**المُلتقى الدولي الأول الموسوم بـ:**

# الطفل العربي وتحديات الميديا الرقمية

# الواقع والفرص المستقبلية

## يومي 1و2 جوان 2025

**د/ ناجي بولمهار** **د/ هشام بطاهر**

**جامعة محمد الصديق بن يحيى– جيجل**

boulemharnadji@univ-jijel.dz hicham.betahar@univ-jijel.dz

0773110869 0655644731

**المحور السادس:** التأثيرات النفسية والسلوكية للألعاب الإلكترونية على الطفل العربي.

**عنوان المداخلة:**

## ألعاب الفيديو الرقمية: بين محاكاة الواقع وخلق عالم بديل

### دراسة تحليلية للعبة فري فاير

**ورقة بحثية مقدمة إلى الملتقى الدولي الأول حول**

**الطفل العربي وتحديات الميديا الرقمية**

**الواقع والفرص المستقبلية**

**قسم علوم الإعلام والاتصال وعلم المكتبات**

**جامعة باتنة1**

**يومي 1و2 جوان 2025**

**مُلخَّص:**

يتناول الباحِثان في هذِه الورقة البحثية محتوى ألعاب الفيديو الرقمية وآثارها النفسية والسلوكية المحتملة على الأطفال، وهو موضوع على درجة كبيرة من الأهمية ويُعد من أكثر المواضيع إثارة للجدل في العصر الرقمي، لما لهذه الألعاب من آثار مباشرة وغير مباشرة على سلوك الطفل ونموه الاجتماعي والنفسي وتحصيله الدراسي، خاصة في ظل تقلص دور الأسر في التربية وتمدُّد دور التكنولوجيا الحديثة للإعلام والاتصال التي أصبحت في كثير من الأحيان تحل محل الوالدين، أين أصبح الأطفال يقضون مع شاشات التلفزيون والهواتف والأجهزة الذكية والبلايستايشن والإكسبوكس وقتا أطول مما يقضونه مع أوليائهم وإخوتهم وأصدقائهم ومعلميهم.

تهدف هذِه الدراسة إلى تحليل محتوى لعبة الفيديو الرقمية (فري فاير) المعروفة بانتشارها الواسع بين الأطفال والمراهقين، وتم اختيارها بناءً على سبر آراء عينة قصدية قوامها 20 طفل دون سن الخامسة عشر، تم سؤالهم حول ألعاب الفيديو التي يفضلونها، فتم ذكر العديد من الألعاب على غرار: PUBG، SUBWAY، PES ... إلا أنهم جميعا اتفقوا على تفضيلهم للعبة فري فاير. واعتمدَ الباحِثان في هذه الدراسة على المنهج الوصفي التحليلي وأداة تحليل المضمون للتعرف على سمات العالم الذي تصوره لعبة فري فاير للطفل والكشف عن السلوكيات والأفكار والقيم التي تتضمنها هذه اللعبة خاصة تلك التي لا تتناسب مع أعمار الأطفال وإدراكهم في ظل ضعف الرقابة الأسرية والمؤسساتية، وغياب التربية الإعلامية والوعي الرقمي.

**الكلمات المفتاحية:** ألعاب الفيديو؛ فري فاير؛ الطفل؛ العالم الافتراضي.

## Abstract:

In this scholarly investigation, the authors critically examines the content of digital video games, with a particular focus on their potential psychological and behavioral impacts on children. This is a critical and controversial topic in the digital age, given the direct and indirect effects these games have on children's behavior, social and psychological development, and academic achievement. This is particularly true in light of the diminishing role of families in education and the expanding role of modern information and communication technologies, which have often replaced parents. Children spend more time on television, phones, smart devices, PlayStations, and Xboxes than with their parents, siblings, friends, and teachers.

This study aims to analyze the content of the popular game Free Fire, which children and adolescents widely play. It was selected based on the responses of a purposive sample of 20 children under fifteen. They were asked about their favorite video games. Several games were mentioned, including PUBG, SUBWAY, and PES. However, they all agreed on their preference for Free Fire. In this study, the researcher relied on a descriptive-analytical approach and a content analysis tool to analyze and describe the content of the Free Fire game. The goal is to uncover the behaviors, ideas, and values in this game, particularly those inappropriate for children's ages and understanding, given the lack of family and institutional oversight and the absence of media education and digital awareness.

**Keywords**: Video Games; Free Fire; Children; Virtual world.

**مقدمة:**

تعُود البداية الحقيقية لألعاب الفيديو إلى أواخِر خمسينيات القرن العشرين، حيث شهِد عام 1958 إطلاق لعبة تنيس فور تو* التي تُعتبر أول لعبة فيديو في التاريخ، لتأتي بعدها لعبة حرب الفضاء** عام 1962. واستمر الحال إلى غاية ظُهور أجهزة ألعاب الفيديو المنزلية مثل أتاري في السبعينات التي أتاحت للناس الاستمتاع بهذه الألعاب في منازلهم، الأمر الذي ساهم في انتشارها وزيادة شعبيتها. تطورت ألعاب الفيديو بشكل لافت في ثمانينيات وتسعينيات القرن الماضي مع ظهور ماكينات الأركاد وأجهزة النينتندو والإكس بوكس والبلايستايشن، وتم فتح قاعات وصالات خاصة بالألعاب الإلكترونية، وازدهرت العديد من الألعاب مثل سوبر ماريو وسونيك وستريت فايتر وميتل سلوغ ومورتال كومبا وعصر الديناصورات... وأهم ما ميز هذه الفترة هو انتشار ألعاب الفيديو على نطاق واسع وتطورها بشكل كبير، بحيث أصبحت تقدم للمستخدمين تجارب لعب أكثر واقعية، بالإضافة إلى التنوع والجاذبية.

شهِدت الألفية الجديدة وما صاحبها من تطور على مستوى شبكة الأنترنيت وتكنولوجيا الاتصال والمعلومات بداية مرحلة جديدة في تاريخ ألعاب الفيديو تمثلت في إطلاق الألعاب الرقمية والألعاب ثلاثية الأبعاد وانتشار الألعاب عبر الأنترنت، والألعاب الإلكترونية التفاعلية وظهور تقنيات جديدة في ألعاب الفيديو مثل الواقع الافتراضي والواقع المعزز وازدادت شعبية الألعاب التنافسية. وبهذا تجاوزت ألعاب الفيديو حدود اللعب والتسلية وأصبحت صناعة ضخمة تتجاوز عائداتها عائدات العديد من القطاعات ومصدر دخل مهم بالنسبة للدول المصدرة لهذه الصناعة، فقد بلغت عائدات سوق ألعاب الفيديو عالميا 347 مليار دولار عام 2022، وعائدات دولة اليابان لوحدها من ألعاب الفيديو بلغت في فترة الكوفيد 180 مليار دولار، وهي أكثر من الناتج المحلي لدولة عربية ريعية مثل الجزائر؛ كما تحولت هذه الصناعة إلى ثقافة عالمية تؤثر في الفن، التكنولوجيا، وحتى التعليم.

أدت المنافسة المحتدمة بين الشركات المصنعة لألعاب الفيديو خلال العشرين سنة الماضية إلى تطور رهيب في شكل ومضمون هذه الألعاب، بحيث لم تعد تلك الألعاب البسيطة المسلية بل أصبحت أكثر إثارة وتعقيد، من خلال محاكاتها للواقع وتنوع مضامينها بين الحركة والمغامرات وتقمص الأدوار والرياضة والألعاب الاستراتيجية...، بالإضافة إلى انخفاض تكلفتها وتوفرها إلى درجة أنها صارت تشكل جزءًا من البيئة التي ينشأ فيها الطفل، الأمر الذي تسبب في تخوف الآباء والأمهات من آثار هذه الألعاب على أطفالهم، بحيث أنه إذا سألت الأولياء عن شعورهم إزاء ألعاب الفيديو الخاصة بأطفالهم، حتما سيعبرون لك عن مخاوفهم من محتوى هذه الألعاب وعدد الساعات التي يقضيها أطفالهم في عالم افتراضي وإمكانية حدوث تأثيرات سلبية على إدراكهم وسلوكياتهم وصحتهم النفسية والعقلية والجسدية.

---

* **Tennis for Two** est un jeu vidéo de tennis conçu en 1958 par William Higinbotham et développé par Robert Dvorak, souvent considéré comme le premier jeu vidéo de l'histoire.

** **Spacewar!** is a space combat video game developed in 1962 by Steve Russell in collaboration with Martin Graetz, Wayne Wiitanen, Bob Saunders, Steve Piner, and others.

## 1. مشكلة الدراسة:

كانت ألعاب الفيديو في الماضي القريب أقلّ انتشارًا وأكثر تكلُفة، ففي الجزائر مثلًا، إلى غاية أواخِر التسعينات، ألعاب الفيديو كانت تتمثلّ أساسًا في ماكينات الأركاد وأجهزة البلايستيشن والنينتاندو التي يتم ربطها بأجهزة التلفزيون، ولم تكن في مُتناول شريحة واسعة من الجزائريين، بل لدى فئة قليلة من ميسوري الحال، أو تجدها حصرًا في قاعات الألعاب الإلكترونية، ويتم ممارستها عن طريق الدفع أو بإدخال قطعة نقدية معدنية من فئتي خمسة وعشرة دينار وهو مبلغ معتبر في تلك الفترة، ومُعظم قاعات الألعاب آنذاك كانت تمنع دخول الأطفال دون سن الخامسة عشر سنة؛ أما الآن فهي أقل تكلفة وأكثر انتشارًا، إذ أنها متاحة عبر مختلف الوسائط، فقط يتم تحميلها وتثبيتها في الحاسب الآلي أو اللوحة الذكية أو الهاتف أو حتى التلفزيون الذي أصبح ذكيا هو الآخر، فضلا عن التحوّل الرهيب في شكل ومحتوى هذه الألعاب، من حيث الفكرة وجودة الصوت والصورة، حيث لم تعد تلك الألعاب التقليدية البسيطة، بل أصبحت ذات تقنيات عالية، تتفنن في محاكاة الواقع من خلال بناء عوالم افتراضية، يتفاعل معها الطفل بشكل مستمر إلى درجة الانغماس فيها، مانحةً إياه عالم جميل يُعوِّضه ويُغنيه عن عالمه الحقيقي.

يُشكِّل العالم الافتراضي اليوم بيئة بديلة للفرد، كلما استجابت هذه البيئة الجديدة لمتطلباته زاد تشبثًا بها وابتعد أكثر عن عالمه الحقيقي، ولعل أوضح مثال هو العوالم الافتراضية التي تُقدمها ألعاب الفيديو الرقمية للأطفال، بحيث تُهيء لهم بيئة بديلة جميلة وتجعلهم يتفاعلون معها إلى درجة الاندماج فيها، وتؤسّس لهم مجال علاقاتي جديد يحل محل العلاقات الإنسانية التقليدية، وتُشيّد لهم واقع يعيشون فيه تتوفر فيه ظروف أفضل من تلك الموجودة في واقعهم الحقيقي، وهو ما يُضاعِف تعلُّقهم بها وإدمانهم عليها، ويجعلهم يعتزلون التواصل مع الآخرين سواء داخل البيت وخارجه. ومن هذا المنطلق، ارتأى الباحثان أنه من الضروري تسليط الضوء على محتوى ألعاب الفيديو الرقمية التي تسلب الأطفال من عالمهم الحقيقي وتسافر بهم إلى عوالم افتراضية غريبة ومعقدة، بغية التعرف على تصميمها وعوامل الجذب فيها التي تجعلهم يُفضِّلون الحياة الافتراضية على الحياة الواقعية، ومدى تأثيرها على نموهم العقلي والبدني والعاطفي والاجتماعي، وكذا التعرف على إيجابياتها ومخاطرها المحتملة.

## 2. أهمية الموضوع:

تستمدُّ هذه الورقة البحثية أهميتها من أهمية موضوع الطفل العربي وتحديات الميديا الرقمية وعلاقة أطفالنا بالتكنولوجيا الحديثة للإعلام والاتصال وتأثيراتها عليهم، هذه العلاقة التي لا يُمكن صرف النظر عنها كونها تشكل مجالا بحثيا مهمّا يحظى باهتمام العديد منهم الباحثين والدارسين رغبةً منهم في تحديد انعكاسات الميديا الرقمية على سلوكيات الأطفال، ومحاولةً منهم تحديد وضبط سُبل وميكانيزمات توفير بيئة صحية تضمن التنشئة السليمة للطفل.

يُعتبر موضوع الميديا الرقمية مجالاً واسعاً وحيوياً في تطور باستمرار يواكب تطوُّر وسائل الإعلام والاتصال، ولها تأثير كبير سواء على المجتمعات أو على الأفراد، بحيث أن تأثيرها لا يقتصر على مجتمع بعينه، ولم يستثني كبيرا أو صغيرا، حتى الأطفال أصبحوا عرضة لهذه التكنولوجيا باستمرار، باعتبار أنها أضحت جزء لا يتجزأ من البيئة التي ينشؤون فيها، وهو ما يثير العديدة من التساؤلات حول تأثير الميديا الرقمية على تنشئة الأطفال.

تُعد دراسة محتوى ألعاب الفيديو الافتراضية في هذه الفترة بالتحديد في غاية الأهمية، في ظلّ انتشار هذه الألعاب بين الأطفال وإمكانية وصولهم إليها بدون جهد يُذكر، ويقضون في عالمها الافتراضي وقتًا أطول من الوقت الذي يقضونه مع آبائهم وأمهاتهم وإخوتهم وأصدقائهم، وهي التي تتضمن أفكار ومشاهد لا تتناسب في كثير من الأحيان مع العمر البيولوجي للطفل، على غرار العدوانية والعنف والقمار والقتل والاعتداء والسلب بالقوة وتمثيل المرأة على أنها ناقصة أو مجرد أداة جنسية وتمثيل بعض الأقليات بطريقة عرقية أو عنصرية...

## 3. أهداف مُعالجة الموضوع:

- المساهمة في عرض موضوع على درجة كبيرة من الأهمية وله علاقة مباشرة بالملتقى، وهو محتوى ألعاب الفيديو الرقمية الوافدة من المجتمعات الغربية والتي يتعرض لها أطفالنا باستمرار من خلال الكشف عن سمات العالم الافتراضي الذي تُصوِّره لهم والكشف عن السلوكيات والأفكار والقيم التي تتضمنها هذه الألعاب.
- استعراض بعض المفاهيم الأساسية للموضوع (ألعاب الفيديو؛ فري فاير؛ الطفل؛ العالم الافتراضي).
- توضيح الجوانب المرتبطة بتأثيرات ألعاب الفيديو على سلوكيات الطفل لتحفيز وحث الباحثين على لإجراء المزيد من البحوث حول هذا الموضوع، أو معالجته من زوايا أخرى، نظرًا لأهميته في حماية الطفل من مخاطر هذه الألعاب.
- إبراز إيجابيات وسلبيات ألعاب الفيديو الرقمية.
- نشر الوعي حول أهمية التربية الإعلامية والرقابة الأسرية والمؤسساتية للحد من مخاطر ألعاب الفيديو الرقمية على الصحة النفسية والسلوكية للألعاب الإلكترونية للطفل العربي.

## 4. المصطلحات:

### 1.4. ألعاب الفيديو (Video Games)

يمكن تعريف ألعاب الفيديو على أنها وسائل إلكترونية للترفيه، يتفاعل فيها اللاعب مع النظام الرقمي، بحيث تكون اللعبة مثبتة في الهاتف الذكي أو الحاسب الآلي أو اللوحة الإلكترونية، أو من خلال الأجهزة الخاصة بألعاب الفيديو مثل البلايستايشن أو الإكسبوكس، وتطورت هذه الألعاب من ألعاب ثنائية الأبعاد بسيطة إلى ألعاب ثلاثية الأبعاد وألعاب افتراضية معقدة ذات مؤثرات بصرية وصوتية مذهلة.

تعرف ألعاب الفيديو على أنها "نشاط ذهني يُمارَس بطريقة تختلف عن ممارسة الأنشطة الأخرى كون الوسائل التي يعتمد عليها خاصة، ونقصد بذلك الحواسيب والهواتف النقالة، ألعاب الفيديو المتحركة والمحمولة، وقد يُمارَس بشكل جماعي عن طريق شبكة الأنترنيت أو بشكل فردي، كما تعتمد هذه الألعاب على برنامج معلوماتي ومعالج ووسائل الإخراج، بصفة عامة تتكون من مدخلات (أوامر التشغيل وأزرار اللعب، لوحة المفاتيح، برامج اللعب...) ومخرجات (شاشة الهاتف أو شاشة الحاسب، النظارات الإلكترونية...) (نمرود، 2008، صفحة 35).

أصبحت **ألعاب الفيديو** تستقطب فئة الأطفال بشكل خاص لما فيها من إثارة ومتعة وتشويق، بالإضافة إلى استخدامها الألوان والصور والأصوات المثيرة التي تستهوي الطفل وتؤثر عليه إلى حد كبير، خاصة وأنها تعتمد على خاصية "التفاعلية" التي لم يستطع التلفزيون تقديمها بهذا المستوى بالرغم من تأثيره الكبير في سنوات مضت. ويزداد التأثير السلبي لألعاب الفيديو مع تعلق الأطفال الشديد بها وصولا إلى مرحلة الإدمان، ومن ثمَّ يفقد الطفل الكثير من أساسيات الطفولة والخصائص الاجتماعية، وهو ما ينعكس على تنشئته الاجتماعية (دومة، 2017، صفحة 286).

**2.4. لعبة فري فاير (Free Fire)**

هي لعبة فيديو تم إصدارها في 4 ديسمبر 2017 وهي من تطوير شركة 111 دوتس ستوديو ونشر شركة غارينا، وقد أصبحت اللعبة الأكثر تحميلًا في الهاتف في العالم بأكثر من 500 مليون تحميل على أجهزة الأندرويد عام 2019، ونظرًا لشعبيتها الكبيرة حصلت اللعبة على جائزة أفضل لعبة شعبية في تصويت من طرف متجر جوجل بلاي في عام 2019، وحققت عائدات تفوق مليار دولار في جميع أنحاء العالم عام 2019.

تحتوي اللعبة على خمسين لاعب ينزلون متفرقين في خريطة اللعبة بحثاً عن الموارد والأسلحة لقتل الأعداء الذين يعترضونهم وللبقاء كآخر شخص حي في الجزيرة.

**3.4. الطفل (Children)**

يختلف الحديث عن الطفل والطفولة اليوم عنه فيما مضى من السنوات وذلك نظرا لدخول مؤثرات جديدة وتقنيات مستحدثة اقتحمت حياة البشر بما في ذلك الكثير من المعتقدات والأفكار والعادات الاجتماعية وبالتالي التأثير المباشر على أنماط وأشكال التنشئة التي يتلقاها الطفل منذ وقت مبكر من عمره (دومة، 2017، صفحة 286).

تُعرف الطفولة على أنها وصف يلحق الإنسان من مولده إلى حين بلوغه الحلم، فهي تبدأ بعد الولادة وتنتهي بالبلوغ (شتوان، 2009، صفحة 364)، ويطلق هذا المصطلح على الجنسين معا الذكر والأنثى، وهي مخلوقات بشرية تتمتع بالحقوق وتقوم بمختلف الواجبات (خلفاوي، 2023، صفحة 3).

تنص المادة 42 من القانون المدني الجزائري 05-10 المؤرخ في سنة 2005 على ما يلي: يعتبر غير مميز من لم يبلغ ثالثة عشر سنة"، وقد انضمت الجزائر لمعظم الاتفاقيات والأجهزة الدولية لحماية حقوق الطفل، حيث انضمت اتفاقية حقوق الطفل في 19 ديسمبر 1992 والتي صادقت عليها الجمعية العامة للأمم المتحدة في 20 نوفمبر سنة 1989، كما انضمت إلى الميثاق الإفريقي لحقوق الطفل ورفاهيته لسنة 1990، علاوة على ذلك، صادقت على البروتوكول الاختياري الملحق باتفاقية حقوق الطفل بشأن بيع الأطفال واستغلال الأطفال في البغاء والمواد الإباحية المعتمد بنيويورك في 25 ماي سنة 2000، وانضمت كذلك إلى البروتوكول الاختياري لاتفاقية حقوق الطفل بشأن اشتراك الأطفال في النزاعات المسلحة المعتمد بنيويورك في 25 ماي سنة 2000 (خضاري، 2020، الصفحات 112-114).

يدل لعب الطفل على أنه في أحسن حالاته النفسية والجسمانية، فهو يساعده على النمو من جميع النواحي، ويمكنه من استكشاف الأشياء والعلاقات بين الأشياء، ويسمح له بالتدريب على الأدوار الاجتماعية، ويخلصه من انفعالاته السلبية ومن صراعاته وتوتره، ويساعده على إعادة التوافق، كل ذلك دونما مخاطرة أو التعرض لنتائج ضارة. وكما أن النمو يسير في مراحل معينة فكذلك اللعب باعتباره متصلا اتصالا وثيقا بالنمو، فالأشياء التي تثير اهتمام الطفل في الثانية من عمره تختلف عن تلك التي تثير اهتمامه في السادسة من عمره (دومة، 2017، صفحة 286).

**4.4. العالم الافتراضي (Virtual world)**

أدت التحولات الهائلة في مجال التكنولوجيات الحديثة للاتصال والمعلومات إلى ظهور تقنيات تحاكي الواقع البشري بحيثيات أكثر دقة مما مضى، ومن بين هذه التقنيات تقنية الواقع الافتراضي أو العالم الافتراضي، هذا العالم الذي أصبح تقنيا يجمع العديد من الأشخاص الذين يتواجدون في أماكن مختلفة في فضاء افتراضي واحد في نفس الزمان، ويتواصلون فيما بينهم بشكل أكثر قربًا من التواصل المباشر.

يُعرَّف الواقع الافتراضي على أنه "عالم استغراق أو غمر تولده أجهزة الحاسبات الآلية، يتفاعل معه المستخدم في الوقت الحقيقي، ويمكن أن يختلف التفاعل من مجرد النظر ورؤية ما حول المستخدم إلى التفاعل بتعديل هذا العالم الذي تنتجه الحاسبات" (بسيوني، 2015، صفحة 8).

تنتقل كل مميزات الحياة الواقعية إلى العالم الافتراضي، فيصبح لديك منزل وملعب ومسبح ... ، وهذا الامتداد يتطور أكثر فيمنح الفرد أشياء لا يملكها في عالمه الحقيقي، كما أن هذا الامتداد يمس الحياة الاجتماعية فيُكوِّن صداقات ممتدة من العالم الحقيقي وأخرى من العالم الافتراضي وتتشكل مجتمعات افتراضية (كامل، 2024، صفحة 549).

ينبغي عند الحديث عن العالم الافتراضي الإشارة إلى التأثيرات الناجمة والمترتبة عن استخداماته، سواء كانت تأثيرات إيجابية كتقريب المسافة وسهولة التواصل دون تكلفة للجهد والوقت والمال وغير ذلك من المزايا، أو تأثيرات سلبية مثل إحداث تغيير في بنية المجتمع وطبيعة العلاقات الاجتماعية، وتعد الجوانب النفسية والاجتماعية من أهم الجوانب التي بدأت تتفاعل مع الثورة الرقمية وتتأثر بها بمختلف مكوناتها، هذا التغيير في طبيعة التواصل صار يهدد العلاقات الحيوية السائدة في المجتمع، مشكلا بذلك خطورة على متانة العلاقات الاجتماعية بسبب قضاء وقت أطول افتراضيا مقابل تحصيص وقت أقل للنشاطات الأخرى وللأشخاص الذين تربطهم بهم صلة ( فقير و شرفة، 2023، صفحة 410).

## 5. نوع الدراسة، منهجها وأداتها:

تنتمِي هذه الدِّراسة إلى الدِّراسات الوصفِية التَّحليلية، في المستويين الاسْتكشافي والتصْويري من الوَصف، حيث يُحاوِل الباحِثان التعرف على ماهية **ألعاب الفيديو** الرقمية، والتي لا يملِكان معلومات أوَّلية عنها؛ وتقدِيم صُورة وصفية لمضمون لعبة الفيديو الشهيرة **فري فاير** التي تشهد إقبال كبير من طرف الأطفال والمراهقين.

اِعتمد الباحِثان في دراستهما لمحتوى ألعاب الفيديو الرقمية على المنهج الوصفي التحليلي، وذلك لملائمته للمشكلة محلّ الدّراسة، وهو يُعتبر ضرورة وليس اختيارًا بالنَّظر إلى طبيعة المعلومات والبيانات المتاحة حول ألعاب الفيديو بشكل عام ولعبة فري فاير على وجه الخصوص، حيث أنَّ المنهج الوصفي "يهتم بدِراسة حاضِر الظواهر والأحداث ويشمل في كثير من الأحيان عمليات تنبؤ بمُستقبلها، وهدفه الأساسي هو فهم الحاضر لتوجيه المستقبل، وذلك من خِلال وصف الحاضر بتوفير بيانات كافية لتوضيحه وفهم إجراءات المقارنة، وتحدِيد العوامل وتطوير الاستنتاجات من خلال ما تُشير إليه البيانات" (سيبوكر و نجاحي، 2018، صفحة 46).

اِستخدم الباحِثان في دراستهما لمحتوى ألعاب الفيديو الرقمية أداة تحليل المضمون، ويُقصَد به "دراسة المادة الإعلامية التي تُقدِّمها الوسيلة، بهدف الكشف عما تُريد هذه الوسيلة أن تُبلِّغه لجُمهورها ودراسة تأثير القراءة أو الاستماع أو المشاهدة على هذا الجمهور" (حسين، 1976، صفحة 132)؛ ويُعرِّفه "**بيرلسون** بأنه أحد أساليب البحث العلمي التي تهدِف إلى الوصف الموضوعي والمنظَّم والكمي للمضمون الظاهر لمادة من مواد الاتصال" (تمار، 2007، صفحة 9)؛ في حين يُحدِّد **أنجرس** تحليل المضمون في كونه أداة بحث غير مباشرة تُستعمل في المواد المكتوبة أو السمعية أو السمعية البصرية الصادرة من أفراد أو مجموعات بحيث يُمكن تصنيفها وترقيمها (Angers, 1997, p. 157).

يحاول الباحثان بواسطة أداة تحليل المضمون دراسة المادة التي تُقدِّمها لعبة فري فاير، بهدف الكشف عما تُريد هذه اللعبة أن تُبلِّغه وتغرسه في ممارسيها من الأطفال ودراسة التأثيرات الإيجابية والسلبية لهذه اللعبة عليهم.

**6. الأدبيات:**

تتشابك البُحوث العِلمية مع بعضها ويُكمِّل بعضُها البعض، وغالبًا ما يتمُّ الإِشارة في خاتِمة الدِّراسات والبُحوث إلى ميادين تستحقُّ الدِّراسة والبحْث (الواصل، 1999، صفحة 20) وجوانب لم يتم تغطيتها. ويتفق معظم الباحثين على أن ممارسة ألعاب الفيديو لها تأثيرات إيجابية مرتبطة بالمهارات المعرفية ووظائف الدماغ، ولها تأثيرات سلبية مرتبطة بالصحة العقلية تؤدي إلى الاكتئاب، والعنف، والسلوك العدواني لدى الأطفال. وقد اِستفاد الباحِثان في مُحاولة دِراستهما لمحتوى ألعاب الفيديو الرقمية ومدى قدرتها على خلق عالم افتراضي للطفل من مجموعة من الدِّراسات أهمها:

تناولت دراسة **الشعراني** وآخرون موضوع ارتباط ألعاب الفيديو بالأداء المعرفي لدى الأطفال (Chaarani et al., 2022, p. 1)، حيث أشار معدوا هذه الدراسة في البداية إلى أن معظم الأبحاث ربطت بين ألعاب الفيديو والزيادات اللاحقة في السلوك العدواني لدى الأطفال بعد حساب السلوك العدواني السابق، وانقسمت النتائج فيما يتعلق فيما يتعلق بارتباط ألعاب الفيديو بالمهارات المعرفية. في حين الهدف من دراستهم هو فحص الارتباط بين ألعاب الفيديو والأداء المعرفي لدى الأطفال باستخدام بيانات من الأطفال من خلال دراسة التطور المعرفي لدماغ المراهقين، وقد تم فحص الأداء المعرفي وتمت مقارنة الإشارة المعتمدة على مستوى الأكسجين في الدم لدى الأطفال الذين تتراوح أعمارهم بين 9 و10 سنوات ومقارنة ممارسي ألعاب الفيديو مع غير الممارسين أثناء تثبيط الاستجابة والذاكرة العاملة باستخدام التصوير بالرنين المغناطيسي، وتم تحليل البيانات التي تم جمعها بين أكتوبر 2019 وأكتوبر 2020، مع إجراء تحليلات إضافية في عام 2022. وتوصلت الدراسة إلى أن أجهزة الروبوتات الافتراضية تُظهر أوقات رد فعل أسرع في مقاييس الأداء المعرفي التي تتضمن تثبيط الاستجابة والذاكرة العاملة والاختلافات في إشارات الرنين المغناطيسي الوظيفي في المناطق الرئيسية للقشرة المسؤولة عن الرؤية والانتباه ومعالجة الذاكرة. وتفتقر الاختلافات الصغيرة جداً في أوقات رد الفعل إلى الأهمية السريرية لكنها كانت متوافقة مع وجود ارتباط محتمل بين ألعاب الفيديو والأداء المعرفي التي تنطوي على تثبيط الاستجابة والذاكرة العاملة والمسارات القشرية الأساسية.

انطلقت دراسة **هودينت**(Hodent, 2017) من تساؤل محوري هو: كيف يمكن لعلم الأعصاب وتجربة المستخدم التأثير على تصميم ألعاب الفيديو؟ وهو موضوع في غاية الأهمية والتعقيد، حيث أكدت الباحثة على أنه من الصعب صنع لعبة فيديو ناجحة، وحتى الألعاب التي تلقى استحساناً كبيراً عند إطلاقها قد تفشل في جذب اللاعبين على المدى الطويل بسبب مشاكل في تجربة المستخدم التي تقدمها، لهذا السبب يستثمر صانعو ألعاب الفيديو الناجحة الوقت والمال في إتقان استراتيجية تجربة المستخدم الخاصة بهم، ويُدرك كبار صانعي ألعاب الفيديو في العالم أن تجربة المستخدم السيئة يمكن أن تدمر آفاق أي لعبة، بغض النظر عن ميزانيتها أو نطاقها أو طموحها. وتوصلت الباحثة إلى أن التجربة الكاملة التي يخوضها اللاعبون مع لعبة الفيديو، بدءاً من مشاهدتها لأول مرة إلى التنقل بين القوائم والتوغل فيها تقدم إرشادات وتوجيهات تساعد المطورين في إنشاء التجربة المثلى التي يرغبون في تقديمها، بما في ذلك تصميم ألعاب ذات جودة أعلى مع الحفاظ على الجاذبية. وتجربة المستخدم في جوهرها تتعلق بفهم دماغ اللاعب: فهم القدرات والقيود البشرية لتوقع كيفية إدراك اللعبة والمشاعر التي ستثيرها وكيفية تفاعل اللاعبين معها ومدى جاذبية التجربة. وتوصلت نفس الباحثة في دراسة أخرى حول سيكولوجية ألعاب الفيديو وتأثير ممارسة الألعاب الإلكترونية :Hodent, The Psychology of Video Games)

(Current Research on the Impact of Playing Games, 2021إلى أن ممارسة ألعاب الفيديو تحقق العديد من الفوائد الملحوظة، على غرار بعض ألعاب الحركة التي تعزز مهارات الانتباه البصري، وبعض الألعاب القادرة على تعزيز السلوك الاجتماعي الإيجابي، كما أنه يمكن إشراك اللاعبين لأغراض تعليمية، وهي ألعاب يستخدمها المعلمون والمربون للتعليم في الصفوف الدراسية، بالإضافة إلى أن ألعاب الفيديو يمكن أن تساعد اللاعبين على تطوير عقلية النمو من خلال حثهم على المثابرة، وبعض الألعاب مصممة بشكل صريح لعلاج الأطفال المصابين باضطراب نقص الانتباه وفرط النشاط.

تناولت دراسة **غرانيك** وآخرون موضوع فوائد ممارسة ألعاب الفيديو (Granic et al., 2014, p. 66)، حيث اعتبروا أن ألعاب الفيديو جزء لا يتجزأ من حياة جميع الأطفال والمراهقين تقريبًا، حيث يلعبها 97% منهم لمدة ساعة واحدة على الأقل ساعة واحدة على الأقل يوميًا في الولايات المتحدة. وأشارت الدراسة إلى أن الغالبية العظمى من الأبحاث التي أجراها علماء النفس حول تأثيرات الألعاب الإلكترونية كانت حول تأثيرها السلبي وأضرارها المحتملة المتعلقة بالعنف والإدمان والاكتئاب، ومع أهمية وقيمة هذه الأبحاث؛ إلا أنه هناك حاجة إلى منظور أكثر منظور أكثر توازناً، منظور لا يأخذ بعين الاعتبار فقط الآثار السلبية المحتملة ولكن أيضًا فوائد ممارسة هذه الألعاب هذه الألعاب. فحسب غرانيك وزملائها يعتبر النظر في هذه الفوائد المحتملة أمر مهم، جزئياً، لأن طبيعة هذه الألعاب قد تغيرت بشكل كبير في العقد الماضي، حيث أصبحت معقدة ومتنوعة وواقعية واجتماعية بطبيعتها بشكل متزايد. وقد برزت مجموعة صغيرة ولكن مهمة من الأبحاث في السنوات الخمس الأخيرة. وخلصت الدراسة إلى تحديد أربعة مجالات رئيسية لتوثيق فوائد ألعاب الفيديو هي المعرفية والتحفيزية والعاطفية والاجتماعية، وتم اقتراح بعض الآليات المرشحة التي يمكن من خلالها أن تعمل ألعاب الفيديو على تعزيز الفوائد النفسية والاجتماعية في العالم الحقيقي.

هدفت دراسة مراح وقديري ( مراح و قديري، 2022) حول علاقة إدمان الألعاب الإلكترونية بالسلوكات الانحرافية لدى المراهقين في الوسط المدرسي إلى الكشف عن انعكاسات لعبة فري فاير التي تم اختيارها أنموذجا للدراسة من بين مختلف الألعاب على سلوك التلاميذ، باعتبارها اللعبة القتالية الأكثر شعبية وتداولا بين المراهقين في الآونة الأخيرة، وتم أجراء الدراسة الميدانية ببعض جمعيات الدروس الخصوصية ومؤسسات تربوية لولاية باتنة على عينة قوامها 146 تلميذ وتلميذة من الطورين المتوسط والثانوي. وتم اعتماد المنهج الوصفي، واستخدام أداة الاستبيان لجمع البيانات. وبعد المعالجة الإحصائية تم التوصل إلى أن مستوى الإدمان على الألعاب الإلكترونية مرتفع لدى التلاميذ المراهقين المتمدرسين، وأن إدمان التلاميذ المراهقين المتمدرسين على ممارسة لعبة فري فاير أدى إلى بروز سلوكات انحرافية عدوانية لديهم، كما أظهرت النتائج أيضا أن تلاميذ السنة الرابعة من التعليم المتوسط أكثر استخداما للألعاب الإلكترونية من تلاميذ المرحلة النهائية من التعليم الثانوي.

انطلقت دراسة **نبار وبن فرج الله** (بن فرج الله و نبار، 2020، صفحة 51) من إشكالية مفادها أن الألعاب الإلكترونية ظهرت كنتيجة حتمية للطفرة المعلوماتية التي دخلت حياة الإنسان من كل الجوانب، حيث انتقل اهتمام الأطفال إلى الألعاب الالكترونية مثل البلاي ستايشن والعاب الفيديو، ونظرا للارتباط الكبير والمتزايد بالألعاب الالكترونية من قبل الأطفال اتجه علماء مختلف الاختصاصات بما فيهم علماء الاجتماع إلى دراسة هذه الألعاب و أثرها على صحة وسلوك و ثقافة مستعمليها وغيرها من النواحي، حيث انه رغم ما لهذه الألعاب من ايجابيات وفوائد إلا أنها في المقابل لها

جوانب سلبية تظهر أثارها على المجتمع بصفة عامة وعلى الفرد بصفة خاصة، حيث ثبت أنّ الإدمان على هذه الألعاب يؤثّر على الصحّة العامّة للطفل أي صحته الجسدية والعقلية على المدى البعيد فهي تؤدّي إلى إصابته بالتهابات المفاصل، وقلّة المُرونة الحركيّة، والاضطرابات النفسيّة. وخلصت الباحثتان إلى تحديد مجموعة من المخاطر والأضرار الصحية الناتجة عن الإدمان على الألعاب الالكترونية لدى الأطفال.

تناولت دراسة **عيادي** موضوع أثر الألعاب الإلكترونية وانعكاساتها على النمط التفكيري للطفل (عيادي، 2018)، حيث أكد الباحث على أن اللعب يُعد ميلا فطريا ونشاطا مهما لدى الطفل، باعتباره أحد الطرق التي يكشف فيها الطفل عن نفسه، واستدل في ذلك بعلم النفس الذي يعتبر أن اللعب يساهم في بناء تفكير الطفل وتنمية شخصيته. وأشار الباحث إلى أن مفهوم اللعب أخذ مجرى آخر كنتيجة حتمية للتغيرات الحاصلة في مجال التكنولوجيا والتطور العلمي وما رافقها من ظهور أجيال جديدة من الألعاب الإلكترونية وألعاب الفيديو، وبات مظهر الطفل مألوفا بقضاء وقت طويل مع هذه الألعاب خاصة مع ظهور التطبيقات الجديدة وانتشارها على الهواتف النقالة واللوحات الالكترونية. وحذر الباحث من تعلق الأطفال بهذه التكنولوجيا الجذابة القادرة على نقل الخيال إلى ملموس بحيث يمكنها أن تصل إلى الطفل من خلال مخاطبة عقله وأحاسيسه وحواسه، وأصبحت تُصور له ما هو خارج عن نطاق المنطق، بحيث تسيطر وبنطاق واسع على سلوكياته وأفكاره لما يتلقاه، ويسعى الطفل لتقمص تلك الشخصيات سواء حقيقية أو خيالية لتستحوذ على شعوره وحالته السيكولوجية والفكرية.

هدفت دراسة قاصد (قاصد، 2015) حول صناعة العاب الفيديو واقتصادها إلى تحليل التحولات الحاصلة في صناعة ألعاب الفيديو من ظهورها أول مرة، بحيث لم تعد مجرد وسيلة ترفيه لتمضية ساعة أو ساعتين من الزمن أمام جهاز إلكتروني، بل يؤكد الباحث على أن صناعة لألعاب الفيديو كانت ولا تزال في تطور مستمر، كما أنها اتخذت بعدًا اقتصاديًا، وتخضع إلى تقلبات التقدم التكنولوجي، كما تراقب عن قرب التطورات الحاصلة في ميدان التكنولوجيات الحديثة للاتصال، وهذه الصناعة لها خصوصياتها، بحيث استقلت على شكل مؤسسات مختلفة ارتكزت على استوديوهات التطوير. وخلص الباحث إلى أن مستقبل ألعاب الفيديو يحمل الكثير في طياته ويثير العديد من التساؤلات التي يمكن أن تشكل مشاريع بحثية مستفيضة تحظى باهتمام الباحثين والدارسين على غرار مراقبة مضامين هذه الألعاب، وكذا مراقبة سوق ألعاب الفيديو ومبيعاتها الافتراضية.

## 7. نتائج الدراسة ومناقشتها

كشفت الدراسة التحليلية لمحتوى لعبة "فري فاير "عن عدة نتائج مهمة تتعلق بالقيم والسلوكيات التي تظهر في محتوى اللعبة التي يندمج الطفل في عالمها الخيالي ويحتمل أن تكون لها تأثيرات عليه، ومن أبرز هذه النتائج:

1. عالم يملؤه العنف والعدوانية: تحتوي اللعبة على مشاهد عنف متكررة، حيث يعتمد الهدف الأساسي فيها على القتال والبقاء كآخر ناجٍ، وتجعل الطفل يعيش في بيئة مليئة بالعنف مما قد يعزز السلوك العدواني لديه ويقلل من حساسيته تجاه العنف.

2. عالم مبني على الفردانية والتنافسية: تُرسخ اللعبة ثقافة الفردية والتنافس الشرس على حساب العمل الجماعي والتعاون، مما قد يؤثر على المهارات الاجتماعية للأطفال.

3. بيئة غير ملائم للعمر الطفل: تضم اللعبة عناصر مثل الأسلحة والقتل الافتراضي، والتي لا تتناسب مع الإدراك النفسي والعقلي للأطفال دون سن 15 سنة.

4. التأثير على التحصيل الدراسي: أشارت آراء العينة إلى أن الأطفال يقضون وقتًا طويلًا في ممارسة اللعبة، مما قد يؤدي إلى إهمال الواجبات المدرسية وضعف التركيز.

تتفق نتائج هذه الدراسة مع العديد من الأبحاث السابقة التي تناولت تأثير ألعاب الفيديو العنيفة على الأطفال، مثل دراسة أندرسون وبوشمان التي أكدت أن التعرض الطويل لألعاب العنف يزيد السلوك العدواني ويقلل التعاطف. كما تدعم نتائج الدراسة نظرية التعلم الاجتماعي لباندورا 1977، التي تشير إلى أن الأطفال يقلدون السلوكيات التي يتعرضون لها، خاصة إذا كانت مُعززة داخل اللعبة بنظام المكافآت.

ومع ذلك، تجدر الإشارة إلى أن تأثير الألعاب ليس سلبيًا دائمًا؛ إذ يمكن أن تُحسّن بعض الألعاب المهارات المعرفية مثل التخطيط السريع واتخاذ القرار، كما أشارت إليه دراسة غرانيك لكن لعبة "فري فاير"، بحسب التحليل، تركّز بشكل كبير على العنف والبقاء، مما يحد من الجوانب الإيجابية المحتملة.

أما فيما يخص غياب الرقابة الأسرية والمؤسساتية، فإن النتائج تثير قضية أعمق تتعلق بضعف التربية الإعلامية في البيئات العربية، حيث يفتقر الكثير من الآباء إلى الوعي الرقمي الكافي لمراقبة المحتوى الذي يتعرض له أطفالهم. وهذا يتطلب تدخلًا تربويًا من المدارس والحكومات لتعزيز الوعي بمخاطر الألعاب غير المناسبة وتوفير بدائل تعليمية آمنة.

تُظهر نتائج الدراسة أن لعبة "فري فاير "تعكس تحولًا جوهريًا في بيئة الترفيه الرقمي للأطفال، حيث تنتقل الألعاب من كونها وسائل ترفيهية بسيطة إلى فضاءات افتراضية تشكل الوعي والقيم. وفي هذا السياق، يمكن تحليل النتائج عبر عدة نظريات في الإعلام والاتصال، لا سيما نظرية الغرس الثقافي لروجر جربنر ونظرية الاستخدامات والإشباعات لكاتز، إلى جانب الإطار النقدي لاقتصاديات الانتباه في العصر الرقمي.

**1. العنف الرقمي وتأثيره التراكمي: منظور نظرية الغرس**

كشفت الدراسة أن التعرض المتكرر لمشاهد العنف في "فري فاير" قد يسهم في تطبيع العدوانية لدى الأطفال، وهو ما يتسق مع فرضية نظرية الغرس، التي تفترض أن التعرض الطويل لوسائل الإعلام (ومنها الألعاب) يخلق تصورًا مشوهًا للواقع، حيث يُصبح العنف مقبولًا كاستراتيجية لحل المشكلات. وهذا يثير تساؤلات حول دور الألعاب في تعزيز الثقافة البصرية العنيفة، خاصة في ظل غياب خطاب إعلامي موازٍ يُعزز قيم الحوار والتسامح.

**2. الألعاب كمنصات لإشباع الحاجات النفسية: تحليل وفق نظرية الاستخدامات والإشباعات**

من الواضح أن العينة المدروسة تفضل "فري فاير" بسبب إشباعها لحاجات نفسية واجتماعية، مثل الرغبة في الانتماء إلى جماعة الأقران )حيث تُلعب بشكل جماعي عبر الإنترنت) أو تحقيق الإنجاز الافتراضي )الفوز كلاعب وحيد). هنا، تُظهر الدراسة أن الألعاب لم تعد مجرد وسائل ترفيه، بل تحولت إلى منصات تواصل اجتماعي تُشبع حاجات كانت تُلبى سابقًا عبر التفاعل الواقعي. وهذا يعكس تحولًا في أنماط التنشئة الاجتماعية، حيث تُستبدل التفاعلات التقليدية بعلاقات افتراضية قائمة على المنافسة الفردية.

**3. غياب الرقابة وانهيار البو ابة الإعلامية التقليدية**

تؤكد النتائج على تراجع دور الأسرة كمُرشد إعلامي، وهو ما يُفسر ضمن إطار نظرية البوابة الإعلامية Gatekeeping) (Theory، حيث لم يعد الآباء يتحكمون في المحتوى الذي يستهلكه الأطفال بسبب الفجوة الرقمية بين الأجيال. بل أصبحت خوارزميات التوصية في متاجر الألعاب مثل Google Playو App Storeهي "البوابة" الجديدة التي تتحكم في تدفق المحتوى . وهذا يستدعي ضرورة تطوير نموذج تربية إعلامية (Media Literacy) يعيد للأسرة والمدرسة دورًا فاعلًا في التوجيه الرقمي

**4. اقتصاد الانتباه والتسليع الرقمي للأطفال**

لا يمكن فصل نتائج الدراسة عن السياق الاقتصادي لصناعة الألعاب، التي تُصمم وفقًا لمبادئ اقتصاد الانتباه، حيث يُقاس نجاح اللعبة بقدرتها على إطالة وقت التفاعل (مثل أنظمة المكافآت اليومية).

وهذا يُعمق أزمة الإفراط في الاستخدام، كما يُخضع الأطفال لآليات تسليعية تروج لقيم استهلاكية (مثل شراء "سكنات" افتراضية). هنا، يصبح من الضروري تطبيق مقاربة تنظيمية تُخضع هذه الصناعة لمعايير أخلاقية، كما هو الحال في بعض الدول التي فرضت قيودًا على المدفوعات داخل الألعاب مثل قانون "loot boxes " في بلجيكا.

**خاتمة**

تؤكد هذه الدراسة أن الألعاب الرقمية، وخاصة لعبة "فري فاير"، تمثل ظاهرة إعلامية معقدة تتفاعل معها شريحة كبيرة من الأطفال في ظل غياب رقابة فعالة وتربية إعلامية واعية. وقد كشفت النتائج أن المحتوى العنيف والتنافسي الذي تقدمه هذه اللعبة لا يؤثر فقط على السلوكيات الفردية للأطفال، بل يسهم أيضًا في تشكيل تصوراتهم الاجتماعية وقيمهم الأخلاقية، وذلك وفقًا لإطار نظري يجمع بين نظرية الغرس الثقافي ونظرية الاستخدامات والإشباعات.

من الناحية العملية، تُظهر الدراسة أن التعامل مع هذه القضية يتطلب مقاربة متعددة المستويات تشمل:

- التشريعات والسياسات الإعلامية التي تُخضع الألعاب الرقمية لمعايير واضحة تحمي الأطفال من المحتوى غير الملائم.
- تعزيز التربية الإعلامية في المناهج التعليمية لتمكين الأطفال والأسر من التعامل النقدي مع المحتوى الرقمي.
- التأكيد على دور الأسرة والمؤسسات التربوية في مراقبة وتوجيه استخدام الألعاب، مع توفير بدائل تعزز القيم الإيجابية.

أخيرًا، تُبرز هذه الدراسة الحاجة إلى مزيد من الأبحاث المستقبلية التي تدرس تأثير الألعاب الرقمية على المدى الطويل، مع التركيز على الفروق الفردية بين المستخدمين والعوامل الثقافية التي قد تعدل من حدة هذه التأثيرات. فقط من خلال فهم أعمق لهذه الديناميكيات يمكن بناء استراتيجيات فعالة لتحقيق توازن بين الترفيه الرقمي والتنمية الصحية للأطفال في العصر الحديث.

## قائمة المصادر والمراجع


1. فقير, ص & ., شرفة, إ .(2023) .العالم الافتراضي ومآلات التواصل الاجتماعي بالعالم الواقعي - إشكالية التواصل والانعزال .*مجلة الرسالة للدراسات والبحوث الإنسانية*.(1)*8* ,

2. مراح, م & ., قديري, م .(2022) .إدمان الألعاب الإلكترونية وعلاقته بالسلوكات الانحرافية لدى المراهقين في الوسط المدرسي لعبة فري فاير أنموذجا .*مجلة دراسات في سيكولوجية الانحراف*.(3)*7* ,

3. Angers, M. (1997). *Initiation à la méthodologie des sciences humaines.* Alger: casbah édition.

4. Chaarani, B., Ortigara, J., Yuan, D., Loso, H., Potter, A., & Garavan, H. (2022). Association of Video Gaming With Cognitive Performance Among Children. *JAMA Network Open, 5*(10).

5. Granic, I., Lobel, A., & Engels, R. (2014, January). The Benefits of Playing Video Games. *American Psychologist, 69*(1).

6. Hodent, C. (2017). *The Gamer's Brain: How Neuroscience and UX Can Impact Video Game Design.* CRC Press Taylor and Francis Group.

7. Hodent, C. (2021). The Psychology of Video Games: Current Research on the Impact of Playing Games.

8. LE DEUFF, O. (2009). *La culture de l'information en reformation.* Université de Rennes, France.

9. أشتي, ف .(1996) .*الإعلام العالمي، مؤسساته، طريقة عمله وقضاياه* .(éd. 1)بيروت: دار أمواج.

10. البرغوثي, ب & ,.الهيهاني, ي .(2004) .*النظام الإعلامي الجديد* .(éd. 2)الأردن: دار رؤى للنشر والتوزيع.

11. الساعاتي, س. ح .(1983) .الثقافة والإعلام، ديناميات التأثير والتأثر .*الحلقة الدراسية الثالثة لبحوث الإعلام* .القاهرة: المركز القومي للبحوث الاجتماعية والجنائية.

12. الصلاحات, س. م .(2006) .*الإعلام الوقفي؛ دور وسائل الاتصال الجماهيري في دعم وتطوير أداء المؤسسات الوقفية* .الكويت: الأمانة العامة للأوقاف.

13. الواصل, ع. ا .(1999) .*البحث العلمي: خطواته ومراحله، أساليبه ومناهجه* .(éd. 1)المملكة العربية السعودية: وزارة المعارف.

14. بسيوني, ع. ا .(2015) .*كيف تعيش الحياة الثانية في العالم الإفتراضي؟* .(éd. 1)مصر: دار النشر للجامعات.

15. بن سليم, ح & ,.سويسي, أ .(2017) .تأثير شبكات التواصل الاجتماعي على المجتمع .*مجلة سوسيولوجيا*.(1)*1* ,

16. بن فرج الله, ب & ,.نبار, ر .(2020) .الادمان على الالعاب الالكترونية واثره على صحة الاطفال .*مجلة المجتمع والرياضة*.(1)*3* ,

17. بن نبي, م .(2002) .*مشكلة الأفكار في العالم الإسلامي* .القاهرة: دار الفكر.

18. بوذينة, ن .(2018) .شبكات التواصل الاجتماعي تعدد الأنواع والاستخدام-دراسة نظرية .*مجلة حقائق للدراسات النفسية والاجتماعية*.(9)*3* ,

19. تمار, ي .(2007) .*تحليل المحتوى للباحثين والطلبة الجامعيين* .الجزائر: طاكسيج كوم للدراسات والنشر والتوزيع.

20. جاد, س .(1997) .*البرامج الثقافية في الإعلام الإذاعي* .القاهرة: الهيئة المصرية العامة للكتاب.

21. حسين, س. م .(1976) .*بحوث الإعلام: الأسس والمبادئ* .القاهرة: عالم الكتب.

22. خضاري, س .(2020) .حماية حقوق الطفل في التشريع الجزائري .*مقاربات*.(2)*6* ,

23. خلفاوي, أ .(2023) .حق الطفل في التأمل و ممارسة الفكر النقدي و الفضول الفلسفي .*سلسلة الأنوار*.(1)*13* ,

24. دحمان, ن .(2024) .الاتصال العمومي ورهان حماية وحفظ التراث الثقافي- دراسة تحليلية للصفحة الرسمية لوزارة الثقافة والفنون عبر موقع الفيسبوك.(2)*8, Algerian Journal of Human and Social Sciences* .

25. دراجي, ا .(2017) .شبكات التواصل الاجتماعي: فضاء افرتاضي للتواصل الاكرتوني .*مجلة الرسالة للدراسات الإعلامية*.(2)*1* ,

26. دومة, أ .(2017) .تأثير الألعاب الإلكترونية على التنشئة الاجتماعية للأطفال .*الحوار الثقافي*.(1)*6* ,

27. سيبوكر, إ & ,.نجاحي, ن ,2018) .جوان 01 .(أهمية المنهج الوصفي للبحث في العلوم الإنسانية .*مجلة مقاليد*.(8)*6* ,

28. شتوان, ب .(2009) .حقوق الطفل في الأسرة والمجتمع .*مجلة الإحياء*.(13)

29. شلبي, ش .(2024) .المخطوطات الجزائرية بين جدلية الرقمنة وحفظ التراث الثقافي .*دفاتر المخبر*.(01)*19* ,

30. عماد، ع. ا .(2006) .*سوسيولوجيا الثقافة* .(éd. 1)بيروت: مركز دراسات الوحدة العربية.

31. عيادي, م .(2018) .أثر الألعاب الإلكترونية و انعكاساتها على النمط التفكيري للطفل .*دراسات في العلوم الإنسانية والاجتماعية* , *18*(2).

32. فتال, أ .(2009) .بنية الثقافة الجزائر ية وأسسها .*مجلة الثقافة*.(19)

33. فهيم, ح. م .(1989) .*أدب الرحلات* .الكويت: المجلس الوطني للثقافة والفنون والآداب.

34. قاصد, م .(2015) .صناعة العاب الفيديو واقتصادها : النشأة والتطور والخصائص .*المجلة الجزائرية للاتصال*.(24)*17* ,

35. كامل, ن .(2024) .مستقبل التسويق الرقمي: من العالم الافتراضي إلى الواقع المعزز .*مجلة المقدمة للدراسات الانسانية و الاجتماعية* , *9*(1).

36. كوندة, س & ,.بن سباع, ص .(2024) .دور مواقع التواصل الاجتماعي في الحفاظ على الموروث الثقافي الجزائري: دراسة تحليلية لصفحة الإمبراطورية الجزائرية تاريخ وثقافة .*الاكاديمية للدراسات الاجتماعية و الانسانية*.(01)*16* ,

37. لغرس, س .(2021) .أهمية شبكات التواصل االجتماعي في عملية التنشئة االجتماعية مقاربة نظرية .*مجلة الإعلام والمجتمع*.(1)*5* ,

38. محمدي, خ .(2025) .التسويق الإلكتروني للموروث الثقافي والحضاري للجزائر كرأسمال سياحي عبر الوسائط الاتصالية الجديدة دراسة وصفية تحليلية للصفحة الرسمية لوزارة الثقافة والفنون الجزائرية عبر الفايسبوك .*مجلة الرسالة للدراسات الإعلامية*.(4)*8* ,

39. نمرود, ب .(2008) .*ألعاب الفيديو وأثرها في الحد من ممارسة النشاط البدني الرياضي عند المراهقين المتمدرسين* .الجزائر: جامعة الجزائر.