

أثر استخدام لعبة فري فاير على سلوك المراهق المتمدرس من وجهة نظر الأولياء.

The impact of using the game Free Fire on the behavior of school adolescents from the parents' point of view.

أحسن جاب الله حسيبة

جامعة 20 أوت 1955 سكيكدة (الجزائر) h.ahsenedjaballah@univ-skikda.dz

تاريخ الاستلام : 2026/05/09، تاريخ القبول: 2026/09/18

ملخص: حاولنا من خلال دراستنا الكشف عن تأثيرات استخدام لعبة فري فاير على سلوك المراهق المتمدرس من وجهة نظر الأولياء، ولتحقيق هذا قمنا بالأعتماد على المنهج الوصفي عن طريق تصميم استمارة بحثية وزعت على عينة قدرها 36 فرد من أولياء هؤلاء المراهقين. وقد توصلنا إلى مجموعة من النتائج أهمها أن استخدام لعبة فري فاير يؤدي إلى ظهور السلوك العدواني وظهور العزلة الاجتماعية، وانخفاض التحصيل الدراسي لدى المراهق المتمدرس وهذا من وجهة نظر الأولياء.

الكلمات المفتاحية: لعبة فري فاير، مراهق، مراهق المتمدرس.

Abstract : This study aimed to explore the effects of using the game Free Fire on the behavior of school adolescents from the parents' point of view. To achieve this objective, a descriptive method was adopted through the design of a questionnaire that was distributed to a sample of 34 parents of adolescents who play the game.

The findings revealed several important results. According to the parents' responses, the use of Free Fire was associated with the emergence of aggressive behavior, the development of social isolation, and a decline in academic achievement among school adolescents.

Keywords: Free Fire, adolescent, school adolescent.

* أحسن جاب الله حسيبة.

مقدمة:

يعيش العالم في الفترة الأخيرة العديد من التغيرات على كافة الأصعدة السياسية والإقتصادية والاجتماعية والتعليمية وحتى الأسرية، وذلك بسبب التطور الهائل في التقنيات والوسائل الحديثة حيث أصبحت التكنولوجيا جزءاً لا يتجزأ من حياتنا، وأخذت العديد من الأشكال من أهمها مجال الإتصال وذلك من خلال الأنترنت والهواتف النقالة وواتسأب ووسائل التواصل الإجتماعي وظهور العديد من التطبيقات الحديثة بما فيها الألعاب الإلكترونية بكافة أنواعها، وما زاد من سرعة انتشار هذه الأخيرة هي سهولة الوصول إليها نتيجة إتاحتها عبر تطبيقات مختلفة حيث تتنوع هذه الألعاب بين ألعاب الترفيهية والألعاب التعليمية وألعاب الحركة والألعاب القتالية هذه الأخيرة التي يكون محتواها غالباً عبارة حروب وقتال وعنف

وتعد لعبة فري فاير من هذا النوع الأخير حيث لاقت إقبالاً هائلاً خاصة من طرف فئة المراهقين، هذه الفئة الحساسة باعتبار المراهقة أهم محطات النمو ومرحلة تشكيل الهوية والبحث عن الذات، وحدث العديد من التغيرات الهرمونية والنفسية والاجتماعية والانفعالية، يزيد من حساسية هذه المرحلة حيث يسعى المراهق إلى إثبات وجوده وتمرده على القوانين والرغبة في تجريب كل جديد، حيث يكون فيها الفرد أحوج ما يكون للرعاية والتوجيه.

وما يزيد من تأثيرات هذه اللعبة على المراهقين هي عدم المراقبة الوالدية الصارمة لساعات التي يقضيها المراهق في ممارسة هذه اللعبة مع أصدقاء افتراضيين يبعدونه عن الواقع، قد يكون هذا بسبب عدم وعيهم بحجم خطورة هذه اللعبة على سلوكيات الطفل وتحصيله الدراسي، فقد يظهر السلوك العدواني لديهم بسبب ما يخوضونه داخل هذه اللعبة من عنف وقتال كما قد تبعدهم عن الواقع وتؤدي إلى العزلة الاجتماعية بسبب الساعات الطويلة التي يقضونها في ممارستها وأكد أن هذا ممكن أن يؤثر بطريقة أو بأخرى على تحصيلهم الدراسي، بالإضافة إلى غيرها من التأثيرات السلبية.

وكون الأولياء والآباء أكثر المقربين للطفل سنحاول من خلال هذا العمل البحثي معرفة وجهة نظرهم حول مدى تأثير لعبة فري فاير على سلوك أبنائهم من خلال طرح التساؤلات التالية:

- هل يؤدي استخدام لعبة فري فاير إلى ظهور السلوك العدواني لدى المراهق المتمدرس من وجهة نظر الأولياء؟

- هل يؤدي استخدام لعبة فري فاير إلى ظهور العزلة الاجتماعية لدى المراهق المتمدرس من وجهة نظر الأولياء؟

- هل يؤدي استخدام فري فاير إلى انخفاض المستوى الدراسي لدى المراهق المتمدرس من وجهة نظر الأولياء؟

2- فرضيات الدراسة:

- يؤدي استخدام لعبة فري فاير إلى ظهور السلوك العدواني لدى المراهق المتمدرس من وجهة نظر الأولياء.

- يؤدي استخدام لعبة فري فاير إلى ظهور العزلة الاجتماعية لدى المراهق المتمدرس من وجهة نظر الأولياء.

- يؤدي استخدام فري فاير إلى انخفاض المستوى الدراسي لدى المراهق المتمدرس من وجهة نظر الأولياء.

3- أهداف الدراسة:

-معرفة إذا كانت لعبة فري فاير تؤثر على سلوك المراهق المتمدرس من وجهة نظر الأولياء.

-الكشف عن ما إذا كان استخدام لعبة فري فاير يؤدي إلى ظهور السلوك العدواني لدى المراهق المتمدرس من وجهة نظر الأولياء.

- الكشف عن ما إذا كان استخدام لعبة فري فاير يؤدي إلى ظهور العزلة الاجتماعية لدى المراهق المتمدرس من وجهة نظر الأولياء.

- الكشف عن ما إذا كان استخدام فري فاير يؤدي إلى انخفاض المستوى الدراسي لدى المراهق المتمدرس من وجهة نظر الأولياء.

4-أهمية الدراسة:

-توعية الأولياء بخطورة هذه اللعبة وتأثيراتها السلبية المختلفة على سلوك الطفل.

-فتح المجال أمام دراسات أخرى تتعمق أكثر في دراسة إدمان الألعاب الإلكترونية لدى المراهقين.

-تسليط الضوء على لعبة فري فاير باعتبارها من الألعاب الحديثة التي طغت على مجتمعنا.

5-تحديد مفاهيم الدراسة:

لعبة فري فاير: هي عبارة عن لعبة إلكترونية فالألعاب الإلكترونية عبارة عن ألعاب تعرض على شاشة الحاسوب، أو على شاشة التلفاز، أو الهواتف النقالة، والتي تزود الفرد بالمتعة من خلال تآزر اليد مع العين أوتحدي الإمكانيات العقلية، وهذا يكون من خلال تطوير البرامج الإلكترونية.(الشحروي،2008ص31)

وتصنف هذه اللعبة ضمن الألعاب القتالية التنافسية تعتمد بالدرجة الأولى على قتل الخصوم للبقاء كآخر شخص حي في الجزيرة.

المراهقة: المراهقة هي عبارة عن مرحلة إنتقالية من الطفولة إلى الرشد وتتميز بمجموعة من التغيرات الجسمية والفسولوجية والعقلية والاجتماعية والانفعالية، ويتعرض خلالها الإنسان إلى صراعات متعددة داخلية وخارجية.(الشافعي،2009،ص14)

وإجرائيا هم جميع الأفراد الذين يبلغون من العمر 12-18 سنة والذين يمارسون لعبة فري فاير.

المراهق المتمدرس: هو الفرد الذي يتراوح عمره بين 12 و18 سنة، ويكون ملتحقا بمؤسسة تعليمية في مرحلة التعليم المتوسط أو الثانوي، حيث تظهر عليه خصائص مميزة للمراهقة كالتغيرات الجسمية والعقلية والاجتماعية.

6- الجانب النظري للدراسة:

6-1 مقارنة نظرية حول لعبة فري فاير:

-التعريف باللعبة:

إسم هذه اللعبة الإلكترونية غارينا فري فاير (بالإنجليزية: Garena Free Fire) وتعرف اختصاراً فري فاير هي لعبة باتل رويال من تطوير 111 دوتس ستوديوونشر شركة غارينا وتم إصدارها في 4 ديسمبر 2017.

أصبحت اللعبة الأكثر تحميلاً للجوال لعام 2019، نظراً لشعبيتها ، حصلت اللعبة على جائزة "أفضل لعبة شعبية " في تصويت من متجر جوجل بلاي في عام 2019. اعتباراً من نوفمبر 2019 ، حققت فري فاير أكثر من مليار دولار في جميع أنحاء العالم.

اللعبة تحتوي على خمسين لاعب ينزلون في مكان واحد بحثاً عن الموارد والأسلحة لقتل الخصوم الذين يعترضونهم وللبقاء كآخر شخص حي في الجزيرة.

في فبراير 2019، بلغت فري فاير أكثر من 500 مليون تحميل في أجهزة الأندرويد، لتصبح أحد أكثر ألعاب الأندرويد تحميلاً في سنة 2019.

-طريقة اللعب:

اللعبة هي لعبة باتل رويال من منظور الشخص الثالث وعند الدخول للعبة يجد اللاعب عدة أطوار وهي:
أولاً-الطور الكلاسيكي وطور التصنيف: بعد اختيار أحد الطورين وتحديد الوضع الذي يريد ان يلعب به اللاعب (وحيد، مجموعة، ثنائي) يجد اللاعب نفسه في طائرة مع خمسين لاعب ثم ينزل من الطائرة وعليه البحث عن الأسلحة والموارد اللازمة ويعترض أثناء ذلك خصوم عليه قتلهم لضمان البقاء على قيد الحياة وكما يحاول الذهاب لدائرة الحماية للاحتواء من المنطقة الخطرة.

في النهاية يتواجه اللاعب مع آخر شخص معه في الخريطة (بيرمودا أو كالا هاري) وآخر شخص أو ثنائي أو مجموعة تبقى تكون الفائزة (على الأقل واحد من الفريق).

ثانيا -مرحلة كلاش سكواد:

بعد اختيار هذا المود يتم تحويل اللاعب مباشرة إلى حلبة قتال مصغرة بين فريقين من أربع لاعبين ويمر القتال من سبع جولات والرابع من يفوز أولاً بأربع جولات، وهويتكون من طورين: كلاش سكواد وكلاش سكواد-المصنف الذي أضيف حديثاً في فبراير 2020.

ثالثاً -ساحة الزحمة:

بعد اختيار هذا المود، ينتقل اللاعب إلى طائرة برفقة 22 لاعب، بعد النزول من الطائرة في منطقة صغيرة من الخريطة مكتظة، يبدأ القتال مع الابتعاد عن منطقة الخطر والأخير يكون الفائز. www.noor-book.com

6-2 مقارنة نظرية حول المراهقة:

- **خصائص مرحلة المراهقة:** تعتبر المراهقة مرحلة انتقالية حساسة في حياة الفرد يحدث فيها العديد من التغيرات ويتم تكوين هوية الفرد في هذه المرحلة ومن أهم خصائصها:
 - زيادة حدة الانفعالات بشكل عام خاصة عند التوتر الشديد.
 - الرغبة في الاستقلالية والتخلص من الوصاية.
 - زيادة في معدلات القلق.

- التأثير بالمجموعات التي يتعامل معها سلباً أو إيجاباً. (أبوأسعد، 2010، ص 36-37)

- كما تتميز مرحلة المراهقة بظهور السلوك العدواني الذي يعرف على أنه سلوك ناتج عن الإحباط يستخدم فيه الفرد القوة أو تدمير الممتلكات. (العيسوي، 1997، ص 27)، كما يعرف على أنه استجابة انفعالية مشوشة ينتج عنها سلوك تدميري موجه ضد الفرد نفسه، ويتصف الفرد بكره شديد نحو الذات والأشياء. (حجازي، 1985، ص 12)

كما يعرف على أنه السلوك الذي يهدف إلى إيذاء الآخرين. (Harlock, 1984)

علاقة السلوك العدواني بالمراهقة:

أثارت العديد من الدراسات أن فترة المراهقة ترتبط بالسلوك العدواني وذلك نظراً للتغيرات الهائلة التي تطرأ على المراهق حيث تعتبر مرحلة المراهقة من أكثر المراحل التي تتوفر فيها كل مقومات إظهار العدوان وذلك لاصطدام المراهق بالمجتمع حوله لبحثه الدائم عن ذاته وكيانه وهويته مما يجعل العدوان وسيلة الدفاع عن النفس. (Robert, 1973)

كما أن المراهق عند بحثه عن الحرية يصطدم بسلطة الراشدين وهو ما يحرمه من الإستمتاع بامتيازات النضج. (Buss, 1992)

الإطار المنهجي للدراسة:

1- منهج الدراسة: من أجل الإجابة على تساؤلات الدراسة وتحليلها تم الإعتماد على المنهج الوصفي ويعد هذا المنهج من أكثر المناهج استخداماً في البحث العلمي، نظراً لملائمته في دراسة الواقع الاجتماعي. وباعتباره الأنسب لأغراض هذه الدراسة والتي تهدف إلى معرفة تأثير لعبة فري فاير على المراهق المتمدرس من وجهة نظر الأولياء.

2- عينة الدراسة: تمثلت عينة هذه الدراسة في أولياء المراهقين المتمدرسين الذين يمارس أبناؤهم لعبة فري فاير.

وقد تم اختيار العينة بطريقة عشوائية وقد بلغ قوامها 36 فرد تم التواصل معهم عن طريق إرسال الإستمارة لهم إلكترونياً.

3- أدوات الدراسة: لجمع البيانات من المبحوثين تم بناء استمارة مكونة من 20 سؤال وزعت هذه الأسئلة على ثلاث محاور أساسية:

المحور الأول: محور السلوك العدواني يحتوي على سبعة أسئلة.

المحور الثاني: محور العزلة الاجتماعية ويحتوي على سبعة أسئلة.

المحور الثالث: محور التحصيل الدراسي ويحتوي على ستة أسئلة.

الخصائص السيكومترية للأداة:

صدق الأداة: لحساب صدق هذه الإستمارة تم توزيعها على مجموعة من أساتذة قسم علم النفس بجامعة سكيكدة وبعد استرجاعها تم حساب درجة الإتفاق بينهم على كل بند، وتم إلغاء بعض البنود وتعديل بعضها.

ثبات الإستمارة: تم حساب ثبات هذه الإستمارة باستخدام معامل ألفا كرونباخ لعينة مكونة من 30 فرد، بالإستعانة ببرنامج spss وقد حصلنا على قيمة 0,70 وهي قيمة جيدة تدل على ثبات الإستمارة.

الأساليب الإحصائية المستخدمة: تم الإعتماد على حساب الانحدار الخطي البسيط للفرضيات الثلاثة.

4- عرض مناقشة نتائج الدراسة على ضوء الفرضيات:

عرض وتحليل نتائج الفرضية الأولى: يؤدي استخدام لعبة فري فاير إلى ظهور السلوك العدواني لدى المراهق من وجهة نظر الأولياء.

جدول رقم 01: يمثل نتائج الانحدار الخطي البسيط لمتغير السلوك العدواني.

المتغير التابع	معامل الارتباط R	معامل التحديد	قيمة F	قيمة T المحسوبة	مستوى الدلالة
السلوك العدواني	0,773	0,597	50,46	7,104	0,000

المصدر: من إعداد الباحثة.

تظهر النتائج الإحصائية المستخرجة باستخدام تحليل الانحدار الخطي البسيط (Simple Linear Regression)، وجود أثر ذو دلالة إحصائية لاستخدام لعبة فايير على السلوك العدواني لدى المراهق المتمدرس من وجهة نظر الأولياء، ويستدل على صحة هذا النموذج التنبئي من خلال المؤشرات التالية:

- معامل الارتباط: ($R = 0.773$) يشير إلى وجود علاقة ارتباطية طردية وقوية جداً بين كثافة استخدام اللعبة وظهور السلوك العدواني لدى المراهق.
- معامل التحديد: ($R^2 = 0.597$) يعكس القوة التفسيرية العالية للنموذج؛ حيث تبين أن استخدام لعبة فايير يساهم بنسبة 59.7% في تشكيل السلوك العدواني للمراهق المتمدرس، في حين تعود النسبة المتبقية وعمادها (40.3%) إلى عوامل أخرى خارجة عن إطار الدراسة الحالية.
- قيمة (ف) المحسوبة: ($F = 50.463$) جاءت هذه القيمة دالة إحصائياً عند مستوى دلالة ($\text{Sig.} = 0.000$) وهو أقل بكثير من مستوى الدلالة المعتمد (0.05)، مما يثبت صلاحية وكفاءة نموذج الانحدار الخطي ككل من الناحية العلمية.
- معامل الانحدار ($B = 0.240$) وقيمة (ت) المحسوبة: ($t = 7.104$) تؤكد القيمة الموجبة لمعامل الانحدار (B) على طبيعة الأثر الطردي، حيث إن زيادة استخدام اللعبة بمقدار وحدة واحدة تؤدي إلى ارتفاع السلوك العدواني بمقدار (0.240) وتتأكد معنوية هذا الأثر الفردي بقيمة (ت) المحسوبة الدالة إحصائياً عند مستوى (0.000).

هذا يدل على تحقق الفرضية الأولى التي تؤكد أن استخدام لعبة فايير يؤدي إلى ظهور السلوك العدواني لدى المراهق المتمدرس من وجهة نظر الأولياء.

فما يمارسونه داخل اللعبة من قتل واعتداء وحرب باستخدام مختلف الأسلحة، ضمن مجموعة من الأصدقاء الافتراضيين في جوتنافسي، قد يجعل المراهق ينقل تلك العدوانية لا شعورياً إلى أرض الواقع مع الأهل والأصدقاء.

كما أن تركيزه الشديد مع اللعبة والغوص في الشخصية الافتراضية التي تبناها تجعله ردود أفعاله عنيفة وعدوانية، عند أي محاولة من الأهل لمنعه من لعبها أو تشتيت انتباهه عند ممارستها.

كما أن المنافسة الشديدة داخل اللعبة وما تتطلبه من تركيز والخسارة المتكررة ترفع من انفعالية وعدوانية المراهق.

وهذا أمر جد خطير ويعد كنافوس خطر لأن هذه السلوكات العنيفة والعدوانية قد تتخطى حدود الأسرة والعنف اللفظي، ليمر المراهق إلى الفعل. وأحياناً تطبيق ما يمارسه في اللعبة بحذافيره في الواقع.

عرض ومناقشة نتائج الفرضية الثانية: التي مفادها أن استخدام لعبة فري فاير يؤدي إلى ظهور العزلة الاجتماعية لدى المراهق المتمدرس من وجهة نظر الأولياء.

جدول رقم 02: يوضح نتائج الانحدار الخطي البسيط لمتغير العزلة الاجتماعية.

المتغير التابع	معامل الارتباط R	معامل التحديد	قيمة F	T قيمة المحسوبة	مستوى الدلالة
العزلة الاجتماعية	0,832	0,693	76,59	8,752	0,000

المصدر: من إعداد الباحثة.

تظهر النتائج الإحصائية المستخرجة باستخدام تحليل الانحدار الخطي البسيط، وجود أثر ذو دلالة إحصائية لاستخدام لعبة فري فاير على العزلة الاجتماعية لدى المراهق المتمدرس من وجهة نظر الأولياء، ويستدل على ذلك من خلال المؤشرات التالية:

- تشير قيمة معامل الارتباط ($R = 0.832$) إلى وجود علاقة ارتباطية طردية وقوية جداً بين المتغيرين، مما يعني أنه كلما زاد استخدام اللعبة زادت مستويات العزلة لدى المراهق.
- بلغت قيمة معامل التحديد ($R^2 = 0.693$)، مما يعني علمياً أن لعبة فري فاير تساهم وتفسر ما نسبته 69.3% من التغيرات والسلوكيات الانعزالية التي تظهر على المراهق المتمدرس، في حين تعود النسبة المتبقية (30.7%) إلى عوامل أخرى خارجة عن حدود الدراسة الحالية.
- لتأكيد معنوية وصلاحيّة هذا الأثر، بلغت قيمة (F) المحسوبة لنموذج الانحدار ($F = 76.598$) بمستوى دلالة بلغ ($\text{Sig.} = 0.000$)، وبما أن هذه القيمة أقل بكثير من مستوى الدلالة الافتراضي (0.05)، فإن هذا يؤكد جودة النموذج وقبوله إحصائياً، وبناءً على ذلك تتحقق صحة الفرضية الثانية للدراسة بالكامل.

فالساعات الطويلة التي يقضيها المراهق في ممارسة هذه اللعبة تجعل منه شخص انطوائياً وغير اجتماعي، يقضي ساعات أقل مع أفراد العائلة، حيث يخلق هذا جومنتوت وقلق مع أفراد أسرته.

وتجعله أكثر عصبية في التعامل معهم ويلغي العديد من الخرجات العائلية بسبب الاندماج الكبير داخل هذه اللعبة، كما تجعله هذه اللعبة يشعر بالانتماء إلى المجموعة الافتراضية على حساب الواقعية. فكما هو معروف أنه في مرحلة المراهقة يبحث المراهق عن تحقيق الذات والإنجاز حتى وإن كان هذا في عالم افتراضي لأن هذا يحسسه أنه مهم ومقبول، كما يحسسه بالتقدير الذي قد لا يكون متحصل عليه فعلياً.

كما قد تكون هذه اللعبة سبيل المراهق للهروب من مشاكله سواء العائلية أو النفسية أو المدرسية.

عرض وتحليل نتائج الفرضية الثالثة: يؤدي استخدام لعبة فري فاير إلى انخفاض التحصيل الدراسي لدى المراهق المتمدرس من وجهة نظر الأولياء.

جدول رقم 03: يوضح نتائج الانحدار الخطي البسيط لمتغير التحصيل الدراسي.

المتغير التابع	معامل الارتباط R	معامل التحديد	قيمة F	T قيمة المحسوبة	مستوى الدلالة
التحصيل الدراسي	0,858	0,737	95,18	9,75	0,000

المصدر : من إعداد الباحثة.

تظهر النتائج الإحصائية المستخرجة باستخدام تحليل الانحدار الخطي البسيط، وجود أثر ذو دلالة إحصائية لاستخدام لعبة فري فاير على التحصيل الدراسي لدى المراهق المتمدرس من وجهة نظر الأولياء، ويستدل على ذلك من خلال المؤشرات التالية:

- تشير قيمة معامل الارتباط ($R = 0.858$) إلى وجود علاقة ارتباطية قوية جداً بين المتغيرين، وتؤكد طبيعة المتغيرين أن هذا الأثر عكسي؛ بحيث إن زيادة استخدام اللعبة تؤدي مباشرة إلى تراجع وانخفاض مستويات التحصيل الدراسي للمراهق.
- بلغت قيمة معامل التحديد ($R^2 = 0.737$)، مما يعني علمياً أن لعبة فري فاير تساهم وتفسر ما نسبته 73.7% من التغيرات والانخفاض في التحصيل الدراسي للمراهق المتمدرس، في حين تعود النسبة المتبقية (26.3%) إلى عوامل تربوية أو بيداغوجية أو فروق فردية أخرى خارجة عن حدود الدراسة الحالية.
- لتأكيد معنوية وصلاحيّة هذا الأثر، بلغت قيمة (F) المحسوبة لنموذج الانحدار ($F = 95.187$) بمستوى دلالة بلغ ($\text{Sig.} = 0.000$)، وبما أن هذه القيمة أقل بكثير من مستوى الدلالة الافتراضي (0.05)، فإن هذا يؤكد جودة النموذج وقبوله إحصائياً، وبناءً على ذلك تتحقق صحة الفرضية الثالثة للدراسة بالكامل.

فإذا حاولنا ربط الأمور ببعضها نلاحظ ظهور عذّة أشكال من السلوكات السلبية لدى المراهق المتمدرس الممارس لفري فاير من سلوكات عدوانية وعنف لفظي وحتى مادي، وحب العزلة عن العالم الخارجي هذا أكيد أنه سيؤثر على نتائج تحصيله الدراسي بالسلب.

فقضاء ساعات في ممارسة لعبة الكترونية كفري فاير يجعل المراهق مدمن عليها ويكون هذا على حساب إنجاز واجباته الدراسية، فقد بينت نتائج الدراسة أنه حتى في فترة الإمتحانات يفضلون هذه اللعبة على المراجعة، مما يؤثر على تركيزهم الدراسي ويشتت انتباههم بسبب الاستثارة التي يتحصلون عليها.

فهناك بعض المراهقين يمارسون هذه اللعبة إلى ساعات متأخرة من الليل مما يجعلهم يشعرون بالتعب والإرهاق وأحياناً حتى الأرق.

كما تؤدي هذه اللعبة إلى تخفيض دافعيتهم للتعلّم بسبب الحصول شعور تحقيق الذات والإنجاز من هذه اللعبة.

5-مناقشة عامة للنتائج:

إذن من خلال تحليلنا لنتائج هذه الدراسة نستطيع القول أن استخدام لعبة فري فاير يؤثر على سلوك المراهق المتمدرس من وجهة نظر الأولياء. حيث يؤدي إلى ظهور السلوك العدواني، وظهور العزلة الاجتماعية، كما تؤدي إلى انخفاض مستوى التحصيل الدراسي.

فالألعاب الالكترونية سلاح ذو حدين فهي وسيلة ترفيهية لكن الإفراط في ممارستها والإنغماس الكبير فيها له تداعيات خطيرة على الصحة النفسية والاجتماعية والدراسية للمراهق.

فالمراهقة مرحلة انتقالية جد حساسة سميت بمرحلة الأزمة لما يعيشه المراهق من تغيرات سريعة هرمونية وانفعالية واجتماعية وعقلية، كما تعتبر من أهم المراحل لتكوين هوية المراهق.

فالمراهقة وما تحملها من مشكلات وخصائص يجعل دخول أي مثير جديد لحياة المراهق كلعبة تصنف ضمن الألعاب القتالية أمر جد مقلق خاصة بالنسبة للأولياء.

فالمراهق في هذه المرحلة يبحث تحقيق الذات وعن الانتماء إلى جماعة محددة فإذا لم يستطع المراهق تحقيق هذا مع جماعة واقعية، فتكون لعبة فري فاير هي الخيار الأمثل لما توفره من تنافس وتحقيق الإنجاز والتفاعل مع الآخرين.

كما تتميز مرحلة المراهقة بسرعة التأثير والبحث عن الانتماء الأمر الذي يفسر ظهور السلوكات العدوانية لدى المراهق لأنه يغمس في عالم هذه اللعبة ويتبنى الشخصيات الافتراضية، فتظهر السلوكات العدوانية في شكل عنف لفظي أو مادي.

كذلك فالإنسحاب الاجتماعي والتمرد على المحيط من مميزات هذه المرحلة، لذلك فهي تقوده للعزلة الاجتماعية بسبب الانقطاع عن التواصل الجيد مع العائلة وعن المناسبات الاجتماعية وتحرمه بذلك من فرص التعلم. فالساعات الطويلة التي يقضيها في اللعبة تجعله يغمس في عالم افتراضي.

ومن جهة أخرى تضيق الوقت في هذه اللعبة، وما لها من نتائج سلبية في خفض دافعيته للتعلم والإنجاز وتحقيق نتائج دراسية جيدة، يؤدي إلى التأثير على نتائجه الدراسية، لأنها تساهم في ضعف التركيز وتشتت الانتباه، بالإضافة إلى التعب الجسدي الكبير بسبب قلة النوم والأرق.

ومن هنا تبرز أهمية توعية الأولياء بخطورة هذا النوع من الألعاب الالكترونية، والرقابة الوالدية والتوجيه الأسري هما صمام أمان المراهق لإنقاذه من تداعيات هذه اللعبة.

لذلك وجب على الأولياء تشجيع المراهق على ممارسة أنشطة اجتماعية ورياضية وثقافية مختلفة لمساعدته على التخلي عن ممارسة هذه اللعبة.

خاتمة:

في ختام هذه الدراسة نستطيع القول أن استخدام لعبة فري فاير من طرف المراهق المتمدرس له العديد من التداعيات على سلوكه أولها السلوك العدواني وكذلك العزلة الاجتماعية وانخفاض التحصيل الدراسي. فقد يكون هذا مرتبطا بطبيعة هذه المرحلة الحساسة، كما قد يرتبط بنقص الرقابة والصرامة الوالدية.

لذلك سنحاول اقتراح جملة من التوصيات التي قد تساعد في حل هذه الإشكالية من بينها:

-الرقابة الوالدية وتخصيص وقت لا يتجاوز الساعتين في اليوم في استعمال الأنترنت.

-توجيه المراهق لممارسة أنشطة رياضية وثقافية.

-تشجيع المراهق على ممارسة هواياته المفضلة.

-حجب الألعاب الالكترونية ذات الطابع القتالي.

-تنظيم حملات تحسيسية بمخاطر الألعاب الإلكترونية.

المراجع:

Buss(1992) the aggression questionnaire, personality and social psychology, vol 63 n 3.

<https://www.noor-book.com/> view 10 Feb 2026, at 22:36

Hurlock(1984) child development Hed McCraw Hill,Inc.

Robert(1973) relationships with parents, self esteem and social psychology,Quartely; vol 56 n 04

أبو أسعد مصطفى(2010). المراهقون المزعجون. ب. ط. الكويت: دار الإبداع الفكري.

حجازي عزة عبد الغاني(1985). العنف الجماعي ملاحظات أولية.بط. القاهرة:الجمعية المصرية للدراسات.

الشافعي ناصر(2009).فن التعامل مع المراهقين.ط1. مصر: دار البيان.

الشحروري حسين مها (2008). الألعاب الإلكترونية في عصر العولمة، ما لها وما عليها. الطبعة الأولى. عمان الأردن: دار المسيرة.

العيساوي(1997).سيكولوجية الطفولة والمراهقة. دار النهضة العربية.ط1. عمان:دار النهضة العربية.