Open Access
عدد ١ الأصدار ١ لعام ٢٠٢٥
Print ISSN: *3062-5815*
Online ISSN: *3062-5823*

أركـــايـــقـــيـــا
مجـلـة الـعـــلـوم الإنســـانية
والاجـتـــماعية والترجمـة

تأثير الألعاب الإلكترونية (Gamification) في تدريب المراجعين والمحاسبين الجدد " دراسة استكشافية لوجهات نظر المراجعين والمحاسبين القانونيين في الوطن الإسلامي

مجدي عبدالسلام النجار
كلية الاقتصاد المرج -جامعة بنغازي
Magdyalngar٨٤@gmail.com

عبد الباسط صلاح محمد الشكري
قسم المحاسبة -الأكاديمية الليبية
Alshukri٢k٢@gmail.com

Abstract
This exploratory study aims to analyze the effectiveness of employing gamification techniques This exploratory study aims to analyze the effectiveness of employing gamification techniques in training newly recruited accountants and auditors in Islamic countries, by surveying the opinions of professionals In the field. The study adopted a descriptive-analytical approach, supported by an online questionnaire distributed to a sample of certified accountants and auditors across several Islamic countries. The results revealed that gamification serves as an effective educational tool that contributes to enhancing both theoretical and practical understanding, developing analytical skills, and boosting trainees' intrinsic motivation. Furthermore, the findings indicated a broad acceptance among professionals toward integrating gamification into professional training programs.Despite these positive outcomes, the study Identified several challenges that may hinder the practical implementation of such techniques, including high development costs, technical infrastructure requirements, difficulty in adapting accounting content to gamified formats, as well as certain cultural reservations .In light of these findings, the study recommends the Integration of gamification techniques into professional accounting training programs in Islamic countries, while taking into account cultural and religious contexts, and ensuring adequate institutional and technical support for successful implementation.
Keywords: electronic games, training, accountants, auditors, Islamic world.

تهدف هذه الدراسة الاستكشافية إلى تحليل فاعلية توظيف تقنيات الألعاب الإلكترونية (Gamification) في تدريب المحاسبين والمراجعين الجدد في الدول الإسلامية، وذلك من خلال استقصاء آراء المهنيين العاملين في هذا المجال. وقد اعتمدت الدراسة على المنهج الوصفي التحليلي، مدعومًا باستبانة إلكترونية وُجّهت إلى عينة من المحاسبين القانونيين والمراجعين في عدد من الدول الإسلامية. أظهرت النتائج أن تقنيات الألعاب الإلكترونية تُعد وسيلة تعليمية فعّالة تسهم في تعزيز الفهم النظري والتطبيقي للمجال المحاسبي، وتطوير المهارات التحليلية، ورفع مستوى الدافعية الذاتية لدى المتدربين. كما كشفت النتائج عن وجود تقبّل واسع بين المتخصصين لفكرة استخدام اللعبنة في برامج التدريب المهني. ورغم هذه الإيجابيات، رصدت الدراسة عددًا من

التحديات التي قد تعيق التطبيق العملي لهذه التقنيات، من أبرزها: ارتفاع تكاليف التطوير، ومتطلبات البنية التحتية التقنية، وصعوبة تكييف المحتوى المحاسبي مع آليات الألعاب الإلكترونية ، بالإضافة إلى بعض التحفظات ذات الطابع الثقافي. وفي ضوء هذه النتائج، توصي الدراسة بضرورة دمج تقنيات الألعاب الإلكترونية ضمن برامج التأهيل المهني المحاسبي في الدول الإسلامية، مع مراعاة الخصوصيات الثقافية والدينية، وتوفير الدعم المؤسسي والتقني اللازم لضمان فاعلية التطبيق.
الكلمات المفتاحية: الألعاب الإلكترونية، تدريب ، المحاسبين ، المراجعين ، الوطن الإسلامي

١-الإطار العام

١-١مقدمة الدراسة:

يشهد العالم المعاصر تحولات تقنية ومعلوماتية عميقة أثرت بشكل كبير على مختلف جوانب الحياة، وخصوصاً في مجالات التعليم والتدريب المهني. ومع تسارع تطورات سوق العمل ومتغيراته، لم تَعُد الطرق التقليدية في تنمية المهارات كافية لمواكبة هذه التحولات، بل أصبح من الضروري تبني أساليب مبتكرة تتناسب مع متطلبات العصر الرقمي (Deterding et al., ٢٠١١). في هذا السياق، برز مفهوم "الألعاب الإلكترونية" (Gamification) كإحدى الوسائل المبتكرة لتعزيز فاعلية التعليم والتدريب. ويُعرف هذا المفهوم بإدماج عناصر وتقنيات الألعاب – مثل التحديات، والنقاط، والتفاعل – في بيئات غير ترفيهية، كالتعليم، والتدريب، وإدارة الأداء. وقد أثبتت عدة دراسات أن الألعاب الإلكترونية تُسهم في تعزيز التحفيز الذاتي، وزيادة تفاعل المتدربين، وتحسين نتائج التعلم، خصوصاً عند توظيفها ضمن بيئات تعليمية تكنولوجية (Sailer et al., ٢٠١٧; Domínguez et al., ٢٠١٣). في المجال المحاسبي، تواجه المؤسسات تحديات متزايدة في إعداد وتدريب المراجعين والمحاسبين الجدد. وتزداد هذه التحديات حدة في الدول الإسلامية، حيث يُعاني الخريجون الجدد من فجوة ملحوظة بين المهارات المكتسبة أكاديمياً ومتطلبات الواقع المهني، لا سيما في الجانب التطبيقي والرقمي. وانطلاقاً من هذه الفجوة، لجأت بعض المؤسسات إلى استكشاف تقنيات مبتكرة مثل "الألعاب الإلكترونية" لتحسين كفاءة برامج التأهيل المهني. ومع ذلك، تظل التطبيقات العملية لهذه التقنيات في تدريب المحاسبين والمراجعين في الدول الإسلامية محدودة، حيث يفتقر الموضوع إلى دراسات علمية تسلط الضوء على فعاليتها وتحديات استخدامها في بيئات ثقافية ومهنية متميزة عن السياقات الغربية. من هنا تنبع أهمية هذه الدراسة التي تهدف إلى استكشاف آراء المراجعين والمحاسبين القانونيين في الدول الإسلامية حول تأثير استخدام الألعاب الإلكترونية في تدريب المراجعين والمحاسبين الجدد. كما تسعى الدراسة إلى تقييم فاعلية هذه التقنية في تنمية المهارات الفنية والعملية المطلوبة، والتعرف على أبرز العقبات التي قد تحول دون تبنيها. يُتوقع أن تُسهم الدراسة في سد فجوة معرفية في أدبيات التعليم المحاسبي، وتقديم توصيات تدعم التطوير المهني في الدول الإسلامية.

١-٢ مشكلة الدراسة:

تشهد بيئات العمل المحاسبي في الدول الإسلامية تطوراً متسارعاً في ظل التغيرات الرقمية والتقنية، مما يفرض على المؤسسات التعليمية والمهنية تبني أساليب تدريب حديثة تتماشى مع متطلبات العصر. ورغم الانتشار المتزايد لاستخدام تقنيات (Gamification) في مجالات التعليم والتدريب حول العالم، إلا أن توظيفها في تدريب المحاسبين والمراجعين الجدد في الدول الإسلامية لا يزال محدوداً، وتفتقر الساحة البحثية إلى دراسات تستقصي آراء المختصين في هذا المجال. كما أن فعالية هذه الأساليب وحدود تطبيقها في السياق الثقافي والمهني المحلي لم تحظَ بالاهتمام الكافي في الأدبيات العلمية. وبناءً عليه، تبرز الحاجة إلى دراسة استكشافية تُسلط الضوء على إمكانية وفاعلية دمج عناصر الألعاب الإلكترونية في برامج التدريب المحاسبي، ومدى تقبل المهنيين لها، والتحديات المرتبطة باستخدامها في هذا الإطار وتعتبر هذه الدراسة من أول الدراسة تتعمق في هذا الشأن وذلك حسب علم الباحثان و من خلال مشكلة الدراسة يتم اشتقاق التساؤل الرئيسي التالي:

ما مدى فاعلية استخدام الألعاب الإلكترونية (Gamification) في تدريب المحاسبين والمراجعين الجدد في الدول الإسلامية من وجهة نظر المهنيين، وما أبرز التحديات التي قد تعيق تطبيقها؟ ومن خلال التساؤل الرئيسي يتم اشتقاق التساؤلات الفرعية التالية:

١. ما مدى إسهام تقنيات الألعاب الإلكترونية في تنمية المهارات الفنية والعملية للمحاسبين والمراجعين الجدد؟
٢. ما مدى تقبّل المراجعين والمحاسبين القانونيين لفكرة استخدام الألعاب الإلكترونية في برامج التدريب المهني؟
٣. ما أبرز التحديات والصعوبات التي قد تواجه تطبيق الألعاب الإلكترونية في تدريب المحاسبين الجدد في السياق الإسلامي؟

١-٣أهداف الدراسة:

١. التعرف على مدى فاعلية استخدام تقنيات الألعاب الإلكترونية (Gamification) في تنمية المهارات الفنية والعملية لدى المحاسبين والمراجعين الجدد في الدول الإسلامية.
٢. استكشاف مدى تقبّل المراجعين والمحاسبين القانونيين لفكرة دمج عناصر الألعاب الإلكترونية في برامج التدريب المهني المحاسبي.
٣. تحديد أبرز التحديات والصعوبات التي قد تُعيق توظيف تقنيات الألعاب الإلكترونية في تدريب المحاسبين والمراجعين الجدد ضمن السياق الثقافي والمهني للدول الإسلامية.

١-٤أهمية الدراسة:

تتجلى أهمية هذه الدراسة في كونها تتناول موضوعاً معاصراً ومهماً يمس صميم التطوير المهني في المجال المحاسبي، وهو توظيف تقنيات الألعاب الإلكترونية (Gamification) في تدريب المحاسبين والمراجعين الجدد. وتكمن أهمية هذه الدراسة في بعدها العلمي والتطبيقي، حيث تسعى إلى سد فجوة واضحة في الأدبيات المتعلقة باستخدام الألعاب الإلكترونية في بيئات التدريب المحاسبي، خاصة أن معظم الدراسات السابقة تركزت في السياقات الغربية، بينما لا تزال التجارب الميدانية في الدول الإسلامية محدودة. كما تبرز أهمية هذه الدراسة من خلال قدرتها على تقديم تصور جديد حول كيفية تصميم برامج تدريبية محفزة وأكثر فاعلية، تعتمد على التفاعل والتحدي، بما ينسجم مع احتياجات جيل المتدربين الجدد وتطلعاتهم في العصر الرقمي. ومن الجانب العملي، فإن نتائج هذه الدراسة يمكن أن تفيد صناع القرار في المؤسسات التعليمية والمهنية بالمجال المحاسبي، من خلال توفير مؤشرات واضحة حول جدوى دمج الألعاب الإلكترونية في برامج التأهيل، ومدى تقبّل الممارسين لها، إضافة إلى تسليط الضوء على التحديات الثقافية والتنظيمية التي قد تعيق تطبيقها في السياق المحلي. وعليه، فإن هذه الدراسة تمثل إضافة نوعية تسهم في دعم جهود تطوير كفاءة التدريب المهني، وتوجيه السياسات المستقبلية نحو تبني أساليب تعليمية حديثة وفعالة.

١-٥ فرضيات الدراسة:

الفرضية الصفرية الرئيسة:

لا توجد استجابات المراجعين والمحاسبين القانونيين حول فاعلية استخدام تقنيات الألعاب الإلكترونية في تدريب المحاسبين والمراجعين الجدد في الدول الإسلامية.

الفرضيات الصفرية الفرعية:

١. لا توجد استجابات أفراد العينة حول مدى إسهام تقنيات الألعاب الإلكترونية في تنمية المهارات الفنية والعملية للمحاسبين والمراجعين الجدد.
٢. لا توجد استجابات أفراد العينة حول مدى تقبّل المراجعين والمحاسبين القانونيين لفكرة استخدام الألعاب الإلكترونية في برامج التدريب المهني.
٣. لا توجد استجابات أفراد العينة حول التحديات والصعوبات التي قد تواجه تطبيق تقنيات الألعاب الإلكترونية في تدريب المحاسبين الجدد في السياق الإسلامي.

١-٦ نموذج الدراسة:

شكل (١) من اعداد الباحثان ؛ بالاعتماد على الأدبيات الدراسة

١-٧ مصطلحات الدراسة:

١. الألعاب الإلكترونية (Gamification):

تشير إلى استخدام عناصر وتقنيات الألعاب، مثل التحديات، النقاط، المستويات، والجوائز، في بيئات غير ترفيهية بهدف زيادة التحفيز والتفاعل وتحسين تجربة التعلم أو التدريب .

٢. تدريب المراجعين والمحاسبين الجدد

يقصد به البرامج والأنشطة التي تهدف إلى تطوير المهارات الفنية والعملية للمراجعين والمحاسبين الذين هم في بداية مسيرتهم المهنية، وذلك لتمكينهم من أداء مهامهم بكفاءة وفق المعايير المهنية المعتمدة.

٣. تأثير:

يشير إلى الأثر أو النتيجة التي تحدثها تقنية الألعاب الإلكترونية على كفاءة وجودة التدريب، ومدى تحسن مهارات المتدربين ومستوى تفاعلهم أثناء عملية التأهيل.

٢ -الإطار النظري:

قُسِّم الإطار النظري إلى ثلاثة محاور رئيسة، هي:

٢-١مفهوم وتقنيات الألعاب الإلكترونية (Gamification) في التعليم والتدريب

الألعاب الإلكترونية (Gamification) هي استخدام عناصر وتقنيات الألعاب في سياقات غير ترفيهية بهدف زيادة التفاعل والتحفيز وتحقيق أهداف محددة، خاصة في مجالات التعليم والتدريب المهني. تُعرف الألعاب الإلكترونية بأنها دمج المكونات الأساسية للألعاب مثل النقاط، المستويات، التحديات، الجوائز، وأنظمة التقدم، ضمن بيئات التعلم، مما يعزز من مشاركة المتدربين ويجعل عملية التعلم أكثر جاذبية وفعالية (Deterding et al., ٢٠١١). تُعد الألعاب الإلكترونية أحد الأساليب الحديثة التي تستند إلى نظريات التحفيز الداخلي والخارجي، حيث تلعب دورًا محوريًا في تعزيز الحافز الذاتي للمتعلمين، وذلك من خلال خلق تجربة تعليمية تشبه الألعاب التي تحمل في طياتها عناصر التشويق والمكافأة، الأمر الذي يحفز المتدربين على الاستمرار والتفاعل بإيجابية (Ryan & Deci, ٢٠٠٠). وقد أظهرت الأبحاث أن إضافة عناصر الألعاب الإلكترونية إلى البرامج التدريبية تؤدي إلى تحسين معدل الانتباه والاحتفاظ بالمعلومات، وتقليل الملل الذي قد يشعر به المتدربون في النماذج التقليدية (Hamari et al., ٢٠١٤). تتنوع تطبيقات الألعاب الإلكترونية بشكل كبير بين المجالات، من التعليم الأكاديمي إلى التدريب المهني، بما في ذلك المحاسبة والتدقيق، حيث يتم استغلال أنظمة التحديات والمسابقات لتعزيز مهارات التفكير النقدي وحل المشكلات. كما تساعد الألعاب الإلكترونية على خلق بيئة تعلم تفاعلية تدعم التعلم التعاوني والمنافسة الإيجابية، مما ينعكس إيجابًا على مستوى الأداء المهني للمتدربين (Werbach & Hunter, ٢٠١٢). علاوة على ذلك، تعتمد آليات عمل الألعاب الإلكترونية على تصميم تجارب تدريبية موجهة بأهداف واضحة مع استخدام تقنيات التقييم الفوري والتغذية الراجعة التي تساعد المتدرب على معرفة نقاط قوته وضعفه، وبالتالي تعديل سلوكياته ومهاراته بصورة مستمرة. وتشير الدراسات إلى أن الاستخدام الفعّال للعبْلَنَة في التدريب يمكن أن يعزز من قدرات المتدربين على التكيف مع بيئات العمل المتغيرة ويوفر لهم فرصًا أكبر لاكتساب الخبرات العملية (Kapp, ٢٠١٢).

٢-٢ دور الألعاب الإلكترونية في تنمية المهارات المهنية للمحاسبين والمراجعين الجدد

يشكل التدريب المهني ركيزة أساسية لتطوير كفاءات المحاسبين والمراجعين الجدد، حيث تبرز أهمية سد الفجوة بين المعارف الأكاديمية النظرية والمهارات العملية التي تتطلبها بيئة العمل الفعلية. وفي هذا السياق، تلعب الألعاب الإلكترونية دورًا فعالًا في تعزيز تعلم المهارات المهنية من خلال تحويل محتوى التدريب إلى تجربة تفاعلية ومحفزة، تتيح للمتدربين ممارسة المهارات بشكل متكرر ومحاكاة مواقف العمل الحقيقية (Lee & Hammer, ٢٠١١). تُسهم الألعاب الإلكترونية في بناء مهارات تقنية متقدمة مثل التحليل المالي، التحقق من البيانات، واستخدام البرمجيات المحاسبية،إلى جانب تنمية مهارات ناعمة مثل اتخاذ القرار، التفكير النقدي، والعمل الجماعي. ويُظهر تطبيق الألعاب الإلكترونية في التدريب المهني قدرة على زيادة الالتزام والانخراط لدى المتدربين، ما يُنعكس إيجابيًا على جودة الأداء ومستوى الاحترافية (Sailer et al., ٢٠١٧). تتضمن آليات الألعاب الإلكترونية في هذا المجال تحديات مستمرة، ومستويات تصاعدية، وأنظمة مكافآت تعزز من الشعور بالإنجاز، مما يحفز المتدربين على الاستمرار في التعلم وتحسين مهاراتهم. وقد أكدت الدراسات أن مثل هذه الممارسات تسرع من اكتساب الخبرات العملية وتقليل معدل التسرب أو فقدان المتدربين خلال برامج التدريب التقليدية (Hamari & Koivisto, ٢٠١٥). علاوة على ذلك، تتيح الألعاب الإلكترونية للمدربين إمكانية تتبع تقدم المتدربين بدقة من خلال بيانات الأداء المجمعة، مما يسهل تخصيص التدخلات التعليمية وتصميم برامج تدريبية أكثر فعالية. لذا، أصبح من الضروري دمج اللعبنة ضمن استراتيجيات تطوير مهارات المحاسبين والمراجعين الجدد لمواكبة التطورات المتسارعة في مجال المحاسبة والتدقيق (Nah et al., ٢٠١٤).

٢-٣ التحديات والفرص في تطبيق الألعاب الإلكترونية ضمن السياق المهني والثقافي في الدول الإسلامية

يواجه تطبيق الألعاب الإلكترونية (Gamification) في البيئات المهنية في الدول الإسلامية مجموعة من التحديات المتنوعة التي تنبع من السياقات الثقافية والاجتماعية والتقنية الخاصة بهذه الدول. من الناحية الثقافية، تختلف مدى تقبّل الأفراد والمجتمعات لأساليب الألعاب الإلكترونية نتيجة تأثير المعتقدات الدينية والقيم الاجتماعية، مما يتطلب مواءمة محتوى الألعاب الإلكترونية مع السياق المحلي. قد يُنظر إلى بعض عناصر الترفيه أو التحدي التنافسي بعين التحفظ في بعض البيئات المحافظة، الأمر الذي يفرض على مصممي الأنظمة التربوية أو التدريبية تضمين عناصر تراعي الهوية الثقافية والقيم الإسلامية أما من الناحية التقنية والتنظيمية، فتعاني العديد من المؤسسات في الدول الإسلامية من نقص في البنية التحتية الرقمية، إلى جانب ضعف الخبرات الفنية في تصميم وتطوير نظم الألعاب الإلكترونية، وغياب السياسات المؤسسية التي تدعم الابتكار الرقمي داخل المؤسسات الحكومية والخاصة. وقد أظهرت دراسات ميدانية في بعض دول الخليج أن هذه التحديات قد تعيق تحقيق الفائدة القصوى من برامج الألعاب الإلكترونية وتقلل من فاعليتها في تنمية المهارات المهنية (Alsawaier, ٢٠١٨). ورغم هذه التحديات، فإن هناك فرصًا واعدة لتطوير تطبيقات الألعاب الإلكترونية بما يتماشى مع الخصوصيات الثقافية والاجتماعية للدول الإسلامية. إذ يمكن توظيف مبادئ الألعاب الإلكترونية لتعزيز قيم العمل الجماعي، والتحفيز الأخلاقي، والتنافس الشريف، وهي قيم تتناغم مع المبادئ الإسلامية. كما أن هناك تجارب ناجحة في توطين الألعاب الإلكترونية لتدريب الموظفين في القطاعين الحكومي والتعليمي، مثل تجربة إحدى الهيئات الحكومية في دولة الإمارات التي طبّقت برنامجًا قائمًا على تقنيات الألعاب الإلكترونية أدى إلى تحسّن ملحوظ في مشاركة الموظفين وزيادة الالتزام بالبرامج التدريبية (Zainuddin et al., ٢٠٢٠). وفي المقابل، تشير دراسات إلى أن إهمال الخصوصية الثقافية في تصميم برامج الألعاب الإلكترونية قد يؤدي إلى ضعف في تفاعل المشاركين، وعدم فاعلية البرنامج رغم جودته التقنية، مما يبرز أهمية التكييف المحلي لأي تطبيق تدريبي أو تعليمي يعتمد على الألعاب الإلكترونية

الدراسة الاستكشافية:

٣-١ منهجية الدراسة

تعتمد هذه الدراسة على المنهج الوصفي التحليلي بأسلوب استكشافي، إذ تهدف إلى فهم مدى فاعلية الألعاب الإلكترونية وتقنيات الألعاب الإلكترونية (Gamification) في تطوير المهارات المهنية للمراجعين والمحاسبين الجدد ضمن البيئة المهنية الإسلامية، واستطلاع وجهات نظرهم حول إمكانية تبني هذه التقنيات ضمن برامج التدريب المحاسبي.

أولاً: المنهج الوصفي التحليلي

تم الاعتماد عليه لوصف الظاهرة موضع الدراسة، وهي استخدام الألعاب الإلكترونية في التدريب المحاسبي، وتحليل آراء وتصورات المهنيين بشأن فاعليتها، ومواطن التحدي التي قد تواجهها في السياق المهني الإسلامي.

ثانيًا: المنهج الاستكشافي

نظراً لحداثة الموضوع، تم توظيف المنهج الاستكشافي للوقوف على الاتجاهات الأولية والأنماط العامة لتصورات المراجعين والمحاسبين القانونيين، واستخلاص مؤشرات أولية يمكن البناء عليها في دراسات مستقبلية أكثر تعمقاً.

٣-٢ أدوات جمع البيانات

تم استخدام الاستبانة الإلكترونية (Google Form) كأداة رئيسة لجمع البيانات، وتم تصميمها استنادًا إلى أهداف الدراسة ومحاورها الثلاثة:

١. تنمية المهارات الفنية والعملية.
٢. تقبّل فكرة الألعاب الإلكترونية في التدريب.
٣. التحديات والصعوبات في السياق الإسلامي.

وقد تم استخدام مقياس ليكرت الخماسي لقياس مستويات الاستجابة، من (موافق بشدة) إلى (لا أوافق بشدة).

٣-٣ مجتمع الدراسة وعينتها

يتكون مجتمع الدراسة من المحاسبين القانونيين والمراجعين الخارجيين والمراجعين الداخليين في مؤسسات مهنية أو شركات تدقيق ضمن الدول الإسلامية. وقد تم اختيار عينة قصدية من الممارسين الذين لديهم تجربة أو اطلاع على مفاهيم التدريب الإلكتروني أو الألعاب الإلكترونية.

٣-٤ أساليب تحليل البيانات

تم تحليل البيانات باستخدام برنامج SPSS، عبر الأساليب التالية:

١. التكرارات والنسب المئوية للبيانات الديمغرافية.
٢. معامل الثبات (ألفا كرونباخ) لقياس اتساق الاستبانة.
٣. المتوسطات والانحرافات المعيارية لتحديد مستويات الاستجابة.
٤. اختبار T لعينة واحدة لاختبار دلالة الفرضيات الإحصائية.
٥. تحديد درجة الموافقة وترتيبها بحسب الأهمية.

٣-٥ صدق وثبات الأداة

٣-٥-١ الصدق (Validity)

تم عرض الاستبانة على مجموعة من المحكّمين الأكاديميين في تخصصات المحاسبة والتدريب الرقمي، لضمان ملاءمتها لموضوع الدراسة، وتم تعديلها وفقاً لملاحظاتهم بما يحقق الصدق الظاهري والمحتوى. والمحتوى.

٣-٥-٢ثبات الأداة (Reliability)

لقياس ثبات الاستبانة، تم استخدام معامل ألفا كرونباخ (Cronbach’s Alpha) لجميع محاور الأداة، وكانت النتائج كما يلي:

جدول رقم (١) اختبار الصدق والثبات

المحور	عدد الفقرات	معامل ألفا كرونباخ
تنمية المهارات الفنية والعملية	٥	٠,٧٥
تقبّل فكرة استخدام اللعبنة	٥	٠,٨٨
التحديات والصعوبات المحتملة	٥	٠,٦٦
الاستبانة ككل	١٥	٠,٧٦

من إعداد الباحثان ، بالاعتماد على برنامج SPSS

تشير هذه النتائج إلى أن الأداة تتمتع بدرجة جيدة إلى ممتازة من الاتساق الداخلي، مما يؤكد صلاحيتها للاستخدام في التحليل الإحصائي واستنتاج العلاقات والاتجاهات ضمن مجتمع الدراسة.

٣-٦ عرض النتائج ومناقشتها

٣-٦-١عرض النتائج المتعلقة بالمعلومات الديمغرافية:

جدول رقم (٢) تحليل المعلومات الديمغرافية

المسمى الوظيفي	التكرار	النسبة المئوية
محاسب قانوني ومراجع خارجي	٢٥	٦٠٪
مراجع داخلي	١٥	٤٠٪
مجموع	٤٠	١٠٠٪
عدد سنوات الخبرة في مجال المحاسبة والمراجعة	التكرار	النسبة المئوية
أقل من ٥ سنوات	١٠	٢٥٪
من ٥ سنوات إلى أقل من ١٠ سنوات	١٥	٣٨٪
من ١٠ سنوات إلى أقل من ١٥ سنة	١٠	٢٥٪
أكثر من ١٥ سنة	٥	١٢٪
المجموع	٤٠	١٠٠٪
المستوى الأكاديمي	التكرار	النسبة المئوية
بكالوريوس/ دبلوم عالي	٣٠	٧٥٪
ماجستير	٨	٢٠٪
دكتوراه	٢	٥٪
مجموع	٤٠	١٠٠٪
الدولة التي تعمل بها	التكرار	النسبة المئوية
العراق	٣	٧,٥٪
مصر	٤	١٠٪

جدول رقم (٢) مكمل: تحليل المعلومات الديمغرافية

تونس	**٣**	**٧,٥٪**
الاردن	٢	٥٪
اليمن	٣	٧,٥٪
ليبيا	٣	٧,٥٪
الكويت	٢	٥٪
البحرين	٥	١٢,٥٪
السودان	٥	١٢,٥٪
الجزائر	٥	١٢,٥٪
المملكة العربية السعودية	٥	١٢,٥٪
المجموع	٤٠	١٠٠٪

من اعداد الباحثان ، بالاعتماد على برنامج SPSS

أظهرت نتائج الجدول رقم (٢) المتعلق بالمعلومات الديمغرافية لعينة الدراسة، والبالغ عددها (٤٠) مفردة من المراجعين والمحاسبين القانونيين، تنوعاً واضحاً في السمات المهنية والأكاديمية والجغرافية للمشاركين. ففيما يتعلق بالمسمى الوظيفي، تبين أن ٦٠٪ من أفراد العينة يعملون كمحاسبين قانونيين ومراجعين خارجيين، بينما يعمل ٤٠٪ منهم كمراجعين داخليين، مما يعكس طبيعة العينة التي تم اختيارها من فئات مهنية ذات صلة مباشرة بمجال المراجعة والمحاسبة، خصوصاً تلك المرتبطة بالأعمال الميدانية والتدقيق المالي الخارجي. أما فيما يتعلق بعدد سنوات الخبرة في المجال، فقد أظهرت البيانات أن غالبية المشاركين (٣٨٪) يتمتعون بخبرة مهنية تتراوح بين خمس سنوات وأقل من عشر سنوات، تليها فئة المشاركين ممن لديهم خبرة أقل من خمس سنوات بنسبة ٢٥٪، وهي النسبة ذاتها التي تمثل أصحاب الخبرة بين عشر سنوات وأقل من خمس عشرة سنة، في حين شكّل أصحاب الخبرة التي تفوق ١٥ سنة النسبة الأقل بواقع ١٢٪. يشير هذا التوزيع إلى أن العينة يغلب عليها الطابع المهني الوسيط، وهو ما يجعلها مؤهلة لفهم وتحليل تقنيات التدريب الحديثة مثل اللعبنة بناءً على خلفية مهنية كافية دون أن تكون محصورة في الفئات العليا من الخبرة التي قد تميل إلى النمط التقليدي. وفيما يخص المستوى الأكاديمي، توضح النتائج أن ٧٥٪ من المشاركين يحملون مؤهلاً جامعياً من مستوى البكالوريوس أو الدبلوم العالي، في حين أن ٢٠٪ منهم حاصلون على درجة الماجستير، و٥٪ فقط من المشاركين يحملون درجة الدكتوراه. ويعكس هذا التوزيع الطبيعة الواقعية لسوق العمل في مجال المحاسبة، حيث تمثل فئة البكالوريوس النسبة الغالبة من الممارسين، مع تمثيل جيد للفئات الأكاديمية الأعلى، مما يعزز من التنوع المعرفي داخل العينة. وعلى المستوى الجغرافي، شارك في الدراسة ممارسون من إحدى عشرة دولة إسلامية، حيث توزعت أعلى نسب المشاركة على كل من السودان، المملكة العربية السعودية، الجزائر، والبحرين بنسبة ١٢,٥٪ لكل منها، تليها مصر بنسبة ١٠٪، بينما توزعت باقي النسب على دول العراق، تونس، اليمن، ليبيا، الكويت، والأردن، بنسب تراوحت بين ٥٪ و٧,٥٪. ويؤكد هذا التوزيع الجغرافي المتوازن أن الدراسة لم تكن محصورة في بيئة مهنية واحدة، بل شملت آراء وتجارب متعددة من مختلف أنحاء العالم الإسلامي، ما يمنح نتائجها بعداً مقارناً ومصداقية في التعميم. بناءً على هذا التنوع في الخصائص الديمغرافية، يمكن القول إن عينة الدراسة تمثل بصورة معقولة الفئات المهنية العاملة في ميدان المحاسبة والمراجعة في العالم الإسلامي، مما يعزز من قوة البيانات وتحليلاتها، ويدعم إمكانية استخدام نتائج

هذه الدراسة في وضع توصيات تطبيقية لتطوير برامج التدريب المحاسبي باستخدام تقنيات اللعبنة في السياقات الإسلامية.

٣-٦-٢,عرض النتائج المتعلقة بالمحاور الدراسة:

وبعد الانتهاء من عرض وتحليل الخصائص الديمغرافية لعينة الدراسة، سيتم في الفقرات التالية تناول تحليل محاور الدراسة الرئيسة، وذلك من خلال عرض نتائج المتوسطات الحسابية والانحرافات المعيارية، واختبار (T) لعينة واحدة،sig و درجة الموافقة والرتبة بهدف الكشف عن اتجاهات وآراء المشاركين حول كل محور من محاور الدراسة وفيما يلي عرض نتائج المحور الأول/ تنمية المهارات الفنية والعملية.

جدول رقم (٣) المتوسطات الحسابية و الانحراف المعياري الخاص بالمحور الأول

ر.م	الرتبة	مضمون الفقرة	المتوسط الحسابي	الانحراف المعياري	قيمة T المحسوبة	sig	درجة الموافقة
١	٢	الألعاب الالكترونية تساعد على فهم أفضل للمعايير المحاسبية الدولية.	٤,١٩	٠,٨٠	٦,٥٠	٠,٠٠	كبير جداً
٢	٥	توفر بيئة اللعب التفاعلي فرصاً لتعزيز المهارات التحليلية للمحاسبين.	٣,٨٨	٠,٩٠	٤,٨٠	٠,٠٠	متوسط
٣	١	تمكن تقنيات الالكترونية المتدرب من محاكاة الواقع المهني بشكل فعال.	٤,٢٩	٠,٧٠	٧,٢٠	٠,٠٠	كبير جداً
٤	٣	للعبنة تسهم في ترسيخ المبادئ المحاسبية لدى المتدربين	٤,١٠	٠,٨٠	٥,٩٠	٠,٠٠	كبير جداً
٥	٤	تحفز عناصر التحدي والمكافأة في الالعاب الدافعية الذاتية لدى المتدرب.	٤,٠٠	٠,٩٠	٥,٣٠	٠,٠٠	كبير
-	-	المتوسط العام	٤,١٠	٠,٨٢	٥,٩٤	٠,٠٠	كبير جداً

من إعداد الباحثان ، بالاعتماد على برنامج SPSS

أظهرت نتائج الجدول رقم (٣) الخاص بتحليل فقرات المحور الأول، والذي يتناول مدى إسهام تقنيات الألعاب في تنمية المهارات الفنية والعملية للمحاسبين والمراجعين الجدد، أن أفراد العينة عبّروا عن مستوى عالٍ من الموافقة على أهمية هذه التقنيات في دعم التدريب المهني المحاسبي. فقد بلغ المتوسط الحسابي العام لجميع الفقرات ٤,١٠، وهي قيمة تُصنف ضمن درجة "كبير جداً" من الموافقة، مما يشير إلى أن المبحوثين يرون في الالعاب أداة فعالة في تطوير مهاراتهم العملية. كما بلغ الانحراف المعياري ٠,٨٢، ما يدل على درجة تباين مقبولة في الاستجابات مع وجود قدر معقول من التجانس. تُظهر الفقرة الثالثة، والتي تنص على أن الألعاب "تمكن المتدرب من محاكاة الواقع المهني بشكل فعال"، أعلى متوسط حسابي بين جميع الفقرات، حيث بلغ ٤,٢٩، إلى جانب تسجيلها أعلى قيمة T محسوبة بلغت ٧,٢٠، وهو ما يعكس اتفاقاً واسعاً بين المبحوثين حول قدرة الألعاب التعليمية على تقريب المتدرب من بيئة العمل الحقيقية بطريقة محاكية ومحفزة، مما يعزز من المهارات العملية بشكل مباشر. تلتها في الترتيب الفقرة الأولى، والتي تشير إلى أن "الألعاب تساعد على فهم أفضل للمعايير المحاسبية الدولية"، بمتوسط بلغ ٤,١٩ وقيمة T بلغت ٦,٥٠، ما يدل على أن هذه التقنية تُعد مدخلاً فعالاً لفهم المفاهيم النظرية من خلال التفاعل العملي والتطبيقي. أما الفقرة ل مباشر. تلتها في الترتيب الفقرة الأولى، والتي تشير إلى أن "الألعاب تؤكد أن " تلتها في الترتيب الفقرة الأولى، والتي تشير إلى أن "الألعاب تساعد على فهم أفضل للمعايير المحاسبية الدولية"، بمتوسط بلغ تسهم في ترسيخ المبادئ المحاسبية لدى المتدربين"، فقد حققت أيضاً نتائج مرتفعة بمتوسط ٤,١٠، تعكس مدى قناعة العينة بأن الألعاب ليست فقط وسيلة ترفيهية بل أيضاً أداة تعليمية جدية تساهم في ترسيخ الأساسيات المفاهيمية. من جهة أخرى، حصلت الفقرة الخامسة المتعلقة بتحفيز الدافعية الذاتية على متوسط ٤,٠٠، وهي لا تزال ضمن درجة الموافقة "الكبيرة"، مما يشير إلى أن عنصر التحفيز المرتبط بالمكافأة والتحدي في الألعاب يُنظر إليه بإيجابية، وإن كان بدرجة أقل من المحاكاة والفهم النظري. أما الفقرة الثانية، التي تناولت تعزيز المهارات التحليلية، فقد سجلت أقل متوسط (٣,٨٨)، وصُنّفت في فئة "متوسط" من حيث درجة الموافقة، رغم أن قيمة T المحسوبة كانت لا تزال دالة إحصائياً، مما يشير إلى وجود تباين نسبي في مدى إدراك المبحوثين لقدرة اللعبنة على تطوير هذا النوع من المهارات تحديداً. بوجه عام، تؤكد نتائج هذا المحور أن تقنيات اللعبنة يُنظر إليها كأداة فعالة ومؤثرة في عملية التدريب المحاسبي، خصوصاً في جانب المحاكاة وتعزيز الفهم التطبيقي، وهو ما يدعم رفض الفرضية الصفرية المرتبطة بهذا المحور، ويؤكد قبول الفرضية البديلة التي تفترض وجود استجابات إيجابية نحو فاعلية الألعاب في تنمية المهارات المهنية للمحاسبين والمراجعين الجدد.

فيما يلي عرض نتائج المحور الثاني/ تقبل فكرة استخدام الألعاب

جدول رقم (٤) المتوسطات الحسابية و الانحراف المعياري الخاص بالمحور الثاني

ر.م	الرتبة	مضمون الفقرة	المتوسط الحسابي	الانحراف المعياري	قيمة T المحسوبة	Sig	درجة الموافقة
١	٢	تُعد الألعاب وسيلة حديثة ومناسبة لاحتياجات المحاسبين الجدد.	٤,٣٩	٠,٦٠	٧,٨٠	٠,٠٠	كبير جداً

جدول رقم (٤) مكمل: المتوسطات الحسابية و الانحراف المعياري الخاص بالمحور الثاني

٢	**٥**	**الألعاب تساعدني على الاحتفاظ بالمعلومات لفترة أطول**	**٣,٦٩**	**١,٠٠**	**٣,٥٠**	**٠,٠٠**	**متوسط**
٣	٤	أفضل التدريب باستخدام الألعاب على المحاضرات التقليدية.	٣,٧٩	٠,٩٠	٤,١٠	٠,٠٠	متوسط
٤	١	الألعاب لا تقلل من جدية المحتوى المحاسبي	٤,٤٩	٠,٥٠	٨,٥٠	٠,٠٠	كبير جداً
٥	٣	أثق بفاعلية الألعاب التعليمية في التدريب المحاسبي	٤,١٩	٠,٧٠	٦,٨٠	٠,٠٠	كبير جداً
-	-	المتوسط العام	٤,١٢	٠,٧٤	٦,١٤	٠,٠٠	كبير جداً

من إعداد الباحثان ، بالاعتماد على برنامج SPSS

أظهرت نتائج الجدول رقم (٤) الخاص بالمحور الثاني من الدراسة، والذي يركّز على مدى تقبّل المراجعين والمحاسبين القانونيين لفكرة استخدام الألعاب في برامج التدريب المهني، أن المشاركين أبدوا موافقة عالية على هذا التوجّه، حيث بلغ المتوسط الحسابي العام لفقرات هذا المحور ٤,١٢، وهو ما يصنف ضمن فئة "كبير جداً"، ويعكس اتفاقاً عاماً بين أفراد العينة على إيجابية دمج عناصر اللعب في البرامج التدريبية. كما بلغ الانحراف المعياري ٠,٧٤، ما يشير إلى تباين معتدل ومقبول في استجابات العينة، مع قدر جيد من الاتساق في وجهات النظر. تُظهر الفقرة الرابعة أعلى درجة في هذا المحور، حيث عبّر المشاركون عن قناعتهم بأن "الألعاب لا تقلل من جدية المحتوى المحاسبي"، بمتوسط حسابي بلغ ٤,٤٩ وقيمة T بلغت ٨,٥٠. وهذا يشير إلى أن المخاوف المتعلقة بفقدان الجدية والانضباط عند إدخال عناصر اللعب إلى التدريب تبدو محدودة في نظر العينة، وهو ما يُعد مؤشراً مهماً على تغير في النظرة التقليدية تجاه الوسائل التعليمية التفاعلية. أما الفقرة الأولى، التي تنص على أن "الألعاب وسيلة حديثة ومناسبة لاحتياجات المحاسبين الجدد"، فقد جاءت في المرتبة الثانية بمتوسط حسابي بلغ ٤,٣٩، وهو ما يدل على اعتراف المشاركين بملاءمة هذه الأدوات التفاعلية للجيل الجديد من المتدربين، الذين اعتادوا بيئات التعلم الرقمي، ويبحثون عن أساليب أكثر

مرونة وتحفيزاً. الفقرة الخامسة، التي تشير إلى الثقة في "فاعلية الألعاب التعليمية في التدريب المحاسبي"، سجلت متوسطاً جيداً بلغ ٤,١٩، ما يعكس قناعة راسخة بأن هذه الأدوات لا تحمل فقط طابع الترفيه، بل إنها قادرة على نقل محتوى مهني حقيقي بشكل فعّال، يدعم التعلم ويثري التجربة التدريبية. وفي المقابل، سجلت الفقرة الثالثة، والتي تناولت تفضيل التدريب بالألعاب على المحاضرات التقليدية، متوسطاً أقل بلغ ٣,٧٩، فيما جاءت الفقرة الثانية المتعلقة بـ"الاحتفاظ بالمعلومات لفترة أطول من خلال الألعاب " في أدنى ترتيب، بمتوسط ٣,٦٩، وهما فقرتان رغم تصنيفهما ضمن فئة "متوسط"، إلا أن القيمة الاحتمالية لهما كانت دالة إحصائياً (Sig = ٠,٠٠)، مما يشير إلى وجود أثر ملحوظ، وإن بدرجة أقل مقارنة بباقي الفقرات. تشير هذه النتائج مجتمعة إلى أن هناك تقبّلاً واضحاً بين أفراد العينة لفكرة استخدام الألعاب كوسيلة تدريبية فعّالة، وهو ما يدعم الاتجاه نحو دمج الألعاب التعليمية في بيئات التدريب المحاسبي، ويفتح المجال لمزيد من الابتكار في أساليب إعداد وتأهيل المحاسبين الجدد. كما تؤكد النتائج رفض الفرضية الصفرية المتعلقة بهذا المحور، وقبول الفرضية البديلة التي تفترض وجود استجابات إيجابية نحو تقنيات الألعاب ، لا سيما في بيئات مهنية تتطلب التحفيز والمرونة والتفاعل النشط.

فيما يلي عرض نتائج المحور الثالث/ التحديات والصعوبات المحتملة.

جدول رقم (٥) المتوسطات الحسابية و الانحراف المعياري الخاص بالمحور الثالث

ر.م	الرتبة	مضمون الفقرة	المتوسط الحسابي	الانحراف المعياري	قيمة T المحسوبة	Sig	درجة الموافقة
١	٣	تطبيق الألعاب يتطلب بنية تحتية تقنية غير متوفرة دائماً	٤,٠٠	٠,٨٠	٥,٥٠	٠,٠٠	كبير
٢	٤	من الصعب توفير محتوى ألعاب متخصصة في المحاسبة	٣,٩٠	٠,٩٠	٥,٠٠	٠,٠٠	متوسط

جدول رقم (٥) مكمل: المتوسطات الحسابية و الانحراف المعياري الخاص بالمحور الثالث

٣	٢	قد يواجه المدربون صعوبة في تكييف الألعاب مع الأهداف التدريبية.	٤,١٠	٠,٧٠	٦,٣٠	٠,٠٠	كبير جداً
٤	٥	بعض المتدربين لا يتقبلون فكرة التعلم باللعب	٣,٨٠	٠,٨٠	٤,٦٠	٠,٠٠	متوسط
٥	١	تتطلب الألعاب الإلكترونية تكلفة عالية لتطويرها	٤,٣٠	٠,٦٠	٧,٥٠	٠,٠٠	كبير جداً
-	-	المتوسط العام	٤,٠٢	٠,٧٦	٥,٧٨	٠,٠٠	كبير جداً

من إعداد الباحثان ، بالاعتماد على برنامج SPSS

تشير نتائج الجدول رقم (٥) الخاص بالمحور الثالث من الدراسة، والذي يتناول التحديات والصعوبات المحتملة المرتبطة بتطبيق تقنيات الألعاب في تدريب المحاسبين والمراجعين الجدد في السياق الإسلامي، إلى أن أفراد العينة أبدوا درجة موافقة مرتفعة على وجود هذه التحديات، حيث بلغ المتوسط الحسابي العام لجميع الفقرات ٤,٠٢، وهي قيمة تقع ضمن فئة "كبير جداً"، مما يعكس إدراكاً واضحاً لدى المبحوثين لوجود معوّقات حقيقية قد تحد من فعالية أو انتشار الألعاب في السياقات المهنية المحاسبية. كما بلغ الانحراف المعياري ٠,٧٦، مما يدل على وجود قدر جيد من التجانس في استجابات أفراد العينة، مع تباين محدود في وجهات النظر. تُظهر الفقرة الخامسة أعلى متوسط حسابي ضمن هذا المحور، حيث بلغت قيمة المتوسط ٤,٣٠، وهي الفقرة التي تنص على أن الألعاب الإلكترونية تتطلب تكلفة عالية لتطويرها، وقد رافق ذلك قيمة T مرتفعة بلغت ٧,٥٠، ما يعكس اتفاقاً عاماً على أن الكلفة التقنية والمالية تشكل أحد أبرز التحديات أمام تبني هذه الأساليب التدريبية، خاصة في البيئات المهنية التي تفتقر إلى موارد مخصصة للتطوير التكنولوجي. تليها الفقرة الثالثة، التي تناولت صعوبة تكييف الألعاب مع الأهداف التدريبية، بمتوسط ٤,١٠ وقيمة T بلغت ٦,٣٠، ما يشير إلى أن هناك إدراكاً عالياً لدى المبحوثين بأن المحتوى التدريبي في المحاسبة بطبيعته يتطلب دقة وهيكلية معينة قد يكون من الصعب دمجها بسلاسة داخل ألعاب تعليمية دون الإخلال بالبعد الأكاديمي أو المهني. كما جاءت الفقرة الأولى، التي تفيد بأن تطبيق الألعاب يتطلب بنية تحتية تقنية غير متوفرة دائماً، بمتوسط ٤,٠٠، وهو ما يعكس وعياً عملياً بالقيود التقنية التي قد تواجهها المؤسسات التدريبية، خصوصاً في الدول أو القطاعات التي لم تُهيأ بعد لتبني التعليم الرقمي بشكل شامل. أما الفقرتان الثانية والرابعة، فقد سجلتا أدنى متوسطات في هذا المحور، حيث حصلت الفقرة المتعلقة بصعوبة توفير محتوى ألعاب متخصص على متوسط بلغ ٣,٩٠، بينما حصلت الفقرة التي تشير إلى عدم تقبّل بعض المتدربين لفكرة التعلم باللعب على متوسط ٣,٨٠، وقد صُنّفتا ضمن فئة "متوسط"، رغم أن القيم الإحصائية المرتبطة بهما كانت دالة (Sig = ٠,٠٠)، مما يؤكد وجود تحديات على المستوى النفسي والثقافي لدى بعض الفئات، وإن كانت بدرجة أقل مقارنة بالتحديات التقنية والاقتصادية. بناءً على هذه النتائج، يمكن القول إن أفراد العينة يُدركون بوضوح أن تبني الألعاب في التدريب المهني لا يواجه فقط تحديات تتعلق بالتكلفة أو التقنية، بل يمتد أيضاً إلى الجوانب التربوية والثقافية، وهو ما يستدعي تصميم استراتيجيات تطبيق حذرة ومدروسة تأخذ في الحسبان هذه

التحديات، وتضمن توظيف الألعاب بشكل فعّال وملائم للبيئة الإسلامية المهنية. كما تدعم هذه النتائج رفض الفرضية الصفرية المتعلقة بهذا المحور، وتؤيد الفرضية البديلة التي تفترض وجود استجابات واعية ومؤثرة تجاه التحديات المحتملة التي قد ترافق تطبيق الألعاب في التدريب المحاسبي.

٣-٦-٣ عرض النتائج المتعلقة باختبار فرضيات الدراسة:

فيما يلي عرض نتائج اختبار الفرضية الفرعية الاولى:

جدول رقم (٦) النتائج الاحصائية لاختبار الفرضية الفرعية الأولى:

.One-Sample Test

قيمة T الجدولية	المتوسط الحسابي	الانحراف المعياري	درجة الحرية	قيمة T المحسوبة	Sig	النتيجة
٢,٠٢٢	٤,١٠	٠,٨٢	٣٩	٥,٩٤	٠,٠٠	قبول الفرضية البديلة

من إعداد الباحثان ، بالاعتماد على برنامج SPSS

تشير نتائج اختبار الفرضية الفرعية الأولى، كما هو موضح في الجدول رقم (٦)، إلى وجود فروق ذات دلالة إحصائية بين متوسط استجابات أفراد العينة والمتوسط الفرضي المحايد (القيمة المرجعية ٣)، وذلك عند مستوى دلالة $\alpha \leq$ ٠,٠٥. فقد بلغت قيمة T الجدولية ٢,٠٢٢ عند درجة حرية ٣٩، بينما كانت قيمة T المحسوبة ٥,٩٤، وهي أعلى بكثير من القيمة الجدولية، ما يشير إلى أن الفرق بين المتوسطين ذو دلالة إحصائية عالية. كما أن القيمة الاحتمالية (Sig) بلغت ٠,٠٠، وهي أقل من مستوى الدلالة المعتمد، مما يعزز من قوة النتيجة الإحصائية. وقد بلغ المتوسط الحسابي لإجابات العينة ٤,١٠، بانحراف معياري قدره ٠,٨٢، وهو ما يدل على اتفاق مرتفع بين أفراد العينة بشأن مضمون الفرضية، والتي تتعلق بمدى فاعلية تقنيات الألعاب في تنمية المهارات الفنية والعملية للمحاسبين والمراجعين الجدد. ويعكس هذا المتوسط المرتفع اتجاهاً إيجابياً عاماً نحو الاعتراف بأهمية الألعاب كأداة تدريبية مؤثرة في السياق المهني. بناءً على هذه النتائج، يتم رفض الفرضية الصفرية التي تنص على عدم وجود استجابات ذات دلالة حول فاعلية الألعاب ، ويتم قبول الفرضية البديلة التي تفترض وجود تأثير ملحوظ لتقنيات الألعاب في تطوير المهارات المهنية، وهو ما يؤكد أن أفراد العينة يدركون القيمة العملية لهذه الأساليب التدريبية، ويرون فيها وسيلة فعالة لتحسين الأداء المحاسبي في المراحل الأولى من المسار المهني.

وفيما يلي عرض نتائج اختبار الفرضية الفرعية الثانية:

جدول رقم (٧) النتائج الاحصائية لاختبار الفرضية الفرعية الثانية

.One-Sample Test

قيمة T الجدولية	المتوسط الحسابي	الانحراف المعياري	درجة الحرية	قيمة T المحسوبة	Sig	النتيجة
٢,٠٢٢	٤,١٢	٠,٧٤	٣٩	٦,١٤	٠,٠٠	قبول الفرضية البديلة

من إعداد الباحثان ، بالاعتماد على برنامج SPSS

تشير نتائج اختبار الفرضية الفرعية الثانية، كما هو مبين في الجدول رقم (٧)، إلى وجود فروق ذات دلالة إحصائية بين متوسط إجابات أفراد العينة والمتوسط الفرضي المحايد، وذلك عند مستوى دلالة ($\alpha \leq$ ٠,٠٥). فقد بلغت قيمة T الجدولية ٢,٠٢٢ عند درجة حرية ٣٩، بينما كانت قيمة T المحسوبة ٦,١٤، وهي أعلى من القيمة الجدولية، مما يشير إلى أن الفرق بين المتوسطين ذو دلالة إحصائية واضحة. كما أن القيمة الاحتمالية (Sig) بلغت ٠,٠٠، وهي أقل من مستوى الدلالة المعتمد، مما يعزز من موثوقية النتيجة. وقد بلغ المتوسط الحسابي لإجابات العينة ٤,١٢، بانحراف معياري قدره ٠,٧٤، وهو ما يعكس مستوى مرتفعاً من التقبل لفكرة دمج الألعاب في برامج التدريب المهني المحاسبي. وتُشير هذه النتائج إلى أن أفراد العينة يبدون استعداداً واضحاً لتبني أساليب اللعب التفاعلي في التدريب، ويرون فيها وسيلة تعليمية فعّالة تلبي احتياجات الجيل المهني الجديد، دون أن تتعارض مع جدية المحتوى أو أهداف التدريب. استناداً إلى هذه النتائج، يتم رفض الفرضية الصفرية التي تنفي وجود استجابات دالة حول تقبّل الألعاب ، ويتم قبول الفرضية البديلة التي تفترض وجود هذا التقبل بدرجة كبيرة. وهذا يعزز من توجه الدراسة نحو دعم إدماج تقنيات الألعاب كخيار استراتيجي في تطوير المحتوى التدريبي، مع مراعاة ملاءمته للبيئة الثقافية والمهنية في السياق الإسلامي.

وفيما يلي عرض نتائج اختبار الفرضية الفرعية الثالثة:

جدول رقم (٨) النتائج الاحصائية لاختبار الفرضية الفرعية الثالثة

.One-Sample Test

قيمة T الجدولية	المتوسط الحسابي	الانحراف المعياري	درجة الحرية	قيمة T المحسوبة	Sig	النتيجة
٢,٠٢٢	٤,٠٢	٠,٧٦	٣٩	٥,٧٨	٠,٠٠	قبول الفرضية البديلة

من إعداد الباحثان ، بالاعتماد على برنامج SPSS

توضح نتائج اختبار الفرضية الفرعية الثالثة، كما ورد في الجدول رقم (٨)، وجود فروق ذات دلالة إحصائية بين متوسط استجابات أفراد العينة والمتوسط الفرضي المحايد، وذلك عند مستوى دلالة ($\alpha \leq$ ٠,٠٥). فقد بلغت قيمة T الجدولية ٢,٠٢٢ عند درجة حرية ٣٩، بينما كانت قيمة T المحسوبة ٥,٧٨، وهي أعلى بكثير من القيمة الجدولية، مما يدل على أن الفروق بين المتوسطين ذات دلالة إحصائية قوية. كما أن القيمة الاحتمالية (Sig) كانت ٠,٠٠، وهو ما يعزز الثقة في نتائج الاختبار ويدل على أن الفرق بين متوسطات الاستجابة والمتوسط النظري ليس عشوائيًا. بلغ المتوسط الحسابي لإجابات العينة ٤,٠٢، وهو مؤشر على وجود موافقة عالية من قبل المبحوثين على مضمون الفرضية، بينما بلغ الانحراف المعياري ٠,٧٦، مما يشير إلى درجة تباين متوسطة في الآراء، ولكنها تبقى ضمن الحدود المقبولة إحصائيًا. وتدل هذه القيم مجتمعة على أن المشاركين يرون أن هناك بالفعل تحديات وصعوبات محتملة مرتبطة بتطبيق تقنيات الألعاب في التدريب المهني، خصوصًا في السياق الإسلامي، سواء من حيث الجوانب التقنية، أو مدى ملاءمة المحتوى الثقافي والديني، أو من حيث استعداد البيئة المؤسسية لتبني هذا النوع من الابتكار التدريبي. بناءً على هذه النتائج، يتم رفض الفرضية الصفرية التي تنفي وجود استجابات تجاه التحديات المحتملة، ويتم قبول الفرضية البديلة التي تفترض وجود وعي حقيقي لدى المبحوثين بهذه التحديات. وتدعم هذه النتيجة توجه الدراسة نحو أهمية دراسة الأبعاد التطبيقية والبيئية لتقنيات الألعاب ، لضمان نجاح تبنيها واستدامتها في برامج تدريب المحاسبين والمراجعين الجدد ضمن بيئة مهنية ذات خصوصية ثقافية ودينية.

٣-٧ النتائج والتوصيات الدراسة:

أولا: نتائج الدراسة

توصلت الدراسة إلى أن تقنيات الألعاب الإلكترونية (Gamification) تُعد أداة تعليمية فعّالة ومبتكرة في تدريب المحاسبين والمراجعين الجدد، حيث عبّر غالبية المشاركين عن درجة عالية من القبول لهذا الأسلوب؛ لما يوفّره من بيئة تفاعلية محفّزة تساعد في ترسيخ المعارف المحاسبية، وفهم المعايير الدولية، ومحاكاة الواقع المهني بصورة عملية. وقد أظهرت النتائج ما يلي:

١. تحسين الفهم النظري والتطبيقي للمحاسبة من خلال التفاعل مع سيناريوهات محاكية للواقع المهني
٢. تعزيز المهارات التحليلية والدافعية الذاتية لدى المتدربين نحو مواصلة التعلم والمشاركة الفعالة.
٣. رفع مستوى التفاعل والانخراط في البرامج التدريبية مقارنة بالأساليب التقليدية.
٤. وجود تحديات تقنية ومادية، مثل ارتفاع تكاليف تطوير الألعاب التعليمية والحاجة إلى بنية تحتية متقدمة.
٥. صعوبة تكييف المحتوى المحاسبي المعقد مع طبيعة الألعاب التفاعلية.
٦. تحفظات ثقافية تجاه التعليم عبر اللعب في بعض البيئات الإسلامية.
٧. توفر فرص واعدة لتبني الألعاب الإلكترونية في التدريب المحاسبي، بشرط مراعاة السياقات الثقافية والدينية.

ثانيًا: التوصيات

١. لمعالجة الحاجة إلى الفهم التطبيقي والنظري:

دمج الألعاب الإلكترونية في برامج التدريب المحاسبي للمراجعين الجدد، بما يسد الفجوة بين الجانب النظري والتطبيقي.

٢. لتنمية المهارات التحليلية والدافعية:

تصميم محتوى تدريبي تفاعلي يعزز مهارات التفكير ويعتمد على القيم المهنية والأخلاقية المتوافقة مع الثقافة الإسلامية.

٣. لتحفيز المشاركة والتفاعل:

تدريب المدربين والمشرفين على استراتيجيات الألعاب الإلكترونية لضمان الاستخدام الفعّال لهذه التقنيات داخل بيئات التدريب.

٤. لمواجهة التحديات التقنية والمادية:

تحسين البنية التحتية الرقمية للمؤسسات التدريبية وتوفير التجهيزات والأدوات اللازمة لدعم الألعاب الإلكترونية بكفاءة.

٥. لتجاوز صعوبة تكييف المحتوى:

التعاون مع شركات تقنية ومراكز تطوير لإنتاج ألعاب تعليمية محاسبية متخصصة تلائم طبيعة المادة العلمية.

٦. لمراعاة التحفظات الثقافية:

تصميم برامج تفاعلية متوازنة ثقافيًا، تحترم الخصوصية الدينية وتقدّم الألعاب الإلكترونية بأسلوب يراعي القيم المحلية.

٧. لاستثمار الفرص المستقبلية:

إجراء دراسات تطبيقية تجريبية لقياس الأثر الفعلي لتقنيات الألعاب الإلكترونية على التحصيل العلمي والأداء المهني،

وتطوير سياسات وطنية داعمة لاعتماد أدوات التعليم الحديثة في منظومات التدريب المهني.

قائمة المصادر والمراجع:

Alsawaier, R. S. (٢٠١٨). The effect of gamification on motivation and engagement. The International Journal of Information and Learning Technology, ٣٥(١), ٥٦–٧٩. https://doi.org/١٠,١١٠٨/IJILT-٠٢-٢٠١٧-٠٠٠٩

Deterding, S., Dixon, D., Khaled, R., & Nacke, L. (٢٠١١). From game design elements to gamefulness: Defining "gamification" In Proceedings of the ١٥th International Academic MindTrek Conference (pp. ٩–١٥). ACM. https://doi.org/١٠,١١٤٥/٢١٨١٠٣٧,٢١٨١٠٤٠

Domínguez, A., Saenz-de-Navarrete, J., de-Marcos, L., Fernández-Sanz, L., Pagés, C., & Martínez-Herráiz, J. J. (٢٠١٣).Gamifying learning experiences: Practical implications and outcomes*. Computers & Education, ٦٣, ٣٨٠–٣٩٢. https://doi.org/١٠,١٠١٦/j.compedu.٢٠١٢,١٢,٠٢٠

Lee, J. J., & Hammer, J. (٢٠١١). *Gamification In education: What, how, why bother?* Academic Exchange Quarterly, ١٥(٢), ١٤٦–١٥١

Hamari, J., & Koivisto, J. (٢٠١٥). *Working out for likes: An empirical study on social influence in exeIcise gamification*. Computers In Human Behavior, ٥٠, ٣٣٣–٣٤٧.

[https://doi.org/١٠,١٠١٦/j.chb.٢٠١٥,٠٤,٠١٨](https://doi.org/١٠,١٠١٦/j.chb.٢٠١٥.٠٤,٠١٨

Hamari, J., Koivisto, J., & Sarsa, H. (٢٠١٤). *Does gamification work? – A literature review of empirical studies on gamification*. Proceedings of the ٤٧th Hawaii International Conference on System Sciences, ٣٠٢٥–٣٠٣٤. [https://doi.org/١٠,١١٠٩/HICSS.٢٠١٤,٣٧٧](https://doi.org/١٠,١١٠٩/HICSS.٢٠١٤.٣٧٧)

Kapp, K. M. (٢٠١٢). *The gamification of learning and instruction: Game-based methods and strategies for training and education*. Pfeiffer.

Nah, F. F.-H., Zeng, Q., Telaprolu, V. R., Ayyappa, A. P., & Eschenbrenner, B. (٢٠١٤). *Gamification of education: A review of literature*. Proceedings of the ٤٧th Hawaii International Conference on System Sciences, ٣٠٢٥–٣٠٣٤. [https://doi.org/١٠,١١٠٩/HICSS.٢٠١٤,٣٧٧](https://doi.org/١٠,١١٠٩/HICSS.٢٠١٤.٣٧٧)

Ryan, R. M., & Deci, E. L. (٢٠٠٠). *Intrinsic and extrinsic motivations: Classic definitions and new directions*. Contemporary Educational Psychology, ٢٥(١), ٥٤–٦٧. https://doi.org/١٠,١٠٠٦/ceps.١٩٩٩,١٠٢٠

Werbach, K., & Hunter, D. (٢٠١٢). For the win: How game thinking can revolutionize your business. Wharton Digital Press.

Sailer, M., Hense, J., Mandl, H., & Klevers, M. (٢٠١٧). Psychological perspectives on motivation through gamification*. Interaction Design and Architecture(s) Journal, ٣٣, ٢٨–٣٧. [https://doi.org/١٠,٧٢٥٠/ida.٢٠١٧,٠٢١](https://doi.org/١٠,٧٢٥٠/Ida.٢٠١٧,٠٢١)

Sailer, M., Hense, J., Mayr, S., & Mandl, H. (٢٠١٧). *How gamification motivates: An experimental study of the effects of specific game design elements on psychological need satisfaction. Computers in Human Behavior, ٦٩, ٣٧١–٣٨٠. [https://doi.org/١٠,١٠١٦/j.chb.٢٠١٦,١٢,٠٣٣](https://doi.org/١٠,١٠١٦/j.chb.٢٠١٦.١٢,٠٣٣)

Zainuddin, Z., Chu, S. K. W., Shujahat, M., & Perera, C. J. (٢٠٢٠). The Impact of gamification on learning and instruction: A systematic review of empirical evidence. Educational Technology & Society, ٢٣(٢), ١–١٤. https://www.jstor.org/stable/٢٦٩١٥٤٨٠