المجلة الدولية لتكنولوجيا التعليم والمعلومات
International Journal of Education and Information Technology
مجلة علمية – دورية – محكمة – مصنفة دولياً

أثر الألعاب الإلكترونية على ضعف التحصيل الدراسي على طلاب المرحلة الثانوية بمنطقة جازان بالمملكة العربية السعودية

The Impact of Electronic Games on Poor Academic Achievement on High School Students in Jizan Province, KSA

أ. حسن بن عيسى أحمد الدش
إدارة تعليم صبيا – ثانوية أبو القعائد -المملكة العربية السعودية

Mr. Hassan bin Issa Ahmed Al-Dash,
Sabia Education Administration
Abu Al-Qa'id Secondary School - Kingdom of Saudi Arabia

Email: alwalednet@gmail.com

الكلمات المفتاحيّة
أثر الألعاب الإلكترونية -الهواتف الذكية -ضعف التركيز – طلاب الرحلة الثانوية.

KEY WORDS
Impact - electronic gantes - smart phones - academic achievement - poor concentration - high school student.

مستخلص البحث:

تقدمت خطوات التقدم التكنولوجي بشمل سريع جدا في عصرنا الحاضر مما كان لهذا التسارع دورا أساسيا في ظهور أساليب جديدة ومتطورة للترفيه واللعب، فظهرت ألعابا إلكترونية جديدة ومتطورة بسرعة متلاحقة ومرتفعة الدقة، ويمارسها آلاف من الشباب والشابات في العالم، ونتيجة لذلك فقد حلت هذه الألعاب بديلة عن الألعاب الشعبية التي يمارسها الأبناء على أرض الواقع وجها لوجه، ونقلتهم لعالم افتراضي "غير واقعي". وقد أصبحت الألعاب الإلكترونية في متناول جميع الفئات العمرية أطفالا وشبابا على حد سواء، ولم تقتصر ممارستها على أجهزة الكمبيوتر أو البلايستيشن أو من خلال الأجهزة الخاصة في نوادي الألعاب، بل أصبحت تمارس من خلال الهواتف النقالة والذكية وبتكاليف قليلة؛ مما أتاح الفرصة للجميع لممارسة هذه الألعاب بسهولة ويسر. وكان من سلبيات هذه الألعاب التأثير السلبي على التحصيل الدراسي.

وتهدف هذه الدراسة إلى التعرف على البعد السلبي الذي تسببه هذه الألعاب الإلكترونية من ضعف التحصيل، وضعف التركيز، وغيرها من الآثار السلبية خصوصا على طلاب المرحلة الثانوية بمنطقة "جازان" بالمملكة العربية السعودية في عام 1443هـ، وقد طبقت الدراسة على عدد من الطلاب في ثلاث مدارس ثانوية هي:

ثانوية أبو القعائد، حيث وصل عدد العينات 83 طالبا، و"ثانوية الداير"، وكان عدد العينات 17 طالبا، و"ثانوية الظبية العينات 12، وكان إجمالي عدد الطلاب: (112)، وإجمالي عدد المعلمين (81).

ABSTRACT

Technological progress has advanced very rapidly in our time, which has played a key role in the emergence of new and advanced methods of entertainment. New and advanced electronic games have appeared at successive speed and high accuracy, and thousands of young men and women in the world practice them, and as a result, these games have replaced the popular games that children play on the ground, face to face, and transported them to an “unrealistic” virtual world. Electronic games have become accessible to all age groups, children and youth alike, and their practice is not limited to computers or PlayStations or through special devices in game clubs, but has become practiced through mobile and smart phones at low costs; Which gave the opportunity for everyone to play these games easily and conveniently. One of the negative aspects of these games was the negative impact on academic achievement.

This study aims to identify the negative dimension caused by these electronic games of poor achievement, poor concentration, and other negative effects, especially on secondary school students in the Jizan region in Saudi Arabia in the year 1443 AH. The study was applied to a number of students in three secondary schools:
Abu Al-Qaa’id High School, where the number of samples reached 83 students, and “Al-Dayer High School”, the number of samples was 17 students, and “Al-Dhabiah High School samples were 12, and the total number of students was: (112), and the total number of teachers was.(81)

المقدمة:

شهد العالم تطورا كبيرا في مجال تكنولوجيا المعلومات والاتصالات الحديثة. وقد ساهم هذا الأخير في ظهور وسائل الإعلام الحديثة، وظواهر الاتصال في المجتمع المعاصر. هذه الظواهر لها تأثير كبير على الفرد والمجتمع، ومن بين فئات المجتمع الطلاب في المدارس، لأنهم شريحة عريضة. أصبح المجتمع لدينا يزداد اهتمامه بالأجهزة الإلكترونية سواء أكانت الجوالات أم أجهزة الألعاب الإلكترونية في المنازل، وازدحمت أيادي الطلاب بهذه الأجهزة حتى أصبحت لا تفارقهم في أكثر الأوقات، ولم يعد هناك وقت للاستذكار ومتابعة الدراسة، وزيادة وجود جميع الطلاب على المحادثات، ومنصات الألعاب الإلكترونية؛ مما أثر على التحصيل الدراسي، وتدهورت نتائج الاختبارات، فرأيت أن أجري بحثا في هذا الصدد مع أبنائي الطلاب؛ للوقوف فعليا على أثر استخدام هذه الأجهزة عليهم وعلى مستوياتهم التحصيلية.

(2-1) مشكلة البحث

الشعور بضعف التركيز وعدم الانتباه، المعانة من صعوبة في المذاكرة بجانب ضعف العلاقات والروابط

بين الأهل والشعور بالأرق وقلة النوم لدى الطلاب.

(2-2) تساؤلات البحث

1. هل تشعر بضعف التركيز وعدم الانتباه جراء إدمانك للألعاب الإلكترونية؟
2. هل تأثرت علاقتك مع الأهل والأصدقاء جراء انشغالك بالألعاب الإلكترونية؟
3. هل امتلاكك للهاتف الجوال سبب لتوجهك للألعاب الإلكترونية؟
4. هل تقضي فترات طويلة على جوالك في اليوم الواحد؟
5. هل فكرت في ترك الألعاب الإلكترونية والتفرغ لدراستك؛ حيث إن المرحلة الثانوية مهمة في حياتك؟
6. هل كان للمدرسة أي دور إيجابي في مقارعة تأثير الألعاب الإلكترونية على الطلاب؟

(2-3) أهداف البحث:

يهدف البحث إلى الوقوف على الأثر الحقيقي لهذه الأجهزة على طلاب المرحلة الثانوية والذي يتجه اتجاها سلبيا على تحصيلهم الدراسي، ومحاولة حل المشكلة الناتجة وإظهار الحلول للمجتمع كي يستفيد منه الآباء والمعلمون مع أبنائهم الطلاب، وكذلك الطلاب أنفسهم، لينتبهوا الى مدى تأثير هذه الأجهزة على مستوياتهم التحصيلية.

(2-4) أهمية البحث:

تكمن أهمية البحث في المساهمة في حل مشكلة ضعف التركيز لدى طلاب المرحلة الثانوية، ومعالجة عدم الانتباه والمعاناة من صعوبة في المذاكرة، بجانب المساهمة في تقليل ضعف العلاقات والروابط بين الأهل، والشعور بالأرق وقلة النوم لدى الطلاب.

(2-5) حدود البحث:

حدود زمانية: تقع هذه الدراسة في عام 1443 هـ

حدود مكانية: تم تطبيق هذه الدراسة في بعض المدارس الثانوية بمحافظة صبيا التابعة لمنطقة "جازان" بالمملكة العربية السعودية.

حدود بشرية: هذه الدراسة طبقت على عدد من الطلاب بالمدارس الآتية:

1-"أبو القعائد الثانوية"، وكان عدد العينات 83 طالبا.

2-"ثانوية الداير"، وكان عدد العينات 17 طالبا.

3-"ثانوية الظبية"، وعدد العينات 12 عينة.

عدد الطلاب: (112) طالبا.

إجمالي عدد المعلمين (81) معلما.

(2-6) مصطلحات البحث

أثر: توضيح معنى لفظة (أثر)، كما ورد في معجم " لسان العرب" كالاتي:

"الأثر": بقية الشيء، والجمع "أثار" و"أثور".

وخرجت في إثره وفي أثره، أي بعده.

وأثرته وتأثراته تتبعت أثره عن الفارسي ويقال: أثر كذا وكذا بكذا وكذا أي أتبعه إياه، ومنه قول "متمم بن نويرة "السيف الغيث:

فَـآثَرَ سَيْـلَ الوَادِيَيْنِ بِيُمَـةٍ تُرَشِّـحُ وَسْمِيًّا مِن النَّبْتِ خِرْوعَا

أي أتبع مطرا تقدم بديمة بعده. و"الأثر" بالتحريك: ما بقي من رسم الشيء. والتأثير: إبقاء الأثر في الشيء، وأثر في الشيء: ترك فيه أثرا.

الألعاب الإلكترونية: يشار إلى مصطلح الألعاب الإلكترونية (بالإنجليزية: Electronic Games) بمصطلح العاب الفيديو (بالإنجليزية: Video games)

تعرف الألعاب الإلكترونية بأنها ألعاب تفاعلية يتم لعبها باستخدام أي جهاز إلكتروني متخصص، مثل: أجهزة الكمبيوتر، وأجهزة الهواتف الذكية، وغيرها، ويمكن أيضا تشغيل الألعاب الإلكترونية من خلال الشبكات بناء على وجود خوادم خاصة، التي يمكن الوصول إليها عبر الإنترنت، حيث تتيح هذه الخوادم للمستخدمين اللعب بمفردهم أو مع أشخاص آخرين.

التحصيل الدراسي: يعرفه "جابلن" بأنه: مستوى محدد من الإنجاز، أو براعة في العمل المدرسي يقاس من قبل المعلمين، أو بالاختبارات المقررة (العيسوي وآخرون، 2006، ص 13)، والمقياس الذي يعتمد عليه لمعرفة مستوى التحصيل الدراسي، هو مجموع الدرجات التي يحصل عليها التلميذ في نهاية العام الدراسي أو نهاية الفصل الأول أو الثاني، وذلك بعد تجاوز الاختبارات والامتحانات بنجاح.

ضعف التركيز: هو تشتت الانتباه (Poor Concentration) وهو حالة تحدث عندما لا يتمكن شخص ما من جمع انتباهه والحفاظ عليه.

(2-7) منهجية البحث:

انطلاقا من طبيعة موضوع البحث، والأهداف التي يسعى الباحث إلى تحقيقها، فقد استخدم الباحث المنهج "الوصفي التحليلي" الذي من خلاله يستطيع الباحث دراسة الواقع بشكل دقيق للغاية، حيث يتعرف الباحث على الأسباب التي أدت إلى حدوث الظاهرة، ويساهم في إيجاد الحلول لها، كما يساعد على إمكانية التنبؤ بالمستقبل؛ وذلك لأنه يرصد الظواهر بشكل علمي وواقعي، كما يقدم المنهج الوصفي معلومات دقيقة وصحيحة عن الظاهرة المراد دراستها، ويستطيع الباحث من خلاله استنتاج العلاقة بين

الظواهر المختلفة، وهذا يساعد الباحث في تفسير موضوع الدراسة بشكل مبسط.

أداة البحث:

نظرا للطبيعة الوصفية التي يقوم عليها البحث، فقد وجد الباحث أن الأداة الأكثر ملائمة لإجراء هذا البحث هي :"الاستبانة"، حيث تتميز بأنها أداة سهلة الاستخدام، وقليلة التكلفة، وهي الأكثر ملائمة للموضوع المطروح، وذات إجابات قياسية محددة بشكل يجعل من السهل تجميع البيانات وتنظيمها، وبعد الاطلاع على أدبيات البحث الحالي والدراسات السابقة ذات الصلة بهذا البحث، صمم الباحث استبانة موجهة لعدد من المعلمين والطلاب في بعض المدارس الثانوية بمحافظة صبيا التابعة لمنطقة جازان بالمملكة العربية السعودية ، وتم جمع البيانات اللازمة للإجابة عن تساؤلات البحث وتحقيق أهدافه، وقد شملت الاستبانة ما يلي:

- القسم الأول: ويشمل بعض البيانات (المتغيرات) الأولية عن أفراد عينة البحث.
- القسم الثاني: ويشمل بعض البيانات الأساسية التي تسمح بالتعرف على أراء المعلمين؛ لتحديد مدى تأثير الألعاب الإلكترونية على الطلاب.

قياس صدق الاستبانة:

قام الباحث بعرض الاستبانة في صورتها الأولية على عدد من المحكمين في تخصصات مختلفة في مجال التعليم، وطلب منهم إعطاء آرائهم عن طريق تعبئة الاستبانة، وقام بعرض الاستبانة على متخصصين، وتم
إعادة صيغتها.

قياس ثبات الاستبانة:

للوقوف على ثبات الاستبانة (أداة الدراسة) استخدمت عينة عشوائية استطلاعية قوامها (112) من أفراد عينة البحث (طلاب)، وعينة من المعلمين قوامها (81 معلما) وطلب منهم الإجابة على عدة أسئلة، وبعد حساب معامل الاتساق الداخلي ظهرت النتيجة مرتفعة ومطمئنة لمدى ثبات أداة الدراسة.

(2-8) الدراسات السابقة:

(دراسة 1)

"إيجابيات وسلبيات الألعاب الإلكترونية ودوافع ممارستها من وجهة نظر طلاب التعليم العام بمدينة الرياض"، من إعداد الدكتور "عبد الله بن عبد العزيز"، رسالة دكتوراة بكلية التربية جامعة الملك سعود بالمملكة العربية السعودية.

انطلق الباحث من إشكالية مفادها التعرف على إيجابيات وسلبيات الألعاب الإلكترونية، ودوافع ممارستها من وجهة نظر طلاب التعليم العام بمدينة الرياض، في ظل الاهتمام المتزايد بهذا النوع من الألعاب. وهدفت الدراسة إلى التعرف على إيجابيات وسلبيات الألعاب الإلكترونية، ودوافع ممارستها من وجهة نظر طلاب التعليم العام بمدينة الرياض. هذه الدراسة شبه التجريبية طبقت على 359 طالبا، ولهذا الغرض تم إعداد استبانة مكونة من 71 فقرة موزعة على محاور الدراسة الثلاث. هذا وتوصلت الدراسة إلى عدد من النتائج أهمها: أن هناك عدد من العوامل التي تدفع طلاب التعليم العام لممارسة الألعاب الإلكترونية، مثل: السعي للفوز، والمنافسة، والتحدي، وحب الاستطلاع، والتخيل، والتصور، وغيرها من عناصر الجذب والتشويق والإثارة. كما يرى طلاب التعليم العام أن لممارسة الألعاب الإلكترونية أثارا إيجابية، وأخرى سلبية.

فمن الأثار الإيجابية، أن الألعاب الإلكترونية التي تمارس عبر الإنترنت (online)، تسهم في تحسين بعض المهارات الاجتماعية والأكاديمية لدى اللاعبين مثل: مهارة البحث عن المعلومات، ومهارة الطباعة، ومهارة الكتابة، ومهارة اكتساب اللغات الأجنبية، ومهارات التفكير الناقد، ومهارات حل المشكلات. أما فيما يتعلق بالآثار السلبية المترتبة على ممارسة الألعاب الإلكترونية، فهي عديدة وتم تصنيفها إلى ست فئات: أضرار دينية، أضرار سلوكية وأمنية، أضرار صحية، أضرار اجتماعية، وأضرار أكاديمية، وأضرار عامة، ويندرج تحت كل فئة عدد من الآثار السلبية.

وكانت توصيات الدراسة كالتالي:

وفقا لما توصلت إليه نتائج هذه الدراسة فإن الباحث يوصي ب مي بما يلي:

1. ينبغي على التربويين وأولياء الأمور الإحاطة بأهم الجوانب الإيجابية والجوانب السلبية للألعاب الإلكترونية؛ وذلك بهدف العمل على تعزيز الجوانب الإيجابية، والحد من آثار الجوانب السلبية في المدرسة والبيت وخارج المنزل.
2. إنشاء مركز وطني/ قومي على مستوى الوطن العربي لإجراء بحوث ذات صلة بالألعاب الإلكترونية، والعمل على إنتاجها بما يتوافق مع دين وعادات وتقاليد المجتمعات الإسلامية والعربية.
3. إيجاد نظام تصنيف للألعاب الإلكترونية على غرار "مجلس تصنيف البرمجيات الترفيهية" ESRB) Entertainment (Software Rating Board ليكون مرجعا يعنى بتصنيف الألعاب حسب الأعمار، وكذلك يعني بتوضيح محتوى كل لعبة عبر أوصاف مختصرة بما يتوافق مع دين وعادات وتقاليد المجتمعات الإسلامية والعربية.
4. تبني وتضمين عناصر الجذب والإثارة والتشويق -المتضمنة في الألعاب الإلكترونية شائعة الانتشار في إنتاج ألعاب إلكترونية تتوافق مع دين وعادات وتقاليد المجتمعات الإسلامية والعربية.
5. إنتاج برمجيات حاسوبية تعليمية وتربوية تشمل عناصر الجذب والإثارة والتشويق المتضمنة في الألعاب الإلكترونية شائعة الانتشار.
6. وضع حوافز ومكافئات للتشجيع على إنتاج ألعاب إلكترونية تتوافق مع دين وعادات وتقاليد المجتمعات الإسلامية والعربية.
7. حماية حقوق الملكية الفكرية لبرمجيات الألعاب الإلكترونية التي تنتج في العالم العربي.
8. تبني وزارات التربية والتعليم في العالم العربي بعضا من الألعاب الإلكترونية التعليمية الجيدة، وتضمينها في المناهج الدراسية، وعمل مسابقات ذات صلة بهذه الألعاب داخل وخارج المدرسة.
9. ينبغي على مؤسسات التعليم العام عمل توازن بين أنماط التعليم الرسمي في المدارس، وأنماط التعليم غير الرسمي خارج المدارس وبخاصة في العوالم الافتراضية.
10. ينبغي تنظيم الوقت المخصص لترفيه الطفل بين ممارسة الألعاب الإلكترونية (الافتراضية)، وممارسة الرياضة الحقيقية، مثل: السباحة، ولعب الكرة بأنواعها، والرحلات، وغيرها من

الأنشطة التي تعود بالفائدة على الطفل من الناحية الجسمية والنفسية والعقلية

11. ينبغي على الوالدين أن يختارا الألعاب الإلكترونية المناسبة لأعمار أولادهم، وأن تكون خالية من أي محتوى يخل بدينهم وصحتهم الجسمية والعاطفية والنفسية.

12. ينبغي على الوالدين تحديد زمن معين للعب، لا يزيد عن ساعتين في اليوم؛ لممارسة اللعب يوميا شريطة

أخذ فترات راحة كل 15 دقيقة، ثم يقضي بقية الوقت في ممارسة باقي الأنشطة اليومية.

13. ينبغي على الوالدين ألا يسمحا للطفل بممارسة الألعاب الإلكترونية إلا بعد الانتهاء من الواجبات المدرسية. 14. ينبغي على الوالدين ألا يسمحا للطفل بممارسة الألعاب الإلكترونية في فترات تناول وجبات الطعام اليومية.

15. يجب على الآباء أن يصادقوا أبناءهم، ويشاركوهم في ممارسة الألعاب الإلكترونية، ولا ينشغلوا عنهم بحجة كسب الرزق؛ حتى لا يخسروا أطفالهم، ويضيعوا بأنفسهم الأموال التي جمعوها من أجلهم.

16. ينبغي على الجهات المسؤولة القيام بمراقبة ما يطرح في الأسواق من ألعاب الكترونية، كما يحدث مع أشرطة الفيديو والكتب وغيرها. بحيث تكون لجان هذه الرقابة متكونة من علماء في الاجتماع، وعلم النفس، والدين الإسلامي. تحدد من هذه الألعاب ما يتم تداوله وما يحظر، ويكون المعيار الاتفاق مع ثقافتنا وأخلاقنا، وعدم التعارض مع مبادئ ديننا

17. القيام بتصميم ألعاب إلكترونية تناسب الطفل المسلم، فيتخصص من أبناء المسلمين من يصمم ألعابا تناسب الطفل المسلم، وتتوافق مع احتياجاته وتطلعاته وتاريخه وحضارته.

18. التأكيد على أهمية دور المعلمين في توعية الأطفال بمخاطر الإدمان على ممارسة الألعاب الإلكترونية، وكيف تمارس بصورة صحيحة، والتنبيه إلى ما فيها من محاذير.

19. ينبغي إبعاد الأطفال عن الاستخدام المتزايد للألعاب الالكترونية الاهتزازية؛ حتى يتجنبوا الإصابة المبكرة بأمراض عضلية خطيرة كارتعاش الذراعين.

20. ينبغي أن يكون موضع جلوس الطفل الذي يمارس الألعاب الإلكترونية بعيدا بمسافة كافية عن شاشة التلفاز أو الحاسوب، وذلك لأجل التقليل من مخاطر الأشعة على صحة الطفل.

21. التأكيد على أن تكون الأدوات المستخدمة في اللعب مطابقة للمواصفات الطبية قدر الإمكان، كان يكون ارتفاع حامل الحاسوب متناسبا مع حجم الطفل، بالإضافة إلى التأكد من جودة الخامات التي تصنع منها مقاعد الجلوس، وكمية الإضاءة المناسبة بالغرفة والتهوية.

دراسة 2

- "أثر الألعاب الإلكترونية على التحصيل الدراسي للمراهقين" إعداد محمد البشير الإبراهيمي، جامعة محمد الصديق بن يحيى - كلية العلوم الإنسانية والاجتماعية -رسالة ماجستير.

كان هدف هذه الدراسة هو تسليط الضوء على موضوع الألعاب الإلكترونية، لمعرفة مدى إقبال المراهقين عليها، والكشف عن الآثار التي يخلفها استخدام هذه الألعاب على التحصيل الدراسي للمراهقين، انطلقت هذه الدراسة من سؤال رئيسي مفاده: ما أثر الألعاب الإلكترونية على التحصيل الدراسي للمراهقين المتمدرسين بمتوسطة محمد البشير الإبراهيمي، وقد اندرج تحت هذا التساؤل الأسئلة الجزئية التالية:

التساؤل الأول: ما أهم الألعاب الإلكترونية الأكثر استخداما من قبل المراهقين؟

التساؤل الثاني: هل توجد علاقة بين مدة استخدام المراهقين للألعاب الإلكترونية، وتأثيرها على تحصيلهم الدراسي؟

التساؤل الثالث: ما تأثير استخدام الألعاب الإلكترونية على التحصيل الدراسي للمراهقين؟

كما شملت دراستنا مجموعة من الفرضيات، وهي:

- الألعاب الإلكترونية الحربية هي الأكثر استخداما من قبل المراهقين.

- توجد علاقة بين مدة استخدام المراهقين للألعاب الإلكترونية، وتدني درجة تحصيلهم الدراسي.

- يؤثر استخدام الألعاب الإلكترونية بشكل سلبي على التحصيل الدراسي للمراهقين.

وبعد تحديد مفاهيم الدراسة، والتطرق إلى الدراسات السابقة ومناقشتها، وانطلاقا مما سبق، فقد أجريت الدراسة على عينة من المراهقين بمتوسطة "محمد البشير الإبراهيمي" - العنصر-واشتملت دراستنا على 89 فردا (وبهذا اشتملت على 20 % من المجتمع الأصلي للدراسة المقدر عدده بـ: 446 فرد.

وتندرج الدراسة تحت الدراسات الوصفية؛ وذلك للكشف عن العلاقة بين المتغيرين في ظل الاستعانة بأدوات جمع البيانات، وذلك بغرض الحصول على معلومات تخدم موضوعنا.

ومن خلال استخدام أساليب إحصائية متمثلة في التكرارات والنسب استطعنا الخروج بجملة من النتائج أهمها:

- أن النسبة الأكبر من المبحوثين يستخدمون الألعاب الإلكترونية الحربية بنسبة قدرت بـ: 44.94 %. - أن النسبة الأكبر من المبحوثين يستغرقون من ساعة إلى ثلاث ساعات في اليوم في استخدام الألعاب الإلكترونية بنسبة 56.18%.

- أن أغلبية المبحوثين يؤجلون الواجبات المدرسية من أجل استخدام الألعاب الإلكترونية بنسبة 59.55%.

- أن النسبة الأكبر من المبحوثين يفضلون استخدام الألعاب الإلكترونية على عملية استذكار الدروس، وذلك بنسبة 49.53%.

- إن النسبة الأكبر من المبحوثين انخفضت درجة تحصيلهم الدراسي بسبب الانشغال بالألعاب الإلكترونية بنسبة 56.17%.

- أن كثرة استخدام الألعاب الإلكترونية تسبب في انخفاض درجات تحصيلهم الدراسي بنسبة 60%.

- أن النسبة الأكبر من المبحوثين تدنت درجة تحصيلهم الدراسي بعد استخدامهم للألعاب الإلكترونية بنسبة 50.56%

- أن استخدام الألعاب الإلكترونية أثر بشكل سلبي على التحصيل الدراسي للمراهقين بنسبة. 56.17%

الألعاب الالكترونية:

تاريخ الألعاب الإلكترونية

يعود تاريخ ألعاب الفيديو إلى سنة 1947م، حينما اخترع البروفسور الأمريكي توماس ت. جولد سميت الابن لعبة أطلق عليها «أداة أنبوب الأشعة المهبطية المسلية».

بينما شهد العقد التالي اختراع عدة العاب بسيطة مثل: نيمرود (سنة 1951 م) في بريطانيا، و (OXO سنة 1952 م) بواسطة البروفسور البريطاني الكساندر س دوغلاس، وتنس فور تو (سنة 1958 م)، ولعبة سبيسوور (سنة 1961 م) بواسطة معهد ماساتشوستس للتقنية.

أول لعبة اخترعت لغرض تجاري هي لعبة الأركيد «كمبيوتر سبيس» سنة 1971م، وقد كانت تعمل عن طريق وضع القطعة النقدية كما في بعض أجهزة الأركيد الحالية، واحتوت على شاشة تلفزيون بدون ألوان.

وفي نهاية الستينيات ابتكر المخترع الأمريكي ذو الأصول الألمانية رالف. باير أول جهاز ألعاب فيديو ماغنافوكس أوديسي الذي أطلق في سنة 1972م، وكان أول جهاز ألعاب فيديو يتحصل بالتلفزيون لعرض الصور.

في عام 1972 م أيضا ظهرت شركة أتاري في سوق الألعاب الإلكترونية من خلال جهازها (بونج)، وهو أول جهاز العاب الكتروني يحقق نجاحا على المستوى التجاري.

من العجيب أن مؤسس شركة أتاري «تولان بواس نيل» هو نفسه المخترع الذي صمم جهاز الألعاب الإلكترونية الأول (كمبيوتر سباس) بعد أن ترك شركة نوتنج.

أجهزة الألعاب الإلكترونية الأولى لم يكن بها معالج Processor، كما هو الحال في الأجهزة التي نستعملها اليوم، ولكن كان بها كارت إلكتروني يحوي بضعة عشرات من الترانزيستورات فقط. هذه الأجهزة كانت إمكانياتها محدودة للغاية، ولم يكن بقدرتها أن تعرض أكثر من بعض الأشكال الهندسية البسيطة التي تعرض على شاشات التليفزيون.

في عام 1975 م أنتجت شركة أتاري جهاز تليفزيون يتم استخدامه مع جهاز (بونج) للألعاب الإلكترونية الذي تنتجه الشركة نفسها، كما طرحت شركة أتاري في عام 1977 م تكنولوجيا جديدة تسمى Video Computer System CVS والتي تستخدم شرائط ممغنطة Cartridge Tape مخزن عليها الألعاب الإلكترونية؛ بحيث يستطيع المستخدم أن يقوم بتغيير الشريط إذا أراد استخدام لعبة إلكترونية أخرى، هذا الجهاز أطلق عليه، 2600 وكان جهازا متقدما وفقا لمعايير هذه الفترة الزمنية، وكان يتكون من الوحدات التالية: معالج بسيط MOS 6502، شريحة شاشة تسمى (ستيلا) تنظم التعامل مع الأشكال التي تعرض على شاشة التليفزيون، ذاكرة إلكترونية سعتها 128 بايت فقط، شريحة ذاكرة ROM سعتها 4 كيلوبايت.

وهذه المكونات يتم تثبيتها على كارت إلكتروني بسيط به منفذ Port يتصل بعصا الألعاب Joystick كما يوجد بالكارت أيضا منفذ يتم تثبيت الشرائط الممغنطة به، وكذلك وحدة لتوصيل التيار الكهربائي أما البرامج التي تقوم بتشغيل الألعاب الإلكترونية المخزنة بالشرائط فتوجد بشريحة الذاكرة الإلكترونية ROM التي تبدأ في العمل بمجرد تركيب الشريط الممغنط في جهاز الألعاب.

تطور آخر كبير حدث في عام 1985 م من خلال شركة (ننتاندو)؛ حيث تغير كل شيء، فقدمت الشركة ثلاثة اختراعات مذهلة، وهي:

وحدة للتحكم التي تظهر على الشاشة Pad Controller لتكون بديلة عن عصا الألعاب، Joystick لتطوير المكونات الإلكترونية للجهاز، ومع ذلك استطاعت بيعها بأسعار تناسب الاستخدام المنزلي، كذلك تطوير في مستوى الألعاب الإلكترونية؛ بحيث لم تصبح مجرد أشكال هندسية بسيطة متحركة.

أقسام الألعاب الإلكترونية

تختلف أسماء الألعاب الإلكترونية وتتنوع، لكنها تنتظم بحسب الجهاز المستخدم لتشغيلها في ثلاثة أقسام:

1-ألعاب الفيديو.

2-ألعاب البلاي ستيشن Play station

3-ألعاب الكمبيوتر.

1-ألعاب الفيديو: لعبة الفيديو هي وسيلة إعلامية خاصة تتفق مع باقي الوسائل السمعية والبصرية بأن المستخدم يتفاعل معها بشكل ذهني، وتتميز عن هذه الوسائل بأن المستخدم يتفاعل معها أيضا بشكل جسماني (عن طريق اليدين)، ومن ثم فهي تفرض على المستخدم مستوى أعلى من التركيز، واللعبة الإلكترونية في ظاهرها وسيلة تسلية، لكنها كأي وسيلة إعلامية أخرى تحمل بين طياتها ثقافة مصمميها وأفكارهم ومعتقداتهم، كما يمكن استخدامها كوسيلة لتقديم محاكاة حقيقية للواقع.

ولعبة الفيديو عبارة عن ملف وسائط متعددة، يتضمن غالبا صورا، وأصواتا، وعروضا، مع مزيج خاص من الرسومات واللقطات التي تعطي للمستخدم الإحساس بالأماكن والعقبات والأعداء. إلخ، بالإضافة إلى القدرة على الاستجابة لأوامر معينة من المستخدم، مما يعطي للمستخدم قدرا خاصا من المتعة والتحدي، بمعنى آخر لعبة الفيديو تمثل خلاصة تضافر الوسائل السمعية والبصرية

وهي توجد على أقراص مضغوطة محملة بالبرامج المتنوعة؛ حيث يخصص لكل قرص لعبة واحدة بعدة مراحل، تختلف في عددها ووقتها من شريط لأخر، وتعمل هذه الأقراص على اجهزة كمبيوتر صغيرة مخصصة للألعاب بصورة تلفزيونية، كما يمكن تشغيل بعض هذه الألعاب على أجهزة الحاسوب الشخصية.

2-العاب البلاي ستيشن: البلاي ستيشن جهاز كمبيوتر صغير مخصص للألعاب بصورة تليفزيونية، ويستخدم الأقراص المضغوطة المحملة بالبرامج المتنوعة؛ حيث يخصص كل قرص للعبة واحدة بمرحلة واحدة أو بعدة مراحل، وقد جذبت هذه اللعبة قطاعا واسعا من الأطفال، والمراهقين على المستوى العالمي؛ لما فيها من مؤثرات سمعية وبصرية قوية، وتوظيفها لعدد كبير من الفنيين المهرة في إنتاج ألعاب مشوقة ومثيرة.

وهذه اللعبة تشتغل بجهاز مخصص يسمى البلاي ستيشن Play station، وجهاز الإكس بوكس XBOX360 ELIT ، وجهاز Nintendo والجيم بوي GAME BOY وغيرها، وبعضها يمكن أن يعمل على جهاز الحاسوب الشخصي، ولكل جهازا من هذه الأجهزة نوع خاص من الأشرطة تختلف في الشكل عن الأخرى. وهي أكثر الألعاب انتشارا، حتى انتشرت هذه اللعبة بسرعة هائلة في المجتمعات العربية بوجه عام

1- ألعاب الكمبيوتر: المقصود بها الألعاب التي توضع على الأقراص المضغوطة، سواء أقراص DVD أو الأقراص العادية التي تعمل على جميع أنواع الحاسوب، كما يمكن

تحميلها على ذاكرة الحاسوب، واللعب بها من غير إضافة أجهزة أخرى، وإن اختلف نوع الجهاز المستخدم لتشغيلها، فهي تتفق جميعها من حيث المضمون.

الآثار التربوية للألعاب الإلكترونية:

أ- ضعف التحصيل الدراسي، وإهمال الواجبات المدرسية، والهروب من المدرسة أثناء الدوام المدرسي، وما يصحب ذلك من اضطرابات في التعلم، وهذا ما أشارت له أغلب الدراسات، فلم تعد المواد العلمية ممتعة؛ لأنها لا تقدم له النمط نفسه الممتع في الألعاب، كما أن الطفل يفكر في اللعبة حتى أثناء المذاكرة عوضا عن الوقت الذي يهدره والذي قدرت بعض الدراسات أنه قد يصل إلى 13 ساعة أسبوعيًا.

ب- اكتساب العادات السيئة، وتكوين ثقافة مشوهة ومرجعية تربوية مستوردة.

ت- حدوث الكسل والخمول، والعزلة الاجتماعية لدى الأطفال، بالإضافة إلى التوتر الاجتماعي، وفقدان المقدرة على التفكير الحر، وانحسار العزيمة والإرادة لدى الفرد.

ث- اختلال عاطفي، فأصبح الطالب يواجه خصوما وهميين يكرههم بشدة، ثم يغضب بشدة، ثم يريد قتلهم أو الانتصار عليهم!!

ج- انخفاض ذاكرة المفردات، بسبب التركيز الهائل على الصور، مما يعني تناقص الذكاء اللغوي لطفلك، وهو ما يؤدي إلى ضعفه في الحوار والإلقاء والتعبير عن أفكاره.

ح- تشتت الانتباه والتركيز، فقد ظهر من خلال الدراسات أن الطالب أثناء لعبه يصعب جدا أن تحادثه، فضلا عن أن يلتفت إليك.

خ- فقدان القدرة على التفكير الحر، وانحسار العزيمة والإرادة.

الآثار العامة للألعاب الإلكترونية:

أ-القضاء على كثير من النشاطات الفعالة: فلعب Play Station game يستهلك الوقت المخصص لبعض النشاطات، بمعنى يضيع الوقت الذي يمكن أن يستخدم على نحو أكثر فاعلية؛ كما يمنع الأطفال من القيام بنشاطات أكثر فائدة، كاللعب الجماعي مع الأقران، فالأوقات التي يقضيها الأطفال في اللعب هي الأوقات التي تنمي كفاءاتهم، وتراكم خبرات من التجربة الشخصية المباشرة، إنهم يستطيعون التفاعل مع محيطهم، وهكذا بطريقة تلقائية وطبيعية يتعلمون من تجاربهم؛ حياتهم، لذا فاللعب الجمعي ضروري ومهم لمرحلة الطفولة.

ب-الاستهتار بالوقت: استودع الله لدينا أمانة الوقت؛ بحيث يحافظ المسلم عليه، وهذه الصفة «محافظا على وقته» من الصفات التي لا بد أن يتحلى بها المسلم، وتأتي الألعاب الإلكترونية لتتصادم مع هذه الصفة، وخصوصا في وقت انشغل المسلم فيه بأمور تافهة، ولم يقدم فيها أولوياته أو ينظم وقته، أو بالأحرى أن يستثمر هذه الألعاب.

فقد لا يكون العيب في ذاتها، ولكن العيب في طريقة الاستخدام، وعدم فهم الآباء لكيفية برمجة الأبناء على الاستخدام الأمثل لتلك الألعاب.

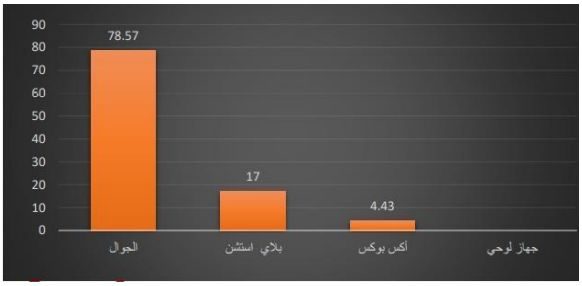
ج-الأنانية: الألعاب الإلكترونية مصممة بشكل احترافي خطير من حيث اللون، والصوت والحركة، والأداء، مما يجعل الطالب لا يريد أن يترك اللعبة، فيصبح أنانيا في اللعب وفي حياته.

د العزلة: كثير من تلك الألعاب تم تصميمها بطريقة اللعب المنفرد، مما يتيح للطفل البعد عن اللعب الجماعي، بل إن الأهل يستسهلون ذلك ويفضلون العزلة؛ بحجة البعد عن المشاكل بين الأطفال، وهذا ليس حلا، فنحن هنا نخطط بقصد أو من دون قصد لإبعاد ابننا عن المواقف التربوية الاجتماعية التي يتعلم فيها أسس الحوار، ومتعة التفاعل، وحل المشكلات، وبالتالي يفقد أهم أسلوب تربوي، وهو التعلم بالمحاولة والخطأ والتجريب والاكتشاف، من خلال المواقف التجريبية التربوية، فنفسد بذلك أكثر مما نصلح.

التحليل الاحصائي للاستبانة (الطلاب)

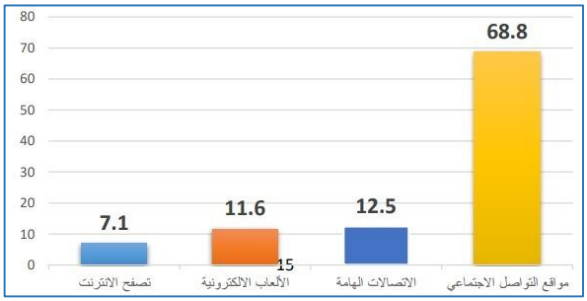
1- نوع الجهاز المستخدم:

أظهرت نتائج الاستبانة أن عينة البحث يستخدم جهاز الإكس بوكس بنسبة (4.43%) والبلاي استيشن بنسبة (17%)، وكان أغلب أفراد العينة يفضلون استخدام الجوال ونسبتهم (78.57%).



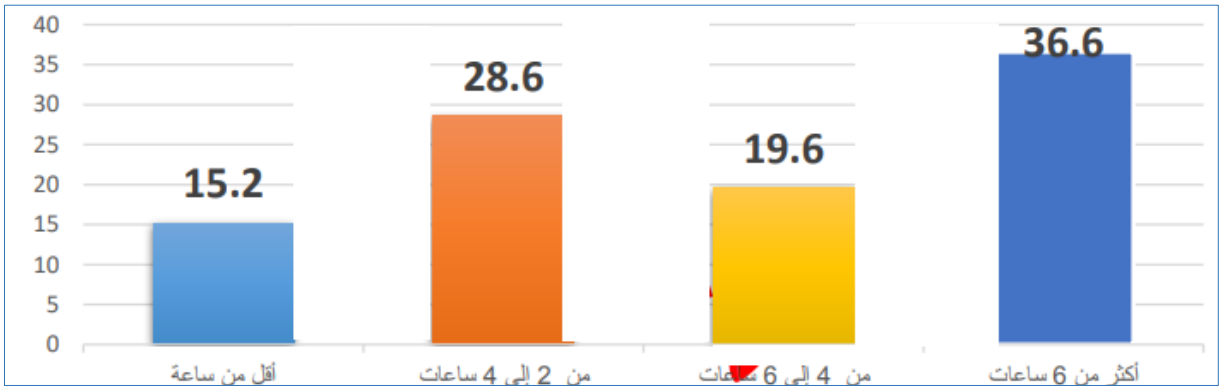
2-أهمية الجوال:

أظهرت نتائج الاستبانة أن مواقع التواصل الاجتماعي تتصدر المركز الأول في أهمية الجوال بالنسبة لعينة الدراسة بنسبة (68.8%)، بينما تقع الألعاب الإلكترونية والاتصالات المهمة في مستوى متقارب في استخدامات الجوال بنسب (11.6 %) و (12.5 %) على التوالي، ويأتي تصفح الانترنت في المرتبة الأخيرة بنسبة (7.1 %) من عينة الدراسة.



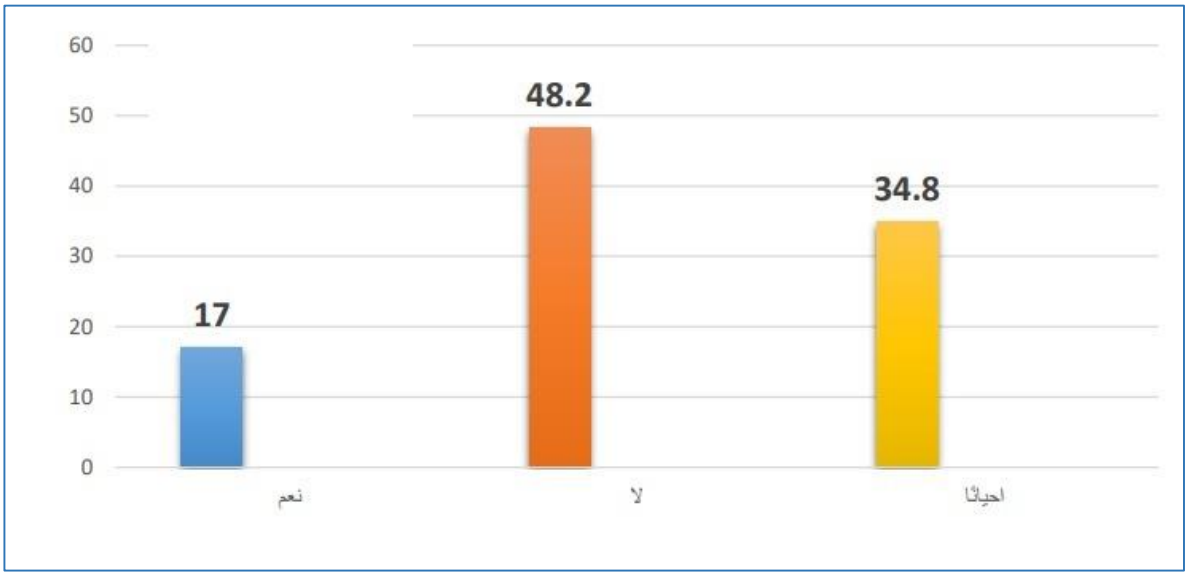
3-الفترة الزمنية لاستخدام الجوال خلال اليوم الواحد:

أظهرت نتائج الاستبانة أن (36.6) من عينة البحث يستخدموا الجوال لأكثر من 6 ساعات يوميا، بينما (15.2%) من العينة يستخدمون الجوال أقل من ساعة.



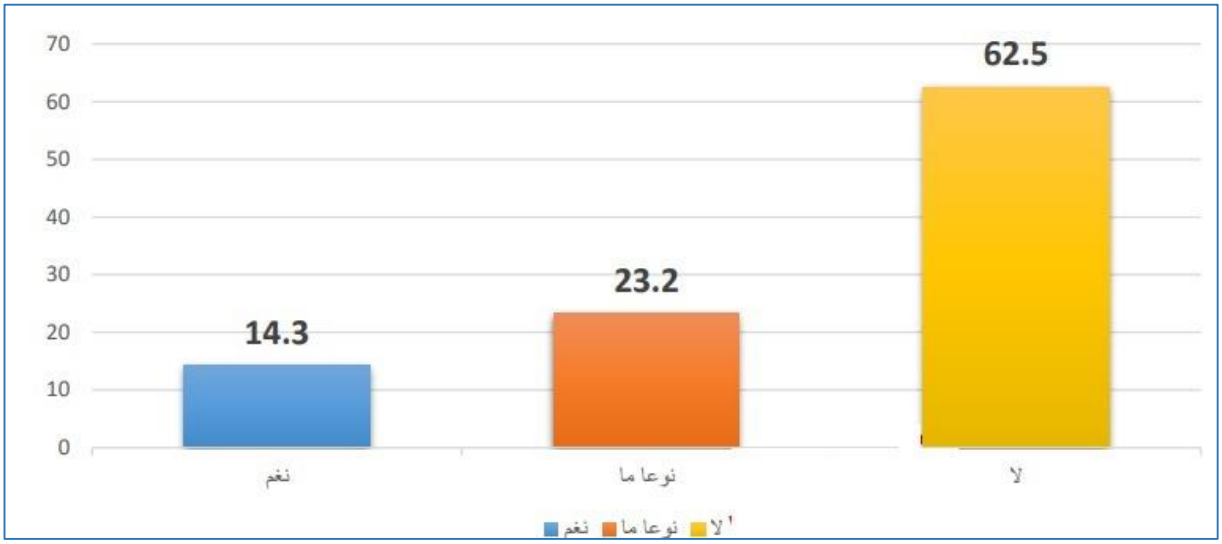
4-هل تشعر بضعف بالتركيز والانتباه نتيجة استخدام الجوال في اللعب

أظهرت نتائج الاستبانة أن عينة البحث كان منها (17%) لديهم إحساس بضعف التركيز، وقلة الانتباه، إلى جانب (34.8 %) يشعر (أحيانا)، بينما نسبة (48.2%) يعتقد أنه (لا يشعر بضعف التركيز).



5-هل تأثرت العلاقات العائلية والأسرية نتيجة وجود انتشار الألعاب الالكترونية؟

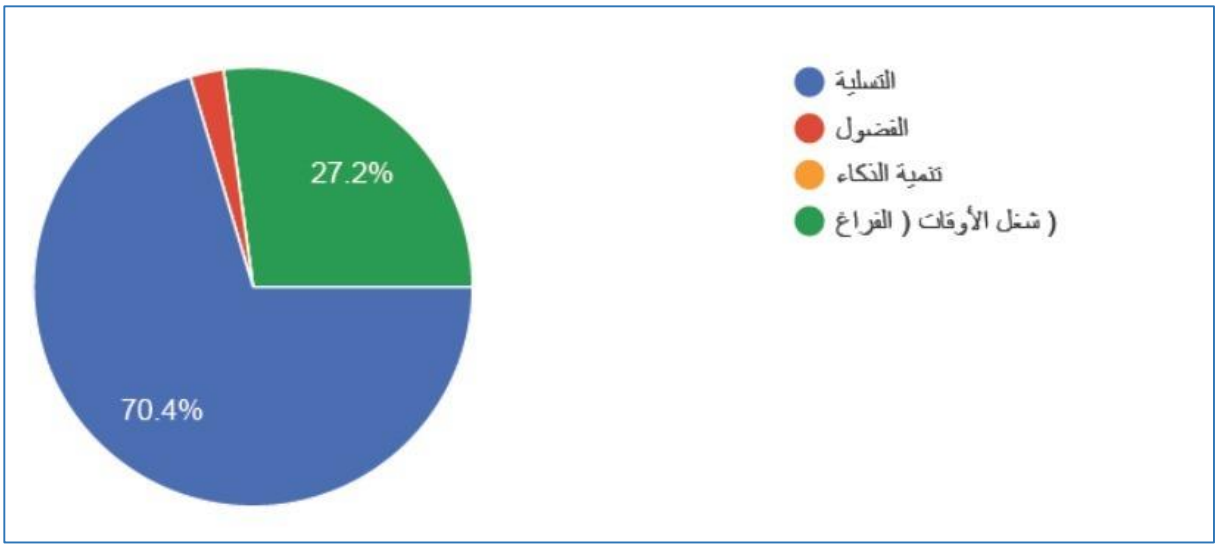
أوضحت نتائج الاستبانة أن العلاقات الأسرية العائلية قد تأثرت، ويؤيد ذلك نسبة (14.3) من عينة البحث، وهي في طريقها للزيادة، وذلك يتضح من الذين أجابوا بـ (نوعا ما)، قد تأثرت) وكانت نسبتهم (23.2 %). بينما يرى (62.5 %) أنه لم تتأثر ويعزوا بعضهم ذلك إلى أنهم يتواصلوا معا عن طريق اللعب، وكل في مكانه وبيته.



6-هل ترغب في ترك الألعاب الإلكترونية لتتفرغ لدراستك، حيث أن المرحلة الثانوية فارقة في حياتك؟

أظهرت نتائج الاستبانة أن عينة البحث كان منها (52.6) يرغبون في التوقف عن اللعب للتفرغ للدراسة ثم العودة بعد ذلك نتيجة للفترة الفارقة، وهي الدراسة بالمرحلة الثانوية، بينما (30.4) يجدون ترك اللعب أكثر صعوبة، و(17%) متحير

التحليل الاحصائي للاستبانة (المعلمين)

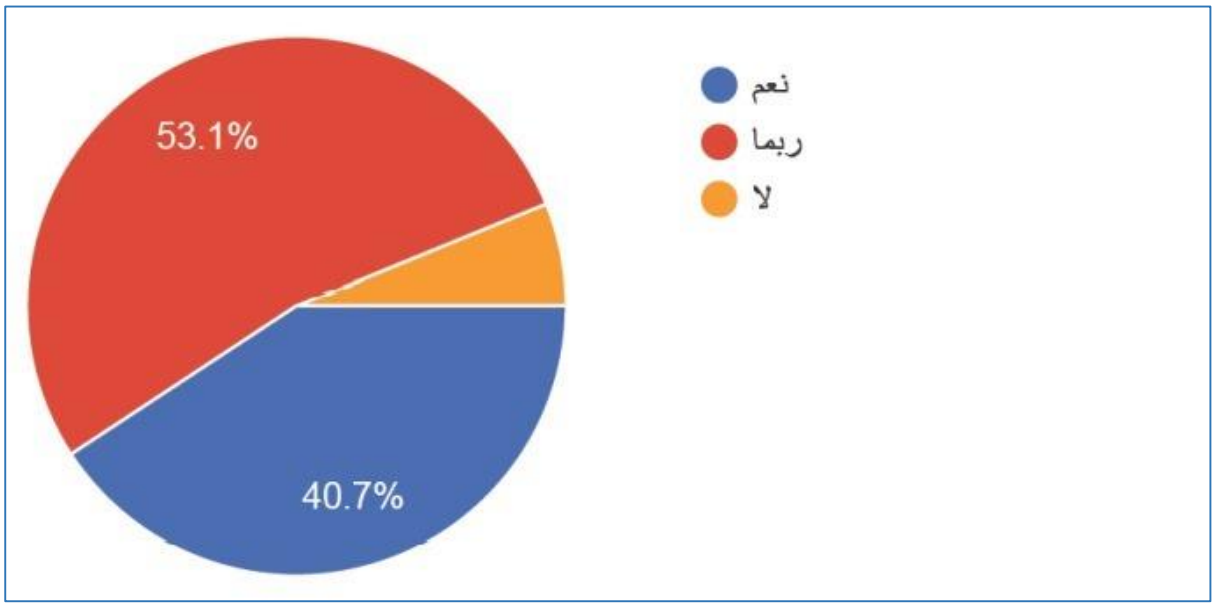


لماذا يتجه الطلاب للألعاب الإلكترونية؟

أوضحت نتائج الاستبانة رأي المعلمين في الألعاب الإلكترونية عند الطلاب بأنها نوع من التسلية بنسبة (70.04%) من عينة البحث وهي بهذا العدد أيضا باتجاه للزيادة، وتليها مباشرة شغل وقت الفراغ كما يتضح من الرسم التوضيحي.

هل قامت المدرسة باستدعاء ولي الأمر بسبب إهمال الطلاب لدروسهم؟

أظهرت نتائج الاستبانة أن عبادة الحث كان منها (40.7) لديهم تأكيد "أن المدرسة قامت باستدعاء ولي الأمر"، بخصوص إهمال الطلاب واسبة (53.1) "غير متأكد من إرسال استدعاء إلى ولي أمر الطالب".



التحقق من صدق الاستبانة:

قام الباحث بعرض الاستبانة في صورتها الأولية على عدد من المحكمين في تخصصات مختلفة في مجال التعليم، والإشراف التربوي، وطلب منهم إعطاء أراءهم عن طريق تعبئة الاستبانة.

التحقق من ثبات الاستبانة:

للوقوف على ثبات الاستبانة (أداة الدراسة) استخدمت عينة عشوائية استطلاعية قوامها (112) من أفراد عينة البحث، وطلب منهم الإجابة عن عدة أسئلة، وبعد حساب معامل الاتساق الداخلي ظهرت النتيجة مرتفعة مطمئنة لمدي ثبات أداة الدراسة.

التوصيات والمقترحات -

أولا: التوصيات بالمعلمين

يوصي الباحث زملاءه المعلمين بلاتي:

1- الاستمرار في توجيه الطلاب وحثهم على استغلال الأجهزة الإلكترونية فيما يعود عليهم بالنفع في التحصيل الدراسي.

2- التركيز على الواجبات الإلكترونية المنزلية في المواد الدراسية واستغلال منصة مدرستي وبعض التطبيقات التي تساعد الطلاب في الاستفادة من الأجهزة الإلكترونية استفادة مثمرة.

3- أن توجد المدرسة بيئات الكترونية تعمل على نشر ثقافة الاستخدام الإيجابي للأجهزة الإلكترونية بتوفير أجهزة تساعد الطلاب في توجيههم للذكاء الاصطناعي والذي ينمي لديهم الحوسبة والخوارزميات المفيدة لهم في حياته المستقبلية.

4- نشر ثقافة الاختراع وتشجيع الطلبة لخوض هذا المجال بالتعاون مع مركز موهبة وتشجيعهم للمشاركة في البرامج التي تطلقها المؤسسة.

وأخيرا فإن الباحث يأمل أن يكون المعلم خير داعم لهذا الجيل الذي نشأ على التقنية في توجيه مساره وتثقيفه، ومساعدته في كيفية التعامل مع الأجهزة الإلكترونية وطرق الاستفادة منها وتشجيعه.

ثانيا: التوصيات الخاصة بالطلاب:

يوصي الباحث الطلاب بعدة أمور، أهمها:

1 -النظر للتقنية كونها داعما للعملية التعليمية ووسيلة تثقيف وتعليم.

2-التقليل من ساعات اللعب بحيث لا تزيد عن ساعة لليوم الواحد على أكثر تقدير.

3-استغلال الوقت مع الأجهزة في التحصيل الدراسي والتثقيف الذاتي والبحث عن المعلومات والتطبيقات التي يستفاد منها في الحياة.

4-أن يعمل الطالب لنفسه جدولا يرتب فيه حياته اليومية بحيث لا يطغى الجانب الإلكتروني على حياته الخاصة ويهمل جوانب أخرى أكثر أهمية.

ثالثا: التوصيات الخاصة بأولياء الأمور:

يوصي الباحث أولياء الأمور بما يلي:

1-أن الله تعالى جعل على عاتقك أمانة عظيمة؛ هي الابن، فيجب أن توفر له ما يقيده وتحرص على توجيهه ومتابعته.

2-أن تحرص على إيجاد البيئة الالكترونية المفيدة وإبعاده عن المواقع المؤثرة على سلوكه وعقليته، بمتابعته وتقديم النصح والتشجيع والاهتمام.

1- توجيه الأطفال ومتابعتهم اثناء استخدامهم للأجهزة الإلكترونية.

2- توفير الاحتياجات التي تساعده على الاستفادة من الأجهزة الإلكترونية كإدخال شبكة نت آمنة في المنزل، وبرامج مفيدة تساعده الاستفادة من هذه الأجهزة الإلكترونية.

3- التواصل الدائم مع المدرسة وتفعيل التعاون الجاد بين البيت والمدرسة.

المراجع:

1. سوميه قدي، إدمان الألعاب الإلكترونية وعلاقتها بالتنمر في الوسط المدرة جامعة وهران، مجلة التنمية البشرية، العدد 10، مارس 2018. 2. ناصر العنزي، أثرا استخدام مواقع التواصل الاجتماعي والألعاب الإلكترونية على طلاب الصف الثالث متوسط بمدرسة السيح بالخرج. 3. العيسوي عبد الرحمن - الزعبلاوي، محمد السيد محمد -الجسماني، عبد العلي :2006 القدرات العقلية وعلاقتها الجدلية بالتحصيل العلمي، مجلة مدرسة الوطية الخاصة، منشورات وزارة التربية والتعليم، سلطنة عمان.

4. دلال عبد العزيز الحشاش، أثر ممارسة بعض الألعاب الإلكترونية في السلوك العدواني لدى طلبة المرحلة الثانوية في المدارس الحكومية بدولة الكويت، رسالة ماجستير، جامعة عمان، 2008.

5. أميرة مشري، أثر الألعاب الإلكترونية عبر الهواتف الذكية على التحصيل الدراسي للتلميذ الجزائري، رسالة ماجستير، كلية العلوم الاجتماعية والإنسانية، جامعة العربي بن مهيدي أم البواقي، 2017.

6. زهية بودبية، ورشيدة منغور، أثر الألعاب الإلكترونية على التحصيل الدراسي للمراهقين، رسالة ماجستير، كلية العلوم الإنسانية والاجتماعية، جامعة محمد الصديق بن يحيى، 2018.

7. مريم قويدر، أثر الألعاب الإلكترونية على السلوكيات لدى الأطفال، رسالة ماجستير، كلية العلوم السياسية والإعلام، جامعة الجزائر، 2012.

8. رامي عبد الحميد الجبور، وأيمن أحمد الكريميين، وماجدة عبد العزيز المجالي، العلاقة بين لعبة البوبجي والميل إلى العنف لدي الأبناء من وجهة نظر الآباء والأمهات في المجتمع الأردني، مجلة العلوم الإنسانية والاجتماعية، المجلد 47، العدد 1، 2020.

9. محمد عبد الجواد، كيف تتوقف عن الألعاب الإلكترونية للأبد.

10. تميم قلقول، وأحمد عبد النور، الألعاب الإلكترونية ودورها في ظهور الإحباط والعدوانية، رسالة ماجستير، كلية علم النفس وعلوم التربية والأرطوفونيا، جامعة عبد الحميد مهري، 2021.

11. ادوارد دي بونو، تعليم التفكير، ترجمة عادل عبد الكريم ياسين، مؤسسة الكويت للتقدم العلمي، سلسلة الكتب المترجمة، الكويت، الطبعة الأولى،1989

12. رأفت صلاح الدين، الألعاب الإلكترونية وآثارها على ال الأطفال، أبواب الإعلام.

13. فهد عبد العزيز الغفيلي، الألعاب الإلكترونية خطر غفلنا عنه يهدد الأسرة والمجتمع، مكتبة الملك فهد الوطنية، 1431هـ.

14. كرام محمد يوسف، مستوى ممارسة الألعاب الإلكترونية وعلاقتها بالعزلة الاجتماعية لدى طلبة المرحلة الإعدادية والثانوية في منطقة كفر قرع، رسالة ماجستير، كلية العلوم التربوية والنفسية، جامعة عمان العربية، 2017.

15. خديجة نمر، أثر استخدام استراتيجية مدعمة بالألعاب الإلكترونية على تحصيل طلبة الصف الخامس الأساسي وخفض القلق الرياضي لديهم في الأردن، رسالة ماجستير، كلية العلوم التربوية، جامعة آل البيت، الأردن، 2017.

16. أسماء عبد المهدي، ردينا إبراهيم، المسابقات في الألعاب الإلكترونية مفهومها وأحكامها في الفقه الإسلامي، مجلة الجامعة الإسلامية للدراسات الشرعية والقانونية، 2018.
17. مجلة الطفولة والتنمية، المجلس العربي للطفولة والتنمية، العدد 32، 2018.
18. إبراهيم هلال العنزي، التداعيات السلبية لإدمان الألعاب الإلكترونية: دراسة ميدانية على طلاب المرحلتين الثانوية والجامعية بمدينة الرياض، المجلة العربية للدراسات الأمنية.
19. الألعاب الإلكترونية وتأثيراتها على الطفل في ظل جائحة فيروس كورونا، أعمال المؤتمر الدولي العلمي، ألمانيا، برلين، 2020.
20. استبرق دارد سالم، الألعاب الإلكترونية وعلاقتها بالعزلة الاجتماعية لدى أطفال الرياض، مجلة البحوث التربوية والنفسية، العدد 47، 2015.
21. خليفي محمد، الألعاب الإلكترونية وتأثيرها في سلوكيات المراهق العدوانية، مجلة التنمية البشرية، العدد11 .2018
22. فرحان عبد العزيز سمير، الإدمان على الألعاب الإلكترونية بالمشكلات الأكاديمية والاجتماعية والانفعالية لدى طلبة المدارس، رسالة ماجستير، جامعة اليرموك، الأردن، 2007.
23. ندى عقاب، هاجر أمل هلال، دليل الأسرة في استخدام الألعاب الإلكترونية عند الأبناء، المركز الوطني لتعزيز الصحة النفسية، 1442هـ
24. محمد صالح المنجد، حمى الألعاب الإلكترونية، المكتبة الشاملة.
25. حسن عماد مكاوي، تكنولوجيا الاتصال الحديثة في عصر المعلومات، الدار المصرية اللبنانية، ط2، 1997.
26. لامية بوبيدي، أسماء تركي، سامية عدائكة، تأثيرات الإدمان على الألعاب الإلكترونية على التوافق النفسي للأطفال، جامعة الوادي، الجزائر، 2019.
27. نداء سليم إبراهيم، إيجابيات الألعاب الإلكترونية التي يمارسها أطفال الفئة العمرية (5-3) سنوات وسلبياتها من وجهة نظر الأمهات ومعلمات رياض الأطفال، رسالة، كلية العلوم التربوية، جامعة الشرق الأوسط، 2016.
28. وسام سالم نايف، تأثير الألعاب الإلكترونية على الأطفال، بابل، 2015
29. وبري أحمد رامي، تأثير ألعاب الفيديو على الرغبة في ممارسة النشاط الرياضي لدى التلاميذ، رسالة ماجستير، جامعة قاصدي مرباح ورقلة، 2019.
30. دلال الواعر، تأثير الألعاب الإلكترونية على سلوك الطفل الجزائري، شهادة ماجستير، جامعة العربي بن مهيدي، الجزائر، 2017.
31. صليحة مجدوب، أثر استخدام الألعاب الإلكترونية على سلوك الطفل المتمدرس، رسالة ماجستير، كلية العلوم الإنسانية والعلوم الاجتماعية، جامعة العقيد أكلي محند أولحاج، 2018.
32. سارة محمود عبد الرحمن، إيجابيات الألعاب الإلكترونية التي يمارسها أطفال مرحلتي الطفولة المتأخرة والمراهقة وسلبياتها من وجهة نظر المعلمين والأطفال أنفسهم، رسالة ماجستير، كلية العلوم التربوية،
33. نورا طلعت، العلاقات الاجتماعية لمستخدمي الألعاب الإلكترونية عبر الإنترنت، مجلة (AJSP)، العدد 14 2019.
34. محمد الطناحي، الألعاب الإلكترونية "جدلية التأثير وحتمية المواجهة"، ورشة عمل العالم الرقمي وثقافة الطفل العربي، القاهرة، 2019.
35. مجلة جامعة طيبة للعلوم التربوية، المجلد 10، العدد 1، 2015.
36. عبيد مزعل، فاعلية الألعاب التعليمية الإلكترونية على التحصيل الدراسي وبقاء أثر التعليم في الرياضيات، رسالة دكتوراه، كلية التربية، جامعة أم القرى، 1431هـ.
37. بخته فرج الله، وربيحة نبار، الإدمان على الألعاب الإلكترونية وأثره على صحة الأطفال، جامعة الوادي، الجزائر، مجلة المجتمع والرياضة، المجلد 3، العدد 1، 2020.
38. عزيزة عبد العزيز، واقع استخدام الألعاب الإلكترونية في تنمية مهارات الفن التشكيلي من وجهة نظر معلمي رياض الأطفال، المجلة العلمية لكلية رياض الأطفال، جامعة المنصورة، المجلد4 ، العدد3، 2018.
39. سعيد عبد الرزاق، الألعاب الإلكترونية والأطفال "قراءة في الإيجابيات والسلبيات"، جامعة عبد الحميد بن باديس، الجزائر.
40. أميرة شايب، وسامية إبريعم، ومنيرة عاشور أثر إدمان الألعاب الإلكترونية على سلوك المراهق، مجلة سوسيولوجيا، المجلد 4، العدد 2، 2020.
41. صيف الأزهر، ومحمد ذيب، الألعاب الإلكترونية وتشكل السلوك العدواني العنيف لدى الطفل داخل المدرسة، جامعة الوادي، الجزائر، مجلة المجتمع والرياضة، المجلد 2، العدد 2، 2019.
42. منال الأسود، وفوزي لوحيدي، تأثير الألعاب الإلكترونية على التحصيل الدراسي للتلميذ، الجزائر، مجلة المجتمع والرياضة، المجلد 2، العدد 2، 2019.
43. عبد الله بن عبد العزيز الهدلق، إيجابيات وسلبيات الألعاب الإلكترونية ودوافع ممارستها من وجهة نظر طلاب التعليم العام بمدينة الرياض، رسالة دكتوراه، كلية التربية، جامعة الملك سعود، المملكة العربية السعودية.