدميها على تواصل دائم حيث تحافظ الألعاب عبر الإنترنت على اتصال اللاعبين ببعضهم

البعض بطريقة غير مسبوقة ، وذلك من خلال جعلها بيئة اتصالية يتواصل فيها اللاعبون بطريقة مباشرة وفورية فيما بينهم مما لا يشعرون بالبرمجة التقنية لأي لعبة اعتادوا عليها سابقا.

تدفعنا الطبيعة الجماعية للألعاب الالكترونية الى التساؤل حول قدرتها على تنمية مهارات التواصل لدى اللاعبين و تعزيز فدراتهم على العمل الجماعي ومنه نطرح التساؤل التالي:

_الى اي مدى تساهم الألعاب الإلكترونية في تنمية مهارات التواصل لدى لاعبيPUBG و Free Fire من شباب ولاية المسيلة ؟

2- التساؤلات:

- ماهي مظاهر التواصل بين الاعبين ؟
- ماهي عادات وأنماط استخدام الشباب للألعاب الإلكترونية ؟
- كيف يتمثل اللاعبون ذواتهم و الآخرين ممن يشاركونهم اللعب؟
- كيف يتمثل اللاعبون التواصل من خلال الألعاب الإلكترونية ؟

3- أهمية البحث:

- تستمد الدراسة اهميتها من قوة تأثر الشباب بالالعاب الالكترونية عبر الانترنات
- محاولة تسليط الضوء علي اساليب وطرق مهارات الاتصال لدى الشباب الجزائري
- ابراز اهمية الالعاب الالكترونية عبر الانترنات في تعزيز عملية التواصل

4- أهداف البحث:

تتمثل الأهداف الرئيسية للدراسة في :

- معرفة مظاهر التواصل عبر لعبتي PUBG و Free Fire
- التعرف على أسباب ممارسة هاتين اللعبتين ومحدداتهما
- التعرف على طبيعة التأثير الذي تمارسته اللعبتان على عمليات التواصل بين اللاعبين
- التعرف على أهم خصائص العلاقات الواقعية التي أنشأتها اللعبتان

جامعة محمد بوضياف - المسيلة
Université Mohamed Boudiaf - M'sila

5- أسباب اختيار الموضوع :

توجه أي الباحث لمعالجه إي موضوع أو ظاهره ما لا ينطلق من فراغ بل يعود إلى مجموعه من العوامل والأسباب التي تتعلق بمتغيرات الظاهرة والقدرة على ملاحظة الحاجة إلى بحثها و دراستها دراسة علمية.

5-1 الأسباب الذاتية:

- لاهتمام الشخصي بآخر إصدارات الألعاب الإلكترونية وكل ما يتعلق بالتكنولوجيات الحديثة والرق منة انعكس إيجابا على اختيارنا لموضوع الدراسة و من زاوية أخرى تتمثل في معرفة و رصد فعالية التواصل بين الشباب عن طريق الألعاب الالكترونية(PUBG و Free Fire) .
- الرغبة في فهم خصائص العلاقات التي نشأت في عن طريق اللعبتين _معرفه مدى التواصل و التجاوب بين اللاعبين

5-2 الأسباب الموضوعية:

- ملاحظه الاهتمام المكثف للشباب بالألعاب الالكترونية عبر الانترنت في تحقيق التفاعل بين اللاعبين
- المساهمة في إثراء المكتبة الجامعية بموضوع جديد لم يتم التطرق من قبل
- الرغبة في معرفة أسباب توجه الشباب نحو الألعاب الالكترونية عبر الانترنت.

6- المدخل النظري للدراسة :

تنتمي دراستنا إلى المدخل السلوكي والذي يعتبر نموذج ومدخل إرشادي لدراسة مدى مساهمة الألعاب الإلكترونية في تنمية مهارات التواصل لدى لاعبي PUBG و Free Fire من الشباب .

المدخل هو الخلفية النظرية المعرفية التي يدعم بها الباحث دراسته والنتائج المتوصل إليها.

ويهتم المدخل السلوكي بالإجابة على الأسئلة الخاصة بالخصائص والسمات النفسية لجمهور المتلقين والتي تتمثل بصفة خاصة في التعرف على الدوافع والحاجات الخاصة بفئات هذا الجمهور وأفراده ، وكذلك الأسئلة الخاصة

بأنماط السلوك الاتصالي مع وسائل الإعلام وبصفة خاصة خصائص أنماط السلوك مع وسائل الإعلام . والتي يمكن تلخيصها في الأسئلة التالية:

_لماذا يتعرض الأفراد إلى وسائل الإعلام ؟ ولماذا تختلف خصائص التعرض من فرد لآخر أو من فئة لأخرى من جمهور المتلقين ؟

_لماذا يهتم جمهور المتلقين بوسيلة أو وسائل معينة من وسائل الإعلام ؟ و لماذا يهتم بمحتوى معين من محتوى الإعلام ؟ و لماذا تتباين مستويات الاهتمام و التفضيل من فرد لآخر ؟

_ماهي أسس بناء العلاقة بين جمهور المتلقين و القائم بالاتصال ؟ و ماهي أسباب التفضيل والاهتمام بالقائم بالاتصال ؟

_ماهي الضغوط النفسية التي تؤثر في اتجاهات القائم بالاتصال و أدائه في المؤسسات الإعلامية ؟ وعلاقاته مع المصادر المختلفة ؟

ونظرا لارتباط هذه الأسئلة بالسلوك الإنساني لكل من القائم بالاتصال وجمهور المتلقين فإن إجاباتها نجدها في أدبيات علم النفس وعلم النفس المعرفي و علم النفس الاجتماعي التي تعالج نظرياتها الأبعاد النفسية لهذه العلاقات وبنائها. مثل نظريات التعلم و نظريات التوازن المعرفي و نظريات المعرفة الإدراكية و نظريات الدوافع .

و بصفة عامة يمكن تلخيص هذا المدخل في النظر إلى العملية الإعلامية و أهدافها باعتبارها نموذجا لبناء الاتجاهات بين عناصر العملية و بعضها . و الاهتمام بعناصر المعرفة والميل السلوكي بينها التي تؤثر على بناء الاتجاهات ونجاح العملية الإعلامية وبالتالي في تحقيق أهدافها .

وتنتمي دراستنا إلى المدخل السلوكي لأنها تبحث في مدى مساهمة الألعاب الإلكترونية في تنمية مهارات التواصل لدى لاعبي PUBG و Free Fire من الشباب ، حيث أن هذا النوع من الألعاب أصبح ينافس بعض مواقع الشبكات الاجتماعية في التواصل بين الأفراد .

7- تحديد المفاهيم :

7-1 الألعاب الالكترونية:

. **اصطلاحيا** : تعرف الألعاب الاكترونية اصطلاحيا باعتبارها " الألعاب المتوفرة على هيئة الكترونية ،وتمثل كل نشاط ينخرط فيه الأفراد في نزاع مفتعل محكوم بقواعد محددة وتشمل ألعاب الحاسب و ألعاب الانترنيت والهواتف المحمولة والأجهزة اللوحية" (Salen & zimmeman.2004.p.6) . كما تعرف بأنها " الألعاب التي يؤديها لاعبون فرديون أو متعددون عبر الأجهزة المحمولة عبر الانترنيت" (Sun & Zhao.Etal.2015.p.3)

8- منهج البحث :

تم اعتماد **المنهج المسحي** الذي يعتبر الخيار الأمثل للبحث و جمع المعلومات " عندما تشمل الدراسة المجتمع الكلي أو تكون العينة كبيرة أو منتشرة بالشكل الذي يصعب الاتصال بمفرداتها" (محمد عبد الحميد،2000،ص 158)

يعرف المنهج المسحي باعتباره "أحد الأشكال الخاصة بجمع المعلومات عن حالة الأفراد و سلوكهم و مشاعرهم و اتجاهاتهم"(محمد عبد الحميد ،ص 158) كم يعرف على أنه "الطريقة العلمية التي تمكن الباحث من التعرف على الظاهرة المدروسة من حيث العوامل المكونة لها و العلاقات السائدة داخلها كما هي في الحيز الواقعي و ضمن ظروفها الطبيعية غير المصطنعة من خلال جمع المعلومات و البيانات المحققة لذلك"(بن مرسلي ،2003،ص 287)

9- أداة جمع البيانات :

تم الاعتماد على الاستبيان كأداة أساسية لجمع البيانات

9-1 الاستبيان:

هو أسلوب جمع البيانات الذي يستهدف إستشارة الأفراد المبحوثين بطريقة منهجية مقننة. ويعتبر الاستبيان مجموعة من الخطوات المنظمة التي تبدأ بتحديد البيانات المطلوبة وتنتهي باستقبال استماراته وأدواته توفر كثيرا من الوقت ويعتمد الاستبيان على الإستمارة في جمع المعلومات وهي عبارة عن شكل مطبوع يحتوي على

جامعة محمد بوضياف - المسيلة
Université Mohamed Boudiaf - M'sila

مجموعة من الأسئلة موجهة الى عينة من الأفراد حول موضوع يرتبط بأهداف الدراسة، وكذلك يعتبر الاستبيان من أكثر أدوات جمع البيانات ملاءمة لدراسة جمهور المتلقين.

الاستبيان في البحث العلمي هو "تلك القائمة من الأسئلة التي يحضرها الباحث بعناية من حيث تعبيرها عن الموضوع المبحوث في أطار الخطة الموضوعة ، لتقدم إلى المبحوث من أجل الحصول على إجابات تتضمن المعلومات و البيانات المطلوبة لتوضيح الظاهرة المدروسة و تعريفها من جوانبها المختلفة"(بن مرسلي،2003،ص 220) و يعرف باعتباره "أسلوب جمع البيانات الذي يستهدف استثارة الأفراد المبحوثين بطريقة منهجية و مقننة لتقديم حقائق أو آراء أو أفكار معينة في إطار البيانات المرتبطة بموضوع الدراسة و أهدافها دون تدخل من الباحث في التقرير الذاتي للمبحوثين في هذه البيانات"(عبد الحميد،2000، ص353)

9-2 الملاحظة بالمشاركة:

تعد الملاحظة بالمشاركة أداة أساسية في دراستنا لموضوع التواصل عبر الألعاب الإلكترونية وقد تم الإعتماد عليها بمشاركتنا للاعبين في استخدامهم للعبتين للتعرف على سلوكهم وطريقة التواصل فيما بينهم.

ويتيح أسلوب الملاحظة بالمشاركة الفرصة الكاملة للقائم بالملاحظة لدراسة كافة أبعاد الظاهرة محل الملاحظة وجدانيا وعقليا وبالتالي يتحيز إلى مواقف وآراء معينة تفقد الملاحظة موضوعيتها وتؤثر على صدق البيانات والنتائج.

تعرف الملاحظة الميدانية باعتبارها " المشاهدة و المراقبة الدقيقة لسلوك أو ظاهرة معينة ... بغية الحصول على معلومات دقيقة "(قنديلجي و السامرائي ،2009،ص 347)

10- التعريف بمجتمع البحث و العينة :

10-1 مجتمع البحث:

"يقصد بمجتمع البحث جميع المفردات أو الأشياء التي نريد معرفة حقائق عليها، كما يعرف أيضا بأنه كل العناصر التي تستهدفها الدراسة، سواء أكانت هذه العناصر أفراد أو أحداث أو مشاهد موضوع الدراسة (عبيدات، 1999، صفحة 84)"

جامعة محمد بوضياف - المسيلة
Université Mohamed Boudiaf M'sila

وعليه فإن مجتمع بحثنا لهذه الدراسة يتمثل في فئة الشباب القاطنين بولاية المسيلة الذين يستخدمون الألعاب الإلكترونية، وبالتحديد لعبتي PUBG و Free Fire ، وعليه يصعب علينا مسح كل مجتمع البحث نظرا لاتساعه، وضيق الوقت الممنوح للدراسة ، ولهذا وجب علينا اختيار جزء لهذا المجتمع الكلي الذي يلبي حاجات الدراسة ويحقق أهدافها وعليه اخترنا عينة البحث المتمثلة في فئة الشباب المستخدمين لـ PUBG و Free Fire .

10-2 عينة الدراسة:

إن عينة الدراسة هي الجزء الذي يمثل المجتمع ، لأن الباحث لا يستطيع أن يأخذ كل الأفراد لدراسته ، ولهذا اخترنا العينة القصدية لمجتمع دراستنا ، لأن هذا النوع من العينات يختارها الباحث في حالات يعتقد أنها تمثل المجتمع الذي يتناوله الباحث. وعليه فقد اخترنا كعينة لهذه الدراسة 46 مفردة من الشباب القاطنين بولاية المسيلة ، والذين يستخدمون الألعاب الإلكترونية من أجل معرفة مدى مساهمة الألعاب الإلكترونية في تنمية مهارات التواصل لدى لاعبي PUBG و Free Fire من شباب ولاية المسيلة.

11- الدراسات السابقة :

- **الدراسة الأولى:**

بعنوان "اثر الألعاب الالكترونية عبر الهواتف الذكية على التحصيل الدراسي للتلميذ الجزائري" مذكرة مكملة لنيل شهادة الماستر من إعداد الباحثة أميرة مشري بقسم علوم الإعلام والاتصال تخصص اتصال وعلاقات عامة بجامعة العربي بن مهديي بأم البواقي. أجريت الدراسة سنة 2017/2016 انطلقت الباحثة في هذه الدراسة من إشكالية مفادها معرفة أثر الألعاب الإلكترونية عبر الهواتف الذكية على التحصيل الدراسي الجزائري حيث أنه أصبحت هذه الألعاب تؤثر على التحصيل الدراسي

بدأت الباحثة بطرح التساؤل الرئيسي والمتمثل في: ما هو أثر الألعاب الإلكترونية عبر الهواتف الذكية على التحصيل الدراسي للتلميذ؟ وقد طرحت مجموعة من الأسئلة الفرعية وهي:

ما هي درجه اقبال التلاميذ على استقدام الالعاب الإلكترونية؟

ما هي دوافع اقبال التلاميذ على استخدام الالعاب الإلكترونية ؟

وقد اعتمدت الباحثة في دراستها على خطة تحتوي على إطار منهجي يتضمن اشكالية الدراسة وتساؤلاتها وأسباب اختيار الموضوع وأهداف الدراسة واهميتها و مدخل الدراسة و تحديد المفاهيم والمصطلحات والدراسات السابقة. أما الإطار النظري فيحتوي على فصلين حيث كان عنوان الفصل الأول هو الألعاب الإلكترونية عبر الهواتف الذكية والفصل الثاني التلميذ والتحصيل الدراسي ومن خلال توجه الباحثة للجانب الميداني للدراسة استخدمت المنهج المسحي وطريقه المسح بالعينة باعتباره المنهج الملائم للبحث في مثل هذه الدراسة حيث تم استخدام الاستبيان وعليه 100 مفردة.

و انتهت الدراسة إلى أن أغلب التلاميذ يستخدمون الألعاب الإلكترونية يوميا وعبر الهواتف الذكية ، ومن منظور عينة من الاولياء فإن أغلب التلاميذ يفضلون ألعاب المغامرة وعليه فالألعاب الإلكترونية عبر الهواتف الذكية تؤثر على التحصيل الدراسي للتلميذ ويرجع ذلك للإفراط في استخدام هذه الألعاب.

- **الدراسة الثانية :**

رسالة ماجستير من إعداد الطالبة "فاطمة همال" وإشراف الأستاذ "أحمد عيساوي" تحت عنوان: «الألعاب الإلكترونية عبر الوسائط الإعلامية الجديدة وتأثيرها في الطفل الجزائري –دراسة ميدانية على عينة من أطفال ابتدائيات مدينة باتنة–» وأنجزت بجامعة الحاج لخضر بباتنة . حيث هدفت الدراسة إلى التأكد من الفرضيات الآتية : _تميز تأثير الألعاب الإلكترونية بالسلبية أكثر من الإيجابية في جوانب مهمة في تكوين معالم الطفل الجزائري وتنشئته العقلية والنفسية. _ استهوت مضامين هذه الألعاب ميول الطفل الجزائري واهتماماته. _ للتصميم الفني والشكلي لهذه الألعاب دور كبير في تحقيق رواجها والاهتمام بها. واعتمدت هذه الدراسة على

منهج المسح الوصفي الذي تم تطبيقه على المجتمع الأساسي للدراسة وهو أطفال ابتدائيات مدينة باتنة ذكور و إناث ، والمتمدرسين في الأطوار: _الأول: (السنة الأولى السنة الثانية السنة الثالثة) أي من سن 6 إلى 8 سنوات _الثاني: (السنة الرابعة السنة الخامسة) أي من سن 9 إلى 11 سنة. أنجزت هذه الدراسة خلال العام الدراسي 2011-2012، وقد شرع الباحث في الجانب الميداني منها بداية شهر مارس 2012، وذلك من خلال تصميم استمارة المقابلة وما تلاها من تجريب وتصحيح وإجراء المقابلات مع مفردات العينة، وتفريغ البيانات والقيام بالعمليات الإحصائية، ثم ما تبع ذلك من تعليق وتحليل وتفسير وصولاً إلى النتائج في شهر جوان 2012 . أما المجال المكاني فقد أجريت الدراسة الميدانية في 3 مدارس ابتدائية هي: _ابتدائية طريق حملة 03 بحي كشيدة. _ ابتدائية فاطمة بن عاشورة في حي بوعقال 03. _ ابتدائية الحدائق 01 في حي بارك أفوراج. وفي هذه الدراسة تم اعتماد أداة المقابلة لكونها الأسلوب المفضل لجمع البيانات في هذه الحالات ،كما تعكس أهداف الدراسة وطبيعة البيانات المراد جمعها وطبيعة المبحوثين وخصائصهم . وكانت العينة المختارة من مجتمع البحث هي العينة العنقودية حيث يتم اختيار وحدات العينة من المجموع الكلي لوحدات المجتمع إلى مراحل عديدة، على أن يقسم المجتمع الكلي أولاً إلى مجموعات من الوحدات وتعتبر وحدات ابتدائية تختار منها عينة، ثم يعاد تقسيم الوحدات الابتدائية في العينة التي اختيرت إلى وحدات ثانوية تختار من بينها عينة جديدة، وهكذا ... أما النتائج العامة للدراسة فكانت كالتالي :

- أصبحت الوسائط الإعلانية الجديدة من ضروريات أي أسرة، ومن المكونات الأساسية لبيئة التنشئة الإجتماعية للطفل الجزائري.
- يمتلك الطفل الجزائري مهارة عالية –مقارنة بسنه– في التعامل مع الوسائط الإعلامية الجديدة خاصة الحاسوب والأنترنت.
- رغم تعدد استخدامات كل وسيط إعلامي جديد، إلا أن في مقدمة استخدامات الطفل لها، لعب

جامعة محمد بوضياف - المسيلة
Université Mohamed Boudiaf - M'sila

الألعاب الإلكترونية، وإهمال الجوانب العقلية التعليمية والتركيز على التسلية والمتعة فقط.

- تتداول الفئة العمرية(6_8 سنوات) اللعب من خلال التلفزيون أكثر من الفئة (9_11 سنة).
- تصميم اللعبة وبطلها، هما أكثر العوامل جذباً للطفل إلى اللعبة الإلكترونية.
- **التعليق على الدراسات السابقة:**

إن هذه الدراسات ورغم مساعدتها لنا في جانب واحد فقط في مذكرتنا وهو الألعاب الإلكترونية ، إلا أنها ركزت على فئة الأطفال والتلاميذ ، وهذا مايختلف عن موضوعنا الذي يستهدف فئة الشباب .

1985
جامعة محمد بوضياف - المسيلة
Université Mohamed Boudiaf - M'sila

الإطار النظري

الالعاب الالكترونية

1- مفهوم الالعاب الالكترونية

2- نشأة وتاريخ الالعاب الالكترونية

3- الالعاب الالكترونية عبر الوسائط الاعلامية الجديدة

4- ماهية لعبتي بابجي و فري فاير

جامعة محمد بوضياف - المسيلة
Université Mohamed Boudiaf - M'sila

1- : مفهوم الألعاب الإلكترونية:

هي نشاط ينخرط فيه اللاعبون في نزاع مفتعل محكوم بقواعد معينة بشكل يؤدي إلى نتائج قابلة للقياس الكمي، ويطلق عليها إلكترونية لأنها على هيئة رقمية، ويتم تشغيلها على منصة الحاسب، الانترنت، التلفاز، الفيديو، الهواتف النقالة، والأجهزة اللوحية.

وفي الغالب يرتبط مفهوم الألعاب الإلكترونية بألعاب الفيديو، والتي يمكن تعريفها كالآتي:مجموع نشاطات اللعب ذات طابع إعلام آلي تتضمن بعداً تفاعلياً و صور في حالة حركة، أين يعتبر العنصر الأساسي فيها هو الشعور بالصورة التي تنتجها وتصدرها مختلف أجهزة نظام الإعلام الآلي المستعملة من طرف الفرد اللاعب، حيث يمكنه التفاعل مع الغير من البشر أو الرموز المبرمجة من خلال الاعتماد على لواحق الكمبيوتر باعتبار أنه الوسيلة الأساسية الأكثر اعتمادا في ألعاب الفيديو. و تجدر الإشارة إلى أن ألعاب الفيديو تم اختراعها وتصميمها من طرف جماعات وفرق تطوير متكونة من عدة اختصاصات من أهمها:

- المصممون المختصون في تصوير التصميم الذي يرتكز عليه اللعب مثل: الكون، القواعد، الرسومات، المناظر المحيطة بمكان اللعب،....الخ
- الفنيون المختصون في إنتاج المحتوى البصري للشخصيات المتحركة للعبة مثل: الأبطال، الراوي، الآلات، المعدات،...الخ
- التقنيون المبرمجون المختصون في تطوير محرك اللعب و أزرار القيادة ومختلف أجهزة التحكم.

كما تعرف الألعاب الإلكترونية على أنها: " نوع من الألعاب التي تعرض على مختلف الشاشات قد تكون حاسوب أو تلفزيون والتي تزود الفرد بالمتعة من خلال استخدام اليد والعين (التآزر البصري/الحركي) كما أنها تعمل على تنمية أو الحد من الإمكانيات العقلية، وهي نوع الألعاب الذي يتميز بنظام ثلاثي الأبعاد، سرعة معالجة المعلومات، نظام معقد من المؤثرات الصوتية والبصرية المرئية التي تؤثر على اللاعب أثناء اللعب." (الشحروري، 2008، صفحة 46)

ويرى "**سيان اورياي**" في دراسة له حول ألعاب الفيديو أن لعبة الفيديو:" هي وسيلة من وسائل الإعلام الجديد التي تنص على تجربة مستخدميه والتي تكون في بعض مستوياتها أكبر من التفاعل، فالتفاعلية كما يقول "**ديفيد مارشال**":هي أن يكون الجمهور كمشاركين في إكمال النموذج و أن يكون له معنى، فقانون ممارسة اللعبة

Université Mohamed Boudiaf - M'sila

هو التفاعلية في البيئة على الشاشة مع وحدة تحكم و وضعها خارج دور عدد الجمهور السلبي أكثر حرفية. كما أن الجمهور لا يشارك فقط في الإجراءات المبرمجة مسبقا بل أيضا يكمل معنى سردية ووصفية حالة اللعب من إجراءات أو قرارات في اللعبة. (O'Reilly, 2017)

ويقول "**ديفيد مارشال**" أيضا أن ممارسة ألعاب الفيديو أو الانخراط فيها يشتمل على مستويات أعمق من التفاعل من منطلق التفاعل الآلي والبشري خاصة ألعاب الفيديو عبر الانترنت، كما أنها أنتجت إمكانيات مذهلة للاتصال بين الناس وكسر العزلة الاجتماعية، و أنتجت أيضا القدرة على القراءة والتواصل عبر الانترنت مع الآخرين عبر أنحاء العالم.

ومنه يمكن القول بأن الألعاب الإلكترونية: هي عمل بصري تفاعلي هدفه الأول تسلية مستعمليها وجمهورها، ويتطلب إنتاجها أجهزة مرتكزة على تكنولوجيات الاتصال والإعلام الآلي التي تستهدف تطوير التفكير وتنمية قدرات التعليم الذاتي في ظل بيئة افتراضية وحقيقية في نفس الوقت (اللاعبين حقيقيين + التواصل المباشر عبر الانترنت أثناء اللعب حقيقي وليس اصطناعي).

فالألعاب الإلكترونية عند بعض الأشخاص هي الحياة الحقيقية التي يندمجون فيها أكثر من الواقع وذلك لاحتوائها للعناصر الأساسية للعملية الاتصالية مثل: البيئة الاتصالية التي تلبي احتياجاته، المرسلين، المتلقين، الأثر، الوسائل (خاصة وأن هناك وسائل اتصال مدمجة في بيئة اللعبة في حد ذاتها)، الرسائل الاتصالية التي من خلالها يعيشون مع غيرهم من اللاعبين ويتواصلون عبرها. (الشحروري، 2008)

2- نشأة وتاريخ الألعاب الإلكترونية :

يرى " آلان لوديبار دار Alain Le Diberder" بأن عالم الألعاب الإلكترونية مر بست مراحل حتى 2003 ، فالألعاب الإلكترونية هي المرحلة المتقدمة من ألعاب الفيديو والتي تلعب على مختلف أجهزة اللعب وحتى على التلفزيون والهاتف النقال وغيرها . تتميز كل مرحلة من هذه المراحل بتكنولوجيا جديدة وبصعود قوي للقطاع وبظاهرة انهيار مع تشكيل مسبق للمرحلة التي تليها ، وبدأت المرحلة السابعة عام 2004 أي في السنة التي تلت صدور كتاب "لو ديبار دار"

جامعة محمد بوضياف - المسيلة
Université Mohamed Boudiaf - M'sila

المرحلة الأولى: انطلقت في بداية الستينات مع ظهور الألعاب على الكمبيوتر والتي طورها فيزيائيون فقط لتمضية الوقت أو لاستعراض التكنولوجيا ، و تعد ألعاب "بونغ Pong" و "حرب الفضاء Space war" التي اخترعها فيزيائي و مهندس إلكترونيك ، ففي بداية الستينات كانت الشروط التقنية و الاقتصادية الضرورية لظهور الألعاب الإلكترونية مجتمعة:

- صناعة ألعاب قوية
- دخول التلفزيون للكثير من البيوت
- تطور القدرة الشرائية للأطفال والمراهقين منذ سنوات الخمسينات
- تطور استعمالات الإعلام الآلي (فلاق، 2009/2008، صفحة 113)

المرحلة الثانية: تبدأ هذه المرحلة مع الإعلان عن أول عارضة تحكم متعددة الألعاب وهي VCS2600 من أول مؤسسة للألعاب الإلكترونية " أتاريAtari" والتي تتضمن سلم ألعاب ، بأهداف و قواعد جديدة وبالتالي ولدت صناعة نشر الألعاب (Edition des jeux) ،وتعد اللعبة الرمز في هذه الفترة هي " باك مان Pac Man " التي اخترعت في اليابان .

المرحلة الثالثة: جرت هذه المرحلة أساسا في أوربا و الولايات المتحدة الأمريكية مع تطوير أجهزة كمبيوتر عائلية " كومودورCommodore" و " سينكليرSinclair " و " أمستراد Amstrad"، وفي عام 1986 يسجل " أتاري أس تي Atari ST" نقطة الذروة في هذة المرحلة ، فهذه الألعاب تتيح ممارسة ألعاب جديدة في طبيعتها وفي نوعيتها الرسمية (البيانية) والصوتية ، فمعالم كل مستوى مختلفة عن تلك الموجودة في مستوى آخر، وهي تتجدد بالتتابع الجانبي على الشاشة داخل كل مستوى ويتيح الاصطناع في الوقت الحقيقي تجديدا في الشريط السمعي لم يتم بلوغه من قبل . (فلاق، 2009/2008، صفحة 114)

المرحلة الرابعة: تتوافق هذه المرحلة مع الانتصار الياباني المحض الذي تجسده "نينتاندوNintendo" عبر "سوبرنيسSuper Nes" و كذلك لمؤسسة نصفها مملوك من اليابانيين وهي "سيغاSiga" ، من خلال لعبة " ميغا درايفرMegadriver" ، وتعد هذه المرحلة أيضا مرحلة تطوير الألعاب عبر أجهزة الإعلام الآلي PC ، و ظهور ألعاب المغامرة و الألغاز مثل "ميستMyst" أو "سيفن كويستSeven Quist" ، وكذا ألعاب الأدوار مثل "فاينل فانتيزيFinal Faantasy" .

المرحلة الخامسة: تتوافق هذه المرحلة مع استخدام الألعاب لتقنيات الإعلام متعدد الوسائط Multimedia واستعمال القرص الضوئي المضغوط CD-ROM ، كما نسجل في هذه المرحلة دخول لاعب جديد في مسرح ألعاب الفيديو وهو "سونيSony" بلعبته "بلايستايشنPlaystation" ، واحتدم الصراع في هذه المرحلة بين "سوني" و "نينتاندو" .

لمرحلة السادسة: بدأت المرحلة السادسة بدخول "ميكروسوفتMicrosoft" و الصراع الشرس بين عارضات التحكم : "بي أس2 _ PS2 " و "غايم كوب Game Cube" و "إكس بوكس XBOX" .

المرحلة السابعة: في مارس 2005 وصل جهاز سوني "بي أس دي" إلى الأسواق الأمريكية ، وعرضت الشركة في المؤتمر العالمي لألعاب الفيديو الذي أقيم في لوس أنجلس في ماي 2005 جهاز "بلايستايشن3_Playstation3" الذي وصل إلى الأسواق مع بداية عام 2006 ، كما أطلقت ميكروسوفت خلال النصف الأول من عام 2005 جهازها الجديد "XBOX 360" (فلاق، 2009/2008، صفحة 116)

3- الألعاب الإلكترونية عبر الوسائط الإعلامية الجديدة :

3-1 الألعاب الإلكترونية عبر التلفزيون :

"لقد شغلت التأثيرات المحتملة للتلفزيون على الأطفال والكبار كثيرا من جهود الباحثين خلال ما يقرب خمسين عاما، حيث صدر حوالي أربعون ألفا من الكتب والمقالات والتقارير العلمية والبحوث حول هذا الموضوع منذ عام 1940 وحتى 1990 ." (إبراهيم، 2007، صفحة 189)

إنه عصر الثقافة البصرية والتي أصبح وسيطها التلفزيون بجدارة. كونه الحاوي لمزايا عديد النصوص والوسائل الاتصالية المتنوعة (فقد أخذ من الصحافة فاعلية المكتوب، وقدرة اللغة في الاتصال، و استمد من الإذاعة حيوية الصوت و دراميته، واستعار من السينما الصورة والحركة، كما استفاد من المسرح قوةالحضور، وحيوية الحوار، ليمزج بين كل تلك المميزات و يصوغ منها خطابة التعبيري الخاص)." (الأنصاري، 2007، صفحة 128)

جامعة محمد بوضياف - المسيلة
Université Mohamed Boudiaf - M'sila

وقد كانت بداية الألعاب الإلكترونية المعروفة حاليا ، بما عرف بألعاب الفيديو لأنها كانت تشغل بواسطة أجهزة الفيديو والتي توصل بجهاز التلفزيون، حيث انطلقت ألعاب الفيديو هذه من الشخصيات الكرتونية وشخصيات برامج الأطفال التي اعتاد مشاهدتها، مما لم يشكل لديه استغرابا منها، فقد استغل منتجو الألعاب الإلكترونية إدمان و هوس الأطفال بالشخصيات الكرتونية، ووظفوا ذلك في تلك الألعاب، بحيث لم يتنكر الأطفال لتلك الشخصيات، بل زادوا تعلقا بها من خلال تلك الألعاب، فقد أصبحت أكثر حيوية من ذي قبل، إضافة إلى وجود جهاز التحكم الذي يمنحهم هامشا من التحكم في تلك الشخصيات والأحداث، بدل الاكتفاء بالمشاهدة فقط، كما يحدث في برامج الأطفال أو من خلال الدمى البلاستيكية الخالية من الحياة و الحيوية .

و إيصال الألعاب الإلكترونية بالتلفزيون جعله تفاعليا يواكب عصر التفاعلية الذي وجد المستخدمون أنفسهم فيه .

2–3 الألعاب الإلكترونية عبر الحواسيب و الأنترنت :

رغم تصنيفات هذه الألعاب عبر الحواسيب و الانترنت بين التعليمية والتثقفية والتسلية، إلا أنها ستظل بجذورها نحو اللعب الذي هو نافذة رؤية الطفل للعالم .

"لقد أصبحت عملية التعلم اليوم أكثر تعقيدا من ذي قبل بسبب تدخل عدة مصادر في إنتاج هذه العملية، إننا نقر اليوم بأن أطفال اليوم أكثر نبها (وأقل انصياعا وطاعة للكبار) وأكثر ذكاءا. عملية تعلم الأطفال أطفال اليوم صارت معقدة تساهم في إحداثها الكثير من العناصر المتشابكة." (عبدالوهاب، 2007، صفحة 99)

حيث يشكل جهاز الكمبيوتر مفتاح تعامل الأطفال مع الثورة المعلوماتية. فمن خلال هذا الجهاز يمكن قراءة الأقراص المضغوطة والأقراص الضوئية المتحركة ومختلف المنتجات المتعددة الوسائط التي تتضمنها، فمن خلال الكمبيوتر أيضا يتم الإبحار في الانترنت والشبكات ودخول المواقع والصفحات والمكتبات الافتراضية والمواقع الإعلامية و دخول غرف الدردشة وإرسال الرسائل الإلكترونية وغيرها من الأنشطة .

وتقنيات الحواسيب وبرامجها المتطورة هي أساس قيام ألعاب 3D أو ثلاثية الأبعاد والتي انتشرت بسرعة خاصة حين تكون شخصياتها مشهورة في عالم الكرتون أو السينما أمثال ميكي ماوس و بوكيمون و هاري بوتر و ولت ديزني و خاصة ألعاب المحاربين.

3-3 الألعاب الإلكترونية عبر الهاتف النقال :

إن الألعاب الإلكترونية التي جذبت مستخدميها أتت بمدخلين في علاقتها بالهاتف النقال، الأول (الألعاب الإلكترونية_الهاتف النقال) والثاني (الألعاب الإلكترونية_الطفل_الهاتف النقال).

فالمدخل الذي يهمنا هو المدخل الأول الذي يرينا كيف انتقلت وتسارعت التطبيقات المختلفة للهاتف النقال وانتقل من مجرد هاتف لتسهيل الاتصالات اللاسلكية ضمن نطاق تغطية محلي وطني ودولي، إلى تطبيقات أوسع لا نملك في العادة الوقت الكافي لاكتشافها والتعرف عليها، من أهمها عالم الألعاب الإلكترونية الموجودة فيه، حيث أصبحت الهواتف في جيلها الثالث منصات ضخمة ومتطورة للألعاب الإلكترونية، فهذه الأخيرة أصبحت أكثر ذكاءا مع الهواتف الذكية. فالألعاب الإلكترونية دخلت الآن ضمن حسابات أي مقبل على الاقتناء، وهذا من أهم الأسباب التي تقف وراء تحول الشركات الاتصالية الكبرى إلى التنافس أيضا على تقديم الأحدث والأكثر جودة عبر هواتفها الخلوية .

إنه على صعيد الألعاب الأكثر جودة وتنوعا الآي فون 4، فقد تحول من مخزن آبل إلى منتدى لجيل كامل من مصممي الألعاب الذين لا يملكون الموارد أو العمق الكافي أو الموهبة...، وهكذا فإن مخزن آبل يعج بالألعاب المسلية والعريضة التي تستعمل بكثرة من قبل الأشخاص الذين يستخدمون هواتفهم بالقطارات والمطاعم أو عندما ينتظرون في سياراتهم. وفي حين أن هاتف (أندرويد نيكسوس أس) متفوق و قوي على مستوى التقنية فإنه لا توجد الكثير من الألعاب المتوفرة في سوق أندرويد. والأمر المهم بالنسبة لألعاب أندرويد هو الطبيعة المفتوحة للنظام الذي يعني أن بمقدور الأفراد كتابة برامج لتشغيل عمليات محاكاة للألعاب الكلاسيكية التي تعود لعقود مضت .

4- ماهية لعبتي "بوبجيPUBG" و "فري فايرFree Fire" :

4-1 لعبة "بوبجيPUBG":

تعد لعبة البوبجي PUBG من الألعاب الإلكترونية العنيفة التي ظهرت وانتشرت بشكل متسارع، حيث لاقت رواجا كبيرا و أصبحت هذه اللعبة من أكثر الألعاب ممارسة من قبل الأفراد، نظرا لطبيعة هذه اللعبة حيث تمتاز بالتصميم العصري والدقة اللامتناهية، إضافة إلى أن تواصل اللاعبين خلال ممارستها يكون تواصلا سمعيا و بصريا في آن واحد مما جعلها الأقرب إلى الواقع و بعيدة عن العالم الافتراضي .

و أما عن ماهية لعبة PUBG فهي اختصارا لـ "Player Unknowns Battle Grounds" وتعني " مجهولون في ساحة المعركة "، وهي من الألعاب المتاحة على الهواتف الذكية، وقد تجاوزت مائة مليون تحميل خلال أربعة أشهر منذ طرحها على شبكة الانترنت في مارس 2017، ويستطيع الأفراد ممارسة هذه اللعبة أيضا من خلال أجهزة تشغيل الألعاب وجهاز الحاسوب الشخصي، وتقوم اللعبة على افتراض أن هنالك مائة لاعب يقفزون من طائرة حربية تحلق فوق جزيرة كبيرة ويبدأون بجمع الأسلحة و ق.. تل بعضهم البعض فيصبح الجميع ضحايا، ويتوجب على اللاعب الفائز أن يكون الشخص الأخير الناجي على الجزيرة بعد أن يقضي على جميع اللاعبين، وتجمع اللعبة بين الفردية والجماعية فيستطيع اللاعب اللعب ضد 99 لاعب آخر، أو الإنضمام إلى مجموعة و بحد أقصى 4 لاعبين، ويتواصل هذا الفريق مع بعضهم البعض عن طريق الميكروفون و سماعة الرأس حيث يمكنهم الحديث صوتيا أثناء القتال مما يعزز التواصل بينهم. (هلال، 2018)

4-2 لعبة "فري فايرFree Fire" :

الاسم الكامل للعبة هو "غارينا فري فايرGarena Free Fire" وتعرف اختصارا (فري فاير) ، هي لعبة باتل رويالBattle Royal من تطوير 111 دوتس ستوديو ونشر شركة غارينا ، وتم إصدارها في 4 ديسمبر 2017 . (gaming.youtube.com، 2019)

جامعة محمد بوضياف - المسيلة
Université Mohamed Boudiaf - M'sila

1-2-4 معلومات عامة عن اللعبة:

المطور : 111 دوتس ستوديو

الناشر : غارينا

الموزع : جوجل بلاي، و اب ستور

محرك اللعبة : يونيتي (محرك ألعاب)

النظام : أندرويد و آي أو أس

تاريخ الإصدار : 4 ديسمبر 2017

نوع اللعبة : لعبة كثيفة اللاعبين على الانترنت، لعبة البقاء، لعبة باتل رويال

النمط : لعبة فيديو جماعية

أصبحت اللعبة الأكثر تحميلا للجوال لعام 2019 نظرا لشعبيتها، حصلت اللعبة على جائزة "أفضل لعبة شعبية" في تصويت من متجر جوجل بلاي في نفس العام (Bald، 2020) ، واعتبارا من نوفمبر 2019 حققت فري فاير أكثر من مليار دولار في جميع أنحاء العالم .

اللعبة تحتوي على 50 لاعب ينزلون متفرقين في خريطة اللعبة بحثا عن الموارد و الأسلحة للقضاء على الأعداء الذين يعترضونهم و للبقاء كآخر شخص حي في الجزيرة .

في فيفري 2019 بلغت فري فايرFree Fire أكثر من 500 مليون تحميل في أجهزة الأندرويد لتصبح أحد أكثر ألعاب الأندرويد تحميلا في سنة 2019 .

و في 2020 تم إصدار نسخة ثانية من فري فاير سميت ب فري فاير ماكسFree Fire Max ويستطيع أن يلعبها من لديهم هواتف قوية و الاستمتاع بجودة غرافيك أقوى و غير ذلك، أصبحت متاحة في منطقة الشرق الأوسط (أي المنطقة العربية بصفة عامة) في 8 جوان 2021 . (أنس،، 2021)

4-2-2 أسلوب اللعب:

تتكون اللعبة من ما يصل إلى 50 لاعبا يسقطون من طائرة بمظلة في جزيرة بحثا عن أسلحة ومعدات للقضاء على اللاعبين الآخرين . اللاعبون أحرار في اختيار موقع البداية وأخذ الأسلحة والإمدادات لإطالة عمر معركتهم .

عندما ينظم اللاعبون إلى لعبة ما ، سيدخلون طائرة ستطير فوق الجزيرة . أثناء تحليق الطائرة فوق الجزيرة يمكن للاعبين القفز حيث يريدون مما يسمح لهم باختيار مكان استراتيجي للهبوط بعيدا عن الأعداء . بعد الهبوط يجب على اللاعبين البحث عن أسلحة وأدوات نفعية يمكن العثور عليها في جميع أنحاء الجزيرة. الهدف النهائي للاعبين هو البقاء على قيد الحياة على الجزيرة بحد أقصى 50_51 لاعبا عبر الانترنت ، هذا يتطلب القضاء على جميع الخصوم الذين يواجههم اللاعبون على طول الطريق و التأكد من أنهم الناجي الوحيد المتبقي.

تتقلص المنطقة الآمنة المتاحة لخريطة اللعبة بمرور الوقت ، مما يوجه اللاعبين الباقين على قيد الحياة إلى مناطق أكثر إحكاما لفرض المواجهات . وآخر لاعب أو فريق يفوز بالجولة. (شرح لعبة free fire المنافس للعبة PUBG في ألعاب Battle Royale، 2021)

4-2-3 أهم شراكات فري فاير Free Fire :

- **شراكة مع "ألوك":**

"ألوك دي جي" برازيلي مشهور عالميا قام بعقد شراكة مع فري فاير في نوفمبر 2019، وهي أول شراكة في عالم فري فاير، ويعتبر حاليا أقوى شخصية في شخصيات اللعبة بفضل ميزته الجديدة

ميزته: ينشئ هالة 5 متر تزيد من سرعة الحركة بنسبة 15بالمئة ، واستعادة 5 نقاط صحة كل ثانية.

- **شراكة مع كريستيانو رونالدو:**

شخصية كرونو تتبع للاعب كرة القدم "كريستيانو رونالدو" قام بعقد شراكة مع فري فاير والتي تم الإعلان عنها في ديسمبر 2020، ويعتبر الحدث من أقوى الأحداث التي مرت في تاريخ فري فاير من كثرة الجوائز المجانية

ميزته: تسمى ميزة أو قدرة الشخصية الجديدة كرونو بـ "حقل قوة" أو "مجال قوة" حيث سيتمكن اللاعب بشكل مباشر من منع الضرر من الخصوم رغم إطلاق النار، وذلك بعمل منطقة حماية تحيط بالشخصية لمدة محددة، وبالتالي عدم تلقي الضرر، وزيادة سرعة الحركة بنسبة 15 بالمئة.

- **شراكة مع سكايلر:**

هذه الشخصية مستوحاة من الفنان الفيتنامي "سونغ وونغ"

ميزته: تكسير خمس جدار غلو متتالية، واستعادة 42 نقطة كلما تم وضع جدار.

1985
جامعة محمد بوضياف - المسيلة
Université Mohamed Boudiaf - M'sila

الإطار التطبيقي

1985
جامعة محمد بوضياف - المسيلة
Université Mohamed Boudiaf - M'sila

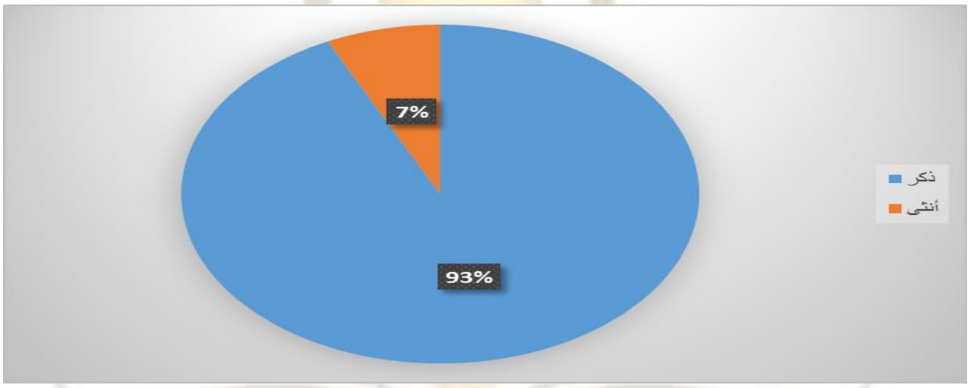
1- المحور الاول التحليل الكمي للبيانات الشخصية:

- الجنس:

الجدول رقم (01) يوضح توزيع أفراد عينة الدراسة حسب متغير الجنس

الجنس	التكرارات	النسبة المئوية
ذكر	39	%92,9
أنثى	3	%7,1
الإجمالي	42	%100

من خلال الجدول أعلاه وبالنظر إلى تكرارات أفراد عينة الدراسة والبالغ حجمهم إجمالا 42 فردا، نلاحظ أن 39 فردا يمثلون حجم الذكور بنسبة بلغت 92.9%، أما حجم الاناث فقد بلغ 03 أنثى بنسبة قدرت بـ 7.1%، وهذا كما هو موضح من خلال الشكل التالي:



الشكل رقم (01) يوضح توزيع نسب أفراد عينة الدراسة حسب متغير الجنس

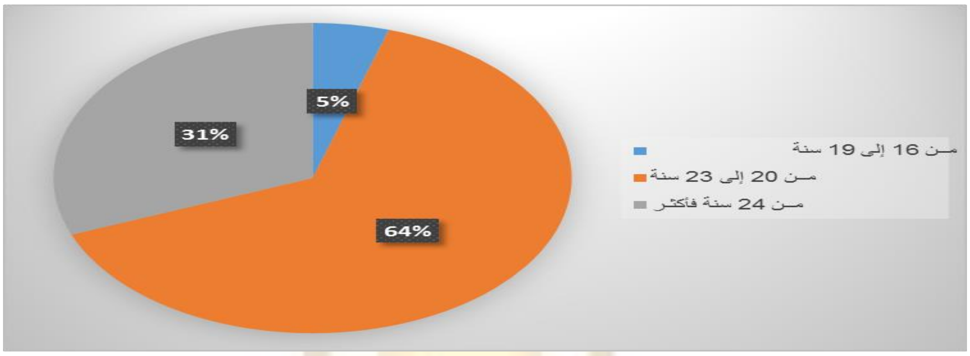
جامعة محمد بوضياف - المسيلة
Université Mohamed Boudiaf - M'sila

- السن:

الجدول رقم (02) يوضح توزيع أفراد عينة الدراسة حسب متغير السن

السن	التكرارات	النسبة المئوية
من 16 إلى 19 سنة	2	%4,8
من 20 إلى 23 سنة	27	%64,3
من 24 سنة فأكثر	13	%31,0
الإجمالي	42	%100

من خلال الجدول أعلاه وبالنظر إلى تكرارات أفراد عينة الدراسة والبالغ حجمهم إجمالا 42 فردا، نلاحظ أن الذين أعمارهم من **16 سنة الى 19 سنة** بلغ عددهم 02 أفراد بنسبة 4,8%، أما الذين يتراوح سنهم من 20 – 23 فقدكان عددهم 27 بنسبة قدرت بـ 64.3 %، ، في حين قدر حجم الذين تبلغ أعمارهم من 24 سنة فأكثر (13) بنسبة قدرت بـ 31 %، وهذا ما يوضحه الشكل التالي:



الشكل رقم (02) يوضح توزيع نسب أفراد عينة الدراسة حسب متغير السن

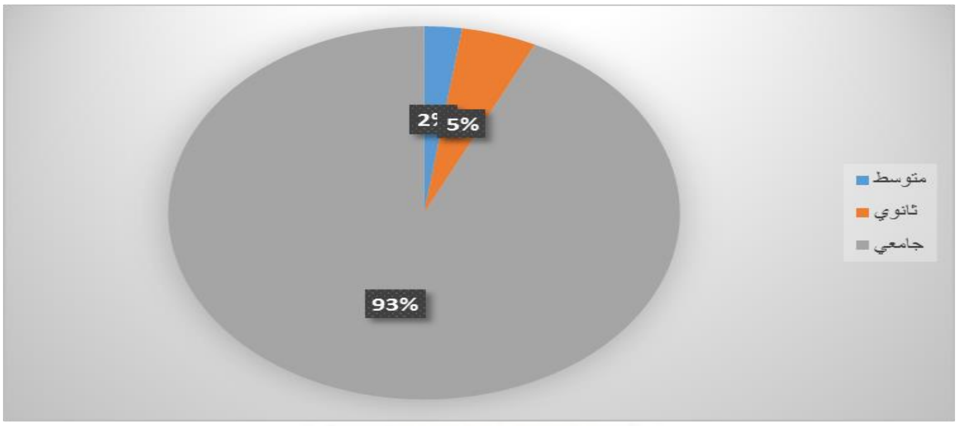
– **المستوى التعليمي:**

الجدول رقم (03) يوضح توزيع أفراد عينة الدراسة حسب متغير المستوى التعليمي

المستوى التعليمي	التكرارات	النسبة المئوية
متوسط	1	%2,4
ثانوي	2	%4,8
جامعي	39	%92,9
الإجمالي	42	%100

من خلال الجدول أعلاه وبالنظر إلى تكرارات أفراد عينة الدراسة والبالغ حجمهم إجمالا 42 فردا، نلاحظ أن 01 فرد واحد لديه مستوى **(متوسط)** بنسبة بلغت 2.4%، في حين نلاحظ أن (02) فردين يمثلان الأفراد ذوي مستوى **(الثانوي)** بنسبة بلغت 4.8%، أما حجم الذين لديهم مستوى **(جامعي)** فقد بلغ عددهم 39 بنسبة قدرت بـ 92.9%، وهذا كما هو موضح من خلال الشكل التالي:

Université Mohamed Boudiaf - M'sila



الشكل رقم (03) يوضح توزيع نسب أفراد عينة الدراسة حسب متغير المستوى التعليمي

2- المحور الثاني : التحليل الكمي والكيفي لعادات وانماط استخدام الشباب للالعاب الالكترونية:

- **هل تحبذ الألعاب الالكترونية عبر الأنترنت التي تكون على؟** وبعد المعالجة الإحصائية تم التوصل إلى النتيجة الموضحة في الجدول التالي:

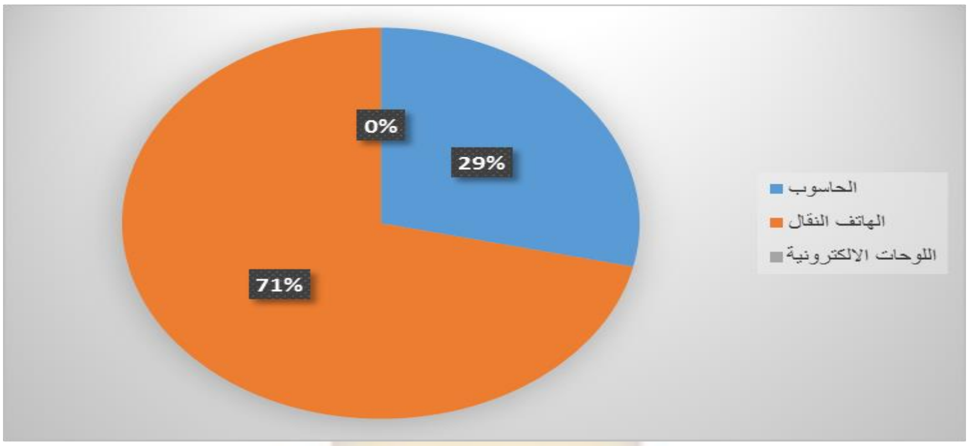
الجدول رقم (04) يوضح توزيع إجابات أفراد عينة الدراسة على السؤال رقم (01)

السؤال	التكرارات	النسبة المئوية
الحاسوب	12	%28,6
الهاتف النقال	30	%71,4
اللوحات الالكترونية	00	00%
الإجمالي	42	%100

جامعة محمد بوضياف - المسيلة
Université Mohamed Boudiaf - M'sila

من خلال الجدول أعلاه وبالنظر إلى تكرارات أفراد عينة الدراسة والبالغ حجمهم إجمالا 00 فردا، نلاحظ أن الذين أجابوا على السؤال بالبديل **(الحاسوب)** بلغ عددهم 12 فرد بنسبة 28.6%، أما الذين أجابوا على السؤال بالبديل **(الهاتف النقال)** فقد بلغ عددهم 30 فرد بنسبة قدرت بـ 71.4 %. أما الذين أجابوا على السؤال بالبديل **(اللوحات الالكترونية)** فقد بلغ عددهم 00 فرد بنسبة قدرت بـ 0.0 %.

الاستنتاج: أي أن أغلبية أفراد عينة الدراسة أكدوا بأن **يحبذون الألعاب الالكترونية عبر الأنترنت والتي تكون على الهاتف النقال**. كما هو موضح في الشكل التالي:



الشكل رقم (04) يوضح توزيع إجابات أفراد عينة الدراسة على السؤال رقم (01)

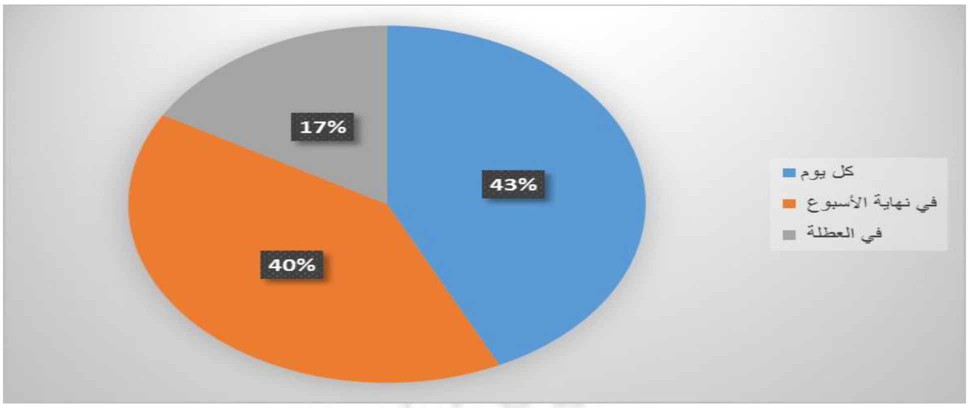
02–متى تلعب الألعاب الإلكترونية؟ وبعد المعالجة الإحصائية تم التوصل إلى النتيجة الموضحة في الجدول التالي:

الجدول رقم (05) يوضح توزيع إجابات أفراد عينة الدراسة على السؤال رقم (02)

السؤال	التكرارات	النسبة المئوية
كل يوم	18	%42,9
في نهاية الأسبوع	17	%40,5
في العطلة	7	%16,7
الاجمالي	42	%100

من خلال الجدول أعلاه وبالنظر إلى تكرارات أفراد عينة الدراسة والبالغ حجمهم إجمالا 42 فردا، نلاحظ أن الذين أجابوا على السؤال رقم **(02)** والذي بالبديل **(كل يوم)** بلغ عددهم 18 فرد بنسبة %42.9، أما الذين أجابوا على السؤال بالبديل **(في نهاية الأسبوع)** فقد بلغ عددهم 17 فرد بنسبة قدرت بـ 40.5 %.
أما الذين أجابوا على السؤال بالبديل **(في العطلة)** فقد بلغ عددهم 07 فرد بنسبة قدرت بـ 16.7 %.

الاستنتاج: أي أن أفراد عينة الدراسة انقسموا الى مجموعتين المجموعة الأولى وهي مجموعة الأغلبية الذين أكدوا بأنهم يلعبون **الألعاب الإلكترونية كل يوم في حين أكدت المجموعة الثانية بأنهم يلعبون الألعاب الإلكترونية في نهاية الأسبوع كما** هو موضح في الشكل التالي:



الشكل رقم (05) يوضح توزيع إجابات أفراد عينة الدراسة على السؤال رقم (02)

03-**ما هو وقتك المفضل للعب** وبعد المعالجة الإحصائية تم التوصل إلى النتيجة الموضحة في الجدول التالي:

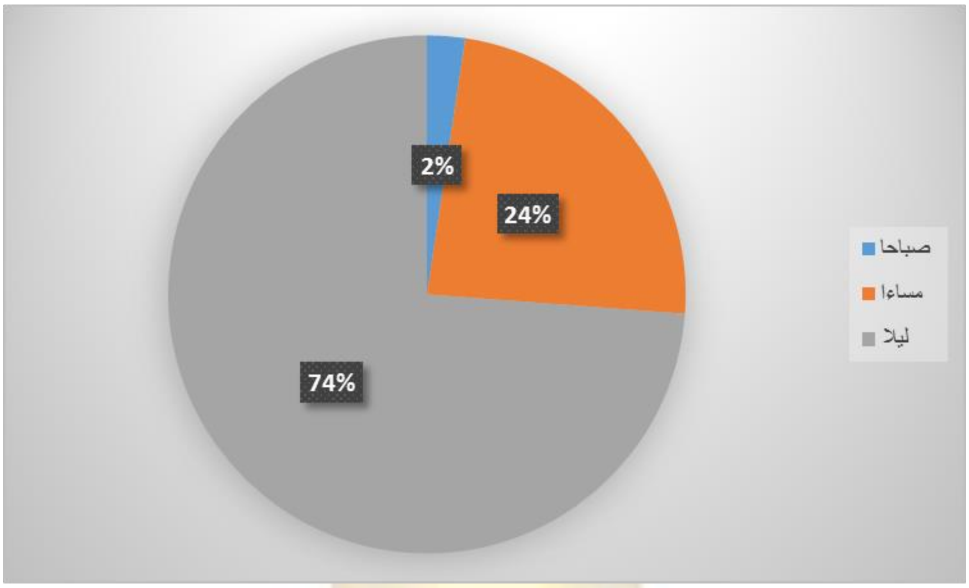
الجدول رقم (06) يوضح توزيع إجابات أفراد عينة الدراسة على السؤال رقم (03)

بدائل السؤال	التكرارات	النسبة المئوية
صباحا	1	%2,4
مساءا	10	%23,8
ليلا	31	%73,8
الاجمالي	42	%100

من خلال الجدول أعلاه وبالنظر إلى تكرارات أفراد عينة الدراسة والبالغ حجمهم إجمالا 42 فردا، نلاحظ أن الذين أجابوا على السؤال رقم **(03)** بالبديل **(صباحا)** بلغ عددهم 01 فرد بنسبة 2.4%، أما الذين أجابوا على السؤال بالبديل **(مساءا)** فقد بلغ عددهم 10 فرد بنسبة قدرت بـ 23.8 %. أما الذين أجابوا على السؤال بالبديل **(ليلا)** فقد بلغ عددهم 31 فرد بنسبة قدرت بـ 73.8 %.

الاستنتاج: أي أن أفراد عينة الدراسة أكدوا **بأن وقت اللعب المفضل لديهم هو الليل**. كما هو موضح في الشكل التالي:

جامعة محمد بوضياف - المسيلة
Université Mohamed Boudiaf - M'sila



الشكل رقم (06) يوضح توزيع إجابات أفراد عينة الدراسة على السؤال رقم (03)

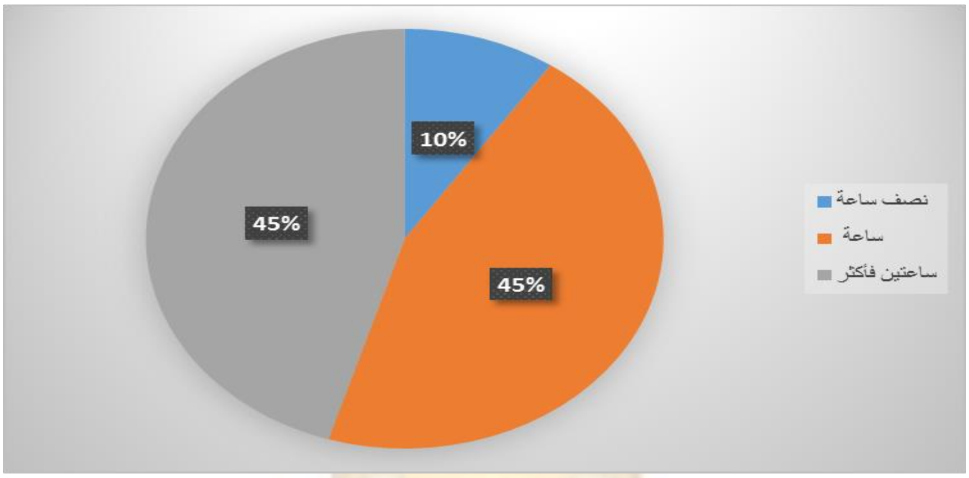
4-**كم تقضي من الوقت في اللعب؟** وبعد المعالجة الإحصائية تم التوصل إلى النتيجة الموضحة في الجدول التالي:

الجدول رقم (07) يوضح توزيع إجابات أفراد عينة الدراسة على السؤال رقم (04)

السؤال	التكرارات	النسبة المئوية
نصف ساعة	4	%9,5
ساعة	19	%45,2
ساعتين فأكثر	19	%45,2
الاجمالي	42	%100

من خلال الجدول أعلاه وبالنظر إلى تكرارات أفراد عينة الدراسة والبالغ حجمهم إجمالا 42 فردا، نلاحظ أن الذين أجابوا على السؤال رقم (**04**) بالبديل (**نصف ساعة**) بلغ عددهم 04 فرد بنسبة 9.5%، أما الذين أجابوا على السؤال بالبديل (**ساعة**) فقد بلغ عددهم 19 فرد بنسبة قدرت ب 45.2 %. أما الذين أجابوا على السؤال بالبديل (**ساعتين فأكثر**) فقد بلغ عددهم 19 فرد بنسبة قدرت ب 45.2 %.

الاستنتاج: أي أن أغلبية أفراد عينة الدراسة أكدوا بأنهم **يقضون من ساعة الى ساعتين فأكثر من الوقت في اللعب**. كما هو موضح في الشكل التالي:



الشكل رقم (07) يوضح توزيع إجابات أفراد عينة الدراسة على السؤال رقم (04)

5-مع من تلعب هذه الالعاب ؟ وبعد المعالجة الإحصائية تم التوصل إلى النتيجة الموضحة في الجدول التالي:

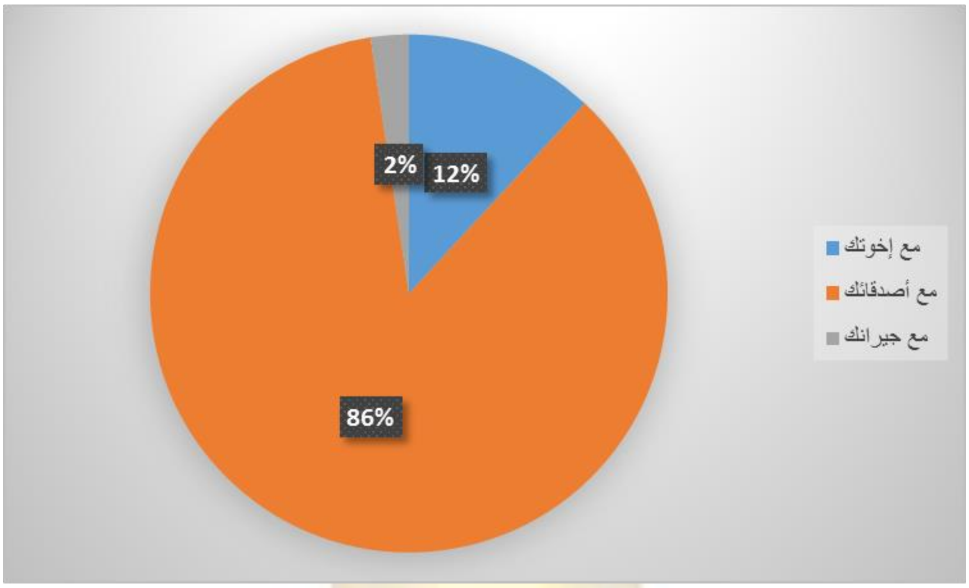
الجدول رقم (08) يوضح توزيع إجابات أفراد عينة الدراسة على السؤال رقم (05)

السؤال	التكرارات	النسبة المئوية
مع إخوتك	5	%11,9
مع أصدقائك	36	%85,7
مع جيرانك	1	%2,4
الإجمالي	42	%100

من خلال الجدول أعلاه وبالنظر إلى تكرارات أفراد عينة الدراسة والبالغ حجمهم إجمالا 42 فردا، نلاحظ أن الذين أجابوا على السؤال رقم **(05)** بالبديل (مع إخوتك) بلغ عددهم 05 فرد بنسبة 11.9%، أما الذين أجابوا على السؤال بالبديل (مع أصدقائك) فقد بلغ عددهم 36 فرد بنسبة قدرت بـ 85.7 %. أما الذين أجابوا على السؤال بالبديل (مع جيرانك) فقد بلغ عددهم 01 فرد بنسبة قدرت بـ 2.4 %.

الاستنتاج: أي أن أغلبية أفراد عينة الدراسة أكدوا بأن **يلعبون هذه الألعاب مع الأصدقاء**. كما هو موضح في الشكل التالي:

جامعة محمد بوضياف - المسيلة
Université Mohamed Boudiaf - M'sila



الشكل رقم (08) يوضح توزيع إجابات أفراد عينة الدراسة على السؤال رقم (05)

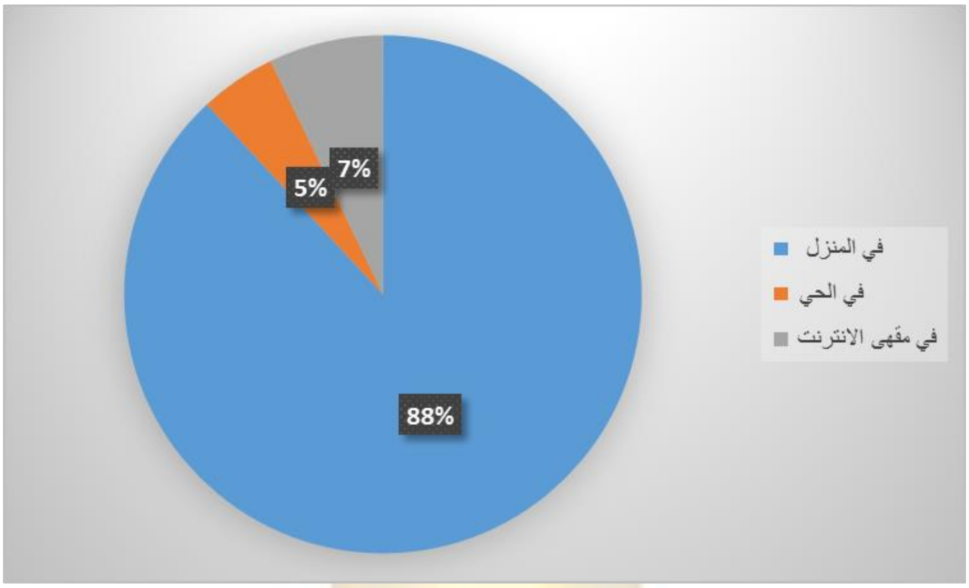
06-ما هو مكانك المفضل للعب؟ وبعد المعالجة الإحصائية تم التوصل إلى النتيجة الموضحة في الجدول التالي:

الجدول رقم (09) يوضح توزيع إجابات أفراد عينة الدراسة على السؤال رقم (06)

السؤال	التكرارات	النسبة المئوية
في المنزل	37	%88,1
في الحي	2	%4,8
في مقهى الانترنت	3	%7,1
الإجمالي	42	%100

من خلال الجدول أعلاه وبالنظر إلى تكرارات أفراد عينة الدراسة والبالغ حجمهم إجمالا 42 فردا، نلاحظ أن الذين أجابوا على السؤال رقم **(06)** بالبديل **(في المنزل)** بلغ عددهم 37 فرد بنسبة 88.1%، أما الذين أجابوا على السؤال بالبديل **(في الحي)** فقد بلغ عددهم 02 فرد بنسبة قدرت بـ 4.8 %. أما الذين أجابوا على السؤال بالبديل (03) فقد بلغ عددهم 06 فرد بنسبة قدرت بـ 7.1 %.

الاستنتاج: أي أن أغلبية أفراد عينة الدراسة أكدوا بأن المكان المفضل للعب لعبة بوبجي وفري فاير هو المنزل. كما هو موضح في الشكل التالي:



الشكل رقم (09) يوضح توزيع إجابات أفراد عينة الدراسة على السؤال رقم (06)

3- المحور الثالث: التحليل الكمي والكيفي لأسباب ممارسة لعبتي بوبجي وفري فاير؟

07-منذ متى وأنت تمارس اللعبتين؟ وبعد المعالجة الإحصائية تم التوصل إلى النتيجة الموضحة في الجدول التالي:

الجدول رقم (10) يوضح توزيع إجابات أفراد عينة الدراسة على السؤال رقم (07)

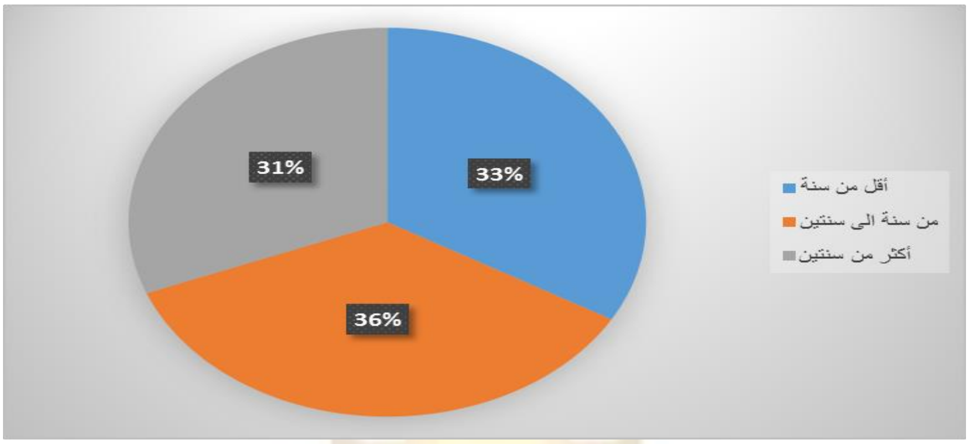
السؤال	التكرارات	النسبة المئوية
أقل من سنة	14	%33,3
من سنة الى سنتين	15	%35,7
أكثر من سنتين	13	%31
الإجمالي	42	%100

جامعة محمد بوضياف - المسيلة
Université Mohamed Boudiaf - M'sila

من خلال الجدول أعلاه وبالنظر إلى تكرارات أفراد عينة الدراسة والبالغ حجمهم إجمالا 42 فردا، نلاحظ أن الذين أجابوا على السؤال رقم (7) بالبديل (أقل من سنة) بلغ عددهم 14 فرد بنسبة 33.3%، أما الذين أجابوا على السؤال بالبديل (من سنة الى سنتين) فقد بلغ عددهم 15 فرد بنسبة قدرت بـ 35.7 %. أما الذين أجابوا على السؤال بالبديل (أكثر من سنتين) فقد بلغ عددهم 13 فرد بنسبة قدرت بـ 31 %.

الاستنتاج: أي أن أفراد عينة الدراسة انقسموا الى ثلاث مجموعات متقاربة حيث جاء في المرتبة الأولى المجموعة الذين يلعبون هذه **اللعبة من سنة الى سنتين وفي المرتبة الثانية المجموعة اللذين يلعبون هذه اللعبة منذ أقل من**

سنة في حين جاء في المرتبة الثالثة والأخيرة المجموعة اللذين يلعبون هذه اللعبة منذ أقل أكثر من سنتين، كما هو موضح في الشكل التالي:



الشكل رقم (10) يوضح توزيع إجابات أفراد عينة الدراسة على السؤال رقم (07)

08-**ماهي الأسباب التي جعلتك تتجه نحو اللعبتين؟** وبعد المعالجة الإحصائية تم التوصل إلى النتيجة الموضحة في الجدول التالي:

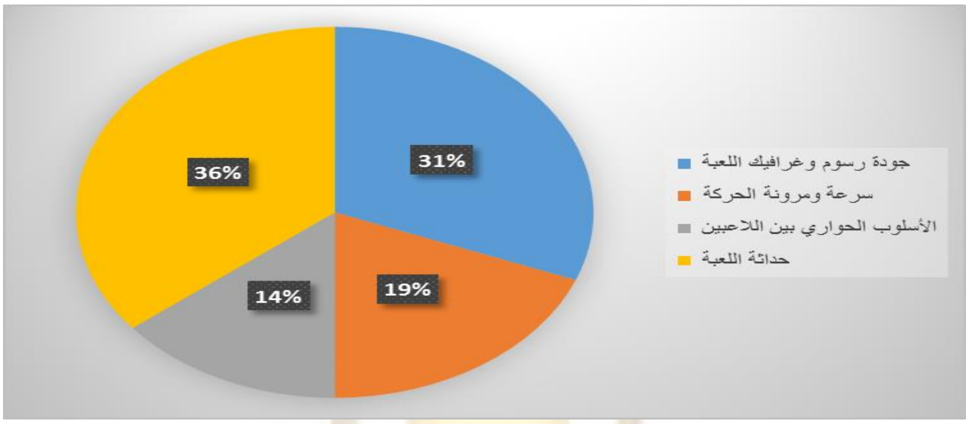
الجدول رقم (11) يوضح توزيع إجابات أفراد عينة الدراسة على السؤال رقم (08)

السؤال	التكرارات	النسبة المئوية
جودة رسوم وغرافيك اللعبة	13	%31,0
سرعة ومرونة الحركة	8	%19,0
الأسلوب الحواري بين اللاعبين	6	%14,3
حداثة اللعبة	15	%35,7
الاجمالي	42	%100

جامعة محمد بوضياف - المسيلة
Université Mohamed Boudiaf - M'sila

من خلال الجدول أعلاه وبالنظر إلى تكرارات أفراد عينة الدراسة والبالغ حجمهم إجمالا 42 فردا، نلاحظ أن الذين أجابوا على السؤال رقم **(08)** بالبديل **(جودة رسوم وغرافيك اللعبة)** بلغ عددهم 13 فرد بنسبة 31%، أما الذين أجابوا على السؤال بالبديل **(سرعة ومرونة الحركة)** فقد بلغ عددهم 8 فرد بنسبة قدرت بـ 19 %. أما الذين أجابوا على السؤال بالبديل **(الأسلوب الحواري بين اللاعبين)** فقد بلغ عددهم 06 فرد بنسبة قدرت بـ 14.3 %. أما الذين أجابوا على السؤال بالبديل **(حداثة اللعبة)** فقد بلغ عددهم 15 فرد بنسبة قدرت بـ 35.7 %.

الاستنتاج: أي أن أفراد عينة الدراسة أكدوا بأن الأسباب التي جعلتهم يتجهون نحو اللعبتين هي **حداثة اللعبة** . كما هو موضح في الشكل التالي:



الشكل رقم (11) يوضح توزيع إجابات أفراد عينة الدراسة على السؤال رقم (08)

09-**ماهي مميزات التي أثرت على جماهيرية اللعبتين؟** وبعد المعالجة الإحصائية تم التوصل إلى النتيجة الموضحة في الجدول التالي:

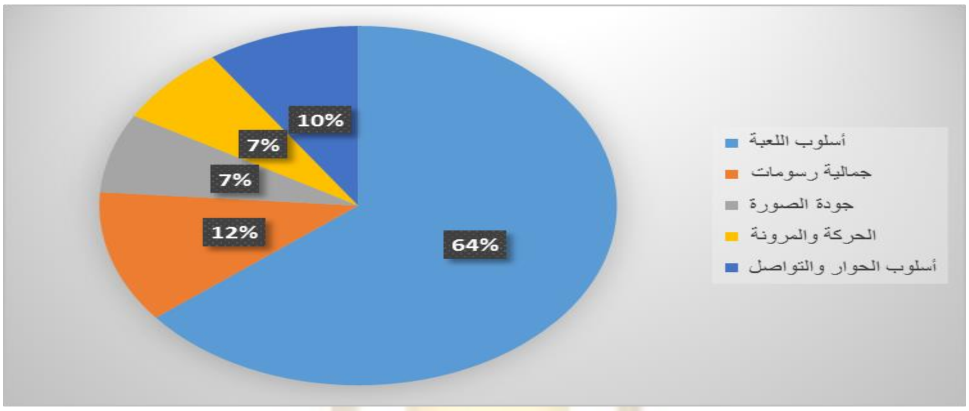
الجدول رقم (12) يوضح توزيع إجابات أفراد عينة الدراسة على السؤال رقم (09)

السؤال	التكرارات	النسبة المئوية
أسلوب اللعبة	27	%64,3
جمالية رسومات	5	%11,9
جودة الصورة	3	%7,1
الحركة والمرونة	3	%7,1
أسلوب الحوار والتواصل	4	%9,5
الاجمالي	42	%100

جامعة محمد بوضياف - المسيلة
Université Mohamed Boudiaf - M'sila

من خلال الجدول أعلاه وبالنظر إلى تكرارات أفراد عينة الدراسة والبالغ حجمهم إجمالا 42 فردا، نلاحظ أن الذين أجابوا على السؤال رقم **(09)** بالبديل **(أسلوب اللعبة)** بلغ عددهم 27 فرد بنسبة 64.3%، أما الذين أجابوا على السؤال بالبديل **(جمالية رسومات)** فقد بلغ عددهم 5 فرد بنسبة قدرت بـ 11.9 %. أما الذين أجابوا على السؤال بالبديل **(جودة الصورة)** فقد بلغ عددهم 03 فرد بنسبة قدرت بـ 7.1 %. أما الذين أجابوا على السؤال بالبديل **(الحركة والمرونة)** فقد بلغ عددهم 03 فرد بنسبة قدرت بـ 7.1 %. أما الذين أجابوا على السؤال بالبديل **(أسلوب الحوار والتواصل)** فقد بلغ عددهم 04 فرد بنسبة قدرت بـ 9.5 %.

الاستنتاج: أي أن أفراد عينة الدراسة أكدوا بأن مميزات التي أثرت على جماهيرية اللعبتين. كما هو موضح في الشكل التالي:



الشكل رقم (12) يوضح توزيع إجابات أفراد عينة الدراسة على السؤال رقم (09)

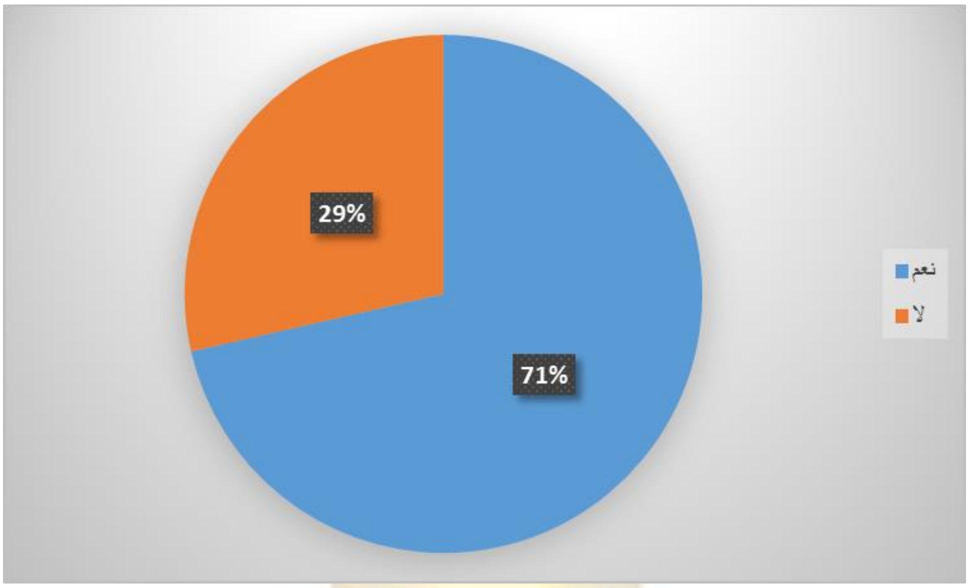
10-هل تعتقد أن عنوان اللعبتين يعبر فعلا عن مضمونهما؟ وبعد المعالجة الإحصائية تم التوصل إلى النتيجة الموضحة في الجدول التالي:

الجدول رقم (13) يوضح توزيع إجابات أفراد عينة الدراسة على السؤال رقم (10)

السؤال	التكرارات	النسبة المئوية
نعم	30	%71,4
لا	12	%28,6
الاجمالي	42	%100

من خلال الجدول أعلاه وبالنظر إلى تكرارات أفراد عينة الدراسة والبالغ حجمهم إجمالا 42 فردا، نلاحظ أن الذين أجابوا على السؤال رقم (**10**) بالبديل (نعم) بلغ عددهم 30 فرد بنسبة 71.4%، أما الذين أجابوا على السؤال بالبديل (لا) فقد بلغ عددهم 12 فرد بنسبة قدرت بـ 28.6 %.

الاستنتاج: أي أن أغلبية أفراد عينة الدراسة أكدوا بأن **عنوان اللعبتين يعبران فعلا عن مضمونهما**. كما هو موضح في الشكل التالي:



الشكل رقم (13) يوضح توزيع إجابات أفراد عينة الدراسة على السؤال رقم (10)

11-الفكرة الأساسية للعبتين مجسدة في: وبعد المعالجة الإحصائية تم التوصل إلى النتيجة الموضحة في الجدول التالي:

الجدول رقم (14) يوضح توزيع إجابات أفراد عينة الدراسة على السؤال رقم (11)

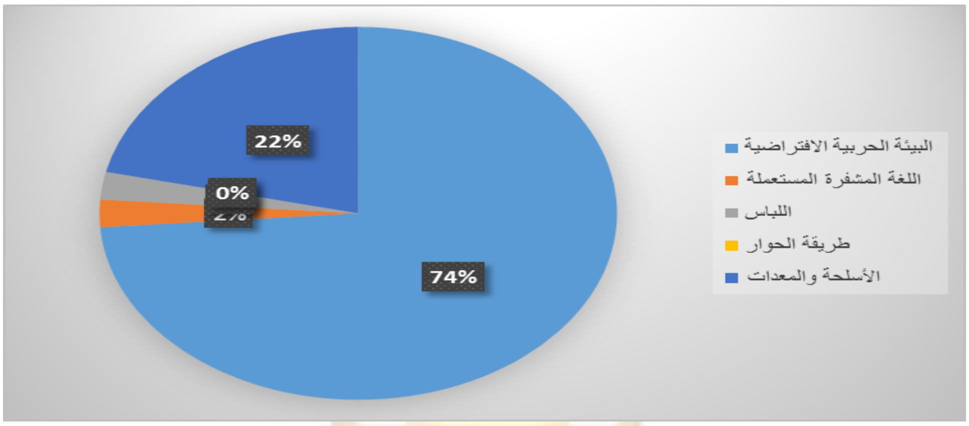
السؤال	التكرارات	النسبة المئوية
البيئة الحربية الافتراضية	31	%73,8
اللغة المشفرة المستعملة	1	%2,4
اللباس	1	%2,4
طريقة الحوار	0	%0,0
الأسلحة والمعدات	9	%21,4
الإجمالي	42	%100

جامعة محمد بوضياف - المسيلة
Université Mohamed Boudiaf - M'sila

من خلال الجدول أعلاه وبالنظر إلى تكرارات أفراد عينة الدراسة والبالغ حجمهم إجمالا 00 فردا، نلاحظ أن الذين أجابوا على السؤال رقم (**11**) بالبديل (**البيئة الحربية الافتراضية**) بلغ عددهم 31 فرد بنسبة 73.8%، أما الذين أجابوا على السؤال بالبديل (**اللغة المشفرة المستعملة**) فقد بلغ عددهم 01 فرد بنسبة قدرت بـ 2.4 %. أما الذين أجابوا على السؤال بالبديل (**اللباس**) فقد بلغ عددهم 01 فرد بنسبة قدرت بـ 2.4 %. في حين بلغ حجم الذين أجابوا على السؤال بالبديل (**طريقة الحوار**) فقد بلغ عددهم 0 فرد بنسبة

قدرت بـ 0 %. وبلغ جم الذين أجابوا على السؤال بالبديل **(الأسلحة والمعدات)** فقد بلغ عددهم 09 فرد بنسبة قدرت بـ 21.4%

الاستنتاج: أي أن أغلبية أفراد عينة الدراسة أكدوا بأن الفكرة الأساسية للعبتين مجسدة في البيئة الحربية **الافتراضية**. كما هو موضح في الشكل التالي:



الشكل رقم (14) يوضح توزيع إجابات أفراد عينة الدراسة على السؤال رقم (11)

4- المحور الرابع: التحليل الكمي والكيفي لأثر ممارسة اللعبتين على عملية التواصل بين اللاعبين؟

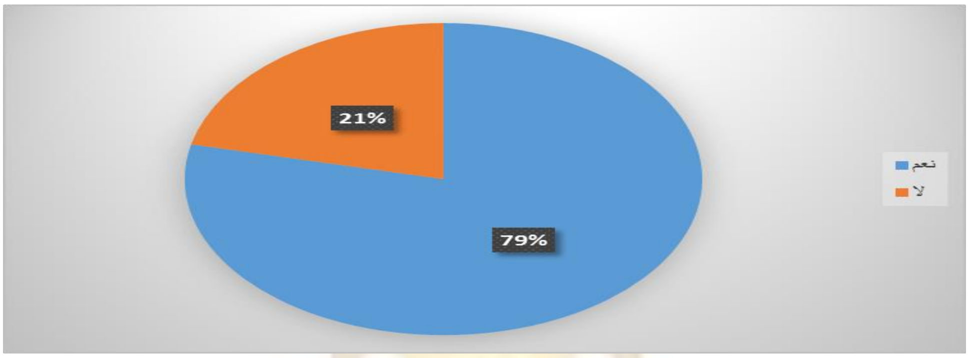
12-هل تعرفت على أشخاص جدد من خلال اللعبتين وبعد المعالجة الإحصائية تم التوصل إلى النتيجة الموضحة في الجدول التالي:

الجدول رقم (15) يوضح توزيع إجابات أفراد عينة الدراسة على السؤال رقم (12)

السؤال	التكرارات	النسبة المئوية
نعم	33	%78,6
لا	9	%21,4
الاجمالي	42	%100

من خلال الجدول أعلاه وبالنظر إلى تكرارات أفراد عينة الدراسة والبالغ حجمهم إجمالا 42 فردا، نلاحظ أن الذين أجابوا على السؤال رقم **(12)** بالبديل (لا) بلغ عددهم 33 فرد بنسبة 78.6%، أما الذين أجابوا على السؤال بالبديل (لا) فقد بلغ عددهم 9 فرد بنسبة قدرت بـ 21.4 %.

الاستنتاج: أي أن أفراد عينة الدراسة أكدوا بأنهم **تعرفوا على أشخاص جدد من خلال اللعبتين**. كما هو موضح في الشكل التالي:



الشكل رقم (15) يوضح توزيع إجابات أفراد عينة الدراسة على السؤال رقم (12)

13-هل كانت اللعبتين السبب في تحويل العلاقات بين اللاعبين من افتراضية إلى واقعية؟ وبعد المعالجة الإحصائية تم التوصل إلى النتيجة الموضحة في الجدول التالي:

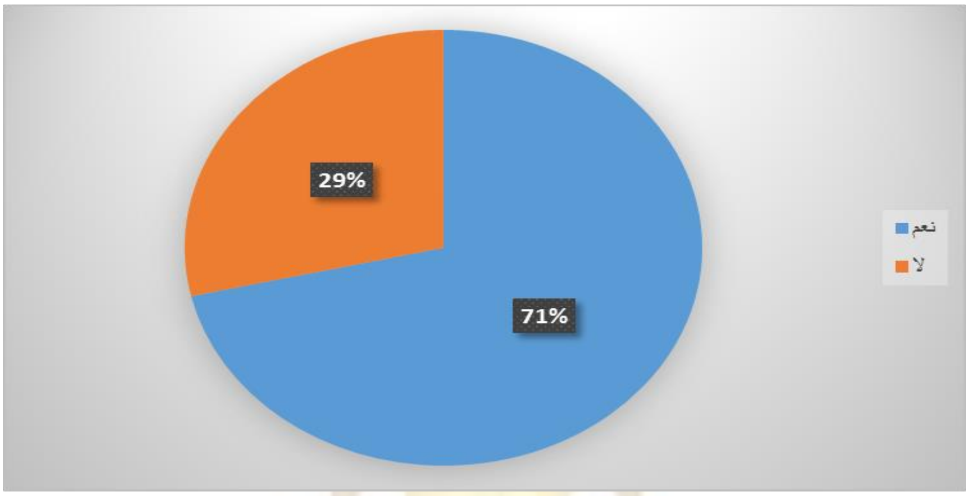
الجدول رقم (16) يوضح توزيع إجابات أفراد عينة الدراسة على السؤال رقم (13)

السؤال	التكرارات	النسبة المئوية
نعم	30	%71,4
لا	12	%28,6
الاجمالي	42	%100

من خلال الجدول أعلاه وبالنظر إلى تكرارات أفراد عينة الدراسة والبالغ حجمهم إجمالا 00 فردا، نلاحظ أن الذين أجابوا على السؤال رقم **(13)** بالبديل (نعم) بلغ عددهم 30 فرد بنسبة 71.4%، أما الذين أجابوا على السؤال بالبديل (لا) فقد بلغ عددهم 12 فرد بنسبة قدرت بـ 28.6 %.

الاستنتاج: أي أن أفراد عينة الدراسة أكدوا بأن **اللعبتين كانتا السبب في تحويل العلاقات بين اللاعبين من الافتراضية إلى الواقعية**. كما هو موضح في الشكل التالي:

جامعة محمد بوضياف - المسيلة
Université Mohamed Boudiaf - M'sila



الشكل رقم (16) يوضح توزيع إجابات أفراد عينة الدراسة على السؤال رقم (13)

14-على ماذا تعمل عبارات التشجيع والتحفيز في بوبجي وفري فاير؟ وبعد المعالجة الإحصائية تم التوصل إلى النتيجة الموضحة في الجدول التالي:

الجدول رقم (17) يوضح توزيع إجابات أفراد عينة الدراسة على السؤال رقم (14)

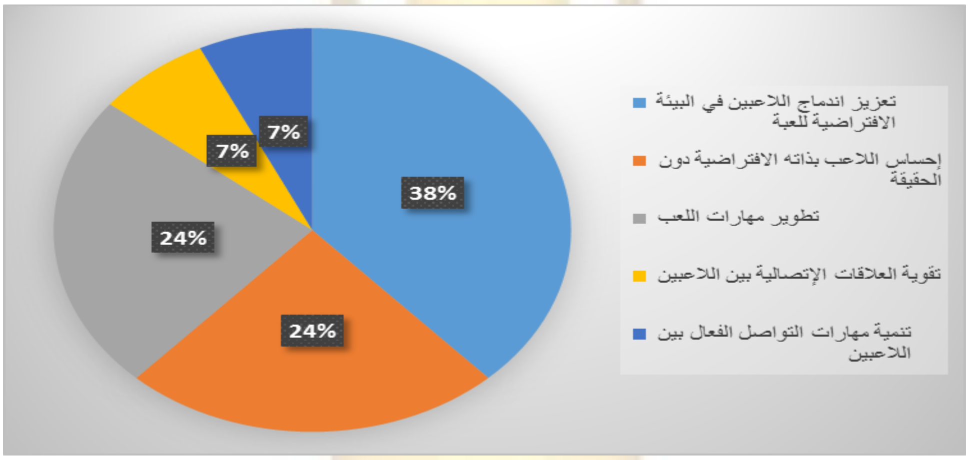
السؤال	التكرارات	النسبة المئوية
تعزيز اندماج اللاعبين في البيئة الافتراضية للعبة	16	%38,1
إحساس اللاعب بذاته الافتراضية دون الحقيقة	10	%23,8
تطوير مهارات اللعب	10	%23,8
تقوية العلاقات الإتصالية بين اللاعبين	3	%7,1
تنمية مهارات التواصل الفعال بين اللاعبين	3	%7,1
تعزيز الثقة بالنفس	00	00%
الاجمالي	42	%100

جامعة محمد بوضياف - المسيلة
Université Mohamed Boudiaf - M'sila

من خلال الجدول أعلاه وبالنظر إلى تكرارات أفراد عينة الدراسة والبالغ حجمهم إجمالا 42 فردا، نلاحظ أن الذين أجابوا على السؤال رقم (14) بالبديل **(تعزيز اندماج اللاعبين في البيئة الافتراضية للعبة)** بلغ عددهم 16 فرد بنسبة 38.1%، أما الذين أجابوا على السؤال بالبديل **(إحساس اللاعب بذاته الافتراضية دون الحقيقة)** فقد بلغ عددهم 10 فرد بنسبة قدرت بـ 23.8 %. أما الذين أجابوا على السؤال بالبديل **(تطوير مهارات اللعب)** فقد بلغ عددهم 10 فرد بنسبة قدرت بـ 23.8 %. أما الذين أجابوا على السؤال بالبديل

(تقوية العلاقات الإتصالية بين اللاعبين) فقد بلغ عددهم 03 فرد بنسبة قدرت بـ 7.1 %. أما الذين أجابوا على السؤال بالبديل **(تنمية مهارات التواصل الفعال بين اللاعبين)** فقد بلغ عددهم 03 فرد بنسبة قدرت بـ 7.1%. أما الذين أجابوا على السؤال بالبديل **(تعزيز الثقة بالنفس)** فقد بلغ عددهم 00 فرد بنسبة قدرت بـ 00 %.

الاستنتاج: **أي أن أفراد عينة الدراسة أكدوا بأن عبارات التشجيع والتحفيز في بوبجي وفري فاير تعمل على تعزيز اندماج اللاعبين في البيئة الافتراضية للعبة بالدرجة الأولى كما أنها تعمل على إحساس اللاعب بذاته الافتراضية دون الحقيقة و تطوير مهارات اللعب**... كما هو موضح في الشكل التالي:



الشكل رقم (17) يوضح توزيع إجابات أفراد عينة الدراسة على السؤال رقم (14)

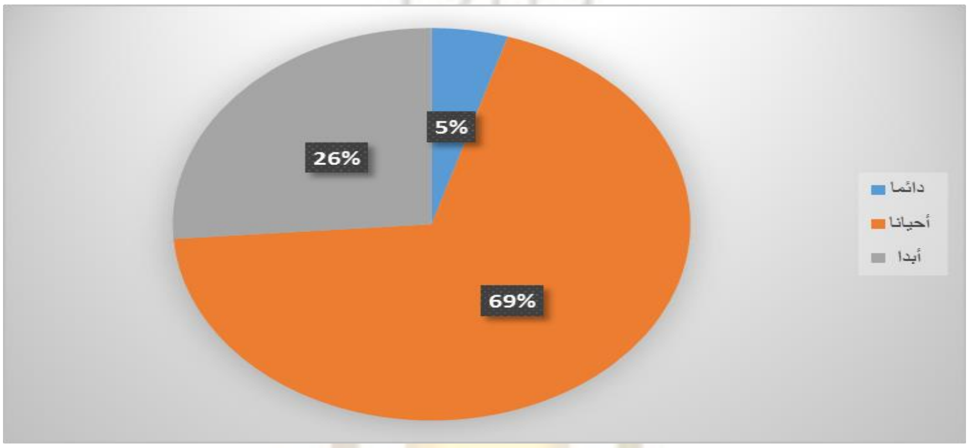
15-هل ترتبط المؤثرات الصوتية والموسيقى الموظفة في اللعبتين بالرسالة اللفظية والبصرية للعبة؟ وبعد المعالجة الإحصائية تم التوصل إلى النتيجة الموضحة في الجدول التالي:

الجدول رقم (18) يوضح توزيع إجابات أفراد عينة الدراسة على السؤال رقم (15)

السؤال	التكرارات	النسبة المئوية
دائما	2	%4,8
أحيانا	29	%69,0
أبدا	11	%26,2
الإجمالي	42	%100

من خلال الجدول أعلاه وبالنظر إلى تكرارات أفراد عينة الدراسة والبالغ حجمهم إجمالا 42 فردا، نلاحظ أن الذين أجابوا على السؤال رقم (**15**) بالبديل (دائما) بلغ عددهم 02 فرد بنسبة 4.8%، أما الذين أجابوا على السؤال بالبديل (احينا) فقد بلغ عددهم 29 فرد بنسبة قدرت بـ 69.9 %. أما الذين أجابوا على السؤال بالبديل (أبدا) فقد بلغ عددهم 11 فرد بنسبة قدرت بـ 26.9 %.

الاستنتاج: أي أن أفراد عينة الدراسة أكدوا بأن المؤثرات الصوتية والموسيقى الموظفة في اللعبتين ترتبط بالرسالة اللفظية والبصرية للعبة. كما هو موضح في الشكل التالي:



الشكل رقم (18) يوضح توزيع إجابات أفراد عينة الدراسة على السؤال رقم (15)

16-هل تعتقد أن PUBG وفري فاير حلت محل مواقع الشبكات الاجتماعية في التواصل بين الأفراد؟

وبعد المعالجة الإحصائية تم التوصل إلى النتيجة الموضحة في الجدول التالي:

الجدول رقم (19) يوضح توزيع إجابات أفراد عينة الدراسة على السؤال رقم (16)

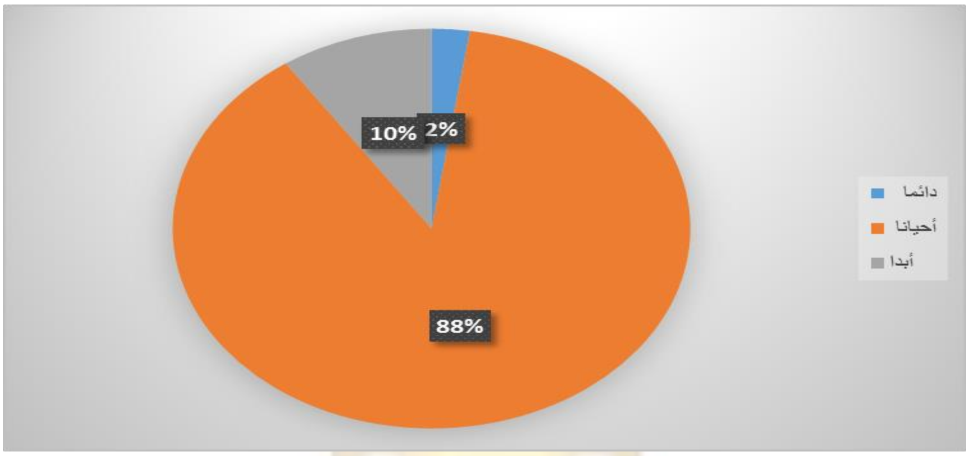
السؤال	التكرارات	النسبة المئوية
دائما	1	%2,4
أحيانا	37	%88,1
أبدا	4	%9,5
الاجمالي	42	%100

من خلال الجدول أعلاه وبالنظر إلى تكرارات أفراد عينة الدراسة والبالغ حجمهم إجمالا 00 فردا، نلاحظ أن الذين أجابوا على السؤال رقم (**42**) بالبديل (دائما) بلغ عددهم 01 فرد بنسبة 2.4%، أما الذين

جامعة محمد بوضياف - المسيلة
University Mohamed Boudiaf - M'sila

أجابوا على السؤال بالبديل (**أحيانا**) فقد بلغ عددهم 37 فرد بنسبة قدرت بـ 88.1 %. أما الذين أجابوا على السؤال بالبديل (أبدا) فقد بلغ عددهم 04 فرد بنسبة قدرت بـ 9.5%.

الاستنتاج: أي أن أفراد عينة الدراسة أكدوا بأن PUBG وفري فاير حلت أحيانا محل مواقع الشبكات الاجتماعية في التواصل بين الأفراد. كما هو موضح في الشكل التالي:



الشكل رقم (19) يوضح توزيع إجابات أفراد عينة الدراسة على السؤال رقم (16)

جامعة محمد بوضياف - المسيلة
Université Mohamed Boudiaf - M'sila

خاتمة

1985
جامعة محمد بوضياف - المسيلة
Université Mohamed Boudiaf - M'sila

الخـاتمة :

ختاما لماسبق نؤكد أن الألعاب الإلكترونية كانت من بين الألعاب التي نالت المرتبة الأولى على حساب الألعاب الأخرى والتي أصبح لها دور هام وشغلت حيزا كبيرا من حياة الشباب، وقد فرضت نفسها على فئة الشباب بفعل تقنياتها المتطورة و مميزاتها ، فأصبحوا يتوجهون نحوها بشكل رهيب من مختلف الفئات العمرية و شكلوا بذلك بيئة افتراضية مختلفة عن باقي مواقع التواصل الاجتماعي بحيث تمثل التكنولوجيات الحديثة البوابة الرئيسية للشباب من أجل التعرف على آخر إصدارات الألعاب الإلكترونية و هذا ما يوضح لنا العلاقة الوطيدة التي تشكلت بين الألعاب الإلكترونية والتكنولوجيات الرقمية الحديثة ، مكنت بذلك الأفراد من التواصل فيما بينهم سمعيا و بصريا .

و بهذا فقد بينت دراستنا التي جاءت بعنوان "التواصل عبر الألعاب الإلكترونية"، الدور الكبير الذي تلعبه لعبتي البوبجي و فري فاير في تنمية مهارات التواصل بين الشباب، ففي بعض الأحيان نجد أن الألعاب الإلكترونية قد حلت محل مواقع التواصل الاجتماعي .

وقد توصلنا من خلال دراستنا الي النتائج التالية:

- أغلبية مستخدمي الألعاب الإلكترونية كانو ذكور بنسبة 93 بالمئة، وسنهم بين 20 و 23 سنة
- أكد أغلبية أفراد عينة الدراسة بأنهم يحبذون الألعاب الإلكترونية عبر الانترنت والتي تكون على الهاتف النقال.
- إن أفراد العينة انقسموا إلى مجموعتين ، المجموعة الأولى وهي مجموعة الأغلبية الذين أكدوا بأنهم يلعبون الألعاب الإلكترونية كل يوم، في حين أكدت المجموعة الثانية بأنهم يلعبون الألعاب الإلكترونية في نهاية الأسبوع .
- أكد أفراد عينة الدراسة بأن وقت اللعب المفضل لديهم هو الليل .
- إن أغلبية أفراد عينة الدراسة أكدوا بأنهم يقضون من ساعة إلى ساعتين فأكثر من الوقت في اللعب، و أغلبيتهم يلعبون هذه الألعاب مع الأصدقاء.
- أكد أغلبية أفراد العينة بأن المكان المفضل للعب البوبجي و الفري فاير هو المنزل .

جامعة محمد بوضياف المسيلة
Université Mohamed Boudiaf - M'sila

- إنقسم أفراد عينة الدراسة إلى ثلاث مجموعات متقاربة حيث جاء في المرتبة الأولى المجموعة الذين يلعبون هذه الألعاب منذ سنة إلى سنتين وفي المرتبة الثانية المجموعة الذين يلعبونها منذ أقل من سنة في حين جاء في المرتبة الثالثة والأخيرة المجموعة الذين يلعبون هذه الألعاب منذ أكثر من سنتين.
- إن أفراد العينة أكدو بأن الأسباب التي جعلتهم يتجهون نحو اللعبتين هي حداثة هاتين اللعبتين.
- أكد أغلبية أفراد عينة الدراسة بأن المميزات التي أثرت على جماهيرية اللعبتين هي جمالية الرسومات.
- إن أغلبية أفراد العينة أكدوا بأن عنوان اللعبتين يعبر فعلا عن مضمونهما. وأكدوا أيضا بأن الفكرة الأساسية للعبتين مجسدة في البيئة الحربية الافتراضية.
- أغلبية أفراد عينة الدراسة أكدوا بأنهم تعرفوا على أشخاص جدد من خلال اللعبتين.
- أكدت الأغلبية بأن اللعبتين كانتا السبب في تحويل العلاقات بين اللاعبين من الافتراضية إلى الواقعية.
- إن أفراد عينة الدراسة أكدوا بأن عبارات التشجيع والتحفيز في بوبجي و فري فاير تعمل على تعزيز اندماج اللاعبين في البيئة الافتراضية للعبة بالدرجة الأولى كما أنها تعمل على إحساس اللاعب بذاته الافتراضية دون الحقيقية، وتطوير مهارات اللعب.
- أكد أغلبية أفراد العينة بأن لعبتي PUBG و Free Fire حلت أحيانا محل مواقع الشبكات الاجتماعية في التواصل بين الأفراد.

جامعة محمد بوضياف - المسيلة
Université Mohamed Boudiaf - M'sila

قائمة المصادر والمراجع

1985
جامعة محمد بوضياف - المسيلة
Université Mohamed Boudiaf - M'sila

قائمة المصادر والمراجع:

References

(2019, ديسمبر 07). Retrieved from gaming.youtube.com.

(2022, 01 24). Récupéré sur www.globenewswire.com.

(2022, 01 24). Récupéré sur financesonline.com.

Bald, C. (2020, 06 أفريل). *What does the future hold for 2019 most downloaded mobile game?* Retrieved from www.pocketgamer.com.

O'Reilly, S. (2017, 06 31). *Video Games,Interactivity and Connectivity*. Consulté le 06 05, 2022, sur www.issuu.com/seanspoman/docs/video.

أ . فلاق. (2009/2008). *الطفل الجزائري و ألعاب الفيديو ، دراسة في القيم و المتغيرات*. الجزائر: جامعة الجزائر .

إبراهيم هلال. (2018). *الكفاح الافتراضي...ما السر الذي يدفع الشباب لإدمان لعبة البوبجي* . تم الاسترداد من ./https://midan.aljazeera.net/intellect/sociology/2018/11/27

إبراهيم, م .(2007). *الاتجاهات الحديثة في إعلام الطفل وذوي الاحتياجات الخاصة* . القاهرة: دار الكتاب الحديث.

الأنصاري, ح .(2007). إشكاليات تلقي الطفل العربي .*مجلة اتحاد إذاعات الدول العربية* , p. 128.

المرسوم التفيذي, ا. ا. جانفي 2020 .(الجريدة الرسمية).

أنس،. (2021). فري فاير تتيح للاعبين العرب فرصة المنافسة عالميا. *الرؤية*.

بوخنوفة عبدالوهاب. (2007). الوسائط الإعلامية والإلكترونية والأطفال،وسائل للترفيه و أدوات للمعرفة. صفحة 99.

جويلية ,2021) .*Battle Royale في ألعاب PUBG المنافس للعبة free fire شرح لعبة* 23). Retrieved from https://mobilesacademy.com/.

م. الشحروري. (2008).

جامعة محمد بوضياف - المسيلة
Université Mohamed Boudiaf - M'sila

فهرس المحتويات

1985
جامعة محمد بوضياف - المسيلة
Université Mohamed Boudiaf - M'sila

فهرس المحتويات:

Contents

شكر وتقدير .....

الاهداء .....

مقدمة:..... أ

الإطار المنهجي

1-الإشكالية : 4

2-التساؤلات:..... 5

3-أهمية البحث: 5

4-أهداف البحث:..... 5

5-أسباب اختيار الموضوع :..... 6

5-1 الأسباب الذاتية: 6

5-2 الأسباب الموضوعية:..... 6

6-المدخل النظري للدراسة : 6

7-تحديد المفاهيم : 7

7-1 الألعاب الالكترونية:..... 7

8-منهج البحث :..... 8

9-أداة جمع البيانات :..... 8

9-1 الاستبيان:..... 8

1985
جامعة محمد بوضياف - المسيلة
Université Mohamed Boudiaf - M'sila

9-2 الملاحظة بالمشاركة: 9

10التعريف بمجتمع البحث و العينة :..... 9

10-1 مجتمع البحث:..... 9

10-2 عينة الدراسة:.....10

-11الدراسات السابقة : 10

الإطار النظري

الالعاب الالكترونية

1- مفهوم الألعاب الإلكترونية: 15

2-نشأة وتاريخ الألعاب الإلكترونية : 16

3-الألعاب الإلكترونية عبر الوسائط الإعلامية الجديدة : 18

3-1 الألعاب الإلكترونية عبر التلفزيون : 18

3-2 الألعاب الإلكترونية عبر الحواسيب و الأنترنت : 19

3-3 الألعاب الإلكترونية عبر الهاتف النقال : 20

4-ماهية لعبتي "بوبجيPUBG" و "فري فايرFree Fire" : 21

4-1 لعبة "بوبجيPUBG":.....21

4-2 لعبة "فري فايرFree Fire" :.....21

الإطار التطبيقي .....ذ

1-المحور الاول التحليل الكمي للبيانات الشخصية:.....26

1985
جامعة محمد بوضياف - المسيلة
Université Mohamed Boudiaf - M'sila

-2المحور الثاني : التحليل الكمي والكيفي لعادات وانماط استخدام الشباب للالعاب الالكترونية:.....
28

-3المحور الثالث: التحليل الكمي والكيفي لأسباب ممارسة لعبتي بوبجي وفري فاير؟..34

-4المحور الرابع: التحليل الكمي والكيفي لأثر ممارسة اللعبتين على عملية التواصل بين اللاعبين؟.....39

الخـــاتمة :.....46

قائمة المصادر والمراجع: .....

فهرس المحتويات: .....

ملاحق: .....

فهرس الجداول:

الجدول رقم (01) يوضح توزيع أفراد عينة الدراسة حسب متغير الجنس 26

الجدول رقم (02) يوضح توزيع أفراد عينة الدراسة حسب متغير السن.....26

الجدول رقم (03) يوضح توزيع أفراد عينة الدراسة حسب متغير المستوى التعليمي ...27

الجدول رقم (04) يوضح توزيع إجابات أفراد عينة الدراسة على السؤال رقم (01) 28

الجدول رقم (05) يوضح توزيع إجابات أفراد عينة الدراسة على السؤال رقم (02) 29

الجدول رقم (06) يوضح توزيع إجابات أفراد عينة الدراسة على السؤال رقم (03) 30

الجدول رقم (07) يوضح توزيع إجابات أفراد عينة الدراسة على السؤال رقم (04) 31

الجدول رقم (08) يوضح توزيع إجابات أفراد عينة الدراسة على السؤال رقم (05) 32

الجدول رقم (09) يوضح توزيع إجابات أفراد عينة الدراسة على السؤال رقم (06) 33
الجدول رقم (10) يوضح توزيع إجابات أفراد عينة الدراسة على السؤال رقم (07) 34
الجدول رقم (11) يوضح توزيع إجابات أفراد عينة الدراسة على السؤال رقم (08) 35
الجدول رقم (12) يوضح توزيع إجابات أفراد عينة الدراسة على السؤال رقم (09) 36
الجدول رقم (13) يوضح توزيع إجابات أفراد عينة الدراسة على السؤال رقم (10) 37
الجدول رقم (14) يوضح توزيع إجابات أفراد عينة الدراسة على السؤال رقم (11) 38
الجدول رقم (15) يوضح توزيع إجابات أفراد عينة الدراسة على السؤال رقم (12) 39
الجدول رقم (16) يوضح توزيع إجابات أفراد عينة الدراسة على السؤال رقم (13) 40
الجدول رقم (17) يوضح توزيع إجابات أفراد عينة الدراسة على السؤال رقم (14) 41
الجدول رقم (18) يوضح توزيع إجابات أفراد عينة الدراسة على السؤال رقم (15) 42
الجدول رقم (19) يوضح توزيع إجابات أفراد عينة الدراسة على السؤال رقم (16) 43

فهرس الاشكال:

الشكل رقم (01) يوضح توزيع نسب أفراد عينة الدراسة حسب متغير الجنس 26
الشكل رقم (02) يوضح توزيع نسب أفراد عينة الدراسة حسب متغير السن 27
الشكل رقم (03) يوضح توزيع نسب أفراد عينة الدراسة حسب متغير المستوى التعليمي 28
الشكل رقم (04) يوضح توزيع إجابات أفراد عينة الدراسة على السؤال رقم (01) 29
الشكل رقم (05) يوضح توزيع إجابات أفراد عينة الدراسة على السؤال رقم (02) 30
الشكل رقم (06) يوضح توزيع إجابات أفراد عينة الدراسة على السؤال رقم (03) 31

جامعة محمد بوضياف - المسيلة
Université Mohamed Boudiaf - M'sila

الشكل رقم (07) يوضح توزيع إجابات أفراد عينة الدراسة على السؤال رقم (04) 32

الشكل رقم (08) يوضح توزيع إجابات أفراد عينة الدراسة على السؤال رقم (05) 33

الشكل رقم (09) يوضح توزيع إجابات أفراد عينة الدراسة على السؤال رقم (06) 34

الشكل رقم (10) يوضح توزيع إجابات أفراد عينة الدراسة على السؤال رقم (07) 35

الشكل رقم (11) يوضح توزيع إجابات أفراد عينة الدراسة على السؤال رقم (08) 36

الشكل رقم (12) يوضح توزيع إجابات أفراد عينة الدراسة على السؤال رقم (09) 37

الشكل رقم (13) يوضح توزيع إجابات أفراد عينة الدراسة على السؤال رقم (10) 38

الشكل رقم (14) يوضح توزيع إجابات أفراد عينة الدراسة على السؤال رقم (11) 39

الشكل رقم (15) يوضح توزيع إجابات أفراد عينة الدراسة على السؤال رقم (12) 40

الشكل رقم (16) يوضح توزيع إجابات أفراد عينة الدراسة على السؤال رقم (13) 41

الشكل رقم (17) يوضح توزيع إجابات أفراد عينة الدراسة على السؤال رقم (14) 42

الشكل رقم (18) يوضح توزيع إجابات أفراد عينة الدراسة على السؤال رقم (15) 43

الشكل رقم (19) يوضح توزيع إجابات أفراد عينة الدراسة على السؤال رقم (16) 44

جامعة محمد بوضياف - المسيلة
Université Mohamed Boudiaf - M'sila

ملاحق

1985
جامعة محمد بوضياف - المسيلة
Université Mohamed Boudiaf - M'sila

ملاحق:

جامعة محمد بوضياف المسيلة
كلية العلوم الإنسانية و الاجتماعية
قسم علوم الاعلام و الاتصال

استمارة استبيان

في إطار الإعداد لمذكرة نيل شهادة الماستر تخصص اتصال وعلاقات عامة بعنوان:

التواصل عبر الألعاب الإلكترونية

دراسة وصفية لعينة من الشباب بولاية المسيلة

نود إعلامكم بأننا بصدد إعداد دراسة ميدانية حول التواصل عبر الألعاب الإلكترونية دراسة وصفية لعينة من الشباب بولاية المسيلة، ولهذا نضع بين أيديكم هذه الاستمارة للمساهمة في إثراء هذا الموضوع بأجوبتكم الصادقة.

ونرجو منكم مساعدتنا بملء هذه الاستمارة ونعدكم بأن المعلومات تبقى سرية وتستعمل لأغراض البحث العلمي فقط، مع شكرنا المسبق لتعاونكم معنا في إثراء هذه الدراسة.

جامعة محمد بوضياف - المسيلة
Université Mohamed Boudiaf - M'sila

من اعداد الطلبة

دحماني أحمد سامي
شريف أبو بكر الصديق

السنة الجامعية : 2022/2021

الرجاء وضع العلامة **(x)** في المربع الذي يعبر عن إجابتك:

البيانات الشخصية:

1. **الجنس** : ذكر ☐ أنثى ☐
2. **العمـر**:

من 16 إلى 19 سنة ☐ من 20 إلى 23 سنة ☐

من 24 سنة فأكثر ☐

3. **المستوى التعليمي**:

متوسط ☐ ثانوي ☐ جامعي ☐

المحور الثاني :عادات وأنماط استخدام الشباب للألعاب الإلكترونية ؟

1.هل تحبذ الألعاب الالكترونية عبر الأنترنت التي تكون على:

- الحاسوب ☐
- الهاتف النقال ☐
- اللوحات الالكترونية ☐

2.متى تلعب الألعاب الإلكترونية ؟

- كل يوم ☐
- في نهاية الأسبوع ☐
- في العطلة ☐

3.ماهو وقتك المفضل للعب

- صباحا ☐
- مساءا ☐
- ليلا ☐

4.كم تقضي من الوقت في اللعب؟

جامعة محمد بوضياف - المسيلة
Université Mohamed Boudiaf - M'sila

- نصف ساعة ☐
- ساعة ☐
- ساعتين فأكثر ☐

5.مع من تلعب هذه الالعاب ؟

- مع إخوتك ☐
- مع أصدقائك ☐
- مع جيرانك ☐
- أخرى : .....

6.ما هو مكانك المفضل للعب ؟

- في المنزل ☐
- في الحي ☐
- في مقهى الانترنت ☐
- أخرى .....

المحور الثالث :أسباب ممارسة لعبتي بوبجي وفري فاير ؟

7.منذ متى وأنت تمارس اللعبتين؟

.....

8.ماهي الأسباب التي جعلتك تتجه نحو اللعبتين ؟

- جودة رسوم وغرافيك اللعبة ☐
- سرعة ومرونة الحركة ☐
- الأسلوب الحواري بين اللاعبين ☐
- حداثة اللعبة ☐
- أخرى .....

9.ماهي مميزات التي أثرت على جماهيرية اللعبتين؟

1985 جامعة محمد بوضياف - المسيلة Université Mohamed Boudiaf - M'sila

- أسلوب اللعبة ☐
- جمالية رسومات ☐
- جودة الصورة ☐
- الحركة والمرونة ☐
- أسلوب الحوار والتواصل ☐

10. هل تعتقد أن عنوان اللعبتين يعبر فعلا عن مضمونهما ؟

نعم ☐ لا ☐

11. الفكرة الأساسية للعبتين مجسدة في:

- البيئة الحربية الافتراضية ☐
- اللغة المشفرة المستعملة ☐
- اللباس ☐
- طريقة الحوار ☐
- الأسلحة والمعدات ☐

المحور الرابع :أثر ممارسة اللعبتين على عملية التواصل بين اللاعبين ؟

12. هل تعرفت على أشخاص جدد من خلال اللعبتين

نعم ☐ لا ☐

13. هل كانت اللعبتين السبب في تحويل العلاقات بين اللاعبين من افتراضية إلى واقعية؟

نعم ☐ لا ☐

14. على ماذا تعمل عبارات التشجيع والتحفيز في بوبجي وفري فاير ؟

- تعزيز اندماج اللاعبين في البيئة الافتراضية للعبة ☐
- إحساس اللاعب بذاته الافتراضية دون الحقيقة ☐
- تطوير مهارات اللعب ☐
- تقوية العلاقات الإتصالية بين اللاعبين ☐
- تنمية مهارات التواصل الفعال بين اللاعبين ☐

1985
جامعة محمد بوضياف - المسيلة
Université Mohamed Boudiaf - M'sila

- تعزيز الثقة بالنفس

15. هل ترتبط المؤثرات الصوتية والموسيقى الموظفة في اللعبتين بالرسالة اللفظية والبصرية للعبة ؟

دائما ☐ أحيانا ☐ أبدا ☐

16. هل تعتقد أن PUBG وفري فاير حلت محل مواقع الشبكات الاجتماعية في التواصل بين الأفراد؟

دائما ☐ أحيانا ☐ أبدا ☐

1985
جامعة محمد بوضياف - المسيلة
Université Mohamed Boudiaf - M'sila

الجمهورية الجزائرية الديمقراطية الشعبية
وزارة التعليم العالي والبحث العلمي
جامعة محمد بوضياف بالمسيلة

كلية العلوم الإنسانية والاجتماعية

قسم: علوم الإعلام والاتصال

المرجع: القرار الوزاري رقم: 933 المؤرخ في: 28 جويلية 2016 المحدد للقواعد المتعلقة بالوقاية من السرقات العلمية ومكافحتها

تصريح شرفي

خاص بالالتزام بقواعد النزاهة العلمية لإنجاز البحث

أنا الممضي أدناه،

السيد(ة): دحماني أحمد سامي

الصفة: طالب، أستاذ باحث، باحث دائم: طالب

الحامل (ة) لبطاقة التعريف الوطنية رقم: 206808178

والصادرة بتاريخ: 2021-06-23

عن دائرة: بن بسرور

المسجل (ة) بكلية: العلوم الإنسانية والاجتماعية قسم: علوم الإعلام والاتصال

والمكلف (ة) بإنجاز أعمال بحث(مذكرة التخرج، مذكرة ماستر، مذكرة ماجستير، أطروحة دكتوراه)، عنوانها:

التواصل عبر الألعاب الإلكترونية
دراسة ومعاينة لعينة من الشباب

أصرح بشرفي أني ألتزم بمراعاة المعايير العلمية والمنهجية ومعايير الأخلاقيات المهنية والنزاهة الأكاديمية المطلوبة في إنجاز البحث المذكور أعلاه.

التاريخ: 07 جوان 2022

إمضاء المعني

Scanné avec CamScanner

الجمهورية الجزائرية الديمقراطية الشعبية
وزارة التعليم العالي والبحث العلمي
جامعة محمد بوضياف بالمسيلة

كلية العلوم الإنسانية والاجتماعية

قسم: علوم الإعلام والاتصال

المرجع: القرار الوزاري رقم: 933 المؤرخ في: 28 جويلية 2016 المحدد للقواعد المتعلقة بالوقاية من السرقات العلمية ومكافحتها .

تصريح شرفي

خاص بالالتزام بقواعد النزاهة العلمية لإنجاز البحث

أنا الممضي أدناه،

السيد(ة): شريف أبوبكر الصديق

الصفة: طالب، أستاذ باحث، باحث دائم: طالب

الحامل (ة) لبطاقة التعريف الوطنية رقم: 200900437

والصادرة بتاريخ: 2017/01/16

عن دائرة: حمام الضلعة

المسجل (ة) بكلية: العلوم الإنسانية والاجتماعية قسم: علوم الإعلام والاتصال

والمكلف (ة) بإنجاز أعمال بحث(مذكرة التخرج، مذكرة ماستر، مذكرة ماجستير، أطروحة دكتوراه)، عنوانها:

التواصل عبر الألعاب الإلكترونية
دراسة وصفية لعينة من الشباب

أصرح بشرفي أني ألتزم بمراعاة المعايير العلمية والمنهجية ومعايير الأخلاقيات المهنية والنزاهة الأكاديمية المطلوبة في إنجاز البحث المذكور أعلاه.

التاريخ:

شوهد على التوقيع
السيد: ...
2022

إمضاء المعني

Scanné avec CamScanner

الجمهورية الجزائرية الديمقراطية الشعبية
People'sDemocraticRepublic of Algeria
وزارة التعليم العالي و البحث العلمي
Ministry of Higher Education and Scientific Research
جامعة محمد بوضياف بالمسيلة
University Mohamed Boudiaf of M'sila

كلية العلوم الإنسانية والاجتماعية
نيابة العمادة للدراسات والمسائل المرتبطة بالطلبة

Faculty of Humanities and Social Sciences
Vice-Deanship of the College for Studies and Student Issues

وثيقة ايداع مذكرة ماستر

الموضوع:

التواصل عبر الألعاب الإلكترونية
دراسة وصفية لعينة من الشباب

إعداد الطلبة:

1- دحماني أحمد سامي رقم التسجيل: 171735089406
2- بشريف أبوبكر الصديق رقم التسجيل: 171735087233

القسم: علوم الإعلام والاتصال **الشعبة:** اتصال التخصص: اتصال وعلاقات عامة

إشراف: ولد جاب الله سعاد **الرتبة:**

أقر بأنني تابعت العمل المذكور أعلاه في جلسات إشرافية طيلة الموسم الجامعي: 2021-2022 وأسمح بإيداعه على مستوى ادارة القسم للمناقشة والتقييم.

موافقة وإمضاء الاستاذ(ة) المشرف(ة):

رئيس فريق الاختصاص

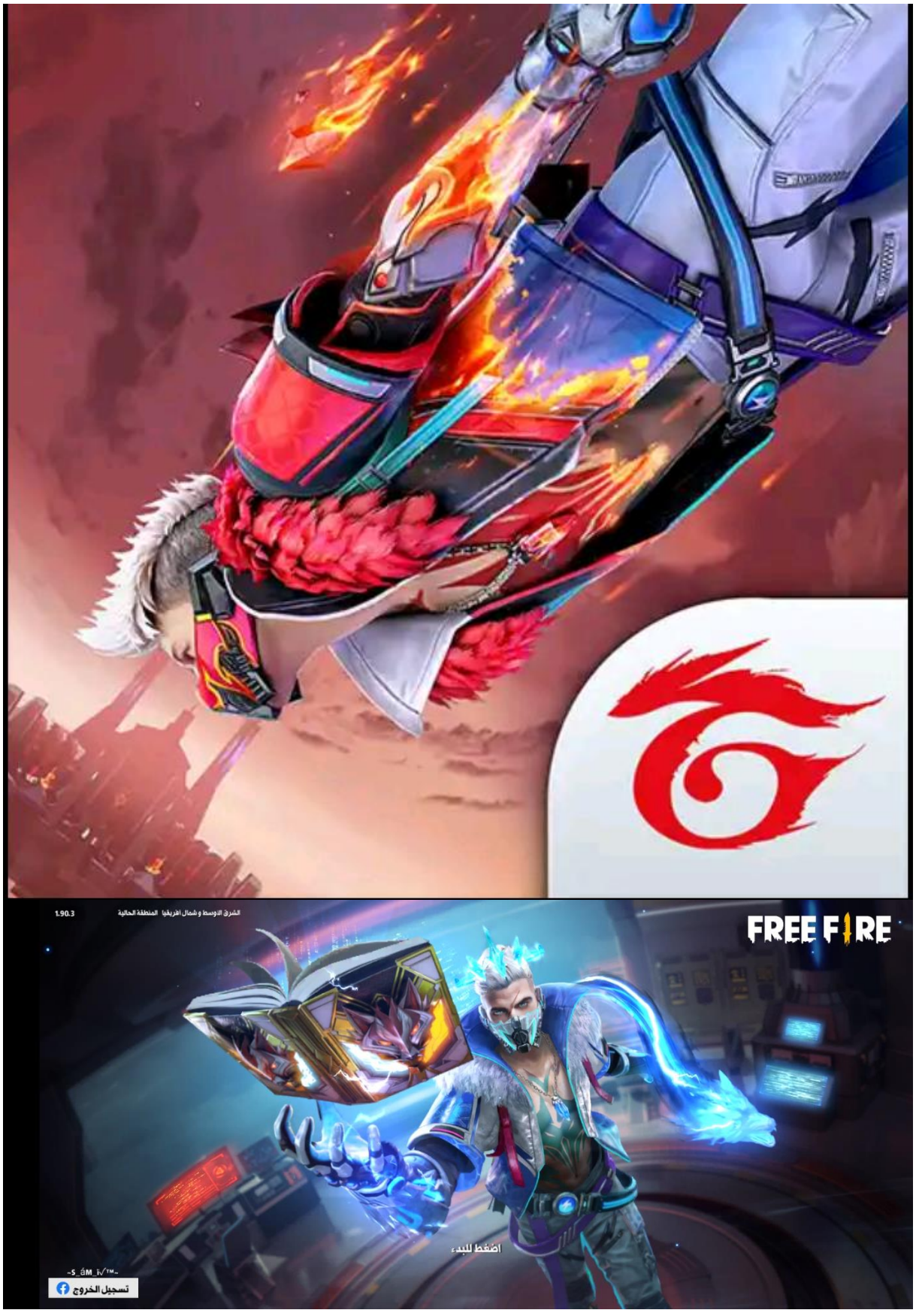
أد/ لونيف محلس

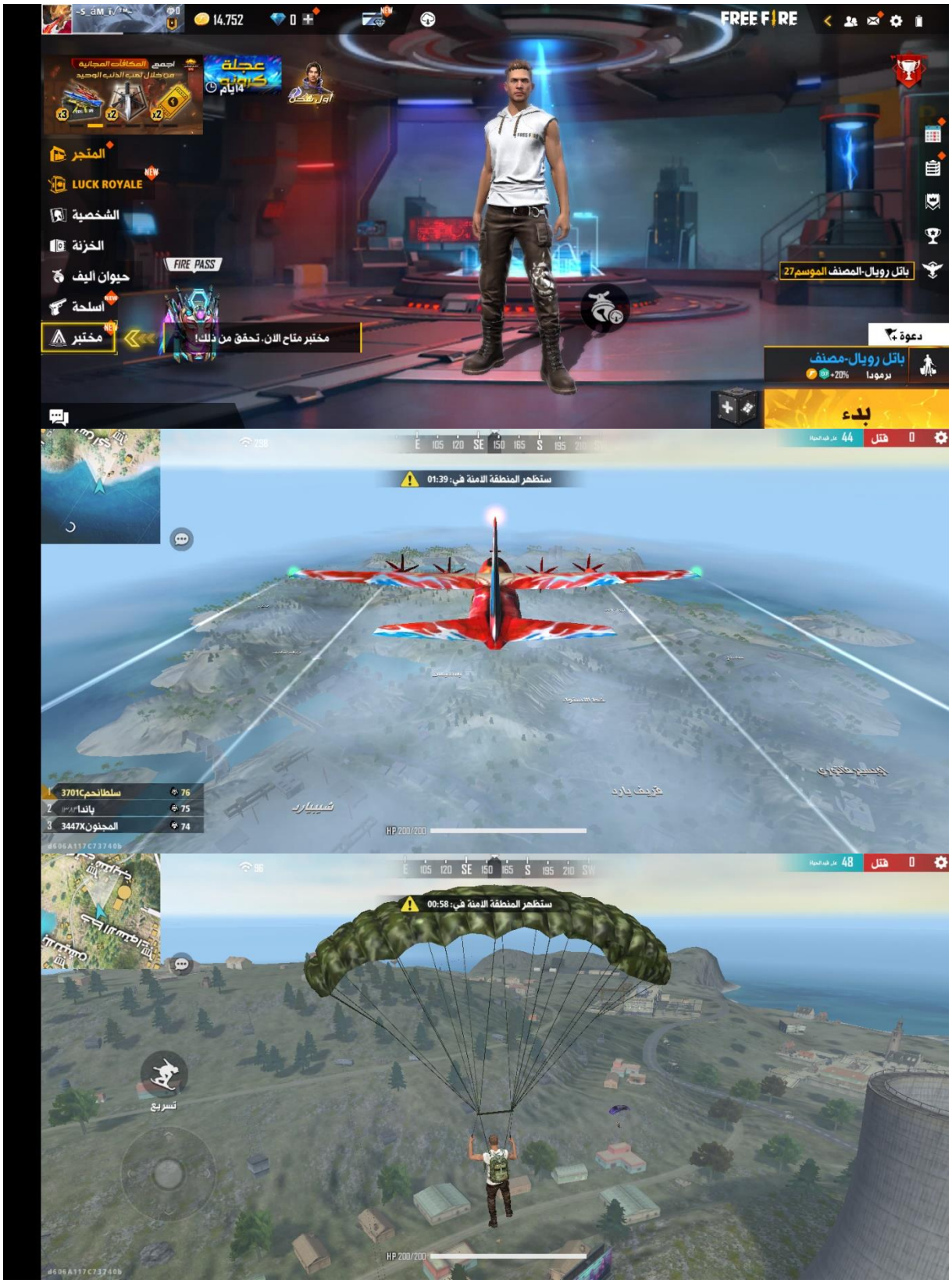
رئيس القسم

عبد الرزاق

لتحميل الوثيقة يرجى مسح الرمز

CamScanner


1.90.3
الشرق الاوسط و شمال افريقيا المنطقة الحالية
FREE FIRE
اضغط للبدء
~S_áM_i~
تسجيل الخروج


FREE FIRE
14.752
المتجر
LUCK ROYALE
الشخصية
الخزنة
حيوان اليف
اسلحة
مختبر
FIRE PASS
مختبر متاح الان. تحقق من ذلك!
باتل رويال-المصنف الموسم27
دعوة
باتل رويال-مصنف
برمودا
بدء
ستظهر المنطقة الامنة في: 01:39
HP 200/200
ستظهر المنطقة الامنة في: 00:58
تسريع
HP 200/200

جامعة محمد بوضياف - المسيلة
Université Mohamed Boudiaf - M'sila

ملخص:

تمحورت دراستنا حول موضوع التواصل عبر الألعاب الإلكترونية ، دراسة وصفية لعينة من شباب ولاية المسيلة. و قد انطلقت هذه الدراسة من التساؤل الرئيسي التالي: **إلى أي مدى تساهم الألعاب الإلكترونية في تنمية مهارات التواصل لدى لاعبي PUBG و Free Fire من شباب ولاية المسيلة ؟**

وتنتمي دراستنا إلى الدراسات الوصفية التحليلية، حيث اعتمدنا على الملاحظة بالمشاركة و استمارة الاستبيان كأدوات لجمع البيانات و منهج المسح بالعينة الذي يعد المنهج الرئيسي لدراسة جمهور الاعلام ، ولتجنب المسح الشامل لكل مفردات مجتمع البحث المتمثل في فئة الشباب بولاية المسيلة ، فإننا اخترنا العينة القصدية حيث قدر عدد الأفراد 42 مفردة كحجم العينة لهذه الدراسة .

وقد توصلت دراستنا إلى النتائج التالية :

- أغلبية مستخدمي لعبتي PUBG و FreeFire ذكور بما نسبته 93 بالمئة.
- أغلبية أفراد العينة يفضلون الألعاب الإلكترونية التي تكون على الهاتف النقال .
- أغلبية أفراد العينة يلعبون هذه الألعاب مع أصدقائهم .
- إن أفراد عينة الدراسة أكدوا أن حداثة اللعبة وجمالية الرسومات هي ما جعلهم يتجهون نحو الألعاب الإلكترونية .
- 79 بالمئة من أفراد عينة الدراسة أكدوا بأنهم تعرفو على أشخاص جدد من خلال اللعبتين، و أن اللعبتين كانتا السبب في تحويل العلاقات بين اللاعبين من علاقات افتراضية إلى واقعية .
- 88 بالمئة من أفراد العينة أكدوا أن لعبتي PUBG و FreeFire قد حلت أحيانا مواقع الشبكات الإجتماعية في التواصل بين الأفراد .

الكلمات المفتاحية: التواصل، الالعاب الالكترونية، الشباب،.

Résumé:

Notre étude a porté sur le thème de la communication par les jeux électroniques, étude descriptive d'un échantillon de jeunes de la Wilayat de M'sila. Cette étude a été lancée à partir de la question principale suivante : Dans quelle mesure les jeux électroniques contribuent-ils au développement des compétences de communication des joueurs PUBG et Free Fire de la jeunesse de la Wilayat de M'sila?

Notre étude appartient aux études descriptives analytiques, où nous nous sommes appuyés sur l'observation participative et le questionnaire comme outils de collecte de données et la méthode d'enquête par sondage, qui est la méthode principale pour étudier l'audience des médias, et pour éviter une enquête exhaustive de tous les vocabulaire de la communauté de recherche représentée dans la catégorie des jeunes dans l'état de M'sila, nous avons choisi l'échantillon intentionnel où il a été estimé Le nombre d'individus 42 célibataires comme taille d'échantillon pour cette étude.

Notre étude a abouti aux résultats suivants:

La majorité des utilisateurs de PUBG et FreeFire sont des hommes, avec un pourcentage de 93.%

La majorité des répondants préfèrent les jeux électroniques qui se jouent sur le téléphone mobile.

La majorité des membres de l'échantillon jouent à ces jeux avec leurs amis.

-Les membres de l'échantillon de l'étude ont confirmé que la nouveauté du jeu et l'esthétique graphique sont ce qui les a poussés à se tourner vers les jeux électroniques.

% 79 -de l'échantillon de l'étude ont confirmé qu'ils avaient rencontré de nouvelles personnes grâce aux deux jeux, et que les deux jeux étaient la raison de la transformation des relations entre les joueurs du virtuel au réel.

%88 -des répondants ont confirmé que PUBG et FreeFire ont parfois remplacé les sites de réseaux sociaux dans la communication interpersonnelle.

Mots clés : communication, jeux électroniques, jeunesse**,**

Summary:

Members of the research community represented in the youth category in the Wilayat of M'sila, we chose the intentional sample, as the number of individuals was estimated at 42 as the sample size for this study.

Our study reached the following results:

The majority of PUBG and FreeFire users are male, with a percentage of 93 percent.

The majority of respondents prefer electronic games that are played on the mobile phone.

The majority of the sample members play these games with their friends.

-The study sample members confirmed that the novelty of the game and the aesthetic graphics are what made them turn towards electronic games.

79 -percent of the study sample confirmed that they got to know new people through the two games, and that the two games were the reason for transforming the relationships between players from virtual to real.

88 -percent of the respondents confirmed that PUBG and FreeFire have sometimes replaced social networking sites in interpersonal communication.

Keywords: communication, electronic games, youth.