OPEN ACCESS DOLJ
ISSN 3135-4564 تصدر عن الجمعية الليبية للعلوم التربوية والإنسانية
https://alqurtas.alandalus-libya.org.ly/ojs/index.php/qjhar/index مَجلّة عِلميّة مُحكّمة نِصف سَنويّة
مجلة القرطاس

الألعاب الإلكترونيـــــّـــة وأثرها على التحصيل الدراســـــــيّ

د. سميرة المبروك العيادي البســـكري*
كلية التربية- يفرن - جامعة الزنتان، ليبيا
البريدالإلكترونىsamiraalmabrook@gmail.com
0009-0000-5409-1292

تاريخ الارسال 2026/5/9م تاريخ القبول 2026/8/1م

Video Games and Their Impact on Academic Achievement

*Dr. Samira Al-Mabrouk Al-Ayyadi Al-Baskari
Faculty of Education – Yafran – Zintan University, Libya
Email: samiraalmabrook@gmail.com

Study Summary:

This study aims to achieve a set of interconnected scientific and practical objectives. It begins by examining students' use of electronic games, identifying the most frequently played types, and determining the daily time spent playing these games and their impact on other academic activities. It also aims to identify the motivations behind students' engagement with these games and to study demographic differences in their use according to age, gender, and academic level. Regarding effects and outcomes, this study seeks to analyze the impact of electronic games on academic achievement, evaluate their relationship to the development of mental and cognitive skills, and explore their role in stimulating creativity and critical thinking. Furthermore, it aims to identify their impact on students' social and interactive behavior with their peers. The study concludes by proposing effective educational recommendations to mitigate the negative effects of these games and enhance their positive contributions to supporting the educational process.

This study reached several conclusions, the most important of which are:

حقوق النشر © للمؤلف/للمؤلفين 2025. ينشر هذا البحث بموجب رخصة المشاع الإبداعي Creative Commons (CC BY-NC 4.0)

1- Most students spend between one and three hours daily playing electronic games, indicating that they occupy a significant portion of their day.
2- Smartphones are the primary and preferred device for students to play games, and the internet is the main source for accessing these games and staying up-to-date with their latest releases.
3- Most students tend to prefer war and fighting games, which explains their need for quick thinking and decision-making skills.
4- The main motivation for playing games is to fill free time, with feelings of enjoyment and pleasure dominating students' experiences, thus strengthening their emotional connection to this form of entertainment.
5- Electronic games have contributed to students acquiring new information and developing their ability to make quick decisions in various situations.

Based on the findings, the researcher recommends the following:

1- Setting clear limits on daily playtime to ensure it does not exceed a safe level that could negatively impact academic performance.
2- Parents should guide their children towards games that develop skills and knowledge.
3- .Directing children's energy towards games with educational content or those that contribute to acquiring foreign languages and communication skills.
4- Investing positively in electronic games while monitoring the content to ensure it is age-appropriate.
5- . Implement awareness programs within educational institutions to educate students about the dangers of digital addiction and how to use smartphones and electronic games responsibly and intelligently.
6- Encourage teachers to adopt interactive learning methods inspired by gaming environments to stimulate students' critical and creative thinking and improve their academic performance

الملخّـــــــص :

تســـــعى هذه الدراسة إلى تحقيق حزمة من الأهداف العلمية والعملية المترابطة؛ حيث تبدأ بدراسة واقع استخدام الطلاب للألعاب الإلكترونية، وتحديد أنواع الألعاب الأكثر استخدامًا بينهم، مع معرفة الوقت المخصص يوميًا لهذه الألعاب وتأثيرها على الأنشطة الدراسية الأخرى، كما تهدف إلى التعرف على الدوافع التي تقف خلف إقبال الطلاب عليها، ودراسة الفروق الديموغرافية في هذا الاستخدام وفقًا للعمر والجنس والمستوى الدراسي، وعلى صعيد الآثار والنتائج تسعى هذه الدراسة إلى تحليل أثر الألعاب الإلكترونية على التحصيل الدراسي، وتقييم علاقتها بتطوير المهارات العقلية

والمعرفية، واستكشاف دورها في تحفيز الإبداع والتفكير النقدي، فضلاً عن التعرف على تأثيرها على السلوك الاجتماعي والتفاعلي للطلاب مع أقرانهم، وتختتم هذه الدراسة بتتويج هذه الجهود عبر اقتراح توصيات تربوية فاعلة للحد من الآثار السلبية لهذه الألعاب وتعزيز الاستفادة من وايجابياتها في دعم المسيرة التعليمية، وتوصلت هذه الدراسة الى عدد من النتائج أهمها :

1ـ أن أغلب الطلاب يقضون وقتاً يتراوح ما بين ساعة إلى ثلاث ساعات يومياً في ممارسة الألعاب الإلكترونية، مما يشير إلى احتلالها حيزاً كبيراً من يومهم

2ـ الهواتف الذكية هي الوسيلة الأساسية والمفضلة لممارسة الألعاب لدى الطلاب، كما أن شبكة الإنترنت هي المصدر الرئيسي للحصول على هذه الألعاب والاطلاع على أحدث إصداراتها التقنية.

3- يميل أغلب الطلاب إلى تفضيل ألعاب الحروب والقتال، وهو ما يفسر حاجتهم لسرعة البديهة واتخاذ القرار.

ومن خلال النتائج أوصت الباحثة بما يلي :

1- ضرورة وضع حدود واضحة لزمن اللعب اليومي بحيث لا يتجاوز المعدل الآمن الذي يؤثر على التحصيل الدراسي .

2- أن تقوم الأسرة بتوجيه أبنائها نحو الألعاب التي تنمي المهارات والمعارف.

الكلمات المفتاحية : الألعاب الإلكترونية ، التحصيل الدراسي ، الأثر .

الفصل الأول ــ الاطار العام للدراسة:

المقدمة الدراسة :

يشهد عصرنا الحالي تطورات تكنولوجية متسارعة في مختلف المجالات، سواء أن كانت علمية، تجارية، عسكرية، إعلامية، ثقافية، أو ترفيهية، ومن بين هذه المجالات، برزت الألعاب الإلكترونية بشكل ملحوظ في السنوات الأخيرة، لتصبح ظاهرة اجتماعية يمارسها جميع فئات المجتمع بغض النظر عن العمر أو الجنس سواء أن كانوا طلاب تعليم أساسي أو تعليم عالي.

تُعد الألعاب الإلكترونية من أكثر الألعاب الحديثة انتشارًا على مستوى العالم حيث تُعرض على شاشات التلفاز تحت مسمى "ألعاب الفيديو"، أو على شاشات الحاسوب تحت مسمى "ألعاب الحاسوب"، ويمكن ممارستها أيضًا عبر أجهزة التحكم المخصصة لها أو في صالات الألعاب الإلكترونية المهيأة لذلك توفر هذه الألعاب للفرد متعة فريدة من خلال تنسيق حركة اليد مع العين المعروف باسم "التآزر

البصري الحركي" أو عن طريق تحدي القدرات العقلية ، وقد أسهمت في تغيير العديد من جوانب الحياة، مثل طرق التفكير والتفاعل الاجتماعي، إذ تتيح التعرف على أشخاص من مختلف أنحاء العالم والتفاعل معهم، حتى لو لم يشتركوا في نفس اللغة. ومن أبرز ميزاتها أنها تعزز مهارات التخطيط والتحليل وفقًا لطبيعة اللعبة، ويمكن تطبيق هذه الاستراتيجيات في الحياة اليومية، ما يجعلها بمثابة "رياضة للعقل".، وقد أظهرت العديد من الدراسات السابقة انه في غياب الرقابة فإن الألعاب الالكترونية على تأثير سلبي على تحصيل الطلاب الدراسي .

مشـــــــكلة الدراسة :

شهدت السنوات الأخيرة انتشارًا واسعًا للألعاب الإلكترونية، وزاد عدد مستخدميها بشكل ملحوظ خاصة بين الأطفال والمراهقين في سن الدراسة ، وتتنوع أهداف هؤلاء المستخدمين من التسلية والترفيه إلى تعلم مهارات جديدة واكتساب معلومات مثل تعلم اللغات الأجنبية وتطوير قدرات معرفية محددة ،ومع ذلك أظهرت الدراسات السابقة أن هناك تأثيرات مختلفة لاستخدام هذه الألعاب على التحصيل الدراسي، وأن نتائجها لا تزال غير واضحة بشكل كامل. (الشيخ ، بن سلمان ، 2022)

من هذا المنطلق تتمثل مشكلة الدراسة في السؤال الرئيسي التالي:

ما تأثير الألعاب الإلكترونية على التحصيل الدراسي لدى طلاب مرحلة التعليم الأساسي؟

أسئلة الدراسة:

1- ما واقع استخدام الطلاب للألعاب الإلكترونية؟

2- ما دوافع الطلاب لاستخدام الألعاب الإلكترونية؟

3- ما أثر استخدام الألعاب الإلكترونية على التحصيل الدراسي لطلاب مرحلة التعليم الأساسي؟

أهداف الدراسة :

تهدف هذا الدراسة إلى تحقيق مجموعة من الأهداف كما يلي :

1- دراسة واقع استخدام الطلاب للألعاب الإلكترونية.

2- التعرف على الدوافع التي تدفع الطلاب لاستخدام الألعاب الإلكترونية.

3- تحليل أثر استخدام الألعاب الإلكترونية على التحصيل الدراسي لطلاب .

4- تحديد أنواع الألعاب الإلكترونية الأكثر استخدامًا بين الطلاب .

4- دراسة الفروق بين استخدام الألعاب الإلكترونية وفقًا للعمر والجنس والمستوى الدراسي.
5- التعرف على الوقت المخصص لاستخدام الألعاب الإلكترونية يوميًا وتأثيره على النشاطات الدراسية الأخرى.
6- تقييم العلاقة بين استخدام الألعاب الإلكترونية وتطوير المهارات العقلية والمعرفية الطلاب
7- معرفة تأثير الألعاب الإلكترونية على سلوك الطلاب الاجتماعي والتفاعلي مع أقرانهم .
8- استكشاف العلاقة بين الألعاب الإلكترونية وتحفيز الإبداع والتفكير النقدي لدى الطلاب .
10- اقتراح توصيات تربوية للحد من الآثار السلبية للألعاب الإلكترونية وتعزيز الاستفادة من وايجابياتها في التحصيل الدراسي.

أهمية الدراسة :

تكمن أهمية هذه الدراسة في عدة جوانب من أبرزها ما يلي :
1- المساهمة في إثراء الأدبيات التربوية والنفسية من خلال تقديم تحليل علمي لواقع استخدام الألعاب الإلكترونية وتأثيرها على التحصيل الدراسي لطلاب مرحلة التعليم الأساسي.
2- توفير رؤية نظرية معمقة حول دوافع الطلاب لاستخدام هذه الألعاب وأنماط استهلاكهم لها مما يساعد الباحثين والمهتمين في فهم هذه الظاهرة العصرية بصورة أعمق وأشمل.
3- توفير مؤشرات واقعية تساعد أولياء الأمور والمعلمين على فهم طبيعة الألعاب الإلكترونية كـ "سلاح ذو حدين" مما يسهل وضع آليات رقابية وتوجيهية فعالة.
3- تقديم بيانات موثقة يمكن للمؤسسات التعليمية الاستفادة منها في تصميم برامج إرشادية وتوعوية للحد من الآثار السلبية للإدمان الرقمي، وتعزيز الاستفادة من الجوانب الإيجابية للألعاب في دعم المسيرة التعليمية للطلاب.

فرضيات الدراسة :

تعتمد هذه الدراسة على فرضيتان هما كالتالي :-
1- "تختلف معدلات وأنماط استخدام الطلاب للألعاب الإلكترونية باختلاف العمر، الجنس ، المستوى الدراسي .

2- "يؤثر استخدام الألعاب الإلكترونية بشكل ملحوظ على التحصيل الدراسي لطلاب مرحلة التعليم الأساسي، سواء بصورة إيجابية أو سلبية."

منهج الدراسة :

تعتمد هذه الدراسة على المنهج الوصفي التحليلي ، وذلك لملاءمته لطبيعة الدراسة حيث يتم وصف ظاهرة الألعاب الإلكترونية، وتحليل أثرها على التحصيل الدراسي.

حدود الدراسة :

1- الحدود الموضوعية: الألعاب الإلكترونية وأثرها على التحصيل الدراسي .
2- الحدود البشرية: طلاب مرحلة التعليم الاساسي .
3- الحدود المكانية: مرحلة التعليم الاساسي .
4- الحدود الزمانية: خلال العام الدراسي 2025-2026 .

مصطلحات الدراسة :

1- **اللعب** هو " ما نعمله باختياراتنا وقت الفراغ لمجرد المتعة، وهو خلو من كل اضطراب ليس فيه اجهاد للجسم ولا يرجى منه إلا الاستمتاع " (العنانى،2001، 15) وتعرفه الباحثة بأنه " نشاط حر قد يوجه ويستمر لإنماء سلوك الأطفال وشخصياتهم ، وقد يوجه من قبل الكبار لصالح الصغار وتربيتهم، وقد يكون لغاية المتعة والتسلية كما في الألعاب الشعبية " .

2- **الألعاب الإلكترونية** هي " نوع من الألعاب التي تعرض على شاشة التلفزيون وألعاب الفيديو على شاشة الحاسوب ، والتي تزود الفرد بالمتعة من خلال استخدام اليد مع العين للتأثير البصرى والحركي والتحدي من الإمكانيات العقلية، وهذا يكون من خلال تطوير البرامج الالكترونية " (عمان ، 2022 ، 858 – 859) .

وتعرفها الباحثة بأنها : " تلك الألعاب التي يمارسها الطلاب عبر أجهزة الحاسوب، والألعاب الإلكترونية والهواتف الذكية أو منصات (البلاي ستيشن) سواء إن كان ذلك بشكل فردي أو جماعي، وبغض النظر عن توفر الاتصال بشبكة الإنترنت، ويهدف قياسها هنا إلى معرفة أثرها على التحصيل الدراسي" .

3- **الأثر** هو " احداث تغيرات في السلوك والتفكير، وتتمثل في التغيرات الحاصلة نتيجة التعرض للوسائل المختلفة ، ولهذا يعمل عند إجراء البحوث على قياس ما يحدث من تأثيرات في السلوك" (المشاقبة ، 2014، 105)

وتعرفه الباحثة بأنـــــه : " القوة التي تمتلكها الوسيلة، والتي تتحكم في سلوكيات وأفكار مستخدميها سواء إن كان بالسلب أو الايجاب " .

4- **التحصيل الدّراســـي** هو: " محصلة إجمالي نتائج المقررات الجامعية التي درسها الطالب في فصل دراسي واحد أو عدة فصول دراسية ، ويمثل بالمعدل التراكمي ".(بخارى ، 2016، 234)

وتعرفه الباحثة بأنه : " خلاصة ما استوعبه الطــلاب من معلومات أو مهارات نتيجة دراستهم لمحتــوى المقرر الدراسي، ويتم قياسه بمجموع الدرجات التي يتحصل عليها الطلاب في اختبار الفترات واختبار نهاية العام الدراسي".

الفصل الثاني ـ الاطار النظري والدراسات السابقة:

أولا ـ الألعاب الإلكترونيـــــــة:

1- المفهوم والتطور التكنولوجـــي: تُعد الألعاب الإلكترونية نوعاً من الألعاب الحديثة؛ ويشير هذا المصطلح إلى ذلك النشاط المفتعل والمخطط الذي يُعرض على شاشات الحاسوب، التلفاز، الهواتف النقالة، وغيرها من الأجهزة الأخرى، وتمثل هذه الألعاب ذروة تطور التكنولوجيا البصرية والسمعية، حيث تحولت إلى حقيقة واقعية يمارسها الأفراد بمختلف أجناسهم وأعمارهم، وقد شهدت في العهد الأخير انتشاراً سريعاً ورواجاً كبيراً مقارنة بوسائل الترفيه الأخرى كالموسيقى والأفلام ، وقد شهدت صناعة الألعاب الإلكترونية طفرة استثمارية غير مسبوقة، حيث ضخت كبرى الشركات العالمية ورؤوس أموال ضخمة في مجالات البرمجة، والتصميم، والإنتاج التفاعلي، ولم يعد الاستثمار في هذا القطاع مقتصرًا على الجانب الترفيهي فحسب، بل اصبح ركيزة أساسية في الاقتصاد الرقمي العالمي.

هذا التدفق المالي أدّى إلى تسارع وتيرة الابتكار، مما ســمح بتطوير محركات ألعاب (Game Engines) فائقة القدرة، على معالجة البيانات المعقدة، وتقديم تجارب بصرية وصوتية تتجاوز حدود التقليد لتصل إلى مرحلة الإبهار التقني.

2- **تطور البيئات الافتراضية وتقنيات الانغماس (Immersion):** مع مرور السنين تطورت هذه الألعاب من مجرد واجهات ثنائية الأبعاد إلى عوالم افتراضية ثلاثية الأبعاد تتسم بالعمق والواقعية، وقد ساهم هذا التطور في تعزيز مفهوم "الانغماس الكامل"، حيث تم دمج خيال المستخدم مع حواسه من خلال تقنيات المحاكاة المتقدمة. إن توظيف الأبعاد الثلاثية لم يعد مجرد تحسين بصري، بل أصبح بيئة تفاعلية تتيح للاعبين العيش داخل تجربة سيمولوجية متكاملة، حيث تتلاشى الحدود بين الواقع المادي والعالم الافتراضي، مما يمنح المستخدم شعوراً بالحضور الذهني والحسي الكامل داخل اللعبة.

3- **التفاعل الحسي والذكاء الاصطناعي في الألعاب الحديثة :** انتقلت الألعاب الإلكترونية بفضل الاستثمارات المستمرة من مرحلة "المشاهدة" إلى مرحلة "المعايشة". فمن خلال دمج الحواس (كاللمس عبر الاهتزازات، والسمع المحيطي، والرؤية المجسمة)، تمكنت برمجيات الألعاب من خلق حالة من التماهي بين اللاعب وشخصيته الافتراضية.

هذا التطور التكنولوجي المدعوم بالذكاء الاصطناعي جعل من ألعاب الفيديو ثلاثية الأبعاد مختبراً حقيقياً لمحاكاة الواقع، مما يفتح آفاقاً جديدة ليس فقط في الترفيه، بل في مجالات التعليم والتدريب القائم على المحاكاة الافتراضية. (فرفور ، بامجيد، 2022)

4- **التأثير المجتمعي والسلوكي:** لاقت هذه الألعاب إقبالاً واسعاً من مختلف شرائح المجتمع، ولا سيما المراهقين الذين يقضون أوقاتاً طويلة في ممارستها، مما انعكس على سلوكياتهم وصفاتهم الشخصية، سواء كان ذلك بشكل إيجابي أو سلبي.

5- **أسباب انتشار الالعاب الإلكترونية :** تتعدد أسباب انتشار الألعاب الإلكترونية في الوقت الحالي، ومن أبرزها:

أ- التطور التقني: التطور الهائل في أجهزة الحاسوب ، وقدرتها العالية على تخزين ومعالجة البيانات بسرعة فائقة، مما أتاح استخدام الصوت والصورة بجودة متقدمة.

ب- الوسائط التخزينية: توفر الأقراص المدمجة (CDs) التي تُخزن عليها هذه الألعاب.

ج- التوفر التجاري: الانتشار الواسع للمحلات التجارية المتخصصة في بيع وتوزيع هذه الألعاب.

6- الأثر المزدوج للألعاب الإلكترونية (الإيجابيات والسلبيات): تُعد الألعاب الإلكترونية سلاحاً ذو حدين، حيث يتجاذبها مساران من التأثير هما :

أ- المسار الأول (الإيجابي): ويتمثل فيما أكدته العديد من الدراسات حول قدرة هذه الألعاب على تعزيز القدرات الذهنية، وتنشيط الذاكرة، وتنمية مهارات التفكير الاستراتيجي والتركيز لدى المستخدم، وتسهم - أيضاً - في تحسين مستوى الفهم، واكتساب مهارات تقنية جديدة، ودعم سرعة اتخاذ القرار .

ب- المسار الثانـــي (السلبي): يبرز من خلال الآثار المترتبة على الاستخدام المفرط الذي قد يصل إلى حد الإدمان الإلكتروني، وينعكس ذلك سلباً على حياة الأفراد من خلال إهمال الواجبات المدرسية، مما يؤثر بشكل مباشر على التحصيل الدراسي، وتسبب هذه الألعاب أيضاً مشكلات صحية وجسدية، وتعزز لدى الأطفال والمراهقين

ميولاً نحو العزلة الاجتماعية، والانطواء، والسلوك العدواني. (فرفور ، بامجيد، 2022)

ثانياً ـ التحصيل الدراسي كمتغير محوري في العملية التعليمية :

يحتل التحصيل الدراسي مكانة جوهرية في البحوث التربوية، حيث يمثّل المرآة التي تعكس مدى نجاح أو إخفاق العملية التعليمية، ويُعد التحصيل الدراسي المدخل الرئيسي لتشخيص أسباب تعثر بعض الطلاب ومقارنة مستوياتهم الأكاديمية بنظرائهم، مما يساعد في رصد حالات الرسوب وعدم القدرة على مسايرة المناهج الدراسية، وتتجاوز أهمية التحصيل الدراسي من مجرد قياس اكتساب المعلومات، لتصل إلى كونه مؤشراً على مدى تحقق الأهداف التعليمية المنشودة وتعزيز النمو المعرفي للطلاب ، ويسهم - أيضاً - في رسم "صورة نفسية" دقيقة للقدرات العقلية والمعرفية لكل طالب ، ومن هذا المنطلق يبرز الاهتمام بالتحصيل الدراسي كمسؤولية مشتركة بين الأسرة، والمعلم، والمجتمع بأسره، باعتباره الركيزة الأساسية لتحقيق التنمية البشرية الشاملة (ابو جويج وأخرون ،2002 ،8) .

الدراسات السابقة:

إن السّمات العلمية لأي بحث علمي جديد لابد أن يقود الباحث إلى الاستقصاء ،والرجوع إلى الدراسات العلمية السابقة التى تناولت الموضوع المبحوث أو احد جوانبه ، وقد تم الرجوع إلى الأطروحات الأكاديمية، وتم ترتيب الدراسات السابقة حسب التسلسل التاريخي من الأقدم إلى الأحدث، وقد راعت الباحثة أثناء عرض الدراسات السابقة تضمنها عنوان الدراسة ،أهداف الدراسة، والمنهج المستخدم فى الدراسة ، واهم النتائج التي توصلت إليها تلك الدراسات .

1- شاييبا ، وآخرون (2020): سعت هذه الدراسة إلى التعرف على آثار إدمان الألعاب الإلكترونية على سلوك المراهقين مستخدمةً المنهج الوصفي ، والاستبيان كأداة لجمع البيانات من عينة قوامها (60) مفردة ، وكانت نتائج هذه الدراسة: التأكيد بوجود أثر واضح للعبة (ببجي - PUBG) على سلوك المراهقين في عدة مجالات تشمل: المجال المدرسي، الاجتماعي، النفسي، بالإضافة إلى المجال الجسمي والصحي.

2- **يسعد ، بوشبوط (2021):** وهدفت هذه الدراسة إلى تقصي تأثير الألعاب الإلكترونية على التحصيل الدراسي لدى الطلاب ، واعتمدت في إجراءاتها على المنهج الوصفي التحليلي ، واستخدمتا الباحثتان الملاحظة والاستبيان كأدوات لجمع البيانات من عينة مكونة من (200) طالب وطالبة . وكانت نتائج هذه الدراسة: الكشف

على أن الهواتف النقالة هي الوسيلة الأكثر استخداماً لممارسة الألعاب الإلكترونية، وجاءت الألعاب الحربية في مقدمة الألعاب المفضلة لدى العينة ، كما تبين أن الهدف الأساسي من الممارسة هو التسلية والترفيه، إلا أن معظم الطلاب يقضون أوقاتاً طويلة في اللعب، مما أدى بشكل مباشر إلى انخفاض مستوى تحصيلهم الدراسي.

3- **فرفور ، بامجيد (2022):** هدفت هذه الدراسة إلى استقصاء أثر استخدام الألعاب الإلكترونية عبر الهواتف الذكية على مستوى التحصيل الدراسي لدى فئة المراهقين. اعتمدا الباحثان في دراستهما على المنهج الوصفي التحليلي، واستُخدمت "استمارة الاستبيان" كأداة رئيسية لجمع البيانات من عينة قوامها (100) طالب من طلاب المرحلة الثانوية ، وكانت نتائج هذه الدراسة: على أن استخدام الألعاب الإلكترونية قد ساهم بشكل إيجابي في تعلم الطلاب وتطوير مهاراتهم الرقمية، طالما تم توظيفها في إطار تعليمي أو بضوابط زمنية، مما يشير إلى إمكانية الاستفادة من هذه التقنيات في تحسين المخرجات التعليمية إذا ما تم توجيهها بشكل سليم.

4- **الشـــيخي ، الـــزوي (2022):** ، وهدفت هذه الدراسة إلى استقصاء تأثير الألعاب الإلكترونية على طبيعة العلاقات الأسرية، حيث اعتمدتا الباحثتان منهج المسح الاجتماعي على عينة بلغت (384) مفردة، وكانت نتائج هذه الدراسة: على ان العلاقات الأسرية تؤثر إلى حدٍ ما بانتشار الألعاب الإلكترونية، إلا أن هذا التأثر لم يمتد ليشمل الجوانب الوجدانية والعاطفية في العلاقات الأسرية، والتي ظلت محتفظة بكيانها.

5- **شـــيخ ، بن سليمان (2022):** وهدفت هذه الدراسة الى استقصاء تأثير إدمان المراهقين للألعاب الإلكترونية وانعكاساتها على تحصيلهم الدراسي. واعتمدا الباحثان المنهج الوصفي على عينة مكونة من (40) طالب وطالبة ، مع الاعتماد على الاستبيان كأداة رئيسية. وكانت نتائج هذه الدراسة : على أن معظم المراهقين المتمدرسين يمتلكون هواتف ذكية، وهي الوسيلة المفضلة لديهم مقارنة بأجهزة الحاسوب أو الألواح الإلكترونية الأخرى، وأوضحت هذه الدراسة بالرغم من مؤشرات الإدمان على الألعاب، إلا أن ذلك لم يشغلهم عن أداء الواجبات الدينية كالصلاة في وقتها، وأرجعت هذه الدراسة ذلك إلى جودة التنشئة الأسرية والتربية التي يتلقاها هؤلاء المراهقون.

6- **الشـــيخ (2023):** وهدفت هذه الدراسة إلى رصد واقع ممارسة الألعاب الإلكترونية العنيفة، ودوافع استخدامها، والمشكلات المترتبة عليها، بالإضافة إلى

آليات الحد من آثارها. واعتمدت هذه الدراسة على المنهج الوصفي التحليلي، واستخدمت الاستبيان مع عينة من (367) طالب وطالبة ، بجانب المقابلة المتعمقة مع (15) من المديرين والأخصائيين الاجتماعيين والنفسيين، وكانت نتائج هذه الدراسة:
على أن ألعاب القتال (مثل لعبة ببجي-PUBG) هي الأكثر تفضيلاً لوجود عنصر الإثارة ولشغل وقت الفراغ، وأكدت النتائج على أن هذه الألعاب تؤثر سلباً على قوة العلاقات الاجتماعية ، كما أكدت على أن الهاتف النقال هو الأداة الرئيسية للممارسة.
تعقيب عام على الدراسات السابقة ومدى استفادة هذه الدراسة منها :
من خلال استعراض الدراسات السابقة التي اجريت حول الالعاب الإلكترونية وأثرها على التحصيل الدراسي ، تمكنا من التوصل الى ما يلي :-
1- اتفقت أغلب الدراسات السابقة على أن الدافع الرئيسي لممارسة الألعاب الإلكترونية هو التسلية والترفيه، وأن ألعاب القتال تصدرت قائمة الألعاب المفضلة، فيما ظل الهاتف النقال هو الوسيلة الأكثر استخداماً وتفضيلاً لدى الطلاب .
2ـ أكدت النتائج على أن الإفراط في ممارسة هذه الألعاب يؤدي إلى إهمال الواجبات المدرسية، وقلة التركيز والانتباه أثناء شرح المعلم، مما ينعكس سلباً بتدني مستوى التحصيل العلمي العام.
3- بالرغم من تركيز العديد من الدراسات على الجوانب السلبية كالإدمان والعزلة، إلا أن جانباً آخر من الدراسات أشار إلى إيجابيات محتملة مثل اكتساب لغات أجنبية ومعلومات جديدة، خاصة في الألعاب التي تتيح التواصل مع لاعبين من جنسيات مختلفة، وبذلك يتضح أن الألعاب الإلكترونية "سلاح ذو حدين" يعتمد أثره على طبيعة وكيفية استخدام الفرد لها.
4- تأتي هذه الدراسة لتتكامل مع تلك الجهود، مع التركيز المخصص على طلاب مرحلة التعليم الأساسي"، مما يتيح فهماً أدق لهذه الفئة العمرية الحرجة التي تشهد تحولات نمائية ومعرفية كبيرة.
5- اعتمدت الغالبية العظمى من الدراسات السابقة على المنهج الوصفي التحليلي، وهو ذات المنهج الذي تتبناه الدراسة الحالية، نظراً لملاءمته لطبيعة الظواهر التربوية والاجتماعية التي تتطلب وصفاً دقيقاً وتحليلاً للواقع القائم.
6- أجمعت نتائج الدراسات السابقة على أن الهواتف الذكية والنقالة تُمثل الوسيلة الأساسية والمفضلة لدى الطلاب ، وأن دافع التسلية وشغل وقت الفراغ ، والبحث عن

المتعة والإثارة (لا سيما في ألعاب الحروب والقتال مثل ببجي) هو المحرك الأساسي لإقبالهم عليها.

الفصل الثالث ـ الدراسة التحليلية:

تمثل ظاهرة الانتشار الواسع للألعاب الإلكترونية بين طلاب مرحلة التعليم الأساسي معضلة تربوية واجتماعية تتطلب تفكيكاً علمياً دقيقاً، وفي ضوء ما تقدم من معطيات تتجلى هذه الظاهرة في بوصلتين متضادتين (سلاح ذو حدين)، ما يستوجب قراءة تحليلية لأثرها الفعلي وتحديد المسؤوليات والأدوار المنوطة بكل طرف من أطراف العملية التربوية للتعامل مع هذا التحدي.

أولاً ـ التحليل العميق لأثر الألعاب الإلكترونية:

تتحرك تأثيرات الألعاب الإلكترونية ضمن مسارين متوازيين ومتقاطعين يعكسان طبيعتها المركبة:

1- **المسار الإيجابي (الفرص والمعارف المكتسبة)**

أ- أثبتت الدراسات أن الألعاب التفاعلية لا سيما التي تتطلب سرعة البديهة والتخطيط واستراتيجيات المواجهة (كالألعاب الحربية) تساهم في تنمية مهارات اتخاذ القرار السريع والتآزر البصري الحركي.

ب- يتيح الانخراط في عوالم الألعاب الافتراضية واللعب الجماعي عبر الإنترنت فرصة للطلاب لاكتساب مفردات جديدة ولغات أجنبية ثانية من خلال التواصل مع لاعبين من ثقافات متنوعة.

ج- يمكن توظيف بعض الألعاب كبيئات معرفية تحفز التفكير النقدي والإبداعي، فضلاً عن كونها وسيلة مشروعة للترويح عن النفس وشغل أوقات الفراغ بمتعة مقننة.

2- **المسار السلبي (المخاطر والتحديات)**

أ- تشير المؤشرات إلى أن قضاء الطلاب لفترات طويلة تتراوح غالباً بين ساعة إلى ثلاث ساعات يومياً ، وامتلاكهم للهواتف الذكية كأداة سهلة ومتاحة يخلق حالة من فقدان الإحساس بالوقت، والانجراف نحو الإدمان الرقمي، مما يتسبب في إهمال الواجبات المدرسية وتدني مستوى التحصيل الدراسي.

ب- يؤدي التعلق المبالغ فيه بالألعاب إلى ميل الطلاب نحو العزلة والانطواء، وتأثر تفاعلاتهم الأسرية والاجتماعية سلباً، فضلاً عن المخاطر المرتبطة بتبني سلوكيات عدوانية نتيجة محاكاة محتوى الألعاب العنيفة.

ثانياً ـ دور الأطراف الفاعلة في مواجهة الظاهرة

إن التعامل مع إشكالية الألعاب الإلكترونية يتطلب تضافر جهود عدة أطراف رئيسية لتوجيه الأثر نحو المسار الإيجابي:

1- **وضع الضوابط والحدود الزمنية:** تقع على عاتق الأسرة مسؤولية تحديد ساعات الاستخدام اليومي بما يضمن عدم تعارضها مع أوقات المذاكرة والأنشطة الحياتية الأخرى.

2- **التوجيه والاختيار الهادف:** الانتقال من مرحلة المنع المطلق إلى مرحلة "الاستثمار الإيجابي" عبر توجيه الأبناء نحو الألعاب ذات القيمة التعليمية والمعرفية التي تنمي المهارات.

3- **المراقبة والمتابعة المستمرة:** متابعة نوعية المحتوى والألعاب التي يمارسها الأبناء للتأكد من ملاءمتها لفئتهم العمرية ، وحمايتهم من المحتويات الضارة أو العنيفة.

4- **نشر الوعي الرقمي:** إدراج برامج إرشادية وتوعوية داخل المؤسسات التعليمية لتعريف الطلاب بمخاطر الإدمان الرقمي، وكيفية الاستخدام الذكي والواعي للأجهزة الذكية.

5- **اعتماد استراتيجيات التلعيب (Gamification):** تشجيع المعلمين على تبني أساليب التعلم التفاعلي المستوحاة من بيئات الألعاب لجذب انتباه الطلاب ، وتوظيف دافعيتهم نحو الألعاب في تحسين مخرجات التعلم وتحفيز التفكير النقدي والإبداعي لديهم.

6- **تنظيم المحتوى والوصول:** فرض معايير رقابية صارمة على تصنيف الألعاب الإلكترونية تجارياً، وحماية القصّر من الألعاب التي تحث على العنف المفرط أو الاستغلال المالي الرقمي.

7- **توفير البدائل الترفيهية:** تعزيز دور مراكز الشباب والأنشطة اللامنهجية في توفير بدائل جذابة ، ومفيدة تشغل أوقات فراغ الطلاب ، وتفرغ طاقاتهم في مسارات سليمة وصحية.

النتائج :

1ـ أظهرت النتائج أن أغلب الطلاب يقضون وقتاً يتراوح ما بين ساعة إلى ثلاث ساعات يومياً في ممارسة الألعاب الإلكترونية، مما يشير إلى احتلالها حيزاً كبيراً من يومهم.

2ـ توصلت الدراسة إلى أن الهواتف الذكية هي الوسيلة الأساسية والمفضلة لممارسة الألعاب لدى الطلاب، كما أن شبكة الإنترنت هي المصدر الرئيسي للحصول على هذه الألعاب ، والاطلاع على أحدث إصداراتها التقنية.

3- يميل أغلب الطلاب إلى تفضيل ألعاب الحروب والقتال، وهو ما يفسر حاجتهم لسرعة البديهة واتخاذ القرار.

4ـ أشارت النتائج إلى أن الدافع الرئيسي لممارسة اللعب هو شغل وقت الفراغ مع سيطرة مشاعر المتعة والسرور على الطلاب أثناء اللعب، مما يعزز من ارتباطهم الوجداني بهذه الوسيلة الترفيهية.

5- أسهمت الألعاب الإلكترونية في إكساب الطلاب معلومات جديدة وتطوير مهارة اتخاذ القرارات السريعة في المواقف المختلفة.

6ـ في مقابل المكتسبات كشفت النتائج عن أثر سلبي مباشر على النظام البيولوجي الطلاب ؛ حيث يعاني أغلبهم من عدم القدرة على الاستيقاظ مبكراً نتيجة السهر المفرط لقضاء وقت طويل في اللعب، مما ينعكس سلباً على نشاطهم الدراسي.

التوصيات :

التوصيات الموجهة للأسرة :

أـ ضرورة قيام أولياء الأمور بوضع حدود زمنية واضحة ومقننة للإستخدام اليومي للألعاب الإلكترونية (بما لا يتجاوز المعدلات الآمنة)، بحيث لا تطغى على أوقات المذاكرة والأنشطة الأسرية والبدنية.

ب ـ توجيه اهتمام الأبناء نحو الألعاب ذات القيّم المعرفية والتعليمية التي تنمي مهارات التفكير والتواصل واكتساب اللغات، مع مراقبة نوعية المحتوى والمحافظة على ملاءمته للفئة العمرية.

ج- تعزيز الحوار المفتوح مع الأبناء لتقليل شعورهم بالفراغ والانعزال، ومشاركتهم اهتماماتهم الرقمية لبناء جسر من الثقة يمنع تحول اللعب إلى إدمان.

التوصيات الموجهة للمؤسسات التعليمية

أـ إدراج برامج إرشادية وتوعوية دورية داخل المؤسسات التعليمية لتعريف الطلاب بمخاطر الإدمان الرقمي، وكيفية الاستخدام الآمن والذكي للهواتف الذكية والألعاب الإلكترونية.

ب ـ تشجيع الهيئة التدريسية على دمج عناصر الألعاب والتحفيز التفاعلي في تصميم الدروس لاستثمار شغف الطلاب بهذه التقنيات في تحسين التحصيل الدراسي وتحفيز التفكير النقدي والإبداعي.

ج- تفعيل دور الأخصائيين النفسيين والاجتماعيين في المؤسسات التعليمية لرصد الحالات التي تعاني من تراجع دراسي أو عزل اجتماعي نتيجة الإفراط في اللعب، والتدخل المبكر لمعالجتها.

3. التوصيات الموجهة للجهات المعنية والمجتمع

أـ تشديد الرقابة على الأسواق والمتاجر الرقمية لضمان الالتزام بنظام التصنيف العمري للألعاب وحماية القصّر من الألعاب العنيفة أو التي تتضمن محتويات ضارة.

ب ـ تعزيز دور مراكز الشباب، والنوادي الرياضية، والمؤسسات الثقافية في توفير أنشطة لامنهجية وبدائل ترفيهية تنافسية تفرغ طاقات الشباب في بيئة اجتماعية صحية ومفيدة.

بيان تضارب المصالـــح:

يُقر المؤلف بعدم وجود أي تضارب مالي أو علاقات شخصية معروفة قد تؤثر على العمل المذكور في هذه الورقة.

المراجـــــــــع :

1- عمار الشيخ ، شريف بن سليمان (2022): " إدمان المراهقين على الألعاب الإلكترونية وأثرها على التحصيل الدراسي" : دراسة ميدانية على عينة من طلاب ثانوية الشهيد محمد بالشحم ورقلة، رسالة ماجستير غير منشورة، كلية العلوم الإنسانية والاجتماعية، جامعة قاصدي مرباح، ورقلة، الجزائر.

2- حنان العناني (2001) : " اللعب عند الأطفال الاسس النظرية والتطبيقية" ، دار الفكر، عمان - الأردن ، ط 6 ، ص 15 .

3- زكريا عمان (2022) : " تأثير الألعاب الإلكترونية فى تشكيل الثقافة لدى الطفل" ،مجلة الجامع في الدراسات النفسية والعلوم التربوية، المجلد 7، العدد1 ، ص 858 - 859 .

4- بسام المشاقبة (2014) : " معجم مصطلحات العلاقات العامة" ، دار أسامة للنشر والتوزيع ، عمان، الأردن ، ص 105 .

5- ابراهيم البخارى (2016) : " تدنى التحصيل الأكاديمي لبعض طلاب قسم المعلومات" ، كلية العلوم الاجتماعية ، جامعة أم القرى ، مكة المكرمة ، مجلة مكتبة الملك فهد الوطنية ، المجلد (22) ، العدد (1) ، ص234.

6- عبد الكريم فرفور، بامحيد سالم (2022): " الألعاب الإلكترونية عبر الهواتف الذكية وتأثيرها على التحصيل الدراسي لدى الطلاب المراهقين" دراسة ميدانية بثانوية المجاهد قروط بوعلام، رسالة ماجستير غير منشورة، كلية العلوم الإنسانية والاجتماعية والعلوم الإسلامية، جامعة أحمد دراية، أدرار، الجزائر.
7- عبد الكريم فرفور، بامحيد سالم (2022): " الألعاب الإلكترونية عبر الهواتف الذكية وتأثيرها على التحصيل الدراسي لدى الطلاب المراهقين" مرجع سابق
8- مروان أبوجويح وآخرون ، (2002) : " القياس والتقويم في التربية وعلم النفس " ، دار الثقافة ، عمان – الأردن ، ص80.
9- أميرة شاييبا وآخرون (2020): " أثر إدمان الألعاب الإلكترونية على سلوك المراهق" لعبة ببجي نموذجاً ، مجلة سوسيولوجيا، مج (4)، ع (2)، ص 199-220.
10- ليليا يسعد ، وحيدة أبو شبوط (2021): " تأثير الألعاب الإلكترونية على التحصيل الدراسي" : دراسة ميدانية على طلاب السنة الأولى متوسط (متوسطة بهلوان محمد – بلدية زيادة منصورية)، رسالة ماجستير غير منشورة، كلية العلوم الإنسانية والاجتماعية، جامعة محمد الصديق بن يحيى، جيجل، الجزائر.
11- عبد الكريم فرفور، بامحيد سالم (2022): " الألعاب الإلكترونية عبر الهواتف الذكية وتأثيرها على التحصيل الدراسي لدى الطلاب المراهقين" مرجع سابق .
12- بسمة الشيخي ، إيمان الزوي (2022): الألعاب الإلكترونية وأثرها على العلاقات الأسرية (لعبة ببجي نموذجاً)، مجلة العلوم الإنسانية والطبيعية، الخرطوم، مج (3)، ع (7)، ص ص 254-275.
13- عمار الشيخ ، شريف بن سليمان (2022): " إدمان المراهقين على الألعاب الإلكترونية وأثرها على التحصيل الدراسي" ، مرجع سابق .
14- جيهان الشيخ (2023): " الألعاب الإلكترونية العنيفة وتأثيرها في ظهور بعض المشكلات الاجتماعية" : دراسة ميدانية على عينة من طلاب المرحلة الإعدادية، المجلة العلمية لكلية الآداب، جامعة دمياط، مج (12)، ع (6)، ص ص 137-227.