

لعبة فري فاير وطلبة جامعة باتنة 1 - دراسة في الاستخدام والاشباع

*Free Fire game and University of Batna 1 students A study on usage and gratification*دلال بن وعراب^{1*} ، اسماعيل شرقي²¹ مخبر الديناميات الاجتماعية في الأوراس جامعة باتنة 1 (الجزائر) ، dalal.benourab@univ-batna.dz² مخبر الديناميات الاجتماعية في الأوراس جامعة باتنة 1 (الجزائر) ، ismail.chergui1200@gmail.com

تاريخ النشر: 2023 / 04 / 30

تاريخ القبول: 2023 / 03 / 20

تاريخ الإستلام: 2023 / 02 / 02

ملخص:

قادنا الانتشار الواسع للألعاب الإلكترونية وسط مختلف فئات المجتمع إلى البحث في استخدام الشباب الجامعي الجزائري للعبة فري فاير والإشباع المحققة من ذلك، حيث تهدف الدراسة إلى معرفة عادات وأنماط استخدام طلبة جامعة باتنة 1 للعبة فري فاير، والإشباع المحققة، معتمدين في ذلك على المنهج المسحي واستمارة الاستبيان لجمع المعلومات.

حيث توصلت الدراسات إلى نتائج أهمها يستخدم طلبة قسم علوم الإعلام والاتصال و علم المكتبات لعبة فري فاير يوميا لأكثر من ساعة بدافع التسلية و تمضية الوقت حيث تحقق اللعبة للطلبة إشباعا نفسية واجتماعية، لتغنيهم عن البدائل الأخرى، إلى أنها تسبب في حدوث أضرار صحية نفسية والجسدية إضافة إلى الأضرار الاجتماعية و تقصير في أداء الواجبات و إضاعة الوقت والجهد والمال

الكلمات المفتاحية: الاستخدام، الإشباع، الألعاب، الطلبة الجامعيين، الألعاب الإلكترونية، لعبة فري فاير

Abstract:

The widespread use of electronic games led to a research on the game Free Fire among Algerian university youth and the benefits achieved from it. This study aims to identify the habits and patterns of Batna University 1 students in using the game and the satisfaction they seek to achieve. Based on the descriptive approach and survey data, the results show that students of media, communication, and library science use the game every day for more than an hour to entertain and pass the time. The game brings them psychological and social satisfaction to the point of replacing other alternatives. However, it also has many psychological, social and health harms.

Keywords: use, satisfaction, games, electronic games, free fire game.

1. مقدمة

غالبا ما يرتبط مفهوم اللعب بمرحلة الطفولة، حيث يعتبر حلقة مهمة في تكوين شخصية الطفل ونموه الجسدي والعقلي، ويسهل عملية اندماجه مع المجتمع والتكيف مع البيئة المحيطة به من خلال الألعاب الجماعية التي تكسبه اساليب للتواصل سواء كانت هذه الألعاب تقليدية او عصرية جاءت وليدة التطور التكنولوجي الحديث اي ما يعرف بالألعاب الالكترونية " و التي شهدت صناعتها ازدهارا كبيرا وإقبالا غير متوقع وذلك لمواكبتها لمعطيات العصر الرقمي او بالأحرى كونها جزء مهم منه، كما يمكن ارجاع هذا الاقبال لما اضافته هذه الألعاب من خصائص لنشاط اللعب اهمها اللامكانية و اللامكانية وكذلك توسيع دائرة فئاته العمرية فأصبح مصطلح اللعب لا يرتبط بفئة الاطفال فحسب، فنجد ان بعض الألعاب الالكترونية يستخدمها الكبار اكثر من الصغار ان لم نقل حكرا عليهم، ومن بين هاته الألعاب التي تخطت حاجز السن و الجنس الألعاب التفاعلية القتالية و التي يطلق عليها ايضا ألعاب البقاء ومن ابرز نماذجها لعبة فري فاير الإلكترونية التي تعتبر احدى انجح الألعاب الالكترونية و اوسعها انتشارا، حيث تصدر قوائم الألعاب الأكثر تحميلا و استخداما من طرف الشباب اناثا و ذكورا و بمختلف وظائفهم و مستوياتهم العلمية، ومن بين هذه الفئات الطالبة الجامعيين بجامعة باتنة1 قسم علوم الاعلام و الاتصال و علم المكتبات الذين يمارسون لعبة فري فاير لتلبية حاجيات و تحقيق اشباعات تختلف من طالب مستخدم للعبة الى اخر و للبحث في هاته الاخيرة طرح السؤال الأتي: فيما تتمثل الإشباعات المحققة من استخدام طلبة قسم علوم الإعلام و الاتصال و علم المكتبات جامعة باتنة 1 للعبة فري فاير؟

والذي تندرج تحته جملة من الاسئلة الفرعية الموضحة كالآتي:

- 1 - ما عادت وأنماط استخدام طلبة جامعة باتنة 1 قسم الإعلام و الاتصال و علم المكتبات للعبة فري فاير؟
- 2 - ما هي دوافع استخدام طلبة قسم علوم الاعلام والاتصال و علم المكتبات للعبة فري فاير؟
- 3 - ما هي الإشباعات النفسية والاجتماعية المحققة من ممارسة طلبة جامعة باتنة 1 للعبة فري فاير؟
- 4 - ما هي الأضرار المترتبة عن ممارسة طلبة جامعة باتنة 1 للعبة فري فاير؟

أولا: الجانب المنهجي

1. فرضيات الدراسة

- يستخدم طلبة قسم علوم الاعلام والاتصال و علم المكتبات لعبة فري فاير بشكل يومي لأكثر من ساعة، باستخدام الهاتف الذكي
- يستخدم طلبة قسم علوم الاعلام والاتصال و علم المكتبات لعبة فري فاير بدافع التسلية
- تحقق لعبة فري فاير اشباعات نفسية واجتماعية لطلبة قسم علوم الاعلام والاتصال و علم المكتبات من بينها الشعور بالقوة والسعادة والثقة بالنفس، وتكوين علاقات جديدة
- تسبب لعبة فري فاير اضرار صحية ونفسية لطلبة قسم علوم الاعلام والاتصال و علم المكتبات كما تسبب في اضاءة الوقت وصرف المال.

2. أهداف الدراسة:

تهدف الدراسة إلى:

معرفة أنماط و عادات استخدام طلبة قسم علوم الاعلام والاتصال و علم المكتبات للعبة فري فاير وكذلك التعرف على الإشباعات المحققة منها نفسيا واجتماعيا ...

و تسطير الأضرار المترتبة عن ممارسة لُعبة فري فاير إن وجدت، ما تسعى الدراسة إلى الوصول إلى نتائج يمكنها المساعدة في حل مشكلة الآثار السلبية للألعاب الإلكترونية على مستخدميها.

3. أهمية الدراسة:

أهمية فئة الطلاب الجامعيين باعتبارهم نخبة المستقبل وضرورة الاهتمام بهم، والحرص على تكوينهم الصحيح من الناحية النفسية والاجتماعية قبل الأكاديمية.

الانتشار الواسع للألعاب الإلكترونية ولا سيما لُعبة فري فاير، ما اكسبها الأهمية وجعلها محل الدراسة.

اعتبار الترفيه أمر ضروري لتخفيف الضغوطات اليومية، والاهم من ذلك أسلوب الترفيه ونوعية الألعاب و الوسائل وأنماط استخدامها حرصا على ألا تكون الأضرار اكبر من المنافع.

كما تحاول الدراسة تسليط الضوء على الإشباع المحققة من استخدام طلبة جامعة باتنة 1 قسم الإعلام و الاتصال للعبة فري فاير، وذلك بواسطة إجراء دراسة ميدانية، تكون فيها النتائج واقعية وذات مصداقية تساهم في الحرص على التكوين الصحيح للطلاب كما سبق الذكر، وتجنب الوقوع في فخ الإدمان والآثار السلبية للألعاب الإلكترونية.

4. نوع الدراسة ومنهجها:

تندرج الدراسة ضمن الدراسات الميدانية "الوصفية" حيث تعنى بدراسة الظواهر كما هي موجودة في الواقع، مع اعتماد الوصف الدقيق وتصوير الحقائق وتفسيرها وتحليلها، بهدف الوصول الى الحقيقة.

اعتمدنا هذا النوع من الدراسات لأنه الانسب لوصف متغيرات الظاهرة المعالجة في دراستنا الحاملة لعنوان "لعبة فري فاير و طلبة جامعة باتنة 1 دراسة في الاستخدام والاشباع" وذلك لتحليل خصائص استخدام لعبة فري فاير من قبل طلبة جامعة باتنة 1 قسم الاعلام والاتصال و علم المكتبات والاشباع المحققة منها.

منهج الدراسة :

وظف أفلاطون كلمة المنهج بمعنى البحث أو النظر أو المعرفة، كما نجدها عند أرسطو غالبا بمعنى البحث، و يدل المعنى الاشتقاقي لها على الطريق أو النهج المؤدي إلى الفرض المطلوب، لتأخذ كلمة المنهج معناها الحالي "مجموعة من القواعد العامة المصوّغة من أجل الوصول إلى الحقيقة في العلوم (الهالي، 2015)

للوصول إلى حقيقة استخدام طلبة جامعة باتنة 1 قسم الإعلام والاتصال و علم المكتبات للعبة "فري فاير" الإلكترونية والإشباع المحققة منها، اعتمدنا في الدراسة المنهج المسحي، الذي يسهل إصدار التعميمات على المجتمعات الكبيرة بدراسة ممثلة لها، حيث إن استخدامات هذا الأخير متعددة حيث يتيح جمع المعلومات عن خصائص الأفراد والآراء والخبرات والتوقعات. (الضامن، 2007)

5.أداة الدراسة:

لتحقيق أهداف الدراسة والإجابة على الأسئلة المطروحة، اعتمدنا استمارة الاستبيان و تتمثل في مجموعة من الأسئلة و الاستفسارات المتنوعة و المرتبطة ببعضها البعض بشكل يحقق هدف الباحث، ذلك في ضوء موضوع البحث و المشكلة التي اختارها، ثم أن الاستبيان من انجع وسائل البحث العلمي، التي بواسطتها يحصل الباحث على المعطيات من المبحوثين (مراد، 2022)

انقسمت استمارة الاستبيان المعتمدة الى محاور حسب الموضوع والنظرية الموظفة، وضمت المحاور مجموعة اسئلة تبحث في الاستخدام عاداته وانماطه واخرى في الاشباع أنواعه، إضافة الى اسئلة تتعلق بالخلل الوظيفي الناجم عن الاستخدام المفرط للعبة فري فاير.

6. مجتمع الدراسة:

يتمثل مجتمع الدراسة المتاح في طلبة جامعة باتنة 1 قسم الاعلام والاتصال وعلم المكتبات الذين يستخدمون لعبة فري فاير.

7. عينة الدراسة:

يستوجب على الباحث اختيار عينة تمثل المجتمع الأصلي تمثيلا حقيقيا، و تخدم أهداف الدراسة، ومنه اعتمدنا في دراستنا العينة القصدية أو العمدية.

يقوم الباحث باختيار مفردات العينة بطريقة تحكيمية، حيث يحدد المفردات المتمثلة اكثر من غيرها لما يبحث عنه من معلومات و بيانات، و بالتالي لا يجد صعوبة في سحب مفرداتها بطريقة مباشرة (مرسلي، 2003)

العينة القصدية غير ممثلة لكافة وجهات النظر، لكنها تعتمد أساسا متينا للتحليل العلمي و مصدرا ثريا للمعلومات التي تضع قاعدة مناسبة للباحث حول موضوع الدراسة. (الطويبي، 2001)

تتمثل عينة هاته الدراسة في طلبة قسم علوم الإعلام والاتصال وعلم المكتبات، جامعة باتنة1 الذين يمارسون لعبة فري فاير، حيث قدر حجم العينة ب (80) طالب.

8. مفاهيم الدراسة:

الألعاب الإلكترونية : تعرفها الشحروري بأنها نوع من الألعاب التي تعرض على شاشة التلفاز (ألعاب الفيديو) أو على شاشة الحاسوب (ألعاب الحاسوب) التي تزود الفرد بالمتعة من خلال تحدي استخدام اليد مع العين تقنية (التأزر البصري الحركي) كما تعرف على انها جميع أنواع الألعاب المتوفرة على هياثات الإلكترونية، و تشمل ألعاب الحاسب وألعاب الأنترنت وألعاب الفيديو "Plays ration" وألعاب الهواتف النقالة و ألعاب الأجهزة المحمولة. (خديجة، 2016,2017)

المفهوم الاجرائي:

الالعاب الالكترونية هي ألعاب تمارس عبر الوسائط المتعددة، يمكن إطلاق عليها ألعاب العصر، أو الغوص حيث تجعل نمارسها يغوص فيها، وتعتمد هذه الأخيرة على خصائص متنوعة لجذب المستخدمين والإبقاء عليهم.

لعبة فري فاير:

لعبة باتل رويال من تطوير 111دوس أستوديو، نشر شركة غارينا، تم اصداها في 4ديسمبر 2017، وتطورها بواسطة أستوديو داخلي، اكتسبت جمهورا قويا في أمريكا اللاتينية و جنوب شرق آسيا، وكانت اللعبة الأكثر تحميلا في الهند على متجر فوغل بلاي خلال شهر أكتوبر 2019، وواحدة من افضل خمس ألعاب تم تنزيلها على مستوى العالم في جميع المتاجر والتطبيقات خلال الربع الثالث من سنة 2019، و صممت خصوصا لجذب الأسواق الناشئة من حيث الرؤوم المحسنة والملف الذي ضم اكثر من 450 مليون مستخدم مسجل.

(Jordan, 2019)

الاستخدام:

يشوب مفهوم الاستخدام بعض التباين فمن الباحثين من يوظفه كمرادف للاستعمال في بعض الأحيان وفي أحيان أخرى كمرادف لتملك، ويعود هذا التباين حسب p.chambat لكونه يستعمل في آن واحد لاكتشاف ووصف وتحليل السلوكيات وتمثلات إزاء كل غامض. (زوار، 2017)

المفهوم الاجرائي :

الاستخدام: وهو استعمال الوسيلة أو التقنية، كما يمكن ربطه في دراستنا بمصطلح آخر وهو الممارسة، أي ممارسة الطالب الجامعي الألعاب الإلكترونية باستخدام الوسائط المتعددة، يمكن القول هنا إن مفهوم الاستخدام يتزوج ومفهوم الممارسة.

الإشباع.

يعرف الإشباع وفقا لنظرية الاستخدامات والإشبعات بحاجات الفرد المرتبطة بوسائل الاتصال، والتي تنشأ في ظل بيئة اجتماعية ونفسية معينة، تخلق لدى الفرد دوافع لتعرض لوسائل الاتصال، فضلا عن مصادر أخرى غير وسائل الإعلام حيث يتوقع الفرد أن تحقق له هذه المصادر إشبعات لهذه الحاجات. (عبدالنبي، 2019)

المفهوم الاجرائي:

الإشبعات: هي الحاجيات التي تحققها وسائل الإعلام المختلفة للمستخدم، سواء كانت اجتماعية أو نفسية أو معرفية، وتتحقق هذه الأخيرة من الممارسة المتكررة وتختلف الإشبعات حسب ما يتعرض له المستخدم من مضامين التي قد يؤدي التشبع بها إلى الانتقال إلى مرحلة أخرى غالبا ما تتعلق بالتأثر، فيحدث الخلل الوظيفي عندما يتحول فائض الإشبع إلى تأثير.

8. الدراسات السابقة:

لدراسة الأولى: هي دراسة للأستاذة همال فاطمة، مذكرة لنيل شهادة الماجستير جامعة باتنة 1، 2012، حاملة لعنوان الألعاب الإلكترونية عبر الوسائط الإعلامية الجديدة وتأثيرها في الطفل الجزائري "دراسة ميدانية على عينة من أطفال ابتدائية مدينة باتنة" (فاطمة، 2012) . انطلقت الباحثة من السؤال الرئيس "ما هو أثر الألعاب الإلكترونية في الطفل الجزائري وفقا لعلاقته بتكنولوجيا الإعلام الحديثة؟

حيث توصلت الباحثة الى ان الوسائط الإعلامية الجديدة أصبحت من ضروريات أي أسرة ومن المكونات الأساسية لبيئة التنشئة الاجتماعية للطفل الجزائري، كما ان الوسائط الإعلامية الجديدة تشكل البيئة الأساسية لزيادة تعلق الطفل الجزائري بالألعاب الإلكترونية من خلال تعلقه بهذه الوسائط، و تبنيه لاستخدامها وان ازدياد ظاهرة العنف لدى الأطفال وفق أنواع الألعاب المفضلة، اضافة الى ان تصميم اللعبة و أبطالها، هما اكثر العوامل جذبا للطفل إلى اللعبة الإلكترونية، كما توصلت الى ان الألعاب الإلكترونية تؤثر على التكوين العقلي و النفسي و الجسدي للطفل

تقييم الدراسة السابقة:

افادت الدراسة البحث على مستوى المراجع وكذلك في اختيار زاوية أخرى لدراسة الموضوع وفق عينة مختلفة ومتغيرات مخالفة.

الدراسة الثانية: الدراسة للباحثة هدى منصور كامل، جامعة بغداد العراق الدراسة بعنوان "السلوك العدواني وعلاقته بالتوافق النفسي لدى الاطفال الممارسين للألعاب الإلكترونية (كامل، 2017) انطلقت الدراسة من

السؤال الرئيس: هل هناك علاقة بين السلوك العدواني و التوافق النفسي للأطفال الممارسين للألعاب الإلكترونية؟

حيث تولت الباحثة الى وجود علاقة عكسية بين السلوك العدواني التوافق النفسي كما ان عينة الذكور أعلى نسبة في السلوك العدواني من الإناث واقل في التوافق النفسي.

حيث ان للمدرسة و المعلم دور في توجيه وإرشاد الأطفال الغير متوافقين نفسيا و ذوي السلوك العدواني، كما لها دور في توجيه الأطفال إلى نوعية الألعاب.

تقييم الدراسة:

اتفقت هذه الدراسة مع دراستنا من حيث متغير الألعاب الإلكترونية و إن لم تحدد نوع الألعاب، و اختلفت في الفئة العمرية للعينة المحددة

تمت الاستفادة على مستوى النتائج خاصة بما إن الدراسة التي نسعى لإجرائها تدرس الألعاب الإلكترونية المتميزة بالعنف، و منها توقعنا بناءا على نتائج هذه الدراسة أن تكون فئة الذكور الأكثر استخداما للعبة فري فاير من الإناث.

الدراسة الثالثة: هي دراسة للباحثين (منيرضافري، 2020) انطلقت الدراسة من التساؤل الرئيس: ما هو أثر استخدام الألعاب الإلكترونية على الطلبة الجامعيين لجامعة العربي بن مهيدي أم البواقي للعبة pubg؟ حيث تول الباحثين الى ان دوافع استخدام طلبة جامعة العربي بن مهيدي للعبة pubg هي التسلية و الترفيه وقضاء الوقت و إشباع الرغبات المتمثلة في الفوز وتحقيق الإنجاز لإثبات النفس أمام المنافس. كشفت الدراسة عن وجود أثر إيجابي في استغلال مستخدمها التركيز و تطوير استراتيجيات اللعب وسرعة التفكير و توظيف الحوائج خلال اللعب، كما كشفت بدورها عن وجود أثر سلبي حيث تؤثر ممارستها بدرجة كبيرة نفسيا و بدنيا و تورث القلق و العزلة الاجتماعية و الصداع و الإدمان و صولا إلى ضعف التحصيل الجامعي.

تقييم الدراسة السابقة

تتقاطع الدراسة و دراستنا في العديد من النقاط ، إلا أنها تختلف من حيث النموذج و دراستنا للإشباع بدل الأثر ومنها فقد افادت بحثنا في مختلف خطواته، وساعدت في رسم مساره الصحيح، وأثرت الموضوع بجملة من المصادر و المراجع و كانت نتائجها بمثابة لبنة أولى لبناء دراستنا ، كما سهلت انتقاء النظرية المناسبة للموضوع الذي بين ايدينا و توظيفها.

الدراسة الرابعة: وهي دراسة للباحثين رامي عبد الحميد الجبور، ايمن الكريمين وآخرون، أجريت بالأردن 2020، منشورة بمجلة الدراسات للعلوم الإنسانية والاجتماعية، الدراسة مسومة بالعلاقة بين لُعبة البويعي و الميل إلى العنف لدى الأبناء من وجهة نظر الآباء و الأمهات في المجتمع الأردني، دراسة مسحية على عينة من أهالي إقليم الشمال، انطلقت من السؤال الرئيس:

ما العلاقة بين لُعبة البويعي و الميل إلى العنف لدى الأبناء من وجهة نظر الآباء و الأمهات في المجتمع الأردني؟ توصل الباحثون من خلالها الى ان الغالبية العظمى من الأبناء يمارسون لُعبة البويعي حسب الآباء بنسبة 80% حيث ان اكثر الاجهزة التي يمارس الأبناء من خلالها لُعبة البويعي هي الهواتف الذكية. وان الأبناء يقضون بين 4/3 ساعات على لُعبة البويعي، كما جاء في نتائجها ان الميل إلى العنف من طرف الممارسين للعبة بلغ 4,08 بدرجة مرتفعة.

تقييم الدراسة السابقة:

تتقاطع الدراسة التي بين أيدينا و موضوع بحثنا بعدة نقاط أهمها استخدام الألعاب الإلكترونية إلى أنها تختلف لبحث دراسات على الإشباع ك شق ثاني وأساسي و بحث هذه الأخيرة في الأثر المترتب، كما تختلف و دراستنا من حيث العينة.

أفادت هذه الدراسة البحث على مستوى طرح الأسئلة و محاولة تسليط الضوء على جوانب أخرى و إيجاد دراسة مكملية، كما أدركنا من خلالها بعض الخصائص لاستخدام الألعاب الإلكترونية في مجتمع غير المجتمع الجزائري

9. الخلفية النظرية للدراسة:

لقد كان تيار الوظيفية السوسيولوجية، بمثابة محاولة لإعادة النظر في نظرية لاسويل "lossvell" التي تنظر إلى الاتصال كنقطة بدء و نقطة نهاية، فرفض هذا التيار المبدأ الآلي حول التأثير المباشر غير أن المكيف حسب الوضعيات، متوقفا عند المتغيرات الوسيطة، بين نقطة البد و نقطة النهاية، فالمقاربات التي يتيحها البرادغيم الوظيفي عديدة وأهمها بالنسبة لدراستنا نظرية الاستخدامات و الإشباعات التي تبحث في الإشباعات التي تحققها وسائل الإعلام للجمهور، أي إن الجمهور ينتقي وسيلة إعلامية معينة بناء على حاجات يريد إشباعها وفي هذا السياق اصبح السؤال المطروح ما الذي يفعله الجمهور بوسائل الإعلام؟ بدل ما الذي تفعله وسائل الإعلام بالجمهور الذي كان سائد في نظريات التأثير المباشر. (سراي، 2018)

لبد من الإشارة إلى أن الدراسة التي بين أيدينا لا تتوقف عند دراسة الاستخدام بل تتجه نحو وضع سطرين تحت الإشباع الذي تحققه لُعبة "فري فاير" لطلبة جامعة باتنة 1. يقدم كان وزملاؤه تصورا عن نظرية الاستخدامات و الإشباعات من خلال تحديد أهداف النظرية وفروضها وعناصرها. (الحاج، 2020)

تهدف الدراسة إلى استثمار أهداف النظرية و إسقاطها على العمل الميداني، مبرزين المفاهيم الأساسية للاستخدامات و الإشباعات من خلال:

محاولة التعرف على استخدام طلبة جامعة باتنة 1 قسم الإعلام و الاتصال للعبة فري فاير، وذلك باعتبارهم جمهور نشيط و أكثر فعالية من الجمهور الذي يخضع كليا لوسائل الإعلام، و عليه لبد من التوضيح إن نشاطه يبرز في اختيار الوسيلة التي سيمارس من خلالها لُعبة فري فاير (الهاتف، الحاسوب...) أي ما يلبي حاجاته وتوقعاته و يشبعها.

الكشف عن العلاقات المتبادلة بين دوافع استخدام طلبة جامعة باتنة 1 قسم الإعلام و الاتصال و علم المكتبات للعبة فري فاير، و التفاعل الذي يحدث نتيجة لهذا العرض.

بالعودة إلى كل من بلومر و جورفيتش وكاتز الذين حددوا عناصر أساسية للاستخدامات و الإشباعات: الأصول الاجتماعية: يرى الباحثون إن سيمات و خصائص البيئة تؤدّي دورا مؤثرا في حياة الفرد، و تؤثر على تشكيل احتياجاته، يذهب بلومر إلى أن مكانة الفرد داخل مجتمعه و تفاعله داخل بيئته الاجتماعية تحدد كثيرا من احتياجاته الاتصالية. (الحاج، 2020)

من هذا المنطلق يتوجب البحث في خصائص طلبة جامعة باتنة 1 قسم الإعلام و الاتصال و علم المكتبات الاجتماعية، وعلاقتها بأنماط تعرضهم للعبة فري فاير.

بالنسبة إلى الأصول النفسية التي ذهب إليها جونستون، والتي من شأنها دفع الفرد نحو الوسيلة، تقود الباحث إلى البحث في الدوافع والإشباع النفسية المحققة لطالب من خلال ممارسة لعبة فري فاير. تنقسم الدوافع في نظرية الاستخدامات والإشباع إلى أنواع أبرزها: دوافع نفعية (instrumental motivés): وهي دوافع تهدف للتعرف على الذات واكتساب المعرفة والمعلومات دوافع طقوسية (ritualized motivés): تهدف إلى تمضية الوقت، الاسترخاء، الصداقة، الألفة مع الوسيلة، الهروب من المشكلات. (الحاج، 2020)

وبناء على ما سبق تبحث هذه الدراسة في الدوافع الطقوسية لطلبة جامعة باتنتة 1 قسم الإعلام والاتصال و علم المكتبات، التي تدفعهم للعب لعبة فري فاير، حيث أفادتنا نظرية الاستخدامات والإشباع الدراسة في كل مراحل الدراسة، انطلاقاً من العنوان حتى النتائج النهائية.

ثانيا الجانب التطبيقي:

يتناول هذا الشق التطبيقي للدراسة مجموعة من الخطوات التي قمنا من خلالها بجمع المعلومات والبيانات المطلوبة لدراستنا وبمعالجة البيانات المتحصل عليها باستخدام البرنامج الإحصائي SPSS Version 25 متبعين مجموعة من الخطوات منها حساب النسب المئوية للأسئلة الواردة في استمارة الاستبيان، التي أجريت على عينة قدرت بـ 80 طالب متواجد بقسم علوم الإعلام والاتصال وعلم المكتبات بجامعة باتنتة 1 أين تم استرجاع كامل الاستمارات الاستبيان الموزعة على العينة .

1.صدق وثبات أداة الدراسة :

صدق الاداة :

تم عرض الاستبيان على أساتذة ذوي خبرة في التخصص، لمعرفة مدى دقة وصحة الاستبيان ومحاورة، كما تم التعديل وفق آرائهم (المحكمين الاستاذ البروفيسور كمال بوقرة، الاستاذ الدكتور باديس لونيس)

2/ ثبات أداة الدراسة :لقياس ثبات أداة الدراسة اعتمدنا مقياس ألفا كرونباخ والذي تحدد قيمته بين صفر وواحد ومتوسطه 0.6 فكانت النتيجة المتوصل إليها 0.62 ما يدل على أن أسئلة الاستبيان متسقة داخليا.

الجدول1: جدول يمثل احائيات الموثوقية

عدد العناصر	معامل الفاكرونباخ
26	0.624

II. عرض النتائج و تفسيرها :

1. المحور الاول: محور البيانات الشخصية

الجدول 2: (جدول يمثل نتائج المحور الأول)

المتغير	التكرار	النسبة
الجنس	ذكر	33
	انثى	44
السن	من 18 الى 23	48
	من 24 الى 29	27
	30 فأكثر	5
المجموع	80	100%

يتضح من خلال النتائج المتوصل إليها في محور البيانات الشخصية مايلي:
-تستخدم إناث قسم علوم الإعلام والاتصال و علم المكتبات جامعة باتنة1 لُعبة "فري فاير" بنسبة 59٪،
بينما نسبة استخدام الذكور للعبة 41٪.

تستخدم الإناث لعبة فري فاير بنسبة أعلى من الذكور، وهذا يختلف و نتائج الدراسات السابقة حيث توصلت دراسة فاطمة همال 2012، الى ان الذكور أكثر اهتمام من الإناث بلعب الالعاب الالكترونية وفق عامل الوقت و اختيار نوع اللعبة، كما توصلت دراسة هدى منصور كامل 20175 إلى أن عينة الذكور أعلى نسبة في ممارسة الألعاب الالكترونية والأكثر تأثر بها .قد يرجع سبب تفوق نسبة ممارسة الإناث للعبة فري فاير على الذكور في دراستنا إلى كون عدد الإناث في قسم علوم الاعلام والاتصال و علم المكتبات أكثر من عدد الذكور، كما يمكن إرجاعه إلى توفر وقت فراغ للإناث في المنزل أكثر من الذكور الذين يفضلون الخروج من المنزل، كما أن لعبة فري فاير وتتيح التعرف و تكوين علاقات ما جعل الإناث مقبلين عليها.

- تتراوح أعمار أعلى نسبة من طلبة قسم علوم الإعلام والاتصال و علم المكتبات الذين يستخدمون "لُعبة فري فاير" بين 18 و23 سنة وذلك بنسبة 59٪، ومن 24 إلى 29 سنة بنسبة 35٪ أكثر اما من 30 سنة قدرت ب 6٪.

يمكن إرجاع التباين في الاستخدام حسب متغير السن إلى درجة وعي المستخدم، حيث ان الفئة العمرية الأصغر سنا أكثر استخداما حسب نتائج الدراسة ويمكن ارجاع نتائج الاستخدام الى مدى التزام الطالب و توفر الوقت لديه، و تعدد الفئات العمرية لطلبة قسم علوم الاعلام والاتصال و علم المكتبات مستخدمين لعبة فري فاير، يرجع إلى خصائص الجذب التي توفرها اللعبة.

2. المحور الثاني: عادات و أنماط استخدام طلبة جامعة باتنة 1 قسم علوم الاعلام و الاتصال و علم المكتبات للعبة فري فاير

الجدول 3: (جدول يمثل اجوبة المحور الثاني)

المحور	العبرة	التكرار	النسبة	المتوسط الحسابي	مجموع النسب	مجموع التكرار
الثاني	وسيلة الاستخدام	الهاتف	100%	1	100%	80
		الكمبيوتر	0%	0		
	وقت اللعب	ليلا	46%	2,25	100%	80
		نهار	14%			
		كل الأوقات	39%			
	مدة اللعب	اقل من ساعة	25%	2,29	100%	80
		ساعة	21%			
		اكتر من ساعة	54%			
	الأشخاص الذين تلعب	بمفردك	20%	1,8	99%	79
		مع الأصدقاء	79%			
	مكان اللعب	المنزل	54%	1,5	100%	80
		الجامعة	44%			
		مقهى الانترنت	1%			
		كل مكان	1%			

يستخدم طلبة قسم علوم الإعلام و الاتصال و علم المكتبات الهاتف النقال في لعب لعبة فري فاير وذلك بنسبة 100٪

يستخدم طلبة قسم علوم الاعلام و الاتصال و علم المكتبات جامعة باتنة 1، الهاتف النقال لممارسة لعبة فري فاير بنسبة 100٪ وذلك لخفة الوسيلة و إمكانية نقلها بسهولة، حيث ان اللعبة تتطلب التحكم اليدوي السريع والسهل، إضافة إلى أنها من الألعاب التي تلعب على الخط و استخدام الهاتف يتيح الحصول على الانترنت حتى خارج المنزل وذلك باعتماد شريحته، تختلف دراستنا و دراسة فاطمة همال 2012 التي توصلت إلى أن الحاسوب الأكثر استخداما و يمكن إرجاع هذا إلى الفئة المستخدمة، فدراسة الأستاذة فاطمة همال تدرس عينة الأطفال و في الأغلب لا يملكون هواتف نقالة خاصة و استخدامهم لهواتف الآباء محدود.

-يمارس اغلب طلبة قسم علوم الإعلام و الاتصال و علم المكتبات لعبة فري فاير ليلا بنسبة 47٪، بينما 39٪ يستخدمون اللعبة سائر الأوقات، و 14٪ يستخدمونها نهارا.

يستخدم اغلب طلبة قسم علوم الاعلام و الاتصال و علم المكتبات جامعة باتنة 1 لعبة فري فاير ليلا، وذلك لاعتباره وقت الفراغ و خالي من الالتزامات، كما أن أغلب مستخدمي الهواتف الذكية لا يستطيعون النوم دون تفقد هواتفهم و لو فترة قصيرة من الزمن، وعينة الدراسة يستخدمون الهاتف بنسبة 100٪، كما أن

الفترة الليلة هي التي تتيح اختيار اللعب الفردي أو الجماعي بشكل أوسع وذلك لاعتبار الليل وقت فراغ للجميع.

- يستغرق اغلب طلبة قسم علوم الإعلام والاتصال و علم المكتبات أكثر من ساعة عادة في لعب لُعبة فري فاير، وذلك بنسبة 54٪ بينما 25٪ يمارسونها أقل من ساعة، ونسبة 21٪ ساعة واحدة. يقضي اغلب الطلبة أكثر من ساعة لممارسة لعبة فري فاير، وهذه النتيجة تتوافق ونتيجة الدراسة السابقة المسومة ب العلاقة بين لعبة البويجي والميل إلى العنف لدى الأبناء من وجهة نظر الآباء والأمهات في المجتمع الأردني" والتي أجريت سنة 2022. يمكن تفسير هذه المدة بتعلق المستخدم باللعبة، الناتج عن تحقيقها لاشباعاته والرضى الذي يجعله يضاعف الاستخدام، إضافة إلى ما تتيحه من خصائص ك اللعب ضمن مجموعات وهذا محفز لتحدي واللعب لمدة أطول، كما أنها تتيح تبادل أطراف الحديث والدرشة كلها تزيد من تعلق المستخدم.

- يمارس اغلب طلبة قسم علوم الإعلام والاتصال و علم المكتبات، لُعبة فري فاير جماعة، وذلك بنسبة 80٪ بينما 20٪ يمارسونها بمفردهم.

يفسر تفضيل اغلب طلبة قسم علوم الاعلام والاتصال و علم المكتبات جامعة باتنة 1 ممارسة لعبة فري فاير جماعة، بكون اللعبة قتالية واللعب الجماعي يزيد التفاعل والتحدي والحماس ويحقق أكبر قدر من الدوافع التسلية، التعرف، تكوين صداقات، كما أن اللعب الجماعي يقي مستخدم اللعبة العزلة الافتراضية.

- يستخدم طلبة قسم علوم الإعلام والاتصال و علم المكتبات لُعبة فري فاير في منازلهم بنسبة 54٪ ونسبة 44٪ يستخدمون اللعبة في كل مكان، بينما 1٪ في الجامعة و 1٪ بمقهى الأنترنت.

يستخدم اغلب طلبة قسم علوم الاعلام والاتصال و علم المكتبات جامعة باتنة 1، لعبة فري فاير في منازلهم، وهذا يتوافق والدراسة السابقة لدكتورة فاطمة همال 2012، بينما نسبة 44٪ يمارسون اللعبة في كل مكان وهذا يرجع إلى طبيعة الوسيلة المستخدمة في اللعب وإمكانية نقلها، عكس الحاسوب الذي كان يستخدمه الاطفال في الدراسة السابقة ونقص الحاسوب الثابت. يفسر ممارسة اغلب الطلبة لعبة فري فاير بالمنزل كون أعلى نسبة منهم حسب السؤال السابق يمارسون اللعبة ليلا وهو وقت تواجههم في منازلهم، إضافة إلى عامل آخر يجعل اغلب الطلبة يستخدمون لعبة فري فاير ليلا وهو تدفق الانترنت اللعبة تحتاج تدفق قوي نوعا ما واعتماد شبكة ال wifi اقوى تدفقا من الشريحة في الغالب.

3. المحور الثالث: الدوافع والاشباعات النفسية والاجتماعية المحققة من استخدام لعبة فري فاير الجدول 4: (جدول يمثل محور الدوافع والاشباعات)

العبارة	درجة السلم	دائما	احيانا	ابدا	المجموع	المتوسط
المحور الثالث	التعصب لحديث الغير	29%	47%	24%	100%	1,95
	الحماس عند اللعب	39%	45%	16%	100%	1,78
	الشعور بالنشوة	33%	56%	11%	100%	1,79
	الشعور بالقوة عند قتل	39%	40%	19%	98%	1,79
	اللعب افضل من الاصدقاء	28%	57%	15%	100%	1,88
	اللعب افضل من العائلة	19%	60%	26%	100%	2,12
	اللعب يغني عن الهواية	20%	54%	26%	100%	2,06
العبارة		التكرار		النسبة	المتوسط الحسابي	
دوافع الاستخدام	تمضية الوقت	26	32%	2,29		
	الهروب من ضغط	11	14%			
	التسلية	36	49%			
	تكوين صداقات	4	5%			
	المجموع	80	100%			

يتمحور المحور الثالث حول دوافع استخدام لعبة فري فاير من قبل طلبة قسم علوم الإعلام والاتصال و علم المكتبات جامعة باتنة 1 و الاشباعات النفسية والاجتماعية المحققة من ذلك حيث بينت نتائج المحور مايلي:

-يستخدم طلبة قسم علوم الإعلام والاتصال و علم المكتبات "لعبة فري فاير" لدوافع طقوسية أساسها التسلية بنسبة 49٪، و دافع تمضية الوقت بنسبة 33٪، بينما الهروب من الواقع بنسبة 14٪، و تكوين صداقات بنسبة 5٪

- يتعصب طلبة قسم علوم الإعلام والاتصال و علم المكتبات جامعة باتنة1، من حديث غيرهم معهم عند لعب "لعبة فري فاير" أحيانا بنسبة 48 ٪ و بنسبة 29٪ بصفة دائمة، و 24٪ لا يتعصبون ابداً.

يشعر نسبة 45٪ من طلبة قسم علوم الإعلام والاتصال و علم المكتبات جامعة باتنة 1، بالحماس عند لعب "لعبة فري فاير" أحيانا، و بنسبة 39٪ يشعرون بذلك دائما، بينما 16٪ لا يشعرون بالحماس ابدا

يشعر نسبة 56 ٪ من طلبة قسم علوم الإعلام والاتصال و علم المكتبات جامعة باتنة 1، بالنشوة عند الفوز بلعبة فري فاير أحيانا، بينما نسبة 33٪ يشعرون بذلك دائما، و نسبة 11٪ لا يشعرون بنشوة الفوز ابدا.

يشعر نسبة 41٪ من الطلبة بالقوة عند أثناء قتل الخصم في لعبة فري فاير، وذلك أحيانا بينما نسبة 40٪ يشعرون بذلك بصفة دائما، و 19٪ لا يشعرون بالقوة ابدا.

يفضل طلبة قسم علوم الإعلام والاتصال و علم المكتبات جامعة باتنة 1، بنسبة 58٪ لعب لعبة فري فاير على لقاء الأصدقاء أحيانا، بينما نسبة 28٪ من الطلبة يفضلون ذلك دائما، و نسبة 15٪ لا يفضلون ذلك ابدا.

يجد نسبة 60٪ من الطلبة أحيانا متعة أكبر في لعبة فري فاير، من الجلوس مع العائلة، بينما نسبة 26٪ لا يجدون ابدا، و نسبة 14٪ يجدون متعة في اللعب أكثر من الجلوس مع العائلة دائما.

تغني لُعبة فري فاير نسبة 54٪ من طلبة قسم علوم الإعلام و الاتصال و علم المكتبات جامعة باتنة 1، عن ممارسة هوايتهم المفضلة أحياناً، في حين نسبة 26٪ لا تغنيهم عن ذلك ابداً، ونسبة 20٪ تغنيهم ممارسة لُعبة فري فاير عن هوايتهم المفضلة دائماً.

يفضل نسبة 66٪ من طلبة قسم علوم الإعلام و الاتصال و علم المكتبات جامعة باتنة 1، اللعب ضمن فريق بينما نسبة 19٪ من الطلبة لا يجدون فرق بين اللعب بمفردهم أو ضمن فريق، ويفضل 15٪ من الطلبة اللعب بمفردهم.

4. نتائج المحور الرابع: الخلل الوظيفي لاستخدام لُعبة "فري فاير"

الجدول 5: (جدول يمثل الاضرار المترتبة عن لعبة فري فاير)

العبارة	درجة السلم	احيانا	ابدا	المجموع	المتوسط
أؤجل واجباتي الغذائية للعب	13%	56%	31%	100%	2,19
أؤجل واجباتي الجامعية للعب	14%	60%	26%	100%	2,12
اصرف اموال لشحن اللعبة	9%	54%	35%	98%	2,27
يؤلمني ظهري عند اللعب	24%	62%	14%	100%	1,9
اشعر بالصداع عند اللعب	24%	60%	16%	100%	1,93
اشعر بألم العينين	33%	52%	14%	99%	1,81
اللعب يسبب سوء تفاهم مع	19%	54%	24%	97%	2,05
اللعب يسبب مشاكل مع	29%	45%	26%	100%	1,97
استيقظ متأخر بسبب اللعبة	26%	50%	23%	100%	1,96
العبارة	نعم	التكرار	النسبة	1,25	
		60	75%		
افكر في التوقف عن لعب فري	لا	20	15%		
المجموع	80	100%	100%		
الضرر الذي اشعر به		التكرار	النسبة	5,17	المتوسط الحسابي
المجموع		72%	90%		

المحور الرابع

يؤجل نسبة 56٪ من طلبة قسم علوم الإعلام والاتصال و علم المكتبات جامعة باتنتة 1، وجباتهم الغذائية أثناء ممارسة لعبة فري فاير أحيانا، بينما نسبة 31٪ لا يفعلون ذلك أبدا، و نسبة 13٪ يؤجلون وجباتهم الغذائية أثناء اللعب دائما.

يفسر تأجيل الطلبة وجباتهم الغذائية لأجل لعب لعبة فري فاير بأهمية اللعبة لدى المستخدم ، وهذا ما تؤكدته النتائج السابقة كما يمكن ان نرجع ذلك الى الاشباع التي تحققها اللعبة لطلاب الا ان هذه النتيجة تدل على وجود خلل وظيفي و ضرر قد يلحق بالمستخدم، على سبيل المثال السمنة التي تكون نتيجة لعجم تنظيم اوقات الاكل اضافة الى مشاكل صحية ك الضعف وفقر الدم وغيرها من الامراض التي تنجم عن عدم تنظيم اوقات الغذاء وإهمال هذا الجانب، كما يسبب تأجيل الوجبات الغذائية لأجل اللعب سوء التركيز للطلاب.

يؤجل نسبة 60٪ من الطلبة واجباتهم الجامعية احيانا لأجل لعب لعبة فري فاير، بينما 14٪ يؤجلونها دائما و 26٪

لا يؤجلونها لأجل اللعب ابدا.

ان ربط هذه النتيجة بنتائج المحور السابق المتعلق بعادات و انماط الاستخدام الذي توصلت فيه الدراسة الى ان اغلب الطلبة يقضون اكثر من ساعة في لعب فري فاير يوميا و ان الفترة الليلية هي الاكثر استخدام ، وهي وقت الفراغ عاداتا و من المفروض تكريس جزء منها لإعداد البحوث الجامعية و البطاقات التقنية، لكن النتائج اكدت ان نسبة 26٪ فقط لا تأخرهم لعبة فري فاير عن واجباتهم وهم الذين يستخدمون اللعبة بطريقة اكثر عقلانية و ربما لساعة او اقل من ساعة يوميا، اما الاغلبية التي تؤثر اللعبة على واجباتهم فهم ضمن الاستخدام الغير عقلائي للعبة، وهذا يؤدي الى ترتجع المستوى التعليمي و النتائج ، كما يمكن لطلاب بهذه الوتيرة من الاستخدام ان يدخل حيز الادمان على اللعبة الذي تنجم عنه اضرار وخيمة .

يصرف نسبة 36٪ من طلبة قسم علوم الإعلام والاتصال و علم المكتبات جامعة باتنتة 1، أموالهم لشحن جواهر لعبة فري فاير أحيانا، بينما أغلبيهم و بنسبة 56٪ لا يصرفون أموالهم لشحن جواهر لعبة فري فاير أبدا، و نسبة 9٪ من الطلبة يصرفون أموالهم لشحن دائما

تعتمد لعبة فري فاير على شحن المجوهرات لأجل زيادة قوة اللاعب و منحه مزايا اكثر تتطور، ويتاح شراء المجوهرات من خلال الموقع الرسمي عن طريق قوقل بلاي ، و عدم امتلاك بطاقة قوقل بلاي من طرف اغلب اللاعبين دفع القائمين على اللعبة الى اتاحة الشحن من نقاط بيع مختلفة كشحن رصيد الشريحة . وهذه الخاصية دفعت بالطلبة الى صرف اموال لأجل الشحن وعليه فاءن اللعبة تحقق ارباح مالية مباشرة من المستخدم

اذا كان الطلبة لا يزالون في مرحلة التعليم فاءن أغلبيهم لا يملكون مصادرد خل ثابت ، لكن ممارستهم للعبة يوميا و لأكثر من ساعة يجعل حاجتهم لشحن المجوهرات اكبر، و صرف الاموال في هذا الاخير ما يخلق مشكلة مالية لديه، كما قد يلجئ العديد من مدمنين اللعبة الى القيام بتصرفات غير سوية لكسب اموال الشحن و كل هذا في سبيل بلوغ نشوة الفوز

اما عدم صرف الاغلبية اموالهم في الشحن يمكن تفسيره بالاستخدام العقلاني و كذلك عجم القدة على توفير الاموال.

يعاني نسبة 63٪ من طلبة قسم علوم الإعلام والاتصال و علم المكتبات جامعة باتنتة 1 من الم في الظهر عند لعب لعبة فري فاير أحيانا، و نسبة 24٪ يعانون ذلك دائما، بينما نسبة 14٪ لا يعانون الم الظهر ابدا

يتطلب لعب لعبة فري فاير اليقظة والتركيز للحفاظ على البقاء وذلك باعتبار اللعبة لعبة قتالية ، وبالتالي يبقى اللاعب في وضعية ثابتة عادة لتساعده على التركيز والانسيب لذلك الجلوس وبما ان اغلب طلبة قسم علوم الاعلام والاتصال و علم المكتبات جامعة باتنة 1 يمارسون لعبة فري فاير اكثر من ساعة يوميا وذلك ليلا أي الفترة المخصصة للراحة الجسم فاءن هذا يؤثر على وضعهم الصحي وكثرة الجلوس تؤدي عادة للإصابة بأمراض العمود الفقري وغيرها من الامراض التي قد تتطور بمرور الزمن. يعاني 60٪ من طلبة قسم علوم الإعلام والاتصال و علم المكتبات، من آلام الرأس أحيانا عند لعب لعبة فري فاير، 24٪ يعانون ذلك دائما، 16٪ لا يعانون ذلك ابدا.

هناك العديد من العوامل التي تتسبب في شعور مستخدم لعبة فري فاير بالصداع سواء كان ذلك احيانا او بصفة دائمة، من ضمنها استخدام الهاتف في اللعب لأكثر من ساعة دون انقطاع والتعرض للأشعة الصادرة منه اضافة الى اصوات اللعبة والبقاء على تواصل خاصة وان اغلبية الطلبة يفضلون اللعب ضمن فريق و هذا يجعلهم مجبرون على الحديث مع الفريق الذي يلعبون ضمنه، كما ان الشعور بالقلق والحمااس يخلق المتوصل اليهم في النتائج السابقة يؤثر على الجهاز العصبي حيث يمكن ربط الاحيان الكثيرة التي يشعر فيها المستخدم بالصداع هي التي يكون فيها اكثر اندماجا وقلق وتركيز لأجل الحصول على الإشباع فيحصل الخلل الوظيفي.

-يشتهي طلبة قسم علوم الإعلام والاتصال و علم المكتبات جامعة باتنة 1، الذين يستخدمون لعبة فري فاير ابن العينين بنسبة 53٪ أحيانا 33٪ دائما، 14٪ ابدا.

يفسر الم العينين عند استخدام لعبة فري فاير، سواء كان احيانا أو دائما بالتعرض المطول لأشعة الهاتف، كما يمكن ربط الم العينين بالصداع وكثرة التركيز على الشاشة و ايضا الإجهاد بسبب اللعب ليلا بدل الراحة. وهذا ضرر كبير للمستخدم و يؤدي غالبا إلى ضعف البصر

تسبب لعبة فري فاير سوء تفاهم بين مستخدميها و أصدقاءهم بنسبة 56٪ أحيانا، بينما 19٪ لا يعانون سوء تفاهم مع الأصدقاء بسبب اللعبة ابدا، و نسبة 25٪ يعانون ذلك دائما.

يؤثر الوقوع في سوء تفاهم مع الأصدقاء بسبب لعبة فري فاير على علاقات المستخدم الاجتماعية، حيث يكون سوء التفاهم غالبا تابع لنتائج المتوصل إليها سابقا كتفضيل اللعب على الاصدقاء، وكذلك تجنب الرد على اتصالات الاصدقاء أثناء اللعب لتفادي الخسارة والخروج عن الخط، خاصة إذا كان المستخدم من الفئة التي تشعر بالخوف من الخسارة والقوة عند الفوز.

يعاني 45٪ من طلبة قسم علوم الإعلام والاتصال و علم المكتبات جامعة باتنة 1، مشاكل مع عائلاتهم بسبب "لعبة فري فاير" أحيانا بينما نسبة 29٪ منهم يعانون ذلك دائما، و نسبة 26٪ لا يعانون مشاكل مع عائلاتهم بسبب لعبة فري فاير ابدا.

يمكن تفسير المشاكل التي تحدثها لعبة فري فاير بين مستخدميها وعائلته، بما تسببه اللعبة من توتر وقلق و صدام يجعله أكثر عصبية في التعامل مع من حوله والعائلة هي المحيط الأقرب يفضل اغلب الطلبة اللعب على الجلوس مع العائلة احيانا وهذا يخلق جفاء بين الطرفين إضافة إلى عدم قيام الطالب بواجباته وتراجع مستواه التعليمي والاجتماعي وهذا من شأنه إثارة قلق العائلة و حدوث مناوشات. و من ناحية أخرى قد يكون لعب لعبة فري فاير وتفضيلها عن العائلة ناتج عن مشاكل عائلية في الأساس و سبيل للهروب منها.

يستيقظ 51٪ من الطلبة متأخرين أحيانا بسبب السهر في لعب لعبة فري فاير، بينما نسبة 27٪ يستيقظون متأخرين دائما لذات السبب، و 23٪ لا تأخرهم اللعبة عن الاستيقاظ ابدا. استخدام الطلبة للعبة فري فاير ليلا و. لمدة طويلة يؤدي إلى الشعور بألم الظهر والعينين والصداع بسبب السهر وعدم أخذ قسط كافٍ من الراحة، وبالتالي الخمول صباحا هذا يؤدي إلى تقصير الطالب في أداء واجباته اليومية، وقد يصل الأمر إلى العزوف عنها وعن الحياة الاجتماعية.

حسب طلبة قسم علوم الإعلام والاتصال و علم المكتبات جامعة باتنة 1، فلن "لعبة فري فاير" تسبب لهم الأضرار الآتية 32٪: يشكون تضيق الوقت، 25٪ يشكون أضرار صحية جسدية، 12٪ يشكون أضرار. صحية نفسية، 14٪ يشكون إهمالهم بواجباتهم، 17٪ لا يشكون أي ضرر.

تختلف الأضرار التي تسببت فيها لعبة فري فاير لطلبة قسم علوم الاعلام والاتصال و علم المكتبات، منها الجسدية وإضاعة الوقت و النفسية حسب تقسيمهم، اذا أنها قادت الأغلبية في التفكير في التخلي عن ممارسة لعبة فري فاير، في حين نسبة 17٪ لا يشعرون بأي ضرر وذلك بسبب استخدامهم العقلاني للعبة.

- يفكر 75٪ من طلبة قسم علوم الإعلام والاتصال و علم المكتبات جامعة باتنة 1، في التوقف عن استخدام لعبة فري فاير بسبب الأضرار التي سببتها اللعبة لهم، بينما نسبة 25٪ لا يفكرون في التوقف عن استخدام "لعبة فري فاير".

يمكن تفسير رغبة 75٪ من طلبة قسم علوم الاعلام والاتصال و علم المكتبات في الاقلاع عن لعب لعبة فري فاير بالأضرار التي تسببها اللعبة و الخلل الوظيفي الناجم عنها، ويمكن تفسير نسبة 25٪ الذين لا يرغبون في الاقلاع عن اللعبة بالوصول إلى درجة الإدمان لما حققته لهم اللعبة من اشباعات نفسية واجتماعية. و من ناحية أخرى قد نفسر ذلك ب عدم الوصول إلى مرحلة التضجر من اللعبة و الاستخدام العقلاني لها.

III. خاتمة:

تحقق الألعاب الالكترونية اشباعات متعددة لمستخدميها وذلك بالاعتماد على خصائصها الفاعلة هذا ما يزيد تعلق المستخدم باللعبة اكثر فينتقل من مرحلة الاستخدام الى الاشباع الذي يعزز بدوره الاستخدام اكثر، هذا ما تم التوصل اليه من خلال الدراسة اضافة الى النتائج العامة التالية : يستخدم الطالب الاناث لعبة فري فاير اكثر من الطلاب الذكور

يستخدم الطلبة الجامعيين لعبة فري فاير بشكل يومي وذلك لأكثر من ساعة خلال الفترة الليلية غالبا، وذلك باستخدام الهواتف الذكية، كما يفضلون ممارسة اللعبة جماعيا لكونها لعبة تفاعلية.

يستخدم الطلبة لعبة فري فاير لتحقيق دوافع طقوسية اهمها التسلية و تمضية الوقت، اضافة الى دوافع اجتماعية تتمثل في تكوين علاقات جديدة .

تحقق لعبة فري فاير اشباعات نفسية و اجتماعية للطلبة تتمثل الاشباعات النفسية تحقيق دافع التسلية والتي تساهم على المستوى النفسي في زيادة الثقة بالنفس والشعور بالقوة وكذلك الشعور بالسعادة و القدرة على اثبات الذات وتحقيق البقاء اضافة الى تخفيف الضغوطات اليوم "متنفس لهم" اما الاشباعات الاجتماعية اهمها تكوين علاقات جديدة و كسب مساحة اجتماعية اكبر.

تسبب لعبة فري فاير للطلبة اضرار صحية منها الجسدية و النفسية، وأضرار اجتماعية تتمثل في تجنب التواصل مع المجتمع الواقعي واستبداله بالافتراضي، وكذلك مشاكل عائلية واجتماعية، كما تسبب في هدره للوقت وهذا الاخير من شأنه التأثير سلبا على مختلف جوانب حياته اضافة الى خطر الاصابة بالإدمان، كما توصلت الدراسة الى ان اغلب طلبة قسم علوم الاعلام والاتصال و علم المكتبات يفكرون في الاقلاع عن ممارسة لعبة فري فاير نظرا لما تسببه من اضرار ، وفي الاخير لبد من الإشارة الى ان الاستخدام الغير عقلائي للألعاب الالكترونية قد يؤدي الى حدوث التأثير والذي غالبا ما يكون سلبيا وخارج عن نطاق الاهداف الاساسية والدوافع المعلنة فنطلق عليه الخلل الوظيفي ، لتجنب وقوعه نوصي بالاستخدام العقلائي وعدم الانجراف خلف الاشباعات المحققة.

الإحالات والمراجع:

- حنان قصبي، محمد الهلالي، في النهج، (المغرب، دار تويقال النسر) 2015، الصفحة 11
- منذر الضامن، اساسيات البحث العلمي، ط1، (الأردن، دار المسيرة لنشر و التوزيع) 2017، الصفحة 141
- احمد مرسل، مناهج البحث العلمي في علوم الاعلام والاتصال، (الجزائر، ديوان المطبوعات الجامعية الجزائرية، 2003) الصفحة 170، 197
- كمال الحاج، نظريات الاعلام والاتصال، (سوريا، منشورات الجامعة الافتراضية السورية) 2020، الصفحة 97، 93
- زيادة احمد الطويسي، مجتمع الدراسة والعينة، (الأردن، مديرية تربية لواء البتراء) 2001، الصفحة 4
- هدى منصور كامل، السلوك العدواني و علاقته بالتوافق النفسي لدى الأطفال الممارسين للألعاب الإلكترونية، (العراق، جامعة بغداد، 2017)
- همال فاطمة، الألعاب الالكترونية عبر الوسائط الاعلامية الجديدة وتأثيرها في الطفل الجزائري دراسة ميدانية على عينة من اطفال ابتدائية مدينة باتنة، (باتنة، قسم الاعلام والاتصال، 2012)
- تمر خديجة، أثر استخدام إستراتيجية مدعمة بالألعاب الالكترونية على تحصيل طلبة الصف الخامس الاساسي وخفض القلق الرياضي لديهم، رسالة استكمال شهادة ماستر، (الأردن، كلية العلوم التربوية قسم المناهج و التدريس، جامعة ال البيت) 2016
- عبد الرؤوف براهيم منير ضافري، أثر استخدام الألعاب الإلكترونية على الطلبة الجامعيين لعبة pubg نموذجيا، دراسة ميدانية على عينة من طلبة جامعة العربي بن مهيدي، (ام البواقي، جامعة ام البواقي) 2020
- بن حرز الله مراد. ادوات البحث العلمي، كيفية الاختيار وطرق التصميم. مجلة العلوم الانسانية، العدد 1، المجلد 4، 2020، الصفحة 26
- حنان يوسف، مصطفى على عبد النبي، الاتجاهات الحديثة لنظرية الاستخدامات و الاشباعات، المجلة المصرية للدراسات المتخصصة، العدد 23، المجلد 7، 2019، الصفحة 41
- سعاد سراي، البراديعم في علوم الاعلام والاتصال بين الضرورة والمنهجية و الصعوبات البحثية الاجرائية. مجلة علوم الانسان و المجتمع، العدد 2، المجلد 2017، 17، الصفحة 407
- سهيلة زوار، الاعلام الجديد و الهوية الثقافية، مقارنة نقدية لاستخدام موقع الفيسبوك لدى الشباب الجزائري، مجلة العلوم الاجتماعية، العدد 2، المجلد 11، 2017، الصفحة 19

https://www.pocketgamer.biz/asia/news/72010/garena-battle-royale-free-fire-1- (2019) . Jon Jordan billion-&ved=2ahUKEwii_oLPyvr2AhWM3YUKHdl0AyMQtwJ6BAGJEAE&/dollars.usg=AOvVaw01mQpTdl8w4YCCRIAyhoRa