تأثير الألعاب الإلكترونية على التحصيل الدراسي لدى الطلاب
دراسة ميدانية مقارنة على عينة من طلاب المرحلة الإعدادية بمدينة المنصورة

دكتور/ عطاالله حسونه السيد النفري
دكتوراه في الآداب – علم الاجتماع
كلية الآداب – جامعة المنصورة

المُلخص:

هدفت الدراسة إلى التعرف على واقع ممارسة الألعاب الإلكترونية لدى طلاب المرحلة الإعدادية ، وكذلك أنواع الألعاب الإلكترونية لديهم ، وأيضًا إلقاء الضوء على أسباب ممارستهم للألعاب الإلكترونية ، وتبيان تأثير الألعاب الإلكترونية على التحصيل الدراسي لديهم ، بالإضافة إلى محاولة تقديم مقترحات للحد من تأثير الألعاب الإلكترونية على التحصيل الدراسي لديهم . وقد اعتمدت الدراسة على المنهج الوصفي التحليلي ، والمنهج المُقارن ، وتحدد مجتمع الدراسة في عينة عشوائية منتظمة من طلاب المرحلة الإعدادية بمدينة المنصورة ، وتم اختيار مدرستين إحداهما حكومية وهي مدرسة الشهيد خالد الشيخ الإعدادية المشتركة على عينة بلغ قوامها (٣١٧) من الطلاب ، والأخرى خاصة وهي مدرسة السلام الخاصة للغات المشتركة على عينة بلغ قوامها (١٥٠) من الطلاب ، وهما تابعتين لإدارة شرق المنصورة التعليمية. وقد توصلت الدراسة إلى مجموعة من النتائج تحدد أبرزها في أن أهم التأثيرات الإيجابية للألعاب الإلكترونية على التحصيل الدراسي هي اكتساب مهارات ومعلومات جديدة ، وزيادة المستوى الفكري والإبداعي ، كما كشفت الدراسة عن أهم التأثيرات السلبية والتي تمثلت في إهمال الطالب للواجبات المدرسية ، وضعف الانتباه والتركيز وانخفاض التحصيل الدراسي . وقد خلُصت الدراسة إلى مجموعة من التوصيات للحد من تأثير الألعاب الإلكترونية على التحصيل الدراسي لدى الطُلاب.

الكلمات المُفتاحية : الألعاب الإلكترونية ، التحصيل الدراسي ، طُلاب المرحلة الإعدادية

The Effect of Electronic Games on the Academic Achievement of students
A comparative Field Study on a sample of Preparatory Stage Students in Mansoura City

Abstract:

The study aimed to identify the reality of playing electronic games among Preparatory Stage Students, as well as the types of electronic games, and also to shed light on the reasons for their practice of electronic games, and to show the impact of electronic games on their academic achievement, in addition to trying to make proposals to reduce the impact of electronic games on students' academic achievement. The study relied on the descriptive analytical method, and the comparative method, The study population was determined in a Systematic Random Sampling of Preparatory Stage Students in the city of Mansoura, and two schools were selected, one of them is governmental, which is the Martyr Khaled Al-Sheikh Preparatory Common School were selected on a sample of (317) students, and the other private, Al-Salam Private School for Common Languages, on a sample of (150) students, They are affiliated to the East Mansoura Educational Administration.The study has revealed some findings the most important of which is that the most important positive effects of electronic games on academic achievement are the acquisition of new skills and information, and an increase in the intellectual and creative level. The study also revealed the most important negative effects, which were represented in student neglect of school duties, poor attention and concentration and low academic achievement. The study offers a set of recommendations to reduce the impact of electronic games on the academic achievement of students.

Key words: Electronic Games, Academic Achievement, Preparatory Stage Students.

مُقدمة:

يشهد العالم خلال السنوات الأخيرة تطورات هائلة ومتسارعة في مجال التكنولوجيا ، ومع تقدمها في جميع جوانب الحياة ، أصبحت العديد من التقنيات الحالية التي كانت تعتبر سابقًا تقنيات ترفيهية تقنيات لا غنى عنها في حياتنا اليومية ، ومن أهمها الهواتف الذكية وأجهزة الكمبيوتر والإنترنت والألعاب الإلكترونية .. وغير ذلك [١]. وفي ظل التغيرات التكنولوجية الحديثة والمعلوماتية الواسعة فإنها انعكست أيضًا على أساليب وأشكال اللعب والترفيه في الوقت الحاضر، فظهرت الأجهزة والألعاب الإلكترونية التي انتشرت بشكل سريع وكبير بين شريحة مهمة في المجتمع وهي الأطفال ، ونظرًا لما تتمتع به تلك الألعاب من صور وألوان ومُثيرات صوتية وأنماط فكرية وأفكار مهمة ، فإنها أصبحت تأخذ حيزًا كبيرًا من أوقاتهم وأثرت في سلوكهم وأخلاقهم وتحصيلهم الدراسي[٢].

ومما لا شك فيه أنه لم يعد غريبًا أن ينجذب أطفال الجيل الجديد نحو الألعاب الإلكترونية على حساب الألعاب التقليدية الأخرى ، وقد أدى انتشار الكمبيوتر وألعاب الفيديو والإنترنت في السنوات الأخيرة إلى بروز دورها بوضوح في حياة الأطفال ، حتى أصبحوا يُفضلونها ، واعتادوا ممارستها لتطغى وتفرض نفسها عليهم ، وأصبحت جزءًا من نمط حياتهم اليومية[٣] . وعلى هذا تحتل الألعاب الإلكترونية مكانة بارزة في مجتمعنا نتيجة لانتشارها الواسع ونموها الملحوظ ، إضافة لسهولة استخدامها في جميع الأوقات فأصبح أبنائُنا يتفاعلون مع شاشاتها الإلكترونية باستمرار ، دون إدراك للمخاطر التي يمكن أن تسببها لهم[٤].

ولا تكاد تخلو ثقافة إنسانية أو عصر من عصورها من ممارسة نوع من أنواع الألعاب التي تختلف في طبيعتها ودرجة خطورتها وعدد لاعبيها ، إلا أنها تتفق جميعًا على مبدأ واحد وهو الإثارة وإبرز القدرات الفردية ، مما يدفع كل فرد من أفراد المجتمع تقريبًا إلى ممارسة نوع منها في فترة من فترات عمره رغبة في اكتشاف قدراته ، وإثبات وجوده أو التسلية ومشاركة الآخرين[٥]. وهناك الكثير من أنواع هذه الألعاب مثل الحركة

والمغامرة والقتال والسباق ولعب الأدوار وإطلاق النار والمحاكاة والرياضة والاستراتيجية والتعليمية والفنية وألعاب الإيقاع والألغاز وغيرها [٦].

ومن الجدير بالذكر أن صناعة الألعاب الإلكترونية تتكلف حوالي ٦٦ مليار دولار سنويًا وهي أكبر مما تربحه صناعة الأفلام في الولايات المتحدة الأمريكية ، حيث تقضي شركات الألعاب سنوات في تطوير ألعابها ويمكن أن تصل تكلفة لعبة واحدة إلى ما يصل إلى ٦٠ مليون دولار لإنتاجها ، لذلك ليس من المستغرب أن ترغب شركات الألعاب في جعل لعبتها اللعبة الأكثر إدمانًا وجاذبية وذلك باستخدام جميع أنواع الحيل والحوافز لجذب المزيد من اللاعبين ولضمان تحقيق مزيدًا من الأرباح[٧]. وقد شهدت هذه الألعاب خلال الفترة الأخيرة زيادة في المشاركة والإيرادات نتيجة للتدابير الإحترازية المصاحبة لوباء كوفيد ١٩ ، حيث أوضح التقرير الذي أصدره مركز المعلومات ودعم اتخاذ القرار في عام ٢٠٢١ أنه في عام ٢٠٢٠ كان هناك ٢.٦٩ مليار لاعب لألعاب الفيديو في جميع أنحاء العالم ، وحققت سوق الألعاب العالمية إيرادات بقيمة ١٥٩.٣ مليار دولار لعام ٢٠٢٠ ، ومن المتوقع أن تصل أرقام ٢٠٢٣ إلى ٣.٠٧ مليار لاعب بإيرادات تقدر بنحو ١٨٩.٣ مليار دولار[٨].

وتُمثل الألعاب الإلكترونية سلاح ذو حدين ، فكما أنها تُنمي الذاكرة وتزيد من مهارات الطالب وسرعة التفكير، وتطور حس المبادرة والتخطيط والمنطق كما تعلمهم القيام بمهام الدفاع والهجوم في آن واحد وتحفز هذه الألعاب التركيز والانتباه وتنشط الذكاء بالإضافة إلى أنها تُعد مصدرًا مهمًا لتعليم الطفل ؛ إذ يكتشف من خلالها الكثير ، وتشبع خيال الطفل بشكل لم يسبق له مثيل ، كما أن الطفل أمام الألعاب الإلكترونية يصبح أكثر حيوية ونشاطًا ، وأسهل انخراطًا في المجتمع ، كما أن هذه الأجهزة تعطي فرصة للطفل أن يتعامل مع التقنيات الحديثة مثل الإنترنت وغيرها من الوسائل الحديثة كما أنها تعلمه التفكير العلمي الذي يتمثل في وجود مشكلة ثم التدرج لحلها [٩].

كما أنها بنفس الوقت تحمل الكثير من الأضرار والتأثيرات السلبية على الطالب ، إذ أنها تقود هؤلاء إلى إهمال الواجبات المدرسية ونقص التركيز والتغيب عن المدرسة [١٠]، وكذلك تشتت وقصر مدى الانتباه لدى الطلاب[١١] ، كما تقودهم إلى سهر الليل لفترات

طويلة ؛ الأمر الذي يؤثر بالسلب على تركيزهم ومدى فهمهم واستيعابهم ، فتجعلهم غير قادرين على الاستيقاظ للذهاب إلى المدرسة صباحًا ، وإن ذهبوا فإنهم لا يستمرون طويلًا في مقاومة الإرهاق البدني والذهني ، فيستسلمون للنوم ، مما يؤدي إلى تخلفهم الدراسي الأكاديمي[١٢]. بالإضافة إلى أنها تزيد من العزلة الاجتماعية ، حيث تؤثر على فرص الأطفال للتفاعل مع أقرانهم مما يؤدي إلى خفض فرصهم في خلق الصداقات وتنمية المهارات الاجتماعية [١٣]، وأيضًا تُزيد من الإدراك العدواني والمشاعر العدائية والأفكار العدوانية والسلوك العدواني وتقلل من السلوك الاجتماعي الإيجابي ؛ علاوة على ذلك ، يُظهر المراهقون الذين يلعبون الألعاب الإلكترونية العنيفة في كثير من الأحيان ، توقعات أكثر عدائية وسلوك أكثر عدوانية من أولئك الذين لا يلعبون هذه الألعاب ، أو يلعبونها في أحيان أقل[١٤].

كما زادت جائحة فيروس كورونا Covid 19 من المشكلات خاصة بعد توقف الدراسة التقليدية من المدارس والإغلاق العام والتباعد الاجتماعي جراء الجائحة ، وقد تسبب ذلك في بقاء الأطفال والمراهقين في المنزل لفترات طويلة ؛ مما تسبب في قضاء أوقات الفراغ بشكل دائم على أجهزة الألعاب الإلكترونية وألعاب الإنترنت ؛ حيث أصبح الإنترنت هو المتنفس الوحيد لهم وهمزة الوصل في التواصل مع العالم الخارجي ، وقد أكدت هذه الحقيقة العديد من الدراسات مثل دراسة(Daniel L. King et al , 2020) [١٥]، ولذا كانت شاشات الأجهزة اللوحية والهواتف الذكية وأجهزة الكمبيوتر والفيديو ملجأهم الوحيد أثناء إقامتهم في المنزل[١٦].

ومما لاشك فيه أن الطرح السابق يؤكد أن الألعاب الإلكترونية تؤثر على التحصيل الدراسي لدى الطلاب ، فكما لديها القدرة على تطوير نشاط طلاب المرحلة الإعدادية وزيادة مهاراتهم وتنمية قدراتهم العقلية والقدرة على التخطيط وسرعة البديهة والتركيز وغيرها من الفوائد التي تساعد على تنمية القدرات الذهنية المختلفة ، إلا أنها بنفس الوقت تحمل الكثير من التأثيرات السلبية عليهم وخصوصًا تأثيرها الدراسي ، إذ أنها تقود الطلاب إلى إهمال واجباتهم الدراسية ، وضياع الوقت ، والتسرب من المدرسة أثناء فترة الدراسة مما يؤدي لإضطرابات ومشكلات في التحصيل والتعلم ، وزيادة مستوى العنف

عند الأطفال ، ومشكلات في التواصل مع الآخرين ، والعزلة الاجتماعية وغيرها من السلبيات. ومن هنا جاءت الضرورة لهذه الدراسة في الكشف عن تأثير الألعاب الإلكترونية على التحصيل الدراسي لفئة طلاب المرحلة الإعدادية.

أولًا: مشكلة الدراسة :

شهدت العقود الأخيرة تطورات تكنولوجية هائلة ومتلاحقة عامة والأجهزة الإلكترونية بصفة خاصة ، ولا أحد يُنكر أثرها الفاعل في تسيير عجلة الحياة وواقعها المتعدد الاتجاهات ، وأهمية هذه التطورات وغاياتها ومعطياتها فيما أفرزته من وسائل وإمكانيات تكنولوجية غاية الأهمية والضرورة والتي فرضت بموجب ذلك سيطرتها على وعي الإنسان ونشاطه وحاجاته ، ويعتبر اللعب من الأنشطة الاجتماعية والتي يمارسها مختلف شرائح المجتمع وخاصة الأطفال .

ولقد أصبحت الألعاب الإلكترونية حقيقة واقعية في تكوين المجتمع المصري الحالي ، ولا يمكن نفي هذه الحقيقة بأي شكل من الأشكال وتوجد بشكل متزايد في حياة الطلاب ، حيث لا يخلو أي بيت من الأجهزة الإلكترونية وأصبحوا يقضون وقتًا طويلًا في ممارسة هذه الألعاب وبجميع أصنافها وأشكالها بحرية تامة . وتساعد هذه الألعاب على إثراء حاجات الأفراد وإشباع رغباتهم وميولهم ، وبقدر ما يستمتع طلاب المرحلة الإعدادية بهذه الألعاب وما توفره لهم من متعة ، إلا أننا نواجه الآن معضلة حقيقية تتحول بموجبها اللعبة الإلكترونية إلى أداة لتعميق الاغتراب والإنطواء . وقد شهدت هذه الألعاب نموًا كبيرًا في فترة جائحة كورونا نتيجة لوقت الفراغ الطويل لدى الطلاب ، حيث توقفت المدارس خوفًا من انتشار العدوى بين الطلاب وتطبيقًا للإجراءات الإحترازية في مواجهة تفشي فيروس كورونا .

ومن الجدير بالذكر أن الوضع الذي وصلت إليه الألعاب الإلكترونية من قوة استقطاب طلاب المرحلة الإعدادية وذلك لما تتمتع به من خصائص ومزايا تفاعلية ومثيرات حركية وضوئية وصوتية ولما تتصف به من مميزات كوسيلة ترفيهية ، وأصبحت تحاكي العالم الحقيقي في تصورها وسهولة الحصول عليها وممارستها في أي وقت وأي مكان صارت معه وسيلة ذات تأثيرات متباينة إيجابية وسلبية يتطلب دراساتها

لمعرفة مدى تأثيراتها على الطلاب ، وبالرغم من أن الألعاب الإلكترونية تمثل مصدرًا مُهمًا لتعليم الطفل وتساعد بشكل كبير في تعليمه مهارات علمية وتلقينه معلومات معرفية تسهم في زيادة تحصيله العلمي ومستواه الفكري والإبداعي عمومًا وتزيد من خياله العلمي وتساعده على اتخاذ القرار السريع والمناسب في الوقت المناسب والقدرة على حل المشكلات وتحسين الانتباه والتركيز، وبالرغم من إيجابياتها إلا أن سلبياتها أكثر من إيجابياتها لأن الطالب يقضي ساعات طويلة أمامها تؤثر على تحصيله الدراسي والعلمي وقلة التركيز في المذاكرة والعزلة الاجتماعية وظهور بعض أعراض السلوك العدواني على الشخص نفسه أو على الآخرين ، ومن خلال ما نصادف في حياتنا اليومية من كثرة شكوى أولياء الأمور بأن أطفالهم يعانون من ضعف في تحصيلهم الدراسي بسبب استخدام الألعاب الإلكترونية .

وفي إطار التحليل السوسيولوجي الذي تقدمه الدراسة الراهنة تُثار مجموعة من المتغيرات الهامة ذات الصلة بالقضايا البحثية ، والتي تُثير في ذات الوقت مجموعة من التساؤلات الفرعية الهامة التي تُعبر عن مُجمل المحاور الأساسية لهذه الدراسة . وبناء على ذلك ، أصبح ثمة تساؤل رئيس يطرح نفسه ، ويتمثل في: ما تأثير الألعاب الإلكترونية على التحصيل الدراسي لدى الطلاب؟، وللإجابة على هذا التساؤل، فقد تحددت مشكلة الدراسة في بحث طبيعة العلاقة بين متغير مستقل يتمثل في الألعاب الإلكترونية ، ومتغير تابع يتمثل في التحصيل الدراسي.

ثانيًا: أهمية الدراسة :

لاشك أن الطرح السابق يؤكد أهمية دراسة هذا الموضوع من الناحيتين **النظرية والتطبيقية** ، وتكمن **الأهمية النظرية** للدراسة الراهنة فيما يلي :

- تعد هذه الدراسة محاولة علمية لإضافة إسهام بسيط لجهود الباحثين في مجال علم الاجتماع التربوي.
- وتأتي الأهمية كذلك من تناولها لشريحة تعد من أهم شرائح المجتمع المصري وهم طلاب المرحلة الإعدادية في فترة المراهقة المبكرة لما لها من متطلبات إنمائية وتربوية تستهدف الاهتمام بها لينشئوا تنشئة سليمة ويكونوا أعضاء فاعلين في المجتمع .

- تبرز أهميتها في توعية المجتمع حول آثار الألعاب الإلكترونية على التحصيل الدراسي لدى طلاب المرحلة الإعدادية.
- قد تساعد هذه الدراسة في أن تكون قاعدة ينطلق منها باحثون آخرون للكشف عن المزيد من الحقائق المعرفية التي تهتم بهذا المجال .
- إنتشار استخدام الألعاب الإلكترونية لدى أغلبية طلاب المرحلة الإعدادية ، مما أدى إلى أهمية إبراز انعكاسات ممارسة الألعاب الإلكترونية على تحصيلهم الدراسي.
- وتتمثل أهمية هذه الدراسة أيضًا في أن التحصيل الدراسي أحد العوامل التي تعمل على مساعدة الطلاب في العملية التعليمية ، كما أنه يدل على مستوى الطلاب ومدى تحصيلهم ومعرفتهم خلال كل مرحلة تعليمية يمروا بها .
- اقتصار هذه الدراسة على الصفوف الثلاثة بالمرحلة الإعدادية نظرًا لأهمية هذه المرحلة وتأثيرها على شخصية الطفل ، وباعتبارها الأساس لما يليها من مراحل عمرية .

وتبدو **الأهمية التطبيقية** لهذه الدراسة فيما يلي:

- إفادة الأسرة والقائمين على تربية الأطفال وتعليمهم وتوعيتهم حول الإنعكاسات الناتجة من ممارسة الأطفال للألعاب الإلكترونية ، وأهمية استغلال فراغهم في شيء مفيد.
- التوصل إلى بعض التوصيات التي تساهم في إرشاد أولياء الأمور إلى كيفية متابعة ألعاب أبنائهم الإلكترونية .
- وتستمد الدراسة الراهنة أهميتها في أنها توفر خلفية معلوماتية مهمة للباحثين القائمين على دراسة الألعاب الإلكترونية خصوصًا في مجال علم الاجتماع ، مما قد يُثري المكتبة السوسيولوجية بمزيد من المعرفة فيها.
- فتح آفاق بحثية جديدة أمام الباحثين مستقبلًا ترتبط بجانب أو أكثر من جوانب هذا الموضوع لم يتم معالجتها في هذه الدراسة ، ومن ثم إثراء الجانب البحثي بالعديد من القضايا البحثية ذات الأهمية البالغة في حاضر ومستقبل المجتمع فيما يتعلق بهذا الموضوع.

- يمكن أن تكون نتائج هذه الدراسات منطلقاً لباحثين آخرين للتعمق في دراسات الألعاب الإلكترونية وتأثيرها على التحصيل الدراسي لدى طلاب المرحلة الإعدادية .

ثالثًا: أهداف الدراسة وتساؤلاتها :

في إطار قضية الدراسة وإشكاليتها الأساسية ، يتحدد الهدف الأساسي لهذه الدراسة في محاولة التعرف على تأثير الألعاب الإلكترونية على التحصيل الدراسي لدى طلاب المرحلة الإعدادية ، ويتضمن هذا الهدف مجموعة من الأهداف الفرعية يمكن تحديدها على النحو الآتي :

١- التعرف على واقع ممارسة الألعاب الإلكترونية لدى طلاب المرحلة الإعدادية .
٢- الكشف عن أنواع الألعاب الإلكترونية لدى طلاب المرحلة الإعدادية .
٣- إلقاء الضوء على أسباب ممارسة طلاب المرحلة الإعدادية للألعاب الإلكترونية .
٤- تبيان تأثير الألعاب الإلكترونية على التحصيل الدراسي لدى طلاب المرحلة الإعدادية .
٥- وضع رؤية مقترحة للحد من تأثير الألعاب الإلكترونية على التحصيل الدراسي لدى طلاب المرحلة الإعدادية.

ولتحقيق هذه الأهداف ، تسعى الدراسة للإجابة على عدد من التساؤلات الفرعية يمكن صياغتها على النحو الآتي :

١- ما واقع ممارسة الألعاب الإلكترونية لدى طلاب المرحلة الإعدادية ؟
٢- ما أنواع الألعاب الإلكترونية لدى طلاب المرحلة الإعدادية ؟
٣- ما أسباب ممارسة طلاب المرحلة الإعدادية للألعاب الإلكترونية ؟
٤- ما تأثير الألعاب الإلكترونية على التحصيل الدراسي لدى طلاب المرحلة الإعدادية ؟
٥- ما الرؤية المقترحة للحد من تأثير الألعاب الإلكترونية على التحصيل الدراسي لدى طلاب المرحلة الإعدادية.

رابعًا : مفاهيم الدراسة :

إن المفهومات لغة أساسية في النظريات والبحوث العلمية ، كما أن التحديد العلمي لها يعد خطوة ضرورية من أجل فهم موضوع الدراسة ، وتحتوي الدراسة على عدد من المفاهيم تم تحديد كل منها وتعريفه إجرائيًا على النحو الآتي:

١- مفهوم الألعاب الإلكترونية Electronic Games :

تُوجد العديد من التعريفات للألعاب الإلكترونية حيث تركز بعضها على الأهداف التي تحققها ، وتضيف بعضها شروطًا لممارسة تلك الألعاب في حين تشير تعريفات أخرى بعضًا من تصنيفاتها ، وأعداد المشاركين في ممارستها ، ونعرض لأهم تلك التعريفات فيما يلي :

تعرف بأنها مصطلح عام يشمل جميع الألعاب التي تستخدم تقنيات الكمبيوتر والإنترنت ، فهي تشمل ألعاب الفيديو والألعاب الرقمية ، وألعاب الكمبيوتر ، والألعاب عبر الشبكة ، وألعاب الهواتف المحمولة ، وألعاب الأجهزة المنزلية على اختلاف نوع اللعبة سواء كانت ألعاب مغامرة ، أو الألعاب الاستراتيجية أو ألعاب الألغاز(١٧).

ويرى آخر بأنها مجموعة من الأنشطة يقوم بها لاعب أو أكثر ولا بد أن تكون لها أهداف وتحتوي على بعض القيود والمطاردات والعواقب وبها جوانب من المنافسة حتى وإن كانت المنافسة مع الفرد نفسه(١٨).

وتعرف في المفهوم المعلوماتي بأنها برمجيات تحاكي واقعًا حقيقيًا أو افتراضيًا بالاعتماد على إمكانات الحاسوب في التعامل مع الوسائل المتنوعة ، وعرض الصور وتحريكها وإصدار الصوت ، أما في المفهوم الاجتماعي فهي تفاعل بين الإنسان والآلة للإفادة من إمكاناتها في التعليم والتسلية والترفية(١٩).

ويعرفها آخرون بأنها نوع من الألعاب التي تُعرض على شاشة التلفاز "ألعاب الفيديو" أو على شاشة الحاسوب "ألعاب الحاسوب" ، والتي تزود الفرد بالمتعة من خلال تحدي استخدام اليد مع العين التآزر البصري الحركي أو تحدٍ للإمكانات العقلية(٢٠).

كما تعرف بأنها نشاط ينخرط فيها اللاعبون في نزاع مفتعل محكوم بقواعد معينة ويتم تشغيلها عادة على الحاسب الآلي والإنترنت والتلفاز والفيديو والبلاى ستيشن والهواتف النقالة والأجهزة الذكية[٢١].

ويشير آخرون بأنها الألعاب التي تتوفر على هيئات إلكترونية وتشمل ألعاب الحاسوب وألعاب الإنترنت ، وألعاب الفيديو ، وألعاب الهواتف النقالة ، والهواتف الذكية المحمولة[٢٢].

ويوضح آخر بأنها الألعاب الشبيهة في معظمها بالألعاب الرياضية التي يُمارسها اللاعبون لكنها تُدار من خلال أجهزة التكنولوجيا مثل جهاز التلفاز والفيديو وجهاز الآي فون المحمول وجهاز الكمبيوتر وغيرها ويتم فيها استخدام للتقنية والرسوم المتحركة – من قبل شركات متخصصة – في تقديم تنافس مع الحاسوب أو مع لاعب آخر موجود فعليًا أو عبر الإنترنت يتم فيها إشباع حاجة الأطفال إلى الفوز والشعور بنشوة الانتصار وتسود روح التحدي والمغامرة عبر مراحل متعددة تتدرج من السهولة إلى الصعوبة [٢٣].

وفي ضوء ما سبق يمكن تحديد مفهوم الألعاب الإلكترونية إجرائيًا بأنها: مجموعة من الألعاب التفاعلية التي يمارسها طلاب المرحلة الإعدادية عبر وسائل إلكترونية متعددة من حاسب آلي أو جهاز فيديو أو مواقع الإنترنت أو الهواتف المحمولة الذكية وغيرها من الأجهزة الحديثة ، ولها القدرة على تقديم واقع افتراضي ثلاثي الأبعاد يقترب من محاكاة الواقع لمستخدميها والتي يمكن ممارستها بشكل فردي أو جماعي ، وتُحدث تغييرًا لديهم وتؤثر على تحصيلهم الدراسي.

٢- مفهوم التحصيل الدراسي Academic Achievement:

يُعرف بأنه مستوى محدد من الأداء أو الكفاءة في العمل المدرسي كما يقام من قبل المعلمين أو عن طريق الإختبارات المقننة أو كليهما [٢٤]. ويُعرف أيضًا بأنه إنجاز البراعة في أداء مهارة ما أو مجموعة من المعارف [٢٥].

ويُشير آخر بأنه ما يدل على الوضع الراهن لأداء الفرد أو ما تعلمه أو ما اكتسبه بالفعل من معارف ومهارات في برنامج معين ، أي أنه يعتمد على خبرات تعليمية محددة في أحد المجالات الدراسية أو التدريبية [٢٦].

ويمكن التعبير عنه أيضًا بأنه كل أداء يقوم به الطالب في الموضوعات المدرسية المختلفة ، والذي يمكن إخضاعه للقياس عن طريق درجات اختبار أو تقديرات المدرسين أو كليهما. وركز هذا التعريف على جانبين: الأول هو مستوى الكفاءة ، والثاني طريقة التقييم التي يقوم بها المعلم (٢٧).

كما يُعرف بأنه حصيلة ما يكتسبه الطالب من العملية التعليمية من معارف ومعلومات وخبرات ونتيجة لجهده المبذول خلال تعلمه بالمدرسة أو مذاكرته في البيت أو ما اكتسبه من قراءته الخاصة في الكتب والمراجع ويمكن قياسه بالإختبارات المدرسية العادية في نهاية العام الدراسي ويعبر عنه التقدير العام لدرجات الطالب في المواد الدراسية (٢٨).

ويُوضح آخر بأنه مدى اكتساب الطالب الحقائق والمفاهيم والمبادئ والنظريات التعليمية في مرحلة دراسية أو صف دراسي معين أو مساق معين ، ومدى تمكنه من ذلك (٢٩).

ويرى آخر بأنه ما اكتسبه الطلاب من خبرات معرفية أو وجدانية أو حركية سواء في مقرر دراسي معين أو مجموعة مقررات دراسية ، ويقاس بالدرجة التي يحصل عليها الطالب من خلال أدائه على الاختبارات التحصيلية المقننة أو من خلال درجات الامتحانات في الفصل الدراسي الأول أو نهاية العام الدراسي (٣٠).

ويُعرف كذلك بأنه مجموعة من المعارف والمعلومات والقدرات والمهارات التي تُكتسب داخل المدرسة في مادة دراسية معينة أو مجال معين (٣١).

ويُعرفه آخر بأنه ما يُحصله المتعلم من علوم مختلفة من خلال دراسته وإطلاعه بحيث يظهر أثر هذا التحصيل في النشاطات التي يقوم بها المتعلم أو في الاختبارات المدرسية وتقديرات المعلمين(٣٢).

كما عُرف بأنه الجهد العلمي الذي يبذله المتعلم خلال المواقف التعليمية بهدف تحسين مستوى اكتساب المعلومات والمعارف ضمن مجال تعليمي محدد (٣٣).

ويُعرف التحصيل الدراسي إجرائيًا بأنه حصيلة ما يكتسبه طلاب المرحلة الإعدادية من جراء العملية التعليمية كالمهارات والمعلومات والمعارف وأساليب التفكير خلال

تعلمهم بالمدرسة أو المذاكرة في البيت نتيجة للمواد الدراسية المقررة عليهم ، ويقدر هذا التحصيل بالدرجات طبقًا للاختبارات المدرسية المُعدة لهم أو غيرها من وسائل التقويم ، ويعبر عنه بالتقدير العام لدرجات الطلاب في المواد الدراسية.

٣- طُلاب المرحلة الإعدادية Preparatory Stage Students:

ويُعرفون إجرائيًا بأنهم الطلاب الذين تمكنوا من النجاح في المرحلة الإبتدائية وإتمامها ، وأصبحوا طُلاب في الصفوف الثلاثة بالمرحلة الإعدادية ، ومدة الدراسة بها ثلاث سنوات ، ويقعون في المرحلة العمرية ما بين (١٢ – ١٥) عامًا ، وهي إحدى المراحل المهمة في حياتهم ، وهم طُلاب في مرحلة المراهقة المبكرة.

خامسًا : الدراسات السابقة :

إن التعرف على الدراسات والبحوث السابقة التى تتصل بموضوع الدراسة خطوة مهمة ؛ لأن الباحث في أي مجال من المجالات العلمية بصفة عامة ، وفي المجال السوسيولوجي بصفة خاصة لا يمكن أن يبدأ من نقطة الصفر ، متجاهلًا التراث السوسيولوجي وتلك الانجازات التي حققها من سبقه من الباحثين ، ولكن يبدأ من حيث انتهت جهود الآخرين بما يحقق تراكم المعرفة في البحث السوسيولوجي.[٣٤] ولذا فإن استعراض الباحث للدراسات السابقة يفيده في الوقوف على ما انتهى إليه الآخرون من نتائج في دراساتهم السابقة ، وكيفية تناولهم لمتغيراتها ، كما يفيده في عقد المقارنات بين نتائج دراسته الراهنة والدراسات السابقة مما يعكس عمقًا منهجيًا ويعطي لنتائج الدراسة مزيدًا من المصداقية ، وبعد رصد واستقراء التراث البحثي المرتبط بموضوع الدراسة ، أمكن تقسيم هذه البحوث والدراسات إلى عربية وإنجليزية ، وعرضها مُسلسلة من الأحدث إلى الأقدم ، وذلك على النحو التالي:

١- الدراسات العربية:

هدفت دراسة **(نداء شاكر الشويلي ، ٢٠٢٢)** [٣٥] حول (الدافع الدراسي لتلاميذ المرحلة الإبتدائية من مُستعملي الألعاب الإلكترونية) إلى معرفة الدافع الدراسي لتلاميذ المرحلة الإبتدائية من مُستعملي الألعاب الإلكترونية ، وأيضًا دلالة الفروق في الدافع الدراسي لتلاميذ المرحلة الإبتدائية من مُستعملي الألعاب الإلكترونية تبعًا للجنس (ذكور –

إناث). وقد اعتمدت الدراسة على مقياس للألعاب الإلكترونية، وطُبق على عينة قوامها (٢٠٠) تلميذ وتلميذة من مُستعملي الألعاب الإلكترونية بالصفين الخامس والسادس الإبتدائي من مدارس تربية الرصافة الثانية. وقد كشفت نتائج الدراسة إلى أن التلاميذ من مُستعملي هذه الألعاب يكون مُستواهم الدراسي أقل من أقرانهم غير مُستعملي هذه الألعاب ، كما بينت النتائج بأنه لا توجد فروق في الدافع الدراسي للتلاميذ من مُستعملي الألعاب الإلكترونية تبعًا للجنس (ذكور إناث).

وتناولت دراسة (**زكية العمراوي ونورة تمرابط ، ٢٠٢١**) [٣٦] حول (تأثير الألعاب الإلكترونية على سلوكيات الأطفال في ظل جائحة الكوفيد ١٩ في المجتمع الجزائري) الكشف عن الإنعكاسات السلوكية لممارسة الأطفال خلال فترة الحجر الصحي ، وأيضًا دوافع تشجيع الأسر لممارسة الأطفال للألعاب الإلكترونية خلال فترة الحجر الصحي بالإضافة إلى أي مدى يُمكن حصر البدائل الترفيهية في سياقاتها الحسية – الحركية لضبط ممارسة الأطفال في المجتمع الجزائري للألعاب الإلكترونية في ظل غياب البدائل المجتمعية بسبب جائحة الكوفيد ١٩. وقد اعتمدت الدراسة على المنهج الوصفي ، كما تم الاعتماد على الاستبيان كأداة لجمع البيانات ، وتم تطبيقه على عينة عرضية قوامها (٢٤٠) مفردة. وكانت من أهم النتائج التي توصلت إليها الدراسة إلى أن دوافع تشجيع الأسر لممارسة أطفالها للألعاب الإلكترونية يرجع إلى الاعتقاد الشائع بأنها مجرد وسيلة من وسائل التسلية والترفيه وتنمية المهارات ، كما أوضحت أن آثار الألعاب الإلكترونية على الأطفال تصنف إلى آثار إيجابية ترتبط بتحفيز التفكير ، والذكاء والنشاط ، وتحسن التواصل ، أما الآثار السلبية فتتجه نحو ممارسة العنف ، والخمول ، والميل إلى العزلة ، وعدم تقبل الانتقادات وغيرها.

وسعت دراسة (**مهرية خليدة وآخرون ، ٢٠٢٠**) [٣٧] بعنوان (تأثيرات الألعاب الإلكترونية باستخدام الهواتف الذكية على تحصيل التلاميذ من وجهة نظر أمهاتهم) إلى الكشف على الأثر الذي يخلفه اللعب الإلكتروني عن طريق الهواتف الذكية على تحصيل التلاميذ وأيضًا الدوافع التى تقف وراء إقبال التلاميذ على الألعاب الإلكترونية عن طريق الهواتف الذكية بالإضافة إلى معرفة أثر هذه الألعاب على التحصيل الدراسي للتلميذ.

واعتمدت الدراسة على المنهج الوصفي ، كما تم استخدام استمارة الاستبيان على عينة قوامها (١٣٥) من الأمهات ممن يستخدم أطفالهم الألعاب النقالة المتواجدة في الهواتف الذكية . وخلصت نتائج الدراسة إلى أن التلاميذ يقدمون باستمرار على الهواتف الذكية كلما سمحت لهم الفرصة لذلك ، وأن الدافع القوي وراء هذا هو الفراغ والرغبة في التسلية ، وكل هذا من شأنه أن يؤثر سلبيًا على تحصيلهم الدراسي في نهاية الأمر .

وأشار **(إبراهيم هلال العنزي ، ٢٠٢٠)** [٣٨] في دراسته عن (التداعيات السلبية لإدمان الألعاب الإلكترونية) إلى الكشف عن واقع ممارسة الألعاب الإلكترونية لدى الشباب والعوامل الدافعة إلى ذلك، والعمل على رصد أهم الآثار السلبية المترتبة على إدمان الألعاب الإلكترونية. واعتمدت الدراسة على منهج المسح الاجتماعي من خلال العينة، وعلى الاستبيان الإلكتروني كأداة لجمع البيانات. وتمثلت عينة الدراسة في ٦٠٠ مفردة من طلاب المرحلتين الثانوية والجامعية. ولقد أشارت الدراسة إلى عدة نتائج أهمها: أن هناك حالة إدمان لممارسة الألعاب الإلكترونية لدى فئة مرتفعة من الشباب ، ومن أهم العوامل الدافعة إلى ذلك هو ما تحتويه تلك الألعاب من أساليب للتشويق والإثارة، وكذلك حالة العزلة التي يعيشها كثير من الشباب. كما كشفت الدراسة أن هناك العديد من الآثار السلبية المترتبة على إدمان ممارسة تلك الألعاب من أهمها : الآثار الاجتماعية والأسرية التي تمثلت في حالة انعزال الأفراد عن الحياة الاجتماعية وارتباطهم بالعالم الافتراضي الذي توفره لهم الألعاب الإلكترونية، وكذلك التقصير في أداء الفروض الدينية والإصابة ببعض المشكلات الصحية وضعف التحصيل الدراسي، زيادة على اكتساب العديد من السلوكيات التي قد تمثل تهديدًا لسلامة المجتمع وأمنه.

هذا بينما رصدت دراسة **(عبد الرحمن سعد الشهري ، ٢٠١٩)**[٣٩] عن (أثر الألعاب الإلكترونية على سلوك طلاب المرحلة الإبتدائية وعلاقته بوضعهم الاجتماعي وتحصيلهم الدراسي) إلى التعرف على مدى تأثير الألعاب الإلكترونية على وضع الأطفال الاجتماعي وتحصيلهم الدراسي، وأيضًا توضيح اختلاف تأثير الألعاب الإلكترونية بحسب متغير النوع . وقد اعتمدت الدراسة على المنهج الوصفي ، وتمثلت أداة جمع البيانات في الاستبيان ، وتكونت عينة الدراسة من (٥٥) شخصًا من أولياء الأمور بالسعودية .

وتوصلت الدراسة إلى العديد من النتائج أهمها: أن هناك تأثيرًا سلبيًا على التحصيل الدراسي وذلك بإهمال الواجبات المدرسية ويفضلون اللعب على الاهتمام بدروسهم ، وجود علاقة ذات دلالة إحصائية بين الألعاب الإلكترونية وتدنى التحصيل الدراسي.

وتأتي دراسة (**زهراء حامد خفيف وآخرون ، ٢٠١٩**)[٤٠] بعنوان (علاقة ممارسة الألعاب الإلكترونية بالتحصيل الدراسي في مادة العلوم لدى طالبات المرحلة المتوسطة) للبحث في معرفة مستوى ممارسة الألعاب الإلكترونية لدى طالبات المرحلة المتوسطة ومستوى التحصيل الدراسي لديهن، وقد استعانت الدراسة بالمنهج الوصفي وتم اختيار ستة مدارس عشوائيًا من مجتمع المدارس لتكون عينة البحث ، وكذلك اختيرت الشُعب بنفس الطريقة إذ بلغ عدد الطالبات (٥١٣) طالبة ، وفيما يتعلق بأدوات البحث فقد عمد الباحثون إلى بناء أداتي للبحث التي تمثلت بالاختبار التحصيلي في مادة العلوم ، والأداة الثانية تمثلت بمقياس الألعاب الإلكترونية . وتم استخلاص عدة نتائج أهمها : ممارسة أفراد عينة البحث اللعب باستخدام الألعاب الإلكترونية بمعدل كبير في اليوم ، كما توصلت الدراسة إلى وجود تأثير على التحصيل الدراسي لدى طلبة المرحلة المتوسطة نتيجة ممارسة الألعاب الإلكترونية حيث أن أفراد عينة البحث يمارسون اللعب خلال أيام الدراسة والامتحانات مما يؤثر ذلك على تحصيلهم الدراسي.

٢- الدراسات الأجنبية :

استهدفت **دراسة فرناندو جوميز وآخرون ,.Fernando Gómez et al)** **(2020**[٤١] وعنوانها (وقت استخدام ألعاب الفيديو في الأداء الأكاديمي للمراهقين) إلى التعرف على العلاقة بين وقت استخدام ألعاب الفيديو والأداء الأكاديمي لدى الطلاب المراهقين بالمدارس الثانوية في منطقة بلنسية بأسبانيا . وتعد الدراسة من الدراسات الوصفية التحليلية ، وقد استخدمت الدراسة استمارة الاستبيان وتم تطبيقها على عينة تمثيلية طبقية قوامها (١٥٠٢) من الطلاب المراهقين بعشر مدارس ثانوية عامة وخاصة. وقد أسفرت نتائج الدراسة أن الطلاب الذين يقضون أوقات طويلة طوال أيام الأسبوع لممارسة ألعاب الفيديو يؤثر ذلك على تحصيلهم الدراسي ويفشلون في الحصول على درجات أعلى في المواد الدراسية على عكس الطلاب المعتدلين والذين يقضون أوقات

طويلة في عطلات نهاية الأسبوع في ممارسة هذه الألعاب ويحصلون على درجات أفضل في المواد الدراسية . ولذا فإن الوقت المعتدل والأقل المخصص لألعاب الفيديو لا يؤثر على الأداء الأكاديمي ، وعلى ذلك توجد علاقة عكسية بين الأداء الأكاديمي للطلاب المراهقين والوقت الذي يتم قضاؤه في ممارسة ألعاب الفيديو أي أنه كلما طالت مدة اللعب كان الأداء الأكاديمي سيئًا.

وجاءت **دراسة مريم سيلفي وآيس أوزتورك كوشان (Meryem Selvi and Ayşe Öztürk Çoşan , 2018)** [٤٢] بعنوان (أثر استخدام الألعاب التعليمية في تدريس ممالك الكائنات الحية) ، وبحثت في الكشف عن أثر استخدام الألعاب التعليمية في تدريس ممالك الكائنات الحية في تركيا ، واستخدمت الدراسة المنهج الوصفي ، وتكون مجتمع الدراسة من ٦٨ طالبًا في الصف التاسع مجموعة الدراسة الخاصة. وأظهرت نتائج الدراسة أن الألعاب التعليمية تعزز تحصيل الطلاب وتشكل أداة فعالة في توفير المعرفة الجيدة ، وفي نطاق الدراسة تم الحصول على آراء طلاب المجموعة التجريبية حول استخدام الألعاب التعليمية في نهاية التنفيذ ، والتي كانت إيجابية بشكل عام . كما أوضحت النتائج أن الطلاب وجدوا أن الألعاب غنية بالمعلومات ومُسلية وتعزيزًا لتعلمهم ، وذكروا أنها فعالة في تمكين الاحتفاظ بالمعرفة الجيدة ، وتعزيز التعاون مع أقرانهم ، وزيادة اهتمامهم ودوافعهم للتعلم.

وقدم **اندرج مالك وآخرون(Andrej Malek , et al ., 2018)** [٤٣] دراسة بعنوان (دور لعب ألعاب الفيديو على الإنجاز المدرسي) ، وهدفت هذه الدراسة إلى معرفة العلاقة بين تكرار ممارسة ألعاب الفيديو والنجاح المدرسي ، وأيضًا الكشف عن الاختلافات في التفضيلات بين الجنسين والاختلافات بين طلاب المرحلة الإبتدائية والثانوية. واستخدمت الدراسة المنهج الوصفي ، واعتمدت على الاستبيان كأداة لجمع البيانات وطبق على عينة قوامها (٢٠٧) من طلاب الصفوف النهائية بالمدارس الإبتدائية والثانوية بكرواتيا منهم (١١٢) من طلاب المدارس الإبتدائية و (٩٥) من طلاب المدارس الثانوية. وأسفرت الدراسة عن عدة نتائج أهمها: أن غالبية الطلاب يلعبون ألعاب الفيديو وما يقرب من ثلث المشاركين يلعبون ألعاب الفيديو كل يوم ، كما أن الذكور يلعبون

ألعاب الفيديو أكثر من الإناث ، وكذلك غالبيتهم يفضلون ألعاب العنف . كما أشارت النتائج إلى أن تكرار اللعب كان مؤشرًا جيدًا على النجاح في المدرسة حيث أن الطلاب الذين لعبوا ألعاب الفيديو لمدة طويلة في كثير من الأحيان حققوا نجاحًا مدرسيًا أقل من الطلاب الذين كانوا أكثر اعتدالًا في ممارسة ألعاب الفيديو .

وتناول **كرزان وكيل وآخرون (Karzan Wakil, et al ., 2017)** [٤٤] في دراسته بعنوان (تأثير ألعاب الفيديو على معدلات الطلاب التحصيلية) ، حيث استهدفت الكشف عن تأثير ألعاب الفيديو على الإبداع والمعدلات التحصيلية لدى طلاب المرحلة الإبتدائية ، وقد استعانت الدراسة بالمنهج شبه التجريبي كمنهج للدراسة ، كما استخدمت الاستبانة كأداة لجمع البيانات ، وتكون مجتمع الدراسة من ١٠٠ طالب وطالبة من طلاب المرحلة الإبتدائية . وتوصلت الدراسة لعدة نتائج أهمها : أن معدلات الطلبة تتأثر بنسبة بسيطة جدًا لكل ساعة لعب ، إذا لعب الطالب أقل من ثلاث ساعات، أما إذا لعب الطالب أكثر من ثلاث ساعات فإن معدله سيتأثر بنسبة أكبر لكل ساعة لعب، وهذه النتيجة تساعد الطلاب على لعب ألعاب الفيديو بحذر ؛ لأنه إن لعب بساعات قليلة لن يكون لها تأثير سلبي عليه ، بل على العكس ممكن أن يفتح ذهنه وينشطه ، لكن إن لعب لساعات طويلة فإن تأثير الألعاب سيكون سلبيًا على تحصيله الدراسي.

وقدم **محمد سيفي وآخرون (Mohammad Seifi , et al , 2015)** [٤٥] دراسة بعنوان (أثر ألعاب الكمبيوتر على التفكير النقدي لدى الطلاب وتحصيلهم العلمي) ، وبحثت هذه الدراسة في استكشاف تأثير ألعاب الكمبيوتر على تفكير الطلاب الناقد والتحصيل العلمي في إيران ، واستخدمت الدراسة المنهج الوصفي ، واستعانت الدراسة بأداة الاستبيان وطبقت على عينة قوامها (٢٧٠) طالبة في مدرسة ثانوية في بلدة أنديمشك تم اختيارهن حسب طريقة العنقودية متعددة المراحل . وكشفت نتائج الدراسة أن لعب ألعاب الكمبيوتر ليس له تأثير كبير على التفكير النقدي ، ومع ذلك كان هناك تأثير كبير في لعب ألعاب الكمبيوتر على التحصيل العلمي للطلاب ، كما توصلت نتائج الدراسة أن نوع لعبة الكمبيوتر ليس له تأثير كبير على استعداد الطلاب للتفكير النقدي وتحصيلهم التعليمي.

موقف الدراسة الراهنة من الدراسات السابقة :

تناولت الدراسة فيما سبق عرضًا للدراسات السابقة ، وقد تنوعت هذه الدراسات من حيث الموضوع ، والأدوات المنهجية المستخدمة، والمجال الجغرافي والبشري ، ولذا نتطرق إلى جوانب الاتفاق والاختلاف بين دراستنا الراهنة والدراسات السابقة ، ويتضح ذلك في الآتي:

- تفاوتت الدراسات السابقة فيما بينها وفقًا للزوايا التي تناولت **الموضوع** من خلالها سواء بطريقة مباشرة أو غير مباشرة ، ويبدو ذلك واضحًا في دراسة (زكية العمراوي ونورة تمرابط ، ٢٠٢١) حيث تناولت تأثير الألعاب الإلكترونية على سلوكيات الأطفال ، ودراسة أخرى تطرقت إلى التداعيات السلبية لإدمان الألعاب الإلكترونية وهي دراسة (إبراهيم هلال العنزي ، ٢٠٢٠) ، أما الدراسة الراهنة فقد تناولت تأثير الألعاب الإلكترونية على التحصيل الدراسي لدى الطلاب ، واتفقت معها عدة دراسات مثل دراسة (نداء شاكر الشويلي ، ٢٠٢٢) ، ودراسة (مهرية خليدة وآخرون ، ٢٠٢٠) ، ودراسة (زهراء حامد خفيف وآخرون ، ٢٠١٩) ، ودراسة (Fernando Gómez et al., 2020) ، ودراسة (Andrej Malek , et al ., 2018) ، ودراسة (Karzan Wakil, et al ., 2017).
- تناولت دراستنا الراهنة العديد من **الجوانب** التي لم تشير إليها الدراسات السابقة مثل واقع ممارسة الألعاب الإلكترونية وأنواعها لدى طلاب المرحلة الإعدادية بالإضافة إلى أسباب ممارستهم لهذه الألعاب وآثارها على تحصيلهم الدراسي.
- تتشابه الدراسة الراهنة من حيث **المنهج** مع العديد من الدراسات السابقة مثل دراسة (زكية العمراوي ونورة تمرابط ، ٢٠٢١) ، ودراسة (مهرية خليدة وآخرون ، ٢٠٢٠) ، ودراسة (عبد الرحمن سعد الشهري ، ٢٠١٩) ، ودراسة (Fernando Gómez et al., 2020) ، ودراسة (Meryem Selvi and Ayşe Öztürk Çoşan , 2018) وذلك من حيث استخدامهم المنهج الوصفي ؛ بينما تختلف مع دراسة (Karzan Wakil, et al ., 2017) لاستخدامها المنهج شبه التجريبي.
- ومن حيث **أهداف الدراسة** فإن هناك العديد من الدراسات التي أولت اهتمامها بدراسة الآثار السلبية للألعاب الإلكترونية وأسباب ممارستها مثل دراسة (إبراهيم هلال العنزي ،

٢٠٢٠) ، وهناك دراسة أولت اهتمامها بتحليل العلاقة بين وقت استخدام ألعاب الفيديو والأداء الأكاديمي لدى الطلاب مثل دراسة (Fernando Gómez et al., 2020) ، وهناك دراسة بحثت في الكشف عن تأثير ألعاب الكمبيوتر على تفكير الطلاب الناقد والتحصيل العلمي مثل دراسة (Mohammad Seifi , et al , 2015) ، في حين اهتمت الدراسة الراهنة بدراسة تأثير الألعاب الإلكترونية على التحصيل الدراسي لدى طلاب المرحلة الإعدادية من منظور شامل.

- تتفق الدراسة الراهنة مع معظم الدراسات السابقة في استخدامها لاستمارة الاستبيان **كأداة لجمع البيانات** من عينة الدراسة ؛ مثل دراسة (زكية العمراوي ونورة تمرابط ، ٢٠٢١) ، ودراسة (إبراهيم هلال العنزي ، ٢٠٢٠) ، ودراسة (عبد الرحمن سعد الشهري ، ٢٠١٩) ، ودراسة (Fernando Gómez et al., 2020) ، ودراسة (Andrej Malek , et al ., 2018) ، ودراسة (Karzan Wakil, et al ., 2017) ، بينما تختلف الدراسة الراهنة مع دراسة (نداء شاكر الشويلي ، ٢٠٢٢) في اعتمادها على مقياس للألعاب الإلكترونية ، ودراسة (زهراء حامد خفيف وآخرون ، ٢٠١٩) في اعتمادها على أداتي للبحث تمثلت في الاختبار التحصيلي ، والأداة الثانية تمثلت بمقياس الألعاب الإلكترونية.

- تختلف الدراسة الراهنة مع الدراسات السابقة من حيث **عينة الدراسة** ؛ حيث طبقت دراستين على الطالبات مثل دراسة (زهراء حامد خفيف وآخرون ، ٢٠١٩) ، ودراسة (Mohammad Seifi , et al , 2015) ، وركزت دراسات أخرى على التطبيق على أولياء أمور الطلاب مثل دراسة (عبد الرحمن سعد الشهري ، ٢٠١٩) ، ودراسة (مهرية خليدة وآخرون ، ٢٠٢٠) ، ودراسات أخرى أجريت على عينة من طلاب المراحل المختلفة مثل دراسة (إبراهيم هلال العنزي ، ٢٠٢٠) طبقت على عينة من طلاب المرحلتين الثانوية والجامعية ، ودراسة (Andrej Malek , et al ., 2018) طبقت على عينة من طلاب الصفوف النهائية بالمدارس الإبتدائية والثانوية ، بينما اقتصرت دراسات أخرى على مرحلة بعينها مثل دراسة (Fernando Gómez et al., 2020) حيث طبقت على الطلاب بالمدارس الثانوية ، ودراسة (Karzan Wakil, et al ., 2017)

على طلاب المدارس الإبتدائية ، ودراسة (نداء شاكر الشويلي ، ٢٠٢٢) على طلاب الصفين الخامس والسادس الإبتدائي ، بينما تطرقت الدراسة الراهنة إلى التطبيق على عينة من طلاب المرحلة الإعدادية بمدرستين إحداهما حكومية مشتركة والأخرى خاصة لغات مشتركة.

- يُلاحظ أيضًا أن **مجتمع الدراسة** في كل هذه الدراسات قد تنوعت بشكل كبير وجاءت من مجتمعات مختلفة عربية وأجنبية مثل : المجتمع الجزائري ، والمجتمع السعودي ، والمجتمع العراقي ، والمجتمع الأسباني ، والمجتمع التركي ، والمجتمع الكرواتي ، والمجتمع الإيراني ، وبالتالي من الطبيعي أن يكون هناك اختلاف كبير في كل هذه الدراسات من حيث خصوصية كل مجتمع طُبقت فيه الدراسة .
- استفادت الدراسة الراهنة من الدراسات السابقة في تحديد فكرة الدراسة ووضع التساؤلات الخاصة بالدراسة وإثراء الإطار النظري للدراسة الحالية في بناء أداة للدراسة واختيار المنهج الملائم وعينة الدراسة الميدانية ، بالإضافة إلى تفسير النتائج التي تسفر عنها الدراسة الراهنة.

سادسًا : التوجه النظري للدراسة :

يستند الباحث في دراسته الراهنة على مُوجهات علمية تساعده في إتمام الدراسة ، ومن هذه الموجهات هي النظرية ، حيث تُعد النبراس الذي يسير عليه الباحث لمساعدته في عملية الوصف للجوانب المختلفة لمشكلة الدراسة وتحليل وتفسير نتائج الدراسة ، وقد تعددت الاتجاهات النظرية التي تُفسر اللعب بشكل عام ، ولكن نظرًا لخصوصية الدراسة وما تمليه طبيعة التناول من جهة أخرى ، فقد انطلقت الدراسة من نظريتين كتوجه نظري للدراسة وتتمثل في الآتي:

١- النظرية المعرفية Cognitive Theory :

تُعد المعرفة مجموعة المعاني والمعتقدات والأحكام والمفاهيم والتصورات الفكرية التي تتكون لدى الإنسان نتيجة لمحاولات متكررة لفهم الظواهر والأشياء المحيطة به [٤٦]. وتهتم هذه النظرية بالعلاقات بين العمليات العقلية (كالإدراك ، والذاكرة ، والاتجاهات ، وصنع القرار) وبين السلوك الاجتماعي[٤٧]. وتركز النظرية على أن الأسباب الرئيسية

لإضطرابات الإنسان الإنفعالية والسلوكية ترجع إلى أفكاره الخاطئة وأن مشكلة الإنسان هي نتاج لتعارض الأفكار ، والإتجاهات ، والمعاني مع الواقع ؛ ولأن الواقع لا يمكن تغييره ، فإن البديل هو تغيير وتعديل هذه الأفكار ، وهذه الإتجاهات بالإمداد بالمعارف العلمية السليمة انطلاقًا من أن الإنسان إما أنه يفتقد إلى المعرفة الصحيحة أو لديه معارف مغلوطة مما يجعله يتصرف بطريقة خاطئة (٤٨).

ولقد أظهرت النظرية المعرفية الإهتمام بدراسة اللعب من خلال ما ورد بكتابات علماء هذه النظرية وخاصة جان بياجيه Jean Piaget ، وقد اعتبر اللعب مظهرًا من مظاهر النمو العقلي حيث أنه تسلسل مع تطور العمليات العقلية لدى الطفل ، ويرى أن اللعب أساس كل الأشكال العليا في الأنشطة العقلية فهو يعمل كقنطرة للمرور من الذكاء الحسي إلى ذكاء العمليات العقلية والمجردة ، حيث التصقت نظريته في اللعب عن قرب بتفسيره لنمو الذكاء . وتضمن نظريته ثلاثة افتراضات أساسية هي: أن النمو العقلي يجري في تتابع يمكن أن يتقدم أو يتعرقل ، ولكنه لا يمكن أن يتغير هو نفسه بالخبرة ، وكذلك أن التتابع ليس مستمرًا ولكنه مصنوع من عدد من المراحل يكون على كل منها أن يكتمل قبل أن تبدأ مرحلة الخطوة المعرفية التالية . ويسلم بياجيه بوجود عمليتين أساسيتين لكل نمو عضوي هما المواءمة والتمثل ، أما المواءمة تعني تعديل فكرة سابقة موجودة في الذهن عن ذلك المثير، ويشير التمثل إلى تكوين فكرة جديدة عن المثير الذي يتعرض له الطفل لأول مرة (٤٩).

وأكد بياجيه على أهمية تحقيق التوازن والتناسق بين العمليات العقلية والظروف المحيطة بالإنسان ، أي التوازن بين الاستيعاب والمواءمة ، ولكن في حالة عدم وجود الإتزان تبدأ حدوث المشكلات (٥٠). كما أشار بأن اللعب نشاط ذو حاجة ضرورية لعملية النماء العقلي عند الأطفال الذي يراه بياجيه في عملية التمثيل لمعطيات البيئة من خلال اللعب ؛ لأن اللعب وسيلة فعالة في تسهيل التمثيل لمحتوى التعلم ، فاللعب المتمثل في نشاط الطفل التلقائي مع بيئته هو الذي يؤدي إلى النمو النفسي للطفل ، وكذلك إلى تحوله من كائن بيولوجي إلى كائن نفسي متعقل بفضل النشاط المتدرج الذي يقوم به (٥١).

وعلى الرغم من اعتقاد بياجيه بأن النمو العقلي المعرفي ينتج عن تفاعل العوامل البيئية البيولوجية إلا أنه يعطي وزنًا أكبر للجانب البيولوجي ، والذي يرى أن تفكير الفرد يمر بأربع مراحل منذ ولادته حتى اكتمال نضجه العقلي المعرفي ، وبعد أن أثبتت الدراسات بصفة عامة صدق تتابع المراحل في أي مجتمع إلا أن فروقًا فردية وثقافية وجدت في سرعة النمو ومدى تحقيق المراحل العليا من النمو المعرفي وهذه المراحل هي : مرحلة التفكير الحس الحركي ، ومرحلة ما قبل العمليات العقلية (٥٢)، ومرحلة التفكير الواقعي ، ومرحلة التفكير المجرد (٥٣) ، وسوف نركز على هذه المرحلة وذلك لمطابقتها لعينة الدراسة حيث تبدأ من (١١ سنة إلى ١٥ سنة) وتقابل هذه المرحلة "مرحلة العمليات العقلية العيانية ، الذكاء المجرد" . ويحدث هذا عندما يبدأ المراهق في التفكير بطريقة مختلفة ، حيث تبدأ عملية التفكير في التغيير من كونها محصورة في القدرة على التفكير المجرد ، ويكتسب الأطفال في هذه المرحلة قدرات تفكير منهجية أو منطقية (٥٤).

ولاحظ بياجيه أن الأطفال يظهرون اهتمامًا بقواعد اللعب حيث يمارسون الاتفاق المتبادل مع احترام القواعد والقوانين التي أصبحت معروفة لدى المجتمع كله ، وفي هذه المرحلة تنمو قدرة المراهق على التفكير المجرد ، ويصل إلى مستوى تفكير الراشدين في النهاية (٥٥).

ومن هذا المنطلق ، يمكن للباحث توظيف النظرية المعرفية في دراسة تأثير الألعاب الإلكترونية على التحصيل الدراسي لدى طلاب المرحلة الإعدادية ، والاستفادة منها من خلال النقاط التالية:

- أن النظرية المعرفية توجه الباحث إلى رصد الواقع الذي تحدثه الألعاب الإلكترونية لدى طلاب المرحلة الإعدادية وانعكاس ذلك على تحصيلهم الدراسي . فاللعب مطلب طبيعي لحياة الفرد منذ طفولته وحتى كبره ، ولكن مع وجود توازن وتوائم بين احتياجات الفرد الداخلية وإدراكه لما حوله مع الواقع يتسبب في ظهور المشكلات ، ويجعله ينخرط ويندمج في تقليد وإتباع اللعبة ومحاكاتها باستمرار على مدار يومه، أما المواءمة تحقق فقط فائدة اللعب وإشباع هذا الاحتياج ، وإعطاء نشاط وطاقة إيجابية للفرد والتغيير لاستكمال نشاطات حياته المعتادة ، أي هدفه ليس سوى اللعب.

- أن الألعاب الإلكترونية تعد مصدرًا ثريًا للمعلومات والمعرفة بصفة عامة ، وطريقة اللعب في حد ذاتها تعد مادة تعليمية تساعد على تلقين اللاعب مجموعة من المعارف التي تنمي مدركاته السابقة من خلال التواصل الدائم بين اللاعبين عبر خطاب إلكتروني تفاعلي وذلك من خلال اتباع نظام المواءمة بين مضمون اللعبة وبيئتها الافتراضية وما لديه من مدركات ومعارف من خلال عملية تحويل أو تغيير البنى المعرفية الحالية المتوافرة في خبرات اللاعب تجاه اللعبة.
- أن التوازن الذي يحدث النمو المعرفي عندما يواجه اللاعب موقفًا معينًا في اللعبة قد يؤدي إلى اختلال التوازن عنده بين ما لديه من مقدرات واستراتيجيات وما يتطلبه الموقف المواجه.

٢- نظرية انتشار المستحدثات (المبتكرات) Diffusion of Innovations Theory:

انطلقت هذه النظرية على يد عالم الاجتماع إيفرت روجرز Everett M.Rogers ، حيث انطلق من خلال المطالبة بتحديث المجتمع الريفي الأمريكي ، وجعله مواكبًا للمتغيرات الاقتصادية والاجتماعية التي جعلت الولايات المتحدة الأمريكية قوة عظمى بعد الحرب العالمية الثانية ، حيث ركزت النظرية على كيفية تبني الجهود للمستحدثات ، أي كل الابتكارات الجديدة ، سواء في مجال الإنتاج أم الاستهلاك [٥٦].

وتحاول هذه النظرية تقديم تفسير سوسيولوجي لكيفية انتشار الأفكار والمنتجات الجديدة ولكيفية تبنيها من طرف الأفراد والمجتمعات . ويذهب روجرز إلى أن عمليتي الانتشار (الاجتماعي) والتبني (الفردي) مرتبطتان لارتباط الفرد بالجماعة . كما يشير إلى أهمية الاتصال في عملية التغير الاجتماعي ، باعتباره أحد العناصر الأساسية الأربعة المكونة لعملية الانتشار والمتمثلة في : الابتكار (أو الفكرة الجديدة) ، قنوات الاتصال (الجماهيرية والشخصية : الجيران ، الأقارب .. قادة الرأي) ، الوقت (اللازم للانتشار) ، النسق الاجتماعي (التركيبة الاجتماعية) [٥٧].

ويرى روجرز أن هذه النظرية تعتمد على أسس اتصالية ، فانتشار المستحدثات من الأفكار والتكنولوجيا بين الأفراد يتم من خلال الحملات الإعلامية ، إضافة إلى الاتصال الشخصي الذي يسهم في نشر هذه الأفكار والمستحدثات [٥٨]. وتعتبر هذه النظرية أن تبني

الأفراد للجديد من الأفكار والتكنولوجيا في ضوء مجموعة من العوامل أهمها العوامل الاجتماعية وتشمل نوع المجتمع ، وتأثير الأسرة ، وتأثير جماعات الأصدقاء والعضوية في إحدى الهيئات أو المنظمات ، والعوامل الديموغرافية وتشمل تأثير السن والتعليم والنوع والمستوى الاقتصادي ، والعوامل الثقافية وتشمل تأثير القيم والاتجاهات على عملية التبني ، وعوامل أخرى تتصل بخصائص الفكرة أو المستحدث وتشمل التكلفة الاقتصادية للمستحدث ، وسماته من حيث البساطة والتعقيد ، وقابلية المستحدث للتجريب(٥٩).

وعرف روجرز الانتشار بأنه العملية التي يتم من خلالها ابتكار قنوات معينة شاملة بمرور الوقت بين أعضاء النظام الاجتماعي ، كما عرفت التكنولوجيا بأنها تصميم للعمل الأداتي الذي يقلل من عدم اليقين في العلاقات بين السبب والنتيجة التي تتطلب تحقيقها وتتكون من الأجهزة والبرمجيات(٦٠). ويعرف الابتكار بأنه أي فكرة أو أسلوب أو نمط جديد يستخدم في الحياة (٦١). **وقد اقترح روجرز أربعة عناصر رئيسة تؤثر في انتشار فكرة جديدة وهي :** (٦٢)

أ- المبتكر أو الشيء المستحدث Innovation: هي أي فكرة جديدة تدخل النظام الاجتماعي مثل استخدام الانترنت.

ب- قنوات الاتصال Communication Channels : أي طريقة تنتقل بها المعلومة من شخص إلى آخر.

ج- الوقت Time : وهي الفترة الزمنية التي يحتاجها هذا الابتكار للانتشار في المجتمع ، فالوقت ضروري لانتشار المبتكرات وفي تبني الناس لها .

د- النظام الاجتماعي Social System : هو مجموعة وحدات مترابطة تساهم في حل مشكلة مشتركة للوصول لهدف مشترك . فالمبتكرات موجهة إلى أفراد في مجتمع ما ، وتربطهم مجموعة من العلاقات.

وقد أكد روجرز على أهمية عنصر الوقت ، **ويرى أن انتشار الابتكار تمر على خمس مراحل لاتخاذ القرار** ؛ هي : (٦٣)

أ- مرحلة المعرفة أو العلم Knowledge : وتبدأ عملية القرار بهذه المرحلة ، ويتعلم الفرد فيها عن وجود الابتكار ، ويسعى إلى الحصول على معلومات حوله.

ب- مرحلة الإقتناع Persuasion: وتحدث خطوة الاقتناع عندما يكون لدى الفرد موقف سلبي أو إيجابي تجاه الابتكار.

ج- مرحلة اتخاذ القرار Decision : ويختار الفرد في هذه المرحلة تبني أو رفض الابتكار.

د- مرحلة التنفيذ Implementation: يتم في هذه المرحلة وضع الابتكار موضع التنفيذ.

ه- مرحلة التأكيد Confirmation : ولقد تم بالفعل اتخاذ قرار الابتكار ، ولكن في هذه المرحلة يبحث الفرد عن دعمه للقرار.

وتتميز المبتكرات بعدة خصائص وبحسب النظرية تتحكم في سرعة انتشار المستحدث خمسة عناصر هي:[٦٤]

أ- الميزة النسبية Relative Advantage : وهي الدرجة التي ينظر فيها إلى المستحدث على أنه أفضل من الفكرة التي يحل محلها . وهي حالة الميزة الفائقة للتطبيق المبتكر مقارنة بالتطبيق السابق[٦٥].

ب- الملاءمة Compatibility : درجة توافق الفكرة أو التكنولوجيا الجديدة مع القيم الاجتماعية والثقافية والأفكار السابقة والتجارب الخاصة بالمتبنين. ولن يتم تبني فكرة / مستحدث غير متوافق مع قيم المستخدم المحتمل أو معاييره أو ممارساته بالسرعة التي يتم بها تبني المستحدث المتوافق أو الملائم.

ج- التعقيد Complexity : يقصد بها درجة الصعوبة النسبية للفكرة على الفهم والاستخدام ، ويتم تصنيف أي فكرة أو تكنولوجيا جديدة على مقياس يتدرج من الصعوبة للبساطة [٦٦].

د- قابلية التجربة Trialability : إمكانية تجربة الابتكار على أسس محدودة ، فالأفكار التي يمكن تجربتها يتم تبنيها بسرعة وتكون أقل خطورة بالنسبة للمتبني [٦٧].

ه- قابلية الملاحظة Observability : ويقصد بها وضوح النتائج ، أي إمكانية وضوح تجارب الإبتكار للآخرين ، فكلما كانت نتائج بعض الأفكار واضحة كان تبنيها أسهل وأسرع[٦٨].

أما عن تقسيم الجمهور حسب درجة تقبله للأفكار المستحدثة ، فقد أشار روجرز إلى أن المتبنين للمستحدث ينقسمون إلى خمس فئات هي:

أ- المبتكرون (المجددون) Innovators : وهم أوائل الذين يوافقون على الفكرة الجديدة ، وعلى استعداد تام لتحمل المخاطر ، ولا يحتاج هؤلاء لأي ترويج لجذبهم [٦٩].

ب- المتبنون الأوائل Early Adopters : وهم جزء أساسي من التنظيم الاجتماعي المحلي ، ولذلك فهم يفوقون بوصفهم من المحليين المنتمين لحدود مناطقهم . ويحتاج هؤلاء لاجتذابهم أدلة إرشادية ومعلومات حول التنفيذ فقط ، إنهم لا يحتاجون إلى معلومات لإقناعهم بالتغيير [٧٠].

ج- الغالبية المبكرة The Early Majority : هي الفئة التي يؤمن أفرادها بأنهم لا يجب أن يكونوا أول من يلقي بالقديم جانبًا ، ولا أول من يقوم بتجربة الجديد ، وهم يمتازون بالتدبر والتبصر والتروي. وهم يحتاجون عادة إلى رؤية دليل على أن الابتكار يعمل قبل أن يكونوا على استعداد لتبنيه [٧١].

د- الغالبية المتأخرة The Late Majority : ويتبنى أصحاب هذه الفئة الأفكار المستحدثة ولكن بعد تجربته من قبل الأغلبية ، وتتضمّن استراتيجيات جذب هؤلاء معلومات حول عدد الأشخاص الآخرين الذين جربوا الابتكار واعتمدوه بنجاح [٧٢].

ه- المتأخرون Laggards : وهذه الفئة ملتزمة ومتمسكة بالعادات والتقاليد ، ويفضلون الحياة في الماضي ، وهم لا يشجعون الأفكار الجديدة ولا نقلها، وهم آخر من يتبنى الفكرة المستحدثة [٧٣].

ومن هذا المُنطلق ، يمكن للباحث توظيف نظرية انتشار المستحدثات في دراسة تأثير الألعاب الإلكترونية على التحصيل الدراسي لدى طلاب المرحلة الإعدادية ، والاستفادة منها من خلال النقاط التالية:

- أن المبتكرات الحديثة تحتاج عددًا من المراحل التي تجعل من القائم بالاتصال يتعامل معها بمرونة أكبر وبسهولة أكبر ، وإدراك ما يمكن أن يتعرض له القائم بالاتصال من

خلالها ، وانعكاس ذلك على سلوك الفرد نحو المستحدثات ، ويصل به الأمر إلى تبني الأنماط الجديدة التي تتيحها تلك المستحدثات.

- إسهام هذه النظرية في وصف كيفية انتشار الأفكار المستحدثة ، وتغيير الأسلوب والدوافع التي تقود الأفراد إلى الاقتناع بالمبتكرات وتبنيها .
- هناك عدة متغيرات تؤدي دورًا أساسيًا في تبني تقنية ما (انخفاض تكلفتها – فائدتها النسبية – توافقها مع أسلوب حياة المستخدمين – سهولة الاستخدام – درجة التعقيد – المقدرة على التجريب والملاحظة).
- ساهمت هذه النظرية في معرفة كيفية تبني الأفراد للمبتكرات والأفكار المستحدثة في ضوء مراحل التبني الخمس سابقة الذكر.
- تعمل هذه النظرية على توضيح تأثير انتشار الألعاب الإلكترونية على التحصيل الدراسي متمثلة في تأثيرات اجتماعية وثقافية وسلوكية وكذلك أكاديمية لانتشارها على طلاب المرحلة الإعدادية وتبنيه لها .
- تعمل هذه النظرية على توضيح التأثيرات الإيجابية والسلبية لانتشار الألعاب الإلكترونية على طلاب المرحلة الإعدادية .
- توضح النظرية آثار تعلق طلاب المرحلة الإعدادية بهذه الألعاب ، لدرجة إدمان البعض لها ، وانعكاساتها عليهم والذي قد يؤدي بهم في بعض الأحيان إلى سلوكهم سلوكًا عدوانيًا وقد يصل بهم إلى الانتحار.

سابعًا : الإطار المعرفي للدراسة:

يشمل الإطار المعرفي للدراسة مجموعة من المحاور المفسرة لمشكلة الدراسة التي ترتبط وظيفيًا بتوجهه النظري ؛ لذلك كان مهمًا أن نتناول مجموعة المحاور المعرفية الآتية حتى تكتمل الصورة البحثية للمشكلة التي يستفيد منها الباحث ، وتتركز هذه المحاور المعرفية فيما يأتي:

١- واقع ممارسة الألعاب الإلكترونية لدى طلاب المرحلة الإعدادية :

يُعد التطور التكنولوجي الهائل في جميع جوانب الحياة الثقافية والاجتماعية والفكرية دليل على فتح آفاق وتطلعات مستقبلية جديدة [٧٤]. ولقد شهد عالم الألعاب تطورًا

مُذهلًا في الآونة الأخيرة مع التطور التكنولوجي وتقنيات الحاسوب والإنترنت حيث ظهرت الألعاب الإلكترونية وتنوعت تنوعًا كبيرًا وأصبحت تجذب عدد كبير من الطلاب حتى أصبحت بالنسبة لهم هواية تستحوذ على معظم أوقات فراغهم وذلك بفضل الرسومات والألوان والأشكال الرائعة والمؤثرات البصرية والصوتية . ولذا فإن الألعاب الإلكترونية أصبحت من أبرز اهتمامات الطلاب فقد يقضون ساعات طويلة خلال اليوم يمارسون هذه الألعاب داخل بيوتهم ، بل وأصبح بعض من أولياء الأمور يصطحبونها معهم أينما ذهبوا ليزيدوا الأبناء تعودًا وتعلقًا بها (٧٥).

ومع التقدم التقني والإلكتروني الهائل والمتسارع في هذا العصر تطورت أساليب اللعب والترفيه في الوقت الحاضر ، فظهرت الأجهزة والألعاب الإلكترونية التي وجدت لها سوقًا رائجًا ، نظرًا لما تتمتع به من إقبال من قبل الأطفال والشباب ، وأصبحت تأخذ حيزًا كبيرًا من أوقاتهم وأثرت في سلوكهم وأخلاقهم ، فتدرجت أشكال هذه الألعاب وتطورت بشكل كبير وواضح حتى وصلت إلى حد من التقدم التقني الباهر ، ومن أكثر الألعاب شيوعًا في هذا العصر ما يعرف بالألعاب الإلكترونية وتسمى أحيانًا ألعاب الفيديو أو ألعاب الحاسب الآلي وكلها تجتمع في عرض أحداث الشاشة وتمكين اللاعب من التحكم في مجريات هذه الأحداث فيما يعرف بالعلاقة التفاعلية (٧٦).

ومما لاشك فيه أن الألعاب الإلكترونية أحد أهم أنواع الألعاب التي أصبحت تجذب اهتمام الطفل خلال مراحله السنية لتنوعها المذهل ، حيث سعى صُناعها إلى أن تتلاءم مع كل الأعمار السِنية حتى الكبار أو البالغين ، ولكن القضية في هذا النوع من اللعب تحديدًا تكمن في ماهية المحتوى المقدم من خلالها والقيم والسلوكيات التي تعكسها والتي من شأنها أن تؤثر على الطفل سلبًا أو إيجابًا لذا كان اهتمام الباحثين الغرب بدراسة هذا النوع من الألعاب ومدى تأثيره على الأطفال (٧٧)، ونظرًا للتطورات التكنولوجية أصبحت الألعاب الإلكترونية جذابة وصعبة بشكل متزايد مع الرسومات الجميلة ، والصور النابضة بالحياة ، والشخصيات الواقعية ، وأنظمة الألعاب بالغة التطور (٧٨).

وتستهدف الألعاب الإلكترونية الأطفال على وجه الخصوص ، لكونهم الفئة الأكثر تأثرًا في منتجات الترفيه ، والثقافة ، والفكر الغربي المستورد. وتنتمي تلك الألعاب إلى

فئة الوسائط الرقمية المتعددة ، بعد ما كانت الألعاب في السابق يدوية بسيطة ، لتنتقل إلى ألعاب الفيديو الخاصة بالفئة الأكبر سنًا من مرحلة الطفولة ، وصولًا إلى الألعاب الإلكترونية عن طريق أجهزة محوسبة أسهل في الاستخدام ومنتشرة بشكل أوسع ، وتتيح للطفل الاكتشاف والتجريب دون رقابة أو خوف من المساءلة أو العقاب. فلم يعد مشهد الطفل في يوم عطلته وحيدًا في غرفته أمام شاشة التليفزيون ، متفاعلًا مع ألعابه الإلكترونية ، مشهدًا غير مألوف بل أمرًا طبيعيًا ، إذ أن الألعاب الإلكترونية باتت رفيق الأطفال الدائم ، يقبلون عليها بكل حماس وإثارة ، ويكاد لا يخلو بأي منزل منها ، حتى أنها تفوقت على برامج الرسوم المتحركة ، وبرامج الأطفال المنوّعة (٧٩).

ويتضح مما سبق تطور تكنولوجي ومتسارع في شبكة الإنترنت وانتشار كبير للهواتف الذكية والكمبيوتر المتنقل ، وازدياد استخدام الطلاب للألعاب الإلكترونية ؛ نظرًا لما تحتويه من تأثيرات بصرية وسمعية وحسية متنوعة وكذلك اقتناعهم بأن هذه الألعاب توفر لهم التسلية ولكن في حقيقة الأمر فهي تتسم بالخطورة في حالة الإفراط في استخدامها دون الشروط والضوابط المحددة.

٢- أنواع الألعاب الإلكترونية لدى طلاب المرحلة الإعدادية:

هناك العديد من طلاب المرحلة الإعدادية مع التطور التكنولوجي المستمر يلجأون إلى ممارسة الألعاب الإلكترونية والتى أصبحت تأخذ حيزًا كبيرًا من أوقاتهم وأثرت في سلوكهم وأخلاقهم ، ومن ثم أثرت على تحصيلهم الدراسي ، وتوجد أنماط عديدة منها وفيما يلي عرض لأهمها:

أ- الألعاب التعليمية : وهي الألعاب التي تلعب أدوارًا تعليمية في تنشئة الطفل ، فاللعب هو أفضل أساليب التعلم وأكثرها فائدة وشمولية ، فيتم تصميم ألعاب تعليمية بما يناسب مراحل حياة الطفل المختلفة آخذا بعين الاعتبار الإمكانيات التعليمية للعب وخصائصها المستترة الكامنة فيها ، والاستفادة من التليفزيون ، وتطور النضج الاجتماعي لديه.

ب- ألعاب التدريب (المحاكاة) : وهي صورة طبق الأصل لنشاطات واقعية خصوصًا الرياضية منها ، وقواعد ممثلة بدقة ومستمدة من الواقع كألعاب كرة القدم ، والتنس ، والسلة ، وسباق السيارات (٨٠).

ج- ألعاب المتعة والإثارة : وهي الألعاب التي تهدف إلى التسلية وشغل وقت الفراغ ، وتعتمد أساسًا على تفاعل اللاعب مع اللعبة في أوضاع وحالات تبدأ بمستويات بسيطة يسهل التعامل معها لتصبح معقدة وسريعة غالبًا ما تتجاوز سقف قدرات اللاعب مهما أتقن تدريبه ، وتتميز بأنها مثيرة وجذابة وتشد الانتباه ، ويندرج تحت هذا النوع ألعاب سباق السيارات والدراجات النارية وغزو الفضاء (٨١).

د- ألعاب الحركة: وهى الألعاب التي تعتمد أكثر على التآزر بين العين واليد أكثر من اعتمادها على محتوى اللعبة مثل ألعاب المغامرات والعدوان الخيالي (٨٢).

ه- ألعاب المغامرة : وهي التي تنقل الممارس إلى عالم افتراضي ، وتتضمن الاستكشاف وحل المشكلات وتتطلب قدرات تفكير عالية إلى جانب محاولة التوصل إلى الحلول المناسبة باستخدام التخطيط ، وهي تقوم على التجربة وتتطلب وقت أطول لممارستها (٨٣).

و- ألعاب لعب الأدوار: وهي الألعاب التي يقوم فيها المشاركون بتجسيد أدوار الشخصيات وسرد قصصي ، وتعتمد على التطور النوعي للخصائص ويمكن أن يشارك فيها أكثر من لاعب واحد. وتحتوي ألعاب تمثيل الأدوار على قصة غالبًا ما تكون أطول من الأنواع الأخرى التي تشمل سياق قصصي مثل ألعاب المغامرات . كما أنها الألعاب التي يحاول المتعلم فيها القيام بممارسة عمل أو التدريب عليه مثل عمل الطبيب أو المهندس (٨٤).

ز- ألعاب العنف : هي نشاط ينخرط فيه اللاعب في نزاع مفتعل ، وغالبًا ما يتم اللعب عن طريق شاشة التليفزيون أو الحاسوب أو من خلال الألواح الإلكترونية والهواتف الذكية ، وهي تحتوي على مشاهد عنف تمتد من العنف اللفظي إلى العنف الجسدي ؛ كالتعذيب والقتل وصور الدم (٨٥).

ح- ألعاب القتال : وهي التي تقوم على المنافسة الشديدة ، وتحتوي على خلفيات شبه حقيقية لجذب انتباه الطلاب ، ومنها ما هو ثلاثي الأبعاد ليعطي صورة واقعية.

ط- ألعاب الحروب: تتطلب تركيزًا ذهنيًا عاليًا وممارسة لمدة طويلة وذلك لأنها تقوم على وضع استراتيجيات للفوز ومحتواها يضم قصص حقيقية لمعارك مشهورة (٨٦).

٣- أسباب ممارسة طلاب المرحلة الإعدادية للألعاب الإلكترونية:

توجد العديد من الدوافع لممارسة طلاب المرحلة الإعدادية للألعاب الإلكترونية يمكن توضيح أهمها في الآتي:

أ- اشتمالها على عدد من عوامل الجذب: أن الألعاب الإلكترونية بمختلف أنواعها تجذب الأطفال والمراهقين بما توحيه لهم من معارك في الأدغال أو غزو في الفضاء أو توهمهم بدخول عصور ما قبل التاريخ مثل قتال الديناصورات وما إلى ذلك بالإضافة إلى توظيفها الرسوم والألوان والخيال والمغامرة(٨٧).

ب- نقطة تركيز : أفكار وموضوعات الألعاب الإلكترونية متنوعة ؛ إذ يُقدمون أحيانًا سباقًا للسيارات ، ويتعود الطفل من خلاله على التركيز ، وتجنب الحواجز والقيادة إلى حد ما ، أو يقدمون ألعابًا للخيال العلمي في الفضاء أو شخصية بطل خارق على نمط "السوبر مان" يقارع الأشرار ، ويتغلب على المصاعب.

ج- التماثل مع الأبطال : تشكل الألعاب الإلكترونية بالنسبة إلى الطفل إطارًا يتمثل فيه بطلًا يتحرك وينتقل ويعدل سلوكه ، والطفل يندمج مع البطل ، فالتداخل والتكامل اللذان توفرهما لعبة الفيديو يسهمان في تعلق الأطفال بهذه الألعاب ، ويوفران للطفل إمكان التماثل مع الأبطال من خلال تعرضها لعقبات كالألغام والمتفجرات والعوائق الطبيعية التي يتوجب على بطل اللعبة التعامل معها (٨٨).

د- الأطفال الذين يعانون من مشكلات عاطفية مثل الاكتئاب والقلق والتوتر هم أكثر الأطفال إدمانًا للكمبيوتر لأنهم يميلون إلى العنف والعدوانية ولديهم ثقة منخفضة بالنفس فينجذب هؤلاء الأطفال إلى ألعاب الكمبيوتر نظرًا لأنهم يستخدمون العالم الخيالي لألعاب الكمبيوتر للتخلص من المشاعر غير السارة أو المواقف المؤلمة ، ويشعرون بالأمان والراحة في عالمهم الإلكتروني (٨٩).

ه- توفيرها عوالم وهمية افتراضية : توفر الألعاب الإلكترونية للأطفال والمراهقين عالمًا وهميًا افتراضيًا بعيدًا عن العالم اليومي الحقيقي ، ولكنه محدد في الزمان والمكان ويمثل موقعًا ماديًا وأحداثًا توفر له إمكانية تمثيل ذاته في إطار ما ، وذلك من خلال إندماجه ببطل معين أو تحقيق رغباته في العالم الوهمي الافتراضي (٩٠).

و- الحاجة إلى الراحة النفسية / الإدمان : التي توفرها الألعاب الإلكترونية للاعبين ، لا سيما في مرحلة الإدمان إذ أن حالة التبعية تجعل من هذه الألعاب "جرعة دواء" لإزالة القلق والاكتئاب لدى الأطفال ، مما يفرض الحاجة للجوء الطفل اللاعب إلى هذا النوع من المُسكن (٩١).

ز- تمكينها من السيطرة والتحكم في الأحداث والأشخاص : تُمثل الألعاب الإلكترونية جزءًا من النشاط الاجتماعي الذي يسعى المراهق من خلاله إلى السيطرة والتحكم في الأحداث والأشخاص على المستوى المحلي والعالمي (٩٢).

ح- اقتناء الآباء للألعاب الإلكترونية: في مرات عديدة نجد أن أولياء الأمور هم وراء لجوء الطفل لعالم الألعاب الإلكترونية من خلال اقتناء الآباء هذه الألعاب لأبنائهم في مقابل راحتهم وعدم الإزعاج(٩٣).

٤- تأثير الألعاب الإلكترونية على التحصيل الدراسي لدى طلاب المرحلة الإعدادية:

بعد أن دخلت التكنولوجيا إلى عالمنا بشكل مفاجئ عبر التاريخ تغيرت العديد من العادات والمفاهيم بشكل جذري في حياتنا ، ففرضت علينا تقبلها ومن الذين تعرضوا لهذه التكنولوجيا وتأثروا بها سواء تأثير إيجابي أو سلبي هو الطفل ، فأصبحت هذه التكنولوجيا في كل منزل وفي يد كل شخص وتحتم علينا تقبلها بما فيها وأصبحت للطفل جزءًا لا يتجزأ في الأنشطة التي يقوم بها وهذه التكنولوجيا وفرت الكثير على الإنسان في شتى الجوانب خاصة للطفل الواحد والعشرين فهي أعطته تنشئة جديدة لم تتوفر للأجيال السابقة بهذا القدر (٩٤). وكانت الألعاب الإلكترونية وما زالت مجال اختلاف كثير من علماء الاجتماع ويرتكز هذا الاختلاف في نوعية الآثار التي تتركها تلك الألعاب في مجالات العمليات المعرفية والعمليات الانفعالية والسلوكية (٩٥).

وتُعد الألعاب الإلكترونية من بين الألعاب التي نالت المرتبة الأولى على حساب الألعاب الأخرى والتي أصبح لها دور هام وكبير في حياة الطفل وسلوكه ومراحل تطوره ، فقد فرضت نفسها على الأطفال بفعل تقنياتها ومميزاتها ، فأصبحوا يستخدمونها بشكل رهيب دون الشعور بمخاطرها سواء من الناحية الصحية أو السلوكية أو البدنية ، وهذا لا يقتصر على سن معين للأطفال بل يتعدى الأمر ليشمل فئة الشباب والمراهقين (٩٦).

فالألعاب الإلكترونية تمثل مصدرًا مهمًا لتعليم الطفل ، إذ يكتشف من خلالها الكثير ، وتشبع خياله بشكل لم يسبق له مثيل ، والطفل أمام الألعاب الإلكترونية يصبح أكثر حيوية ونشاطًا ، إذ تعطي هذه الأجهزة للطفل فرصة التعامل مع التقنية الحديثة مثل الإنترنت وغيره من الوسائل المتطورة ، وتعلمه التفكير العلمي الذي يتمثل في وجود مشكلة ثم التدرج في حلها(٩٧). كما أن لها إيجابيات عند الطلاب منها الترويح عن النفس في أوقات الفراغ وأنها محط منافسة بين الأصدقاء من خلال اللعب بالألعاب متعددة اللاعبين ، وقد يطلع اللاعب على أفكار جديدة ومعلومات حديثة ، وكذلك فإن هذه الألعاب تساعد الطفل بشكل كبير في تعليمه مهارات علمية وتلقينه معلومات معرفية ، تسهم في زيادة ذكائه وتحصيله العلمي ومستواه الفكري والإبداعي عمومًا(٩٨).

ومن الملاحظ أنه بالرغم من الإيجابيات العديدة والمتنوعة للألعاب الإلكترونية لدى الطلاب خاصة مسألة تنمية الذكاء والوجدان ، حيث توجد العديد من الألعاب التي أثبتت أنها تنمي حس الذكاء والتركيز لدى الطفل ، كما أن بعض الألعاب تجعل من الطفل أكثر انضباطًا خاصة الألعاب المتمثلة في تتبع اللافتات والإشارات وغيرها (٩٩).

ولذا توجد فوائد عظيمة لهذه الأجهزة في الحياة المعاصرة ، إلا أنها لا تخلو من سلبيات ، تؤثر خصوصًا في الأطفال الذين لا يستطيعون التمييز بين الصالح والطالح بعد ، إذ يتعلق بها الأطفال إلى درجة أنها أصبحت تستحوذ على عقولهم ، إذ انتشرت هذه الألعاب بسرعة رهيبة في المجتمعات العربية ، حيث أصبحت أهم هدية يمكن تقديمها للأطفال دون وعي من معظم أولياء الأمور بمخاطر التعلق بها إلى درجة الأمان مما يؤثر سلبًا على التحصيل الدراسي للأطفال (١٠٠).

إن ممارسة الألعاب الإلكترونية يؤثر سلبًا على التحصيل الدراسي لبعض الطلاب ويؤدي إلى إهمال الواجبات المدرسية والهروب من المدرسة أثناء الدوام المدرسي ويؤدي إلى اضطرابات في التعلم، وأن من سلبياتها أيضًا التي أثبتها الباحثون أنه عندما يتعلق الطفل بهذه الألعاب فإن ذلك يؤثر سلبًا على دراسته ونطاق تفكيره ، كما أن سهر الأطفال والمراهقين طيلة الليل في ممارسة الألعاب الإلكترونية يؤثر بشكل مباشر على مجهوداتهم في اليوم التالي ، مما قد يجعل اللاعبين غير قادرين على الاستيقاظ للذهاب إلى المدرسة

، وإن ذهبوا فإنهم قد يستسلموا للنوم في فصولهم الدراسية ، بدلًا من الإصغاء للمعلم [١٠١]. ولذا يجب على الأُسر مراقبة أبناءها كمنح وقت محدد للعب ووقت للدراسة والمذاكرة حتى لا يتعرض الطلاب لمثل هذه السلبيات.

ثامنًا: الإجراءات المنهجية للدراسة :

١- **نوع الدراسة :**

تُعد هذه الدراسة من الدراسات الوصفية التحليلية وذلك بهدف جمع البيانات والحقائق التى تتعلق بتأثير الألعاب الإلكترونية على التحصيل الدراسي لدى طلاب المرحلة الإعدادية ، والدراسات الوصفية لا تقف عند مجرد جمع البيانات والحقائق ، بل تتجه إلى تصنيف هذه الحقائق ، وتلك البيانات وتفسيرها وتحليها وذلك بهدف الوصول في النهاية إلى نتائج يمكن تعميمها في كثير من الأحيان.

٢- **منهج الدراسة :**

ومما لاشك فيه أن لكل بحث منهج يسير عليه ، ويرتبط المنهج الملائم ارتباطًا وثيقًا بكل من موضوع الدراسة من جهه وأهدافه من جهة أخرى ، وقد اعتمدت الدراسة على **المنهج الوصفي Descriptive Method** استنادًا إلى طريقة المسح الاجتماعي من أجل تحقيق الأهداف التي قامت من أجلها ، ولذا فإن هذه الدراسة يتعين عليها اتباع الأسلوب الوصفي بهدف وصف تأثير الألعاب الإلكترونية على التحصيل الدراسي لدى طلاب المرحلة الإعدادية وذلك من خلال رؤى المبحوثين أنفسهم لهذا التأثير ، كما استعانت الدراسة **بالمنهج المقارن Comparative Method** الذي يُعد أحد المناهج الرئيسة في العلوم الاجتماعية ، حيث يقوم هذا المنهج على معرفة كيف ولماذا تحدث الظواهر ؟ من خلال مقارنتها مع بعضها البعض ، وتحديد أوجه الشبه والاختلاف بين تأثير الألعاب الإلكترونية على التحصيل الدراسي لطلاب المرحلة الإعدادية في مدرستين مختلفتين مثلت أحدهما مدرسة حكومية والأخرى مدرسة لغات خاصة من أجل المقارنة بينهما وكان لتلك المقارنة أثرًا كبيرًا في طبيعة النتائج التي خرجت بها الدراسة ، كما أن هذا المنهج يتعرف على العوامل المسببة لظاهرة معينة والظروف المصاحبة لذلك إلى جانب الكشف عن الروابط والعلاقات ، وستقوم الدراسة بالمقارنة بين هذه المدارس في كافة أبعاد الدراسة ، ولاشك أن هذه المقارنة تجعل الدراسة تتميز بقدر من العمق والدقة المنهجية ، وعلى ذلك تعد هذه المناهج ملائمة لطبيعة الدراسة الراهنة.

٣- مجتمع الدراسة وعينتها :

يُعرف مجتمع الدراسة بأنه جميع وحدات البحث التي نريد الحصول على بيانات منها أو عنها ، والأصل في البحوث العلمية أن تُجرى على جميع أفراد مجتمع الدراسة لأن ذلك أدعى لصدق النتائج ، ولكن يلجأ الباحث للاختيار منهم إذا تعذر ذلك بسبب كثرة عددهم مثلًا ، وقد تكون مجتمع الدراسة من عينة من طلاب المرحلة الإعدادية بمدينة المنصورة ، وتم اختيار مدرستين إحداهما حكومية وهي مدرسة الشهيد خالد الشيخ الإعدادية المشتركة ، والأخرى خاصة وهي مدرسة السلام الخاصة للغات المشتركة ، وهاتين المدرستين تابعتين لإدارة شرق المنصورة التعليمية بمحافظة الدقهلية ، ويوضح الجدول التالي أعداد طلاب كلًا من المدرستين بالمرحلة الإعدادية حسب إحصائيات إدارة شرق المنصورة التعليمية للعام الدراسي ٢٠٢١ / ٢٠٢٢ م كما هو موضح بالتفصيل في الجدول الآتي:(١٠٢)

جدول رقم (١)

يوضح أعداد طلاب المرحلة الإعدادية بمدرسة الشهيد خالد الشيخ الإعدادية المشتركة ، ومدرسة السلام الخاصة للغات المشتركة بمدينة المنصورة

اسم المدرسة	الصف	عدد الفصول	عدد الذكور	عدد الإناث	الإجمالي
مدرسه الشهيد خالد الشيخ الإعدادية المشتركة بالمنصورة (مدرسة حكومية)	الصف الأول الإعدادي	١١	٢٨٨	٢٤٦	٥٣٤
	الصف الثاني الإعدادي	١٣	٤١٧	٢٥٤	٦٧١
	الصف الثالث الإعدادي	١١	٣٤٥	٢٦٦	٦١١
الإجمالي		٣٥	١٠٥٠	٧٦٦	١٨١٦
مدرسة السلام الخاصة للغات المشتركة بالمنصورة (مدرسة خاصة)	الصف الأول الإعدادي	٢	٥٥	٢٦	٨١
	الصف الثاني الإعدادي	٢	٥٠	٣٦	٨٦
	الصف الثالث الإعدادي	٢	٤٩	٣٠	٧٩
الإجمالي		٦	١٥٤	٩٢	٢٤٦

وقد تم اختيار مجتمع الدراسة وهو مدينة المنصورة بمحافظة الدقهلية لإجراء الدراسة الميدانية وذلك لكونها قريبة من مكان إقامة الباحث مما يُيسر له التحقق من أهداف الدراسة ، بالإضافة إلى أن معظم الدراسات التي أجريت في هذا المجال حسب علم الباحث كانت خارج نطاق محافظة الدقهلية ، وقد تم تطبيق الدراسة الراهنة على مدرستين تابعتين لإدارة شرق المنصورة التعليمية ، وهاتين المدرستين اللتين وقع عليهم الاختيار مدرستين مشتركتين بها ذكور وإناث لأن غالبية المدارس إما أن تشتمل على ذكور فقط أو إناث فقط من طلاب المرحلة الإعدادية .

أما بالنسبة لطُلاب المرحلة الإعدادية ، فقد وقع الاختيار عليم لما لهذه الفئة من خصوصيات تميزها عن باقي الفئات في المجتمع لأنها تقابل مرحلة المراهقة وهي تمتد من سن الثانية عشر حتى الخامسة عشر ، فالطالب يدخل في هذه المرحلة وهو على أبواب مرحلة المراهقة حيث يحدث في هذه الفترة الكثير من التغيرات في الظواهر الجسمية والنفسية والسلوكية والتي يجب مراعاتها لأنها تنعكس على تصرفات وسلوكيات الطالب وبالتالي تعلُمه ومُستقبله . كما أن الطالب في هذه المرحلة يميل إلى الطفولة ويحن إليها لرغبته في الحصول على كفايته من العنف والرعاية من جانب الكبار الذين يتعامل معهم ويميل في الوقت ذاته إلى أن يعامل معاملة الرجال ويشعر طالب هذه المرحلة بذاته ويميل إلى الاستقلال وإذا لم يعترف برجولته ويعامل معاملة الكبار سيشعر بالقلق والتوتر وإذا اعترفوا بها فسيشعر نحوهم بالمحبة والأمن والطمأنينة ، ولذا هذه المرحلة لها أهمية في تكوين شخصيته والتأثير على قناعاته وسلوكياته وتأثره بما يحدث في بيئته المحيطة وهو ما يشكل هويته.

ونظرًا لما تتسم به هذه المرحلة بتكون المفاهيم والإندفاع ، حيث يُمارس ويجرب الطالب ويستكشف أدوارًا مختلفة ، لذا فضل الباحث أن تكون العينة من طُلاب المرحلة الإعدادية لتوضيح آثار الألعاب الإلكترونية على التحصيل الدراسي بعد أن أصبحت هذه الألعاب من ضروريات الحياة الاجتماعية لكثير من الطلاب في هذه المرحلة وأصبح تعلقهم باستخدامها بشكل ملفت للنظر ، وهو الأمر الذي جعل من استخدام هذه الفئة لها موضوعًا للدراسة والتحليل.

وقد تمثلت أهم خصائص العينة في أنهم ينتمون إلى إدارة تعليمية واحدة وهي إدارة شرق المنصورة التعليمية ، كما أنهم في مرحلة واحدة وهي المرحلة الإعدادية ، وقد راع الباحث التنوع في مجتمع الدراسة (مدرسة حكومية ، مدرسة خاصة لغات) ، وأيضًا التنوع في متغير النوع الاجتماعي ، والصفوف الدراسية بالمرحلة الإعدادية حتى تكون عينة الدراسة ممثلة لمجتمع الدراسة.

وقد حددت **عينة الدراسة** من عينة عشوائية منتظمة من طلاب مدرسة الشهيد خالد الشيخ الإعدادية المشتركة بالمنصورة (مدرسة حكومية) بلغ قوامها (٣١٧) مبحوثًا من الذكور والإناث من إجمالي عدد طُلاب المدرسة البالغ عددهم (١٨١٦) ، وعينة عشوائية منتظمة من طُلاب مدرسة السلام الخاصة للغات المشتركة بالمنصورة (مدرسة خاصة) بلغ قوامها (١٥٠) مبحوثًا من الذكور والإناث من إجمالي عدد طُلاب المدرسة البالغ عددهم (٢٤٦) وهو ما يتضح بالتفصيل في الجدول رقم (١).

وقد تم حساب حجم العينة بكل مدرسة من خلال عدة خطوات ، فعند حساب حجم العينة من مجتمع إحصائي معلوم ، بمعنى أننا نعرف عدد الأفراد الذين يتكون منهم ذلك المجتمع ، فإننا نتبع الخطوات التالية :

أ- حجم عينة المدرسة الحكومية (مدرسة الشهيد خالد الشيخ الإعدادية المشتركة) :

- حساب حجم العينة على أساس أن حجم المجتمع الإحصائي غير معلوم من المعادلة التالية:

$$\text{حجم العينة } (\text{ن}_1) = \frac{Z^2}{\text{خ}_م^2} \times \text{ف} (1 - \text{ف})$$

$$\text{حجم العينة } (\text{ن}_1) = \frac{(1.96)^2}{(0.05)^2} \times 0.5 (1 - 0.5)$$

حجم العينة (ن١) = ١٥٣٦.٦٤ × ٠.٢٥ = ٣٨٤.١٦ مفردة .

نقرب الكسر إلى أقرب رقم صحيح فيصبح :

حجم العينة (ن١) = ٣٨٥ مفردة .

– تصحيح حجم العينة :

$$\text{حجم العينة} = \frac{\text{ن}_1}{1 + \frac{\text{ن}_1 - 1}{\text{ن}}}$$

$$\text{حجم العينة} = \frac{٣٨٥}{1 + \frac{٣٨٥ - 1}{١٨١٦}}$$ (*)

حجم العينة = ٣١٧.٢ مفردة ، نقرب الكسر إلى أقرب رقم صحيح فيصبح:

حجم العينة = ٣١٧ مفردة . **إذن حجم عينة المدرسة الحكومية = ٣١٧ مفردة.**

ب–حجم عينة المدرسة الخاصة (مدرسة السلام الخاصة للغات المشتركة) :

– حساب حجم العينة على أساس أن حجم المجتمع الإحصائي غير معلوم من المعادلة التالية:

$$\text{حجم العينة (ن}_1\text{)} = \frac{Z^2}{\text{خ}_م^2} \times \text{ف (١ – ف)}$$

$$\text{حجم العينة (ن}_1\text{)} = \frac{(١.٩٦)^2}{(٠.٠٥)^2} \times ٠.٥ \text{ (١ – ٠.٥)}$$

حجم العينة (ن$_1$) = ١٥٣٦.٦٤ × ٠.٢٥ = ٣٨٤.١٦ مفردة .

نقرب الكسر إلى أقرب رقم صحيح فيصبح : حجم العينة (ن$_1$) = ٣٨٥ مفردة .

– تصحيح حجم العينة :

$$\text{حجم العينة} = \frac{\text{ن}_1}{\dfrac{\text{ن}_1 - 1}{\text{ن}} + 1}$$

$$\text{حجم العينة} = \frac{٣٨٥}{\dfrac{٣٨٥ - 1}{٢٤٦} + 1}$$ (*)

حجم العينة = ١٥٠.٢ مفردة ، نقرب الكسر إلى أقرب رقم صحيح فيصبح:

حجم العينة = ١٥٠ مفردة . **إذن حجم عينة المدرسة الخاصة = ١٥٠ مفردة.**

وقد اعتمد الباحث على **أسلوب العينة العشوائية الطبقية** وذلك لضمان تمثيل مختلف الصفوف بالمرحلة الإعدادية في المدرستين الحكومية والخاصة ، وتُستخدم هذه الطريقة عندما يكون المجتمع مُنقسمًا إلى طبقات طبيعية ويكون لدينا الرغبة في تمثيل جميع هذه الطبقات في العينة ، وتُؤخذ العينات العشوائية من كل طبقة منفردة وتُجمع معًا لتكوين العينة الكلية ، ومن ثم تكون الطبقات ممثلة في العينة النهائية بنفس النسب التي تمثل بها داخل المجتمع الإحصائي . وقد تم تحديد حجم العينات المتناسبة من كل طبقة (صف) وذلك على أساس المعادلة التالية : **عدد أفراد العينة في كل طبقة = (عدد أفراد الطبقة ÷ عدد أفراد المجتمع) × حجم العينة المراد سحبها** ، ويوضح الجدول رقم (٢) عدد أفراد العينة المُراد اختيارهم في كل صف من الصفوف الثلاثة بكلًا من المدرستين الحكومية والخاصة :

جدول رقم (٢)

يوضح عدد أفراد العينة بمدرسة الشهيد خالد الشيخ الإعدادية المشتركة ، ومدرسة السلام الخاصة للغات المشتركة بمدينة المنصورة

اسم المدرسة	الصف	عدد أفراد العينة
مدرسه الشهيد خالد الشيخ الإعدادية المشتركة بالمنصورة(مدرسة حكومية)	الصف الأول الإعدادي	٩٣
	الصف الثاني الإعدادي	١١٧
	الصف الثالث الإعدادي	١٠٧
الإجمالي		٣١٧
مدرسة السلام الخاصة للغات المشتركة بالمنصورة (مدرسة خاصة)	الصف الأول الإعدادي	٤٩
	الصف الثاني الإعدادي	٥٣
	الصف الثالث الإعدادي	٤٨
الإجمالي		١٥٠

طريقة سحب مُفردات العينة : بعد تحديد عدد أفراد العينة المطلوبة من كل طبقة (صف) ، يتم سحب مُفردات العينة **بطريقة العينة العشوائية المنتظمة** من كل صف ، وقد تم تحديد مسافة معينة (فترة) بين أفراد المجتمع ، حيث تم حساب طول فترة السحب (المسافة) من خلال المعادلة التالية : **طول المسافة (الفترة) = عدد أفراد المجتمع ÷ عدد أفراد العينة** ، وبعد ذلك تم اختيار رقم عشوائي أصغر من طول فترة الاختيار المحسوبة من المعادلة السابقة فيكون هو تسلسل أول فرد من أفراد العينة ؛ ثم نُضيف طول المسافة (الفترة) على هذا التسلسل ليُعطي تسلسل العنصر الثاني وهكذا حتى ينتهي اختيار جميع مفردات العينة المطلوبة لكل صف من الصفوف بكل مدرسة . وبحساب طول المسافة (الفترة) في جميع الصفوف بكلًا من المدرستين ، تم تحديد طول المسافة (طول فترة السحب) بين أفراد العينة بالمدرسة الحكومية وهي ٦ ، وقد تم تحديد رقم المفردة الأولى عشوائيًا في كل عينة مستقلة (صف) بها بالرقم ٣ ، وعلى الجانب الآخر تم تحديد طول

المسافة (طول فترة السحب) بين أفراد العينة بالمدرسة الخاصة وهي **٢** ، وقد تم تحديد رقم المفردة الأولى عشوائيًا في كل عينة مستقلة (صف) بها بالرقم ١.

٤- أدوات الدراسة :

أما عن مصادر جمع البيانات ، فوفقًا لطبيعة الدراسة الراهنة ، ونظرًا لأنه من الضروري أن يكون هناك اتساق وترابط بين الإطار المنهجي للدراسة ، وبين الأدوات التي تُستخدم في جمع البيانات، فقد اعتمدت الدراسة على **استمارة الاستبيان Questionnaire** ، وقد صُممت الاستبانة بطريقة تتفق وتحقيق أهداف الدراسة ، حيث تكونت من **ست أقسام** ، اختُص **الأول** بالتساؤلات المتعلقة بالبيانات الأساسية وتضمنت الأسئلة من (١ – ٣) ، بينما خُصص **الثاني** بالتساؤلات الفرعية المتعلقة بواقع مُمارسة الألعاب الإلكترونية لدى طُلاب المرحلة الإعدادية واشتملت على الأسئلة من (٤ – ١٣)، في حين خُصص القسم **الثالث** لأنواع الألعاب الإلكترونية لدى طلاب المرحلة الإعدادية من السؤال (١٤ – ١٦) ، وتضمن القسم **الرابع** السؤال رقم (١٧) حول أسباب ممارسة طلاب المرحلة الإعدادية للألعاب الإلكترونية ، وجاءت الأسئلة في القسم **الخامس** من (١٨ – ١٩) حول تأثير الألعاب الإلكترونية على التحصيل الدراسي لدى طُلاب المرحلة الإعدادية ، أما القسم **السادس** فتضمن السؤال العشرين حول مُقترحات طُلاب المرحلة الإعدادية للحد من تأثير الألعاب الإلكترونية على التحصيل الدراسي. وقد اختصت الأسئلة أرقام (١٧ ، ١٨ ، ١٩) على **مقياس** لقياس هذه الأبعاد الثلاثة. وقد رُوعي في تصميم أداة الدراسة أن تكون مُختصرة وسهلة للغاية قدر الإمكان لتيسير عملية التطبيق وتشجيع المبحوثين على استكمال الإستجابة ، والابتعاد تمامًا عن الأسئلة المُعقدة وذلك حتى يُحقق الاستبيان الغرض منه بالإجابة عن التساؤلات المُتعلقة بأهداف الدراسة.

▪خُطوات تصميم أدوات الدراسة :

وقد اعتمد الباحث بشكل أساسي على أداة الاستبيان ، والتزم بالخطوات المنهجية المُتبعة في بناء وتصميم الاستبيان على النحو التالي:

- **تصميم الاستبيان في شكله الأولي:** حيث قام الباحث بداية بالرجوع إلى الكثير من الدراسات التي تناولت الألعاب الإلكترونية سواء الدراسات العربية أو الأجنبية ؛ وذلك بهدف التعرف على الموضوعات والقضايا التي أثارتها كل دراسة ونوعية الأسئلة التي تضمنتها والأدوات التي اعتمدت عليها تلك الدراسات ، وقد استفاد الباحث كثيرًا من هذا الإجراء ، إذ تمكن بفضل تلك الدراسات من تحديد ورصد القضايا التي ركزت عليها الدراسات السابقة .

- **صدق أداة الدراسة وثباتها :** تم التأكد من صدق أداة الدراسة ، وذلك من خلال أسلوبين :

• **صدق الاتساق الظاهري(صدق المُحكمين) :** ومن أجل التأكد من الصدق الظاهري لاستمارة الاستبيان، كان لا بد من تحكيمها وعرضها على مجموعة من المُحكمين المتخصصين في علم الاجتماع ، وممن لهم خبرة كأساتذة في هذا المجال ، وذلك للحُكم على مدى صلاحية استمارة الاستبيان لإجراء الدراسة وتحقيق أهدافها وتساؤلاتها ، وقد طُلب منهم إبداء آرائهم في أسئلة الاستبيان من حيث وضوح العبارات ومدى ملاءمتها لطبيعة الدراسة ، وقد تم الأخذ في الاعتبار كافة الملاحظات التي جاءت من الأساتذة المُحكمين قبل إخضاع الدراسة للاختبار القبلي Pre-Test وتم إجراء التعديلات الضرورية التي اقترحوها عليها ، للتأكد من قدرة الاستبانة ومدى صلاحيتها لجمع البيانات المطلوبة ، ووفقًا لآراء المحكمين تم حذف بعض العبارات وتعديل صياغة البعض الآخر التي لا تتناسب صياغتها مع تساؤلات الدراسة ، وقد أبقى الباحث على جميع العبارات التي تعدت نسبة اتفاق المُحكمين عليها ٩٠٪ ، وتم تطبيق استمارة الاستبيان على أفراد عينة الدراسة بعد التوصل إلى الصياغة المناسبة للأسئلة وذلك في صورتها النهائية.

• **صدق الاتساق الداخلي لأداة الدراسة (الصدق البنائي) :** بعد التأكد من الصدق الظاهري لعبارات الاستبانة وبعد الإنتهاء من تحكيم الأداة ، قام الباحث بتطبيق الأداة على عينة استطلاعية قوامها (٤٠) مفردة من مجتمع الدراسة الأصلى بكلًا من المدرستين الحكومية والخاصة ، وذلك بقصد التعرف إلى مدى التجانس الداخلي لأداة الدراسة

(الاستبانة) بحساب معامل الارتباط بيرسون بين الدرجة الكلية لكل محور والمجموع الكلي للإستبيان ، ويوضح نتائجها الجدول التالي:

جدول رقم (٣)

يوضح معاملات الارتباط بيرسون بين درجات كل محور والدرجة الكلية للإستبيان

المحاور	العدد	قيم معاملات الارتباط	مستوى الدلالة
واقع ممارسة الألعاب الإلكترونية لدى طلاب المرحلة الإعدادية	٣٦	٠.٩٨٣**	٠.٠١
أنواع الألعاب الإلكترونية لدى طلاب المرحلة الإعدادية	٢٧	٠.٩٦١**	٠.٠١
رؤية مقترحة للحد من تأثير الألعاب الإلكترونية على التحصيل الدراسي لدى طلاب المرحلة الإعدادية	٩	٠.٩٤٣**	٠.٠١
الاستبيان ككل	**٧٢**	**٠.٩٥٦****	**٠.٠١**

يتضح من الجدول رقم (٣) أن جميع المحاور دالة إحصائيًا عند مستوى ٠.٠١ ، وهذا يشير أن معاملات الارتباط ذوي قيم عالية يمكن الوثوق والإعتماد عليها إحصائيًا ، ولذا فإن الاستبيان الذي اعتمد عليه في الدراسة الراهنة يتسم بدرجة عالية من صدق الارتباط ويؤهله للحصول على البيانات المطلوبة .

- **ثبات أداة جمع البيانات (الاستبيان) :** للتأكد من ثبات أداة الاستبيان ولمعرفة مدى دقة نتائج الدراسة تم استخدام معامل ألفا كرونباخ Cronbach's alpha لحساب ثبات محاور الإستبيان والإستبيان ككل كما يوضحه الجدول التالي:

جدول رقم (٤)

يوضح قيمة معاملات الثبات ألفا كرونباخ لمحاور الاستبيان

المحاور	معاملات الثبات ألفا كرونباخ
واقع ممارسة الألعاب الإلكترونية لدى طلاب المرحلة الإعدادية	٠.٩٩١
أنواع الألعاب الإلكترونية لدى طلاب المرحلة الإعدادية	٠.٩٨٠
رؤية مقترحة للحد من تأثير الألعاب الإلكترونية على التحصيل الدراسي لدى طلاب المرحلة الإعدادية	٠.٩٧٠
الاستبيان ككل	**٠.٩٧٧**

يتضح من الجدول رقم (٤) أن معاملات الثبات ذوي قيم عالية وهي قيم جيدة للثبات ، وهذا يدل على أن الاستبيان يتمتع بدرجة عالية من الثبات ويُعد مؤشرًا على صلاحية استخدامه ، ويمكن الإعتماد عليه في التطبيق الميداني للدراسة.

كما قام الباحث بقياس ثبات مقياس الألعاب الإلكترونية باستخدام معامل ألفا كرونباخ ، كما يوضحه الجدول رقم (٥) على النحو التالي :

جدول رقم (٥)

يوضح معامل ألفا كرونباخ لقياس ثبات مقياس الألعاب الإلكترونية

المقياس	عدد العبارات	ثبات المقياس
دوافع ممارسة طلاب المرحلة الإعدادية للألعاب الإلكترونية	٧	٠.٩٣٤
التأثيرات الإيجابية للألعاب الإلكترونية على التحصيل الدراسي	٧	٠.٩٦٦
التأثيرات السلبية للألعاب الإلكترونية على التحصيل الدراسي	٦	٠.٩٤٧
المقياس ككل	٢٠	٠.٩٧٥

يتبين من الجدول رقم (٥) أن المقياس يتمتع بدرجة عالية من الثبات يُمكن الإعتماد عليه في التطبيق الميداني للدراسة.

- **إجراءات تطبيق أداة الدراسة :**

بعد التأكد من الصدق والثبات لأداة الدراسة الميدانية ، قام الباحث بسحب أفراد العينة من طُلاب المرحلة الإعدادية بالمدرستين **بطريقة العينة العشوائية المنتظمة** ، وقد بلغت العينة قوامها (٣١٧) طالب وطالبة من مدرسة الشهيد خالد الشيخ الإعدادية المشتركة بالمنصورة (مدرسة حكومية) ، و(١٥٠) طالب وطالبة من مدرسة السلام الخاصة للغات المشتركة بالمنصورة (مدرسة خاصة). وبعد ذلك تم إدخال البيانات ومعالجتها عن طريق برنامج (SPSS) . وتم استخدام مقياس ليكرت الثلاثي وفقًا للبدائل التالية : (أوافق ، إلى حد ما ، لا أوافق) ، وتأخذ هذه البدائل الدرجات التالية على الترتيب (٣ ، ٢ ، ١) ، حيث كانت الدرجة الدنيا (١) ، والدرجة العليا (٣) ، وتضمن ذلك ثلاثة أبعاد ، اختص البعد الأول بدوافع ممارسة طلاب المرحلة الإعدادية للألعاب الإلكترونية

في الجدول رقم (٢١) ومكون من ٧ عبارات ، وجاء البعد الثاني يتضمن التأثيرات الإيجابية للألعاب الإلكترونية على التحصيل الدراسي في الجدول رقم (٢٢) ومكون من ٧ عبارات، في حين خصص البعد الثالث للتأثيرات السلبية للألعاب الإلكترونية على التحصيل الدراسي في الجدول رقم (٢٣) ومكون من ٦ عبارات.

٥- المعالجة الإحصائية للبيانات :

وبعد الانتهاء من عملية جمع البيانات ومراجعتها، تم إعداد سجل ترميز Coding لاستمارة الاستبيان، لتهيئة إدخالها للحاسب الآلي ، وقد تم استخدام برنامج الحزم الإحصائية للعلوم الإجتماعية (SPSS) لإجراء المعالجات الإحصائية للدراسة ، من حيث تصميم الجداول البسيطة ، وكذلك من حيث حساب النسب المئوية، بالإضافة إلى معامل إرتباط بيرسون "Pearson Correlation Coefficient" للكشف عن صدق الإتساق الداخلي لأداة الاستبيان، ومعامل ألفا كرونباخ "Cronbach's alpha" للتحقق من ثبات الاستبيان ، وكذلك تم استخدام المتوسط الحسابي والانحراف المعياري والوزن النسبي والوسط المرجح ، وبعد الانتهاء من مرحلة معالجة البيانات تم تحليلها وتفسيرها في ضوء أهداف الدراسة وإطارها النظري.

٦- مجالات الدراسة :

أ- المجال الجغرافي : ويقصد به المنطقة التي أجريت بها الدراسة الميدانية ، وقد قام الباحث بتطبيق الدراسة الميدانية المقارنة داخل مدرسة الشهيد خالد الشيخ الإعدادية المشتركة (مدرسة حكومية) ، ومدرسة السلام الخاصة للغات المشتركة (مدرسة خاصة) التابعتين لإدارة شرق المنصورة التعليمية بمحافظة الدقهلية .

ب- المجال البشري : ويعني مجموع المفردات التي أجريت عليها الدراسة الميدانية ، وقد قام الباحث بالتطبيق على عينة عشوائية منتظمة من طُلاب المرحلة الإعدادية بالمدرسة الحكومية قوامها (٣١٧) مفردة ، وكذلك عينة عشوائية منتظمة من طُلاب المرحلة الإعدادية بالمدرسة الخاصة قوامها (١٥٠) مفردة.

ج- المجال الزمني : ويقصد به الفترة التي تم فيها التطبيق الميداني للدراسة ، وقد استغرقت هذه الدراسة من بداية شهر مارس ٢٠٢٢ إلى نهاية شهر مايو ٢٠٢٢ م ، أي أن الدراسة الميدانية قد استغرقت حوالي ثلاثة أشهر.

تاسعًا: مناقشة نتائج الدراسة الميدانية :

وبعد أن استعرض الباحث أُطره النظرية والمنهجية التي انطلقت منها الدراسة الراهنة ، وأهم الدراسات السابقة التي ترتبط بموضوع الدراسة ، أصبح المجال مُهيأ لاختبار هذه الأُطر ميدانيًا من وجهة نظر مفردات عينة الدراسة تجاه موضوع تأثير الألعاب الإلكترونية على التحصيل الدراسي لدى طُلاب المرحلة الإعدادية بمدينة المنصورة ، وهو ما سوف يتم تناوله سوسيولوجيًا في الآتي:

١- خصائص عينة الدراسة :

جدول رقم (٦)

يوضح خصائص عينة الدراسة من حيث النوع

المتغيرات / المدرسة	المدرسة الحكومية		المدرسة الخاصة		الإجمالي	
	ك	٪	ك	٪	ك	٪
ذكر	١٨٢	٥٧.٤	٧٩	٥٢.٧	٢٦١	٥٥.٩
أنثى	١٣٥	٤٢.٦	٧١	٤٧.٣	٢٠٦	٤٤.١
المجموع	**٣١٧**	**١٠٠٪**	**١٥٠**	**١٠٠٪**	**٤٦٧**	**١٠٠٪**

تشير البيانات الواردة في الجدول رقم (٦) إلى خصائص عينة الدراسة من حيث النوع الاجتماعي ، حيث يُلاحظ أن الذكور في المدرسة الحكومية يشكلن أكثر من نصف المبحوثين بنسبة ٥٧.٤٪ ، في حين تمثل نسبة الإناث ٤٢.٦٪ ، أما بالنسبة للمدرسة الخاصة تشكل نسبة الذكور ٥٢.٧٪ ، في حين تمثل نسبة الإناث ٤٧.٣٪.

ومن هنا يُمكن استنتاج أن المدرسة الحكومية احتلت النسبة الأعلى حسب نوع المبحوثين الذكور مقارنة بالمدرسة الخاصة ويرجع ذلك إلى الإقبال المتزايد على المدارس الحكومية ولطبيعة المستوى الاجتماعي للأسرة ، أما المدرسة الخاصة احتلت النسبة الأعلى وفق نوع المبحوثين الإناث مقارنة بالمدرسة الحكومية وذلك لحرص بعض

الأُسر على الاهتمام بتعليم البنات والإرتقاء بمستوى تعليمهن. كما يلاحظ أن فئة الذكور هي الأكثر استخدامًا وإقبالًا على الألعاب الإلكترونية وذلك لأن ميولهم تجعلهم أكثر اهتمامًا بهذه الألعاب من الإناث كون هذه الأخيرة تميل أكثر إلى إشباع احتياجاتها بأساليب أخرى كمشاهدة التليفزيون مثلًا.

وتتفق نتيجة الدراسة الراهنة مع دراسة (Andrej Malek, et al ., 2018) في أن الذكور يلعبون ألعاب الفيديو أكثر من الإناث.

جدول رقم (٧)

يوضح توزيع أفراد عينة الدراسة وفقًا للصف الدراسي

المتغيرات / المدرسة	المدرسة الحكومية		المدرسة الخاصة		الإجمالي	
	ك	٪	ك	٪	ك	٪
الصف الأول الإعدادي	٩٣	٢٩.٣	٤٩	٣٢.٧	١٤٢	٣٠.٤
الصف الثاني الإعدادي	١١٧	٣٦.٩	٥٣	٣٥.٣	١٧٠	٣٦.٤
الصف الثالث الإعدادي	١٠٧	٣٣.٨	٤٨	٣٢.٠	١٥٥	٣٣.٢
المجموع	**٣١٧**	**٪١٠٠**	**١٥٠**	**٪١٠٠**	**٤٦٧**	**٪١٠٠**

تشير البيانات المتضمنة في الجدول رقم (٧) إلى توزيع أفراد عينة الدراسة وفقًا للصف الدراسي، فقد احتل طلاب الصف الثاني الإعدادي في المدرسة الحكومية المرتبة الأولى بنسبة ٣٦.٩٪ ، وجاء طلاب الصف الثالث الإعدادي في المرتبة الثانية بنسبة ٣٣.٨٪ ، وفي المرتبة الثالثة والأخيرة طلاب الصف الأول الإعدادي بنسبة ٢٩.٣٪ . أما بالنسبة للمدرسة الخاصة جاء في المرتبة الأولى طلاب الصف الثاني الإعدادي أيضًا بنسبة ٣٥.٣٪ ، وجاء في المرتبة الثانية طلاب الصف الأول الإعدادي بنسبة ٣٢.٧٪ ، وفي المرتبة الثالثة والأخيرة طلاب الصف الثالث الإعدادي بنسبة ٣٢.٠٪.

ونستنتج مما سبق إلى قلة طلاب أفراد العينة من الصف الأول الإعدادي بالمدرستين عمومًا وخصوصًا بالمدرسة الحكومية مقارنة بالمدرسة الخاصة وذلك لرغبة البعض للمذاكرة في المنزل وكذلك رغبتهم في استكمال المناهج الدراسية باستخدام الوسائل التكنولوجية الحديثة وخاصة المنصات التعليمية، والقنوات التليفزيونية التعليمية ،

والمكتبة الرقمية ، والبث المباشر للحصص الافتراضية. كما يلاحظ أن النسبة الأعلى لتوزيع أفراد العينة في المدرستين وفق الصف الدراسي تمثلت في الصف الثاني الإعدادي ويرجع ذلك لحرصهم على الحضور بالمدرسة وممارسة الأنشطة وتكوين صداقات ، ومن الجدير بالذكر أن الباحث قام بتحديد حجم العينات المتناسبة من كل طبقة (صف) وذلك كما هو موضح بالتفصيل في الإجراءات المنهجية للدراسة.

٢- واقع ممارسة الألعاب الإلكترونية لدى طلاب المرحلة الإعدادية:

جدول رقم (٨)

يوضح مدى ممارسة أفراد عينة الدراسة للألعاب الإلكترونية يوميًا

المتغيرات / المدرسة	المدرسة الحكومية		المدرسة الخاصة		الإجمالي	
	ك	٪	ك	٪	ك	٪
نعم	١٤٦	٤٦.١	٨٢	٥٤.٧	٢٢٨	٤٨.٨
إلى حد ما	٩٨	٣٠.٩	٣٨	٢٥.٣	١٣٦	٢٩.١
لا	٧٣	٢٣	٣٠	٢٠	١٠٣	٢٢.١
المجموع	**٣١٧**	**٪١٠٠**	**١٥٠**	**٪١٠٠**	**٤٦٧**	**٪١٠٠**

توضح قراءة بيانات الجدول رقم (٨) مدى ممارسة أفراد عينة الدراسة للألعاب الإلكترونية يوميًا، ويبدو من البيانات الرقمية المتضمنة داخل الجدول أن غالبية طلاب المرحلة الإعدادية في المدرسة الحكومية أشاروا إلى ممارستهم للألعاب الإلكترونية يوميًا بنسبة ٤٦.١٪ من إجمالي مفردات عينة الدراسة ، يلي ذلك من يمارسونها إلى حد ما يوميًا ونسبتهم ٣٠.٩٪ ، في حين أفادت نسبة ٢٣٪ إلى عدم ممارستهم للألعاب الإلكترونية يوميًا . ويتضح مما سبق ارتفاع نسبة أفراد العينة الذين أجابوا بـ (إلى حد ما ونعم) لممارستهم الألعاب الإلكترونية يوميًا وذلك راجع إلى الفراغ الذي يعيش فيه الطلاب جراء انشغالهم عن الدراسة بسبب تفرغهم للألعاب الإلكترونية التي قد تتسبب في تدني مستواهم الدراسي على خلاف الفئات الأخرى التي تستثمر أوقات فراغهم في استذكار دروسهم وحل الواجبات المدرسية وهي الفئة الأكثر وعيًا في ممارسة الألعاب الإلكترونية على حساب الفئة الأولى .

أما بالنسبة لطلاب المدرسة الخاصة ، فقد أشار أكثر من نصف العينة إلى ممارستهم للألعاب الإلكترونية يوميًا بنسبة ٥٤.٧٪ ، يلي ذلك من يمارسونها إلى حد ما يوميًا ونسبتهم ٢٥.٣٪ ، في حين أفادت نسبة ٢٠٪ إلى عدم ممارستهم للألعاب الإلكترونية يوميًا. ويتضح مما سبق ارتفاع نسبة أفراد العينة الذين أكدوا على ممارستهم للألعاب الإلكترونية يوميًا مقارنة بالمدرسة الحكومية ويرجع ذلك لمدى تعلقهم بالألعاب الإلكترونية واستمرارهم في اللعب وإدمانهم له ، فأصبحت جزءًا مهمًا في حياتهم اليومية مما يؤثر على تحصيلهم الدراسي ، كما أن بعض الألعاب تحتاج إلى موبايلات وأجهزة تكنولوجية حديثة ذي إمكانيات عالية ؛ لأن هذه الألعاب تحتاج إلى مساحة تخزين كبيرة .

وتتفق نتيجة الدراسة الراهنة مع دراسة (Fernando Gómez et al., 2020) في أن الطلاب الذين يقضون أوقات طويلة طوال أيام الأسبوع لممارسة ألعاب الفيديو يؤثر ذلك على تحصيلهم الدراسي ويفشلون في الحصول على درجات أعلى في المواد الدراسية على عكس الطلاب المعتدلين والذين يقضون أوقات طويلة في عطلات نهاية الأسبوع في ممارسة هذه الألعاب ويحصلون على درجات أفضل في المواد الدراسية.

جدول رقم (٩)

يوضح بداية ممارسة أفراد عينة الدراسة للألعاب الإلكترونية

المتغيرات / المدرسة	المدرسة الحكومية		المدرسة الخاصة		الإجمالي	
	ك	٪	ك	٪	ك	٪
أقل من سنة	٦٨	٢١.٤	٢٥	١٦.٧	٩٣	١٩.٩
من سنة إلى أقل من ٣ سنوات	١٠٩	٣٤.٤	٤٢	٢٨	١٥١	٣٢.٣
أكثر من ٣ سنوات	١٤٠	٤٤.٢	٨٣	٥٥.٣	٢٢٣	٤٧.٨
المجموع	**٣١٧**	**٪١٠٠**	**١٥٠**	**٪١٠٠**	**٤٦٧**	**٪١٠٠**

توضح البيانات الواردة بالجدول رقم (٩) بداية ممارسة طلاب المرحلة الإعدادية للألعاب الإلكترونية سواء في المدرسة الحكومية أو الخاصة ، ففي المدرسة الحكومية جاء في الترتيب الأول من يمارسون الألعاب الإلكترونية منذ أكثر من ٣ سنوات ونسبتهم

٤٤.٢٪ ، وجاء في الترتيب الثاني ٣٤.٤٪ من إجمالي مفردات العينة أشاروا إلى ممارستهم للألعاب الإلكترونية من سنة إلى أقل من ٣ سنوات ، ثم في الترتيب الثالث أفاد ٢١.٤٪ إلى ممارستهم للألعاب الإلكترونية منذ أقل من سنة. أما بالنسبة للمدرسة الخاصة جاء في الترتيب الأول من يمارسون الألعاب الإلكترونية أيضًا منذ أكثر من ٣ سنوات ونسبتهم ٥٥.٣٪ ، يلي ذلك في الترتيب الثاني من يمارسونها من سنة إلى أقل من ٣ سنوات بنسبة ٢٨٪ ، وفي الترتيب الثالث والأخير من أفادوا إلى ممارستهم لها منذ أقل من سنة وذلك بنسبة ١٦.٧٪.

ونستدل مما سبق إلى أن أغلبية طلاب المرحلة الإعدادية في كلا المدرستين يمارسون الألعاب الإلكترونية منذ أكثر من ٣ سنوات وذلك لكون هذه الألعاب نجحت في قتل حالة الفراغ المادي والشخصي الذي يعاني منه بعض الطلاب خاصة في هذه المرحلة العمرية بالإضافة إلى رغبتهم في الهروب من العالم الواقعي بمشاكله وهمومه إلى عالم الألعاب والمرح وهو ما يؤدي إلى ضياع وقت المذاكرة الذي يؤثر على التحصيل الدراسي للطلاب.

جدول رقم (١٠)

يوضح المدة التي يقضيها أفراد عينة الدراسة في ممارستهم للألعاب الإلكترونية

المدرسة / المتغيرات	المدرسة الحكومية		المدرسة الخاصة		الإجمالي	
	ك	٪	ك	٪	ك	٪
أقل من ساعة	٧٢	٢٢.٧	١٦	١٠.٧	٨٨	١٨.٨
من ساعة إلى ساعتين	١٠٣	٣٢.٥	٤٦	٣٠.٧	١٤٩	٣١.٩
أكثر من ساعتين	١٤٢	٤٤.٨	٨٨	٥٨.٦	٢٣٠	٤٩.٣
المجموع	**٣١٧**	**١٠٠٪**	**١٥٠**	**١٠٠٪**	**٤٦٧**	**١٠٠٪**

تعكس بيانات الجدول رقم (١٠) المدة التي يقضيها طلاب المرحلة الإعدادية بكلا المدرستين الحكومية والخاصة في ممارستهم للألعاب الإلكترونية ، وبالنسبة للمدرسة الحكومية أشار معظم الطلاب إلى ممارستهم للألعاب الإلكترونية لأكثر من ساعتين بنسبة ٤٤.٨٪ ، يلي ذلك من أفادوا بممارستهم لهذه الألعاب من ساعة إلى ساعتين بنسبة

٣٢.٥٪ ، وأخيرًا من أوضحوا بممارستهم للألعاب الإلكترونية لأقل من ساعة بنسبة ٢٢.٧٪ من إجمالي مفردات عينة الدراسة . كما بينت بيانات الجدول ذاته إلى أن أكثر من نصف طلاب المدرسة الخاصة ونسبتهم ٥٨.٦٪ يمارسون الألعاب الإلكترونية لأكثر من ساعتين ، بينما ٣٠.٧٪ يمارسون هذه الألعاب من ساعة إلى ساعتين ، في حين أن ١٠.٧٪ يمارسون الألعاب الإلكترونية لأقل من ساعة .

ومن هنا يمكن استنتاج أن غالبية عينة الدراسة يمارسون الألعاب الإلكترونية لأكثر من ساعتين سواء في المدرسة الحكومية أو الخاصة ، وربما يرجع ذلك إلى غياب المناهج البديلة لدى الأُسر التي ترصد تخلي الأطفال على مضامين ترفيهية هادفة تعتمد على النشاط البدني والذهني لصالح الألعاب الإلكترونية وبالتالي يصبح البديل الوحيد لإدارة وقت الفراغ لدى الطالب هو اللجوء إلى التصورات الافتراضية لقدرتها على محاكاة الواقع بسبب تصميماتها عالية الجودة إضافة إلى سهولة استخدامها وسرعة التعلم واكتساب المهارات التكنولوجية ، ولذا فإن كثرة استخدامها يؤدي إلى قلة التركيز ونقص الانتباه وهذا ينعكس سلبًا على تحصيلهم الدراسي ، وحبهم للعزلة والانفراد مع هذه الألعاب الإلكترونية. يلي ذلك من أشاروا إلى ممارستهم لهذه الألعاب من ساعة إلى ساعتين وربما يرجع ذلك إلى قدرة هذه الفئة على إدارة أوقات الفراغ من خلال مناهج أخرى ترتكز على التوعية ووجود نشاطات أخرى تأخذ بعين الاعتبار عدم الإسراف في استخدام التكنولوجيا .

وتتفق نتيجة الدراسة الراهنة مع دراسة (Karzan Wakil, et al ., 2017) في أن معدلات الطالب إذا لعب أكثر من ثلاث ساعات فإنه سيتأثر بنسبة أكبر لكل ساعة لعب، وهذه النتيجة تساعد الطلاب على لعب ألعاب الفيديو بحذر ؛ لأنه إن لعب بساعات قليلة لن يكون لها تأثير سلبي عليه ، بل على العكس ممكن أن يفتح ذهنه وينشطه ، لكن إن لعب لساعات طويلة فإن تأثير الألعاب سيكون سلبيًا على تحصيله الدراسي.

بينما تختلف الدراسة الراهنة مع دراسة (Andrej Malek , et al ., 2018) في أن تكرار اللعب كان مؤشرًا جيدًا على النجاح في المدرسة حيث أن الطلاب الذين

لعبوا ألعاب الفيديو لمدة طويلة في كثير من الأحيان حققوا نجاحًا مدرسيًا أقل من الطلاب الذين كانوا أكثر اعتدالًا في ممارسة ألعاب الفيديو .

جدول رقم (١١)

يوضح مع من يمارسون أفراد عينة الدراسة الألعاب الإلكترونية

المدرسة / المتغيرات	المدرسة الحكومية		المدرسة الخاصة		الإجمالي	
	ك	٪	ك	٪	ك	٪
منفردًا	٨٨	٢٧.٧	٤٩	٣٢.٧	١٣٧	٢٩.٤
مع الأخوة	١٣٣	٤٢	٦٨	٤٥.٣	٢٠١	٤٣
مع الأصدقاء	٩٦	٣٠.٣	٣٣	٢٢	١٢٩	٢٧.٦
المجموع	**٣١٧**	**١٠٠٪**	**١٥٠**	**١٠٠٪**	**٤٦٧**	**١٠٠٪**

تشير بيانات الدراسة الميدانية الموضحة بالجدول رقم (١١) والتي تتعلق بمن يمارسون الألعاب الإلكترونية مع طلاب المرحلة الإعدادية بكلا المدرستين الحكومية والخاصة ، وبالنسبة للمدرسة الحكومية أشارت نسبة ٤٢٪ من إجمالي أفراد العينة إلى ممارستهم للألعاب الإلكترونية مع الأخوة ، وعبر ٣٠.٣٪ إلى ممارستهم لهذه الألعاب مع الأصدقاء ، وأشار ٢٧.٧٪ إلى ممارستهم للألعاب الإلكترونية بمفردهم . أما بالنسبة للمدرسة الخاصة فقد أوضحت نسبة ٤٥.٣٪ إلى ممارستهم للألعاب الإلكترونية مع الأخوة ، بينما أفاد ٣٢.٧٪ إلى ممارستهم لهذه الألعاب بمفردهم ، وجاءت نسبة ٢٢٪ إلى ممارستهم للألعاب الإلكترونية مع أصدقائهم .

ويتضح مما سبق إلى أن أغلبية طلاب المرحلة الإعدادية يفضلون ممارستهم للألعاب الإلكترونية مع الأخوة وذلك لأنها وسيلة للتواصل والمشاركة والتفاعل الاجتماعي ، فكثيرًا ما يتم اللعب ضمن إطار اجتماعي متفاعل ، وهناك ألعاب تلعب انفراديًا بينما تتحمل ألعاب أخرى إمكانية اللعب الانفرادي أو اللعب المزدوج بين شخصين مثل ألعاب السباقات ، فقد يلعب الشخص مع اخوته أو أصدقائه أو قد يلعب منفردًا ، فغالبًا اللعب مع الآخرين يجلب المتعة .

جدول رقم (١٢)

يوضح نوعية الوسيلة التكنولوجية التي يستخدمها أفراد عينة الدراسة لممارستهم الألعاب الإلكترونية "استجابات متعددة"

المتغيرات / المدرسة	المدرسة الحكومية (ن=٣١٧)		المدرسة الخاصة (ن=١٥٠)	
	ك	٪	ك	٪
الكمبيوتر المكتبي	٨٦	٢٧.١	١٨	١٢
الهاتف الذكي	١٢٢	٣٨.٥	١٢٣	٨٢
اللاب توب	٦٥	٢٠.٥	٢٤	١٦
الآيباد	٧٢	٢٢.٧	٣٩	٢٦

تكشف البيانات الإحصائية المبينة بالجدول رقم (١٢) أكثر وسيلة تكنولوجية يستخدمها طلاب المرحلة الإعدادية بالمدرستين الحكومية والخاصة في ممارستهم للألعاب الإلكترونية ، وبالنسبة للمدرسة الحكومية احتل الهاتف الذكي أولى هذه الوسائل بنسبة ٣٨.٥٪ ، وجاء الكمبيوتر المكتبي كثاني هذه الوسائل التكنولوجية بنسبة ٢٧.١٪ ، يلي ذلك في المرتبة الثالثة الآيباد بنسبة ٢٢.٧٪ ، ثم اللاب توب في المرتبة الرابعة والأخيرة بنسبة ٢٠.٥٪ من إجمالي مفردات عينة الدراسة. أما بالمدرسة الخاصة احتل أيضًا الهاتف الذكي أولى هذه الوسائل بنسبة ٨٢٪ ، وجاء الآيباد كثاني هذه الوسائل التكنولوجية بنسبة ٢٦٪ ، يلي ذلك في المرتبة الثالثة اللاب توب بنسبة ١٦٪ ، ثم الكمبيوتر المكتبي في المرتبة الرابعة والأخيرة بنسبة ١٢٪ من إجمالي مفردات عينة الدراسة .

وفي ضوء هذه البيانات يتضح أن الهاتف الذكي من أكثر الوسائل التكنولوجية التي يستخدمها طلاب المرحلة الإعدادية سواء في المدرسة الحكومية أو الخاصة في ممارستهم للألعاب الإلكترونية وذلك يرجع إلى المميزات الجذابة الموجودة فيه وتقنياته التكنولوجية العالية الجودة مما تمكن مستخدميها من الحصول على جميع التطبيقات المتاحة ، كما يعد الوسيلة الأكثر شعبية على خلاف الوسائل الأخرى خاصة في الوقت الحاضر ، وكذلك يمكن الطالب من الوصول إلى الألعاب بسهولة وفي أقل وقت وجهد فهي لا تحتاج إلى

عمليات تنصيب معقدة بل يمكن تنصيبها بسهولة وخاصة الطلاب في هذه المرحلة العمرية ، ومعظم الألعاب على هذه الهواتف تكون مجانية تمامًا ولا تحتاج إلى مصاريف نقدية للحصول عليها ، وكذلك سهولة استخدامه وحمله ، ونظرًا للطفرة التكنولوجية المستمرة في تطوره وتحديثه والخصائص التي جعلته يستحوذ على كل هذا الاهتمام فضلًا عن خصوصية استخدامه واقتصاره على مستخدمه فقط. أما بالنسبة لجهاز الكمبيوتر يستخدمه بعض الطلاب وذلك لعدم امتلاكهم أجهزة بديلة لممارسة الألعاب على أحدث الوسائل التكنولوجية كما أنهم تعودوا على استخدام الألعاب على الكمبيوتر وبالتالي أصبح الوسيلة المفضلة لإشباع حاجاتهم الترفيهية حيث اكتسبوا خبرة متراكمة في كيفية اللعب عليه.

وتتفق نتيجة الدراسة الراهنة مع دراسة (مهريدة خليدة وآخرون ، ٢٠٢٠) في أن التلاميذ يُقدمون باستمرار على استخدام الهواتف الذكية لممارسة الألعاب الإلكترونية كلما سمحت لهم الفرصة لذلك.

جدول رقم (١٣)

يوضح مصدر حصول أفراد عينة الدراسة على الألعاب الإلكترونية

المدرسة / المتغيرات	المدرسة الحكومية		المدرسة الخاصة		الإجمالي	
	ك	٪	ك	٪	ك	٪
الشراء	٦٧	٢١.١	٥٦	٣٧.٣	١٢٣	٢٦.٣
الاستعارة	٨٥	٢٦.٨	١٣	٨.٧	٩٨	٢١
التحميل على الإنترنت	١٦٥	٥٢.١	٨١	٥٤	٢٤٦	٥٢.٧
المجموع	**٣١٧**	**٪١٠٠**	**١٥٠**	**٪١٠٠**	**٤٦٧**	**٪١٠٠**

تبين البيانات الموضحة بالجدول رقم (١٣) مصدر حصول طلاب المرحلة الإعدادية في المدرستين الحكومية والخاصة على الألعاب الإلكترونية ، وبالنسبة للمدرسة الحكومية جاء في الترتيب الأول التحميل على الإنترنت بنسبة ٥٢.١٪ ، في حين كان الترتيب الثاني لاستعارة هذه الألعاب بنسبة ٢٦.٨٪ ، وفي الترتيب الثالث والأخير جاء شراء هذه الألعاب بنسبة ٢١.١٪. أما بالنسبة إلى المدرسة الخاصة ، ففي الترتيب الأول التحميل على الإنترنت بنسبة ٥٤٪ ، وفي الترتيب الثاني جاء شراء هذه الألعاب بنسبة

٣٧.٣٪ ، وفي الترتيب الثالث والأخير جاء استعارة هذه الألعاب بنسبة ٨.٧٪ من إجمالي مفردات عينة الدراسة .

ومن هنا يمكن استنتاج إلى أن غالبية عينة الدراسة سواء في المدرسة الحكومية أو الخاصة أشاروا إلى أن التحميل على الإنترنت من أكثر المصادر للحصول على الألعاب الإلكترونية ويمكن تفسير ذلك إلى أن شبكة الإنترنت ضرورة لازمة في كل بيت ويتقن استخدامها الصغير قبل الكبير ، وهذا ما جعل التحميل على الإنترنت يُناسب أفراد العينة ، وهذه الأخيرة تتيح العديد من الخيارات وتحميلها يتناسب مع العينات سواء كان الفرد ذو دخل منخفض أو مرتفع فهي لا تكلف الكثير من الجهد سواء المادي أو البدني ، وهذا ما جعل أفراد العينة يقتنونها عن طريق التحميل على الإنترنت أكثر من الطرق الأخرى كالاستعارة والشراء.

وهذه النتيجة ربما تدعم مقولة "**نظرية انتشار المستحدثات (المبتكرات)**" التي ترى أن تبني الأفراد للجديد من الأفكار والتكنولوجيا في ضوء مجموعة من العوامل منها العوامل التي تتصل بخصائص الفكرة أو المستحدث وتشمل التكلفة الاقتصادية للمستحدث ، وسماته من حيث البساطة والتعقيد ، وقابلية المستحدث للتجريب. كما اقترح "روجرز" أربعة عناصر رئيسة تؤثر في انتشار فكرة جديدة من بينها المبتكر أو الشيء المستحدث وهي أي فكرة جديدة تدخل النظام الاجتماعي مثل استخدام الانترنت.

جدول رقم (١٤)

يوضح شعور أفراد عينة الدراسة أثناء اللعب بهذه الألعاب الإلكترونية

المدرسة / المتغيرات	المدرسة الحكومية		المدرسة الخاصة		الإجمالي	
	ك	٪	ك	٪	ك	٪
الفرحة والسرور	١٠٣	٣٢.٥	٦٨	٤٥.٣	١٧١	٣٦.٧
القلق والتوتر	٣٨	١٢	١٤	٩.٣	٥٢	١١.١
الغضب	٦٢	١٩.٦	٣١	٢٠.٧	٩٣	١٩.٩
الحماس والحيوية	٢٩	٩.١	٦	٤	٣٥	٧.٥
القوة والشجاعة	٣٤	١٠.٧	٩	٦	٤٣	٩.٢
شعور عادي	٥١	١٦.١	٢٢	١٤.٧	٧٣	١٥.٦
المجموع	**٣١٧**	**١٠٠٪**	**١٥٠**	**١٠٠٪**	**٤٦٧**	**١٠٠٪**

تبين قراءة بيانات الجدول رقم (١٤) شعور أفراد طلاب المرحلة الإعدادية سواء في المدرسة الحكومية أو الخاصة أثناء اللعب بهذه الألعاب الإلكترونية ، وبالنسبة للمدرسة الحكومية فقد أشارت نسبة ٣٢.٥٪ من إجمالي مفردات عينة الدراسة إلى شعورهم بالفرحة والسرور ، يلي ذلك من يشعرون بالغضب أثناء اللعب بنسبة ١٩.٦٪ ، ثم من يشعرون بشعور عادي ونسبتهم ١٦.١٪ ، وأفاد ١٢٪ إلى شعورهم بالقلق والتوتر ، ثم من أكدوا على شعورهم بالقوة والشجاعة بنسبة ١٠.٧٪ ، وأخيرًا عبر ٩.١٪ من عينة الدراسة إلى شعورهم بالحماس والحيوية . أما بالنسبة للمدرسة الخاصة أشار ٤٥.٣٪ من إجمالي مفردات العينة إلى شعورهم بالفرح والسرور ، يلي ذلك من يشعرون بالغضب ونسبتهم ٢٠.٧٪ ، ثم من يشعرون بشعور عادي ونسبتهم ١٤.٧٪ ، وأفاد ٩.٣٪ إلى شعورهم بالقلق والتوتر ، ثم من أكدوا على شعورهم بالقوة والشجاعة بنسبة ٦٪ ، وأخيرًا عبر ٤٪ من عينة الدراسة إلى شعورهم بالحماس والحيوية .

ونستنتج من ذلك إلى شعور غالبية أفراد عينة الدراسة سواء في المدرسة الحكومية أو الخاصة أثناء اللعب بالألعاب الإلكترونية بالفرح والسرور ؛ وربما يرجع ذلك إلى أن الألعاب الإلكترونية فيها عناصر جذب للطلاب بحيث تشجعه على اللعب ، كما أن الفوز يؤدي إلى شعورهم بالبهجة والفرح بالإضافة إلى كون الطلاب يمارسون اللعب من أجل التسليه والترفيه والترويح عن النفس ، فمن خصائص مرحلة الطفولة هي ميلها الشديد للعب والتسليه ، وبهذا فإنهم يفرحون ويشعرون بالسرور أثناء ممارستهم للألعاب الإلكترونية ، يلي ذلك من أشاروا إلى شعورهم بالغضب ويُعزى ذلك إلى الخسارة في بعض الألعاب خاصة إذا كانت متكررة فإن هذا يؤدي إلى الشعور بالغضب.

جدول رقم (١٥)

يوضح المكان المُفضل لأفراد عينة الدراسة في ممارسة الألعاب الإلكترونية

"استجابات متعددة"

المتغيرات / المدرسة	المدرسة الحكومية (ن=٣١٧)		المدرسة الخاصة (ن=١٥٠)	
	ك	٪	ك	٪
المنزل	٢٢١	٦٩.٧	١١٣	٧٥.٣
بيت صديق	٩١	٢٨.٧	٢٩	١٩.٣
قاعات الألعاب الإلكترونية	٥٦	١٧.٧	١٢	٨
مقاهي الإنترنت	٤١	١٢.٩	٣	٢
أخرى تذكر	٩	٢.٨	٨	٥.٣

تظهر أرقام الجدول رقم (١٥) المكان الذي يُفضل فيه طلاب المرحلة الإعدادية ممارستهم للألعاب الإلكترونية سواء في المدرسة الحكومية أو الخاصة ، وبالنسبة للمدرسة الحكومية أشارت أغلبية أفراد العينة ممارستهم للألعاب الإلكترونية في البيت وذلك بنسبة ٦٩.٧٪ ، بينما ٢٨.٧٪ منهم يفضلون ممارستها عند أصدقائهم ، و١٧.٧٪ منهم يمارسونها في قاعات الألعاب الإلكترونية ، و١٢.٩٪ منهم يلعبونها في مقاهي الإنترنت ، وجاءت قلة من مفردات العينة ذكروا أماكن أخرى لممارسة هذه الألعاب وهي بيت الأقارب بنسبة ٢.٨٪ . أما في المدرسة الخاصة أشارت غالبية أفراد العينة ممارستهم للألعاب الإلكترونية في البيت وذلك بنسبة ٧٥.٣٪ ، بينما ١٩.٣٪ منهم يفضلون ممارستها عند أصدقائهم ، و٨٪ منهم يفضلون ممارستها في قاعات الألعاب الإلكترونية ، و٥.٣٪ منهم يفضلون ممارستها في بيت الأقارب والأماكن العامة ، وجاءت قلة من مفردات العينة ذكروا بتفضيلهم ممارسة هذه الألعاب في مقاهي الإنترنت بنسبة ٢٪.

ويدل مما سبق أن طلاب المرحلة الإعدادية سواء في المدرسة الحكومية أو الخاصة يميلون أكثر لممارسة الألعاب الإلكترونية في البيت وذلك إرضاءًا لأنفسهم وإرضاءًا لأولياء الأمور ، فاللعب في البيت يعطي راحة أكثر لأفراد العينة من حيث مدة

وطريقة ومكان الممارسة بالمقارنة مع الأماكن الأخرى ، فهم يمارسونها في الوقت الذي يريدون وللمدة التي يريدونها .

جدول رقم (١٦)

يوضح مدى تقليد أفراد عينة الدراسة لأبطال الألعاب الإلكترونية

المتغيرات / المدرسة	المدرسة الحكومية		المدرسة الخاصة		الإجمالي	
	ك	٪	ك	٪	ك	٪
نعم	٢٠٤	٦٤.٤	٩٢	٦١.٣	٢٩٦	٦٣.٤
لا	١١٣	٣٥.٦	٥٨	٣٨.٧	١٧١	٣٦.٦
المجموع	**٣١٧**	٪١٠٠	**١٥٠**	٪١٠٠	**٤٦٧**	٪١٠٠

توضح البيانات الواردة بالجدول رقم (١٦) مدى تقليد طلاب المرحلة الإعدادية في كلا المدرستين الحكومية والخاصة لأبطال الألعاب الإلكترونية ، وبالنسبة للمدرسة الحكومية أشارت ٦٤.٤٪ من إجمالي مفردات عينة الدراسة إلى تقليدهم لأبطال الألعاب الإلكترونية ، في حين أفادت نسبة ٣٥.٦٪ إلى أنهم لا يقلدون أبطال الألعاب الإلكترونية. أما في المدرسة الخاصة أوضحت ٦١.٣٪ من إجمالي مفردات عينة الدراسة إلى أنهم يقلدون أبطال الألعاب الإلكترونية ، بينما أفادت نسبة ٣٨.٧٪ إلى أنهم لا يقلدون أبطال الألعاب الإلكترونية .

ونستدل مما سبق إلى التفاعل والتأثر الشديد لطلاب المرحلة الإعدادية سواء في المدرسة الحكومية أو الخاصة مع الألعاب الإلكترونية وشخصيات أبطالها ، إلى حد أنهم لم يتأخروا في تقليدهم في العديد من الأمور كاللباس والمظهر والطبائع والخصال وغيرها ، فالأطفال يتأثرون بأبطال الرسوم المتحركة وأبطال الألعاب.

وتتفق هذه النتيجة مع ما تذهب إليه **النظرية المعرفية** التي توجهنا إلى رصد الواقع الذي تحدثه الألعاب الإلكترونية لدى طلاب المرحلة الإعدادية وانعكاس ذلك على تحصيلهم الدراسي. فاللعب مطلب طبيعي لحياة الفرد منذ طفولته وحتى كبره ، ولكن مع وجود توازن وتوائم بين احتياجات الفرد الداخلية وإدراكه لما حوله مع الواقع يتسبب في

ظهور المشكلات ، ويجعله ينخرط ويندمج في تقليد وإتباع اللعبة ومحاكاتها باستمرار على مدار يومه.

جدول رقم (١٧)

يوضح أشكال تقليد أفراد عينة الدراسة لأبطال الألعاب الإلكترونية

"**استجابات متعددة**"

المتغيرات / المدرسة	المدرسة الحكومية (ن=٢٠٤)		المدرسة الخاصة (ن=٩٢)	
	ك	٪	ك	٪
اللبس	٨٤	٤١.٢	٤٢	٤٥.٧
المظهر والشكل	٤٣	٢١.١	٢٢	٢٣.٩
الخِصال والخُلق	٣٢	١٥.٧	١٨	١٩.٦
الحركات والطبائع	١١٦	٥٦.٩	٥٦	٦٠.٩

تُبين قراءة بيانات الجدول رقم (١٧) أشكال تقليد بعض طلاب المرحلة الإعدادية سواء في المدرسة الحكومية أو الخاصة لأبطال الألعاب الإلكترونية ، ففي المدرسة الحكومية جاء في الترتيب الأول الحركات والطبائع بنسبة بلغت ٥٦.٩٪ من إجمالي مفردات عينة الدراسة ، وفي الترتيب الثاني الذين قلدوا أبطال الألعاب الإلكترونية في اللبس بنسبة ٤١.٢٪ ، ثم في الترتيب الثالث من قلدوا الأبطال في المظهر والشكل بنسبة ٢١.١٪ ، يلي ذلك في الترتيب الأخير من قلدوا أبطال الألعاب الإلكترونية في الخِصال والخُلق ونسبتهم ١٥.٧٪ من إجمالي مفردات العينة. أما بالنسبة للمدرسة الخاصة جاء في الترتيب الأول الحركات والطبائع بنسبة بلغت ٦٠.٩٪ ، وفي الترتيب الثاني الذين قلدوا أبطال الألعاب الإلكترونية في اللبس بنسبة ٤٥.٧٪ ، ثم في الترتيب الثالث من قلدوا الأبطال في المظهر والشكل بنسبة ٢٣.٩٪ ، يلي ذلك في الترتيب الأخير من قلدوا أبطال الألعاب الإلكترونية في الخِصال والخُلق ونسبتهم ١٩.٦٪ من إجمالي مفردات العينة.

ومن هنا يمكن إستنتاج إعجاب طلاب المرحلة الإعدادية سواء في المدرسة الحكومية أو الخاصة بأبطال الألعاب الإلكترونية مما جعلهم يقلدونهم كثيرًا في الحركات

والطبائع لأنها أكثر شيء يميز الأبطال ، فكل بطل من أبطال الألعاب له حركات وطبائع مميزة عن بقية الأبطال الآخرين مما يجعل هذه الأمور تترسخ في ذهن الطفل وتبقى في فكره.

٣- أنواع الألعاب الإلكترونية لدى طلاب المرحلة الإعدادية :

جدول رقم (١٨)

يوضح توزيع أفراد العينة لنوع الألعاب الإلكترونية التي يهتمون بها ويُفضلونها

"استجابات متعددة"

المتغيرات / المدرسة	المدرسة الحكومية (ن=٣١٧)		المدرسة الخاصة (ن=١٥٠)	
	ك	٪	ك	٪
ألعاب القتال والمغامرات	١٦٥	٥٢.١	٥٤	٣٦
ألعاب السباقات	٨٦	٢٧.١	٦٥	٤٣.٣
ألعاب الحركة	١٠٩	٣٤.٤	١٤	٩.٣
ألعاب الذكاء والألغاز	٦٤	٢٠.٢	٧١	٤٧.٣
ألعاب التخطيط والمعارك	٢٩	٩.١	٦	٤
ألعاب لعب وتمثيل الأدوار	٤٧	١٤.٨	٩	٦
الألعاب الخيالية والأسطورية	٣٣	١٠.٤	١١	٧.٣
الألعاب التعليمية	١٢	٣.٨	٢٦	١٧.٣

تشير البيانات المتضمنة بالجدول رقم (١٨) أنواع الألعاب الإلكترونية التي يهتم بها ويُفضلها طلاب المرحلة الإعدادية سواء في المدرسة الحكومية أو الخاصة ، ففي المدرسة الحكومية جاء في المرتبة الأولى ألعاب القتال والمغامرات (بالمسدسات والقنابل والمطاردات ...) بنسبة ٥٢.١٪ من إجمالي مفردات عينة الدراسة ، وفي المرتبة الثانية ألعاب الحركة (كرة قدم – فيفا – الجري – المصارعة – الملاكمة...) بنسبة ٣٤.٤٪ ، يلي ذلك في المرتبة الثالثة ألعاب السباقات (الدراجات – السيارات...) بنسبة ٢٧.١٪ ، ثم ألعاب الذكاء والألغاز (المعلومات – البازل – الشطرنج ...) في المرتبة الرابعة بنسبة ٢٠.٢٪ ، وجاءت ألعاب لعب وتمثيل الأدوار (من خلال التحكم بالشخصيات) في

المرتبة الخامسة بنسبة ١٤.٨٪ ، وفي المرتبة السادسة الألعاب الخيالية والأسطورية بنسبة ١٠.٤٪، ثم ألعاب التخطيط والمعارك (بناء مزرعة – منزل – التخطيط لمعركة حربية ...) في المرتبة السابعة بنسبة ٩.١٪ ، وأخيرًا من أشاروا إلى الألعاب التعليمية (لعبة البطاقة التعليمية ...) بنسبة ٣.٨٪. **وتتفق هذه النتيجة مع دراسة (Andrej Malek, et al ., 2018)** في أن غالبية الطلاب يفضلون ألعاب العنف.

أما بالنسبة للمدرسة الخاصة ، ففي المرتبة الأولى جاءت ألعاب الذكاء والألغاز (المعلومات – البازل – الشطرنج ...) من أهم الألعاب الإلكترونية التي يُفضل الطلاب ممارستها ويهتم بها بنسبة ٤٧.٣٪ ، وفي المرتبة الثانية ألعاب السباقات (الدراجات – السيارات...) بنسبة ٤٣.٣٪ ، يلي ذلك في المرتبة الثالثة ألعاب القتال والمغامرات (بالمسدسات والقنابل والمطاردات ...) بنسبة ٣٦٪ ، ثم الألعاب التعليمية (لعبة البطاقة التعليمية ...) في المرتبة الرابعة بنسبة ١٧.٣٪ ، وجاءت ألعاب الحركة (كرة قدم – فيفا – الجري – المصارعة – الملاكمة...) في المرتبة الخامسة بنسبة ٩.٣٪ ، وفي المرتبة السادسة الألعاب الخيالية والأسطورية بنسبة ٧.٣٪ ، ثم ألعاب لعب وتمثيل الأدوار (من خلال التحكم بالشخصيات) بنسبة ٦٪ ، وأخيرًا من أشاروا إلى ألعاب التخطيط والمعارك (بناء مزرعة – منزل – التخطيط لمعركة حربية ...) بنسبة ٤٪. **وتختلف هذه النتيجة مع دراسة (Andrej Malek, et al ., 2018)** في أن غالبية الطلاب يفضلون ألعاب العنف.

ويتضح مما سبق إلى أن طلاب المرحلة الإعدادية بالمدرسة الحكومية يُفضلون ممارسة ألعاب القتال والمغامرات ، ويرجع ذلك إلى ما تتميز به هذه الألعاب من عناصر الإثارة والتشويق ومحاكاة النوع والمغامرة بصفة عامة وكذلك الشهرة التي تتميز بها هذه الألعاب ، فالطالب يميل بشكل كبير إلى هذه الألعاب لأنها تخلق له جو من المغامرة في عالم افتراضي وتضفي عليه نوع من الحماس لاكتشاف أشياء جديدة ، كما أنهم يمارسون هذه الألعاب ويتخيلون أنهم قادة وجنود بالإضافة إلى الخصائص الاستكشافية للطفل في مراحل عمرية معينة ، فيلجأ إلى العالم الافتراضي لقدرته على محاكاة هذه الخصائص من خلال هذا النوع من الألعاب كما وتمتاز بقدرتها على تقديم واقع افتراضي مشوق

عالي الجودة من حيث التصميم يعتمد على التجديد ومحاكاة بيئية نوعية تختلف في وقائعها من مستوى لآخر. أما في المدرسة الخاصة فيُفضل طلابها ممارسة ألعاب الذكاء والألغاز ، ويرجع ذلك إلى أنهم يريدون تنمية ذكائهم وتنمية التركيز لديهم ، وتنمية مهارات حل المشكلات ، وتزودهم بالمعلومات والمهارات.

وتختلف نتيجة الدراسة الراهنة مع دراسة(Mohammad Seifi , et al , 2015) في أن نوع لعبة الكمبيوتر ليس له تأثير كبير على استعداد الطلاب للتفكير النقدي وتحصيلهم التعليمي.

جدول رقم (١٩)

يوضح أكثر الألعاب الإلكترونية التي يستخدمها طلاب المرحلة الإعدادية بصورة مستمرة

"استجابات متعددة"

المتغيرات / المدرسة	المدرسة الحكومية (ن=٣١٧)		المدرسة الخاصة (ن=١٥٠)	
	ك	٪	ك	٪
لعبة ببجي	٥٧	١٨	٦١	٤٠.٧
لعبة فيفا	١٦	٥	١٦	١٠.٧
لعبة كندي كراش	١٤	٤.٤	١٣	٨.٧
لعبة المزرعة السعيدة	٩١	٢٨.٧	٢١	١٤
لعبة زومبي	١٢٣	٣٨.٨	٥	٣.٣
لعبة نجم الطبخ الهندي	٣٢	١٠.١	١٨	١٢
لعبة القناص الشبح	٩	٢.٨	٨	٥.٣
لعبة الشطرنج	٢٢	٦.٩	٥٤	٣٦
لعبة معركة مميتة (ألعاب قتال)	٤٠	١٢.٦	٦	٤
لعبة سباق السيارات	١٢	٣.٨	٢٣	١٥.٣
لعبة السلم والثعبان	٢٥	٧.٩	٢٩	١٩.٣
لعبة الألغاز (عروستي)	٢٨	٨.٨	٣١	٢٠.٧

تشير بيانات الدراسة الميدانية الموضحة بالجدول رقم (١٩) إلى أكثر الألعاب الإلكترونية التي يستخدمها طلاب المرحلة الإعدادية بصورة مستمرة في المدرستين الحكومية والخاصة ، ففي المدرسة الحكومية أشارت ٣٨.٨٪ من إجمالي مفردات عينة

الدراسة إلى لعبة زومبي ، وعبر ٢٨.٧٪ إلى أن لعبة المزرعة السعيدة من أكثر الألعاب التي يستخدمونها ، وأشار ١٨٪ إلى لعبة ببجي ، ثم من أفادوا بلعبة معركة مميتة ونسبتهم ١٢.٦٪ ، يلي ذلك لعبة نجم الطبخ الهندي بنسبة ١٠.١٪ ، ثم لعبة الألغاز بنسبة ٨.٨٪ ، بينما أفاد ٧.٩٪ إلى لعبة السلم والثعبان ، ونسبة ٦.٩٪ إلى لعبة الشطرنج ، وجاءت قلة من مفردات العينة أشاروا إلى لعبة فيفا ، ولعبة كندي كراش ، ولعبة سباق السيارات ، ولعبة القناص الشبح ونسبتهم ٥٪ ، ٤.٤٪ ، ٣.٨٪ ، ٢.٨٪ على الترتيب. أما بالنسبة للمدرسة الخاصة أشارت ٤٠.٧٪ من إجمالي مفردات عينة الدراسة إلى أن لعبة ببجي من أكثر الألعاب الإلكترونية التي يستخدمونها بصورة مستمرة ، وعبر ٣٦٪ إلى استخدامهم لعبة الشطرنج ، وأشار ٢٠.٧٪ إلى لعبة الألغاز (عروستي) ، ثم من أفادوا إلى لعبة السلم والثعبان ونسبتهم ١٩.٣٪، يلي ذلك لعبة سباق السيارات بنسبة ١٥.٣٪ ، ثم لعبة المزرعة السعيدة بنسبة ١٤٪ ، بينما أفاد ١٢٪ إلى لعبة نجم الطبخ الهندي ، ونسبة ١٠.٧٪ إلى لعبة فيفا ، ولعبة كندي كراش بنسبة ٨.٧٪ ، وجاءت قلة من مفردات العينة أشاروا إلى لعبة القناص الشبح ، ولعبة معركة مميتة ، ولعبة زومبي ونسبتهم ٥.٣٪ ، ٤٪ ، ٣.٣٪ على الترتيب.

ونستنتج مما سبق إلى أن طلاب المرحلة الإعدادية بالمدرسة الحكومية يفضلون لعب لعبة زومبي وهي لعبة من ألعاب القتال والعنف وذلك لأنه ببعض المدارس الحكومية يتعرض الطلاب للتنمر والعنف من أصدقائهم ولا يستطيعون الدفاع عن أنفسهم أحياناً ، لذلك يقومون بلعب هذه الألعاب كنوع من التعويض لما حدث له بالانتقام من الأشخاص أو أخذ حقه في اللعبة ، يلي ذلك من يفضلون لعبة المزرعة السعيدة بصورة مستمرة وذلك لأنها تعتمد على محاكاة أنشطة الزراعة وإدارة المزارع، كما أنها لعبة فيها كثير من التحديات والأهداف الممكن تحقيقها خلال اللعب ولا تتطلب هذه اللعبة موبايل ذو إمكانيات عالية ، ثم من يلعبون لعبة ببجي حيث يحاول الطلاب في هذه اللعبة المحافظة على حياتهم داخل اللعبة حتى النهاية وذلك من خلال اتباع استراتيجية ناجحة في تجميع الأسلحة والذخائر والدروع والحفاظ على أنفسهم بمواجهة اللاعبين الآخرين وقتلهم جميعًا

. بينما ألعاب الطبخ مثل لعبة نجم الطبخ الهندي يفضلها الفتيات وهي لعبة محاكاة الطهي ، ويقومون فيها بإعداد الطعام .

أما في المدرسة الخاصة يفضل الطلاب لعبة ببجي وهي لعبة مسلية جدًا تمكن الطلاب من اللعب مع الأصدقاء وخوض الحرب والقتال إلى النهاية إما أن تفوز فيها أو تموت وليس هناك خيار ثالث يمكن التجول ضمن اللعبة والقتال مع لاعبين آخرين ويمكن في اللعبة البحث عن أسلحة خاصة بك واختيار السلاح المناسب للعب وإلقاء القنابل المتفجرة والقنابل الدخانية أو التجول في مركبة وإقصاء الأعداء عن طريق المركبة أو يمكنك الاختباء في منطقة آمنة وعدم التجول . كما أن هذه اللعبة تتطلب موبايل ذو سرعات وإمكانيات عالية لتحميلها وكذلك وجود إنترنت طول ساعات ممارسة اللعبة بينما طلاب المدرسة الحكومية يلعبون الألعاب التي تناسب إمكانيات الموبايل المتوفرة لديهم أو الذهاب إلى إحدى مراكز الألعاب الإلكترونية (السيبر) لممارسة تلك اللعبة ، يلي ذلك من يفضلون لعبة الشطرنج وهي تعد واحدة من أفضل خيارات الألعاب الذهنية لدى الكثيرين لما تنطوي عليه من التفكير والتركيز والدعوة لإعمال العقل رغبة في الفوز على الخصم ، كما أنها ترفع من ذكاء الأطفال بصورة واضحة وتحسن المهارات الفردية للطلاب ، ورفع المقدرة على الابتكار والإبداع، وكذلك لعبة الألغاز تعمل على تحفيز النشاط العقلي والإستمتاع أثناء التفكير وحل الألغاز.

النتيجة التي توصلت إليها الدراسة ربما تدعم مقولة **نظرية انتشار المستحدثات (المبتكرات)** في أن هناك عدة متغيرات تؤدي دورًا أساسيًا في تبني تقنية ما (انخفاض تكلفتها – فائدتها النسبية – توافقها مع أسلوب حياة المستخدمين – سهولة الاستخدام – درجة التعقيد – المقدرة على التجريب والملاحظة)، حيث أن هناك بعض الألعاب الإلكترونية تناسب إمكانيات الأجهزة الموجودة لدى بعض الطلاب إلى جانب تفضيل البعض للألعاب التي لها فائدة نسبية فترفع من ذكائهم ورفع قدرتهم على الإبتكار والإبداع والتركيز، وأيضًا سهولة استخدام بعض الألعاب.

جدول رقم (٢٠)

يوضح أكثر ما يعجب طلاب المرحلة الإعدادية في الألعاب الإلكترونية

"**استجابات متعددة**"

المتغيرات / المدرسة	المدرسة الحكومية (ن=٣١٧)		المدرسة الخاصة (ن=١٥٠)	
	ك	٪	ك	٪
بطل القصة	٤٣	١٣.٦	٢٤	١٦
نوعية الصور	٢٦	٨.٢	٥	٣.٣
متعة الفوز	٦٣	١٩.٩	٤٦	٣٠.٧
الرسوم	٩٢	٢٩	١٧	١١.٣
الألوان	٣٨	١٢	١١	٧.٣
الموسيقى	١٥	٤.٧	٨	٥.٣
الأحداث الموجودة في قصة اللعبة	١٠٨	٣٤.١	٧٤	٤٩.٣

تعكس بيانات الجدول رقم (٢٠) أكثر ما يعجب طلاب المرحلة الإعدادية في الألعاب الإلكترونية في المدرستين الحكومية والخاصة ، ففي المدرسة الحكومية جاء ترتيب أكثر ما يعجب الطلاب من وجهة نظرهم على النحو الآتي: الأحداث الموجودة في قصة اللعبة في المرتبة الأولى بنسبة ٣٤.١٪ ، واحتلت المرتبة الثانية الرسوم بنسبة ٢٩٪ ، وجاء في المرتبة الثالثة متعة الفوز بنسبة ١٩.٩٪ ، ثم في المرتبة الرابعة بطل القصة بنسبة ١٣.٦٪ ، والألوان بنسبة ١٢٪ في المرتبة الخامسة ، ثم نوعية الصور في المرتبة السادسة بنسبة ٨.٢٪ ، وفي المرتبة الأخيرة أشار٤.٧٪ من إجمالي مفردات عينة الدراسة إلى الموسيقى. وبالنسبة للمدرسة الخاصة احتلت أيضًا الأحداث الموجودة في قصة اللعبة المرتبة الأولى كأكثر مما يعجب الطلاب في الألعاب الإلكترونية بنسبة ٤٩.٣٪ ، واحتلت المرتبة الثانية متعة الفوز بنسبة ٣٠.٧٪ ، وجاء في المرتبة الثالثة بطل القصة بنسبة ١٦٪ ، ثم في المرتبة الرابعة الرسوم بنسبة ١١.٣٪ ، والألوان بنسبة

٧.٣٪ في المرتبة الخامسة ، ثم الموسيقى في المرتبة السادسة بنسبة ٥.٣٪ ، وفي المرتبة الأخيرة أشار ٣.٣٪ من إجمالي مفردات عينة الدراسة إلى نوعية الصور.

والملاحظ على هذه النتائج أن أكثر ما يعجب طلاب المرحلة الإعدادية في الألعاب الإلكترونية في المدرستين الحكومية والخاصة هي الأحداث الموجودة في قصة اللعبة ، والرسوم ، ومتعة الفوز ، وبطل القصة ، وهذا يتفق مع طبيعة المرحلة العمرية وخصائصها ، فالأطفال يحبون الرسوم ومتعة الفوز والألوان والأحداث المثيرة ، ويتأثرون بالأبطال لأنهم العنصر الذي يصنع الإثارة والمتعة ، وهذا ما يجعل الأطفال يقتدون بهؤلاء ويجعلونهم نموذج يطمحون إلى أن يكونوا مثلهم . كما أن متعة الفوز تعمل على تعزيز ثقة الأطفال بأنفسهم واعتدادهم بذاتهم عن طريق تحقيق الفوز في اللعبة . أما الموسيقى من أقل الأمور الجاذبة للأطفال ولكن هي ليست الأمر الأكثر جذبًا في الألعاب الإلكترونية. كما تدل هذه النتائج على أن الألعاب الإلكترونية تحتوي على عوامل الجذب التي قد تؤدي إلى إدمانها لولا الرقابة الأسرية لدى البعض ، فالطفل في هذه المرحلة العمرية يرغب في التعبير عن ذاته فهو يحاول دومًا إثبات قدرته على تجاوز أي صعوبات تعترضه ، لذا فهو لا يتوقف عند الخسارة بل يواصل اللعب حتى الفوز ، فالملاحظ أن هذه الألعاب تجعل الطفل يُصر على تحقيق هدفه بكل الوسائل ويطمح لتحقيقه ، وبهذا تنمو في شخصية الطفل روح التحدي والإصرار على الوصول للهدف وتحقيق النجاح.

٤- أسباب ممارسة طلاب المرحلة الإعدادية للألعاب الإلكترونية :

جدول رقم (٢١)

يوضح توزيع أفراد العينة وفقًا لدوافع ممارستهم للألعاب الإلكترونية

المدرسة / المتغيرات	التكرارات والنسبة	المدرسة الحكومية (ن=٣١٧)			المتوسط الحسابي	الانحراف المعياري	عدد النقاط	المتوسط المرجح	الوزن النسبي	المدرسة الخاصة (ن=١٥٠)			المتوسط الحسابي	الانحراف المعياري	عدد النقاط	المتوسط المرجح	الوزن النسبي
		اوافق	إلى حد ما	لا اوافق						اوافق	إلى حد ما	لا اوافق					
قضاء وقت الفراغ	ك	١٩٦	١٠١	٢٠	١.٤٤	٠.٦١٢	٨١٠	٢.٥٦	٨٥.٢	١٠٢	٣٥	١٣	١.٤١	٠.٦٤٦	٣٨٩	٢.٥٩	٨٦.٤
	٪	٦١.٨	٣١.٩	٦.٣						٦٨.٠	٢٣.٣	٨.٧					
قلة وسائل الترفيه من جانب الأسرة	ك	٢١٨	٧٢	٢٧	١.٤٠	٠.٦٤١	٨٢٥	٢.٦٠	٨٦.٨	٢٧	٢٢	١٠١	٢.٤٩	٠.٧٨٤	٢٢٦	١.٥١	٥٠.٢
	٪	٦٨.٨	٢٢.٧	٨.٥						١٨.٠	١٤.٧	٦٧.٣					
الإهمال وسوء المعاملة من الآخرين	ك	١٦٣	١٣٦	١٨	٢.٠١	٠.٤٤٨	٧٧٩	٢.٤٦	٨١.٩	٥٤	٧٧	١٩	١.٧٧	٠.٦٦٠	٣٣٥	٢.٢٣	٧٤.٤
	٪	٥١.٤	٤٢.٩	٥.٧						٣٦.٠	٥١.٣	١٢.٧					
الرغبة في التخلص من ضغوط الكبار	ك	١٤٨	١٤٤	٢٥	١.٦١	٠.٦٣٠	٧٥٧	٢.٣٩	٧٩.٦	٦١	٦٧	٢٢	١.٧٤	٠.٦٩٩	٣٣٩	٢.٢٦	٧٥.٣
	٪	٤٦.٧	٤٥.٤	٧.٩						٤٠.٧	٤٤.٧	١٤.٧					
الرغبة في التحدي	ك	١٣٥	١٥٩	٢٣	١.٦٥	٠.٦١٢	٧٤٦	٢.٣٥	٧٨.٤	٧٣	٦٠	١٧	١.٦٣	٠.٦٨١	٣٥٦	٢.٣٧	٧٩.١
	٪	٤٢.٦	٥٠.٢	٧.٣						٤٨.٧	٤٠.٠	١١.٣					
التسلية والترفيه	ك	١٥١	١٥٤	١٢	١.٥٦	٠.٥٦٨	٧٧٣	٢.٤٤	٨١.٣	١٢٥	٢٣	٢	١.١٨	٠.٤١٩	٤٢١	٢.٨٢	٩٤.٠
	٪	٤٧.٦	٤٨.٦	٣.٨						٨٣.٣	١٥.٣	١.٣					
التشويق والإثارة	ك	١٢٧	١٧١	١٩	١.٦٦	٠.٥٨٨	٧٤٢	٢.٣٤	٧٨.٠	١١٦	٢٩	٥	١.٢٦	٠.٥١١	٤١١	٢.٧٤	٩١.٣
	٪	٤٠.١	٥٣.٩	٦.٠						٧٧.٣	١٩.٣	٣.٣					

باستقراء بيانات الجدول رقم (٢١) نجد أن المتوسطات الحسابية لدوافع ممارسة طلاب المرحلة الإعدادية للألعاب الإلكترونية بالمدرسة الحكومية تنحصر بين (١.٤٠ – ٢.٠١) ، وبالنسبة للمدرسة الخاصة تنحصر بين (١.١٨ – ٢.٤٩) ، وقد جاءوا باتجاه عام "موافق" وذلك وفقًا لمقياس ليكرت الثلاثي.

وقد كشفت البيانات الإحصائية المبينة بالجدول أهم دوافع ممارسة طلاب المرحلة الإعدادية للألعاب الإلكترونية في المدرستين الحكومية والخاصة وفقًا لإستجابات الطلاب كما يلي : ففي المدرسة الحكومية نجد أن عبارة "قلة وسائل الترفيه من جانب الأسرة" احتلت الترتيب الأول بوزن نسبي قدره (٨٦.٨) ، يلي ذلك عبارة "الحاجة لقضاء وقت الفراغ" بوزن نسبي قدره (٨٥.٢) ، ثم عبارة "الإهمال وسوء المعاملة من الآخرين" بوزن

نسبي قدره (٨١.٩) ، ثم عبارة "التسلية والترفيه" بوزن نسبي قدره (٨١.٣) ، وعبارة "الرغبة في التخلص من ضغوط الكبار بوزن نسبي قدره (٧٩.٦) ، ثم عبارة "الرغبة في التحدي" بوزن نسبي قدره (٧٨.٤) ، وفي الترتيب الأخير الإثارة بوزن نسبي قدره (٧٨.٠). أما بالنسبة للمدرسة الخاصة نجد أن أهم دوافع طلابهم عبارة "التسلية والترفيه" حيث احتلت الترتيب الأول بوزن نسبي قدره (٩٤.٠) ، ثم عبارة "التشويق والإثارة" بوزن نسبي قدره (٩١.٣) ، وعبارة "الحاجة لقضاء وقت الفراغ" بوزن نسبي قدره (٨٦.٤) ، وعبارة "الرغبة في التحدي" بوزن نسبي قدره (٧٩.١) ، ثم عبارة "الرغبة في التخلص من ضغوط الكبار" بوزن نسبي قدره (٧٥.٣) ، وعبارة "الإهمال وسوء المعاملة من الآخرين" بوزن نسبي قدره (٧٤.٤) ، وجاءت في الترتيب الأخير عبارة "قلة وسائل الترفيه من جانب الأسرة" بوزن نسبي قدره (٥٠.٢).

وفي ضوء هذه البيانات يتضح أن أهم دوافع ممارسة طلاب المرحلة الإعدادية بالمدرسة الحكومية للألعاب الإلكترونية هي قلة وسائل الترفيه من جانب الأسرة ، والحاجة لقضاء وقت الفراغ ، ويرجع ذلك إلى أن الاهتمامات الترويحية قد تختلف من أسرة لأخرى بحكم الظروف المعيشية والإمكانات المادية والاقتصادية التي قد تدفع الأُسر إلى قلة الذهاب إلى الأماكن الترويحية والساحات والمتنزهات الترفيهية والتي تتيح الفرص أمام الطلاب لممارسة نشاطهم الطبيعي والحركي والاستمتاع بأوقات فراغهم خارج المنزل. وعلى الجانب الآخر تمثلت أهم دوافع طلاب المرحلة الإعدادية بالمدرسة الخاصة في التسلية والترفيه ، والتشويق والإثارة ، والحاجة لقضاء وقت الفراغ ، ويرجع ذلك إلى أن معظم الطلاب يستخدمون الألعاب للتسلية والترفيه والبعض يستعملونها نتيجة لوجود الفراغ وقد يعود هذا إلى أنهم يجدون الملل في الفراغ ويبحثون عن شيء يملأ الفراغ وإلى تعلم أشياء جديدة ، لأن الطالب في هذه المرحلة بطبعه يحب التسلية واللعب فهو يجد فيها المتعة الكبيرة ، كما أنه يلعب تلك الألعاب لتقضية وقت فراغه ولأنها مُعدة بطريقة سينمائية تجعله مستمتع بها لما بها من مواقف ومغامرات مشوقة للطالب.

وتتفق هذه النتيجة مع ما تذهب إليه **نظرية انتشار المستحدثات (المبتكرات)** في وصف كيفية انتشار الأفكار المستحدثة ، وتغيير الأسلوب والدوافع التي تقود الأفراد إلى الاقتناع بالمبتكرات وتبنيها.

وتتفق نتيجة الدراسة الراهنة مع دراسة (زكية العمراوي ونورة تمرابط ، ٢٠٢١) في أن أهم دوافع تشجيع الأُسر لممارسة أطفالها للألعاب الإلكترونية يرجع إلى الإعتقاد الشائع بأنها مجرد وسيلة من وسائل الترفيه وتنمية المهارات . كما اتفقت أيضًا مع **دراسة (مهريدة خليدة وآخرون ، ٢٠٢٠)** في أن الدوافع القوي وراء ممارسة الألعاب الإلكترونية هو الفراغ والرغبة في التسلية وكل هذا من شأنه أن يؤثر سلبيًا على تحصيلهم الدراسي في نهاية الأمر. وكذلك اتفقت مع **دراسة (إبراهيم هلال العنزي ، ٢٠٢٠)** أن أهم العوامل الدافعة لممارسة الألعاب الإلكترونية هي ما تحتويه تلك الألعاب من أساليب للتشويق والإثارة وكذلك حالة العزلة التي يعيشها كثير من الشباب.

٥ – تأثير الألعاب الإلكترونية على التحصيل الدراسي لدى طلاب المرحلة الإعدادية :

جدول رقم (٢٢)

يوضح التأثيرات الإيجابية للألعاب الإلكترونية على التحصيل الدراسي من وجهة نظر أفراد عينة الدراسة

المدرسة / المتغيرات	التكرارات والنسبة	المدرسة الحكومية (ن=٣١٧)			المتوسط الحسابي	الانحراف المعياري	عدد الفقرات	الوسط المرجح	الوزن النسبي	المدرسة الخاصة (ن=١٥٠)			المتوسط الحسابي	الانحراف المعياري	عدد الفقرات	الوسط المرجح	الوزن النسبي
		اوافق	إلى حد ما	لا اوافق						اوافق	إلى حد ما	لا اوافق					
تنشيط الذاكرة وزيادة مستوى الذكاء	ك	١٤٢	١٣٤	٤١	١.٦٨	٠.٦٩١	٧٣٥	٢.٣٢	٧٧.٣	٦٨	٦٣	١٩	١.٦٧	٠.٦٩٠	٣٤٩	٢.٣٣	٧٧.٦
	٪	٤٤.٨	٤٢.٣	١٢.٩						٤٥.٣	٤٢.٠	١٢.٧					
تطوير التفكير العلمي	ك	١١١	١٣٨	٦٨	١.٨٦	٠.٧٤٠	٦٧٧	٢.١٤	٧١.٢	٧٥	٥٢	٢٣	١.٦٥	٠.٧٣٣	٣٥٢	٢.٣٥	٧٨.٢
	٪	٣٥.٠	٤٣.٥	٢١.٥						٥٠.٠	٣٤.٧	١٥.٣					
تعليم مهارة حل المشكلات	ك	١١٩	١٣٦	٦٢	١.٨٢	٠.٧٣٥	٦٩١	٢.١٨	٧٢.٧	٤٨	٧٦	٢٦	١.٨٥	٠.٦٨٩	٣٢٢	٢.١٥	٧١.٦
	٪	٣٧.٥	٤٢.٩	١٩.٦						٣٢.٠	٥٠.٧	١٧.٣					
الملاحظة القوية والتركيز	ك	١٢٤	١٣٨	٥٥	١.٧٨	٠.٧٢٠	٧٠٣	٢.٢٢	٧٣.٩	٦٦	٧٤	١٠	١.٦٣	٠.٦٠٨	٣٥٦	٢.٣٧	٧٩.١
	٪	٣٩.١	٤٣.٥	١٧.٤						٤٤.٠	٤٩.٣	٦.٧					
زيادة المستوى الفكري والإبداعي	ك	١٣٦	١٣٣	٤٨	١.٧٢	٠.٧١١	٧٢٢	٢.٢٨	٧٥.٩	٨٣	٥٠	١٧	١.٥٦	٠.٦٩٠	٣٦٦	٢.٤٤	٨١.٣
	٪	٤٢.٩	٤٢.٠	١٥.١						٥٥.٣	٣٣.٣	١١.٣					
اكتساب مهارات ومعلومات جديدة	ك	١٩٥	١٠٣	١٩	١.٤٤	٠.٦٠٧	٨١٠	٢.٥٦	٨٥.٢	٦٤	٧١	١٥	١.٦٧	٠.٦٥٠	٣٤٩	٢.٣٣	٧٧.٦
	٪	٦١.٥	٣٢.٥	٦.٠						٤٢.٧	٤٧.٣	١٠.٠					
الثقة بالنفس وإثارة روح التنافس	ك	١٦٨	١١٢	٣٧	١.٥٩	٠.٦٩١	٧٦٥	٢.٤١	٨٠.٤	٥٤	٨٣	١٣	١.٧٣	٠.٦١٢	٣٤١	٢.٢٧	٧٥.٨
	٪	٥٣.٠	٣٥.٣	١١.٧						٣٦.٠	٥٥.٣	٨.٧					

باستقراء بيانات الجدول رقم (٢٢) نجد أن المتوسطات الحسابية للتأثيرات الإيجابية للألعاب الإلكترونية على التحصيل الدراسي بالمدرسة الحكومية تنحصر بين (١.٤٤ – ١.٨٦) ، وبالنسبة للمدرسة الخاصة تنحصر بين (١.٥٦ – ١.٨٥) ، وقد جاءوا باتجاه عام "موافق" وذلك وفقًا لمقياس ليكرت الثلاثي.

وقد أظهرت بيانات الدراسة الميدانية الموضحة بالجدول والتي تتعلق بالتأثيرات الإيجابية للألعاب الإلكترونية على التحصيل الدراسي من وجهة نظر طلاب المرحلة الإعدادية في المدرستين الحكومية والخاصة ، ففي المدرسة الحكومية نجد أن عبارة "اكتساب مهارات ومعلومات جديدة" احتلت الترتيب الأول بوزن نسبي قدره (٨٥.٢) ،

يلي ذلك عبارة "الثقة بالنفس وإثارة روح التنافس" بوزن نسبي قدره (٨٠.٤) ، ثم عبارة "تنشيط الذاكرة وزيادة مستوى الذكاء" بوزن نسبي قدره (٧٧.٣) ، وعبارة "زيادة المستوى الفكري والإبداعي" بوزن نسبي قدره (٧٥.٩) ، ثم عبارة "الملاحظة القوية والتركيز" بوزن نسبي قدره (٧٣.٩) ، وعبارة "تعليم مهارة حل المشكلات" بوزن نسبي قدره (٧٢.٧) ، وفي الترتيب الأخير عبارة "تعليم التفكير العلمي" بوزن نسبي قدره (٧١.٢). وعلى الجانب الآخر بالنسبة للمدرسة الخاصة ، جاء في الترتيب الأول عبارة "زيادة المستوى الفكري والإبداعي" بوزن نسبي قدره (٨١.٣) ، يلي ذلك عبارة "الملاحظة القوية والتركيز" بوزن نسبي قدره (٧٩.١) ، ثم عبارة "تعليم التفكير العلمي" بوزن نسبي قدره (٧٨.٢) ، وعبارتي "تنشيط الذاكرة وزيادة مستوى الذكاء" ، و"اكتساب مهارات ومعلومات جديدة" بوزن نسبي قدره (٧٧.٦) لكل عبارة ، وعبارة " الثقة بالنفس وإثارة روح التنافس" بوزن نسبي قدره (٧٥.٨) ، وفي الترتيب الأخير عبارة " تعليم مهارة حل المشكلات" بوزن نسبي قدره (٧١.٦).

ونستدل مما سبق إلى أن أهم التأثيرات الإيجابية للألعاب الإلكترونية على التحصيل الدراسي من وجهة نظر طلاب المرحلة الإعدادية بالمدرسة الحكومية تمثلت في اكتساب مهارات ومعلومات جديدة كأن يتقن بعض الطلاب أحد الألعاب ثم يشرحها لأصدقائه حتى يشاركونه في اللعب فإنه بذلك قد تعلم مهارة جديدة وهي كيفية الشرح وتبسيط المعلومة لأقرانه، ثم من أشاروا إلى الثقة بالنفس وإثارة روح التنافس ويرجع ذلك لشغف هؤلاء الطلاب بالألعاب الإلكترونية ، فالطالب يشعر من خلالها بأنه ذو شخصية مستقلة ويستطيع أن يتخذ قراراته ويتحكم فيها من خلال اللعبة ويصبح شخص مستقل بذاته في اللعبة ، لأنها تشعره بأنه بطل يحارب ويقاتل ويغامر ، كما أن لعب الطلاب بالألعاب متعددة اللاعبين مع أصدقائهم وعائلاتهم تخلق جو من المنافسة ، ثم من أفادوا بتنشيط الذاكرة وزيادة مستوى الذكاء حيث تساعد بعض الألعاب على بناء الذاكرة البصرية والسمعية والمحسوسة عند الطلاب وذلك عن طريق ألعاب عدة تنمي كل واحدة منها مهارة متعلقه فيما يخص الذاكرة. أما في المدرسة الخاصة أشار الطلاب إلى أن أهم التأثيرات الإيجابية هي زيادة المستوى الفكري والإبداعي حيث أن بعض الألعاب تتطلب

تنفيذ العديد من المهام للوصول إلى مستوى أعلى في اللعبة ، وتعتمد هذه المهمات على روح الإبداع عند اللاعب لتحقيق الأهداف المطلوبة وهذا يعد مفيدًا للطالب ، كما أنه نظرًا لأنه ينسجم مع هدف اللعبة في خياله وقد يحاول أن يبتكر أفكارًا جديدة في اللعب لتحقيق الهدف ، وهذا الخيال الذي يظهره الطالب عند ممارسة الألعاب الإلكترونية تكون له قيمة في قدرته على الإبداع ، يلي ذلك من أفادوا بالملاحظة القوية والتركيز لأن أغلب الألعاب تتطلب التركيز على مجموعة من الصور والأشياء الدقيقة ، ثم أثرها في تعليم التفكير العلمي الذي يتمثل في وجود مشكلة ثم التدرج لحلها ، ثم تنشيط الذاكرة وزيادة مستوى الذكاء مما ينعكس إيجابيًا على التحصيل الدراسي كما أن بعض طلاب المدرسة الخاصة يلعبون ألعاب الذكاء والألغاز لكي تنمي الذكاء لديهم مثل لعبة الشطرنج ولعبة الألغاز (عروستي) ، ففي ألعاب الذكاء يجد الطلاب أنفسهم في مأزق ووضع افتراضي صعب يحتاج حلول لكي يحاولوا تجاوز هذه الصعوبة.

ولعل ذلك يتفق مع ما تشير إليه **النظرية المعرفية** في أن الألعاب الإلكترونية تعد مصدرًا ثريًا للمعلومات والمعرفة بصفة عامة ، وطريقة اللعب في حد ذاتها تعد مادة تعليمية تساعد على تلقين اللاعب مجموعة من المعارف التي تنمي مدركاته السابقة من خلال التواصل الدائم بين اللاعبين عبر خطاب إلكتروني تفاعلي وذلك من خلال اتباع نظام المواءمة بين مضمون اللعبة وبيئتها الافتراضية وما لديه من مدركات ومعارف من خلال عملية تحويل أو تغيير البُنى المعرفية الحالية المتوافرة في خبرات اللاعب تجاه اللعبة.

وتتفق النتيجة السابقة مع ما أكدته دراسة (زكية العمراوي ونورة تمرابط ، ٢٠٢١) التي أشارت بأن أهم الآثار الإيجابية للألعاب الإلكترونية على الأطفال ترتبط بتحفيز التفكير ، والذكاء والنشاط ، وتحسن التواصل.

جدول رقم (٢٣)

يوضح التأثيرات السلبية للألعاب الإلكترونية على التحصيل الدراسي

من وجهة نظر أفراد عينة الدراسة

المدرسة / المتغيرات	التكرارات والنسب	المدرسة الحكومية (ن=٣١٧)			المتوسط الحسابي	الانحراف المعياري	عدد النقاط	المتوسط المرجح	الوزن النسبي	المدرسة الخاصة (ن=١٥٠)			المتوسط الحسابي	الانحراف المعياري	عدد النقاط	المتوسط المرجح	الوزن النسبي
		موافق	إلى حد ما	لا موافق						موافق	إلى حد ما	لا موافق					
ضعف الانتباه والتركيز وانخفاض التحصيل الدراسي	ك	١٨٥	٩٤	٣٨	١.٥٤	٠.٧٠٠	٧٨١	٢.٤٦	٨٢.١	٧٦	٥١	٢٣	١.٦٥	٠.٧٣٤	٣٥٣	٢.٣٥	٧٨.٤
	٪	٥٨.٤	٢٩.٧	١٢.٠						٥٠.٧	٣٤.٠	١٥.٣					
ضيق الصدر؛ على الاستيقاظ مبكرًا	ك	١٥٢	١١٨	٤٧	١.٦٧	٠.٧٢١	٧٣٩	٢.٣٣	٧٧.٧	٢٥	٧٢	٥٣	٢.١٩	٠.٦٩٩	٢٧٢	١.٨١	٦٠.٤
	٪	٤٧.٩	٣٧.٢	١٤.٨						١٦.٧	٤٨.٠	٣٥.٣					
إهمال الطالب للواجبات المدرسية	ك	٢١٣	٧٥	٢٩	١.٤٢	٠.٦٥٤	٨١٨	٢.٥٨	٨٦.٠	٦٥	٥٩	٢٦	١.٧٤	٠.٧٣٧	٣٩٣	٢.٢٦	٧٥.٣
	٪	٦٧.٢	٢٣.٧	٩.١						٤٣.٣	٣٩.٣	١٧.٣					
إدمان اللعب والسهر لوقت طويل في اللعب	ك	١٤٨	١١٦	٥٣	١.٧٠	٠.٧٣٩	٧٢٩	٢.٣٠	٧٦.٧	١٨	٨٧	٤٥	٢.١٨	٠.٦٢٥	٢٧٣	١.٨٢	٦٠.٧
	٪	٤٦.٧	٣٦.٦	١٦.٧						١٢	٥٨	٣٠					
العنف والتنمر المدرسي	ك	٨٤	١٤١	٩٢	٢.٠٣	٠.٧٤٦	٦٢٦	١.٩٧	٦٥.٨	٢٢	٨٤	٤٤	٢.١٥	٠.٦٤٩	٢٧٨	١.٨٥	٦١.٨
	٪	٢٦.٥	٤٤.٥	٢٩.٠						١٤.٧	٥٦.٠	٢٩.٣					
ضياع الوقت	ك	١٣٩	١٢٣	٥٥	١.٨٩	٠.٧٢١	٧١٨	٢.٢٦	٧٥.٥	٤٧	٦١	٤٢	١.٩٧	٠.٧٧٢	٣٠٥	٢.٠٣	٦٧.٨
	٪	٤٣.٨	٣٨.٨	١٧.٤						٣١.٣	٤٠.٧	٢٨.٠					

باستقراء بيانات الجدول رقم (٢٣) نجد أن المتوسطات الحسابية للتأثيرات السلبية للألعاب الإلكترونية على التحصيل الدراسي بالمدرسة الحكومية تنحصر بين (١.٤٢ – ٢.٠٣) ، وبالنسبة للمدرسة الخاصة تنحصر بين (١.٦٥ – ٢.١٩) ، وقد جاءوا باتجاه عام "موافق" وذلك وفقًا لمقياس ليكرت الثلاثي.

وقد بينت البيانات الموضحة بالجدول التأثيرات السلبية للألعاب الإلكترونية على التحصيل الدراسي من وجهة نظر طلاب المرحلة الإعدادية في المدرستين الحكومية والخاصة ، ففي المدرسة الحكومية نجد أن عبارة "إهمال الطالب للواجبات المدرسية" جاءت في الترتيب الأول بوزن نسبي قدره (٨٦.٠)، يلي ذلك عبارة "ضعف الانتباه والتركيز وانخفاض التحصيل الدراسي" بوزن نسبي قدره (٨٢.١) ، ثم عبارة "عدم القدرة

على الاستيقاظ مبكرًا" بوزن نسبي قدره (٧٧.٧) ، وعبارة "إدمان اللعب والسهر لوقت طويل في اللعب" بوزن نسبي قدره (٧٦.٧) ، ثم عبارة "ضياع الوقت" بوزن نسبي قدره (٧٥.٥) ، وفي الترتيب الأخير عبارة "العنف والتنمر المدرسي" بوزن نسبي قدره (٦٥.٨) . وعلى الجانب الآخر بالنسبة للمدرسة الخاصة جاءت في الترتيب الأول عبارة "ضعف الانتباه والتركيز وانخفاض التحصيل الدراسي" بوزن نسبي قدره (٧٨.٤) ، يلي ذلك عبارة "إهمال الطالب للواجبات المدرسية" بوزن نسبي قدره (٧٥.٣) ، ثم "ضياع الوقت" بوزن نسبي قدره (٦٧.٨) ، وعبارة "العنف والتنمر المدرسي" بوزن نسبي قدره (٦١.٨) ، ثم عبارة "إدمان اللعب والسهر لوقت طويل في اللعب" بوزن نسبي قدره (٦٠.٧) ، وجاءت في الترتيب الأخير عبارة "عدم القدرة على الاستيقاظ مبكرًا" بوزن نسبي قدره (٦٠.٤).

ونستنتج مما سبق إلى أن أهم التأثيرات السلبية للألعاب الإلكترونية على التحصيل الدراسي من وجهة نظر طلاب المرحلة الإعدادية في المدرستين الحكومية والخاصة تمثلت في إهمال الطالب للواجبات المدرسية ، وضعف الانتباه والتركيز وانخفاض التحصيل الدراسي ، وعدم القدرة على الاستيقاظ مبكرًا ، وضياع الوقت ؛ ويرجع ذلك إلى أن الطلاب ينبهرون بالألعاب الإلكترونية فيستمرون في اللعبة لساعات طويلة خاصة أن العديد منها تُهدر الكثير من الوقت بشكل يومي مما ينعكس سلبًا على المستوى التعليمي بشكل كبير وتُشغل بعض الأطفال عن المدرسة وتمكنهم من تخطي واجباتهم المدرسية وتؤثر أيضًا على استيقاظهم للذهاب إلى المدرسة والاهتمام باليوم الدراسي ، كما تساهم الألعاب وخاصة ذات المحتوى عالي السرعة في قلة التركيز ونقص الانتباه إضافة لانخفاض قدرة الذاكرة مما يؤثر على التحصيل الدراسي ، كما تؤدي أيضًا إلى ضياع الوقت حيث يقضي بعض الطلاب الكثير من الوقت في اللعب حيث أن العديد من الألعاب تتطلب التزامًا كبيرًا بالوقت لاستكمالها، مما يدفع الطلاب للتخلي عن أنشطة أساسية في حياتهم ؛ وذلك لإستكمال ألعابهم المفضلة والفوز في مراحلها المختلفة كما يوجد بعض الألعاب التي تحتاج إلى مشاركة منتظمة من اللاعب لتجنب الخسارة فيها مما يسبب الإدمان للبعض وهدر أوقات كبيرة كان من الممكن قضاؤها في المذاكرة واستذكار

الدروس وحل الواجبات المدرسية ، ويرجع ذلك إلى عدم مراقبة أولياء الأمور للطلاب وعدم اهتمام بعض الأُسر بالطالب وتركه يلعب لساعات طويلة دون توعية بمخاطر اللعبة ، وتختلف درجة التأثير من طالب إلى طالب آخر بسبب توعية بعض الأُسر بمخاطر اللعبة.

ولعل ذلك ربما يتفق ما توضحه **نظرية انتشار المستحدثات (المبتكرات)** فيما يتعلق بآثار تعلق طلاب المرحلة الإعدادية بالألعاب الإلكترونية ، لدرجة إدمان البعض لها ، وانعكاساتها عليهم والذي قد يؤدي بهم في بعض الأحيان إلى سلوكهم سلوكًا عدوانيًا وقد يصل بهم إلى الانتحار.

وتتفق نتيجة الدراسة الراهنة مع دراسة (عبد الرحمن سعد الشهري ، ٢٠١٩) في أن هناك تأثيرًا سلبيًا للألعاب الإلكترونية على التحصيل الدراسي وذلك بإهمال الواجبات المدرسية ويفضلون اللعب على الاهتمام بدروسهم ، وجود علاقة ذات دلالة إحصائية بين الألعاب الإلكترونية وتدنى التحصيل الدراسي. **كما اتفقت أيضًا مع دراسة (زهراء حامد خفيف وآخرون ، ٢٠١٩)** في وجود تأثير لممارسة الألعاب الإلكترونية على التحصيل الدراسي لدى طلبة المرحلة المتوسطة ، حيث أن أفراد عينة البحث يمارسون اللعب خلال أيام الدراسة والامتحانات مما يؤثر ذلك على تحصيلهم الدراسي. **وكذلك اتفقت مع دراسة (إبراهيم هلال العنزي ، ٢٠٢٠)** في أن هناك العديد من الآثار السلبية المترتبة على إدمان ممارسة الألعاب الإلكترونية من أهمها ضعف التحصيل الدراسي. وأيضًا **اتفقت مع دراسة (نداء شاكر الشويلي ، ٢٠٢٢)** في أن طلاب الصف الخامس والسادس الإبتدائي من مُستعملي الألعاب الإلكترونية يكون مستواهم الدراسي أقل من أقرانهم غير مُستعملي هذه الألعاب.

٦- رؤية مقترحة للحد من تأثير الألعاب الإلكترونية على التحصيل الدراسي لدى طلاب المرحلة الإعدادية :

جدول رقم (٢٤)

يوضح مقترحات طلاب المرحلة الإعدادية للحد من تأثير الألعاب الإلكترونية على التحصيل الدراسي

المتغيرات / المدرسة	المدرسة الحكومية (ن=٣١٧)		المدرسة الخاصة (ن=١٥٠)	
	ك	٪	ك	٪
شغل أوقات الفراغ بأشياء مفيدة كالأنشطة الرياضية	٨٠	٢٥.٢	١٦	١٠.٧
التوعية الأسرية ومراقبة الأبناء خلال اللعب	٢١٤	٦٧.٥	٩٥	٦٣.٣
تحديد أوقات محددة للعب	١٥٢	٤٧.٩	٢٧	١٨
توجيه الطلاب للألعاب التي تنمي روح الإبداع والذكاء	٩٣	٢٩.٣	١٠	٦.٧
استغلالها كوسيلة لتحفيز الطلاب على الدراسة	٥٤	١٧	١٨	١٢
اختيار الألعاب الإلكترونية المناسبة لعمر وجنس الطفل	٣٦	١١.٤	٢٤	١٦
ضرورة التوجه لسن القوانين بمنع الألعاب التي تضر بالطفل	٥	١.٦	٣٢	٢١.٣
منع استخدام الألعاب في وقت الامتحانات	٦٧	٢١.١	٢٠	١٣.٣
دور المؤسسات الدينية والتعليمية في التوعية من الألعاب الإلكترونية الخطيرة	١١٥	٣٦.٣	٦٨	٤٥.٣

تشير البيانات الرقمية المتضمنة في الجدول رقم (٢٤) إلى مقترحات طلاب المرحلة الإعدادية في المدرستين الحكومية والخاصة للحد من تأثير الألعاب الإلكترونية على التحصيل الدراسي ، وبالنسبة للمدرسة الحكومية أشار ٦٧.٥٪ إلى التوعية الأسرية ومراقبة الأبناء خلال اللعب ، يلي ذلك من أشاروا إلى ضرورة تحديد أوقات محددة للعب ونسبتهم ٤٧.٩٪ ، ثم من أكدوا على دور المؤسسات الدينية والتعليمية في التوعية من الألعاب الإلكترونية الخطيرة بنسبة ٣٦.٣٪ ، يلي ذلك من اقترحوا بتوجيه الطلاب للألعاب الإلكترونية التي تنمي روح الإبداع والذكاء بنسبة ٢٩.٣٪ ، كما أوضح ٢٥.٢٪ من إجمالي مفردات العينة إلى شغل أوقات الفراغ بأشياء مفيدة كالأنشطة الرياضية ، ثم

من أفادوا بمنع استخدام الألعاب الإلكترونية في وقت الامتحانات بنسبة ٢١.١٪ ، ثم بين ١٧٪ إلى استغلالها كوسيلة لتحفيز الطلاب على الدراسة ، وأفاد ١١.٤٪ إلى إختيار الألعاب الإلكترونية المناسبة لعمر وجنس الطفل ، وأخيرًا عبر١.٦٪ إلى ضرورة التوجه لسن القوانين بمنع الألعاب الإلكترونية التي تضر بالطفل. وعلى الجانب الآخر بالنسبة للمدرسة الخاصة أشار ٦٣.٣٪ إلى التوعية الأسرية ومراقبة الأبناء خلال اللعب ، يلي ذلك من أشاروا إلى دور المؤسسات الدينية والتعليمية في التوعية من الألعاب الإلكترونية الخطيرة ونسبتهم ٤٥.٣٪ ، ثم من أكدوا على ضرورة التوجه لسن القوانين بمنع الألعاب التي تضر بالطفل بنسبة ٢١.٣٪ ، يلي ذلك من اقترحوا بتحديد أوقات محددة للعب بنسبة ١٨٪ ، كما أوضح ١٦٪ من إجمالي مفردات العينة إلى إختيار الألعاب الإلكترونية المناسبة لعمر وجنس الطفل ، ثم من أفادوا بمنع استخدام الألعاب الإلكترونية في وقت الامتحانات بنسبة ١٣.٣٪ ، ثم بين ١٢٪ إلى استغلالها كوسيلة لتحفيز الطلاب على الدراسة ، وأفاد ١٠.٧٪ إلى شغل أوقات الفراغ بأشياء مفيدة كالأنشطة الرياضية ، وأخيرًا عبر٦.٧٪ إلى توجيه الطلاب للألعاب التي تنمي روح الإبداع والذكاء.

وفي ضوء ما سبق يتضمن أن أهم مقترحات طلاب المرحلة الإعدادية بالمدرستين الحكومية والخاصة للحد من تأثير الألعاب الإلكترونية على التحصيل الدراسي تتمثل في التوعية الأسرية ومراقبة الأبناء خلال اللعب ، حيث تعد الأسرة من أهم مؤسسات التنشئة الاجتماعية في نشر الوعي الوقائي من خطر بعض الألعاب وتوجيههم نحو الأنشطة الثقافية والفنية ووضع خطط بديلة لهم عن ممارسة هذه الألعاب مثل ممارسة الأنشطة الرياضية ، كما يجب مساعدة أطفالهم على التفريق بين الواقع والخيال وتوعيتهم والتوضيح لهم بأن عالم الألعاب العنيفة لا تمثل عالم الواقع الحقيقي ومناقشتهم بصورة مستمرة فيما يخص ما يلعبون به وإمدادهم بالمعلومات والمعارف التي تجعلهم يتعلمون بإيجابية مما يلعبون به وتوجيههم خوفًا من الوقوع فريسة لمخاطر الإنترنت وجرائم الألعاب التي تؤدي إلى الانتحار والخطف والقتل مثل (لعبة مريم ، ولعبة تحدي تشارلي ، وأخطرهم لعبة الحوت الأزرق) وأيضًا مشاركة الأُسر في اختيار الألعاب المناسبة لأبنائهم وخصوصًا التي تعتمد على الذكاء والألغاز وتحسن من أفكارهم وتنمي قدراتهم

العقلية والذهنية وهو ما ينعكس إيجابيًا على الأبناء ، كما أشار بعض الطلاب أن أُسرهم ينشغلون بتوفير المتطلبات والضغوط الحياتية التي تمر بها ، وتترك الطفل يلعب هذه الألعاب ، ويقضي وقت فراغه دون الوعي بمخاطرها. بالإضافة إلى ذلك أشار بعض الطلاب إلى مراقبة الآباء لأبنائهم وذلك باستخدام برامج المراقبة لأجهزة الطفل لمعرفة نشاطات الطفل والألعاب التي يلعبها إذا كانت مفيدة أم لا ، وأن يطلع الأب والأم على نوع الألعاب التي يلعبها والأشخاص الذين يلعب معهم وأن يتدخل بالمنع والحزم حين يتجاوز الابن التعليمات والأوامر التي أمره به والده حفاظًا عليه. ثم أفاد البعض إلى دور المؤسسات الدينية والتعليمية في التوعية من الألعاب الإلكترونية الخطيرة والحد من العنف بالمدارس الناتج عن هذه الألعاب ؛ لأن الأطفال يقلدون هذه الألعاب دون الوعي بمخاطرها عليهم ، ويتخيلون ما بهذه الألعاب وينفذونه دون وعي لعدم وجود أنشطة كافية بالمدرسة ينشغل بها الطفل ويقضي وقت فراغه ، بينما يمارس الطلاب في المدرسة الخاصة مختلف الأنشطة ويبرزون مواهبهم ، وأوضح البعض كذلك ضرورة التوجه لسن القوانين بمنع الألعاب التي تضر بالطفل والتي تشجع على العنف والسرقة وانتحار الأطفال مثل لعبة الحوت الأزرق التي تسببت في انتحار بعض الأطفال لتنفيذ الأوامر الموجودة باللعبة، ولذا لا بد من الحد من هذه الألعاب والتوجه إلى تصميم الألعاب التي تنمي الذاكرة لدى الطفل أو إدماج الألعاب في العلوم أو الرياضيات ؛ لتشجيع الطفل على التحصيل الدراسي.

عاشرًا: نتائج الدراسة وتوصياتها :

١- النتائج العامة للدراسة : الاستخلاصات الأساسية :

وبعد هذه المناقشات سواء على المستوى النظري أو التحليلي لبيانات الدراسة الراهنة يمكن الخروج بمجموعة من النتائج العامة التي جاءت مُعبرة عن أهداف الدراسة التى انطلقت منها على النحو التالي :

فعن الهدف الأول الخاص بواقع ممارسة الألعاب الإلكترونية لدى طلاب المرحلة الإعدادية توصلت الدراسة إلى مجموعة من النتائج التالية :

– أسفرت نتائج الدراسة الميدانية أن غالبية طلاب المرحلة الإعدادية في المدرسة الحكومية أشاروا إلى ممارستهم للألعاب الإلكترونية يوميًا وذلك راجع إلى الفراغ الذي يعيش فيه الطلاب جراء انشغالهم عن الدراسة بسبب تفرغهم للألعاب الإلكترونية التي قد تتسبب في تدني مستواهم الدراسي على خلاف الفئات الأخرى التي تستثمر أوقات فراغهم في استذكار دروسهم وحل الواجبات المدرسية وهي الفئة الأكثر وعيًا في ممارسة الألعاب الإلكترونية على حساب الفئة الأولى .أما بالنسبة لطلاب المدرسة الخاصة ، فقد اتضح ارتفاع نسبة أفراد العينة الذين أكدوا على ممارستهم للألعاب الإلكترونية يوميًا مقارنة بالمدرسة الحكومية ويرجع ذلك لمدى تعلقهم بالألعاب الإلكترونية واستمرارهم في اللعب وإدمانهم لها ، فأصبحت جزءًا مهمًا في حياتهم اليومية مما يؤثر على تحصيلهم الدراسي ، كما أن بعض الألعاب تحتاج إلى موبايلات وأجهزة تكنولوجية حديثة ذي إمكانيات عالية ؛ لأن هذه الألعاب تحتاج إلى مساحة تخزين كبيرة .

– كشفت نتائج الدراسة الميدانية أن أغلبية طلاب المرحلة الإعدادية في كلا المدرستين الحكومية والخاصة يمارسون الألعاب الإلكترونية منذ أكثر من ٣ سنوات وذلك لكون هذه الألعاب نجحت في قتل حالة الفراغ المادي والشخصي الذي يعاني منه بعض الطلاب خاصة في هذه المرحلة العمرية بالإضافة إلى رغبتهم في الهروب من العالم الواقعي بمشاكله وهمومه إلى عالم الألعاب والمرح وهو ما يؤدي إلى ضياع وقت المذاكرة الذي يؤثر على التحصيل الدراسي للطلاب.

– أوضحت نتائج الدراسة الميدانية أن غالبية طلاب المرحلة الإعدادية يمارسون الألعاب الإلكترونية لأكثر من ساعتين في المدرستين الحكومية والخاصة ، وربما يرجع ذلك إلى غياب المناهج البديلة لدى الأُسر التي ترصد تخلي الأطفال على مضامين ترفيهية هادفة تعتمد على النشاط البدني والذهني لصالح الألعاب الإلكترونية وبالتالي يصبح البديل الوحيد لإدارة وقت الفراغ لدى الطالب هو اللجوء إلى التصورات الافتراضية لقدرتها على محاكاة الواقع بسبب تصميماتها عالية الجودة إضافة إلى سهولة استخدامها وسرعة

التعلم واكتساب المهارات التكنولوجية ، ولذا فإن كثرة استخدامها يؤدي إلى قلة التركيز ونقص الانتباه ، وحبهم للعزلة والانفراد مع هذه الألعاب الإلكترونية وهذا ينعكس سلبًا على تحصيلهم الدراسي. يلي ذلك من أشاروا إلى ممارستهم لهذه الألعاب من ساعة إلى ساعتين وربما يرجع ذلك إلى قدرة هذه الفئة على إدارة أوقات الفراغ من خلال مناهج أخرى ترتكز على التوعية ووجود نشاطات أخرى تأخذ بعين الاعتبار عدم الإسراف في استخدام التكنولوجيا .

– أشارت نتائج الدراسة الميدانية إلى أن أغلبية طلاب المرحلة الإعدادية يفضلون ممارستهم للألعاب الإلكترونية مع الأخوة وذلك لأنها وسيلة للتواصل والمشاركة والتفاعل الاجتماعي ، فكثيرًا ما يتم اللعب ضمن إطار اجتماعي متفاعل ، وهناك ألعاب تلعب انفراديًا بينما تتحمل ألعاب أخرى إمكانية اللعب الانفرادي أو اللعب المزدوج بين شخصين مثل ألعاب السباقات ، فقد يلعب الشخص مع اخوته أو أصدقائه أو قد يلعب منفردًا ، فغالبًا اللعب مع الآخرين يجلب المتعة .

– كشفت نتائج الدراسة الميدانية أن الهاتف الذكي من أكثر الوسائل التكنولوجية التي يستخدمها طلاب المرحلة الإعدادية بالمدرستين الحكومية والخاصة في ممارستهم للألعاب الإلكترونية وذلك يرجع إلى المميزات الجذابة الموجودة فيه وتقنياته التكنولوجية العالية الجودة مما تمكن مستخدميها من الحصول على جميع التطبيقات المتاحة ، كما يعد الوسيلة الأكثر شعبية على خلاف الوسائل الأخرى خاصة في الوقت الحاضر ، وكذلك يمكن الطالب من الوصول إلى الألعاب بسهولة وفي أقل وقت وجهد فهي لا تحتاج إلى عمليات تنصيب معقدة بل يمكن تنصيبها بسهولة وخاصة الطلاب في هذه المرحلة العمرية، ومعظم الألعاب على هذه الهواتف تكون مجانية تمامًا ولا تحتاج إلى مصاريف نقدية للحصول عليها، وكذلك سهولة استخدامه وحمله، ونظرًا للطفرة التكنولوجية المستمرة في تطوره وتحديثه والخصائص التي جعلته يستحوذ على كل هذا الاهتمام فضلًا عن خصوصية استخدامه واقتصاره على مستخدمه فقط. أما بالنسبة لجهاز الكمبيوتر يستخدمه بعض الطلاب وذلك لعدم امتلاكهم أجهزة بديلة لممارسة الألعاب على أحدث الوسائل

التكنولوجية كما أنهم تعودوا على استخدام الألعاب على الكمبيوتر وبالتالي أصبح الوسيلة المفضلة لإشباع حاجاتهم الترفيهية حيث اكتسبوا خبرة متراكمة في كيفية اللعب عليه.

- بينت نتائج الدراسة الميدانية أن غالبية طلاب المرحلة الإعدادية في المدرستين الحكومية والخاصة أشاروا إلى أن التحميل على الإنترنت من أكثر المصادر للحصول على الألعاب الإلكترونية ويمكن تفسير ذلك إلى أن شبكة الإنترنت ضرورة لازمة في كل بيت ويتقن استخدامها الصغير قبل الكبير ، وهذا ما جعل التحميل على الإنترنت يناسب أفراد العينة ، وهذه الأخيرة تتيح العديد من الخيارات للألعاب وتحميلها يتناسب مع العينات سواء كان الفرد ذو دخل منخفض أو مرتفع فهي لا تكلف الكثير من الجهد سواء المادي أو البدني ، وهذا ما جعل أفراد العينة يقتنونها عن طريق التحميل على الإنترنت أكثر من الطرق الأخرى كالاستعارة والشراء.

- أسفرت نتائج الدراسة الميدانية أن غالبية طلاب المرحلة الإعدادية في المدرستين الحكومية والخاصة أثناء اللعب بالألعاب الإلكترونية يشعرون بالفرح والسرور؛ وربما يرجع ذلك إلى أن الألعاب الإلكترونية فيها عناصر جذب للطلاب بحيث تشجعه على اللعب ، كما أن الفوز يؤدي إلى شعورهم بالبهجة والفرح بالإضافة إلى كون الطلاب يمارسون اللعب من أجل التسليه والترفيه والترويح عن النفس ، فمن خصائص مرحلة الطفولة هي ميلها الشديد للعب والتسليه ، وبهذا فإنهم يفرحون ويشعرون بالسرور أثناء ممارستهم للألعاب الإلكترونية ، يلي ذلك من أشاروا إلى شعورهم بالغضب ويعزى ذلك إلى الخسارة في بعض الألعاب خاصة إذا كانت متكررة فإن هذا يؤدي إلى الشعور بالغضب.

- أظهرت نتائج الدراسة الميدانية أن غالبية طلاب المرحلة الإعدادية بالمدرستين الحكومية والخاصة يميلون أكثر لممارسة الألعاب الإلكترونية في البيت وذلك إرضاءًا لأنفسهم وإرضاءًا لأولياء الأمور ، فاللعب في البيت يعطي راحة أكثر لأفراد العينة من حيث مدة وطريقة ومكان الممارسة بالمقارنة مع الأماكن الأخرى ، فهم يمارسونها في الوقت الذي يريدون وللمدة التي يريدونها .

– أوضحت نتائج الدراسة الميدانية إلى أن طلاب المرحلة الإعدادية بالمدرستين الحكومية والخاصة يقلدون أبطال الألعاب الإلكترونية ونستدل من ذلك إلى التفاعل والتأثر الشديد لطلاب المرحلة الإعدادية بالمدرستين مع الألعاب الإلكترونية وشخصيات أبطالها ، إلى حد أنهم لم يتأخروا لتقليدهم في العديد من الأمور كاللباس والمظهر والطبائع والخِصال وغيرها ، فالأطفال يتأثرون بأبطال الرسوم المتحركة وأبطال الألعاب.

– أشارت نتائج الدراسة الميدانية أن أهم أشكال تقليد بعض طلاب المرحلة الإعدادية سواء في المدرسة الحكومية أو الخاصة لأبطال الألعاب الإلكترونية تمثلت في الحركات والطبائع . ومن هنا يمكن إستنتاج إعجاب هؤلاء الطلاب في كلا المدرستين بأبطال الألعاب الإلكترونية مما جعلهم يقلدونهم كثيرًا في الحركات والطبائع لأنها أكثر شيء يميز الأبطال ، فكل بطل من أبطال الألعاب له حركات وطبائع مميزة عن بقية الأبطال الآخرين مما يجعل هذه الأمور تترسخ في ذهن الطفل وتبقى في فكره.

وعن الهدف الثاني الخاص بأنواع الألعاب الإلكترونية لدى طلاب المرحلة الإعدادية توصلت الدراسة إلى مجموعة نتائج كما يلي :

– بينت نتائج الدراسة الميدانية أن طلاب المرحلة الإعدادية بالمدرسة الحكومية يفضلون ممارسة ألعاب القتال والمغامرات ، ويرجع ذلك إلى ما تتميز به هذه الألعاب من عناصر الإثارة والتشويق ومحاكاة النوع والمغامرة بصفة عامة وكذلك الشهرة التي تتميز بها هذه الألعاب ، فالطالب يميل بشكل كبير إلى هذه الألعاب لأنها تخلق له جو من المغامرة في عالم افتراضي وتضفي عليه نوع من الحماس لاكتشاف أشياء جديدة ، كما أنهم يمارسون هذه الألعاب ويتخيلون أنهم قادة وجنود بالإضافة إلى الخصائص الاستكشافية للطفل في مراحل عمرية معينة ، فيلجأ إلى العالم الافتراضي لقدرته على محاكاة هذه الخصائص من خلال هذا النوع من الألعاب كما وتمتاز بقدرتها على تقديم واقع افتراضي مشوق عالي الجودة من حيث التصميم يعتمد على التجديد ومحاكاة بيئية نوعية تختلف في وقائعها من مستوى لآخر. أما في المدرسة الخاصة فيفضل طلابها ممارسة ألعاب الذكاء والألغاز ، ويرجع ذلك إلى أنهم يريدون تنمية ذكائهم وتنمية التركيز لديهم ، وتنمية مهارات حل المشكلات ، وتزودهم بالمعلومات والمهارات.

– أشارت نتائج الدراسة الميدانية أن أكثر الألعاب الإلكترونية التي يستخدمها ويفضل لعبها طلاب المرحلة الإعدادية بصورة مستمرة في المدرسة الحكومية هي لعبة زومبي وهي لعبة من ألعاب القتال والعنف وذلك لأنه ببعض المدارس الحكومية يتعرض الطلاب للتنمر والعنف من أصدقائهم ولا يستطيعون الدفاع عن أنفسهم أحيانًا ، لذلك يقومون بلعب هذه الألعاب كنوع من التعويض لما حدث له بالانتقام من الأشخاص أو أخذ حقه في اللعبة ، يلي ذلك من يفضلون لعبة المزرعة السعيدة بصورة مستمرة وذلك لأنها تعتمد على مُحاكاة أنشطة الزراعة وإدارة المزارع، كما أنها لعبة فيها كثير من التحديات والأهداف من الممكن تحقيقها خلال اللعب ولا تتطلب هذه اللعبة موبايل ذو إمكانيات عالية، بينما ألعاب الطبخ مثل لعبة نجم الطبخ الهندي يفضلها الفتيات وهي لعبة محاكاة الطهي ، ويقومون فيها بإعداد الطعام . أما في المدرسة الخاصة يفضل الطلاب لعبة ببجي وهي لعبة مسلية جدًا تمكن الطلاب من اللعب مع الأصدقاء وخوض الحرب والقتال إلى النهاية إما أن تفوز فيها أو تموت وليس هناك خيار ثالث يمكن التجول ضمن اللعبة والقتال مع لاعبين آخرين ويمكن في اللعبة البحث عن أسلحة خاصة بك واختيار السلاح المناسب للعب وإلقاء القنابل المتفجرة والقنابل الدخانية أو التجول في مركبة وإقصاء الأعداء عن طريق المركبة أو يمكنك الاختباء في منطقة آمنة وعدم التجول . كما أن هذه اللعبة تتطلب موبايل ذو سرعات وإمكانيات عالية لتحميلها وكذلك وجود إنترنت طول ساعات ممارسة اللعبة بينما طلاب المدرسة الحكومية يلعبون الألعاب التي تناسب إمكانيات الموبايل المتوفرة لديهم أو الذهاب إلى إحدى مراكز الألعاب الإلكترونية (السيبر) لممارسة تلك اللعبة ، يلي ذلك من يفضلون لعبة الشطرنج وهي تعد واحدة من أفضل خيارات الألعاب الذهنية لدى الكثيرين لما تنطوي عليه من التفكير والتركيز والدعوة لإعمال العقل رغبة في الفوز على الخصم ، كما أنها ترفع من ذكاء الأطفال بصورة واضحة وتحسن المهارات الفردية للطلاب ، ورفع المقدرة على الابتكار والإبداع ، وكذلك لعبة الألغاز تعمل على تحفيز النشاط العقلي والإستمتاع أثناء التفكير وحل الألغاز.

– أسفرت نتائج الدراسة الميدانية أن أكثر ما يعجب طلاب المرحلة الإعدادية في الألعاب الإلكترونية سواء في المدرستين الحكومية والخاصة هي الأحداث الموجودة في قصة

اللعبة ، والرسوم ، ومتعة الفوز ، وبطل القصة ، وهذا يتفق مع طبيعة المرحلة العمرية وخصائصها ، فالأطفال يحبون الرسوم ومتعة الفوز والألوان والأحداث المثيرة ، ويتأثرون بالأبطال لأنهم العنصر الذي يصنع الإثارة والمتعة ، وهذا ما يجعل الأطفال يقتدون بهؤلاء ويجعلونهم نموذج يطمحون إلى أن يكونوا مثلهم . كما أن متعة الفوز تعمل على تعزيز ثقة الأطفال بأنفسهم واعتدادهم بذاتهم عن طريق تحقيق الفوز في اللعبة . أما الموسيقى من أقل الأمور الجاذبة للأطفال ولكن هي ليست الأمر الأكثر جذبًا في الألعاب الإلكترونية.

والهدف الثالث الخاص بأسباب ممارسة طلاب المرحلة الإعدادية للألعاب الإلكترونية، فقد كشفت الدراسة إلى عدة نتائج كما يلي :

– أوضحت نتائج الدراسة الميدانية أن أهم دوافع ممارسة طلاب المرحلة الإعدادية بالمدرسة الحكومية للألعاب الإلكترونية هي قلة وسائل الترفيه من جانب الأسرة ، والحاجة لقضاء وقت الفراغ ، ويرجع ذلك إلى أن الاهتمامات الترويحية قد تختلف من أسرة لأخرى بحكم الظروف المعيشية والإمكانات المادية والاقتصادية التي قد تدفع الأُسر إلى قلة الذهاب إلى الأماكن الترويحية والساحات والمتنزهات الترفيهية والتي تتيح الفرص أمام الطلاب لممارسة نشاطهم الطبيعي والحركي والاستمتاع بأوقات فراغهم خارج المنزل. وعلى الجانب الآخر تمثلت أهم دوافع طلاب المرحلة الإعدادية بالمدرسة الخاصة في التسلية والترفيه ، والتشويق والإثارة ، والحاجة لقضاء وقت الفراغ ، ويرجع ذلك إلى أن معظم الطلاب يستخدمون الألعاب للتسلية والترفيه والبعض الآخر يستعملونها نتيجة لوجود الفراغ وقد يعود هذا إلى أنهم يجدون الملل في الفراغ ويبحثون عن شيء يملأ الفراغ وإلى تعلم أشياء جديدة ، لأن الطالب في هذه المرحلة بطبعه يحب التسلية واللعب فهو يجد فيها المتعة الكبيرة ، كما أنه يلعب تلك الألعاب لتقضية وقت فراغه ولأنها مُعدة بطريقة سينمائية تجعله مستمتع بها لما بها من مواقف ومغامرات مشوقة للطالب.

أما الهدف الرابع الخاص بتأثير الألعاب الإلكترونية على التحصيل الدراسي لدى طلاب المرحلة الإعدادية ، توصلت الدراسة إلى مجموعة من النتائج منها :

– كشفت نتائج الدراسة الميدانية أن أهم التأثيرات الإيجابية للألعاب الإلكترونية على التحصيل الدراسي من وجهة نظر طلاب المرحلة الإعدادية بالمدرسة الحكومية تمثلت في اكتساب مهارات ومعلومات جديدة كأن يتقن بعض الطلاب أحد الألعاب ثم يشرحها لأصدقائه حتى يشاركونه في اللعب فإنه بذلك قد تعلم مهارة جديدة وهي كيفية الشرح وتبسيط المعلومة لأقرانه، ثم من أشاروا إلى الثقة بالنفس وإثارة روح التنافس ويرجع ذلك لشغف هؤلاء الطلاب بالألعاب الإلكترونية ، فالطالب يشعر من خلالها بأنه ذو شخصية مستقلة ويستطيع أن يتخذ قراراته ويتحكم فيها من خلال اللعبة ويصبح شخص مستقل بذاته في اللعبة ، لأنها تشعره بأنه بطل يحارب ويقاتل ويغامر ، كما أن لعب الطلاب بالألعاب متعددة اللاعبين مع أصدقائهم وعائلاتهم تخلق جو من المنافسة. أما في المدرسة الخاصة أشار الطلاب إلى أن أهم التأثيرات الإيجابية هي زيادة المستوى الفكري والإبداعي حيث أن بعض الألعاب تتطلب تنفيذ العديد من المهام للوصول إلى مستوى أعلى في اللعبة ، وتعتمد هذه المهمات على روح الإبداع عند اللاعب لتحقيق الأهداف المطلوبة وهذا يعد مفيدًا للطالب ، كما أنه نظرًا لأنه ينسجم مع هدف اللعبة في خياله وقد يحاول أن يبتكر أفكارًا جديدة في اللعب لتحقيق الهدف ، وهذا الخيال الذي يظهره الطالب عند ممارسة الألعاب الإلكترونية تكون له قيمة في قدرته على الإبداع ، ثم الملاحظة القوية والتركيز ، يلي ذلك من أفادوا بأثره في تعليم التفكير العلمي الذي يتمثل في وجود مشكلة ثم التدرج لحلها ، ثم تنشيط الذاكرة وزيادة مستوى الذكاء مما ينعكس إيجابيًا على التحصيل الدراسي .

– أسفرت نتائج الدراسة الميدانية أن أهم التأثيرات السلبية للألعاب الإلكترونية على التحصيل الدراسي من وجهة نظر طلاب المرحلة الإعدادية في المدرستين الحكومية والخاصة تمثلت في إهمال الطالب للواجبات المدرسية، وضعف الانتباه والتركيز وانخفاض التحصيل الدراسي، وعدم القدرة على الاستيقاظ مبكرًا ، وضياع الوقت ؛ ويرجع ذلك إلى أن الطلاب ينبهرون بالألعاب الإلكترونية فيستمرون في اللعبة لساعات

طويلة خاصة أن العديد منها تهدر الكثير من الوقت بشكل يومي مما ينعكس سلبًا على المستوى التعليمي بشكل كبير وتشغل بعض الأطفال عن المدرسة وتمكنهم من تخطي واجباتهم المدرسية وتؤثر أيضًا على استيقاظهم للذهاب إلى المدرسة والاهتمام باليوم الدراسي ، كما تساهم الألعاب وخاصة ذات المحتوى عالي السرعة في قلة التركيز ونقص الانتباه إضافة لانخفاض قدرة الذاكرة مما يؤثر على التحصيل الدراسي ، كما تؤدي أيضًا إلى ضياع الوقت حيث يقضي بعض الطلاب الكثير من الوقت في اللعب حيث أن العديد من الألعاب تتطلب التزامًا كبيرًا بالوقت لاستكمالها، مما يدفع الطلاب للتخلي عن أنشطة أساسية في حياتهم ؛ وذلك لإستكمال ألعابهم المفضلة والفوز في مراحلها المختلفة .

والهدف الخامس الخاص بمُقترحات طلاب المرحلة الإعدادية للحد من تأثير الألعاب الإلكترونية على التحصيل الدراسي لديهم توصلت الدراسة إلى عدة نتائج كما يلي:

– أشارت نتائج الدراسة الميدانية أن أهم مقترحات طلاب المرحلة الإعدادية في المدرستين الحكومية والخاصة للحد من تأثير الألعاب الإلكترونية على التحصيل الدراسي لديهم تتمثل في التوعية الأسرية ومراقبة الأبناء خلال اللعب ، حيث تعد الأسرة من أهم مؤسسات التنشئة الاجتماعية في نشر الوعي الوقائي من خطر بعض الألعاب وتوجيههم نحو الأنشطة الثقافية والفنية ووضع خطط بديلة لهم عن ممارسة هذه الألعاب مثل ممارسة الأنشطة الرياضية ، وأيضًا مشاركة الأُسر في اختيار الألعاب المناسبة لأبنائهم وخصوصًا التي تعتمد على الذكاء والألغاز وتُحسن من أفكارهم وتنمي قدراتهم العقلية والذهنية وهو ما ينعكس إيجابيًا على الأبناء ، ثم أفاد البعض إلى دور المؤسسات الدينية والتعليمية في التوعية من الألعاب الإلكترونية الخطيرة والحد من العنف بالمدارس الناتج عن هذه الألعاب ؛ لأن الأطفال يُقلدون هذه الألعاب دون الوعي بمخاطرها عليهم ، ويتخيلون ما بهذه الألعاب وينفذونه دون وعي لعدم وجود أنشطة كافية بالمدرسة ينشغل بها الطفل ويقضي وقت فراغه ، بينما يمارس الطلاب في المدرسة الخاصة مختلف الأنشطة ويبرزون مواهبهم، وأوضح البعض كذلك ضرورة التوجه لسن القوانين بمنع الألعاب التي تضر بالطفل والتي تشجع على العنف والسرقة وانتحار الأطفال مثل لعبة الحوت الأزرق ، ولذا لا بد من الحد من هذه الألعاب والتوجه إلى تصميم الألعاب التي

تنمي الذاكرة لدى الطفل أو إدماج الألعاب في العلوم أو الرياضيات ؛ لتشجيع الطفل على التحصيل الدراسي.

٢- توصيات الدراسة :

خلُصت الدراسة إلى بعض التوصيات ذات الصلة بموضوعها الأساسي وذلك على النحو التالي:

- يجب الإهتمام بتوعية أولياء الأمور بعدم ترك الحرية الكاملة لأبنائهم في ممارسة الألعاب الإلكترونية بل يجب أن يحددوا لهم أوقات معينة للعب وأيضًا نوع الألعاب التي يجب اختيارها بدقة وما هو مناسب للمرحلة العمرية بالإضافة إلى شرح مدلولات هذه الألعاب وسلبياتها وإيجابياتها للأبناء بشكل مستمر.
- تشجيع الطلاب على ممارسة الألعاب الإلكترونية التي تنمي لديهم الذكاء والتفكير والجوانب المعرفية المختلفة لديهم بدلًا من إهدار الوقت في ألعاب غير مفيدة .
- ينبغي تفعيل دور الهيئات الرقابية في مراقبة على ما يطرح في الأسواق من ألعاب إلكترونية ، وعدم السماح بدخول ألعاب قد تضر بعقيدة الأطفال وثقافتهم وأخلاقهم .
- ضرورة إلزام المحلات التجارية بوضع معلومات إرشادية عن طبيعة الألعاب الإلكترونية المعروضة والفئة العمرية المناسبة لكل لعبة ، وتفعيل العقوبات الرادعة تجاه المخالفين .
- تفعيل الدور التوعوي لمؤسسات المجتمع المدني والمؤسسات الدينية والمدرسة ووسائل الإعلام في الحث على الأساليب القويمة في التعامل مع الألعاب الإلكترونية من أجل ترسيخ القيم الأصيلة في نفوس الأطفال منذ الصغر ، والابتعاد عن الألعاب الإلكترونية الخطيرة والتنبيه إلى ما فيها من محاذير.
- عقد ندوات للمدرسين وأولياء الأمور والطلاب لإحاطتهم بأهم الجوانب الإيجابية والسلبية للألعاب الإلكترونية وذلك بهدف تعزيز الإيجابيات والحد من السلبيات داخل المدرسة والبيت وخارجهما وتوعيتهم أيضًا بكيفية الممارسة الصحيحة لتلك الألعاب.

- يجب الإهتمام بالألعاب الإلكترونية التعليمية في المناهج الدراسية ، وإعطائها قدرًا أكبر في العملية التعليمية ، واعتمادها كاستراتيجية تعليمية في مجال التدريس وتوسيع نطاق عملها على اعتبار أنها مجال خصب لتنمية التفكير الإبداعي.
- ضرورة إهتمام بعض الأُسر بأبنائهم خاصة في سن المراهقة من خلال إشراكهم في الحياة الاجتماعية وممارسة الرياضة وعدم تركهم للفراغ الذي قد يؤدي بهم إدمان الألعاب الإلكترونية التي قد تؤدي بهم إلى نوع من الاغتراب عن الواقع .
- توعية أولياء الأمور بخطورة بعض الألعاب الإلكترونية وخاصة العنيفة ، وبخطورة قضاء وقت طويل أمام الألعاب الإلكترونية على صحة المراهق الجسمية والنفسية والاجتماعية .
- ضرورة الإهتمام بمد جسور من التواصل بين الأسرة والمدرسة من خلال عقد المحاضرات والندوات الخاصة بمناقشة إيجابيات وسلبيات الألعاب الإلكترونية لتوعية كل من الأُسر والمعلمين .
- وضع حوافز ومكافآت للتشجيع على إنتاج ألعاب إلكترونية تركز على الجوانب التعليمية والتثقيفية مع الحفاظ على عنصري التشويق والتسلية ، وتتفق مع عادات وتقاليد وقيم المجتمعات العربية والإسلامية.
- سن التشريعات والقوانين التي تمنع بيع الألعاب الإلكترونية العنيفة لمن هم دون سن الثامنة عشر.
- الإهتمام بتشجيع ممارسة الألعاب الرياضية الجماعية التي تؤكد على فكرة العمل كفريق والألعاب الشعبية في مدارسنا المرتبطة بقيمنا ونابعة من ثقافتنا العربية والإسلامية .
- طرح مبادرات مجتمعية لمعاونة المُربين على فهم الألعاب المتاحة في الأسواق وتوظيفها بشكل إيجابي .
- تعويد الأطفال منذ الصغر على ممارسة التمارين الرياضية التي تحافظ على رشاقة جِسمه ، كما تُخرج الطاقة الكامنة بداخله في شيء مفيد بعيدًا عن إخراجها في لعبة عدوانية .

هوامش ومراجع الدراسة :

([1]) Muhannad Quwaider , et al , The Impact of Video Games on the Players Behaviors: A Survey , Procedia Computer Science ,Volume 151, The 10th International Conference on Ambient Systems, Networks and Technologies (ANT) , Leuven, Belgium, 29April – 2May, 2019, P.575.

([٢]) فراس توفيق محمد ، تأثير الألعاب الإلكترونية على الجانب الاجتماعي والصحي والعقلي لدى أطفال الروضة من وجهة نظر أولياء الأمور في مدينة القدس ، مجلة دراسات في العلوم الإنسانية والاجتماعية ، المجلد ٣ ، العدد ٦ ، مركز البحث وتطوير الموارد البشرية – رماح ، الجزائر ، ديسمبر ٢٠٢٠ ، ص : ٧٢٣.

([٣])هدى السيد شحاته ، دراسة إكلينكية لبعض حالات الأطفال مدمني الألعاب الإلكترونية في مرحلة الطفولة المتوسطة ، مجلة كلية التربية ، المجلد ٣١ ، العدد ١٢٣ ، كلية التربية ، جامعة بنها ، يوليو ٢٠٢٠ ، ص : ٦٩.

([٤])عبير محمد الصبان وآخرون ، تأثير الألعاب الإلكترونية على الأبناء من وجهة نظر الوالدين ، مجلة بحوث التربية النوعية ، العدد ٦٢ ، كلية التربية النوعية ، جامعة المنصورة ، أبريل ٢٠٢١ ، ص : ١٩٣.

([٥]) ماجد عواد العنزي ، دور ممارسة بعض الألعاب الإلكترونية في ارتكاب الجرائم لدى عينة من نزلاء دار الملاحظة الاجتماعية ، المجلة الدولية للبحوث في العلوم التربوية ، المجلد ٤ ، العدد ٢ ، المؤسسة الدولية لآفاق المستقبل ، ٢٠٢١ ، ص : ٢٩٩.

([6]) Muhannad Quwaider , et al , Op , Cit , P.576.

([7]) Statista Research Department , U.S. Online Gaming Industry - Statistics & Facts, 2021. https://www.statista.com/topics/1551/online-gaming/

([٨]) إسماعيل سراج الدين ، الألعاب الإلكترونية والصناعات الثقافية في القرن الحادي والعشرين ، مركز المعلومات ودعم اتخاذ القرار ، مجلس الوزراء ، ٢٠٢١. https://www.idsc.gov.eg/

([٩]) عبدالله بن عبد العزيز بن الهدلق ، إيجابيات وسلبيات الألعاب الإلكترونية ودوافع ممارستها من وجهة نظر طلاب التعليم العام بمدينة الرياض ، مجلة القرءة والمعرفة ، العدد ١٣٨ ، الجمعية المصرية للقراءة والمعرفة ، كلية التربية ، جامعة عين شمس ، أبريل ٢٠١٣ ، ص : ١٧٠.

([10]) Beata Pawłowska , et al , Demographic and family-related predictors of online gaming addiction in adolescents , Polish Journal of Public Health , Volume 128 , Issue 1 , January 2018 , P.9.

([11]) Mohmmad Allazzam,The Impact on Children Playing Computer Games , International Journal of Advancements in Research &

Technology, Volume 4, Issue 8, August 2015 , P.25.

(١٢) وفيق صفوت مختار ، تربية الأبناء في عصر الإنترنت ، دار طيبة للنشر والتوزيع والتجهيزات العلمية ، القاهرة ، ٢٠١٨ ، ص : ٧١.

(13) Trina Hinkley , et al , Cross sectional associations of screen time and outdoor play with social skills in preschool children , PLoS ONE , Volume 13 , Issue 4 , 4 April 2018 , P.2.

(14) Zheng, Jia-Kun and Zhang, Qian , Priming effect of computer game violence on children's aggression levels , Social Behavior and Personality: An International Journal , Volume 44 , Number 10 , 2016 , PP.1748 – 1749.

(15) Daniel L. King et al , Problematic online gaming and the COVID-19 pandemic , Journal of Behavioral Addictions, Volume 9 , Issue 2 , 2020 , PP.184-186.

(16) Walaa Elsayed , Covid-19 pandemic and its impact on increasing the risks of children's addiction to electronic games from a social work perspective , Heliyon ,Volume 7 , Issue 12 , 2021, P.1.

(١٧) نبيل جاد عزمي ، بيئات التعلم التفاعلية ، ط٢ ، دار الفكر العربي ، القاهرة ، ٢٠١٥ ، ص : ٢٨٥.

(١٨) المرجع السابق ، ص : ٢٨٧.

(١٩) فاطمة السعدي همال ، الطفل والألعاب الالكترونية عبر الوسائط الإعلامية الجديدة بين التسلية وعمق التأثير ، ط١ ، دار الخليج للصحافة والنشر ، الأردن ، ٢٠١٨ ، ص : ٢٩.

(٢٠) هبه أحمد بشورة وآخرون ، أثر برنامج الألعاب الإلكترونية على ذكاء تلاميذ الحلقة الأولى بمحلية أمدرمان : دراسة تجريبية بمرحلة الأساس ولاية الخرطوم ، مجلة العلوم التربوية والنفسية ، المجلد ٤ ، العدد ٣ ، المركز القومي للبحوث غزة ، فلسطين ، يناير ٢٠٢٠ ، ص: ١٢٦.

(٢١) نظمية حجازي ، أثر الألعاب الإلكترونية على مستوى العنف عند الأطفال من وجهة نظر أولياء الأمور في ضوء بعض المتغيرات الديموجرافية ، مجلة الطفولة والتنمية ، المجلد ٨ ، العدد ٢٩ ، المجلس العربي للطفولة والتنمية ، ٢٠١٧ ، ص ص : ٢٤ – ٢٥.

(22) Katie Salen Tekinbas and Eric Zimmerman , Rules of Play: Game Design Fundamentals , The MIT Press , Cambridge , 2004 , P.86.

(٢٣) رحاب رمضان حجاج ، الألعاب الإلكترونية وأثرها في تنمية مهارة الإبداع لدى أطفال ما قبل المدرسة ، مجلة التربية وثقافة الطفل ، المجلد ١٨ ، العدد ١ ، الجزء الأول ، كلية التربية للطفولة المبكرة ، جامعة المنيا ، أبريل ٢٠٢١ ، ص : ١٢٣.

(٢٤) يامنة عبد القادر اسماعيلي ، أنماط التفكير ومستويات التحصيل الدراسي ، دار اليازوري العلمية للنشر والتوزيع ، الأردن ، ٢٠١٩ ، ص : ٣٩.

(25) Carter Victor Good , Dictionary of Education , 3rd Edition , McGraw-Hill; Book Company , New York , 1973 , P.533.

([٢٦]) ياسر محمد الأسمري ، دور وسائل التواصل الاجتماعي واتجاهاتها في مادة الحاسب الآلي نحو التحصيل الدراسي بالمرحلة الثانوية ، مجلة القراءة والمعرفة ، العدد ٢٣١ ، الجمعية المصرية للقراءة والمعرفة ، كلية التربية ، جامعة عين شمس ، يناير ٢٠٢١ ، ص : ١٠٧.

([٢٧]) صاحب عبد مرزوك الجنابي وسالم محمد عبدالله أبو خمرة ، المعتقدات المعرفية (تقرير الذات والتحصيل الدراسي) : دراسة ميدانية ، ، دار اليازوري العلمية للنشر والتوزيع ، الأردن ، ٢٠٢٠ ، ص ص : ١٢٤ – ١٢٥.

(٢٨) سالم عبدالله سعيد الفاخري ، التحصيل الدراسي ، مركز الكتاب الأكاديمي ، الأردن ، ٢٠١٨ ، ص: ١١.

([٢٩]) محمود جمال السلخي ، التحصيل الدراسي ونمذجة العوامل المؤثرة به ، الرضوان للنشر والتوزيع ، عمان ، ٢٠١٣ ، ص: ٢٦.

([٣٠]) مروة نشأت معوض وآخرون ، فعالية برنامج إرشادي سلوكي لتحسين تقييم الذات لدى طلاب المرحلة الثانوية منخفضي التحصيل الدراسي ، مجلة كلية التربية ، العدد ١٠٣ ، كلية التربية ، جامعة كفر الشيخ ، ٢٠٢١ ، ص ص : ٢٧٤ – ٢٧٥.

([31]) Subhash Sarkar and Sangita Banik , A Study on the Adjustment and Academic Achievement of Adolescent Students , International Journal of Research – Granthaalayah , Volume 5 , Issue 6 , 2017 , P.659.

(٣٢) عباس بن غازي الحنتوشي ، واقع مستوى التحصيل الدراسي في محافظة الدوادمي في ضوء توجهات رؤية المملكة العربية السعودية ٢٠٣٠ من وجهة نظر المشرفين والمعلمين والقادة في ضوء بعض المتغيرات ، مجلة العلوم التربوية ، المجلد ٢٨ ، العدد١، كلية الدراسات العليا للتربية ، جامعة القاهرة ، يناير ٢٠٢٠ ، ص : ٤٠٨.

(٣٣) علي محمد عباس ، أثر متغيرات العمر ومستوى الطموح والدخل الشهري والرضا عن معاملة الأسرة والمدرسة ومتغيرات أخرى على التحصيل الدراسي : دراسة ميدانية على عينة من طلبة الثانوية العامة بمدينة صنعاء العاصمة ، مجلة الأندلس للعلوم الإنسانية والاجتماعية ، العدد ٢٧ ، جامعة الأندلس للعلوم والتقنية ، مارس ٢٠٢٠ ، ص : ١٠٥.

(٣٤) محمد الغريب عبد الكريم ، البحث العلمي : التصميم والمنهج والإجراءات ، مكتبة نهضة الشرق ، القاهرة، ١٩٨٧، ص: ٨٥.

(٣٥) نداء شاكر الشويلي ، الدافع الدراسي لتلاميذ المرحلة الإبتدائية من مُستعملي الألعاب الإلكترونية ، مجلة الآداب ، المجلد ١ ، العدد ١٤١ ، كلية الآداب ، جامعة بغداد ، العراق ، ٢٠٢٢.

(٣٦) زكية العمراوي ونورة تمرابط ، تأثير الألعاب الإلكترونية على سلوكيات الأطفال في ظل جائحة الكوفيد ١٩ في المجتمع الجزائري ، مجلة الميدان للدراسات الرياضية والاجتماعية والإنسانية ، المجلد ٤ ، العدد ١ ، جامعة عاشور زيان الجلفة ، الجزائر، ٢٠٢١.

(٣٧) مهرية خليدة وآخرون ، تأثيرات الألعاب الإلكترونية باستخدام الهواتف الذكية على

تحصيل التلاميذ من وجهة نظر أمهاتهم : دراسة ميدانية لعينة من الأمهات بمدينة تمنراست ، المجلة العربية للتربية النوعية ، العدد ١٤ ، المؤسسة العربية للتربية والعلوم والآداب ، يوليو ٢٠٢٠.

(٣٨) إبراهيم هلال العنزي ، التداعيات السلبية لإدمان الألعاب الإلكترونية: دراسة ميدانية على طلاب المرحلتين الثانوية والجامعية بمدينة الرياض، المجلة العربية للدراسات الأمنية، المجلد ٣٦، العدد ٣، جامعة نايف العربية للعلوم الأمنية، السعودية، ٢٠٢٠.

(٣٩) عبد الرحمن سعد الشهري ، أثر الألعاب الإلكترونية على سلوك طلاب المرحلة الإبتدائية وعلاقته بوضعهم الاجتماعي وتحصيلهم الدراسي ، مجلة العلوم التربوية والنفسية ، المجلد ٣ ، العدد ١٣ ، المركز القومي للبحوث بغزة ، يونيو ٢٠١٩ .

(٤٠) زهراء حامد خفيف وآخرون ، علاقة ممارسة الألعاب الإلكترونية بالتحصيل الدراسي في مادة العلوم لدى طالبات المرحلة المتوسطة ، المجلة التربوية الدولية المتخصصة ، المجلد ٨ ، العدد ٨ ، دار سمات للدراسات والأبحاث ، ٢٠١٩.

(41) Fernando Gómez ., et al, Video game usage time in adolescents' academic performance , Comunicar: Media Education Research Journal , Volume 28 , No 65 , 2020.

(42) Meryem Selvi and Ayşe Öztürk Çoşan , The Effect of Using Educational Games in Teaching Kingdoms of Living Things , Universal Journal of Educational Research, Volume 6 , Issue 9 , 2018.

(43) Andrej Malek , et al ., The Role of Playing Video Games on School Achievement , Communication Management Review , Volume 3 , No 2 , 2018.

(44) Karzan Wakil, et al , Impact of Computer Games on Students GPA , European Journal of Education Studies , Volume 3 , Issue 8 , 2017.

(45) Mohammad Seifi , et al ., The Effect of Computer Games on Students' Critical Thinking Disposition and Educational Achievement , International Journal of Education & Literacy Studies , Volume 3 , No 4 , October 2015 .

(٤٦) أحمد زكي بدوي ، معجم مصطلحات العلوم الاجتماعية ، مكتبة لبنان ، بيروت ، ١٩٩٣ ، ص : ٢٣٤.

(٤٧)جوردون مارشال ، موسوعة علم الاجتماع ، ترجمة: محمد الجوهري وآخرون ، ط١ ، المشروع القومي للترجمة ، المجلس الأعلى للثقافة ، ٢٠٠١ ، ص : ١٥١٤.

(٤٨) هشام سيد عبد المجيد وآخرون ، التدخل المهني مع الأفراد والأسر في إطار الخدمة الاجتماعية ، مكتبة الأنجلو المصرية ، القاهرة ، ٢٠٠٨ ، ص : ١٥٧.

(٤٩) أشرف محمد سرج ، التفكير الإبتكاري لدى الأطفال ومدى تأثره بالألعاب الإلكترونية

، ط١ ، المكتبة العصرية للنشر والتوزيع ، المنصورة ، ٢٠٠٩ ، ص ص : ٣٤ – ٣٥.
(٥٠) محمد محمود الحيلة ، الألعاب التربوية وتقنيات إنتاجها سيكولوجيًا وتعليميًا ، دار المسيرة ، الأردن ، ٢٠١٣ ، ص : ٧٢.
(٥١) محمد محمود الخوالدة ، اللعب الشعبي عند الأطفال ودلالاته التربوية في إنماء شخصياتهم ، ط ١ ، دار المسيرة ، الأردن ، ٢٠٠٣ ، ص : ٣٩.
(٥٢) نسرين محمود الديسي ، أخلاقيات مهنة التعليم بين النظرية والتطبيق ، دار الخليج للنشر والتوزيع ، الأردن ، ط١ ، ٢٠٢٢ ، ص ص: ٥٤ – ٥٥.
(53) Bobby Ojose , Applying Piaget's Theory of Cognitive Development to Mathematics Instruction , The Mathematics Educator , Volume 18, No.1 , 2008 , PP.26-27.
(54) Yu-Chia Huang , Comparison and Contrast of Piaget and Vygotsky's Theories , Advances in Social Science, Education and Humanities Research, Volume 554 Proceedings of the 7th International Conference on Humanities and Social Science Research, Atlantis Press SARL , 2021 , P.29.
(٥٥) نسرين محمود الديسي ، أخلاقيات مهنة التعليم بين النظرية والتطبيق ، مرجع سابق ، ص : ٥٦.
(٥٦) بسام عبد الرحمن المشاقبة ، الإعلام والسلطة ، ط١ ، دار أسامة للنشر والتوزيع ، الأردن ، ٢٠١٣ ، ص : ١٧٩.
(٥٧) فضيل دليو ، التكنولوجيا الجديدة للإعلام والاتصال : المفهوم – الاستعمالات – الآفاق ، ط١ ، دار الثقافة للنشر والتوزيع ، الأردن ، ٢٠١٠ ، ص : ٦٣.
(٥٨) ماجد سالم تربان وبتول السيد مصطفى ، إعلام المواطنة ، دار الجنان للنشر والتوزيع ، الأردن ، ٢٠٢١ ، ص : ٧٣.
(٥٩) على حجازي إبراهيم ، التكامل بين الإعلام التقليدي والجديد ، ط١ ، دار المعتز للنشر والتوزيع ، الأردن ، ٢٠١٧ ، ص ص : ١١٦ – ١١٧.
(60) Everett M. Rogers , Diffusion of Innovations , 5th Edition , Free Press , New York , 2003 , P.259.
(٦١) أفريت م . روجرز ، الأفكار المستحدثة وكيف تنشر ، ترجمة / سامي ناشد ، عالم الكتب ، القاهرة ، ١٩٩١ ، ص : ١١١.
(62) Shekh Moinuddin , Digital Shutdowns and Social Media: Spatiality, Political Economy and Internet Shutdowns in India , 1st Edition , Springer International Publishing , 2021 , P.78.
(63) Mark Anthony Camilleri , Strategic Corporate Communication in the Digital Age , Emerald Publishing , UK , 2021 , P.225.
(64) Zericho R Marak ,et al , A Doption Of 3d Printing Technology:

An Innovation Diffusion Theory Perspective , International Journal of Innovation , Volume 7 , Issue 1, 2019 , P.91.

([65]) Sahar Hosseinikhah Choshaly , Applying innovation attributes to predict purchase intention for the eco-labeled products : A Malaysian case study , International Journal of Innovation Science , Volume 11 , No. 4, 2019 , P.585.

([66]) Abdullahi I. Musa ,et al , Perceived Attributes of Diffusion of Innovation Theory as a Theoretical Framework for understanding the Non-Use of Digital Library Services , Information and Knowledge Management , Volume 5, No.9, 2015 , P.83.

([67]) Matt Barton , Vintage Games 2.0 : An Insider Look at the Most Influential Games of All Time , Taylor & Francis Group , New York , 2017 , P.50.

([68]) Thi Cam Thuy Tran and Man Shin Cheng , Adding Innovation Diffusion Theory to Technology Acceptance Model: Understanding Consumers' Intention to Use Biofuels in Viet Nam , International Review of Management and Business Research , Volume 6 , Issue 2 , June 2017 , P.598.

([69]) Sonam Penjor and Pär-Ola Zander , Predicting Virtual Learning Environment Adoption: A Case Study , The Turkish Online Journal of Educational Technology , Volume 15 , Issue 1 , January 2016 ,P.71.

([70]) Chao-Fu Hong , et al , Framework of early adopters' incipient and innovative ideas and chance discovery , Journal Of Information And Telecommunication , Volume 2 , No 1 , 2018 , P.22.

([71]) Valerie Riggs , et al , Examining the Relationship Between HBCU Faculty Online Education, Innovativeness, and Attitudes Toward Computers , Journal of Underrepresented and Minority Progress , Volume 5, Issue 2 , 2021 , P.135.

([72]) Stacey Blackman ،Babalola J. Ogunkola , Transforming Learning: International Perspectives , Cambridge Scholars Publishing , UK , 2016 , P.240.

([٧٣]) منى سعيد الحديدي وسلوى إمام علي ، الإعلام والمجتمع ، الدار المصرية اللبنانية ، القاهرة ، ٢٠٠٤ ، ص: ١٣٨.

([٧٤]) محمد محمود الحيلة ، الألعاب التربوية وتقنيات إنتاجها سيكولوجيًا وتعليميًا وعمليًا ، ط٧ ، دار المسيرة للنشر والتوزيع ، الأردن ، ٢٠١٣ ، ص : ٧٠.

(٧٥) محمد السيد مطر ، ممارسة الألعاب الإلكترونية في وقت الفراغ وعلاقتها بالسلوك العدواني لدى تلاميذ المرحلة الإبتدائية بمحافظة الدقهلية ، المجلة العلمية لعلوم التربية البدنية والرياضة ، العدد ٢٧ ، كلية التربية الرياضية ، جامعة المنصورة ، سبتمبر ٢٠١٩ ، ص : ٢٠٦.

(٧٦) طارق بروك ، العنف في الألعاب الإلكترونية وعلاقته بالسلوك العدواني لدى الأطفال ، المؤتمر الدولي العلمي الموسوم بـ "الألعاب الإلكترونية وتأثيراتها على الطفل في ظل جائحة فيروس Covid 19" ، المركز الديمقراطي العربي للدراسات الاستراتيجية والسياسية والاقتصادية ، ألمانيا ، برلين ، ٧ – ٨ يونيو ٢٠٢٠ ، ص : ٣٣٨.

(٧٧) نهاد فتحي سليمان حجازي ، الألعاب الإلكترونية وتأثيرها على الأطفال : دراسة مسحية ، ط١ ، دار العلوم للنشر والتوزيع ، القاهرة ، ٢٠١٨ ، ص ص : ١٨ – ١٩.

(78) Irene Lai Kuen Wong and Millicent Pui Sze Lam , Gaming behavior and addiction among Hong Kong adolescents , Asian J of Gambling Issues and Public Health , Volume 6 , Issue 1 , 2016 , P.1.

(٧٩) تيسير أحمد أبوعرجة ورنا نضال خليل ، تأثير الألعاب الإلكترونية على سلوكيات أطفال مرحلة الطفولة المتأخرة (٩-١١) عاماً في الأردن ، مجلة اتحاد الجامعات العربية لبحوث الإعلام وتكنولوجيا الاتصال ، العدد ٥ ، جمعية كليات الإعلام العربية ، ديسمبر ٢٠٢٠ ، ص ص : ٣ – ٤.

(٨٠) محمد لمين فتح الله ، أثر الألعاب الإلكترونية على الطفل ، مجلة المؤتمرات العلمية الدولية ، المجلد الأول ، العدد الأول ، المركز الديمقراطي العربي ، برلين – ألمانيا ، يوليو ٢٠٢٠ ، ص ص : ٢١٨ ، ٢٢٠.

(٨١) أحمد نايل الغرير وأديب النوايسة ، اللعب وتربية الطفل : المعلمات في الروضة والآباء والأمهات في المنزل ، إثراء للنشر والتوزيع ، الأردن ، ٢٠١٠ ، ص : ١٧١.

(82) Marc Argilés , et al , Gamification, serious games and action video games in optometry practice , Journal of Optometry , Volume 13 , Issue 3 , 2020 , PP:210-211.

(83) Sri Widi Lestari , et al , Android Based Adventure Games to Enhance Vocational High School Students' Critical Thinking Skills , Conference: Proceedings of the 1st Seminar and Workshop on Research Design, for Education, Social Science, Arts, and Humanities, Seword Fressh 2019, Surakarta, Central Java, Indonesia , 27 April 2019 , P.116.

(84) Alireza Tavakkoli , et al ., Insights from Massively Multiplayer Online Role Playing Games to Enhance Gamification in Education , Journal of Systemics, Volume 12, No 4 , 2014 , PP.70-71.

(٨٥) يوسف حسن حسن وعزام محمد أمين ، علاقة الألعاب الإلكترونية العنيفة بالسلوك

العدواني وسلوك المساعدة لدى عينة من طلبة الجامعة ، المجلة الأردنية للعلوم الاجتماعية ، المجلد ١٢ ، العدد ٢ ، ٢٠١٩ ، ص: ١٧٢.

(٨٦) رحاب جمعان الغامدي ، فعالية الألعاب التعليمية الإلكترونية في تحسين التحصيل والتفكير الإبداعي في مادة الحاسب الآلي لدى طالبات المرحلة المتوسطة ، المجلة الدولية للآداب والعلوم الإنسانية والاجتماعية ، العدد ٥ ، المؤسسة العربية للبحث العلمي والتنمية البشرية ، يناير ٢٠١٨ ، ص : ١٥٠.

(٨٧) وسام سالم نايف ، تأثير الألعاب الإلكترونية على الأطفال : دراسة وصفية تحليلية للأطفال للفئات العمرية من ٧ – ١٥ سنة ، رسالة ماجستير غير منشورة ، جامعة بابل ، الحلة ، العراق ، ٢٠١٥ ، ص: ٩.

(٨٨) بلعالية دومة أسماء ، تأثير الألعاب الإلكترونية كفضاء افتراضي على التنشئة الاجتماعية للأطفال ، مجلة الطفولة والتنمية ، المجلد ٧ ، العدد ٢٦ ، المجلس العربي للطفولة والتنمية ، ٢٠١٦ ، ص: ١٣١.

(89) Guang-Lea Lee and Hani Morgan , Understanding Children's Attraction Toward Digital Games and Preventing Their Gaming Addiction , US-China Education Review A , Volume 8 , No 1 , January 2018 , PP:12-13.

(٩٠) لخضر سلامي ، الألعاب الالكترونية وعلاقتها بالعنف لدى المراهقين الذكور : دراسة ميدانية بمدينة البويرة ، رسالة ماجستير غير منشورة ، قسم العلوم الاجتماعية ، كلية العلوم الاجتماعية والإنسانية ، جامعة البويرة ، الجزائر ، ٢٠١٥ ، ص : ٨١.

(٩١) فريال مهنا ، علوم الاتصال والمجتمعات الرقمية ، ط١ ، دار الفكر المعاصر ، بيروت ، ٢٠٠٢ ، ص ص : ١٢٢ – ١٢٣.

(٩٢) عبادة أحمد عبادة الخولي وآخرون ، علاقة إدمان الألعاب الإلكترونية بالسلوك العدواني لدى طلاب المرحلة الإعدادية ، مجلة كلية الآداب ، العدد ٢٠ ، كلية الآداب ، جامعة السويس ، يوليو ٢٠٢٠ ، ص: ٢٢٣.

(٩٣) إبراهيم جناد ، ظاهرة الألعاب الإلكترونية وآثارها على مرتاديها من الأطفال ، مجلة الحوار الثقافي ، المجلد ١٠ ، العدد ١ ، مخبر حوار الحضارات والتنوع الثقافي وفلسفة السلم ، كلية العلوم الاجتماعية ، جامعة عبد الحميد بن باديس ، ٢٠٢١ ، ص : ٢٠١.

(٩٤) عبد الرحمن سعد الشهري ، أثر الألعاب الإلكترونية على سلوك طلاب المرحلة الإبتدائية وعلاقته بوضعهم الاجتماعي وتحصيلهم الدراسي ، مرجع سابق ، ص : ٧٢.

(٩٥) مها حسني الشحروري ، الألعاب الإلكترونية في عصر العولمة : ما لها وما عليها ، دار المسيرة للنشر والطباعة والتوزيع ، الأردن ، ٢٠٠٨ ، ص: ٩.

(٩٦) منال الأسود وفوزي لوحيدي ، تأثير الألعاب الإلكترونية على التحصيل الدراسي للتلميذ ، مجلة المجتمع والرياضة ، المجلد ٢ ، العدد ٢ ، كلية العلوم الاجتماعية والإنسانية ، جامعة الشهيد حمه لخضر – الوادي - ، الجزائر ، ديسمبر ٢٠١٩ ، ص ص : ٥٣ – ٥٤.

(٩٧) روان بنت عبدالله القحطاني ، انعكاسات ممارسة الألعاب الإلكترونية على أطفال

المرحلة الإبتدائية : دراسة ميدانية من وجهة نظر الأمهات ، مجلة شباب الباحثين في العلوم التربوية ، العدد ٦ ، كلية التربية ، جامعة سوهاج ، أكتوبر ٢٠٢٠ ، ص : ٧٨١.

([٩٨]) المرجع السابق ، ص : ٧٩٦.

([٩٩]) تهامي محمد وجعفورة مصعب ، الآثار السلبية لإدمان الألعاب الإلكترونية لدى الأطفال ، مجلة التمكين الاجتماعي ، العدد الأول ، مارس ٢٠١٩ ، ص : ٩٤.

([١٠٠]) فتحية بلمهدي ، علاقة التحصيل الدراسي واستعمال الألعاب الإلكترونية لدى عينة الأطفال ، مجلة الحكمة للدراسات التربوية والنفسية ، المجلد ٢ ، العدد ٣ ، ٢٠١٤ ، ص : ٣١٥.

([١٠١]) إبراهيم جناد ، ظاهرة الألعاب الإلكترونية وآثارها على مرتاديها من الأطفال ، مجلة الحوار الثقافي ، المجلد ١٠ ، العدد ١ ، مخبر حوار الحضارات والتنوع الثقافي وفلسفة السلم ، كلية العلوم الاجتماعية ، جامعة عبد الحميد بن باديس ، الجزائر ، ٢٠٢١ ، ص : ٢٠٦.

([١٠٢]) إدارة التعليم الإعدادي ، إدارة شرق المنصورة التعليمية ، مديرية التربية والتعليم بالدقهلية ، العام الدراسي ٢٠٢١ / ٢٠٢٢م.

(*) هذا الرقم يمثل إجمالي عدد طلاب المرحلة الإعدادية بمدرسة الشهيد خالد الإعدادية المشتركة للعام الدراسي ٢٠٢١ / ٢٠٢٢م.

(*) هذا الرقم يمثل إجمالي عدد طلاب المرحلة الإعدادية بمدرسة السلام الخاصة للغات المشتركة للعام الدراسي ٢٠٢١ / ٢٠٢٢م.