إدمان الألعاب الالكترونية وأثرها على عادات الاستذكار في الأسرة لدى طلاب وطالبات المرحلة الثانوية بمحافظة جدة

إعداد د / ألفت بنت عبدالعزيز الآشي

أستاذ مشارك بجامعة الملك عبدالعزيز بجدة –كلية علوم الانسان والتصاميم

مستخلص البحث:

قامت الباحثة بهذا البحث بهدف الكشف عن أثر إدمان الألعاب الالكترونية على عادات الاستذكار، وقد اعتمد البحث على المنهج الوصفي التحليلي، وتم استيفاء بيانات هذا البحث باستخدام بعض أدوات البحث من إعداد الباحثة وهي (استمارة البيانات العامة–مقياس إدمان الألعاب الالكترونية– مقياس عادات الاستذكار)، وقد اشتملت عينة البحث الأساسية على عينة قصدية قوامها (400) طالب وطالبة سعودية بالمرحلة الثانوية باختلاف مستوياتهم الدراسية (أولى ثانوي – ثانية ثانوي–ثالث ثانوي) بمحافظة جدة، وقد تم إجراء التحليلات الإحصائية المناسبة لاستخلاص النتائج والتحقق من مدى صحة الفروض، ومن أهم النتائج وجود فروق ذات دلالة إحصائية بين متوسط درجات أفراد العينة في إدمان الألعاب الالكترونية تبعا لمتغير الجنس لصالح الذكور، وكذلك وجود فروق ذات دلالة إحصائية بين متوسط درجات أفراد العينة في عادات الاستذكار تبعا لمتغير الجنس لصالح الإناث، ووجود علاقة ارتباطية عكسية بين محاور استبيان إدمان الألعاب الالكترونية (الجانب النفسي–الجانب الصحي–الجانب الاجتماعي) وأبعاد استبيان عادات الاستذكار (تنظيم الوقت والجهد "الجسمي والنفسي"–تهيئة مكان الاستذكار–الاهتمام بالصحة العامة–تنظيم العلاقات الأسرية والاجتماعية–طرق وأساليب الاستذكار "مهارات الاستذكار")، في حين أظهرت النتائج عن وجود علاقة ارتباطية طردية بين محاور استبيان إدمان الألعاب الالكترونية وأبعاد استبيان عادات الاستذكار وبعض متغيرات الدراسة (العمر–السنة الدراسية–الدخل الشهري للأسرة)، بينما لا توجد علاقة ارتباطية بين الجنس ومحاور استبيان إدمان الألعاب الالكترونية وأبعاد استبيان عادات الاستذكار، وقد أسفرت نتائج الدراسة أيضا الى أن متغير الدراسة العمر كان من أكثر العوامل المؤثرة على إدمان الألعاب الالكترونية–يليه السنة الدراسية–ويأتي في المرتبة الثالثة الدخل الشهري–وأخيرا في المرتبة الرابعة الجنس، وقد بينت نتائج الدراسة إلى أن متغير الدراسة السنة الدراسية كانت من أكثر العوامل المؤثرة على عادات الاستذكار–يليها الجنس–ويأتي في المرتبة الثالثة العمر–وأخيرا في المرتبة الرابعة الدخل الشهري، كما أوضحت نتائج الدراسة بأن الوزن النسبي لاكثر الجوانب إدمان الألعاب الالكترونية كان الجانب الصحي–يليه في المرتبة الثانية الجانب النفسي– ويأتي في المرتبة الثالثة والأخيرة الجانب الاجتماعي، بينما اشارت نتائج الدراسة الى أن الوزن النسبي لاكثر أبعاد عادات الاستذكار لدى طلاب وطالبات المرحلة الثانوية كان الاهتمام بالصحة العامة– يليها في المرتبة الثانية تنظيم العلاقات الأسرية والاجتماعية–في المرتبة الثالثة تهيئة مكان الاستذكار–ويأتي في المرتبة الرابعة تنظيم الوقت والجهد "الجسمي والنفسي"–ويأتي في المرتبة الخامسة

طرق وأساليب الاستذكار "مهارات الاستذكار"، وقد عرضت الباحثة بعض التوصيات استنادا الى نتائج البحث الحالي.

Abstract

ADDICTION TO ELECTRONIC GAMES AND EFFECT ON TRADITIONS OF MEMORIZATION AMONG on FAMILY SECONDARY SCHOOL STUDENTS in Jeddah

In this study, the researcher aims to uncover the effect of addiction to electronic games over the traditions of memorization. To this aim, the researcher has employed the descriptive analytical approach. Data and information of this study have been satisfied through the use of some tools and instruments specifically designed by the researcher as follows: General Application Form, Scale of Addiction to Electronic Games, and Scale of Memorization Traditions. Basic sample group of the study was composed of an intentional sample group composed of 400 Saudi students of both genders, who are enrolled in the second schools at different grades (first, second and third grade of secondary stage of education) in Jeddah. Appropriate statistical analyses were conducted in order to infer conclusions and verify reliability and credibility of assumptions.

Among the most significant findings concluded by the study are the statistically indicated differences between average marks obtained by members of the sample group in connection with addiction to electronic games according to the variable of gender (sex) in favor of male members. The study further revealed statistically indicated differences between average marks obtained by members of the sample group in connection with memorization traditions according to the variable of gender (sex) in favor of female members. Findings of the study revealed indirect correlation between the topics in the questionnaire concerned with addiction to electronic games (i.e., the psychological, health and social aspects) and the topics of questionnaire concerned with memorization traditions (i.e., time arrangement, physical and psychological efforts, preparation of the place for studying, caring for hygiene; organization of familial and social relations; means and techniques of memorization ‘Skills of Memorization’). However, findings of the study revealed direct correlation between the topics indicated in the questionnaire concerned with addiction to electronic games, the topics indicated in the questionnaire concerned with memorization traditions and some variables of the study (i.e., age, academic level, monthly income of the family). The study further revealed absence of correlation between gender (sex) and the topics indicated in the questionnaire concerned with addiction to electronic games and topics indicated in the questionnaire concerned with memorization traditions. Findings of the study also revealed that the variable of

age was the most influencing variable in terms of addiction to electronic games – followed by the academic level/grade, then the monthly income in the third level, and finally gender (sex) in the fourth and final rank. The study concluded that the variable of academic level/grade was among the most influencing factors in connection with traditions of memorization, followed by gender (sex), age and finally the monthly income. The study pointed out that the aspect most influenced by addiction to electronic games was the health aspect, followed by the psychological one and finally the social aspect. It further pointed out the following. The most prevalent topic of memorization traditions among secondary school students–of both genders–were related to hygiene, followed by organization of familial and social relationships, then preparation of the place for studying, management/arrangement of time and effort (physical and psychological effort); and eventually the means and techniques of memorization (i.e., Memorization Skills) in the final and fifth rank. The researcher has presented a number of recommendations based on findings of the study accordingly.

مقدمة ومشكلة البحث:

أدى التقدم العلمي والتكنولوجي الى تطور الألعاب الالكترونية وظهور عدة أنواع لكل منها هدف معين، ومنها الألعاب الالكترونية **التعليمية**، والتي تتضمن هدفا تعليميا محددا تكسبه للطالب أثناء اللعب، بينما الألعاب الالكترونية **الترفيهية** تهدف الى استمتاع الطالب وتمضية وقته، ويدخل الطالب في عالم اللعب الخيالي، ويندمج في ممارسة الألعاب الترفيهية الى أن يصل حد الإدمان عليها (الدرعان، 2016) نقلا عن (عطية، 2007) و(Allen, 2010). حيث تنمو صناعة الألعاب الإليكترونية بشكل أسرع من أي قطاع آخر من قطاعات الترفيه، مثل التلفزيون والفيديو والموسيقى والسينما والكتب، وهي صناعة تتميز بقدر كبير من الديناميكية والتطور وفق التحول الرقمي كبيئة حاضنة للنمو (عبدالصادق، 2019). وقد ذكرت إحدى الدراسات أن حجم إنفاق الطفل السعودي على العاب الترفيه الالكتروني يقدر بنحو (400) دولار سنويا، وأكد أن السوق السعودية تستوعب ما يقرب من (3) ملايين لعبة الكترونية في العام الواحد، كما أن أسواق المملكة استوعبت حوالي (مليون و800) ألف جهاز بلاي ستيشن، وأن أكثر من (40%) من البيوت السعودية يوجد لديها جهازا واحد على الأقل (الهدلق، 2013) نقلا عن (النفيعي، 2009).

ويشير عبدالصادق (2019) بانه وفق احصاء لشركة "نيوزو" في اكتوبر 2018 لحجم العائدات من سوق الالعاب الالكترونية لأكبر (100) دولة حول العالم، احتلت السعودية المركز الاول في حجم عائدات سوق الالعاب الالكترونية بقيمة (761) مليون دولار على المستوى العربي، والمركز التاسع عشر عالميا، حيث يعد العالم العربي من أكبر المناطق استهلاكا للألعاب الإليكترونية، وبخاصة مع الانتشار الهائل لتكنولوجيا الاتصال والمعلومات والهواتف الذكية من جهة، وحجم شريحة الشباب والتي تزيد نسبتها عن(60%) من عدد السكان، حيث أصبحت الألعاب الإلكترونية جزءا من ثقافة الأجيال الجديدة والناشئة، وبذلك يوفر سوقا ضخمة من مستهلكي الألعاب الإلكترونية.

وتفيد العديد من الدراسات والأبحاث الامريكية أن اربعة من كل عشرة أمريكيين يلعبون الألعاب الالكترونية، وان (45%) من هؤلاء اللاعبين يصرفون أكثر من (2000) دولار في السنة على هذه الألعاب، كما أظهرت الأبحاث أن اللاعبون بألعاب الالكترونية كونوا صداقات وعلاقات مع لاعبين آخرين لم يعرفونهم من قبل (الشحروري، 2007). حيث تعتمد هذه الألعاب على سرعة الانتباه والتفكير والتركيز وتلعب في أي وقت ولا تحتاج في بعض الاحيان لأكثر من شخص واحد، وأول اللاعبين هم من فئة الأطفال والمراهقين، إذا تسببت الألعاب مجموعة من الاثار السلبية الناشئة عن الافراط في اللعب

منها: إدمان اللعب وإهمال الواجبات، مما أدى الى تدني المستوى الدراسي للطلاب ورسوبهم في الدراسة (بلمهدي وبكير، 2014) نقلا عن (Shanavas, 2010).

ويؤكد أبو وزنه (2011) نقلا عن قنديل وبدوي (2007) ان انتشار الألعاب الالكترونية في السنوات الأخيرة أدى الى بروز دورها بوضوح في حياة الطلبة لتصل الى درجة الإدمان عليها، فكما أن فيها إيجابيات فإنها لا تخلو من السلبيات، والتي تتمثل بالمخاطر الصحية والسلوكية والدينية، كما نجد كثير من الطلبة يضيعون وقتا كبيرا في التركيز على الألعاب الالكترونية مما يؤثر على أنشطتهم تأثيرا سلبيا، حيث يستغرق اللعب جزءًا كبيرا من وقتهم، فلابد ان يكون ذلك على حساب الوقت المستقطع من أنشطتهم الأخرى كاللعب الحركي، والقراءة. حيث توصلت دراسة أجنبية الى أن استعمال الألعاب الالكترونية يؤدي الى تراجع النتائج في كل من الكتابة والقراءة لدى عينة من الطلبة، وقد بلغت (60%) في الولايات المتحدة الأمريكية (بلمهدي وبكير، 2014).

وأن تأثير الألعاب الالكترونية على المراهقين تجسدت في النفس والجسد، فقد أصبحت هذه الصناعة الالكترونية متهمة بانها تعزز السلوك العدواني (الحشاش، 2008) نقلا عن (الفاضل، 2006). ويضيف Liu et. al (2015) بأنه قد كشفت بعض الدراسات الامريكية بأن (99%) من المراهقين و(94%) من المراهقات يمارسون العاب الفيديو بانتظام، كما أوضحت بان التعرض لألعاب الفيديو العنيفة قد يحفز السلوك العدواني ويمنع السلوك الاجتماعي الإيجابي.

وقد وجدت نتائج دراسة Lobel et. al (2017) ارتباط بين الاستخدام (المفرط) والمتكرر للألعاب التنافسية بين الأطفال الذين يقضون (8) ساعات وأكثر أسبوعيا، بإنخفاض في السلوك الاجتماعي الإيجابي. وبينت دراسة العايد (2017) أن ممارسة الطفل السعودي للألعاب الالكترونية بإفراط يضعف من هدف الأم الاجتماعي المتعلق بالتزام طفلها لأدب الحديث مع الأخرين في ظل المعاملة الشديدة له من قبل الوالدين.

وتشير بعض الدراسات الأجنبية بأنه ترتبط ممارسة الألعاب الالكترونية في مرحلة المراهقة للطلبة بكل من السن والجنس، وقد أصبح العديد من المراهقين والمراهقات يقضون في اللعب بألعاب الالكترونية، في كل أسبوع حتى تصل الى (7) ساعات أو أكثر، كما أظهرت ان الذكور في أواخر مرحلة المراهقة يلعبون العاب الفيديو بمعدل (3.5) ساعة أسبوعيا (حكيم وعبدالقادر، 2015). وتؤكد بعض الدراسات الأجنبية ان (33%) من الأطفال والمراهقين حول العالم يقضون ما معدله (15) ساعة أو أكثر أسبوعيا في ممارسة الألعاب الالكترونية كنشاط اجتماعي في حياتهم (يونس، 2017). بينما توصلت دراسة كلا من Gulsah & Abdullah (2018) ان (46%) من طلاب وطالبات الثانوية

يقضون في الألعاب الالكترونية عبر الانترنت حوالي (6) ساعات وأكثر دون انقطاع، وان (61%) يقضون في الألعاب الالكترونية عبر الانترنت حوالي (4) ساعات وأكثر مندمجين بشكل كبير.

ووجدت نتائج دراسة Hawi et. al (2018) بانه قد زاد الحد الأقصى لعدد ساعات اللعب لطلاب المدارس الثانوية اللبنانية عبر الإنترنت من (7) ساعات في اليوم طوال أيام الأسبوع إلى (14) ساعة في اليوم في عطلات نهاية الأسبوع وبذلك يعرف وارد Ward (2000) الإدمان على الألعاب الالكترونية بأنه الإفراط في الوقت المنقضي على العاب الانترنت، واستبدال العلاقات الحقيقية الواقعية بعلاقات سطحية افتراضية (الدرعان، 2016).

وفي نفس السياق السابق وجد أن ما يقارب (10–15%) من الأطفال والمراهقين مصابون باضطراب العاب الانترنت الذي ينتج عن الاستعمال المفرط للألعاب الالكترونية، وقد تصل النسبة الى (23%) بالمجتمع السعودي (العبيدي، 2017) نقلا عن السالم (2009). كما أظهرت نتائج دراسة كلا من Başol & Kaya (2018) بان إدمان الألعاب الالكترونية عبر الانترنت هو عبارة عن اضطراب يحدث لدى الفرد، وان العوامل التنبؤية التي أدت الى هذا الإدمان لدى طلاب وطالبات الثانوية هي (العوامل الفردية مثل الجنس والعمر–العوامل المعرفية مثل معدل الذكاء–العوامل النفسية مثل اضطراب نقص الانتباه وفرط النشاط والاكتئاب والقلق والاندفاع–عوامل التفاعل الاجتماعي مثل البيئة الأسرية)، وكانت الأمراض النفسية هي أقوى العوامل المرتبطة بتطور إدمان الألعاب عبر الإنترنت.

وأن الافراط (الإدمان) في استخدام الألعاب الالكترونية يُعد أكثر ضررا على الابداع وعلى عقول الأطفال والمراهقين، خصوصا انهم يبقون لساعات طويلة امامها وأذهانهم مشدودة، وبالتالي تؤثر على نموه النفسي والعاطفي والسلوكي وينعكس على شخصيته المستقبلية (العبيدي، 2017) نقلا عن (العريفي، 2015).

وقد بينت دراسة Hilgard et. al (2013) بان هنالك بعض العوامل التي ارتبطت بشكل كبير باستخدام المفرط (الإدمان) للألعاب الالكترونية هي: استخدام الألعاب للهروب من الحياة اليومية، واستخدام الألعاب كمنفذ للتفاعل الاجتماعي، والمواقف الإيجابية تجاه المكافآت داخل اللعبة.

وقد اتفقت العديد من الدراسات العربية والأجنبية على ان استخدام الألعاب الالكترونية تتجسد في ظهور العديد من المخاطر والمظاهر على الفرد منها: الامراض النفسية كالخوف –النوم المضطرب – ضعف الثقة بالنفس–القلق–السلوك العدواني–كراهية الآخرين–الانطواء–الخلط بين الواقع والخيال– ضعف العلاقة مع أفراد الأسرة والأصدقاء–التأثير على مستوى التحصيل الدراسي –السمنة وعدم ممارسة الرياضة او الحركة والمشي بشكل عام–توتر الاعصاب وآلام اليدين–ضعف البصر (عبدالعزيز،

2011). كما أن أبرز الاضرار الصحية للأفراط (الإدمان) في الألعاب الالكترونية هي ضعف البصر وامراض العيون والصداع ومشاكل الاعصاب وكذلك مشاكل في مفاصل الجسم والاربطة (العبيدي، 2017).

وقد اظهرت نتائج دراسة عثمان (2018) ان إدمان الأطفال بالمرحلة الابتدائية للألعاب الالكترونية بالمجتمع السعودي ارتبط بظهور مشكلات البصر والسمع، والسهر الطويل على الألعاب الالكترونية، مما إثر في ضعف التواصل الاسري وتحصيلهم الدراسي. وقد أوضحت نتائج دراسة Hawi et. al (2018) أثر اضطراب الألعاب عبر الإنترنت (الإدمان) لطلاب المدارس الثانوية اللبنانية على عادات النوم حيث أصبحت عدد ساعات النوم قليلة، والاستيقاظ من النوم أكثر أثناء الليل لمواصلة اللعب، وضعف التحصيل الدراسي.

ويضيف الدرعان (2016) نقلا عن Yee (2006) أن للإدمان على الألعاب الالكترونية مظاهر متعددة منها: الانشغال الدائم باللعبة والحديث عنها، وممارستها على حساب أداء الطالب لمسؤولياته الاكاديمية والاجتماعية، حيث ينشغل الطالب عن دراسته وواجباته المدرسية، وتقل اهتماماته بتفاعله مع أسرته وأصدقائه، حيث يستبدل الطالب العلاقات الحقيقية بالعلاقات الخيالية المرتبطة بعوالم اللعب الافتراضية. ويؤكد Chaoying et. al (2015) أن للإدمان على الألعاب الالكترونية أعراض متعددة تظهر على المراهقين منها: الانشغال بالألعاب الالكترونية، وتعديل المزاج (اللعب بسبب سوء الحالة المزاجية)، والانسحاب، والإفراط في الإنفاق النقدي على الألعاب الالكترونية، وانخفاض الأداء الأكاديمي أو تعطيل الأعمال المنزلية.

وتشير الهدلق (2013) نقلا عن (Mai, 2010) أن ممارسة الطالب لألعاب الالكترونية يؤثر سلبا على التحصيل الدراسي ويؤدي الى اهمال الواجبات المدرسية والهروب من المدرسة أثناء الدوام المدرسي ويؤدي الى اضطراب في التعلم. وقد كشفت نتائج دراسة حمدان (2016) عن تشابه سلبيات الألعاب الالكترونية من وجهة نظر المعلمين مع وجهة نظر أطفال مرحلتي الطفولة المتأخرة والمراهقة والتي منها: التقليل من التحصيل الدراسي، وتؤدي الى إدمان ممارستها، كما تؤدي بهم للشعور بالعزلة والانطواء.

وأن إدمان الطالب على الألعاب الالكترونية قد يؤدي به الى الانسحاب من المواقف الاجتماعية، وتكون سمته البارزة هي ممارسة الألعاب الالكترونية، مما يؤثر على سلوكياته، وقد يجعلها اهم أولوياته بحيث تطغى على مسؤولياته الاكاديمية، ويكون وقت الطالب للعب على حساب الدراسة (الدرعان، 2016) نقلا عن (Griffiths & Cole, 2007). ويؤكد على ما سبق كلا من اليعقوب

وادبيس (2009) أن الإدمان على الألعاب الالكترونية قد يؤدي الى التخلي عن الوظائف والواجبات، وقد تبرز ظواهر سلوكية غريبة حيث ينعزل الأطفال والمراهقين لساعات طويلة عن العالم المحيط بهم مما يؤدي الى تقليص العلاقات الاجتماعية للطفل والمراهق وعدم التكيف مع الاخرين وعدم فتح المجالات للحوار.

وقد أوضحت دراسة Geir et. al (2014) والتي أجريت على مجموعة طلاب مراهقين من النرويج الذين تتراوح أعمارهم بين (13–17) سنة بان إدمان ألعاب الفيديو كان مرتبطًا بالاكتئاب، ومشكلات السلوك، وانخفاض التحصيل الدراسي. كما أظهرت دراسة Haghbin et. al (2013) بان إدمان طلاب الصف الأول الثانوي على العاب الفيديو قد سبب في ترك وقتًا أقل لإنجازهم الاعمال الاكاديمية.

وبناء على ما سبق فإن عادات الاستذكار تشير الى الأساليب والوسائل الدراسية التي يستخدمها الطلبة عادة أثناء دراستهم واستعدادهم للامتحانات مثل: قدرة الطالب على التغلب على معوقات الدراسية كالمشتتات الناتجة عن وجود التلفاز والراديو ومثيرات القلق واضطراب المزاج، وقدرته على انجاز الواجبات الدراسية في اوقاتها، كما تتمثل العادات الدراسية في الطرق والأساليب الدراسية الفعالة: كاتباع الدقة والترتيب والنظام في الدراسة، طريقة تدوين الملاحظات، ولكن من الجدير بالملاحظة أن الطلبة في معظم أوقات دراستهم يتبعون عادات دراسية غير فعاله مثل سماع الموسيقى او مشاهدة التلفاز اثناء الدراسة او عدم تخصيص مكان دائم للدراسة خال من مشتتات التركيز (جرادات، 2002).

وتضيف الباحثة بأن أكبر مشتتات بيئة الاستذكار في عصرنا الحالي هو امتلاك الطلبة لألعاب الالكترونية والانشغال بها، حيث لا شك فيه انها انتشرت بسرعة هائلة في السنوات الأخيرة وتمتاز بسهوله الحصول عليها واستخدامها، مما اثرت على عادات الاستذكار للطلبة. وتبين محمد (2015) إن عملية الاستذكار تصبح أكثر فائدة حين تكون الظروف المادية الخاصة بالجلوس والاضاءة والتهوية جيدة، وحين يخلو مكان الاستذكار من الضوضاء ومشتتات الانتباه، وحين تكون المراجع التي يحتاج إليها الطلاب في المواد التي يدرسونها في متناولهم، وحين يضع الطلاب لأنفسهم الأهداف التي يريدون تحقيقها.

وتضيف الشلوي (2011) نقلا عن Pauk (2000) بان عادات الاستذكار تشتمل على: تحديد الأهداف–إدارة الوقت–التركيز–الانتباه–الاحتفاظ بمذاكرات، وهي عادات ومهارات تساعد الطلبة على النجاح الأكاديمي وهي أنشطة وقدرات معرفية. وقد بينت دراسة كلا من Gucek and Labak (2017) على وجود علاقة طردية بين عادات الاستذكار اليومية والنجاح في الامتحان لطلاب وطالبات الثانوية.

فالنجاح يتطلب مستوى عالي من المهارات وعلى الطالب ان يطورها لتتناسب مع المرحلة الدراسية، وتشمل هذه المهارات إدارة الوقت وتقرير المصير والضبط والتركيز والحفظ والتنظيم. وقد أشارت نتائج بعض الدراسات إلى أهمية مهارات الدراسة والاستذكار الجيدة في مواجهة النسيان، والمحافظة على المعلومات في الذاكرة الى وقت طويل (شعبان والجراح، 2015م) نقلا عن (عبادة، 2001).

وتؤكد الطعان (2015) نقلا عن دباس (2002) بان بعض الدراسات العربية والأجنبية في الادب النفسي قد توصلت الى انه يتم تعديل عادات الاستذكار من خلال تنظيم الوقت والذي له أثر على الطلاب من ذوي القلق العالي والتحصيل المنخفض. كما أظهرت نتائج دراسة راشد (2000) على وجود علاقة طردية بين عادات الاستذكار الجيدة لطلاب وطالبات المرحلة الثانوية والتحصيل الأكاديمي. وتبين نتائج دراسة Hayede et. al (2017) عن وجود علاقة ذات دلالة إحصائية بين عادات الاستذكار والأداء الأكاديمي لطلاب جامعة Guilan للعلوم الطبية.

وقد أثبتت الدراسات والبحوث العربية والأجنبية أثر عادات الاستذكار على التحصيل الأكاديمي، فالمذاكرة بطريقة جيدة يؤدي الى مزيد من التذكر واكتساب المعرفة، وبالتالي استمرار النجاح الأكاديمي، أما اتباع الطالب لطرق غير جيدة فقد يدفع به إلى البعد عن الحقائق المادة الدراسية وبالتالي فشل الاكتساب الجيد للمعرفة، والمذاكرة ليست عملية سهله بل هي معقدة حين تتدخل فيها مجموعة كبيرة من العوامل الاجتماعية والأسرية والنفسية والعقلية والتربوية والإدارية والجسمية (الفتلي، 2012).

وإن الأسرة تلعب دورا مهما في إكساب الطالب عادات الاستذكار الصحيحة عن طريق التوجيه والنصح والإرشاد المبكر، وتهيئة فرص الاستذكار الملائمة بصورة عملية ومنظمة بشرط ان يكون هناك توازن في مطالب الأسرة وتكامل في جوانب شخصية الطالب (محمد، 2015).

ومن الأسباب التي تؤدي الى عادات الاستذكار الخطأ عند المراهقين والشباب من طلاب المدارس والجامعات ما يلي: تدخل الوالدين المبالغ فيه بشؤون دراسة الأبناء وعدم معرفة الطالب طرائق الدراسة الصحيحة، لأنهم لم يتعلموا مهارات الدراسة الصحيحة في المنزل او المدرسة من قبل او إنها عُلمت لهم ولكنهم لم يستخدموها (الفتلي، 2012).

وفي ضوء ذلك فإن المشكلة الحقيقية تكمن في محاولة الإجابة على السؤال التالي:

-ما أثر إدمان الألعاب الالكترونية على عادات الاستذكار لطلاب وطالبات المرحلة الثانوية؟

أهداف البحث:

تهدف الدراسة الحالية إلى:

1-الكشف عن تأثير الألعاب الالكترونية على الجانب النفسي والصحي والاجتماعي لطلاب وطالبات المرحلة الثانوية بالمجتمع السعودي.

2-دراسة ابعاد عادات الاستذكار (تنظيم الوقت والجهد-تهيئة مكان الاستذكار-الاهتمام بالصحة العامة-تنظيم العلاقات الأسرية والاجتماعية-طرق وأساليب الاستذكار "مهارات الاستذكار") التي تساعد طلاب وطالبات المرحلة الثانوية، على اكتساب بعض الأنماط السلوكية الفعالة.

3-الكشف عن أثر إدمان الألعاب الالكترونية على عادات الاستذكار لطلاب وطالبات المرحلة الثانوية.

4-تحديد نسبة مشاركة العوامل المؤثرة على إدمان الألعاب الالكترونية.

5-تحديد نسبة مشاركة العوامل المؤثرة على عادات الاستذكار.

6-طرح مجموعة من التوصيات للحد من تأثير إدمان الألعاب الالكترونية على عادات الاستذكار للطلاب والطلاب بالمرحلة الثانوية على وجه الخصوص وجميع المراحل التعليمية بوجه عام.

أهمية البحث:

قد وجدت الباحثة بعد الاطلاع على الدراسات والبحوث العربية والأجنبية قلة الأبحاث التي تناولت الألعاب الالكترونية لمرحلة المراهقة المتأخرة (المرحلة الثانوية) وهي الفئة المستهدفة في هذه الدراسة والتي تعتبر من أهم مراحل العمرية في حياة الطالب والطالبة، فهي المحك الفاصل بين المدرسة والمرحلة الجامعية، وهي التي يحدد فيها الطالب والطالبة مستقبلهم المهني والزواجي، على ذلك قد تناولت الباحثة أثر الألعاب الالكترونية بجوانبه المختلفة (النفسي والصحي والاجتماعي) على عادات الاستذكار بأبعادها المختلفة (تنظيم الوقت والجهد-تهيئة مكان الاستذكار-الاهتمام بالصحة العامة-تنظيم العلاقات الأسرية والاجتماعية-طرق وأساليب الاستذكار "مهارات الاستذكار")، وقد تبين الحاجة الماسة لمثل هذه الدراسة في وقتنا الحالي بسبب التطور السريع لعصر التكنولوجيا وظهور أجهزة مختلفة تشمل على العديد من الألعاب الالكترونية بمختلف أنواعها، والتي جذبت العديد من الطلاب والطالبات لاستخدامها وصولا الى درجة الإدمان عليها، وتسليط الضوء على اثار الألعاب الالكترونية على الجوانب النمو المختلفة لطلاب وطالبات المرحلة الثانوية مما يساعد على تفاديها، وسوف تسهم نتائج البحث في نشر الوعي بين أولياء الأمور والمعلمين والمعلمات بأهمية الموازنة في استخدام الألعاب الالكترونية الترفيهية وعدم الاسراف في ذلك، كما تساعد أولياء الأمور على وضع منهجية واضحة ومحددة لتحديد مستوى الرقابة المرغوبة على أبنائهم وبناتهم عند استخدام الألعاب الالكترونية، كما تساعد النتائج الطلاب والطالبات واولياء الأمور مع معلميهم ومعلماتهم على وضع الخطط لاتباع عادات وخطوات للاستذكار الجيد لزيادة مستوى التحصيل الاكاديمي.

فروض البحث:

1-توجد فروق ذات دلالة إحصائية بين متوسط درجات أفراد العينة في مقياس إدمان الألعاب الالكترونية تبعا لمتغيرات الدراسة (الجنس-العمر-السنة الدراسية -إجمالي الدخل الشهري بالريال للأسرة).

2-توجد فروق ذات دلالة إحصائية بين متوسط درجات أفراد العينة في مقياس عادات الاستذكار تبعا لمتغيرات الدراسة (الجنس-العمر-السنة الدراسية -إجمالي الدخل الشهري بالريال للأسرة).

3-توجد علاقة ارتباطية بين جوانب مقياس إدمان الألعاب الالكترونية وأبعاد مقياس عادات الاستذكار.

4-توجد علاقة ارتباطية بين جوانب مقياس إدمان الألعاب الالكترونية وأبعاد مقياس عادات الاستذكار ومتغيرات الدراسة (الجنس-العمر-السنة الدراسية -إجمالي الدخل الشهري بالريال للأسرة).

5-تختلف نسبة مشاركة العوامل المؤثرة على إدمان الألعاب الالكترونية.

6-تختلف نسبة مشاركة العوامل المؤثرة على عادات الاستذكار.

7-تختلف الأوزان النسبية لأكثر جوانب إدمان الألعاب الالكترونية.

8-تختلف الأوزان النسبية لأكثر أبعاد عادات الاستذكار.

مصطلحات البحث

الألعاب الالكترونية:

هي جميع أنواع الألعاب المتوفرة على هيئات إلكترونية وتشمل ألعاب الحاسب والانترنت وألعاب الفيديو، وألعاب الهواتف النقالة وألعاب الأجهزة الكفية المحمولة (حسن، 2015) نقلا عن (Salen and Zimmerman, 2004).

وتُعرفها بسيوني (2016) بأنها نوع من الألعاب التي تعرض على شاشة التلفاز (ألعاب الفيديو) او على شاشة الحاسوب (ألعاب الكمبيوتر) او من خلال شبكة الانترنت (ألعاب الانترنت)، والتي تزود الفرد بالمتعة، من خلال استخدام اليد مع العين، او تآزر بصري حركي، او من خلال تحدي الإمكانات العقلية من خلال البرامج الالكترونية.

وتضيف المولى والعبيدي (2012) نقلا عن العناني (2002) بأن الألعاب الالكترونية هي نوع من الأنشطة المحكمة الإطار، لها مجموعة من القوانين التي تنظم سير اللعب وعادة ما يشترك فيها اثنان أو أكثر للوصول إلى أهداف سبق تحديدها ويدخل في هذا التفاعل عنصر المنافسة وعنصر الصدفة وينتهي اللعب عادة بفوز أحد الفريقين.

إدمان الألعاب الالكترونية:

هو النشاط القهري او المشاركة التي تقلل من قدرة الفرد على التعامل مع الجوانب الأخرى من حياته الى حد ما، حيث يصبح النشاط او المشاركة هو العنصر المهيمن على الهوية الشخصية للفرد (Hafeez et.al, 2017).

ويضيف أبو وزنة (2011) نقلا عن (Kanjanopas, 2007) بان الإدمان على الألعاب الالكترونية هو التفكير المنشغل بالتخطيط للعب وممارسته والذي يتسبب في التشويش على عمل المدمنين على اللعب، والتشويش أيضا على تعليمهم ونشاطاتهم الحياتية.

ويعرفها (2018) Vega et. al بأنها من أنماط سلوك اللعب المستمر أو المتكرر للألعاب الرقمية أو ألعاب الفيديو والتي قد تكون متصلة عبر الانترنت او دون اتصال، ويتجلى الإدمان في ضعف التحكم في الألعاب وإعطاء الأولوية المتزايدة للألعاب الى حد الذي يكون للعب الاولوية على مصالح الحياة والأنشطة اليومية الأخرى، والاستمرار في اللعب على الرغم من ظهور المخاطر السلبية.

وتضيف الباحثة التعريف الاجرائي للإدمان على الألعاب الالكترونية بأنه: الاستخدام المفرط او المتكرر لجميع أنواع الألعاب الالكترونية الترفيهية المختلفة والذي يقضي فيها الطالب والطالبة بالمرحلة الثانوية معظم اوقاتهم، ليصلوا الى درجة الاستغناء عن ممارسة أنشتطهم الحياتية، وبالتالي ظهور بعض المشكلات والاضطرابات النفسية والصحية والاجتماعية لديهم.

عادات الاستذكار:

يُعرفها محمد نبيه (1990): بأنها نوع من السلوك المكتسب الذي يتكرر في المواقف المتشابهة ويبذل الطالب جهدا في الاستذكار للإلمام بالحقائق وتفحص الآراء والنقد وتفسير الظواهر، وحل المشكلات وابتكار أفكار وسلوكيات جديدة تفيد في مجال دراسته وفي حياته (الطعان، 2015) نقلا عن (أبو السعد، 2009).

وتُعرف عادات الاستذكار تربويا: بأنها أنماط سلوكية مكتسبة تتكرر في المواقف المتشابهة وتساعد على توفير الوقت والجهد وإتقان الخبرات التعليمية للطلبة وتختلف باختلاف التخصصات والأفراد (الفتلي، 2012) نقلا عن (بدير، 1990).

ويُعرفها جابر عبدالحميد: بأنها نوع من الأنشطة السلوكية المكتسبة التي تتكرر في المواقف المتشابهة التي يتبعها الطلبة، متمثلة في درجة التركيز والمثابرة في أداء الواجبات الدراسية، ودرجة توزيع الدراسة عبر أيام السنة الدراسية ومدى تأثر الطلبة بالمعوقات، وكذلك درجة الدقة والترتيب والتخطيط (أحمد والعوض، 2012).

كما تُعرف بأنها: مجموعة من أنماط السلوك أو النشاط التي يؤديها الطالب بصورة متكررة في أثناء تناوله للمادة الدراسية، وتتحدد هذه الأنماط من خلال الدافعية للاستذكار والتهيؤ له، وإدارة وقته وأساليبه وطرقه، وإدارة مشتتاته، والناتج منه، والإعداد للامتحان النهائي (مختار، 2016).

وتذكر الباحثة التعريف الاجرائي لعادات الاستذكار على أنها: مجموعة من الأنماط السلوكية المتكررة التي يؤديها الطالب والطالبة، والتي تساعدهم على اكتساب أساليب فعالة للتحقيق النجاح الأكاديمي، على ان تشمل هذه الأنماط على (تنظيم الوقت والجهد–تهيئة مكان الاستذكار–الاهتمام بالصحة العامة–تنظيم العلاقات الأسرية والاجتماعية–طرق وأساليب الاستذكار "مهارات الاستذكار").

تعريف مهارات الاستذكار:

تُعرف بأنها مجموعة من الأساليب والاستراتيجيات التي تهدف إلى تطوير الفاعلية الذاتية الأكاديمية وفاعلية التعلم لدى الطالب مثل مهارات الكتابة وتدوين الملاحظات وإجراءات تقديم الاختبارات ومهارات إدارة الوقت ومهارات الوعي الذاتي (الحراحشة وجرادات، 2014) نقلا عن (Decker & Spector, 1992).

ويضيف شعبان والجراح (2015) تعريف كلا من آل عمر وإبراهيم (٢٠٠٧) لمهارات الاستذكار بأنها: مجموعة الطرق والأساليب التي يسلكها الطالب لاكتساب المعلومات والمهارات، وقد اكتسبت صفة الدوام النسبي للنجاح الذي حققه الطالب من خلالها.

الدراسات السابقة:

يتضح من الدراسات السابقة التي سوف تعرضها الباحثة، بانها لم تجد دراسة قد تناولت مباشرة موضوع البحث الحالي، كما ان معظم الأبحاث السابقة التي سوف تعرضها الباحثة قد تناولت جميع الفئات العمرية لمرحلة الطفولة سواء الطفولة المبكرة او الوسطى او المتأخرة، فيما عدا دراسة كلا من الهدلق (2013) المرتبطة بموضوع الألعاب الالكترونية قد تناولت جميع مراحل التعليم العام (الابتدائي–المتوسط–الثانوي) ودراسة الجويفي (2016) المرتبطة بموضوع عادات الاستذكار، حيث تناولت المرحلة الثانوية كما تناولتها الدراسة الحالية، وقد روعي في استعراض البحوث والدراسات السابقة المرتبطة بموضوع البحث، عرضها وفقا لتتابعها الزمني من الأقدم إلى الأحدث، وهي كالتالي:

أولا: الدراسات المتعلقة بموضوع الألعاب الالكترونية:

1–دراسة اليعقوب، على محمد وادبيس، منى يونس (2009) **بعنوان: دور الألعاب الالكترونية المنزلية في تنمية العنف لدى طفل المدرسة الابتدائية بدولة الكويت.**

تهدف الدراسة الى التعرف على دور الألعاب الإلكترونية في تنمية العنف لدى أطفال المرحلة الابتدائية من الذكور والإناث، وقد استخدم المنهج الوصفي التحليلي، وتكونت العينة من (437) أولياء أمور أطفال في المرحلة الابتدائية من المستوى الثالث، الرابع، الخامس بدولة الكويت ممن يلعب أطفالهم الألعاب الإلكترونية، وقد أظهرت الدراسة بأن هناك علاقة بين الألعاب الإلكترونية والعنف لدى عينة من أطفال المرحلة الابتدائية في دولة الكويت، كما أن لهذه الألعاب عدة مخاطر منها التعرض لشاشة الكمبيوتر ولفترات طويلة أكثر من أربع ساعات تؤثر سلبا على الجهاز البصري للطفل، كما توصل الباحثين إلى ان الإدمان على الألعاب الإلكترونية قد يؤدي إلى التخلي عن الوظائف والواجبات الأخرى، وقد تبرز ظواهر سلوكية غريبة حيث ينعزل الأطفال لساعات طويلة عن العالم المحيط بهم مما يؤدي إلى تقليص العلاقات الاجتماعية للطفل، وعدم التكيف مع الآخرين، وعدم فتح المجالات للحوار أو ارتباط الطفل بقيم أخرى طارئة.

2-دراسة المولى، مأرب محمد أحمد والعبيدي، لمعية محمود صالح (2012) **بعنوان: اتجاهات تلاميذ الصف الخامس الابتدائي نحو الألعاب الالكترونية.**

هدف البحث إلى معرفة اتجاهات تلاميذ (ذكور وإناث) الصف الخامس في المدارس الابتدائية في العراق نحو الألعاب الالكترونية، وتكونت العينة من (300) تلميذ وتلميذة في الصف الخامس الابتدائي، وأظهرت النتائج أن اتجاهات التلاميذ نحو الألعاب الالكترونية كانت إيجابية، وكذلك عدم وجود فروق في اتجاهات التلاميذ تعزى لمتغير الجنس.

3-دراسة الهدلق، عبدالله عبدالعزيز (2013) **بعنوان: إيجابيات وسلبيات الألعاب الالكترونية ودوافع ممارستها من وجهة نظر طلاب التعليم العام بمدينة الرياض.**

هدفت الدراسة الى التعرف على إيجابيات وسلبيات الألعاب الالكترونية ودوافع ممارستها من وجهة نظر طلاب التعليم العام (الابتدائي-المتوسط-الثانوي) بمدينة الرياض، وتكونت العينة من (359) طالبا، وقد بينت الدراسة اهم النتائج التي توصلت اليها منها: ان لممارسة الألعاب الالكترونية آثار إيجابية وأخرى سلبية، فمن الآثار الإيجابية أن الألعاب الالكترونية التي تمارس عبر الانترنت تسهم في تحسين بعض المهارات الاجتماعية والأكاديمية مثل: (مهارة البحث عن المعلومات-مهارة الكتابة-مهارة اكتساب اللغات الأجنبية- مهارة التفكير الناقد-مهارات حل المشكلات)، اما فيما يتعلق بالآثار السلبية المترتبة على ممارسة الألعاب الالكترونية فهي عديدة وتم تصنيفها الى ست فئات: (أضرار دينية-أضرار سلوكية وأمنية-أضرار صحية-أضرار اجتماعية-أضرار اكاديمية-اضرار عامة).

4-دراسة ميهوب، سهير إبراهيم عبد (2013) **بعنوان: دراسة تأثير الألعاب الإلكترونية على المهارات الاجتماعية لدى عينة من الأطفال في المرحلة العمرية من (6-4) سنوات.**

استهدف البحث دراسة تأثير الألعاب الإلكترونية على المهارات الاجتماعية لدى عينة من الأطفال، وقد تم استخدام المنهج الوصفي الارتباطي، وتكونت العينة من (200) طفل وطفلة تراوحت أعمارهم ما بين (4-6) سنوات، وقد أسفرت النتائج عن وجود اختلاف في الدرجة الكلية لمقياس المهارات الاجتماعية باختلاف عدد ساعات ممارسة الألعاب الالكترونية لصالح الأطفال الذين يمارسون الألعاب الالكترونية بصورة أقل.

5-دراسة بلمهدي، فتيحة وبكير، مليكة (2014) **بعنوان: علاقة التحصيل الدراسي واستعمال الألعاب الالكترونية لدى عينة الأطفال.**

يهدف البحث الى التعرف على العلاقة بين الافراط في الألعاب الالكترونية والتحصيل الدراسي، حيث تم اختيار أفراد عينة بطريقة عشوائية وتكونت العينة من (196) تلميذ وتلميذة من تلاميذ السنة الرابعة والخامسة تراوحت أعمارهم (8-13) سنة، وقد بينت النتائج عن عدم وجود علاقة بين التحصيل الدراسي واستعمال الألعاب الالكترونية، ونسبة استعمال الذكور للألعاب الالكترونية أكبر من نسبة استعمال الإناث لها.

6-دراسة سالم، استبرق داود (2015) **بعنوان: الألعاب الالكترونية وعلاقتها بالعزلة الاجتماعية لدى أطفال الرياض.**

يهدف البحث الى التعرف على الفروق ذات الدلالة الإحصائية في العزلة الاجتماعية تبعا لمتغير الجنس، ومعرفة أيضا الفروق ذات الدلالة الإحصائية في العزلة الاجتماعية تبعا لعدد ساعات لعب الطفل بالألعاب الالكترونية، وكذلك معرفة الفروق ذات دلالة إحصائية في عدد ساعات لعب الطفل بالألعاب الالكترونية تبعا لمتغير الجنس، واشتملت العينة على (100) من أمهات أطفال الرياض الحكومية بمدينة بغداد، واسفرت النتائج الى ان أطفال الرياض ليس لديهم عزلة اجتماعية، وعلى عدم وجود فروق ذات الدلالة الإحصائية في العزلة الاجتماعية تبعا لمتغير الجنس، بينما اوجدت عن وجود فروق ذات الدلالة الإحصائية في العزلة الاجتماعية تبعا لعدد ساعات لعب الطفل بالألعاب الالكترونية، ووجود فروق ذات دلالة إحصائية في عدد ساعات لعب الطفل بالألعاب الالكترونية لصالح الذكور.

7-دراسة حسن، أماني صالح (2017) **بعنوان: أثر ممارسة الألعاب الالكترونية على الذكاء اللغوي والاجتماعي لدى الأطفال: دراسة وصفية تحليلية على أطفال مرحلة الطفولة المتوسطة بالمملكة العربية السعودية.**

هدفت الدراسة إلى دراسة أثر ممارسة الألعاب الالكترونية على الذكاء اللغوي والاجتماعي لدى الأطفال، وتكونت العينة من (233) تلميذا وتلميذة من تلاميذ المرحلة الابتدائية، وقد توصلت النتائج الى عدم وجود فروق دالة احصائيا بين أفراد العينة الذين يمارسون الألعاب الالكترونية والذين لا يمارسون على مقياس الذكاء اللغوي، بينما وجدت فروق دالة احصائيا بين أفراد العينة الذين يمارسون الألعاب الالكترونية والذين لا يمارسون على مقياس الذكاء الاجتماعي لصالح الذين يمارسون.

8-دراسة العبيدي، بشرى حسن (2017) **بعنوان: بعض الاضطرابات السلوكية والانفعالية وعلاقتها بالاستعمال المفرط للألعاب الالكترونية لدى التلاميذ في المرحلة الابتدائية.**

يهدف البحث الى التعرف على بعض الاضطرابات السلوكية والانفعالية وعلاقتها بالاستعمال المفرط للألعاب الالكترونية لدى التلاميذ في المرحلة الابتدائية، وتكونت العينة من (150) تلميذ وتلميذة بالصف الخامس والسادس الابتدائي بمدينة بغداد، حيث أظهرت النتائج بان افراد عينة البحث لديهم استعمال مفرط للألعاب الالكترونية، ولا يوجد فروقا ذات دلالة إحصائية بين الذكور والاناث في الاستعمال المفرط للألعاب الالكترونية، كما بينت عن وجود علاقة طردية ذات دلالة إحصائية بين اضطراب العدوان والغضب والاستعمال المفرط للألعاب الالكترونية.

9-دراسة عثمان، أماني محمد (2018) **بعنوان: تأثير ممارسة الألعاب الالكترونية على سلوكيات أطفال المرحلة الابتدائية العليا.**

هدفت الدراسة الى التعرف على تأثير ممارسة الألعاب الالكترونية على سلوكيات أطفال المرحلة الابتدائية العليا بمدينة الجبيل الصناعية بالمنطقة الشرقية بالمملكة العربية السعودية، وتكونت العينة من (200) ولى أمر طالب، وتوصل البحث الى عدد من النتائج أهمها أن هناك عوامل تدفع الأطفال لممارسة الألعاب الالكترونية مثل (السعي للفوز-المنافسة-التحدي-حب الاستطلاع-التخيل والتصور وغيرها من عناصر الجذب)، وكما بينت الاثار الإيجابية للألعاب الالكترونية التي تمارس عبر الانترنت حيث أسهمت في تحسين بعض المهارات الاكاديمية مثل: (مهارة البحث عن المعلومات-مهارة الكتابة-مهارة اكتساب اللغات الأجنبية-مهارات حل المشكلات)، اما الاثار السلبية المترتبة على ممارسة الألعاب الالكترونية فهي عديدة من حيث دورها في حوادث العنف المدرسي بأنواعه، وكذلك الإدمان على هذه الألعاب وظهور بعض المشكلات البصر والسمع، كما تسبب ضعف التواصل الاسري بين أفراد الأسرة.

ثانيا: الدراسات المتعلقة بموضوع عادات الاستذكار:

1-دراسة عبدالمجيد، عبدالرحمن (2009) **بعنوان: عادات الاستذكار وعلاقتها بالتحصيل الاكاديمي لدى طلاب كلية المعلمين بجامعة تبوك.**

هدفت الدراسة إلى معرفة العلاقة بين عادات الاستذكار والتحصيل الأكاديمي لدى طلاب كلية المعلمين بجامعة تبوك، وتكونت العينة من (163) طالبا من طلاب المستوى الرابع والخامس والسادس والسابع بالأقسام العلمية والأدبية، وأوضحت النتائج إن عادات الاستذكار لدى طلاب كلية المعلمين بجامعة تبوك تتسم بالسلبية، كما بينت عن عدم وجود علاقة دالة إحصائيا بين عادات الاستذكار والتحصيل الدراسي لدى طلاب كلية المعلمين بجامعة تبوك، عدم وجود فروق في عادات الاستذكار بين الطلاب تبعا لمتغيري التخصص الأكاديمي والمستوى.

2-دراسة أحمد، عبدالباقي دفع الله والعوض، آمنة سيد أحمد (2012) **بعنوان: عادات الاستذكار وسط طلاب جامعة الخرطوم (مجمع الوسط) وعلاقتها ببعض المتغيرات الديمغرافية.**

هدف البحث إلى بحث السمة العامة المميزة لعادات الاستذكار وسط طلاب جامعة الخرطوم، كما هدف البحث لمعرفة علاقة عادات الاستذكار بتعليم الوالدين، وكذلك التعرف الى الفروق في عادات الاستذكار حسب متغيري النوع (ذكور-إناث)، والتخصص الدراسي (علمي-أدبي)، وتكونت العينة من (556) طالبا وطالبة، وتوصل البحث إلى ان عادات الاستذكار لدى طلاب جامعة الخرطوم تتصف بالإيجابية، كما توجد علاقة ارتباطية عكسية ذات دلالة إحصائية بين عادات الاستذكار وتعليم الوالدين، كما أسفرت النتائج عن وجود فروق ذات دلالة إحصائية في عادات الاستذكار تبعا لمتغير النوع لصالح الإناث، وفي متغير التخصص لصالح طلاب التخصص العلمي.

3-دراسة أبو عيش، بسينة رشاد على (2015) **بعنوان: العوامل الشخصية والعادات الدراسية ذات العلاقة بتباين تحصيل الطلاب والطالبات الصف الثاني المتوسط في الرياضيات والعلوم في المملكة العربية السعودية في ضوء نتائج دراسة التوجيهات الدولية للرياضيات والعلوم TIMSS-2003.**

هدفت الدراسة الى التعرف على العوامل الشخصية والعادات الدراسية التي ميزت بين طلاب وطالبات ذوي التحصيل المرتفع والتحصيل المنخفض، وتكونت العينة من (2357) طالبا وطالبة بالمرحلة المتوسطة بالمناطق المملكة العربية السعودية المشاركين في الدراسة الدولية للرياضيات والعلوم، حيث بلغ (2357) طالبا بالصف الثاني متوسط و(1935) طالبة بالصف الثاني متوسط، وقد أسفرت النتائج عن أن اتجاهات الطلاب والطالبات منخفضي التحصيل نحو المدرسة كانت أكثر إيجابية من اتجاهات طلاب وطالبات التحصيل المرتفع، كما أوضحت الدراسة ان طلاب وطالبات مرتفعي التحصيل

كانوا أكثر عرضة للاستهزاء او النعت بألفاظ نابية من قبل الاخرين، وأيضا اوجدت النتائج المتعلقة بالعادات الدراسية ان الطلاب والطالبات مرتفعي التحصيل كانوا يستغرقون وقتا أقل من غيرهم في حل الواجبات المنزلية للرياضيات والعلوم، كما ان الطلاب والطالبات مرتفعي التحصيل هم أقل استعانة من غيرهم بالدروس الخصوصية او الإضافية.

4-دراسة محمد، هويدا الشيخ يوسف (2015) **بعنوان: عادات الاستذكار وعلاقتها بالتحصيل الأكاديمي لدى طلاب كلية التربية.**

هدفت الدراسة للكشف عن العلاقة بين عادات الاستذكار والتحصيل الأكاديمي لدى طلاب كلية التربية بجامعة السودان، وتكونت العينة من (117) طالبا وطالبة، وقد أظهرت النتائج أن عادات الاستذكار لدى طلبة كلية التربية بجامعة السودان تتصف بالإيجابية، كما اوجدت عن وجود علاقة ارتباطية موجبة بين عادات الاستذكار والتحصيل الأكاديمي.

5-دراسة الجويفي، أحلام محمود سعيد (2016) **بعنوان: الذكاء وعادات الاستذكار وعلاقتهما بتحصيل طلاب الثانويات التخصصية في مدينة البيضاء وفق بعض المتغيرات.**

يهدف البحث الى الكشف عن العلاقة لجوانب العملية التعلمية (الذكاء-عادات الاستذكار-التحصيل)، وتكونت العينة من (240) طالب وطالبة من الثانويات التخصصية (علوم هندسية-علوم اجتماعية) بمدينة البيضاء، وأسفرت النتائج عن وجود فروق ذات دلالة إحصائية لصالح صغار السن على مقياس عادات الاستذكار، كما أظهرت عن وجود فروق ذات دلالة إحصائية لصالح كبار السن في التحصيل الدراسي بالمرحلة الثانوية، كما بينت عن عدم وجود فروق جوهرية في مستويات التحصيل تعزي لمتغير عادات الاستذكار.

الأسلوب البحثي:

أولا: منهجية البحث:

يتبع البحث المنهج الوصفي التحليلي.

ثانيا: اختيار عينة البحث:

اشتملت عينة البحث الأساسية على عينة قصدية قوامها (400) من طلاب وطالبات المرحلة الثانوية باختلاف مستوياتهم الدراسية (أولى ثانوي-ثانية ثانوي-ثالث ثانوي) ومن مدارس (حكومية-أهلية) بمحافظة جدة بالمملكة العربية السعودية.

ثالثا: خطوات إعداد وبناء أدوات البحث:

1-بناء على مشكلة البحث وأهدافه وفروضه وفي ضوء الاطلاع على الإطار النظري والدراسات السابقة ولاستخلاص نتائج هذا البحث قامت الباحثة باستخدام وإعداد وبناء أدوات البحث.

2-وللتأكد من مدى صدق المقياس قامت الباحثة بعرضه على بعض من الأساتذة المتخصصين للتحكيم.

3-وبعد إبداء المحكمين لآرائهم وملحوظاتهم حول عبارات المقياس، قامت الباحثة بتوزيع استبانة استقصاء إلكترونيا على أفراد عينة البحث، واشتملت الاستبانة على:

1-استمارة البيانات العامة (اعداد الباحثة):

تم إعداد استمارة البيانات العامة لأفراد العينة بهدف التعرف على بعض العوامل الديموجرافية والتي احتوت على (الجنس-العمر-السنة الدراسية -إجمالي الدخل الشهري بالريال للأسرة-عدد الساعات اليومية الذي يقضيها الطالب/الطالبة في اللعب بالألعاب الالكترونية).

2-مقياس إدمان الألعاب الالكترونية (اعداد الباحثة):

أعدت الباحثة المقياس بهدف قياس مستوى إدمان الألعاب الالكترونية لطلاب وطالبات المرحلة الثانوية بجدة، وقد وضع له أوزان ثلاثية متدرجة وهي (دائما-أحيانا-ابدا)، وعلى مقياس متصل درجاته (3-2-1) تبعًا لاتجاه العبارة، حيث أعطيت أعلى درجة للعبارات موجبة الصياغة وهي ثلاث درجات، وللعبارات المحايدة درجتين، وللعبارات سالبة الصياغة واحدة، واشتمل المقياس على (33) عبارة وتكون المقياس من ثلاثة جوانب وهي كالتالي:(الجانب الأول: **النفسي** واشتمل على (12) عبارة) - (الجانب الثاني: **الصحي** واشتمل على (10) عبارات) - (الجانب الثالث: **الاجتماعي** واشتمل على (11) عبارة).

3-مقياس عادات الاستذكار (اعداد الباحثة):

أعدت الباحثة المقياس بهدف قياس مستوى عادات الاستذكار لطلاب وطالبات المرحلة الثانوية بجدة، وقد وضع له أوزان ثلاثية متدرجة وهي (دائما-أحيانا-ابدا)، وعلى مقياس متصل درجاته (3-2-1) تبعًا لاتجاه العبارة، حيث أعطيت أعلى درجة للعبارات موجبة الصياغة وهي ثلاث درجات، وللعبارات المحايدة درجتين، وللعبارات سالبة الصياغة واحدة، واشتمل المقياس على (70) عبارة وتكون المقياس من خمسة أبعاد وهي كالتالي:(البعد الأول: **تنظيم الوقت والجهد** واشتمل على (16) عبارة) - (البعد الثاني: **تهيئة مكان الاستذكار** واشتمل على (11) عبارة) - (البعد الثالث: **الاهتمام بالصحة العامة** واشتمل على (9) عبارات) - (البعد الرابع: **تنظيم العلاقات الأسرية والاجتماعية** واشتمل على (15) عبارة) - (البعد الخامس: **طرق وأساليب الاستذكار** "**مهارات الاستذكار**" واشتمل على (19) عبارة).

رابعا: أساليب المعالجة الإحصائية:

الصدق والثبات:

صدق الاستبيان :

يقصد به قدرة الاستبيان على قياس ما وضع لقياسه.

مقياس إدمان الألعاب الالكترونية:

الصدق باستخدام الاتساق الداخلي بين الدرجة الكلية لكل محور والدرجة الكلية للاستبيان:

تم حساب الصدق باستخدام الاتساق الداخلي وذلك بحساب معامل الارتباط (معامل ارتباط بيرسون) بين الدرجة الكلية لكل محور (الجانب النفسي، الجانب الصحي، الجانب الاجتماعي) والدرجة الكلية للاستبيان (إدمان الألعاب الالكترونية)، والجدول التالي يوضح ذلك:

جدول (1) قيم معاملات الارتباط بين درجة كل محور ودرجة استبيان إدمان الألعاب الالكترونية

	الارتباط	الدلالة
المحور الأول: الجانب النفسي	**0.713**	**0.01**
المحور الثاني: الجانب الصحي	**0.882**	**0.01**
المحور الثالث: الجانب الاجتماعي	**0.925**	**0.01**

يتضح من الجدول أن معاملات الارتباط كلها دالة عند مستوى (0.01) لاقترابها من الواحد الصحيح مما يدل على صدق وتجانس محاور الاستبيان.

مقياس عادات الاستذكار:

الصدق باستخدام الاتساق الداخلي بين الدرجة الكلية لكل بعد والدرجة الكلية للاستبيان:

تم حساب الصدق باستخدام الاتساق الداخلي وذلك بحساب معامل الارتباط (معامل ارتباط بيرسون) بين الدرجة الكلية لكل بُعد (تنظيم الوقت والجهد "الجسمي والنفسي"، تهيئة مكان الاستذكار، الاهتمام بالصحة العامة، تنظيم العلاقات الأسرية والاجتماعية، طرق وأساليب الاستذكار "مهارات الاستذكار") والدرجة الكلية للاستبيان (عادات الاستذكار)، والجدول التالي يوضح ذلك:

جدول (2) قيم معاملات الارتباط بين درجة كل بُعد ودرجة استبيان عادات الاستذكار

	الارتباط	الدلالة
البعد الأول: تنظيم الوقت والجهد "الجسمي والنفسي"	**0.908**	**0.01**
البعد الثاني: تهيئة مكان الاستذكار	**0.763**	**0.01**
البعد الثالث: الاهتمام بالصحة العامة	**0.824**	**0.01**
البعد الرابع: تنظيم العلاقات الأسرية والاجتماعية	**0.946**	**0.01**
البعد الخامس: طرق وأساليب الاستذكار "مهارات الاستذكار"	**0.885**	**0.01**

يتضح من الجدول أن معاملات الارتباط كلها دالة عند مستوى (0.01) لاقترابها من الواحد الصحيح مما يدل على صدق وتجانس أبعاد الاستبيان.

الثبات:

يقصد بالثبات reability دقة الاختبار في القياس والملاحظة، وعدم تناقضه مع نفسه، واتساقه واطراده فيما يزودنا به من معلومات عن سلوك المفحوص، وهو النسبة بين تباين الدرجة على المقياس التي تشير إلى الأداء الفعلي للمفحوص، وتم حساب الثبات عن طريق:

1-معامل الفا كرونباخ Alpha Cronbach

2-طريقة التجزئة النصفية Split-half

3-جيوتمان Guttman

مقياس إدمان الألعاب الالكترونية:

جدول (3) قيم معامل الثبات لمحاور استبيان إدمان الألعاب الالكترونية

المحاور	معامل الفا	التجزئة النصفية	جيوتمان
المحور الأول: الجانب النفسي	0.864	0.891 – 0.837	0.852
المحور الثاني: الجانب الصحي	0.777	0.808 – 0.745	0.764
المحور الثالث: الجانب الاجتماعي	0.908	0.935 – 0.871	0.891
ثبات استبيان إدمان الألعاب الالكترونية ككل	0.815	0.846 – 0.789	0.802

يتضح من الجدول السابق أن جميع قيم معاملات الثبات: معامل الفا، التجزئة النصفية، جيوتمان دالة عند مستوى (0.01) مما يدل على ثبات الاستبيان.

مقياس عادات الاستذكار:

جدول (4) قيم معامل الثبات لأبعاد استبيان عادات الاستذكار

الأبعاد	معامل الفا	التجزئة النصفية	جيوتمان
البعد الأول: تنظيم الوقت والجهد "الجسمي والنفسي"	0.918	0.944 – 0.883	0.903
البعد الثاني: تهيئة مكان الاستذكار	0.873	0.900 – 0.846	0.861
البعد الثالث: الاهتمام بالصحة العامة	0.794	0.821 – 0.765	0.782
البعد الرابع: تنظيم العلاقات الأسرية والاجتماعية	0.838	0.865 – 0.808	0.824
البعد الخامس: طرق وأساليب الاستذكار "مهارات الاستذكار"	0.936	0.964 – 0.901	0.923
ثبات استبيان عادات الاستذكار ككل	0.857	0.888 – 0.824	0.842

يتضح من الجدول السابق أن جميع قيم معاملات الثبات: معامل الفا، التجزئة النصفية، جيوتمان دالة عند مستوى (0.01) مما يدل على ثبات الاستبيان.

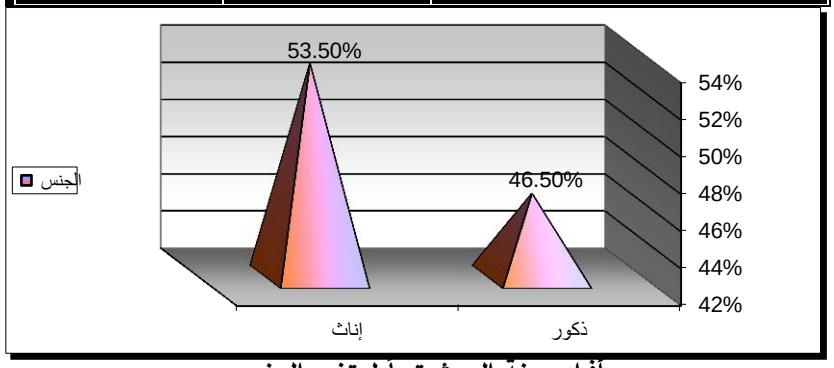
استمارة البيانات العامة: وصف عينة البحث:

1-الجنس:

يوضح الجدول (5) والشكل البياني رقم (1) توزيع أفراد عينة البحث تبعا لمتغير الجنس.

جدول (5) توزيع أفراد عينة البحث تبعاً لمتغير الجنس

الجنس	العدد	النسبة%
ذكور	186	46.5%
إناث	214	53.5%
المجموع	400	100%



شكل (1) يوضح توزيع أفراد عينة البحث تبعاً لمتغير الجنس

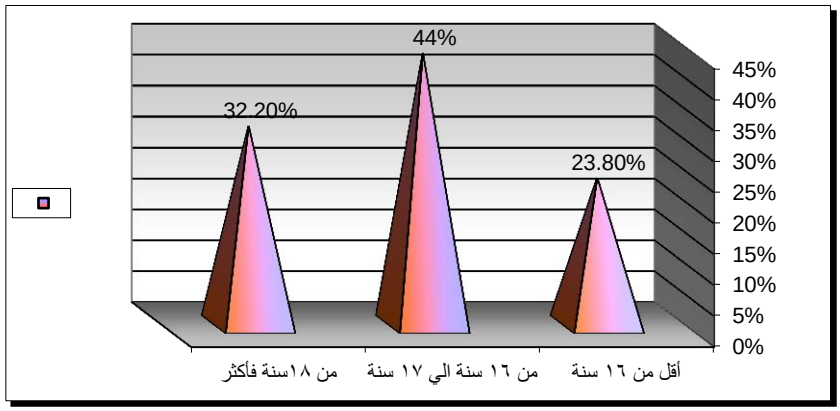
يتضح من جدول (5) وشكل بياني (1) أن (214) من أفراد عينة البحث إناث بنسبة (53.5%)، بينما(186) من أفراد عينة البحث ذكور بنسبة (46.5%).

2-العمر:

يوضح الجدول (6) والشكل البياني رقم (2) توزيع أفراد عينة البحث تبعا لمتغير العمر

جدول (6) توزيع أفراد عينة البحث تبعا لمتغير العمر

العمر	العدد	النسبة%
أقل من 16 سنة	95	23.8%
من 16 سنة الي 17 سنة	176	44%
من 18سنة فاكثر	129	32.2%
المجموع	400	100%



شكل (2) يوضح توزيع أفراد عينة البحث تبعا لمتغير العمر

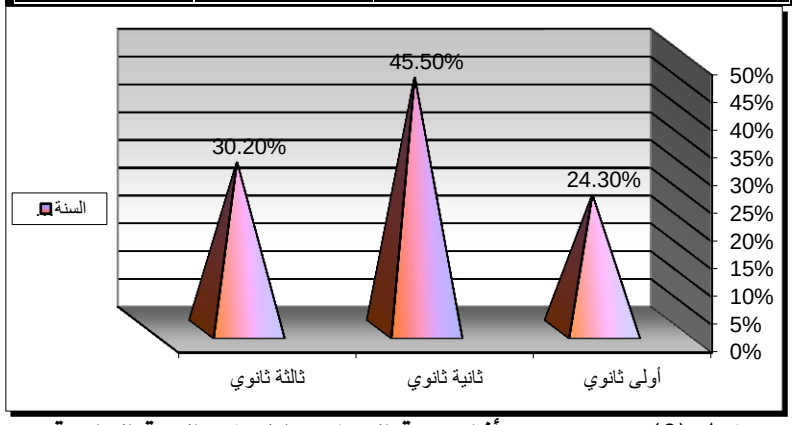
يتضح من جدول (6) وشكل (2) أن (176) من أفراد عينة البحث تراوحت أعمارهم من (16 سنة الي 17 سنة) بنسبة (44%)، يليهم (129) من أفراد عينة البحث كانت أعمارهم من (18سنة فأكثر) بنسبة (32.2%)، وأخيرا (95) من أفراد عينة البحث كانت أعمارهم أقل من (16 سنة) بنسبة (23.8%).

3-السنة الدراسية:

يوضح الجدول (7) والشكل البياني رقم (3) توزيع أفراد عينة البحث تبعا لمتغير السنة الدراسية.

جدول (7) توزيع أفراد عينة البحث تبعا لمتغير السنة الدراسية

السنة الدراسية	العدد	النسبة%
أولى ثانوي	97	%24.3
ثانية ثانوي	182	%45.5
ثالثة ثانوي	121	%30.2
المجموع	400	%100



شكل (3) يوضح توزيع أفراد عينة البحث تبعا لمتغير السنة الدراسية

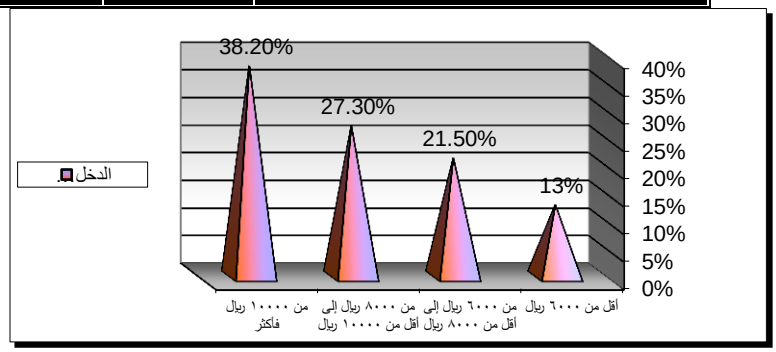
يتضح من جدول (7) وشكل (3) أن (182) من أفراد عينة البحث بمرحلة ثانية ثانوي بنسبة (45.5%)، يليهم (121) من أفراد عينة البحث بمرحلة ثالثة ثانوي بنسبة (30.2%)، وأخيرا (97) من أفراد عينة البحث بمرحلة أولى ثانوي بنسبة (24.3%).

4-الدخل الشهري للأسرة:

يوضح الجدول (8) والشكل البياني رقم (4) توزيع أسر عينة البحث وفقا لفئات الدخل المختلفة.

جدول (8) توزيع أسر عينة البحث وفقا لفئات الدخل المختلفة

الدخل الشهري للأسرة	العدد	النسبة%
أقل من 6000 ريال	52	%13
من 6000 ريال إلى أقل من 8000 ريال	86	%21.5
من 8000 ريال إلى أقل من 10000 ريال	109	%27.3
من 10000 ريال فاكثر	153	%38.2
المجموع	400	%100



شكل (4) يوضح توزيع أسر عينة البحث وفقا لفئات الدخل المختلفة

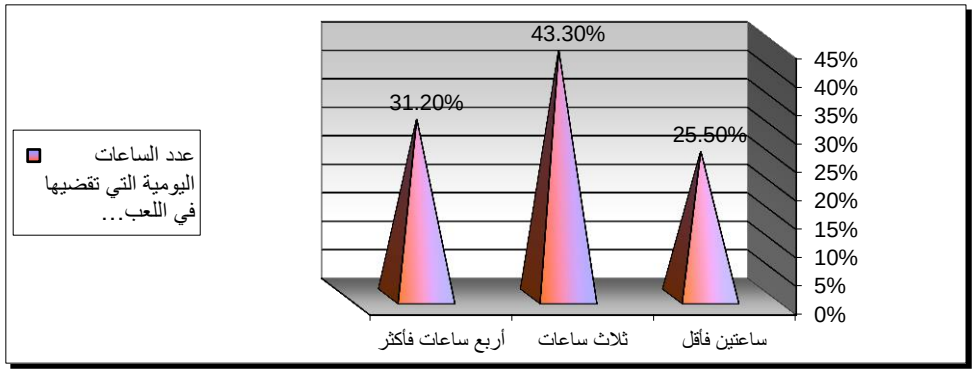
يتضح من جدول (8) والشكل البياني (4) أن أكبر فئات الدخل الشهري لأسر عينة البحث كان في الفئة (من 10000 ريال فأكثر)، ثم الفئة (من 8000 ريال إلى أقل من 10000 ريال)، فقد بلغت نسبتهم على التوالي (38.2%، 27.3%)، ويأتي بعد ذلك أسر عينة البحث ذوي الدخل (من 6000 ريال إلى أقل من 8000 ريال) حيث بلغت نسبتهم (21.5%)، وأخيرا أسر عينة البحث ذوي الدخل (أقل من 6000 ريال) حيث بلغت نسبتهم (13%).

5-عدد الساعات اليومية التي يقضيها أفراد عينة البحث في اللعب بالألعاب الالكترونية:

يوضح الجدول (9) والشكل البياني رقم (5) عدد الساعات اليومية التي يقضيها أفراد عينة البحث في اللعب بالألعاب الالكترونية.

جدول (9) عدد الساعات اليومية التي يقضيها أفراد عينة البحث في اللعب بالألعاب الالكترونية

عدد الساعات اليومية التي تقضيها في اللعب بالألعاب الالكترونية	العدد	النسبة%
ساعتين فاقل	102	%25.5
ثلاث ساعات	173	%43.3
أربع ساعات فاكثر	125	%31.2
المجموع	400	%100



شكل (5) عدد الساعات اليومية التي يقضيها أفراد عينة البحث في اللعب بالألعاب الالكترونية

يتضح من جدول (9) وشكل (5) أن (173) من أفراد عينة البحث يقضون ثلاث ساعات في اللعب بالألعاب الالكترونية بنسبة (43.3%)، يليهم (125) من أفراد عينة البحث يقضون أربع ساعات فأكثر في اللعب بالألعاب الالكترونية بنسبة (31.2%)، وأخيرا (102) من أفراد عينة البحث يقضون ساعتين فأقل في اللعب بالألعاب الالكترونية بنسبة (25.5%).

عرض ومناقشة النتائج في ضوء الفروض:

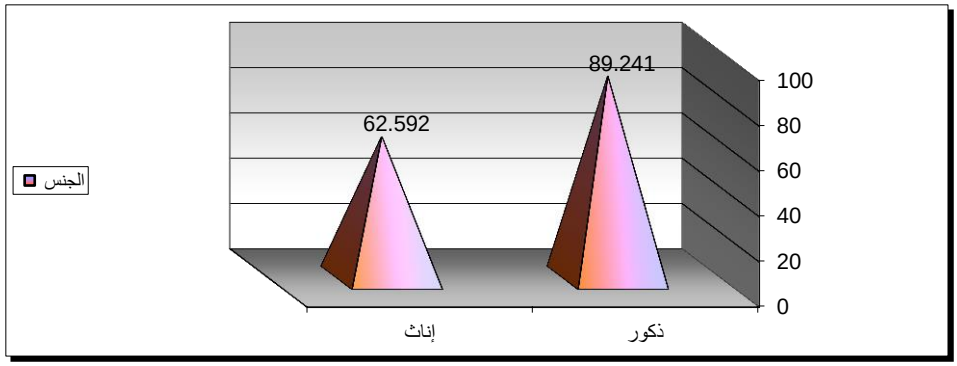
الفرض الأول: توجد فروق ذات دلالة إحصائية بين متوسط درجات أفراد العينة في إدمان الألعاب الالكترونية تبعا لمتغيرات الدراسة (الجنس–العمر–السنة الدراسية –إجمالي الدخل الشهري بالريال للأسرة).

وللتحقق من هذا الفرض تم تطبيق اختبار (ت)، وحساب تحليل التباين لدرجات أفراد العينة في إدمان الألعاب الالكترونية والجداول التالية توضح ذلك:

1–الجنس:

جدول (10) الفروق في متوسط درجات أفراد العينة في إدمان الألعاب الالكترونية لمتغير الجنس

الجنس	المتوسط الحسابي	الانحراف المعياري	العينة	درجات الحرية	قيمة (ت)	الدلالة
ذكور	89.241	5.811	186	398	26.225	دال عند 0.01 لصالح الذكور
إناث	62.592	6.287	214			



شكل (6) الفروق في متوسط درجات أفراد العينة في إدمان الألعاب الالكترونية لمتغير الجنس

يتضح من الجدول (10) وشكل (6) أن قيمة (ت) كانت (26.225) وهي قيمة دالة إحصائيا عند مستوى دلالة (0.01) لصالح الذكور، حيث بلغ متوسط درجة الذكور (89.241)، بينما بلغ متوسط درجة الإناث (62.592)، مما يدل على أن الذكور كانوا أكثر إدمان للألعاب الالكترونية من الإناث.

وهذه النتيجة لا تتفق مع نتائج دراسة المولى والعبيدي (2012) التي أوضحت عدم وجود فروق في اتجاهات تلاميذ الصف الخامس الابتدائي نحو الألعاب الالكترونية تعزى لمتغير الجنس. بينما بينت دراسة بلمهدي وبكير (2014) عن عدم وجود إفراط لأفراد العينة في استعمال الألعاب الالكترونية، كما أظهرت الدراسة ان نسبة استعمال الذكور للألعاب الالكترونية أكبر من نسبة استعمال الاناث لها وهذه النتيجة تتفق مع نتيجة الدراسة الحالية. وكذلك تتفق معها نتائج دراسة يونس (2017) التي اسفرت عن وجود فروق ذات دلالة إحصائية في مستوى الألعاب الالكترونية تعزى لمتغير الجنس لصالح الذكور.

2-العمر:

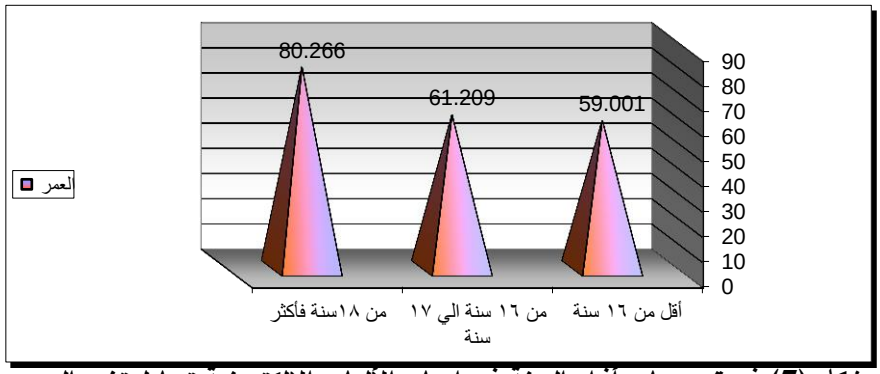
جدول (11) تحليل التباين لدرجات أفراد العينة في إدمان الألعاب الالكترونية تبعا لمتغير العمر

العمر	مجموع المربعات	متوسط المربعات	درجات الحرية	قيمة (ف)	الدلالة
بين المجموعات	11238.472	5619.236	2	38.414	0.01 دال
داخل المجموعات	58073.480	146.281	397		
المجموع	69311.952		399		

يتضح من جدول (11) إن قيمة (ف) كانت (38.414) وهي قيمة دالة إحصائيا عند مستوى (0.01)، مما يدل على وجود فروق بين درجات أفراد العينة في إدمان الألعاب الالكترونية تبعا لمتغير العمر، ولمعرفة اتجاه الدلالة تم تطبيق اختبار LSD للمقارنات المتعددة والجدول التالي يوضح ذلك:

جدول (12) اختبار LSD للمقارنات المتعددة

العمر	أقل من 16 سنة م = 59.001	من 16 سنة الي 17 سنة م = 61.209	من 18سنة فأكثر م = 80.266
أقل من 16 سنة	-		
من 16 سنة الي 17 سنة	*2.208	-	
من 18سنة فأكثر	**21.265	**19.057	-



شكل (7) فروق درجات أفراد العينة في إدمان الألعاب الالكترونية تبعا لمتغير العمر

يتضح من جدول (12) وشكل (7) وجود فروق في إدمان الألعاب الالكترونية بين أفراد العينة الذين كانت أعمارهم من(18 سنة) فأكثر وكلا من أفراد العينة الذين تراوحت أعمارهم من (16 سنة الي 17 سنة)، أقل من(16 سنة) لصالح أفراد العينة الذين كانت أعمارهم من (18سنة) فأكثر عند مستوى دلالة (0.01)، بينما توجد فروق بين أفراد العينة الذين تراوحت أعمارهم من (16 سنة الي 17 سنة) وأفراد العينة الذين كانت أعمارهم أقل من (16 سنة) لصالح أفراد العينة الذين تراوحت أعمارهم من(16 سنة الي 17 سنة) عند مستوى دلالة (0.05)، فيأتي في المرتبة الأولى أفراد العينة الذين كانت أعمارهم من (18سنة) فأكثر حيث كانوا أكثر إدمان للألعاب الالكترونية، ثم أفراد العينة الذين تراوحت أعمارهم من (16 سنة الي 17 سنة) في المرتبة الثانية، ثم أفراد العينة الذين كانت أعمارهم أقل من (16 سنة) في المرتبة الأخيرة.

3-السنة الدراسية:

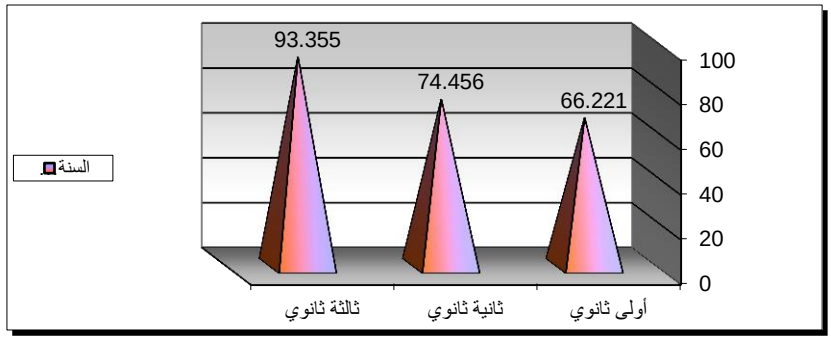
جدول (13) تحليل التباين لدرجات أفراد العينة في إدمان الألعاب الالكترونية تبعا لمتغير السنة الدراسية

السنة الدراسية	مجموع المربعات	متوسط المربعات	درجات الحرية	قيمة (ف)	الدلالة
بين المجموعات	11602.508	5801.254	2	53.165	0.01 دال
داخل المجموعات	43320.109	109.119	397		
المجموع	54922.617		399		

يتضح من جدول (13) إن قيمة (ف) كانت (53.165) وهي قيمة دالة إحصائيا عند مستوى (0.01)، مما يدل على وجود فروق بين درجات أفراد العينة في إدمان الألعاب الالكترونية تبعا لمتغير السنة الدراسية، ولمعرفة اتجاه الدلالة تم تطبيق اختبار LSD للمقارنات المتعددة والجدول التالي يوضح ذلك:

جدول (14) اختبار LSD للمقارنات المتعددة

السنة الدراسية	أولى ثانوي م = 66.221	ثانية ثانوي م = 74.456	ثالثة ثانوي م = 93.355
أولى ثانوي	-		
ثانية ثانوي	**8.235	-	
ثالثة ثانوي	**27.134	**18.899	-



شكل (8) فروق درجات أفراد العينة في إدمان الألعاب الالكترونية تبعا لمتغير السنة الدراسية

يتضح من جدول (14) وشكل (8) وجود فروق في إدمان الألعاب الالكترونية بين أفراد العينة بمرحلة ثالثة ثانوي وكلا من أفراد العينة بمرحلة "ثانية ثانوي، أولى ثانوي" لصالح أفراد العينة بمرحلة ثالثة ثانوي عند مستوى دلالة (0.01)، كما توجد فروق بين أفراد العينة بمرحلة ثانية ثانوي وأفراد العينة بمرحلة أولى ثانوي لصالح أفراد العينة بمرحلة ثانية ثانوي عند مستوى دلالة (0.01)، فيأتي في المرتبة الأولى أفراد العينة بمرحلة ثالثة ثانوي حيث كانوا أكثر إدمان للألعاب الالكترونية، ثم أفراد العينة بمرحلة ثانية ثانوي في المرتبة الثانية، ثم أفراد العينة بمرحلة أولى ثانوي في المرتبة الأخيرة.

وهذه النتيجة لا تتفق مع نتيجة دراسة Hawi et. al (2018) حيث بينت انه كلما ارتفع المستوى الدراسي في الصفوف الثانوية كلما انخفضت النسبة المئوية للمشاركين للألعاب الالكترونية عبر الانترنت.

4-الدخل الشهري للأسرة:

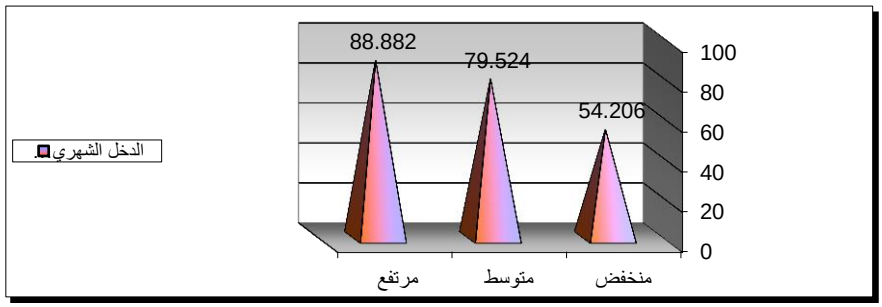
جدول (15) تحليل التباين لدرجات أفراد العينة في إدمان الألعاب الالكترونية تبعا لمتغير الدخل الشهري للأسرة

الدخل الشهري للأسرة	مجموع المربعات	متوسط المربعات	درجات الحرية	قيمة (ف)	الدلالة
بين المجموعات	11302.321	5651.161	2	40.622	0.01 دال
داخل المجموعات	55229.162	139.116	397		
المجموع	66531.483		399		

يتضح من جدول (15) إن قيمة (ف) كانت (40.622) وهي قيمة دالة إحصائيا عند مستوى (0.01)، مما يدل على وجود فروق بين درجات أفراد العينة في إدمان الألعاب الالكترونية تبعا لمتغير الدخل الشهري للأسرة، ولمعرفة اتجاه الدلالة تم تطبيق اختبار LSD للمقارنات المتعددة والجدول التالي يوضح ذلك:

جدول (16) اختبار LSD للمقارنات المتعددة

الدخل الشهري للأسرة	منخفض م = 54.206	متوسط م = 79.524	مرتفع م = 88.882
منخفض	-		
متوسط	**25.318	-	
مرتفع	**34.676	**9.358	-



شكل (9) فروق درجات أفراد العينة في إدمان الألعاب الالكترونية تبعا لمتغير الدخل الشهري للأسرة

يتضح من جدول (16) وشكل (9) وجود فروق في إدمان الألعاب الالكترونية بين الأبناء بالأسر ذوي الدخل المرتفع وكلا من الأبناء بالأسر ذوي الدخل "المتوسط، المنخفض" لصالح الأبناء بالأسر ذوي الدخل المرتفع عند مستوى دلالة (0.01)، كذلك توجد فروق بين الأبناء بالأسر ذوي الدخل المتوسط والأبناء بالأسر ذوي الدخل المنخفض لصالح الأبناء بالأسر ذوي الدخل المتوسط عند مستوى دلالة (0.01)، فيأتي في المرتبة الأولى الأبناء بالأسر ذوي الدخل المرتفع حيث كانوا أكثر إدمان للألعاب

الالكترونية، ثم الأبناء بالأسر ذوي الدخل المتوسط في المرتبة الثانية، وأخيرا الأبناء بالأسر ذوي الدخل المنخفض.

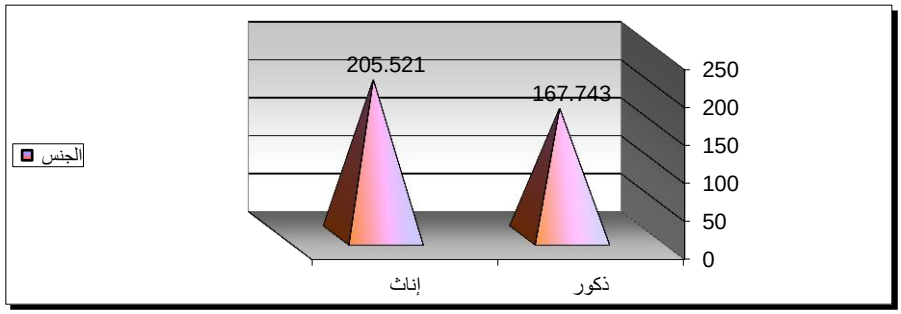
الفرض الثاني: توجد فروق ذات دلالة إحصائية بين متوسط درجات أفراد العينة في عادات الاستذكار تبعا لمتغيرات الدراسة (الجنس–العمر–السنة الدراسية –إجمالي الدخل الشهري بالريال للأسرة).

وللتحقق من هذا الفرض تم تطبيق اختبار (ت)، وحساب تحليل التباين لدرجات أفراد العينة في عادات الاستذكار والجداول التالية توضح ذلك:

1–الجنس:

جدول (17) الفروق في متوسط درجات أفراد العينة في عادات الاستذكار لمتغير الجنس

الجنس	المتوسط الحسابي	الانحراف المعياري	العينة	درجات الحرية	قيمة (ت)	الدلالة
ذكور	167.743	7.096	186	398	34.419	دال عند 0.01 لصالح الإناث
إناث	205.521	8.322	214			



شكل (10) الفروق في متوسط درجات أفراد العينة في عادات الاستذكار لمتغير الجنس

يتضح من الجدول (17) وشكل (10) أن قيمة (ت) كانت (34.419) وهي قيمة دالة إحصائيا عند مستوى دلالة (0.01) لصالح الإناث، حيث بلغ متوسط درجة الإناث (205.521)، بينما بلغ متوسط درجة الذكور (167.743)، مما يدل على أن الإناث كانت عادات الاستذكار لديهم أفضل من الذكور.

وهذه النتيجة تتفق مع نتائج دراسة كلا من شعبان والجراح (2015) وأحمد والعوض (2012) والهادي (2005). بينما النتيجة الحالية لا تتفق مع نتيجة دراسة كلا من محمد (2015) والفتلي (2012) وراشد (2000) التي بينت عن عدم وجود فروق دالة إحصائية لعادات الدراسية لمتغير الجنس.

2–العمر:

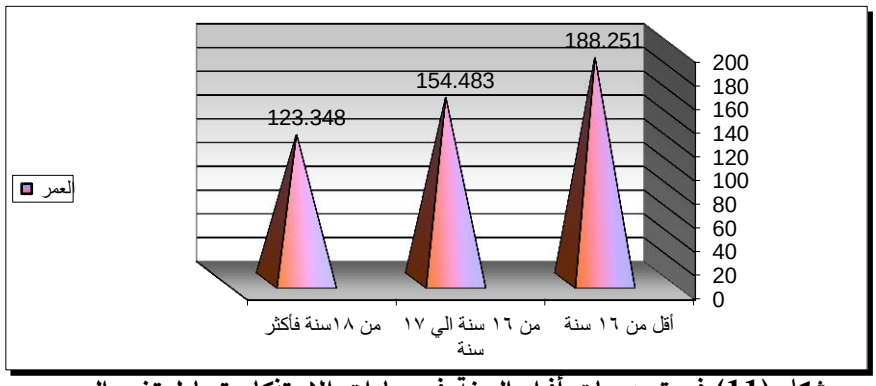
جدول (18) تحليل التباين لدرجات أفراد العينة في عادات الاستذكار تبعا لمتغير العمر

العمر	مجموع المربعات	متوسط المربعات	درجات الحرية	قيمة (ف)	الدلالة
بين المجموعات	11862.567	5931.283	2	67.755	0.01 دال
داخل المجموعات	34753.673	87.541	397		
المجموع	46616.240		399		

يتضح من جدول (18) إن قيمة (ف) كانت (67.755) وهي قيمة دالة إحصائيا عند مستوى (0.01)، مما يدل على وجود فروق بين درجات أفراد العينة في عادات الاستذكار تبعا لمتغير العمر، ولمعرفة اتجاه الدلالة تم تطبيق اختبار LSD للمقارنات المتعددة والجدول التالي يوضح ذلك:

جدول (19) اختبار LSD للمقارنات المتعددة

العمر	أقل من 16 سنة م = 188.251	من 16 سنة الي 17 سنة م = 154.483	من 18سنة فأكثر م = 123.348
أقل من 16 سنة	-		
من 16 سنة الي 17 سنة	**33.768	-	
من 18سنة فأكثر	**64.903	**31.135	-



شكل (11) فروق درجات أفراد العينة في عادات الاستذكار تبعا لمتغير العمر

يتضح من جدول (19) وشكل (11) وجود فروق في عادات الاستذكار بين أفراد العينة الذين كانت أعمارهم أقل من (16 سنة) وكلا من أفراد العينة الذين تراوحت أعمارهم من (16 سنة الي 17 سنة)، من(18سنة) فأكثر لصالح أفراد العينة الذين كانت أعمارهم أقل من (16 سنة) عند مستوى دلالة (0.01)، كما توجد فروق بين أفراد العينة الذين تراوحت أعمارهم من (16 سنة الي 17 سنة) وأفراد العينة الذين كانت أعمارهم من (18سنة) فأكثر لصالح أفراد العينة الذين تراوحت أعمارهم من (16 سنة الي 17 سنة) عند مستوى دلالة (0.01)، فيأتي في المرتبة الأولى أفراد العينة الذين كانت أعمارهم أقل

من (16 سنة) حيث كانت عادات الاستذكار لديهم أفضل، ثم أفراد العينة الذين تراوحت أعمارهم من (16 سنة الي 17 سنة) في المرتبة الثانية، ثم أفراد العينة الذين كانت أعمارهم من (18سنة) فأكثر في المرتبة الأخيرة.

وهذه النتيجة تتفق مع نتائج دراسة الجويفي (2016) التي اسفرت عن وجود فروق ذات دلالة إحصائية لصالح صغار السن طلاب الثانويات التخصصية على مقياس عادات الاستذكار.

3-السنة الدراسية:

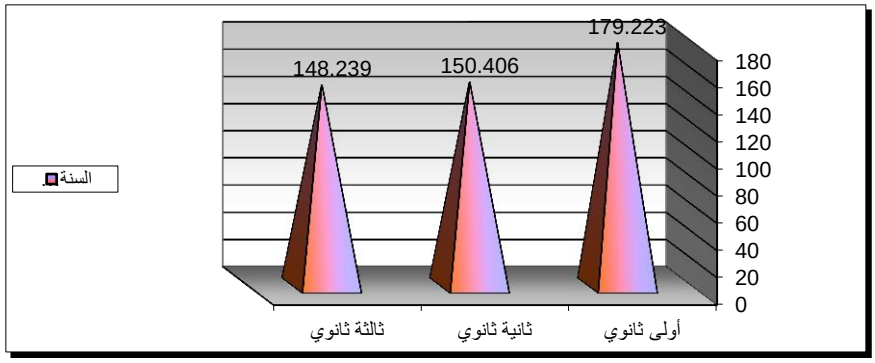
جدول (20) تحليل التباين لدرجات أفراد العينة في عادات الاستذكار تبعا لمتغير السنة الدراسية

السنة الدراسية	مجموع المربعات	متوسط المربعات	درجات الحرية	قيمة (ف)	الدلالة
بين المجموعات	10983.968	5491.984	2	32.008	0.01 دال
داخل المجموعات	68117.192	171.580	397		
المجموع	79101.160		399		

يتضح من جدول (20) إن قيمة (ف) كانت (32.008) وهي قيمة دالة إحصائيا عند مستوى (0.01)، مما يدل على وجود فروق بين درجات أفراد العينة في عادات الاستذكار تبعا لمتغير السنة الدراسية، ولمعرفة اتجاه الدلالة تم تطبيق اختبار LSD للمقارنات المتعددة والجدول التالي يوضح ذلك:

جدول (21) اختبار LSD للمقارنات المتعددة

السنة الدراسية	أولى ثانوي م = 179.223	ثانية ثانوي م = 150.406	ثالثة ثانوي م = 148.239
أولى ثانوي	-		
ثانية ثانوي	**28.817	-	
ثالثة ثانوي	**30.984	*2.167	-



شكل (12) فروق درجات أفراد العينة في عادات الاستذكار تبعا لمتغير السنة الدراسية

يتضح من جدول (21) وشكل (12) وجود فروق في عادات الاستذكار بين أفراد العينة بمرحلة أولى ثانوي وكلا من أفراد العينة بمرحلة ثانية ثانوي، ثالثة ثانوي لصالح أفراد العينة بمرحلة أولى ثانوي عند مستوى دلالة (0.01)، بينما توجد فروق بين أفراد العينة بمرحلة ثانية ثانوي وأفراد العينة بمرحلة ثالثة ثانوي لصالح أفراد العينة بمرحلة ثانية ثانوي عند مستوى دلالة (0.05)، فيأتي في المرتبة الأولى أفراد العينة بمرحلة أولى ثانوي حيث كانت عادات الاستذكار لديهم أفضل، ثم أفراد العينة بمرحلة ثانية ثانوي في المرتبة الثانية، ثم أفراد العينة بمرحلة ثالثة ثانوي في المرتبة الأخيرة.

وهذه النتيجة لا تتفق مع نتائج دراسة الجويفي (2016) التي بينت عن عدم وجود فروق ذات دلالة إحصائية في مقياس عادات الاستذكار يعود للمرحلة الدراسية.

4-الدخل الشهري للأسرة:

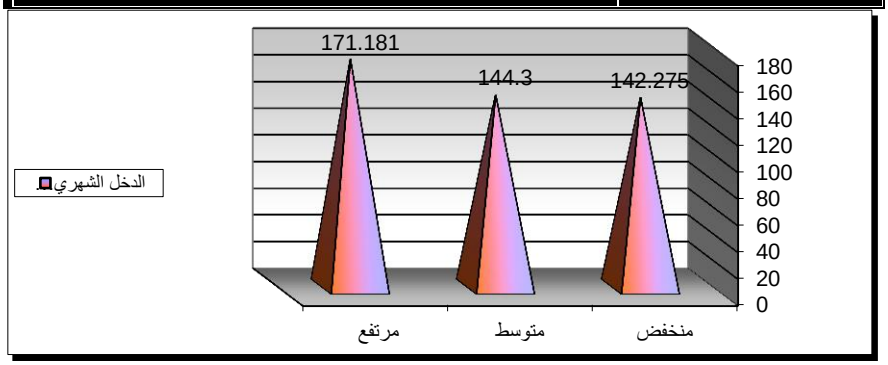
جدول (22) تحليل التباين لدرجات أفراد العينة في عادات الاستذكار تبعا لمتغير الدخل الشهري للأسرة

الدخل الشهري للأسرة	مجموع المربعات	متوسط المربعات	درجات الحرية	قيمة (ف)	الدلالة
بين المجموعات	11178.914	5589.457	2	36.477	0.01 دال
داخل المجموعات	60833.033	153.232	397		
المجموع	72011.947		399		

يتضح من جدول (22) إن قيمة (ف) كانت (36.477) وهي قيمة دالة إحصائيا عند مستوى (0.01)، مما يدل على وجود فروق بين درجات أفراد العينة في عادات الاستذكار تبعا لمتغير الدخل الشهري للأسرة، ولمعرفة اتجاه الدلالة تم تطبيق اختبار LSD للمقارنات المتعددة والجدول التالي يوضح ذلك:

جدول (23) اختبار LSD للمقارنات المتعددة

الدخل الشهري للأسرة	منخفض م = 142.275	متوسط م = 144.300	مرتفع م = 171.181
منخفض	-		
متوسط	*2.025	-	
مرتفع	**28.906	**26.881	-



شكل (13) فروق درجات أفراد العينة في عادات الاستذكار تبعا لمتغير الدخل الشهري للأسرة

يتضح من جدول (23) وشكل (13) وجود فروق في عادات الاستذكار بين الأبناء بالأسر ذوي الدخل المرتفع وكلا من الأبناء بالأسر ذوي الدخل "المتوسط، المنخفض لصالح الأبناء بالأسر ذوي الدخل المرتفع عند مستوى دلالة (0.01)، بينما توجد فروق بين الأبناء بالأسر ذوي الدخل المتوسط والأبناء بالأسر ذوي الدخل المنخفض لصالح الأبناء بالأسر ذوي الدخل المتوسط عند مستوى دلالة (0.05)، فيأتي في المرتبة الأولى الأبناء بالأسر ذوي الدخل المرتفع حيث كانت عادات الاستذكار لديهم أفضل، ثم الأبناء بالأسر ذوي الدخل المتوسط في المرتبة الثانية، وأخيرا الأبناء بالأسر ذوي الدخل المنخفض.

الفرض الثالث: توجد علاقة ارتباطية بين محاور استبيان إدمان الألعاب الالكترونية وأبعاد استبيان عادات الاستذكار.

وللتحقق من صحة هذا الفرض تم عمل مصفوفة ارتباط بين محاور استبيان إدمان الألعاب الالكترونية وأبعاد استبيان عادات الاستذكار والجدول التالي يوضح قيم معاملات الارتباط:

جدول (24) مصفوفة الارتباط بين محاور استبيان إدمان الألعاب الالكترونية وأبعاد استبيان عادات الاستذكار

	تنظيم الوقت والجهد "الجسمي والنفسي"	تهيئة مكان الاستذكار	الاهتمام بالصحة العامة	تنظيم العلاقات الأسرية والاجتماعية	طرق وأساليب الاستذكار "مهارات الاستذكار"	عادات الاستذكار ككل
الجانب النفسي	-0.793**	-0.607*	-0.941**	-0.745**	-0.863**	-0.719**
الجانب الصحي	-0.644*	-0.915**	-0.632*	-0.838**	-0.927**	-0.807**
الجانب الاجتماعي	-0.888**	-0.707**	-0.768**	-0.951**	-0.614*	-0.784**
إدمان الألعاب الالكترونية ككل	-0.736**	-0.859**	-0.824**	-0.892**	-0.776**	-0.853**

يتضح من الجدول (24) وجود علاقة ارتباط عكسي بين محاور استبيان إدمان الألعاب الالكترونية وأبعاد استبيان عادات الاستذكار عند مستوى دلالة (0.01 ، 0.05)، فكلما زاد إدمان الالعاب الكترونية للجانب النفسي كلما قلت عادات الاستذكار بأبعادها (تنظيم الوقت والجهد "الجسمي والنفسي"–تهيئة مكان الاستذكار–الاهتمام بالصحة العامة–تنظيم العلاقات الأسرية والاجتماعية–طرق وأساليب الاستذكار "مهارات الاستذكار")، كذلك كلما زاد إدمان الالعاب الكترونية من الجانب الصحي كلما قلت عادات الاستذكار بأبعادها (تنظيم الوقت والجهد "الجسمي والنفسي"–تهيئة مكان الاستذكار–الاهتمام بالصحة العامة–تنظيم العلاقات الأسرية والاجتماعية–طرق وأساليب الاستذكار "مهارات

الاستذكار")، كذلك كلما زاد إدمان الالعاب الكترونية من الجانب الاجتماعي كلما قلت عادات الاستذكار بأبعادها (تنظيم الوقت والجهد "الجسمي والنفسي"–تهيئة مكان الاستذكار–الاهتمام بالصحة العامة–تنظيم العلاقات الأسرية والاجتماعية–طرق وأساليب الاستذكار "مهارات الاستذكار").

حيث اظهرت دراسة Chaoying et. al (2015) عن وجود ارتباطًا وثيقًا بين استخدام طلاب السنة الأولى لكلية الفنون لألعاب الفيديو والضعف في الأداء الأكاديمي. بينما أوجدت نتائج دراسة Brunborg et. al (2014) بان زيادة الإدمان على العاب الفيديو يزيد من انخفاض في التحصيل الدراسي والمشاكل السلوكية وزيادة الاكتئاب لدى المراهقين. وأكدت نتائج دراسة Cummings and Vandewater (2007) أن المراهقين الذين يمارسن لعبة طويلة كانوا أكثر عرضة لتأجيل القيام بالواجبات المنزلية، والأعمال المنزلية، والأنشطة العائلية. في حين اشارت دراسة أبو وزنة (2011) الى وجود علاقة بين إدمان الألعاب الالكترونية والتكيف الاجتماعي. وقد أوضحت نتائج دراسة مشري (2017) بأن الألعاب الالكترونية عبر الهواتف الذكية تؤثر على التحصيل الدراسي للطلاب بسبب الاستخدام المفرط للألعاب. كما تؤكد دراسة حكيم وعبدالقادر (2015) بان مستوى أداء التحصيل الدراسي للمراهقين يتراجع بممارسة العاب الفيديو مما يؤدي الى العزوف عن ممارسة النشاط البدني الرياضي. بينما اسفرت نتائج دراسة بلمهدي وبكير (2014) عن عدم وجود علاقة بين التحصيل الدراسي واستعمال الألعاب الالكترونية لطلاب وطالبات الصف (الرابع والخامس) بأعمار تتراوح بين (8–13).

الفرض الرابع: توجد علاقة ارتباطية بين محاور استبيان إدمان الألعاب الالكترونية وأبعاد استبيان عادات الاستذكار ومتغيرات الدراسة.

وللتحقق من صحة هذا الفرض تم عمل مصفوفة ارتباط بين محاور استبيان إدمان الألعاب الالكترونية وأبعاد استبيان عادات الاستذكار ومتغيرات الدراسة والجدول التالي يوضح قيم معاملات الارتباط:

جدول (25) مصفوفة الارتباط بين محاور استبيان إدمان الألعاب الالكترونية وأبعاد استبيان عادات الاستذكار ومتغيرات الدراسة

	النفسي	الصحي	الاجتماعي	إدمان الألعاب الالكترونية ككل	تنظيم الوقت والجهد "الجسمي والنفسي"	تهيئة مكان الاستذكار	الاهتمام بالصحة العامة	تنظيم العلاقات الأسرية والاجتماعية	طرق وأساليب الاستذكار "مهارات الاستذكار	عادات الاستذكار ككل
الجنس	0.106	0.195	0.213	0.157	0.180	0.118	0.174	0.236	0.148	0.165
العمر	0.623*	*0.903	*0.845	*0.756	*0.812	*0.932	0.605*	**0.727	**0.766	*0.878
السنة الدراسية	0.798**	*0.821	*0.617	*0.775	*0.638	*0.749	0.895**	**0.928	*0.641	*0.723
الدخل الشهري للأسرة	0.882**	*0.739	*0.916	*0.862	*0.804	*0.833	0.714**	**0.842	**0.787	*0.802

يتضح من الجدول (25) وجود علاقة ارتباط طردي بين محاور استبيان إدمان الألعاب الالكترونية وأبعاد استبيان عادات الاستذكار وبعض متغيرات الدراسة عند مستوى دلالة (0.01 ، 0.05)، فكلما زاد العمر كلما زاد إدمان الألعاب الالكترونية بمحاورها(الجانب النفسي–الجانب الصحي–الجانب الاجتماعي)، وزادت عادات الاستذكار بأبعادها (تنظيم الوقت والجهد "الجسمي والنفسي"–تهيئة مكان الاستذكار–الاهتمام بالصحة العامة–تنظيم العلاقات الأسرية والاجتماعية–طرق وأساليب الاستذكار "مهارات الاستذكار")، كذلك كلما زادت السنة الدراسية كلما زاد إدمان الألعاب الالكترونية بمحاورها (الجانب النفسي–الجانب الصحي–الجانب الاجتماعي)، وزادت عادات الاستذكار بأبعادها (تنظيم الوقت والجهد "الجسمي والنفسي"–تهيئة مكان الاستذكار–الاهتمام بالصحة العامة–تنظيم العلاقات الأسرية والاجتماعية–طرق وأساليب الاستذكار "مهارات الاستذكار")، كذلك كلما زاد الدخل الشهري للأسرة كلما زاد إدمان الألعاب الالكترونية بمحاورها (الجانب النفسي–الجانب الصحي–الجانب الاجتماعي)، وزادت عادات الاستذكار بأبعادها (تنظيم الوقت والجهد "الجسمي والنفسي"–تهيئة مكان الاستذكار–الاهتمام بالصحة العامة–تنظيم العلاقات الأسرية والاجتماعية–طرق وأساليب الاستذكار "مهارات الاستذكار")، بينما لا توجد علاقة ارتباط بين الجنس ومحاور استبيان إدمان الألعاب الالكترونية وأبعاد استبيان عادات الاستذكار.

وتوضح نتائج دراسة Hawi et. al (2018) بانه كلما كان المراهق اصغر سنا كلما زاد في الإدمان على الألعاب الالكترونية كلما انخفضت لدية مستوى التحصيل الدراسي. وقد أظهرت نتائج دراسة

Haghbin et. al (2013) بانه لا توجد علاقة ارتباطية بين متغير الجنس والادمان على العاب الالكترونية والانجاز الاكاديمي والتحكم في الذات.

بينما أوضحت دراسة النيف (2017) بانه توجد فروق في استجابات طلاب وطالبات المرحلة الابتدائية بمحافظة الرس بالسعودية حول تداعيات ممارسة الألعاب الالكترونية على القيم التربوية راجعة لاختلاف الجنس، لصالح الذكور. وتشير نتائج دراسة الدرعان (2016) عن وجود فرق جوهري بين معاملي الارتباط الخاصين بالعلاقة بين الإدمان على الألعاب الالكترونية وبين مشكلات الطلبة (الانفعالية–الاجتماعية–الاكاديمية) بالمجتمع السعودي، يعزى لمتغير الجنس لصالح الذكور مقارنة بالإناث.

الفرض الخامس: تختلف نسبة مشاركة العوامل المؤثرة على إدمان الألعاب الالكترونية.

وللتحقق من هذا الفرض تم حساب الأهمية النسبية باستخدام معامل الانحدار (الخطوة المتدرجة إلى الأمام) للعوامل المؤثرة على إدمان الألعاب الالكترونية والجدول التالي يوضح ذلك:

جدول (26) الأهمية النسبية باستخدام معامل الانحدار (الخطوة المتدرجة إلى الأمام) للعوامل المؤثرة على إدمان الألعاب الالكترونية

المتغير التابع	المتغير المستقل	معامل الارتباط	نسبة المشاركة	قيمة (ف)	الدلالة	معامل الانحدار	قيمة (ت)	الدلالة
إدمان الألعاب الإلكترونية	العمر	0.901	0.812	121.263	0.01	0.541	11.012	0.01
	السنة الدراسية	0.851	0.725	73.782	0.01	0.414	8.590	0.01
	الدخل الشهري	0.798	0.637	49.048	0.01	0.302	7.003	0.01
	الجنس	0.750	0.562	35.943	0.01	0.217	5.995	0.01

يتضح من الجدول السابق إن العمر كان من أكثر العوامل المؤثرة على إدمان الألعاب الالكترونية بنسبة (81.2%)، يليه السنة الدراسية بنسبة (72.5%)، ويأتي في المرتبة الثالثة الدخل الشهري بنسبة (63.7%)، وأخيرا في المرتبة الرابعة الجنس بنسبة (56.2%).

الفرض السادس: تختلف نسبة مشاركة العوامل المؤثرة على عادات الاستذكار.

وللتحقق من هذا الفرض تم حساب الأهمية النسبية باستخدام معامل الانحدار (الخطوة المتدرجة إلى الأمام) للعوامل المؤثرة على عادات الاستذكار والجدول التالي يوضح ذلك:

جدول (27) الأهمية النسبية باستخدام معامل الانحدار (الخطوة المتدرجة إلى الأمام) للعوامل المؤثرة على عادات الاستذكار

المتغير التابع عادات الاستذكار	المتغير المستقل	معامل الارتباط	نسبة المشاركة	قيمة (ف)	الدلالة	معامل الانحدار	قيمة (ت)	الدلالة
	السنة الدراسية	0.878	0.771	94.108	0.01	0.478	9.701	0.01
	الجنس	0.827	0.685	60.810	0.01	0.362	7.796	0.01
	العمر	0.779	0.607	43.190	0.01	0.267	6.572	0.01
	الدخل الشهري	0.730	0.533	31.922	0.01	0.186	5.650	0.01

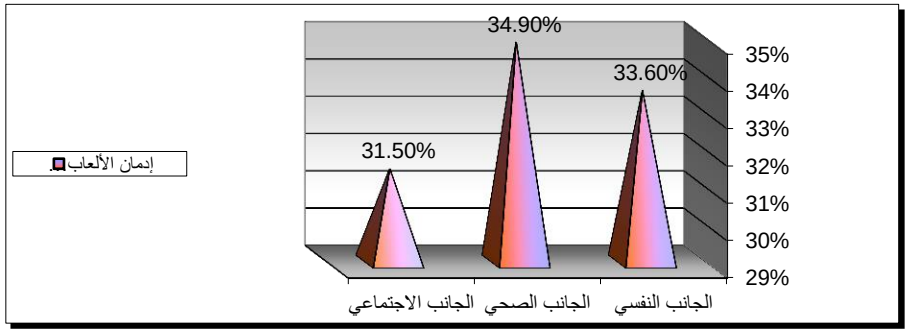
يتضح من الجدول السابق إن السنة الدراسية كانت من أكثر العوامل المؤثرة على عادات الاستذكار بنسبة (77.1%)، يليها الجنس بنسبة (68.5%)، ويأتي في المرتبة الثالثة العمر بنسبة (60.7%)، وأخيرا في المرتبة الرابعة الدخل الشهري بنسبة (53.3%).

الفرض السابع: تختلف الأوزان النسبية لأكثر جوانب إدمان الألعاب الالكترونية.

وللتحقق من هذا الفرض تم إعداد جدول الوزن النسبي التالي:

جدول (28) الوزن النسبي لأكثر أبعاد إدمان الألعاب الالكترونية

إدمان الألعاب الالكترونية	الوزن النسبي	النسبة المئوية%	الترتيب
الجانب النفسي	438	%33.6	الثاني
الجانب الصحي	455	%34.9	الأول
الجانب الاجتماعي	412	%31.5	الثالث
المجموع	1305	%100	



شكل (14) الوزن النسبي لأكثر جوانب إدمان الألعاب الالكترونية

يتضح من الجدول (28) والشكل (14) أن أكثر جوانب إدمان الألعاب الالكترونية كان الجانب الصحي بنسبة (34.9%)، يليه في المرتبة الثانية الجانب النفسي بنسبة (33.6%)، ويأتي في المرتبة الثالثة الجانب الاجتماعي بنسبة (31.5%). وهذا ما أكدته العديد من الدراسات العربية والأجنبية بان الإدمان على الألعاب الالكترونية تؤثر تاثيرا مباشرا ومخاطر عديدة على صحة الفرد. وتتفق نتائج

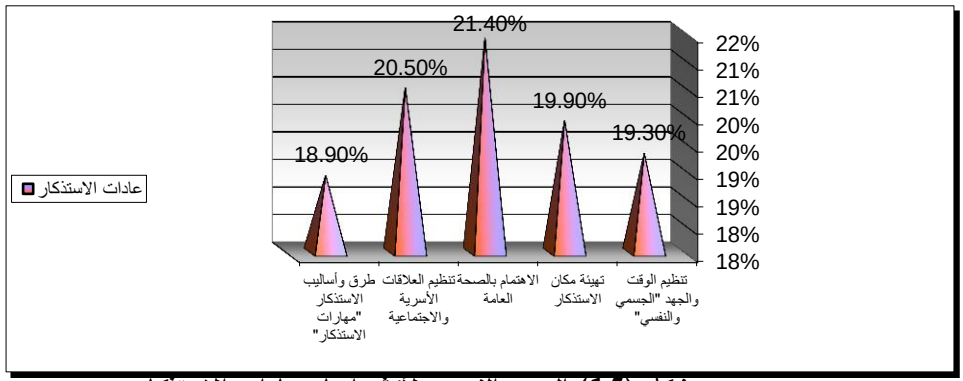
الدراسة الحالية مع نتائج دراسة Zamani et.al (2009) التي أظهرت بان إدمان المراهقين والمراهقات على ألعاب الكمبيوتر يؤثر أولا على أبعاد مختلفة للصحة ويزيد من المشاكل البدنية والقلق والاكتئاب، في حين يقلل اضطراب الأداء الاجتماعي. وقد اسفرت نتائج دراسة Simons et. al (2015) الى ان استخدام ألعاب الفيديو النشطة (التي تحتوي على الحركة) ليس أداة مناسبة للوقاية من زيادة الوزن بشكل مفرط بين المراهقين. وتشير نتائج دراسة Manuel et, al (2018) الى وجود ارتباطاً وثيقاً بين زيادة مدة التي يقضيها أطفال المدارس في اللعب بألعاب الفيديو بمستويات أقل من النشاط البدني. وتوضح دراسة Başol & Kaya (2018) بان العوامل النفسية كانت أقوى عوامل الخطر لإدمان الطلاب (ذكور واناث) على ألعاب الإنترنت. وتؤكد دراسة Zamani et. al (2010) كلما زادت درجة التفكير في ألعاب الكمبيوتر، قلت المهارات الاجتماعية لطلاب المدارس. في حين تشير نتائج دراسة Cummings and Vandewater (2007) الى أن الإدمان على ألعاب الفيديو لها آثار اجتماعية مختلفة على الفتيات مقارنة بالأولاد.

الفرض الثامن: تختلف الأوزان النسبية لأكثر أبعاد عادات الاستذكار.

وللتحقق من هذا الفرض تم إعداد جدول الوزن النسبي التالي:

جدول (29) الوزن النسبي لأكثر أبعاد عادات الاستذكار

عادات الاستذكار	الوزن النسبي	النسبة المئوية%	الترتيب
تنظيم الوقت والجهد "الجسمي والنفسي"	417	%19.3	الرابع
تهيئة مكان الاستذكار	429	%19.9	الثالث
الاهتمام بالصحة العامة	462	%21.4	الأول
تنظيم العلاقات الأسرية والاجتماعية	443	%20.5	الثاني
طرق وأساليب الاستذكار "مهارات الاستذكار"	410	%18.9	الخامس
المجموع	2161	%100	



شكل (15) الوزن النسبي لأكثر ابعاد عادات الاستذكار

يتضح من الجدول (29) والشكل (15) أن أكثر أبعاد عادات الاستذكار كان الاهتمام بالصحة العامة بنسبة (21.4%)، يليها في المرتبة الثانية تنظيم العلاقات الأسرية والاجتماعية بنسبة (20.5%)، ويأتي في المرتبة الثالثة تهيئة مكان الاستذكار بنسبة (19.9%)، ويأتي في المرتبة الرابعة تنظيم الوقت والجهد "الجسمي والنفسي" بنسبة (19.3%)، ويأتي في المرتبة الخامسة طرق وأساليب الاستذكار "مهارات الاستذكار" بنسبة (18.9%).

وتشير نتائج دراسة جرادات (2002) بان مستوى استخدام الطلبة للعادات الدراسية متوسط، وكانت اعلى العادات الدراسية استخداما هي (الخاصة بالامتحانات) في حين كانت العادات الدراسية الخاصة (بتنظيم الوقت) في أدنى مستوى. وهذه عكس النتيجة التي توصلت اليها الدراسة الحالية. بينما أظهرت نتائج دراسة Kumar (2015) إلى أن معظم الطلاب كلية بدلهي لا يتبعون بشكل مثالي عادات دراسة فعالة، حيث يؤثر تغير البيئة على درجات الطلاب وهذا هو السبب في الغالبية أولاً، كما ان متوسط الوقت الذي يقضيه غالبية الطلاب في الدراسة خلال الأسبوع قليل، وجدت ايضا بان غالبية الطلاب لا يقومون بمراجعة محاضرتهم في نفس اليوم.

ملخص النتائج في ضوء الفروض:

1-وجود فروق ذات دلالة إحصائية بين متوسط درجات أفراد العينة في إدمان الألعاب الالكترونية تبعا لمتغير الجنس لصالح الذكور، أي أن الذكور كانوا أكثر إدمان للألعاب الالكترونية من الإناث.

2-وجود فروق ذات دلالة إحصائية بين متوسط درجات أفراد العينة في إدمان الألعاب الالكترونية تبعا لمتغير العمر، فيأتي في المرتبة الأولى أفراد العينة الذين كانت أعمارهم من (18سنة) فأكثر حيث كانوا أكثر إدمان للألعاب الالكترونية، ثم أفراد العينة الذين تراوحت أعمارهم من (16 سنة الي 17 سنة) في المرتبة الثانية، ثم أفراد العينة الذين كانت أعمارهم أقل من (16 سنة) في المرتبة الأخيرة.

3-وجود فروق ذات دلالة إحصائية بين متوسط درجات أفراد العينة في إدمان الألعاب الالكترونية تبعا لمتغير السنة الدراسية، فيأتي في المرتبة الأولى أفراد العينة بمرحلة ثالثة ثانوي حيث كانوا أكثر إدمان للألعاب الالكترونية، ثم أفراد العينة بمرحلة ثانية ثانوي في المرتبة الثانية، ثم أفراد العينة بمرحلة أولى ثانوي في المرتبة الأخيرة.

4-وجود فروق ذات دلالة إحصائية بين متوسط درجات أفراد العينة في إدمان الألعاب الالكترونية تبعا لمتغير الدخل الشهري للأسرة، فيأتي في المرتبة الأولى الأبناء بالأسر ذوي الدخل المرتفع حيث كانوا أكثر إدمان للألعاب الالكترونية، ثم الأبناء بالأسر ذوي الدخل المتوسط في المرتبة الثانية، وأخيرا الأبناء بالأسر ذوي الدخل المنخفض.

5–وجود فروق ذات دلالة إحصائية بين متوسط درجات أفراد العينة في عادات الاستذكار تبعا لمتغير الجنس لصالح الإناث، أي أن الإناث كانت عادات الاستذكار لديهم أفضل من الذكور.

6–وجود فروق ذات دلالة إحصائية بين متوسط درجات أفراد العينة في عادات الاستذكار تبعا لمتغير العمر، فيأتي في المرتبة الأولى أفراد العينة الذين كانت أعمارهم أقل من (16 سنة) حيث كانت عادات الاستذكار لديهم أفضل، ثم أفراد العينة الذين تراوحت أعمارهم من (16 سنة الي 17 سنة) في المرتبة الثانية، ثم أفراد العينة الذين كانت أعمارهم من (18سنة) فأكثر في المرتبة الأخيرة.

7–وجود فروق ذات دلالة إحصائية بين متوسط درجات أفراد العينة في عادات الاستذكار تبعا لمتغير السنة الدراسية، فيأتي في المرتبة الأولى أفراد العينة بمرحلة أولى ثانوي حيث كانت عادات الاستذكار لديهم أفضل، ثم أفراد العينة بمرحلة ثانية ثانوي في المرتبة الثانية، ثم أفراد العينة بمرحلة ثالثة ثانوي في المرتبة الأخيرة.

8–وجود فروق ذات دلالة إحصائية بين متوسط درجات أفراد العينة في عادات الاستذكار تبعا لمتغير الدخل الشهري للأسرة، فيأتي في المرتبة الأولى الأبناء بالأسر ذوي الدخل المرتفع حيث كانت عادات الاستذكار لديهم أفضل، ثم الأبناء بالأسر ذوي الدخل المتوسط في المرتبة الثانية، وأخيرا الأبناء بالأسر ذوي الدخل المنخفض.

9–وجود علاقة ارتباطية عكسية بين محاور استبيان إدمان الألعاب الالكترونية وأبعاد استبيان عادات الاستذكار فكلما زاد إدمان الالعاب الكترونية للجانب (النفسي–الصحي–الاجتماعي)، كلما قلت عادات الاستذكار بأبعادها (تنظيم الوقت والجهد "الجسمي والنفسي"–تهيئة مكان الاستذكار–الاهتمام بالصحة العامة–تنظيم العلاقات الأسرية والاجتماعية–طرق وأساليب الاستذكار "مهارات الاستذكار")

10–وجود علاقة ارتباطية طردية بين محاور استبيان إدمان الألعاب الالكترونية وأبعاد استبيان عادات الاستذكار وبعض متغيرات الدراسة (العمر–السنة الدراسية–الدخل الشهري للأسرة)، بينما لا توجد علاقة ارتباطية بين الجنس ومحاور استبيان إدمان الألعاب الالكترونية وأبعاد استبيان عادات الاستذكار.

11–وقد أسفرت نتائج الدراسة الى أن متغير الدراسة العمر كان من أكثر العوامل المؤثرة على إدمان الألعاب الالكترونية بنسبة (81.2%)، يليه السنة الدراسية بنسبة (72.5%)، ويأتي في المرتبة الثالثة الدخل الشهري بنسبة (63.7%)، وأخيرا في المرتبة الرابعة الجنس بنسبة (56.2%).

12–في حين بينت نتائج الدراسة إلى أن متغير الدراسة السنة الدراسية كانت من أكثر العوامل المؤثرة على عادات الاستذكار بنسبة (77.1%)، يليها الجنس بنسبة (68.5%)، ويأتي في المرتبة الثالثة العمر بنسبة (60.7%)، وأخيرا في المرتبة الرابعة الدخل الشهري بنسبة (53.3%).

13-كما أظهرت نتائج الدراسة بأن الوزن النسبي لأكثر الجوانب إدمان الألعاب الالكترونية كان الجانب الصحي بنسبة (34.9%)، يليه في المرتبة الثانية الجانب النفسي بنسبة (33.6%)، ويأتي في المرتبة الثالثة الجانب الاجتماعي بنسبة (31.5%).

14-بينما اشارت نتائج الدراسة الى أن الوزن النسبي لاكثر أبعاد عادات الاستذكار لدى الطلاب والطالبات الثانوية كان الاهتمام بالصحة العامة بنسبة (21.4%)، يليها في المرتبة الثانية تنظيم العلاقات الأسرية والاجتماعية بنسبة (20.5%)، ويأتي في المرتبة الثالثة تهيئة مكان الاستذكار بنسبة (19.9%)، ويأتي في المرتبة الرابعة تنظيم الوقت والجهد "الجسمي والنفسي" بنسبة (19.3%)، ويأتي في المرتبة الخامسة طرق وأساليب الاستذكار "مهارات الاستذكار" بنسبة (18.9%).

التوصيات: استنادا الى نتائج البحث الحالي تعرض الباحثة التوصيات بما يلي:

1-توعية وتثقيف الوالدين وأفراد الأسرة باللجوء الى استشاريين مختصين في العلاج السلوكي النفسي في حال ادمان أبنائهم للألعاب الالكترونية.

2-على المختصين ضرورة توعية الوالدين وأفراد الأسرة بأهمية كيفية تحديد مستوى الرقابة المستمرة والمنتظمة لأبنائهم قبل وأثناء وبعد ممارسة الألعاب الالكترونية سواء الترفيهية او التعليمية.

3-على الوالدين وأفراد الأسرة زيادة الروابط الاسرية والاجتماعية وتحديد أوقات للمناقشات والحوار الاسري مع أبنائهم.

4-على الوالدين وأفراد الاسرة تحديد وقت إلزامي محدد لأبنائهم لممارسة الألعاب الالكترونية، ويفضل الا يزيد عن الساعتين.

5-على الوالدين وأفراد الاسرة ضرورة تنظيم أوقات الفراغ لأبنائهم واستغلالها الاستغلال الأمثل، ما بين ساعات تنمية عادات الاستذكار لديهم وبين أوقات الترفيه المتنوعة وتنمية المهارات الحياتية مختلفة.

6-على المدرسة ضرورة توعية وتثقيف الطلاب والطالبات بخطورة الإدمان على الألعاب الالكترونية وتأثيرها على جميع حياتهم المختلفة بوجه عام وعلى عادات استذكارهم بوجه خاص.

7-تقديم دورات تدريبية وورش عمل من قبل المدرسة والمختصين التربويين لأولياء أمور الطلاب وللطلاب والطالبات بكيفية اكتسابهم الطرق والأساليب والمهارات المختلفة لعادات الاستذكار الجيدة

المراجع العربية:

1-أبو وزنه، فلسطين على (2011) علاقة إدمان الألعاب الالكترونية بالتكيف المدرسي والاجتماعي لدى عينة من طلبة المرحلة الأساسية العليا في مديرية عمان الأولى. رسالة ماجستير. الجامعة الأردنية- كلية الدراسات العليا-الأردن.

2-أبو عيش، بسينة رشاد على (2015) العوامل الشخصية والعادات الدراسية ذات العلاقة بتباين تحصيل الطلاب والطالبات الصف الثاني المتوسط في الرياضيات والعلوم في المملكة العربية السعودية في ضوء نتائج دراسة التوجيهات الدولية للرياضيات والعلوم TIMSS-2003. مجلة عالم التربية- المؤسسة العربية للاستشارات العلمية وتنمية الموارد البشرية. س16. ع50. ص1-48. ابريل2015م.

3-أحمد، عبدالباقي دفع الله والعوض، آمنة سيد أحمد (2012) عادات الاستذكار وسط طلاب جامعة الخرطوم (مجمع الوسط) وعلاقتها ببعض المتغيرات الديمغرافية. مجلة آداب-جامعة الخرطوم-السودان. مج2. ع29. ص89-129. ديسمبر 2012م.

4-بسيوني، ناهد محمد (2016) تصنيف الألعاب الالكترونية بين النظرية والتطبيق دراسة مقارنة بين خطتي تصنيف ديوي العشري وتصنيف مكتبة الكونجرس. مجلة كلية التربية-جامعة بنها-. م27 ع106. ص1-50. أبريل2016م.

5-بلمهدي، فتيحة وبكير، مليكة (2014) علاقة التحصيل الدراسي واستعمال الألعاب الالكترونية لدى عينة الأطفال. مجلة الحكمة للدراسات التربوية والنفسية-مؤسسة كنوز الحكمة للنشر والتوزيع. ع29. ص314-327. 2014م.

6-جرادات، مالك محمد شاكر (2002) العادات الدراسية وعلاقتها بالتحصيل الأكاديمي. رسالة ماجستير. جامعة القدس-كلية الدراسات العليا-فلسطين.

7-الجويفي، أحلام محمود سعيد (2016) الذكاء وعادات الاستذكار وعلاقتهما بتحصيل طلاب الثانويات التخصصية في مدينة البيضاء وفق بعض المتغيرات. مجلة العلوم والدراسات الإنسانية-جامعة بنغازي-كلية الآداب والعلوم بالمرج. ع22. ص1-24. نوفمبر2016م.

8-الحراحشة، محمد عبود موسى وجرادات، عبدالكريم محمد سليمان (2014) فاعلية التدريب على مهارات الدراسة وتقليل الحساسية المنتظم في خفض قلق الاختبار وتحسين الفاعلية الذاتية الأكاديمية لدى عينة من طلبة الصف العاشر في محافظة عجلون. مجلة جامعة النجاح للأبحاث -العلوم الإنسانية. مج28. ع9. ص2178-2220. 2014م.

9-حسن، عبدالناصر راضي (2015) القيم المتضمنة للمواطنة في الألعاب الالكترونية وعلاقتها بالإرهاب الالكتروني. مجلة الثقافة والتنمية-جمعية الثقافة من أجل التنمية-مصر. س16. ع96. ص333-380. سبتمبر2015م.

10-حسن، أماني عبدالتواب صالح (2017) أثر ممارسة الألعاب الالكترونية على الذكاء اللغوي والاجتماعي لدى الأطفال: دراسة وصفية تحليلية على أطفال مرحلة الطفولة المتوسطة بالمملكة العربية السعودية. مجلة الجامعة الإسلامية للدراسات التربوية والنفسية-شؤون البحث العلمي-غزة. مج25. ع3. ص230-253. يوليو2017م.

11-الحشاش، دلال عبدالعزيز (2008) أثر ممارسة بعض الألعاب الالكترونية في السلوك العدواني لدى طلبة المرحلة الثانوية في المدارس الحكومية بدولة الكويت. رسالة ماجستير. جامعة عمان العربية-كلية الدراسات التربوية العليا-الأردن.

12-حكيم، عقون وعبدالقادر، بكة (2015) العاب الفيديو وانعكاساتها على مستوى التحصيل الدراسي وبعض الأنشطة الرياضية لدى التلاميذ المراهقين (15-18). رسالة ماجستير. جامعة قاصدي مربح-وقله-معهد علوم وتقنيات النشاطات البدنية والرياضية شعبة التربية الحركية -الجزائر.

13-حمدان، سارة محمود (2016) إيجابيات الألعاب الالكترونية التي يمارسها أطفال مرحلتي الطفولة المتأخرة والمراهقة وسلبياتها من وجهة نظر المعلمين والأطفال أنفسهم. رسالة ماجستير. جامعة الشرق الأوسط-كلية العلوم التربوية-الأردن.

14-الدرعان، فرحان عبدالعزيز (2016) الإدمان على الألعاب الالكترونية وعلاقته بالمشكلات الاكاديمية والاجتماعية والانفعالية لدى طلبة المدارس. رسالة ماجستير. جامعة اليرموك - كلية التربية - الأردن.

15-راشد، أنور أحمد عيسى (2000) عادات الاستذكار وعلاقتها بالتحصيل الدراسي ومستوى الطموح ومستوى القلق لدى طلاب الشهادة الثانوية: دراسة ميدانية بمحافظة أم درمان الكبرى بولاية الخرطوم. رسالة ماجستير. جامعة ام درمان الإسلامية-كلية التربية-السودان.

16-سالم، استبرق داود (2015) الألعاب الالكترونية وعلاقتها بالعزلة الاجتماعية لدى أطفال الرياض. مجلة البحوث التربوية والنفسية - العراق. ع47. ص364-390. 2015.

17-الشحروري، مها حسني (2007) أثر الألعاب الالكترونية على العلميات المعرفية والذكاء الانفعالي لدى أطفال مرحلة الطفولة المتوسطة في الأردن. رسالة دكتوراه. جامعة عمان العربية-كلية الدراسات التربوية العليا-الأردن.

18-شعبان، زكريا شعبان ذيب والجراح، ضياء ناصر خليفة (2015) مهارات الدراسة الأكثر ممارسة لدي طلبة جامعة اليرموك وعلاقتها ببعض المتغيرات. مجلة المنارة للبحوث والدراسات-جامعة آل البيت -عمادة البحث العلمي. مج21. ع2. ص233-269. 2015م.

19-الشلوي، بزعا عواض بن ضيف الله (2011) عادات الاستذكار وعلاقتها بالتحصيل الدراسي ومهارات ما وراء المعرفة لدى عينة من طالبات جامعة الطائف. رسالة ماجستير-جامعة الطائف-كلية التربية-السعودية.

20-شعبان، زكريا والجراح، ضياء (2015م) مهارات الدراسة الأكثر ممارسة لدى طلبة جامعة اليرموك وعلاقتها ببعض المتغيرات. مجلة المنارة للبحوث والدراسات-جامعة آل البيت-إربد. مج21. ع2. ص233-269. 2015م.

21-الطعان، مائدة مردان (2015) أثر برنامج إرشادي في تعديل عادات الاستذكار غير الجيدة لدى عينة من طالبات كلية الآداب بجامعة الجبل الغربي. مجلة أبحاث البصرة (العلوم الإنسانية) -جامعة البصرة-العراق. مج40. ع4. ص223-256. 2015م.

22-العايد، أسيل صالح (2017) أثر الإفراط في ممارسة الألعاب الالكترونية على تنشئة الطفل الأسرية والدينية من وجهة نظر الأمهات في محافظة الرس أنموذجا: دراسة تطبيقية. رسالة ماجستير. جامعة القصيم-كلية اللغة العربية والدراسات الاجتماعية-السعودية.

23-عبدالصادق، عادل (2019) كيف تصبح الألعاب الإليكترونية مصدرا للنمو الاقتصادي؟. موقع المركز العربي لأبحاث الفضاء الالكتروني. 7 فبراير 2019م.

http://www.accronline.com

24-عبدالعزيز، فاطمة سامي (2011) المخاطر الناجمة من الألعاب الالكترونية التي يمارسها طفل الروضة وأساليب الوقاية منها. مجلة كلية التربية-جامعة طنطا-مصر. ع43. ص601-606. 2011م.

25-عبدالمجيد، عبدالرحمن (2009) عادات الاستذكار وعلاقتها بالتحصيل الاكاديمي لدى طلاب كلية المعلمين بجامعة تبوك. مجلة دراسات نفسية-الجمعية السودانية النفسية. ع7. ص11-63. ديسمبر 2009م.

26-العبيدي، بشري محمد (2017) بعض الاضطرابات السلوكية والانفعالية وعلاقتها بالاستعمال المفرط للألعاب الالكترونية لدى التلاميذ في المرحلة الابتدائية. مجلة البحوث التربوية والنفسية. ع53. ص418-444. 2017م.

27-عثمان، أماني خميس (2018) تأثير الألعاب الالكترونية على سلوكيات أطفال المرحلة الابتدائية العليا. مجلة كلية التربية-جامعة أسيوط-مصر. مج34. ع1. ص126-160. يناير 2018.
28-الفتلي، حسين هاشم (2012) التحصيل الدراسي وعلاقته بالعادات الدراسية ودافع الإنجاز في المواد الاجتماعية. مجلة كلية التربية للبنات العلوم الإنسانية-جامعة الكوفة. مج6. ع11 ص7-29. 2012م.
29-محمد، هويدا الشيخ يوسف (2015) عادات الاستذكار وعلاقتها بالتحصيل الأكاديمي لدى طلاب كلية التربية. مجلة العلوم الإنسانية-جامعة الزعيم الأزهري. ع3. ص216-239. 2015م.
30-مختار، إيهاب أحمد محمد (2016) فعالية برنامج قائم على استراتيجيات ما وراء المعرفة في تنمية مهارات التفكير السابر وعادات الاستذكار لدى الطلاب الفائقين ذوي صعوبات تعلم الفيزياء بالمرحلة الثانوية. مجلة دراسات عربية في التربية وعلم النفس-رابطة التربويين العرب. ع75. ص173-224. يوليو 2016.
31-مشري، أميرة (2017) أثر استخدام الألعاب الالكترونية عبر الهواتف الذكية على التحصيل الدراسي للتلميذ الجزائري. رسالة ماجستير. جامعة العربي بن مهيدي أم البواقي. كلية العلوم الاجتماعية والإنسانية. الجزائر.
32-المولى، مأرب محمد أحمد والعبيدي، لمعيه محمود صالح (2012) اتجاهات تلاميذ الصف الخامس الابتدائي نحو الألعاب الالكترونية. مجلة جرش للبحوث والدراسات-جامعة جرش. مج14. ع2. ص605-628. 2012م.
33-ميهوب، سهير إبراهيم عبد (2013) دراسة تأثير الألعاب الإلكترونية على المهارات الاجتماعية لدى عينة من الأطفال في المرحلة العمرية من (6-4) سنوات. مجلة جامعة عين شمس-معهد الدراسات العليا للطفولة. مج16. ع60. ص1-11. سبتمبر 2013م.
34-النيف، سليمان بن نيف (2017) الألعاب الالكترونية وتداعياتها على القيم التربوية لدى طلاب المرحلة المتوسطة: دراسة ميدانية. رسالة ماجستير. جامعة القصيم. كلية التربية. السعودية.
35-الهدلق (2013) إيجابيات وسلبيات الألعاب الالكترونية ودوافع ممارستها من وجهة نظر طلاب التعليم العام بمدينة الرياض. مجلة القراءة والمعرفة-الجمعية المصرية للقراءة والمعرفة.ع138.ص155-212. إبريل 2013م.
36-اليعقوب، على محمد وادبيس، منى يونس (2009) دور الألعاب الالكترونية المنزلية في تنمية العنف لدى طفل المدرسة الابتدائية بدولة الكويت. مجلة المستقبل التربية العربية-المركز العربي للتعليم والتنمية. مج16. ع58. ص219-256. 2009.

37–يونس، كرام محمد يوسف (2017) مستوى ممارسة الألعاب الالكترونية وعلاقتها بالعزلة الاجتماعية لدى طلبة المرحلة الإعدادية والثانوية في منطقة كفر قرع. رسالة ماجستير. جامعة عمان العربية–كلية العلوم التربوية والنفسية–الأردن.

المراجع الأجنبية:

38-Alrefaai. Ismail Khalil, Abdul. Rab. Salahud. Din and Islam. Muhammad Saiful (2013) The General Study Habits of Major EFL Students in King Khalid University and their Relationships with GPA, Gender and Certain Social Factors. Umm Al-Qurma University Journal of Languages and Literatures. 10: p9-63. May 2013.

39-Başol. Gülşah and Kaya. Abdullah Bedir (2018) Motives and Consequences of Online Game Addiction: A Scale Development Study. Journal Noro Psikiyatr Ars. 55(3). p225–232. 2018 Apr 25. doi: 10.5152/npa.2017.17017.

40-Brunborg. Geir Scott, Mentzoni. Rune Aune and Frøyland. Lars Roar (2014) Is video gaming, or video game addiction, associated with depression, academic achievement, heavy episodic drinking, or conduct problems?. J Behav Addict. 3(1): p27–32. 2014 Mar. doi: 10.1556/JBA.3.2014.002

41-Chaoying. S. Xu, Jessica. S. Chen and Ron. A. Adelman (2015) Video Game Use in the Treatment of Amblyopia Weighing the Risks of Addiction. Yale Journal Biol Med. 88(3): p309–317, 2015 Sep 3.

42-Cummings. Hope and Vandewater. Elizabeth (2007) Relation of Adolescent Video Game Play to Time Spent in Other Activities. Arch Pediatr Adolesc Med. 161(7): p684–689. 2007 Jul. doi: 10.1001/archpedi.161.7.684

43-Geir. Scott Brunborg, Rune. Aune Mentzoni and Lars. Roar Frøyland (2014) Is video gaming, or video game addiction, associated with depression, academic achievement, heavy episodic drinking, or conduct problems?. Journal Behav Addict. 3(1): p27–32. 2014 Feb 3. doi: 10.1556/JBA.3.2014.002

44-Gucek. M, Labak. I (2017) Learning habits and success of high school students in biology. Journal Educ. biol. 3(1): p73-75.

45-Hafeez. Maria, Idrees. Muhammad Dawood and Kim Jung Yong (2017) Game Addiction: A Brief Review. International Journal of Scientific Engineering and Research (IJSER). Volume 5 Issue 10: p2347-3878 October 2017.

46-Haghbin. Maryam, Shaterian. Fatemeh, Davood. Hosseinzadeh and Mark. D. Griffiths (2013) A brief report on the relationship between self-control, video game addiction and academic achievement in normal and ADHD students. Journal Behav Addict. 2(4): p239-243. 2013 Dec 13. doi: 10.1556/JBA.2.2013.4.7

47-Hawi. Nazir S, Maya Samaha, and Mark D. Griffiths (2018) Internet gaming disorder in Lebanon: Relationships with age, sleep habits, and academic achievement. Journal Behav Addict. 7(1): p70–78. 2018 Feb 28. doi: 10.1556/2006.7.2018.16

48-Hayede. Rezaie Looyeh, Seyede. Fateme Sayed Fazelpour, Shadman. Reza Masoule, Minoo. Mitra Chehrzad and Ehsan. Kazem Nejad Leili (2017) The Relationship between the Study habits and the Academic performance of Medical Sciences Students. Journal Holist Nurs Midwifery. 27(2): p65-73.
49-Hilgard. Joseph, Christopher. R. Engelhardt, and Bruce. D. Bartholow (2013) Individual differences in motives, preferences, and pathology in video games: the gaming attitudes, motives, and experiences scales (GAMES). Journal Front Psychol. 4: 608. 2013 Sep 9. doi: 10.3389/fpsyg.2013.00608.
50-Kumar. Sanjay (2015) Study Habits Of Undergraduate Students. International Journal of Education and Information Studies. 5(1): p17-24.
51-Liu. Yanling, Teng. Zhaojun, LAN. Haiying, Zhang. Xin and Yao. Dezhong (2015) Short-term effects of prosocial video games on aggression: an event-related potential study. Front Behav Neurosci. 9: 193. 2015 Jul 24. doi:10.3389/fnbeh.2015.00193.
52-Lobel. Adam, Engels. Rutger C. M. E., Stone. Lisanne L, Burk. William J and Granic. Isabela (2017) Video Gaming and Children's Psychosocial Wellbeing: A Longitudinal Study. Journal Youth Adolesc. 46(4): p884–897. 2017 Feb 21. doi: 10.1007/s10964-017-0646.
53-Manuel. Castro-Sánchez, Ramón. Chacón-Cuberos, José. Luis Ubago-Jiménez, Edson. Zafra-Santos and Félix. Zurita-Ortega (2018) An Explanatory Model for the Relationship between Motivation in Sport, Victimization, and Video Game Use in Schoolchildren. Int J Environ Res Public Health. 15(9): 1866. 2018 Sep doi: 10.3390/ijerph15091866.
54- Simons. Monique , Johannes. Brug, Mai. J. M. Chinapaw, Michiel. de Boer, Jaap. Seidell and Emely. de Vet (2015) Replacing Non-Active Video Gaming by Active Video Gaming to Prevent Excessive Weight Gain in Adolescents. PLoS One. 10(7): e0126023. doi: 10.1371/journal.pone.0126023.
55-Vega. González-Bueso, Juan. José Santamaría, Daniel. Fernández, Laura. Merino, Elena Montero and Joan Ribas (2018) Association between Internet Gaming Disorder or Pathological Video-Game Use and Comorbid Psychopathology: A Comprehensive Review. Int Journal Environ Res Public Health. 15(4): 668. Published online. 3. 2018 Apr . doi: 10.3390/ijerph15040668
56-Zamani. Eshrat, Chashmi. Maliheh and Hedayati. Nasim (2009) Effect of Addiction to Computer Games on Physical and Mental Health of Female and Male Students of Guidance School in City of Isfahan. Addict Health. 1(2): p98–104. . 2009 Fall
57-Zamani. Eshrat , Kheradmand. Ali , Cheshmi. Maliheh , Abedi. Ahmad and Hedayati. Nasim (2010) Comparing the Social Skills of Students Addicted to Computer Games with Normal Students. Addict Health. 2(3-4): p59–65. 2010 Summer-Autumn.