DOI: http://dx.doi.org/10.33948/sjps-ksu-2-11-3

إدمان الألعاب الإلكترونية وعلاقته بالعجز المتعلم لدى طلبة المرحلة الثانوية في مدينة سكاكا

د. خولة بنت خليفة البرجس[1]

(قدم للنشر 1446/02/26 هـ -وقبل 06 /07/ 1446هـ)

المستخلص: هدف البحث الحالي إلى الكشف عن مستوى إدمان الألعاب الإلكترونية لدى الطلبة في المرحلة الثانوية في مدينة سكاكا وعلاقته بالعجز المتعلم، وقد عمل البحث على مقارنة المتغيرين لدى الطلبة في المستوى التحصيلي والصفي، ولتحقيق الأهداف الحالية فقد طور مقياسين؛ هما: الإدمان على الألعاب الإلكترونية والعجز المتعلم، والتحقق من الدلالات السيكومترية للمقياسين، ولقد اختير عينة من الطلبة في المرحلة الثانوية بطريقة عشوائية بلغت (392) طالبًا، وبعد تحليل البيانات بواسطة برنامج SPSS من خلال استخدام المتوسطات الحسابية والانحرافات المعيارية ومعامل ارتباط بيرسون وتحليل التباين الأحادي، فقد توصلت نتائج البحث إلى وجود مستوًى متوسط من الإدمان على الألعاب الإلكترونية والعجز المتعلم لدى الطلبة، ووجود علاقة ارتباطية إيجابية بين الإدمان على الألعاب الإلكترونية والعجز المتعلم، كما أشارت النتائج إلى أن الطلبة ذوي المستوى التحصيلي المنخفض لديهم مستويات أعلى من الإدمان على الألعاب الإلكترونية والعجز المتعلم، وأنه لا توجد فروق بين الطلبة في كِلا المتغيرين تبعًا للمستوى الصفي، وبناءً على ذلك فقد خرجت الباحثة بعدة توصيات؛ منها: ضرورة العمل على مساعدة ذوي المستوى التحصيلي المنخفض في تخفيض الإدمان على الألعاب الإلكترونية والعجز المتعلم من خلال لقاءات وورَش عمل.

الكلمات المفتاحية: إدمان الألعاب الإلكترونية - العجز المتعلم - المرحلة الثانوية.

Addiction to Electronic Games and its Relationship to Learned Helplessness among Secondary Stage Students in Sakaka

Kawla K. Albrjas[1]

(Submitted 01-09-2024 and Accepted on 06-01-2025)

Abstract: The current research aims to reveal the level of addiction to electronic games among secondary school students in the city of Sakaka and its relationship to learned helplessness. The research compared the variables among students at the academic and class levels. To achieve the current objectives, two scales were developed: addiction to electronic games and learned helplessness, and the psychometric implications of the two scales were verified. A sample of secondary school students was randomly selected, amounting to (392) students. After analysis using the SPSS program by using arithmetic means, standard deviations, Pearson's correlation coefficient, and one-way analysis of variance, the research results showed that there is an average level of addiction to electronic games and learned helplessness among students, and there is a positive correlation between addiction to electronic games and learned helplessness. The results also indicated that students with a low academic level have higher levels of addiction to electronic games and learned helplessness, and that there are no differences between students in both variables according to the class level. Based on this, the researcher came out with several recommendations; Including: the necessity of working to help those with low academic achievement levels reduce addiction to electronic games and learned helplessness through meetings and workshops.

Keywords: electronic game addiction - learned helplessness - secondary stage.

---

(1) Department of Psychology - College of Education - Al-Jouf University

(1) قسم علم النفس- كلية التربية- جامعة الجوف

Email: kkbrjas@ju.edu.sa

المقدمة

لقد تطورت الاهتمامات لدى الطلبة من الانشغال بالألعاب العادية إلى الانشـغال بالألعاب الإلكترونية، التي ربما تؤثر في العديد من السـلوكيات لدى الطلبة، وتقلّـل من دافعيتهم ومثـابرتهم، وتغيّر من نمط دراسـتهم، وربما تغيّر - أيضًـا - من نمط حياتهم، وقد تؤدي - في بعض الأحيـان - إلى تقليـل إرادتهم حتى يصـبحوا أكثر عرضـة للكسـل والعجز، ويظهر ذلك لدى جميع الفئات العمرية من الأفراد ولكن الطلبة في هذه المرحلة العمرية الحرجة وهي - المرحلة الثانوية - يُعَـدُّون فئـة تحتـاج إلى مزيـد من الاهتمـام والتركيز؛ حيث إنه يُبنى عليها الطموح وتنعقد عليها الآمال، وهذا ما يسعى البحث إلى تناوله.

ويشـهد العالم ثورة تقنية متسـارعة الخطى، غزَت نواحي الحيـاة المختلفـة، وأصـبحـت جزءًا من حيـاة الطفل اليومية؛ نظرًا لِما توفره هذه التقنية من ألعاب إلكترونية يميل إليها الأطفال، فضلًا عن الكبار، وهذه الألعـاب جعلـت شـريحـة كبيرة من هؤلاء الأطفـال ينخرطون في فضـاء اللعب، وينعزلون مع شـاشـات أجهزتهم عن أقرب النـاس إليهم (السـنـاني، 2021). وتُعَدُّ الألعاب الإلكترونية التي تمارس عبر الإنترنت أو ألعاب الفيديو صـناعة عالمية تبلغ قيمتها مليار دولار، وهي مستمرة في التوسع والابتكار، ومع التطور السريع للهواتف الذكية والشـبكات اللاسـلكية، أصـبحت ممارسـة الألعاب عبر الإنترنت متاحة في أي وقت لدى الأطفال والمراهقين والشباب (صابر، 2021).

وعـادةً ما يمارس الأفراد الألعاب الإلكترونية على الأجهزة الـذكيـة التي تحتوي على الإثـارة والتسـليـة والتحدي واحتمالية ممارسـة السـلوكيات الإجرامية؛ مما يزيد المتعة لديهم (Prescott et al. 2018). كما أن انـخـراط الـفـرد في الـعـالـم الافـتـراضـي لـلألـعـاب الإلكترونية، قـد يكون عـاملًا في جعلها أهم أولويـاتـه التي تطغى على مسـؤوليات الفرد الأكاديمية والأسـرية، كما أنه قـد ينسـحـب الفرد من المواقف الاجتماعية لانهماكه في ممارسـة الألعاب الإلكترونية، مما قد يؤثر سلبًا على سلوكياته (Hussain & Varma, 2014)

وقد اقترح مماديان في نظرية تقرير المصـير (SDT)، التي قدمها واختبرها ديسـي وريان، دوافع عامة تفسـر لماذا يمارس الأفراد الألعاب بشـكل مسـتمر، فنحن نلعب الألعاب لإشـباع ثلاث رغبات نفسـية: الكفاءة والاسـتقلاليـة والارتبـاط؛ من أجـل الأداء الجيـد، فاكتسـاب السـيطرة على حياتنا، والشـعور بأننا نبلي بلاءً حسـنًـا، وأن نمنح أنفسـنـا القـدرة على اتخـاذ قراراتنا الخاصة التي ندرك أنها ذات مغزى، وأن نشعر أننا مرتبطون بأشخاص آخرين. إن حاجتنا إلى الكفاءة مرتبطة بنظرية المحفزات التي تتحدانا، وحاجتنا إلى رؤيـة أنمـاط الآخرين عنـد اللعـب، واكتسـاب فهم للتحديات التي نواجها (Koster, 2013).

وتُعد الألعاب الإلكترونية نشـاطًا ينخرط من خلاله اللاعبون في نزاع مفتعـل، محكوم بقواعـد معينـة، بشـكل يؤدي إلى نتائج قـابلة للقيـاس الكمي، ويطلق على لعبة ما أنها (إلكترونية) في حال توافرها على هيئة رقمية، وتُشَـغَّل - عادةً - على الحاسـب الآلي والتلفاز والفيديو والبلاي ستيشن والهواتف النقالة، والأجهزة اللوحية (Salen & Zimmerman, 2004).

وقد اقترحت أربعة مكونات على أنها ضـرورية لتشـخيص الاسـتخدام المفرط للألعاب الإلكترونية المرتبطة بفقدان الإحسـاس بالوقت، والانسـحاب الاجتماعي، والغضب، وظهور بعض أعراض الاكتئاب، والحـاجـة إلى معـدّات الحـاسـوب، والمزيـد من برامج الألعاب الإلكترونية، وسـاعات أكثر من الاسـتخدام الضـارّ، مع إهمال الدراسـة وانخفاض الإنجاز والميل للعزلة (Weinstein et al., 2014).

وحول معرفـة إيجـابيـات الألعـاب الإلكترونيـة فقد تناولت دراسـة Folkins et al. (2016) الفوائد

المحتملة الناتجة عن تطبيق مبادئ التصميم من ألعاب الفيديو المعاصرة، والتي قد تؤدي إلى تعزيز الخبرات العلاجية، وقد توصلت إلى وجود فوائد تشجيعية وتعليمية حافزة لكل من ألعاب الفيديو المعاصرة.

على حين فيما يتعلق بمضارّ الألعاب فقد توصلت دراسة حرويس (2022) إلى أن أهم تلك السلبيات هي: الخلاف الدائم مع الأبوين لممارسة الألعاب لفترات طويلة، والابتعاد عن التفاعلات الأسرية مع الأخوة للانشغال بالألعاب، والتباعد الاجتماعي والجفاء بين الإخوة، والتقصير في زيارات الأقارب لتعارضها مع أوقات اللعب، والاستعاضة بالألعاب الجماعية عن الخروج للتنزه مع الأصدقاء. فقد اجريت دراسة Thakkar (2015) حول استخدام الإنترنت؛ حيث إن توافر الإنترنت على الأجهزة المحمولة جعل حياتنا خالية من المتاعب، وتبين أنه من الأنشطة الروتينية مثل دفع فواتير الخدمات، كلها خالية من المتاعب وسريعة الأداء الآن، مع ازدياد عدد الأشخاص الذين بدأوا في استخدام الإنترنت، زاد أيضًا عدد الجرائم الإلكترونية والهجمات الإلكترونية.

وفيما يتعلق بالإدمان فهناك مؤشرات تدل على الإدمان الإلكتروني - بشكل عام - من خلال عدم القدرة على التوقف عن الاستخدام، وتكون بإجراء الفرد عدة محاولات جدية، ولكنها غير ناجحة في التخلي عنها، والاستمرار في سلوك الإدمان على الرغم من المشكلات الصحية، وعادة ما يشعر الفرد المصاب بالإدمان بالحاجة إلى الاستمرار في سلوك الإدمان لأجل الشعور بالراحة (Adam, 2018).

وقد أجرت Lui et al. (2011) دراسة هدفت إلى الكشف عن نمط استخدام الألعاب الإلكترونية، وما يرتبط بها من إزعاج جسدي لدى أطفال مدارس هونغ كونغ الابتدائية، تكونت عينة الدراسة من (476) طالبًا وطالبة تراوحت أعمارهم بين (12-16) سنة، أظهرت نتائج الدراسة بناءً على ما أدلى به أفراد العينة من خلال المقاييس التي طُبقت عليهم أن (9، 28%) من أفراد العينة قد أظهروا بعض التأثيرات الجسدية السلبية، مثل: آلام الرقبة والأكتاف والأصابع وذلك نتيجة الإفراط في ممارسة هذه الألعاب.

وأجرى كل من Verheijen et al. (2018)، دراسة هدفت إلى التعرف على آثار الألعاب الإلكترونية على المراهقين في هولندا، ومعرفة عوامل الخطورة المتوقعة لهم بعد عام واحد، تكونت عينة الدراسة من (705) مراهقًا، وطُلب منهم أن يلعب كل منهم مجموعة من الألعاب الإلكترونية، لقد استخدم مقياس الإدمان على الألعاب الإلكترونية، وأظهرت الدراسة أن المراهقين الذكور الذين مارسوا اللعب بالألعاب الإلكترونية العنيفة أكثر عرضة لممارسة السلوك العدواني مع الأصدقاء.

وأُجريت دراسة Stankova et al. (2018) حول استخدام الكمبيوتر التعليمي ودور الألعاب في ممارساتهم ومواقفهم وتصوراتهم، المتعلقة به، واختيرت عينة تكونت من (103) مشاركين، وأظهرت انتشار استخدام الألعاب دون الإفراط في الاستخدام والحاجة إلى سياسة منظمة لتطوير الحاسب التربوي المتخصص.

وكذلك هدفت دراسة الحربي والغامدي (2021) إلى الكشف عن العلاقة بين إدمان الألعاب الإلكترونية وفقدان الإحساس بالوقت لدى طلاب الثانوية في منطقة المدينة المنورة، وتكونت الدراسة من (86) طالبًا، وأظهرت الدراسة وجود علاقة بين أبعاد مقياس إدمان الألعاب الإلكترونية متمثلة في السمة البارزة والتحمل وتعديل المزاج والانسحاب والدرجة الكلية لمقياس إدمان الألعاب الإلكترونية وفقدان الإحساس بالوقت لدى طلاب المرحلة الثانوية.

واستهدفت دراسة سالم (2022) تحديد العلاقة بين إدمان الألعاب الإلكترونية والرهاب الاجتماعي لطلاب الثانوية العامة، اختبار الفروق بين الذكور والإناث على مقياسي إدمان الألعاب الإلكترونية

والرهاب الاجتماعي، تكونت الدراسة من (260) طالبًا بالمدارس المحددة لتطبيق الدراسة، وتوصلت الدراسة إلى وجود علاقة إيجابية بين إدمان الألعاب الإلكترونية والرهاب الاجتماعي، في حين لا توجد فروق بين طلاب المدارس الحكومية والخاصة على مقياس إدمان الألعاب الإلكترونية، وتوجد فروق بين الذكور والإناث على مقياس إدمان الألعاب الإلكترونية لصالح الذكور.

وتناولت دراسة ناصر (2022) إدمان شريحة واسعة من طلبة المرحلة المتوسطة على الألعاب الإليكترونية، وذلك له تداعيات السلبية كثيرة، منها: الإخفاق الدراسي؛ نظرًا لكثرة الوقت المخصص للعب على حساب الدراسة، والعزلة الاجتماعية وضعف التواصل مع الآخرين، فضلًا عن المخاطر الصحية. تكونت عينة الدراسة من فئات محددة؛ فقد كانت قصدية وتمثلت في (50) استبانة لمدارس الذكور، و(50) استبانة لمدارس الإناث. وتوصلت الدراسة إلى أن الألعاب الإلكترونية تُعد ظاهرة اجتماعية منتشرة - بشكل ملحوظ - في المدارس المتوسطة، وهي موجودة لدى طلبة وطالبات هذه الدراسة على حد سواء.

كما هدفت دراسة بوفرة وبيوض (2023) إلى الكشف عن مستوى إدمان الألعاب الإلكترونية لدى طلاب التعليم المتوسط، والتعرف على الفروق في مستوى إدمان الألعاب لدى الطلاب تبعًا لمتغير الجنس، تكونت عينة الدراسة من (94) طالبًا وطالبة، طُبق عليهم مقياس إدمان الألعاب الإلكترونية، وكشفت عن وجود مستوًى عالٍ من إدمان الألعاب الإلكترونية لدى طلاب التعليم المتوسط، كما أنها أظهرت عدم وجود فروق في إدمان الألعاب الإلكترونية تبعًا لمتغير الجنس.

كما يعد العجز المتعلم حالة نفسية تجعل الأفراد يشعرون بأنهم لا يملكون القدرة على التحكم في الأحداث المؤثرة في حياتهم، فتسبب لهم عجزًا معرفيًّا أو دافعيًّا أو انفعاليًّا أو أكاديميًّا (Vendola, 2023). وقد ظهر مصطلح العجز المتعلم في القرن الماضي على يد العالم سليجمان؛ فالكائن الحي عندما يتعرض إلى مثير مزعج يتوقف عن إصدار الاستجابة، معتقدًا أن استجابته لم تؤثر في النتيجة، وهو ما يُعَدُّ حالة من العجز المتعلم (Gacek et al., 2017).

ويُعَد العجز المتعلم سلوكًا سلبيًّا، وهذا يؤثر في نجاحهم الأكاديمي، ويضعف من دافعيتهم وتركيزهم في أداء المهام بفاعلية (Sorrenti et al.,2019)

كما يرى Leonard (2019) أن العجز هو حالة متعلمة نتيجة مرور الفرد بخبرات وتجارب فاشلة، ويرجع هذا الفشل إلى أسباب داخلية، حيث يتعرف الفرد على خبرات لا يمكنه السيطرة عليها أو التعامل معها، وهذا يؤدي إلى القناعة بأن خبرات المستقبل غالبًا ما تكون خارجة عن سيطرته، وقد يتعرض إلى خلل في الدافعية والانفعال والتعلم.

ويرى Atkinson (2004)أن العجز المتعلم يظهر من خلال الميل إلى ترك المواقف غير المحسومة بسبب الشعور بعدم القدرة على التحكم في تلك المواقف. ويرى Dashiyeva (2010)أن العجز المتعلم يحدث عندما يواجه الشخص سلسلة معينة من الفشل. وقد أشار Tracy (2004)إلى أن حالة العجز المتعلم (Learned helplessness)تتجلى في عزوف الفرد عن المحاولة وبذل الجهد حين يتعرض للعقبات أو يواجه مواقف مؤلمة أو ضاغطة في حياته؛ لذا نجد أن العجز المتعلم يحدث عندما يتعلم الفرد أن هناك نتائج معينة تحدث بشكل مستقل عن استجابته.

ويرى Brophy (2004)أن البيئة التدريسية تُعَد تربة خصبة من أجل نمو ظاهرة العجز المتعلم، فالطلاب ذوو العجز المتعلم يحاولون الابتعاد عن الفشل في المهام الدراسية والعقاب من قِبل المدرسين، ولذلك تجدهم يسعون دائمًا إلى جذب انتباه الآخرين للحصول على التقدير والثناء أو المكافأة.

وتأتي أنواع العجز المتعلم على أربعة أشكال، وهي:

أولًا: العجز الدافعي :Motivational Deficits وهو الذي يظهر في انخفاض دافعية الطالب نحو التحكم في الأحداث أو المواقف، وانخفاض المثابرة والمبادرة الشخصية نحو التعلم، مع عدم وجود بواعث لمحاولة مواجهة ضغوط المواقف (محمود، 2012).

ثانيًا: العجز المعرفي : Cognitive Deficit يتكون العجز المتعلم أيضًا من العجز المعرفي، والذي فيه تتدنى قدرة الطالب على التعلم من خبراته وتوظيفها من أجل الاستفادة منها مستقبلًا، حيث يعتقد أن استجابته المستقبلية لا يمكن أن تؤدي إلى نتائج إيجابية، مع إدراكه أن قدراته غير كافية لتغيير المواقف (Verma & Gere, 2012).

ثالثًا: العجز الانفعالي: Emotional Deficit يتكون من العجز المتعلم أيضًا من الانفعالي، والذي يظهر في الاستجابات الانفعالية السلبية لدى المتعلم، من مثل: اضطراب القلق والعدوان والغضب والهروب والحزن، وذلك كبداية لأعراض العجز المتعلم، وربما يصل الأمر إلى انفعالات أعمق؛ كالاكتئاب، وذلك عندما تتكرر عدم قدرة الفرد على التحكم في المواقف والأحداث (Taylor et al., 2014).

رابعًا: العجز السلوكي: Behavior Deficits يرى الفرحاتي (2009) نوعًا رابعًا، وهو الذي يَعُدّ العجز المتعلم سلوكيًّا نقصًا في مرات المحاولة نتيجة اعتقاد الفرد أن المكافآت لا ترتبط بسلوكياته واستجاباته، وقد يحدث العجز عادة عندما لا تستطيع خبرات الفرد السيطرة على فشله الأكاديمي.

هدفت دراسة حمودة وكحول (2020) إلى التعرف على العلاقة القائمة بين العزو السببي وسلوك العجز المتعلم لدى التلاميذ، من خلال الكشف عن الفروق في العزو السببي والعجز المتعلم لدى مرتفعي ومنخفضي التحصيل الدراسي، وذلك على عينة مكونة من (103) تلميذ وتلميذة، وأظهرت الدراسة وجود ارتباط سالب بين العزو السببي والعجز المتعلم لدى تلاميذ المرحلة الثانوية، ووجود فروق في العزو السببي لدى تلاميذ المرحلة الثانوية تُعزى إلى متغير التحصيل (مرتفع/ منخفض) ولصالح تلاميذ مرتفعي التحصيل.

وهدفت دراسة طراد وطبشي (2021) إلى الكشف عن مستوى العجز المتعلم لدى طلبة جامعة قاصدي مرباح ورقلة، ولتحقيق أهداف الدارسة تكونت عينة الدراسة من (300) من طلاب الجامعة باستخدام الحصر الشامل، وقد جمعت البيانات الدراسة باستخدام استبانة يقاس من خلالها مستوى العجز المتعلم لدى مستخدمي الإنترنت ضمن طلبة الجامعة من إعداد أمل السيد (2017)، وقد توصلت الدراسة إلى أن مستوى العجز المتعلم لدى طلاب الجامعة متوسط.

وتناولت دراسة هي (He, 2021) ظاهرة العجز المتعلم، بصفتها واحدة من القضايا العاطفية الملحوظة في التعليم، حاولت المراجعة الحالية للأدبيات التأكيد على رعاية المعلمين وتأثيرها على تقليل العجز المتعلم في فصول اللغة الإنجليزية بصفتها لغة أجنبية. وتؤكد مراجعة هذه الدراسة على الدور المهم لرعاية المعلمين ودعمهم في تحسين العجز المتعلم لدى المتعلمين والذي يمكن تخفيفه بهذه الطريقة. بعد ذلك.

كما أن دراسة العتيبي (2022) هدفت إلى بناء نموذج نظري مقترح للعلاقة السببية بين متغيرات الدراسة الثلاث: القابلية للاستهواء، والعجز المتعلم والتحصيل الدراسي، وقد تكونت الدراسة من (330) طالبًا وطالبة في المرحلة الثانوية، وأظهرت الدراسة وجود علاقة موجبة بين العجز المتعلم وأبعاده والقابلية للاستهواء، ووجود علاقة سالبة بين التحصيل الدراسي وكل من العجز المتعلم وأبعاده والقابلية للاستهواء، كما أدى العزل الإحصائي إلى تأثير متغير القابلية للاستهواء لتأكيد أنها تتوسط العلاقة بين أبعاد العجز المتعلم والتحصيل الدراسي.

وتقدم دراسة Kolber (2023) تشخيص العجز المتعلم الذي يعاني منه طلاب المدارس الثانوية خلال إغلاق عام (2021) بسبب جائحة كوفيد- 19، وتوصلت نتائج الدراسة إلى وجود علاقة سلبية كبيرة بين العجز المتعلم واستخدام الذاكرة والاستراتيجيات المعرفية وما وراء المعرفية والعاطفية والاجتماعية. وكان متوسط درجة العجز المتعلم 2.54، مما يشير إلى أن المشاركين عادة ما يشعرون بأعراضه. وكشفت النتائج عن أن العجز التحفيزي قدم أكبر إسهام في العجز المتعلم، كما كان الطلاب الذين استأجروا مدرسًا خاصًّا للغة الإنجليزية لديهم مستوًى أقل من العجز التعليمي والعجز المعرفي.

وهدفت دراسة Niknam et al., (2023) إلى معرفة مدى فاعلية التعلم للتغلب على العجز المتعلم على التسويف الأكاديمي والكفاءة الذاتية لدى طالبات المرحلة الثانوية، وتكونت عينة البحث من (30) طالبًا، استخدم مقياس الكفاءة الذاتية العام لشيرير وآخرين (1982) واستبانة التسويف الأكاديمي لسولومون وروث بلوم (1984). وقد أظهرت نتائج تحليل التباين أن تعلم التغلب على العجز المتعلم له تأثير كبير في تقليل التسويف الأكاديمي ومكوناته؛ لزيادة الكفاءة الذاتية للطلاب.

ومن هنا يلاحظ تركيز الباحثين في الآونة الأخيرة على دراسة المتغيرين؛ وهما: الإدمان على الألعاب الإلكترونية والعجز المتعلم، وهذا ما يسعى البحث إلى الاتجاه نحوه؛ لكي تتحقق من وجود علاقة بينهما، وتتأكد من تأثيرهما على بعض العوامل الشخصية للطلبة.

ويحب الأفراد ممارسة الألعاب بشكل عام. مما أدى إلى زيادة وتوسع صناعة الألعاب كما زائد مقدار رؤية الأموال التي ينفقها الألعاب على الألعاب وأجهزة التحكم وأجهزة الكمبيوتر، مما أدى إلى إنفاق المستهلكين ما مقداره 23.5 مليار دولار أمريكي على صناعة الألعاب في عام 2015 وأنفقوا 16.5 مليار دولار أمريكي على محتوى الألعاب، كما تعد الألعاب أمرا ممتعا تساعد الأفراد على الاشتراك بقوة في ممارسة تلك الألعاب وفي حالة لم يصل الأفراد لما يريدون تحقيقه بتلك الألعاب سيصل الأفراد إلى الشعور باليأس أو العجز المتعلم" والذي تم دراسته لسنوات عديدة في مجال علم النفس. حيث إن هناك علاقة ارتباطية متوقعة بين ممارسة الألعاب بقوة مع مشاعر اليأس والعجز لدى الأفراد، وقد تؤدي تلك المشاعر إلى التوقف عن المنافسة والذي قد يؤدي إلى ضعف عام في تحقيق أهدافهم بشكل عام وبالتالي قد يتعلم الأفراد العجز بالمستقبل (Ogren, 2020).

وتكمن ضرورة دراسة العلاقة بين الإدمان على الألعاب الإلكترونية والعجز المتعلم حسب نظرية باندورا بالتعلم الاجتماعي بأن الفرد عندما يتعلم ممارسة الألعاب الإلكترونية ويندمج بها لدرجة الإدمان ونتيجة شعوره بأنه يمكن أن يتعرض للفشل عند ممارسة تلك الألعاب فإنه قد يرتبط بالعجز المتعلم سواء من خلال ممارسة تلك الألعاب أو ما هو مرتبط بالمذاكرة أو بالحياة بشكل عام.

مشكلة البحث:

في ظل زيادة الاعتياد على استخدام وسائل التواصل الاجتماعي والإنترنت، واتجاه البعض من الطلبة إلى العزوف عن بذل الجهد بالدراسة، فقد أدى ذلك إلى ظهور عجز متعلم وابتعاد عن التعلم لدى بعضهم، وانخفاضا في القدرة على المثابرة والإرادة وضعفا في الدافعية، خاصةً في ضوء اعتماد البعض منهم على أنواع مختلفة من الإنترنت ومنها استخدام الألعاب الإلكترونية، حيث وصل الأمر لدى البعض منهم إلى حد الإدمان عليها، وقد يكون ذلك دافعًا لهم إلى ترك المهام والواجبات الدراسية، ويحاول البحث الكشف عن تأثير متغيرات مهمة على الطلبة تتوافق مع التطورات الحالية، وزيادة الجاذبية والإقبال على

الألعاب الإلكترونية، فقد انتشرت تلك الألعاب وتطورت - بشكل كبير - في كل دول العالم، ومنها السعودية، فقد وصل حجم سوق الألعاب الإلكترونية العالمي إلى (957) مليار ريال سعودي، وهنا في السعودية (67%) من عدد السكان بما مقداره (23.5) مليونًا من عشاق الألعاب الإلكترونية، وتقدر القيمة السوقية للألعاب الإلكترونية بـ (3.7) مليار ريال سعودي، ولذلك فقد نظم سوق الألعاب الإلكترونية من خلال إنشاء الاتحاد السعودي للرياضات الإلكترونية، وعملت على الإستراتيجية الوطنية للألعاب الإلكترونية، وأنشئت الهيئة السعودية للألعاب والرياضات الإلكترونية، ونظمت بطولة كأس العالم للرياضات الإلكترونية (شركة الإتمام السعودية، 2024). ورغم كل تلك الجهود المبذولة لتنظيم الألعاب الإلكترونية فإن البعض قد يصل إلى درجة الإدمان وتتحول اللعبة من كونها مفيدة ومسلية وممتعة إلى كونها وسيلة لاستهلاك الطاقة والجهد والقدرة على تحقيق الأهداف والوصول إلى الغرض المطلوب.

وربما أدى الإدمان على الألعاب الإلكترونية إلى العديد من المشكلات لدى الطلبة ومن ذلك أن أحد الطلاب قام بإطلاق النار على زملائه فقتل (20) طفلًا و (6) أشخاص من الموظفين، ثم تبين أنه كان مدمنًا على الألعاب الإلكترونية (Ferguson, 2019). وقد برزت مشكلة البحث من كون ظاهرة الإدمان على الألعاب الإلكترونية قد بدأت بالازدياد لدى العديد من الطلبة، وتستدعي لفت الانتباه نحوها؛ لما لها من تداعيات خطيرة على الفرد وتأثير في تنظيم حياته وفي متابعة واجباته الدراسية، وفي نفس الوقت لِما لها من تأثير سلبي على علاقات الفرد مع الآخرين من الناحية الاجتماعية، حيث لاحظت الباحثة بعضًا من الطلبة في هذه المرحلة الحساسة والمهمة من مراحل الحياة في بيئتها وهم قد اعتادوا على استخدام الألعاب الإلكترونية لمدة تزيد - يوميًا وبشكل مستمر - عن خمس ساعات، حيث تبين لها أيضًا أن بعضًا من هؤلاء الطلبة ليس لديهم إرادة لإكمال المهمة التي بدأوا فيها، وأن لديهم انخفاضًا ملحوظًا في البحث عن خطة واضحة في الحياة، مما قد يشير إلى وجود عجز مكتسب متعلم لديهم، ولذلك ارتأت الباحثة القيام بهذا البحث للفت النظر نحو هذين المتغيرين لدى فئة مهمة من المتعلمين في مرحلة المراهقة، وهي المرحلة التي يبني بها الطالب حياته ويستطيع إعداد خطة حياتية له، ويكون - من خلالها - مستعدًّا لأن يطور من شخصيته بالانخراط في التجارب الحياتية وخوض غمار الحياة الحقيقية، والابتعاد عن زيادة البحث عن التسلية والترفيه، والتوازن في الحياة بين التسلية من ناحية والمذاكرة من ناحية ثانية، والاهتمام بالعلاقات الاجتماعية، كل ذلك استدعى من الباحثة القيام بهذا البحث الذي يتجه نحو الكشف عن السؤال الرئيس التالي: ما مستوى إدمان الألعاب الإلكترونية لدى طلبة المرحلة الثانوية في سكاكا، وما علاقتها بالعجز المتعلم - حسب التحصيل الدراسي والصف؟

أسئلة البحث:

يحاول البحث الإجابة عن الأسئلة التالية:

- ما مستوى إدمان الألعاب الإلكترونية لدى الطلبة في المرحلة الثانوية في مدينة سكاكا؟
- ما مستوى العجز المتعلم لدى الطلبة في المرحلة الثانوية في مدينة سكاكا؟
- ما طبيعة العلاقة الارتباطية بين إدمان الألعاب الإلكترونية والعجز المتعلم لدى الطلبة في المرحلة الثانوية في مدينة سكاكا؟
- هل هناك فروق ذات دلالة إحصائية عند مستوى (0.05) في إدمان الألعاب الإلكترونية والعجز المتعلم تبعًا للمستوى التحصيلي؟
- هل هناك فروق ذات دلالة إحصائية عند مستوى (0.05) في إدمان الألعاب الإلكترونية والعجز المتعلم تبعًا للصف؟

أهمية البحث:

تنبع أهمية هذا البحث مما يلي:

الأهمية النظرية:

- أهمية المتغيرَين اللذين يتناولهما البحث، وهما: إدمان الألعاب الإلكترونية والعجز المتعلم، واللذين يؤثران في حياة الطالب ويغيّران في أسلوب حياته.

- أهمية الفئة المستهدفة، وهم الطلبة في المرحلة الثانوية التي تمتاز بالنشاط والتغيرات النمائية المتلاحقة.

- تبرز الأهمية - أيضًا - من ندرة الدراسات التي ربطت المتغيرين معًا.

الأهمية العملية:

- في ضوء ما سوف يسفر عنه نتائج البحث يمكن أن يستفيد فئات من مثل: المعلمين لمساعدة الطلبة الذين لديهم إدمان على الألعاب الإلكترونية أو عجز متعلم من خلال توجيههم بالشكل المناسب.

- يمكن أن يستفيد أولياء أمور الطلبة بتوجيه أبنائهم وتحذيرهم من مخاطر الإدمان على الألعاب الإلكترونية أو العجز المتعلم.

- يمكن أن يقدّم الموجّهون التربويون برامج وأدلة وإرشادات للطلبة بطريقة علمية لتوضيح طبيعة التأثير لكل من الإدمان على الألعاب الإلكترونية والعجز المتعلم على طبيعة حياتهم.

- يمكن أن تلفت نظر الباحثين إلى مزيد من الدراسات، وإجراء برامج علاجية وتدريبية لمساعدة الطلبة في المرحلة الثانوية في هذا المجال.

أهداف البحث:

يهدف البحث إلى تحقيق ما يلي:

- التعرف على مستوى إدمان الألعاب الإلكترونية والعجز المتعلم لدى الطلبة في المرحلة الثانوية في سكاكا.

- الكشف عن طبيعة العلاقة بين إدمان الألعاب الإلكترونية والعجز المتعلم لدى الطلبة في المرحلة الثانوية.

- استقصاء وجود فروق في الإدمان على الألعاب الإلكترونية والعجز المتعلم تبعًا للمستوى التحصيلي والصف.

مصطلحات البحث:

يتناول البحث المتغيرات التالية:

إدمان الألعاب الإلكترونية (Electronic games Addiction): يعرّفها محمد (2019)، بأنها: الاستخدام المفرط وغير المثمر للألعاب الإلكترونية من قبل الأطفال المعتمدين عليها بشدة لملء أوقات فراغهم وللأغراض الترفيهية (ص.170). وتُعرَّف إجرائيًّا بأنّها: الدرجة التي يحصل عليها الطالب على المقياس المطور في هذا البحث.

العجز المتعلم: (learned helplessness) إن العجز المتعلم هو "عدم القدرة على التأثير أو التحكم في النتائج المتعلمة من الظروف المحيطة، والتي تؤدي إلى كف السلوكيات الجديدة المؤثرة في النتائج ." (Lunney, 2009, p. 239). ويُعرّف إجرائيًّا بأنّه: الدرجة التي يحصل عليها الطالب على المقياس المطور في البحث.

المرحلة الثانوية: مرحلة تقابل - من مراحل النمو - مرحلة المراهقة الوسطى، ومدتها ثلاث سنوات، ويهدف التعليم الثانوي إلى الإعداد العامّ للحياة، والإعداد العلمي لمواصلة التعليم الجامعي، وهي تمثل أهمية كبيرة من كونها تغطي مرحلة بناء الذات وتكوين الشخصية السوية، فالفترة العمرية من سن 15 – 18 تمثل: مرحلة الإعداد الجاد للمواطن، وهي مرحلة تغطي فترة حرجة من حياة الطالب وما يصاحب ذلك من تغيرات في البناء والإدراك والسلوك (العباد،

2024) وإجرائيًّا هي: آخر ثلاث سنوات في المدرسة، وهي التي تسبق المرحلة الجامعية.

حدود البحث

يتحدد البحث بالحدود الآتية:

- **الحدّ البشري:** ويشمل طلاب المرحلة الثانوية.
- **الحدّ المكاني:** المدارس الحكومية في مدينة سكاكا بالسعودية.
- **الحدّ الزمني:** وهو الفصل الدراسي الثاني للعام 2024/2023.

محددات البحث:

يتحدد البحث باستجابات الطلبة على مقياسَي إدمان الألعاب الإلكترونية والعجز المتعلم المطورَين في البحث، كما أنها تتحدد بالعيّنة المستهدفة.

منهج البحث: يعد هذا البحث من الدراسات الارتباطية المقارنة؛ حيث يهدف البحث للكشف عن طبيعة العلاقة بين الإدمان على الألعاب الإلكترونية والعجز المتعلم، واستقصاء وجود الفروق تبعًا للمستوى التحصيلي والصف.

مجتمع البحث: جاء مجتمع البحث مكونًا من الطلبة في المرحلة الثانوية في مدينة سكاكا.

عيّنة البحث: للوصول إلى عينة البحث استخدمت العينة العشوائية من خلال الوصول إلى أكبر عدد من الطلبة؛ إذْ اختيرت (20) مدرسة ثانوية في مدينة سكاكا، حيث قسمت المدارس حسب المنطقة إلى خمس مناطق: شمال وجنوب وشرق وغرب ووسط، وبواقع (4) مدارس في كل منطقة، وتمت زيارة تلك المدارس، وطبق البحث عشوائيًّا على عينة من طلبة تلك المدرسة، واجري التطبيق على (20) طالبًا عشوائيًّا، وروعي اختيار الطلبة من مستويات تحصيلية مختلفة ومن مستويات صفّية مختلفة، وقد بلغ عدد الطلبة الذين استجابوا لإجراء الاستبانة على عينة البحث (392) طالبًا بعد استبعاد (8) استبانات ممن شكلوا عينة البحث وهي طريقة مناسبة حسب معادلة روبيرت ماسون.

أدوات البحث: من أجل تحقيق أهداف البحث استخدمت الباحثة الأدوات التالية:

أولًا: مقياس إدمان الألعاب الإلكترونية

طورت الباحثة الأداة من خلال الخطوة التالية:

- مراجعة الأدب السابق وخاصةً دراسة: دراركة (2023)، وشاكر وآخرين (2023).
- مراجعة المقاييس المستخدمة لقياس المتغير.
- الاستفادة من المقاييس المستخدمة السابقة وتوظيفها لفئة الطلبة في المرحلة الثانوية للخروج بالمقياس بالصيغة الحالية.

ويهدف المقياس إلى الكشف عن طبيعة إدمان الألعاب الإلكترونية لدى الطلبة في المرحلة الثانوية، وقد تألف المقياس من (30) فقرة ذات اتجاه إيجابي وسلبي، ويتم الاستجابة على فقرات المقياس باختيار خيار من خمس خيارات، ولتفسير النتيجة استخدمت الباحثة المدى حيث إن الدرجة من 1-2.33 تدل على مستوى منخفض، والدرجة بين 2.34-3.67 تدل على مستوى متوسط، والدرجة بين 3.68-5 تدل على مستوى مرتفع، ويتكون المقياس من أربعة أبعاد، هي:

البعد الأول: الأنماط السلوكية الخاطئة.

البعد الثاني: الفوز في الألعاب الإلكترونية.

البعد الثالث: الاعتياد والاستمرار القهري.

البعد الرابع: فقدان السيطرة والانتكاس.

وللتحقّق من مناسبة المقياس لهدف البحث وبيئته والفئة المستهدفة؛ حيث تحققت الباحثة من الخصائص السيكومترية التالية للمقياس:

أولًا: دلالات صدق أداة البحث

1- الصدق الظاهري (صدق المُحكَّمين):

للتأكّد من الصدق ومناسبته لأهداف البحث، ومدى وضوح الفقرات وسلامتها اللغوية، وعرضت الباحثة المقياس على عدد من المُحكَّمين بلغوا (8) محكَّمين من أعضاء هيئة التدريس في كليّات التربية في الجامعات العربية، واعتمد محل اتفاق (6) محكَّمين

للإبقاء على الفقرة أو تعديلها، وبناءً على اقتراحاتهم، وقد أجريت تعديلات لُغوية في (5) فقرات، ولم تحذف أي فقرة من فقرات المقياس.

2- صدق الاتساق الداخلي:

للتأكد من الصدق بطريقة ثانية من خلال توزيع المقياس على عيّنة استطلاعية عددها (40) طالبًا من طلبة المرحلة الثانوية من مجتمع البحث وخارج العيّنة، والتأكد من معاملات الارتباط بين كلّ فقرة من الفقرات مع البُعد، وارتباط الفقرات مع بعضها، وتراوحت معاملات الارتباط للأبعاد مع الدرجة الكليّة بين (0.46 - 0.75)، كما تراوحت معاملات الارتباط بين الفقرات مع الدرجة الكليّة بين (0.40 - 0.66)، وكانت جميع معاملات الارتباط دالة إحصائيًّا عند مستوى الدلالة الإحصائية (0.05)؛ لذا لم تحذف أي من الفقرات.

ثانيًا: دلالات ثبات أداة البحث

للتأكد من ثبات أداة البحث فقد استخدم طريقتين لحساب الثبات، وهي:

1- الثبات من خلال طريقة الإعادة Test (Retest) :

طُبق المقياس على عيّنة استطلاعية بلغت (40) طالبًا من مجتمع البحث وخارج العيّنة الأساسية، حيث طُلب منهم الإجابة عن فقرات المقياس، ثم أُعيد تطبيقه عليهم بعد أسبوعين من التطبيق الأول، واجري حساب معامل ارتباط (بيرسون) بين درجات الطلبة في التطبيقين، وعلى الأبعاد الأربعة للمقياس والدرجة الكليّة، وتراوحت معاملات الثبات بالإعادة للأبعاد الأربعة على النحو التالي: (0.84، 0.88، 0.81، 0.89)، وللدرجة الكلية (0.91)، وهي قيم مناسبة للثبات.

2- الثبات بطريقة ألفا كرونباخ:

للتحقق من ثبات المقياس؛ حيث استخرجت معامل الثبات من خلال تطبيق معادلة ألفا كرونباخ لكل بُعد، وللدرجة الكلية، وقد تراوح معامل الثبات للأبعاد الأربعة على التوالي: (0.79، 0.81، 0.73، 0.79)، وللدرجة الكلية (0.82) وهي قيم مناسبة للتحقق من الثبات.

ثانيًا: مقياس العجز المتعلم

- بالرجوع للدراسات السابقة، قامت الباحثة بتطوير المقياس، منها: الرشيدي ومحمد (2014)، والقفاري (2017)، وعايد (2016).
- مراجعة المقاييس المستخدمة لقياس المتغير.
- الاستفادة من المقاييس المستخدمة السابقة وتوظيفها لفئة الطلبة في المرحلة الثانوية للخروج بالمقياس بالصيغة الحالية.

ويهدف إلى الكشف عن مستوى العجز المتعلم لدى الطلبة في المرحلة الثانوية، ويتكون من (30) فقرة، وجميعها تقيس اتجاه نحو العجز المتعلم، ويتم الاستجابة على فقرات المقياس باختيار خيار من خمس خيارات ولتفسير النتيجة استخدمت الباحثة المدى حيث إن الدرجة من 1-2.33 تدل على مستوى منخفض، والدرجة بين 2.34-3.67 تدل على مستوى متوسط، والدرجة بين 3.68-5 تدل على مستوى مرتفع، ويتكون المقياس من أربعة أبعاد، هي:

البعد الأول: انخفاض القدرة على التحكم في الأحداث.

البعد الثاني: انخفاض الدافع.

البعد الثالث: توقع الإخفاق.

البعد الرابع: صورة الطالب السلبية في عيون الآخرين.

وللتحقّق من مناسبة المقياس تحققت الباحثة منه كما يلي:

أولًا: دلالات صدق أداة البحث

1- الصدق الظاهري (صدق المُحكَّمين):

عرضت الباحثة المقياس على السادة المحكمين وبناءً على اقتراحاتهم؛ أُجريت تعديلات لُغوية في (7) فقرات، ولم تحذف أي فقرة من فقرات المقياس.

2- صدق الاتساق الداخلي:

للتأكد من الصدق؛ فقد وزع المقياس على العينة الاستطلاعية لعدد (40) طالبًا من طلبة المرحلة الثانوية من مجتمع البحث وخارج العيّنة، وتحققت الباحثة من ذلك عن طريق حساب معاملات الارتباط بين كلّ فقرة من الفقرات مع البُعد، وارتباط الفقرات بعضها ببعض، وتراوحت معاملات الارتباط للأبعاد مع الدرجة الكليّة بين (0.51 - 0.86)، كما تراوحت معاملات الارتباط بين الفقرات مع الدرجة الكليّة بين (0.57-0.73)، وكانت جميع الفقرات دالة إحصائيًّا عند مستوى الدلالة الإحصائية (0.05)؛ لذا لم تحذف أي من الفقرات.

ثانيًا: دلالات ثبات أداة البحث

للتأكد من ثبات أداة البحث فقد استخدم طريقتين لحساب الثبات، وهي:

1- الثبات بطريقة إعادة الاختبار (Test Retest):

فقد طُبق المقياس على عيّنة استطلاعية بلغت (40) طالبًا من مجتمع البحث وخارج العيّنة الأساسية، حيث طُلب منهم الإجابة عن فقرات المقياس، ثم أُعيد تطبيقه عليهم بعد أسبوعين من التطبيق الأول، واستخدمت الباحثة حساب معامل الارتباط بطريقة بيرسون بين درجات الطلبة في التطبيقين، وعلى الأبعاد الأربعة للمقياس والدرجة الكليّة، وتراوحت معاملات الثبات بالإعادة للأبعاد الأربعة على النحو التالي: (0.88، 0.81، 0.76، 0.86) وللدرجة الكلية (0.89) وهي قيم مناسبة للثبات.

2- الثبات بطريقة الفا كرونباخ:

حيث استخرجت الباحثة معامل الثبات من خلال تطبيق معادلة ألفا كرونباخ لكل بعد وللدرجة الكلية وقد تراوح معامل الثبات للأبعاد الأربعة على التوالي: (0.83، 0.81، 0.89، 0.79)، وللدرجة الكلية (0.91) وهي قيم مناسبة للتحقق من الثبات.

نتائج البحث ومناقشته:

عرض النتائج المتعلّقة بالسؤال الأول ومناقشتها: ما مستوى إدمان الألعاب الإلكترونية لدى الطلبة في المرحلة الثانوية في مدينة سكاكا؟

للإجابة عن السؤال الحالي حسبت المتوسطات الحسابية والانحرافات المعيارية لمستوى إدمان الألعاب الإلكترونية لدى طلبة المرحلة الثانوية، والجدول (1) يبيّن نتائج ذلك.

جدول (1)

المتوسطات الحسابية والانحرافات المعيارية للإدمان على الألعاب الإلكترونية لدى طلبة المرحلة الثانوية

الأبعاد	المتوسط الحسابي	الانحراف المعياري	النسبة المئوية	التقدير	الترتيب
الأنماط السلوكية الخاطئة	2.97	0.92	58%	متوسط	1
الفوز في الألعاب	2.44	0.93	48.8%	متوسط	3
الاعتياد والاستمرار القهري	2.41	1.05	48.2%	متوسط	4
فقدان السيطرة والانتكاس	2.54	0.95	50.8%	متوسط	2
الدرجة الكلية لإدمان الألعاب	2.59	0.59	51.8%	متوسط	

يتبيّن من نتائج الجدول (1) أن مستوى الإدمان على الألعاب الإلكترونية جاء بدرجة متوسطة لدى الطلبة في المرحلة الثانوية بمتوسط حسابي (2.59) ونسبة مئوية (51.8%) بمعنى أن نصف الطلبة - تقريبًا - لديهم مؤشرات على الإدمان على الألعاب الإلكترونية، كما يتبين من النتائج أن جميع الأبعاد

الأربعة جاءت بدرجة متوسطة، وهذا يُظهر الحاجة إلى الاهتمام بتلك المؤشرات والأعراض للتخفيض منها قبل استفحالها لدى الطلبة، حيث إن استخدام الطلبة للألعاب الإلكترونية غير المنضبط قد يؤثر في مستوى دراستهم وطبيعة حياتهم الشخصية وعلاقاتهم الاجتماعية، ويقلل من قدرتهم على تنظيم ذاتهم وإنجاز واجباتهم الدراسية، كما أنها يمكن أن تكسبهم بعض السلوكيات السلبية غير المناسبة التي تؤثر عليهم بشكل سلبي، ولذلك يُعَد إدمان الطلبة على تلك الألعاب وما تحمله بعض تلك الألعاب من مشاهد غير مناسبة وضغط نفسي وتعب وإرهاب جسدي وبصري، قد يؤدي - على المدى البعيد – إلى نتائج لا تكون مقبولة لدى الطلبة، ولذلك على المعلمين بداية تقديم التوجيهات المناسبة للطلبة، وعلى الأسرة ضبط وقت وكمية ممارسة الطلبة على تلك الألعاب، وتتفق نتيجة البحث الحالي مع نتيجة دراسة Lui et al., (2011) ودراسة Stankova et al. (2018)ودراسة ناصر (2022)، ولكنها تختلف مع نتيجة دراسة بوفرة وبيوض (2023) التي أشارت إلى مستوًى مرتفع من اعتماد الطلبة على الألعاب الإلكترونية، وتعزى هذه النتيجة إلى ذلك؛ نظرًا كون الطلبة لديهم صعوبة في تنظيم وقتهم، وبسبب الجاذبية والتشويق في تلك الألعاب، ونظرًا لسهولة الوصول إلى تلك الألعاب، مما يؤدي بالبعض منهم إلى استخدامها بشكل مفرط، لعدم وجود ضوابط أسرية على الاستخدام، مع سهولة وصول الطالب إلى الجوال وأجهزة الحاسب المحمولة، وإمكانية الاشتراك في بعض تلك الألعاب، خاصةً أن بعضها يمكن أن يشترك فيه الطالب مع آخرين من خلال شبكة الإنترنت، ومن ثم تصبح المنافسة أكبر والتشويق إليها أكثر، وهذا مما يرهق الطالب ويجعله يتراجع عن الوصول إلى أهدافه المكلف بالوصول إليها في حياته الشخصية.

عرض النتائج المتعلّقة بالسؤال الثاني ومناقشتها: ما مستوى العجز المتعلم لدى الطلبة في المرحلة الثانوية في مدينة سكاكا؟

للإجابة عن السؤال الحالي حسبت المتوسطات الحسابية والانحرافات المعيارية لمستوى العجز المتعلم لدى طلبة المرحلة الثانوية، والجدول (2) يبيّن نتائج ذلك.

جدول (2)

المتوسطات الحسابية والانحرافات المعيارية للعجز المتعلم لدى طلبة المرحلة الثانوية

الأبعاد	المتوسط الحسابي	الانحراف المعياري	النسبة المئوية	التقدير	الترتيب
انخفاض القدرة على التحكم بالأحداث	2.68	0.83	%53.6	متوسط	4
انخفاض الدافع	2.89	0.99	%57.8	متوسط	3
توقع الإخفاق	3.23	0.86	%64.6	متوسط	2
صورة الطالب السلبية في عيون الآخرين	3.29	0.73	%65.8	متوسط	1
الدرجة الكلية للعجز المتعلم	3.02	0.72	%60.4	متوسط	

يتبيّن من نتائج الجدول (2) أن مستوى العجز المتعلم جاء بدرجة متوسطة لدى الطلبة في المرحلة الثانوية بمتوسط حسابي (3.02) ونسبة مئوية (60.4%) بمعنى أن نصف الطلبة - تقريبًا - لديهم مؤشرات على العجز المتعلم، كما أنه يتبين من النتائج أن جميع الأبعاد الأربعة جاءت بدرجة متوسطة، وهذا يُظهر الحاجة إلى الاهتمام بإيجاد طرق إيجابية لدعم دافعية الطلبة وتعزيزهم وحفز مستوى النجاح لديهم مهما كان منخفضًا، حيث إن الطلبة في هذه المرحلة العمرية يشعرون بأنهم مُقبلون على حياة دراسية مكثفة تحتاج إلى جهد كثيف، ويتعرض بعضهم إلى

العديد من الضغوط المدرسية والأسرية للوصول إلى مستوًى مرتفع من الإنجاز التحصيلي، وهذا قد يدفع البعض منهم لكي تكن لديهم مؤشرات على عدم المثابرة وضعف الدافعية والإرادة والشعور بعدم قدرتهم على إنجاز أهدافهم؛ حيث يمر الطلبة في مرحلة المراهقة بسمات وخصائص مختلفة، ومن تلك السمات والخصائص التي يمرون بها: الرغبة في إنجاز أعمالهم بتعجل، والرغبة في الوصول إلى الأهداف بسرعة وفي حالة صعوبة تحقيق ما يرغبون فيه فإنهم قد يمرون بحالة انفعالية متذبذبة؛ حيث إن من صفات مرحلة المراهقة عدم الاستقرار على حال انفعالي، وتتفق نتيجة البحث مع نتيجة دراسة طراد وطبشي (2021) ودراسة Kolber (2023) التي أشارت إلى وجود مستوًى متوسط من العجز المتعلم لدى الطلبة، وربما يحتاج الطلبة في مرحلة المراهقة إلى أساليب مختلفة من التعامل وتعديل السلوك، كما أنهم يحتاجون في المدرسة إلى تنوع في طرق وأساليب التدريس، وتنوع في أساليب التقويم التي يخضعون لها، وربما يحتاجون لذلك حتى يكون هناك تنوع بين الجانب النظري والعملي في المواد التي يدرسونها مع تكثيف للجانب العملي، حيث يكون لدى المراهقين العديد من الإنجازات والطاقة العالية والتي لا يمكن لهم استغلالها بالشكل الصحيح إلا من خلال العمل الحرفي والميداني وتفريغ تلك الطاقة في أعمال ميدانية ويدوية تجعلهم من ناحية يستفيدون مما يدرسونه، وفي نفس الوقت يطبقونه على أرض الواقع، حيث إن الهدف من التربية هو إعداد الإنسان للحياة، وهذا الأمر يتطلب من الطالب أن يخرج إلى العالم قادرًا على إدارة حياته الشخصية والمهنية والدراسية والاجتماعية والزواجية والأسرية، وفي نفس الوقت مؤهلًا لحل مشكلاته المختلفة بطرق علمية، وبمنهجية منظمة ومحددة.

عرض النتائج المتعلّقة بالسؤال الثالث ومناقشتها: ما طبيعة العلاقة الارتباطية بين إدمان الألعاب الإلكترونية والعجز المتعلم لدى الطلبة في المرحلة الثانوية في مدينة سكاكا؟

للإجابة عن السؤال الثالث استخدم معامل ارتباط (بيرسون)، للكشف عن طبيعة العلاقة الارتباطية بين الإدمان على الألعاب الإلكترونية والعجز المتعلم لدى الطلبة في المرحلة الثانوية، والجدول (3) يبيّن النتائج.

جدول (3)

معاملات الارتباط بين إدمان الألعاب الإلكترونية والعجز المتعلم لدى الطلبة في المرحلة الثانوية

معامل الارتباط	النمط السلوكي الخاطئ	الفوز في الألعاب	الاعتياد القهري	فقدان السيطرة والانتكاس	الدرجة الكلية للعجز
انخفاض القدرة على التحكم بالأحداث	0.17**	0.27**	0.29**	0.14**	0.33**
انخفاض الدافع	0.41**	0.24**	0.36**	0.30**	0.38**
توقع الإخفاق	0.21**	0.19**	0.29**	0.34**	0.37**
صورة الطالبة السلبية بعيون الآخرين	0.18**	0.17**	0.21**	0.34**	0.28**
الدرجة الكلية للعجز المتعلم	0.26**	0.27**	0.37**	0.18**	0.44**

*دالة عند مستوى الدلالة الإحصائية ($\alpha \leq 0.05$)

يتبيّن من نتائج السؤال الثالث وجود ارتباط دالٍّ إحصائيًّا بطريقة إيجابية بين الإدمان على الألعاب الإلكترونية والعجز المتعلم؛ حيث بلغ معامل الارتباط (0.44)، وتشير هذه القيمة إلى وجود ارتباط ضعيف موجب بين الإدمان على الألعاب الإلكترونية والعجز المتعلم، كما أنها تُبين وجود معامل ارتباط إيجابي بين جميع الأبعاد معًا في المقياسين، مما يؤكد أنه كلما كان لدى الطلبة استخدام أكثر للألعاب الإلكترونية زاد

شـــعورهم بعدم القدرة على تحقيق ما يميلون إليه، وأدى ذلك إلى شـــعورهم بـالعجز المتعلم، وفي نفس الوقت كلما كان لدى الطالب شـــعورٌ بالعجز المتعلم فإنه يتجه إلى الابتعاد عن تحقيق أهدافه واللجوء إلى الإدمـان على الألعـاب الإلكترونيـة، وتتفق نتيجـة السـؤال الحالي مع نتيجة البحث الحربي والغامدي (2021)، ودراســة ســالم (2022) ودراســة حمودة وكحول (2020)، ودراســة Kolber (2023)، ودراســة العتيبي (2022)، وتفسـر النتيجة نظرًا لكون المتغيرين همـا متغيرين لهمـا اتجـاه سـلبي في حيـاة الطـالـب وشخصيته، وعندما يتعلم الطالب - حسب النظرية السـلوكيـة - سـلوكًا معينًا؛ كالإدمان على الألعاب الإلكترونية، فإنه يجعله يبتعد عن البيئة الإيجابية، ويتّجه إلى القيام بسلوكيات بعيدة عن هدفه المنشود، مما يؤدي به إلى الشعور بالعجز المتعلم.

عرض نتائج السـؤال الرابع ومناقشـتها: هل هناك فروق ذات دلالة إحصـائية عند مسـتوى (0.05) في إدمـان الألعـاب الإلكترونيـة والعجز المتعلم تبعًـا للمستوى التحصيلي؟

للإجابة عن السؤال الحالي؛ استخدم تحليل التبـاين الأحـادي (ANOVA) لحســاب الفروق في مقياســي إدمان الألعاب الإلكترونية والعجز المتعلم لدى طلبة المرحلة الثانوية تبعًا للمستوى التحصيلي، والجدول (4) يبين ذلك:

الجدول (4)

نتائج تحليل التباين الأحادي للفروق بين المتوسطات الحسابية لمقياسي الإدمان على الألعاب الإلكترونية والعجز المتعلم لدى الطلبة تبعًا للمستوى التحصيلي

المقياس	مصدر الفروق	مجموع المربعات	درجة الحرية	متوسط المربعات	قيمة F	مستوى الدلالة
الإدمان على الألعاب الإلكترونية	بين المجموعات	12.30	2	6.15	**19.54	0.00
	داخل المجموعات	122.40	389	0.32		
	الكلي	134.70	391	4.09	**25.47	0.00
العجز المتعلم	بين المجموعات	8.17	2	0.16		
	داخل المجموعات	62.42	389			
	الكلي	70.59	391			

** الفرق دالّ إحصائيًا عند مستوى (α=0.01)

أظهرت نتـائج تحليـل التبـاين الأحـادي المبينـة في الجـدول (4) وجود فروق ذات دلالـة إحصـــائيـة بين المتوسطات الحسابية في الإدمان على الألعاب الإلكترونيـة والعجز المتعلم؛ حيث بلغت قيمـة F على التوالي: (19.54، 25.47)، وهذه القيمة دالة إحصائيًا، ولمعرفـة اتجـاه الفروق فقـد طبقـت البـاحثـة اختبـار شيفيه للمقارنات البعدية والجدول (5) يبين النتائج.

الجدول (5)

اختبار شـيفيه للمقارنات البعدية للفروق بين المتوسـطات الحسـابية للإدمان على الألعاب الإلكترونية والعجز المتعلم تبعًا للمسـتوى التحصيلي

المقياس	المستويات	المتوسط الحسابي	الانحراف المعياري	84 - 70		أقل من 70	
				متوسط الفروق	مستوى الدلالة	متوسط الفروق	مستوى الدلالة
الإدمان على الألعاب الإلكترونية	85 فما فوق	2.53	0.57	0.11	0.25	**-0.35	0.00
	84-70	2.41	0.54	-	-	**-0.46	0.00
	أقل من 70	2.88	0.58	-	-	-	-

	85 فما فوق	2.88	0.41	**-0.17	0.00	**-0.35	0.00
العجز المتعلم	84-70	3.05	0.32	-	-	**-0.18	0.00
	أقل من 70	3.23	0.46	-	-	-	-

** الفرق دالّ إحصائيًّا عند مستوى (α=0.01)

يلاحظ من جدول (5) وجود فروق دالة إحصائيًّا في مقياسي الإدمان على الألعاب الإلكترونية والعجز المتعلم، ويبدو من الجدول أن جميع الفروق كانت لصالح المستوى التحصيلي المنخفض، بحيث يظهر في الإدمان على الألعاب الإلكترونية وجود فروق بين المستوى التحصيلي (85 فما فوق) مع المستوى التحصيلي المنخفض أقل من (70) ولصالح المستوى التحصيلي المنخفض، كما أنه يتبين وجود فروق بين المستوى التحصيلي 70 - 84 مع المستوى التحصيلي أقل من 70 وكانت الفروق لصالح المستوى التحصيلي المنخفض، ولم يكن هناك فروق بين المستوى التحصيلي المرتفع مع المتوسط، أما بالنسبة للعجز المتعلم فقد كان هناك فروق أيضًا بين المستوى التحصيلي 85 فما فوق مع المستوى التحصيلي 70 - 84 ولصالح المستوى التحصيلي المنخفض، كما كان هناك فروق بين المستوى التحصيلي 85 فما فوق مع المستوى التحصيلي أقل من 70 لصالح المستوى التحصيلي اقل من 70، كما كان هناك فروق بين المستوى التحصيلي 70-84 مع المستوى التحصيلي أقل من 70 والصالح المستوى التحصيلي أقل من 70 مما يشير إلى أنه كلما كان هناك انخفاض في التحصيل لدى الطلبة زاد لديهم مستوى الإدمان على الألعاب الإلكترونية والعجز المتعلم، وتتفق نتيجة البحث مع نتيجة دراسة حمودة وكحول (2020) حول وجود فروق في العجز المتعلم لدى تلاميذ المرحلة الثانوية تُعزى إلى متغير التحصيل (مرتفع/ منخفض) وذاك لصالح منخفضي التحصيل، وتُفسَّر هذه النتيجة نظرًا لكون هؤلاء الطلبة منخفضي التحصيل يقضون وقتًا أطول في الألعاب الإلكترونية مقارنة بالوقت الذي يقضونه في التحصيل والإنجاز، مما يؤخر إنجازهم ويؤثر سلبيًّا على مستوى تحصيلهم، بالمقارنة فإن الطلبة الذين يحصلون على معدلات مرتفعة فإن لديهم إصرارًا أكبر وعزيمة أكثر وتنظيمًا للوقت بشكل أفضل، وقدرتُهم على إدارة أنفسهم تكون بشكل أفضل، ولذلك فإن مستوى الإدمان على الألعاب الإلكترونية لديهم أقلّ، وفي نفس الوقت لديهم مستوى أقل في العجز المتعلم.

عرض نتائج السؤال الخامس ومناقشتها: هل هناك فروق ذات دلالة إحصائية عند مستوى (0.05) في إدمان الألعاب الإلكترونية والعجز المتعلم تبعًا للصف؟

للإجابة عن السؤال الحالي؛ استخدمت الباحثة تحليل التباين الأُحادي (ANOVA) لحساب الفروق في مقياسين إدمان الألعاب الإلكترونية والعجز المتعلم لدى طلبة المرحلة الثانوية تبعًا للصف، والجدول (6) يبين ذلك:

الجدول (6)

نتائج تحليل التباين الأحادي للفروق بين المتوسطات الحسابية لمقياسي الإدمان على الألعاب الإلكترونية والعجز المتعلم لدى الطلبة تبعا للصف

المقياس	مصدر الفروق	مجموع المربعات	درجة الحرية	متوسط المربعات	قيمة F	مستوى الدلالة
الإدمان على الألعاب الإلكترونية	بين المجموعات	1.29	2	0.65	1.89	0.15
	داخل المجموعات	133.41	389	0.34		
	الكلي	134.70	391			
العجز المتعلم	بين المجموعات	0.07	2	0.04	0.20	0.82
	داخل المجموعات	70.52	389	0.18		
	الكلي	70.59	391			

أظهرت نتائج تحليل التباين الأحادي المبينة في الجدول (6) عدم وجود فروق ذات دلالة إحصائية بين المتوسطات الحسابية في الإدمان على الألعاب الإلكترونية والعجز المتعلم؛ حيث بلغت قيمة F على التوالي: (1.89، 0.20)، وهذه القيمة ليست دالة إحصائية، مما يشير إلى أن الطلبة في المرحلة الثانوية يستخدمون الألعاب الإلكترونية ولديهم مستويات من العجز المتعلم متقاربة، ولا تختلف تبعًا للصف الأول الثانوي والثاني الثانوي والثالث الثانوي، وتتفق نتيجة السؤال الحالي مع نتيجة دراسة طراد وطبشي (2021) التي أشارت إلى أنه لا توجد فروق في درجة العجز المتعلم تُعزى إلى متغير المستوى الدراسي، وتفسَّر النتيجة بذلك نظرًا لكون الطلبة يمرون بمرحلة عمرية ونمائية متقاربة وهي مرحلة المراهقة، ويعيشون ضغوطًا متقاربة، ولا يوجد بينهم فروق كبيرة؛ حيث إنهم مقبلون على المرحلة الجامعية، ويعيشون في مدينة واحدة هي مدينة سكاكا التي تتشابه ظروف أبنائها، ويمتازون بصفات متقاربة، كما أنها تُعدّ من المناطق المتماسكة أسريًّا واجتماعيًّا، وهذا ما جعل الطلبة لا يختلفون في المستوى الصفي، سواء في الإدمان على الألعاب الإلكترونية أو العجز المتعلم.

التوصيات والمقترحات:

توصي الباحثة - بناءً على نتائج البحث - بما يلي:

- العمل على تخفيض مستوى إدمان الألعاب الإلكترونية والعجز المتعلم لدى الطلبة في المرحلة الثانوية من خلال المقابلات والاستشارات والتوجيهات الفردية والجماعية والبرامج التدريبية وورَش العمل واللقاءات مع الطلبة والمعلمين وأولياء الأمور.
- توظيف العلاقة الارتباطية بين الإدمان على الألعاب الالكترونية والعجز المتعلم في تقليل وتخفيض المتغير الآخر لدى الطلبة.
- توجيه البرامج - بشكل أكبر - للطلبة ذوي المستوى التحصيلي المنخفض في تخفيض الإدمان على الألعاب الإلكترونية والعجز المتعلم.
- إجراء أبحاث تهتم بالجوانب النفسية لدى الطلبة، وترتبط بالإدمان على الألعاب الالكترونية والعجز المتعلم على فئات أخرى من الطلبة وربطها بمتغيرات أخرى.

أولًا: المراجع العربية

بوفرة، مختار، وبيوض، بدرة. (2023). إدمان الألعاب الإلكترونية وعلاقته ببعض المتغيرات لدى طلاب التعليم المتوسط. *مجلة جامعة تكريت للعلوم الإنسانية*، *30*(9)، 243 – 258. https://search.mandumah.com/Record/1415675

الحربي، راكان، والغامدي، صالح. (2021). إدمان الألعاب الإلكترونية وعلاقته بفقدان الإحساس بالوقت لدى طلاب المرحلة الثانوية في منطقة المدينة المنورة. *مجلة الإرشاد النفسي، جامعة عين شمس*، *67*، 303 - 332. https://regweb.mutah.edu.jo:2077/Record/1220219

حرويس، أيمن. (2022). سلبيات إدمان الألعاب الإلكترونية على العلاقات الاجتماعية للمراهقين من منظور الممارسة العامة للخدمة الاجتماعية. *مجلة مستقبل العلوم الاجتماعية، الجمعية العربية للتنمية البشرية والبيئية*، *9*(1)، 149 - 200. https://doi.org/10.21608/fjssj.2022.123606.1076

حمودة، مريم، وكحول، شفيقة. (2020). العزو السببي وعلاقته بسلوك عجز المتعلم في ضوء متغير التحصيل: دراسة ميدانية على تلاميذ المرحلة الثانوية. *مجلة دراسات نفسية وتربوية*، 13(1)، 432 - 455. https://regweb.mutah.edu.jo:2077/Record/1326623

دراركة، يوسف. (2023). *فاعلية برنامج إرشاد جمعي وقائي لعدم التعرض للابتزاز الإلكتروني والإدمان على الألعاب الإلكترونية لدى طلاب المرحلة الأساسية العليا* [أطروحة دكتوراه، جامعة مؤتة - الكرك]. https://regweb.mutah.edu.jo:2077/Record/1434982

الرشيدي، عبد الله، ومحمد، محمد. (2014). العلاج العقلاني - الانفعالي والعجز المتعلم. *مجلة جامعة الفيوم للعلوم التربوية والنفسية*، *3*(1)، 26 - 67.
Doi: 10.21608/jfust.2014.83152

سالم، ياسمين. (2022). العلاقة بين إدمان الألعاب الإلكترونية والرهاب الاجتماعي لطلاب الثانوية العامة في إطار النظرية السلوكية في خدمة الفرد: دراسة مقارنة بين المدارس الحكومية والخاصة. *مجلة دراسات في الخدمة الاجتماعية*، *59*(2)، 397-430.
Doi: 10.21608/dss.2022.153024.1128

السناني، بدر. (2021). الإدمان الناعم: الألعاب الإلكترونية وذكاء الأطفال الاجتماعي. *المجلة العربية للعلوم التربوية والنفسية*، *23*، 73 - 112. Doi: 10.21608/jasep.2021.196571

شاكر، نيفين، شاهين، إيمان، وعبد العزيز، عبد العزيز. (2023). بناء مقياس إدمان الألعاب الإلكترونية لدى المراهقين من طلبة الحلقة الثانية من التعليم الأساسي بمحافظة القاهرة. *مجلة كلية التربية في العلوم النفسية*، *47*(1)، 59 - 15.
Doi: 10.21608/jfeps.2023.297829

شركة الإتمام السعودية. (2024). *الألعاب الإلكترونية في المملكة العربية السعودية*. تقرير إتمام. تقرير رقم (3)، www.itmam.sa

صابر، سامية. (2021). اضطراب الألعاب عبر الإنترنت Internet Gaming Disorder "IGD": إدمان الألعاب الإلكترونية. *المجلة التربوية*، *جامعة سوهاج*، *87*، 1 - 9.
https://edusohag.journals.ekb.eg/article_174483.html

طراد، منال، وطبشي، بخلير. (2021). *العجز المكتسب عند مستخدمي الإنترنت من طلبة جامعة قاصدي مرباح ورقلة* [رسالة ماجستير، جامعة قاصدي مرباح].
https://dspace.univ-ouargla.dz/jspui/handle/123456789/26853

عايد، علي. (2016). العنف الرمزي المدرك وعلاقته بالعجز المتعلم لدى طلبة الجامعة. *مجلة مركز دراسات الكوفة*، *41*، 377 - 337.
https://doi.org/10.36322/jksc.v1i41.4947

العباد، عبد الله. (2024). *التعليم الثانوي في المملكة العربية السعودية رؤية نقدية*. المنصة الوطنية الموحدة - المملكة العربية السعودية.
https://faculty.ksu.edu.sa/ar/aalabbad/publication/152987

العتيبي، سميرة. (2022). القابلية للاستهواء كمتغير وسيط بين العجز المتعلم والتحصيل الدراسي لدى طلبة المرحلة الثانوية بمكة. *مجلة العلوم التربوية والنفسية*، *جامعة القصيم*، *15*(1)، 77 - 112.
https://jeps.qu.edu.sa/index.php/jep/article/view/2405

الفرحاتي، السيد محمود. (2009). *العجز المتعلم، سياقاته وقضاياه التربوية والاجتماعية*. مكتبة الأنجلو.

القفاري، صفية. (2017). *العجز المتعلم وعلاقته بأساليب المعاملة الوالدية والبيئية الصفية كما تدركهما طالبات المرحلة المتوسطة* [رسالة ماجستير، جامعة القصيم]. قاعدة معلومات دار المنظومة

محمد، عبد. (2019). آليات مقترحة لتعزيز تنافسية الصناعة الإعلامية التربوية لمواجهة مخاطر إدمان الأطفال للألعاب الإلكترونية الترويحية المعولية. *المجلة العلمية لعلوم التربية البدنية والرياضية*، 34، 165-191. 10.21608/ejsk.2019.95188

محمود، الفرحاني. (2012). *علم النفس الإيجابي للطفل*. دار الجامعة الجديدة.

ناصر، محمد. (2022). إدمان الألعاب الإلكترونية لدى طلبة المرحلة المتوسطة: دراسة ميدانية في المديرية العامة للتربية في بغداد / الرصافة الثالثة. *مجلة الآداب*، *141*، 441 - 458.
DOI: 10.31973/aj.v1i141.1816

ثانيًا: المراجع العربية مترجمة

Al-Abad, A. (2024). *Secondary education in the Kingdom of Saudi Arabia: A critical view*. Unified National Platform, Kingdom of Saudi Arabia.

Al-Farhati, S. (2009). *Learned helplessness, its educational and social contexts and issues*. Anglo Library.

Al-Harbi, R., & Al-Ghamdi, S. (2021). Addiction to electronic games and its relationship to loss of sense of time among secondary school students in the Medina region. *Journal of Psychological Counseling*, *67*, 303 - 332.

Al-Otaibi, S. (2022). Susceptibility to deception as a mediating variable between learned helplessness and academic achievement among secondary school students in Mecca. *Journal of Educational and Psychological Sciences*, *15*(1), 77 - 112.

Journal of Arts, University of Baghdad, *141*, 441 - 458.

Saber, S. (2021). Internet Gaming Disorder (IGD): Addiction to electronic games. *Educational Journal, Sohag University*, *87*, 1 - 9.

Salem, Y. (2022). The relationship between electronic game addiction and social phobia for high school students within the framework of behavioral theory in the service of the individual: a comparative study between public and private schools. *Journal of Studies in Social Service, Helwan University*, *59*(2), 397 - 430.

Saudi Al-Ettam Company (2024). *Electronic games in the Kingdom of Saudi Arabia.* Completion Report, Report No. (3), www.itmam.sa

Shaker, N., Shaheen, I., & Abdel Aziz, A. (2023). Building a scale for electronic gaming addiction among adolescent students in the second cycle of basic education in Cairo Governorate. *Journal of the Faculty of Education in Psychological Sciences*, *47*(1), 59 - 15.

Trad, M., & Tabashi, B. (2021). *Acquired helplessness among Internet users, students of Kasdi Merbah University, Ouargla* [Master thesis Kasdi Merbah University].

ثالثًا: المراجع الأجنبية

Adam, F. (2018). What are the symptoms of addiction?. *medical news today*. https://www.medicalnewstoday.com/articles/323459.php.Retieved.

Atkinson, W. (2004). *Eliminate stress from your life forever: a simple program for better living.* Amacom Book.

Brophy, J. (2004). *Motivating students to learn.* Routledge.

Dashiyeva, B. (2010). Role of family factors in formation of mental health of children with disabilities. *European Psychiatry*, *25*(1), 736-746, https://doi.org/10.1016/S0924-9338(10)70730-6.

Ferguson, J. (2019). Do Angry Birds Make for Angry Children? A Meta-Analysis of Video Gams Influences on Children's and Adolescents Aggression, Mental Health, Prosocial Behavior, and Academic Performance, Perspectives on Psychological Science. *Journals Permissions*, *10* (5), 646-666, https://doi.org/10.1177/1745691615592234

Folkins, J., Brackenbury, T., Krasuse, M., & Haviland, A. (2016). Enhancing the therapy experience using principles of

Al-Qaffari, S.(2017). *Learned helplessness and its relationship to parental treatment methods and the classroom environment as perceived by female middle school students* [Master thesis, Qassim University] .

Al-Rashidi, A., & Muhammad, M. (2014). Rational-emotional therapy and learned helplessness, *Fayoum University Journal of Educational and Psychological Sciences*, *3*(1), 26 - 67.

Al-Sanani, B. (2021). Soft addiction: electronic games and children's social intelligence. *Arab Journal of Educational and Psychological Sciences*, *23*, 73 - 112.

Ayed, A. (2016). Perceived symbolic violence and its relationship to learned helplessness among university students. *Journal of the Center for Kufa Studies*, *41*, 377 - 337.

Boufarra, M., & Bayoud, B. (2023). Electronic game addiction and its relationship to some variables among middle school students. *Tikrit University Journal of Human Sciences*, *30*(9), 243 - 258.

Dararka, Y. (2023). *The effectiveness of a preventive group counseling program to prevent exposure to electronic blackmail and addiction to electronic games among upper elementary school students* [Doctoral dissertation, Mu'tah University].

Hamouda, M., & Kahol, S. (2020). Causal attribution and its relationship to learner helplessness behavior in light of the achievement variable: a field study on secondary school students. *Journal of Psychological and Educational Studies*, *13*(1), 432 - 455.

Harwais, A. (2022). Disadvantages of electronic game addiction on adolescents' social relationships from the perspective of general social service practice. Journal of the Future of Social Sciences, *Arab Society for Human and Environmental Development*, *9*(1), 149 - 200.

Mahmoud, A. (2012). *Positive child psychology*. Alexandria: New University House.

Mohamed, A. (2019). Proposed mechanisms to enhance the competitiveness of the educational media industry to confront the risks of children's addiction to recreational electronic games, *Scientific Journal of Physical Education and Sports Sciences*, 34, 165-191.

Nasser, M. (2022). Addiction to electronic games among middle school students: a field study in the General Directorate of Education in Baghdad / Al-Rusafa III.

Prescott, A., & Sargent, J., & Hull, J. (2018). Metanalysis of the relationship between violent video game play and physical aggression over time. *Department of Psychological and Brain Sciences,115* (40), 9882–9888. https://doi.org/10.1073/pnas.1611617114

Salen, K.. & Zimmerman, E. (2004). *Rules of play: Game design fundamentals*. MIT Press.

Sorrenti, L., Spadaro, L., Masodda, A., Scopelliti, G., Orecchio, S., & Filippello, P. (2019). The predicting role of school learned helplessness in internalizing and externalizing problems, An exploratory study in students with specific learned disorder. *Mediterranean journal of clinical psychology*, *7*(2), 1-14. http://dx.doi.org/10.6092/2282-1619/2019.7.2035

Stankova, M., Ivanova, V., & Kamenski, T. (2018). Use of educational computer games in the initial assessment and therapy of children with special educational needs in Bulgaria. *TEM Journal*, *7*(3), 488-494. http://dx.doi.org/10.18421/TEM73-03

Taylor, J., Neitzke, D., Khouri, G., Borckardt, J., Acierno, R., Tuerk, P., Schmidt, M., & George, M. (2014). A pilot study to investigate the induction and manipulation of learned helplessness in healthy adults. *psychiatry research*, *219*(3), 631-637. https://doi.org/10.1016/j.psychres.2014.05.045

Thakkar, S. (2015). Ransomware - exploring the electronic form of extortion. IJSRD - *International Journal for Scientific Research & Development*, *2*(10), 2321-0613. https://www.ijsrd.com/articles/IJSRDV2I10113.pdf

Tracy, B. (2004). *Goals: How to get everything you want faster than you ever thought possible*. Berrett- Koehler Publishers.

Vendola, J. (2023). *Impacts of attribution style on academic, personal relationships, and extracurricular activities: a mixed methods study of learned helplessness in secondary students* [Doctoral dissertation, University of Massachusetts Boston]. https://scholarworks.umb.edu/doctoral_dissertations/838/

Verheijen, G., Burk, W., Stoltz, S., Vanden, Y., Cillessen, A. (2018). Friendly fire: Longitudinal effects of exposure to violent video games on aggressive behavior in adolescent friendship dyads. video game design. *American Journal of Speech-Language Pathology 25*(1), 111–121. https://doi.org/10.1044/2015_ajslp-14-0059

Gacek, M., Smolen, T., & Pilecka, W. (2017). Consequences of learned helplessness and recognition of the state of cognitive exhaustion in persons with mild intellectual disability. *Advances in cognitive psychology*, *13*(1), 42-51, https://psycnet.apa.org/doi/10.5709/acp-0205-6

He, H. (2021). Students' learned helplessness and teachers' care in EFL classrooms. *Frontiers in Psychology12.* https://doi.org/10.3389/fpsyg.2021.806587

Hussain, A., & Varma, M. (2014). Computer Addiction among Higher Secondary Students. *Golden Research Thoughts*, *4* (6), 1-6, https://oldgrt.lbp.world/colorArticles/4857.pdf

Kolber, M. (2023). Learned helplessness of secondary-school students learning english during covid-19 distance education: a research report. *Multidisciplinary Journal of School Education*, *12*(2), 105-123. http://dx.doi.org/10.35765/mjse.2023.1224.05

Koster, R. (2013). A *Theory of Fun for Game Desig*n. O'Reilly Media, Inc

Leonard, J. (2019). What is learned helplessness? *Medical News Today.* https://www.medicalnewstoday.com/articles/325355

Lui, D., Szeto, G., & Jones, A. (2011). The pattern of electronic game use and related bodily discomfort in Hong Kong primary school children. *Computers & Education*, *57* (2), 1665-1674, https://doi.org/10.1016/j.compedu.2011.03.008

Lunney. M. (2009). Critical thinking to achieve positive health outcomes: *Nursing case studies and analyses*. Wiley-Blackwell

Niknam, M., Karimi, G., & Amiri, F. (2023). Effectiveness of training to overcome the learned helplessness on academic procrastination and self-efficacy of adolescent girls. *Journal of Adolescent and youth psychology Studies*, *4*(4), 71-80. http://dx.doi.org/10.61838/kman.jayps.4.4.8

Ogren, E. (2020). *Hopelessness in video games motivating the player*[Bachelor thesis, Uppsala University]. Digitala Vetenskapliga Arkivet.

Aggressive Behavior, *44*(3), 257-267. http://dx.doi.org/10.1002/ab.21748

Verma, S., & Gera, M. (2012). Learned helplessness in adolescents. *International Journal of Science and Research*, *3*(7), 112-134. http://www.ijsr.net/

Weinstein, A., Curtiss Feder, L., Rosenberg, K., & Dannon, P. (2014). Internet addiction disorder: Overview and controversies. In K. P. Rosenberg & L. Curtiss Feder (Eds.), *Behavioral addictions: Criteria, evidence, and treatment* (pp. 99–117). Elsevier Academic Press. https://doi.org/10.1016/B978-0-12-407724-9.00005-7