مستوى استخدام الألعاب الالكترونية وعلاقته بالعزلة الاجتماعية لدى طلبة المرحلة الثانوية ضعاف التحصيل في المدارس الخاصة

عُتبة صبري المواجدة
طالب دكتوراه- الإرشاد النفسي والتربوي
كلية العلوم التربوية - جامعة مؤتة
otbahma.om@gmail.com

لمياء صالح الهواري
قسم الإرشاد والتربية الخاصة
كلية العلوم التربوية - جامعة مؤتة
Lamia@mutah.edu.jo

الملخص:

هدفت الدراسة الكشف عن مستوى كل من استخدام الألعاب الالكترونية والعزلة الاجتماعية لدى طلبة المرحلة الثانوية ضعاف التحصيل في المدارس الخاصة والعلاقة بينهما. تكوَّنت عينة الدِّراسة من (272) طالبًا، ولتحقيق أهداف الدِّراسة تم تطوير مقياسين لقياس مستوى استخدام الألعاب الالكترونية والتشوهات المعرفية، وتم التحقق من صدقها وثباتها، وقد توصلت الدراسة إلى النتائج الآتية: أن مستوى استخدام الألعاب الالكترونية مرتفعًا، في حين أن مستوى العزلة الاجتماعية جاء متوسطًا، ووجود علاقة موجبة دالة إحصائيًا بين مستوى استخدام الألعاب الإلكترونية والعزلة الاجتماعية. وفي ضوء النتائج التي توصلت إليها الدراسة، فقد تم تقديم عدد من التوصيات أهمها: ضرورة توعية طلبة المرحلة الثانوية ضعاف التحصيل بخطورة الاستخدام المفرط للألعاب الالكترونية وأثرها السلبي على الصحة النفسية للطلبة وعلى التحصيل الدراسي.

كلمات مفتاحية: الألعاب الإلكترونية، العزلة الاجتماعية، التحصيل الدراسي، الطلبة ضعاف التحصيل، المرحلة الثانوية.

The Level of Electronic Games Use and Its Relationship to Social Isolation Among High School Students with Low Achievement in Private Schools

Otbah Sabri Al-Mowajdeh
PhD student/ psychological and educational counseling
Faculty of Educational Sciences/ Mu'tah University
otbahma.om@gmail.com

Lamia Saleh Mohammed Al-Hawari
The Department of Counseling and Special Education
Faculty of Educational Sciences/ Mu'tah University
Lamia@mutah.edu.jo

Abstract:

The study aimed to reveal the levels of both electronic games usage and social isolation among secondary school students with poor achievement in private schools, as well as to examine the relationship between them. The study sample consisted of (272) male and female students. To achieve the objectives of the study, two scales were developed to measure the level of electronic games use, and social isolation. The study reached the following results: The level of electronic games use is high, while the level of social isolation was average, and there is a statistically significant positive relationship between the level of using electronic games and cognitive distortions. In light of the findings of the study, a number of recommendations were presented, the most important of which are: The need to educate low-achieving secondary school students about the danger of excessive use of electronic games and its negative impact on students' mental health and academic achievement.

Keywords: Electronic Games, Social Isolation, Achievement, Students with Low Achievement, High Students.

تاريخ تسلم البحث (2023-03-16) تاريخ قبوله للنشر (2023-05-30)

المقدمة

يُعد الطلبة في أي مجتمع ثروة قومية لا بد من إستثمارها والإستفادة من قدراتها من أجل رفعة المجتمع وتطوره، وذلك مرهون بقدرات الطلبة العلمية والمعرفية، وخصوصًا ما يتعلق بالتحصيل الدراسي، والذي يُعد من أهم مقاييس النجاح لأي نظام تعليمي في العالم، في ظل التطور الكبير الذي يشهده العالم في مختلف المجالات، وخصوصًا التكنولوجيا الحديثة وما أحدثته من تغيير في جميع المجالات.

وقد ساهم إنتشار الإنترنت والتكنولوجيا الحديثة في تطوير البرمجيات المختلفة، ومنها البرمجيات الخاصة بالألعاب الإلكترونية، حيثُ أصبحت كلمة ألعاب إلكترونية من المصطلحات شائعة الإستخدام في الوقت الحالي، والتي تم تطوير البرمجيات الخاصة بها في البداية لتناسب أجهزة الكمبيوتر، بحيث تُستخدم في عملية التعلم، ومع مرور الوقت بدأ استخدام الكمبيوتر في اللعب، والترفيه (Wallace, 2014). وتُعد الألعاب الإلكترونية من أكثر منتجات التكنولوجيا الحديثة شعبية وشيوعًا بين الصغار والكبار، وقد حققت أهدافًا ممتعة، كوسيلة للتواصل والمشاركة والتفاعل الاجتماعي بين الأصدقاء والأشقاء، وبين الآباء والأبناء، حيث يجري اللعب ضمن إطار اجتماعي يتسم بالتفاعل، وإلى جانب ذلك، فإن للألعاب الإلكترونية العديد من الفوائد مثل: تحسين التركيز، وتعدد المهام، والذاكرة العاملة، كما انها تنمي الذكاء عند الفرد، والتدقيق والفهم، وتنمّي التفكير بطريقة حل المشكلات، والتوجه إلى الهدف (Mihara & Higuchi, 2017).

وقد نما استخدام الإنترنت في العقود الأخيرة بشكل كبير، وأصبح جزءًا لا يتجزأ من الحياة اليومية، نتيجة توفير الاتصالات العالمية والوصول إلى المعلومات وتوفير الترفيه، وقد أصبح محوريًا بشكل خاص بين المراهقين والبالغين الناشئين الذين تعتبر معرفة القراءة والكتابة التكنولوجية أمرًا محوريًا لكل من العمل واللعب (Wallace, 2014). فالدور الرئيسي للإنترنت في حياة هذه الفئة من السكان واضح، حيث أبلغ (81%) من المراهقين الذين لديهم إمكانية الوصول إلى أجهزة الكمبيوتر عن استخدام الإنترنت يوميًا للتواصل مع أقرانهم في عام 2012 و (15%) فقط من أبلغ الأمريكيون عن عدم استخدام الإنترنت في عام 2014 (Pew Research Center, 2018).

وتُظهر تقديرات منظمة اليونيسيف (Unicef, 2017) أن واحدًا من كل ثلاثة أطفال دون سن 18 عامًا في جميع أنحاء العالم يستخدم الإنترنت، وأن 75% من المراهقين يلعبون الألعاب الإلكترونية يوميًا في البلدان المتقدمة، وفي الولايات المتحدة أفادت الإحصاءات أن المراهقين مشغولون بأكثر من 11 ساعة يوميًا بالوسائط الإلكترونية الحديثة مثل الكمبيوتر والإنترنت والألعاب الإلكترونية. وفي الأردن وحسب التقرير السنوي لعام 2018 الصادر عن وزارة الاقتصاد الرقمي والريادة (Ministry of Digital Economy and Entrepreneurship, 2018) فإن نسبة الأفراد الذين استخدموا الإنترنت لغايات الألعاب الإلكترونية بلغ (60.3%)، كما أشار التقرير بأن ممارسة الألعاب الإلكترونية ضمن الفئة العمرية من 15–19 سنة وهي التي تمثل فئة طلبة المرحلة الثانوية كانت مرتفعة مقارنة بالفئات العمرية الأخرى.

وتُعرف الألعاب الإلكترونية كما اشار إليها سيلين وزيميرمان (Salen & Zimmerman, 2004) بأنها نشاط ينخرط فيه اللاعبون في نزاع مفتعل، وهو محكوم بقواعد محددة، بشكل يؤدي إلى نتائج قابلة للقياس الكمي، ويطلق على لعبة بأنها إلكترونية في حال توفرها بهيئة رقمية. وعرف (Esposito, 2005) ألعاب الفيديو بأنها "لعبة نلعبها بفضل جهاز سمعي بصري ويمكن أن تستند إلى قصة". ويعرفها كوس وآخرون (Kuss et al., 2014) بأنها نوع من

الألعاب المبرمجة، يتم ممارستها من خلال جهاز إلكتروني، كالتلفاز أو الحاسوب أو الهاتف المحمول، وتمتاز غالبًا بأنها تعتمد على المؤثرات البصرية والصوتية.

وتصنف الألعاب الإلكترونية إلى عدة فئات، كما حددها سيلين وزيميرمان (Salen & Zimmerman, 2004) وهي: المحارب "المقاتل"، ويهدف إلى التنافس والإنتصار مهما تكون الخسائر، وتكون أهداف اللعب محددة سلفًا،ل والمدير: ويهدف هذا الصنف من الألعاب إلى تطوير مهارات معينة إلى حد الإتقان، ويتم تطوير أساليب عمليات اللعب لدى اللاعبين لمستوى يمكنهم من مواصلة اللعبة حتى النهاية، والمستغرب "المتعجب": ويتم في هذه الفئة من الألعاب عرض تجارب وخبرات جديدة تتسم بالمتعة، والمشارك: وفي هذه الفئة من الألعاب يستمتع اللاعبون بالألعاب ذات الصفة الاجتماعية، أو المشاركة في العالم الإفتراضي.

ولعل هناك ما يبرر انتشار ممارسة الألعاب الإلكترونية، فقد أظهرت بيانات موقع مورجان ستانلي للأبحاث (Morgan Stanley, 2022) أن للألعاب دور في التقارب الاجتماعي بين الأفراد، حيث تحظى الألعاب بشعبية بين المجتمعات، وبمختلف تركيبتهم الاجتماعية، ولدى جميع الفئات العمرية، وحسب موقع مورجان فإن الخط الفاصل بين الجانب الاجتماعي والترفية والتنشئة الاجتماعية التي تمثلها الألعاب غير واضحة، ففي حين أن الدافع للألعاب كان الترفيه، فإن ما يقارب من 30% من اللاعبين الذين شملهم الاستطلاع كان هدفهم من اللعب هو التواصل الاجتماعي، وتُشير بيانات الموقع إلى أن الجانب الاجتماعي مهم بشكل خاص للاعبين الصغار بالعمر، والذين تقل أعمارهم عن 35 عام. بالإضافة إلى ذلك فإن الألعاب الإلكترونية تؤدي دورًا مهمًا في حياة الطلبة، وبشكل خاص الطلبة في المرحلة الثانوية، نظرًا للخصائص التي يمرون بها، وطبيعة استخدامهم الكبير لوسائل التكنولوجيا الحديثة، وخصوصًا الإنترنت، والذي أصبح جزءًا لا يتجزأ من الحياة اليومية، لكونه قد ساهم في توفير الاتصالات العالمية والوصول إلى المعلومات وتوفير الترفيه، وقد أصبح محوريًا بشكل خاص بين المراهقين والبالغين الناشئين، الذين تعتبر معرفتهم للقراءة والكتابة التكنولوجية أمرًا محوريًا لهم في التعليم والترفيه (Sbitan, 2010).

وعلى الرغم من الآثار الإيجابية التي تنتج عن ممارسة الألعاب الإلكترونية إلا أن هناك العديد من الآثار السلبية التي تترتب على إستخدامها في نفس الوقت، بما فيهم فئة الطلبة، فقد يؤدي الاستخدام المفرط للألعاب الإلكترونية إلى ظهور مشكلات سلوكية واجتماعية لدى الطلبة، ومن أكثر المشكلات الشائعة لدى الأفراد الذين يمارسون الألعاب الإلكترونية هي العزلة الاجتماعية، حيثُ تُعد العزلة الاجتماعية إحدى المشكلات التي يواجهها الطلبة في المدارس الثانوية، وهي من المشكلات النمائية التي ترتبط بمرحلة المراهقة المبكرة والمتوسطة، ويمكن أن تؤدي إلى سلوكات غير تكيفيه، كضعف التفاعل مع الآخرين، والافتقار الى التعلم الاجتماعي (Al-Azza, 2007). ورغم أهمية المراهقة في حياة الطلبة إلا أن الاهتمام بها ضعيف، وذلك لعدم وجود أعراض غريبة لها قياسًا بالظواهر الأخرى الشائعة، لذلك تصنف عادةً في الأدب النظري ضمن مشكلات الخجل، وقد اشار لازروس أن (35%) من الذكور و (28%) من الإناث يعانون من مشكلات العزلة الاجتماعية في المرحلة العمرية من (12–18) عام (Nelson, et al., 2010).

وتُعرف العزلة الاجتماعية حسب هاوثورن (Hawthorne, 2006, p521) بأنها "عدم قدرة الفرد على الإنخراط في العلاقات مع الآخرين والتفاعل معهم، أو على مواصلة الإنخراط في تلك العلاقات". ويعرفها صالح وشند وقشقوش (Saleh et al., 2012) بأنها "خبرة وجدانية ضاغطة، يمر بها الفرد، وتؤثر بشكل كبير على شخصيته، وعلى علاقاته بمحيطه الاجتماعي، فيميل إلى البُعد والإنسحاب من المشاركات الاجتماعية. ووفقًا لـ فانجليستي وبيرلمان (Vangelisti

(& Perlman, 2018) فإن العزلة الاجتماعية تتعلق بالخصائص الموضوعية للموقف، وتُشير إلى عدم وجود علاقات مع أفراد آخرين، أي أن الأفراد الذين لديهم عدد قليل جدًا من الروابط ذات المغزى هم معزولون اجتماعيًا.

وتبدأ العزلة الاجتماعية بالظهور من الطفولة، وتمتد آثارها الى مرحلة المراهقة والرشد، ويتسم الأفراد المنعزلين بالفراغ النفسي، والغربة عن الآخرين، وافتقاد الانتماء للمجتمع، والابتعاد عن التفاعل الاجتماعي، وضعف بناء العلاقات الاجتماعية، ويتمركزون حول ذاتهم، والعجز عن تكوين شبكة علاقات من الاخرين، وبقاء الفرد لوحدة، ومن أهم مظاهر العزلة الاجتماعية إنشغال البال، وتجنب المبادرة في الحديث مع الآخرين، والشعور بعدم الراحة عند مخالطتهم، أو ممارسة أنشطة معهم، كما يلاحظ على الفرد المُنعزل نقص التعلم والإدراك الاجتماعي، ويتسم بعد الثقة بالنفس، ويغلب عليه التردد (Majeed, 2015). وتنتج العزلة الاجتماعية عن العديد من المصادر، وتختلف تلك المصادر لكن النتيجة النهائية هي أن احتياجات الفرد من الأُلفة لم يتم تحقيقها، وهذه الحالة تسبب ازعاجًا للفرد، ويُشير بيوردي ونيكلسون (Biordi & Nicholson, 2013) إلى عدة أسباب للعزلة، كالإفتقار إلى الشعور بالإنتماء الاجتماعي، وضعف التواصل الاجتماعي، وعدم وجود علاقات مُرضية وعالية الجودة، والحواجز النفسية والمادية، وضعف تبادل الموارد المالية والبيئية غير الجاذبة.

وتظهر العزلة الاجتماعية لدى الطلبة المراهقين من مصادر مختلفة، حيث يمكن أن تكون ذات نشأة بيولوجية، والتي تؤدي دورًا مهمًا في استعداد الاطفال والمراهقين للعزلة، ويرى آيزينك "Eysenck" ان الاطفال والمراهقين لديهم الاستعداد للانطواء وهو استعداد وراثي لديهم، وقد تنشأ أيضًا نتيجة للخجل الاجتماعي، أي شعور الفرد بعدم الراحة في التعبير ومحاولته تجنب المواقف التي فيها تفاعل وتواصل مع الآخرين وذلك بسبب النقص الذي يشعر به الفرد تجاه نفسه، واحيانا لعدم قيام الوالدين بتعزيز سلوك أبناؤهم الخجولين، وعدم تشجيعهم وتقديم الدعم لهم وفقدانهم للأمن والثقة من قبل ذويهم، كما يمكن أن تؤدي أشكال العلاقات الاسرية داخل الاسرة الى العزلة الاجتماعية، إضافة الى عدم توازن الوظيفة الأساسية للأسرة وتنوع انماط، وكذلك مصادر التنشة الأسرية التي تتنوع بين الشدة الزائدة والإهمال، واتباع أسلوب العقاب مع الابناء، وهذا كله له الاثر الكبير في تطور سلوك العزلة والانسحاب لدى الأبناء (Lubben, et al., 2015).

وترتبط العزلة الاجتماعية بشكل مباشر بالتحصيل الأكاديمي للطلبة، حيث يُنظر للتحصيل الأكاديمي كأحد نتائج الأداء في العملية التعليمية، وعنصرًا أساسيًا لنجاحها، فهو محور أساسي فيها، حيثُ يساعد الطالب على التعرف بشكل حقيقي على إمكاناته وقدراته الذاتية، كما أنه عامل مهم لتشكيل نظرة الفرد إلى الحياة (Crede, et al., 2015). ويُسهم تحقيق مستوى التحصيل المرتفع في زيادة الشعور بالثقة بالنفس، ويخفف القلق والتوتر، ويرتبط بمفهوم الذات المرتفع، والكفاءة الذاتية، والسلوك الاجتماعي الإيجابي، والمشاعر السارة، والرضا عن الحياة، مما ينعكس إيجابًا على صحته النفسية، وفي حالة إنخفض مستوى التحصيل، فسيؤدي إلى فقدانه ثقته بذاته، وظهور مشاعر النقص لديه، مما يُشير إلى سوء الصحة النفسية (Eide & Showalter, 2001).

ويُشير مفهوم ضعف التحصيل حسب آرمو (Aremu & Sokan , 2003) إلى الأداء الذي يتم الحكم عليه من قبل الفاحص، وبعضها الآخر مهم باعتباره أقل من المستوى المتوقع. كما أكد أن الفشل الأكاديمي ليس فقط محبطًا للتلاميذ وأولياء الأمور، بل إن آثاره حاسمة بنفس القدر على المجتمع من حيث نقص القوى البشرية في جميع مجالات الاقتصاد والسياسة. وعرَّف انجرام (Ingram) المُشار له في (Boutros, 2014) الطلبة ضعاف التحصيل

بأنهم: الذين لا يستطيعون تحقيق المستوى المطلوب منهم في الصف الدراسي، وهم متأخرون في تحصيلهم الأكاديمي بالقياس إلى العمر التحصيلي لأقرانهم.

ويُعد ضعف التحصيل الدراسي نتيجة مزيج وتراكم العديد من العوائق والعيوب التي تؤثر على الطلبة طوال حياتهم، كالخلفية الاجتماعية والاقتصادية، حيثُ ترتبط العوامل الاجتماعية والاقتصادي والثقافية بإنجاز الطلبة، فيستفيد الطلبة الذين يتمتع آباؤهم بمستويات تعليمية أعلى ووظائف مرموقة وذات أجر أفضل من الوصول إلى مجموعة واسعة من الخدمات المالية، مثل الدروس الخصوصية وأجهزة الكمبيوتر والكتب، والثقافية مثل المفردات الموسعة والوقت والمهارات الإدارية، والموارد الاجتماعية مثل النماذج والشبكات، والتي تسهل عليهم النجاح في المدرسة، مقارنة بالطلبة من العائلات ذات المستويات التعليمية المنخفضة، أو من الأسر المتأثرة بالبطالة المزمنة، أو الوظائف منخفضة الأجر أو الفقر (Paino & Renzulli, 2013). ويؤدي ضعف التحصيل الدراسي إلى المزيد من الدرجات المنخفضة، والإنسحاب من المدرسة، ويقلل احتمالية حصولهم على عمل آمن وبرواتب جيدة في المستقبل، كما أن هناك تكلفة اجتماعية أيضًا، والأسوأ من ذلك أن لضعف التحصيل عواقب بعيدة المدى، سواء بالنسبة للفرد أو على المجتمع ككل، حيث يواجه الطلاب ضعاف التحصيل في سن 15 عامًا خطرًا كبيرًا للتسرب من المدرسة، وعندما تفتقر نسبة كبيرة من السكان إلى المهارات الأساسية، فإن النمو الاقتصادي للدولة على المدى الطويل يتعرض لخطر شديد (OECD, 2015a).

ويُعد ضعف التحصيل مزيج متراكم من العوائق والعيوب التي تؤثر على الطلبة طيلة حياتهم، حيثُ ترتبط بعوامل اجتماعية واقتصادية وثقافية، بالإضافة إلى مشكلات سلوكية ترتبط باستخدامهم المفرط للألعاب الإلكترونية، فنتيجة انخفاض مستوى تحصيلهم الدراسي قد يحاول الطلبة إيجاد طرق للتعبير عن أنفسهم، والتخفيف من الضغوط والتوتر، فيميلون إلى استخدام التكنولوجيا، بما في ذلك استخدام الألعاب الإلكترونية، والتي قد تجلب لهم السعاده، وتؤدي الألعاب دورًا مهمًا في التخفيف من المزاج المكتئب، كما يرتبط استخدام الألعاب بمستوى معتدل من التأثير الإيجابي على المشاعر والإستقرار العاطفي، وتحديدًا بتحسين الحالة المزاجية، وخفض الإضطرابات العاطفية، وتحسين تنظيم المشاعر، وتُعد الطريقة التي يمارس من خلالها الطلبة الألعاب الإلكترونية ذات أهمية من حيث شعورهم بالسعادة والرفاه النفسي (Johnson, et al., 2013).

ومع ذلك، فإن الإستخدام السلبي أو المفرط للألعاب الإلكترونية قد يأتي أيضًا بتكاليف عالية، من خلال قضاء جزء كبير من اليوم في الألعاب، حيثُ قد يتعرض الطلبة الذين يمارسون الألعاب الإلكترونية بإفراط لخطر إظهار التحصيل التعليمي المنخفض، إلى جانب الأفكار المشوهة حول الذات والآخرين، إضافة إلى إنخفاض المهارات الاجتماعية، والميل للعزلة الاجتماعية (Mihara & Higuchi, 2017).

ويلاحظ أن البحث في مستوى استخدام الألعاب الإلكترونية وعلاقته بالعزلة الاجتماعية قد نال اهتمام الباحثين، وأجريت العديد من الدراسات في هذا المجال، فقد أجرى هاجبين وآخرون (Haghbin, et al., 2013) دراسة هدفت التعرف إلى مستوى ممارسة ألعاب الفيديو وعلاقتها بضبط الذات والتحصيل الأكاديمي. تكونت عينة الدراسة من (339) طالبًا وطالبة من طلبة المدارس في إيران. لتحقيق أهداف الدراسة تم استخدام ثلاثة مقاييس هي: مقياس ألعاب الفيديو، ومقياس ضبط الذات، ومقياس التحصيل الأكاديمي. أظهرت النتائج أن مستوى ممارسة الألعاب الإلكترونية جاء مرتفعًا، كما أظهرت النتائج عدم وجود علاقة دالة احصائيًا بين ممارسة ألعاب الفيديو وضبط الذات

والتحصيل الأكاديمي، وأختلفت العلاقة بين ممارسة ألعاب الفيديو وضبط الذات والتحصيل الأكاديمي باختلاف الجنس.

كما أجرى لودر وآخرون (Lodder et al., 2016) دراسة هدفت التعرف إلى مستوى العزلة الاجتماعية لدى طلبة المرحلة الثانوية وعلاقتها بالمهارات الاجتماعية. تكونت عينة الدراسة من (1342) طالبً وطالبة من طلبة المدارس الثانوية في هولندا. ولتحقيق أهداف الدراسة تم استخدام مقياسين هما مقياس العزلة الاجتماعية، ومقياس المهارات الاجتماعية. أظهرت نتائج الدراسة أن مستوى العزلة الاجتماعية جاء مرتفعًا، كما أشارت إلى وجود فروق ذات دلالة احصائية في مستوى العزلة الاجتماعية بين الذكور والإناث ولصالح الذكور، وكشفت نتائج الدراسة أيضًا وجود علاقة ارتباطية سالبة دالة احصائياً بين العزلة والمهارات الاجتماعية لدى الطلبة.

وأجرى جوميز جونزالفو وآخرون (Gómez-Gonzalvo et al., 2020) دراسة هدفت التعرف إلى مستوى ممارسة ألعاب الفيديو وعلاقته بوقت استخدام الألعاب والأداء الأكاديمي لدى طلبة المدارس المراهقين في المرحلة الثانوية بمقاطعات: أليكانتي، كاستيلون، وفالنسيا بإسبانيا. تكونت عينة الدراسة من (1060) طالبًا. ولتحقيق اهداف الدراسة تم استخدام استبيان مخصص لهذه الغاية. أشارت النتائج أن مستوى استخدام الطلبة المراهقون للألعاب كان مرتفعًا، وهناك علاقة طردية وقت استخدام الإنترنت والأداء الأكاديمي المرتفع، فكلما قضى الطلبة وقتًا دون ممارسة العاب الفيديو إرتفع مستوى تحصيلهم الدراسي.

في حين هدفت دراسة حسان (Hassan, 2020) التعرف إلى مستوى ممارسة الألعاب الإلكترونية وعلاقتها بالعزلة الاجتماعية لدى الأطفال مدمني ألعاب التسلية الإلكترونية. تكونت عينة الدراسة من (204) طالبًا وطالبة من طلبة المرحلة الأساسية الدنيا في القاهرة بمصر. ولتحقيق أهداف الدراسة تم استخدام مقياسين هما: مقياس ممارسة ألعاب التسلية الإلكترونية، ومقياس العزلة الاجتماعية. أشارت نتائج الدراسة إلى أن مستوى ممارسة ألعاب التسلية لدى عينة الدراسة جاء متوسطًا، كما أشارت النتائج إلى وجود علاقة إرتباطية طردية ذات دلالة احصائية بين ممارسة ألعاب التسلية الإلكترونية والعزلة الاجتماعية لدى الأطفال مدمني ألعاب التسلية الإلكترونية.

أما وانج وآخرون (Wang, et al., 2021) فقد أجرى دراسة هدفت التعرف إلى العزلة والإكتئاب لدى طلبة المدارس الثانوية ومعرفة الدور الوسيط لإدمان ألعاب الإنترنت. تكونت عينة الدراسة من (2211) طالبًا وطالبة من طلبة المدارس الثانوية في الصين. لتحقيق اهداف الدراسة تم استخدام مجموعة من المقاييس هي: مقياس العزلة، ومقياس الإكتئاب، ومقياس اضطراب ألعاب الإنترنت. أظهرت النتائج أن مستوى العزلة لدى الطلبة كان مرتفعًا، ووجود علاقة بين العزلة والإكتئاب.

في حين هدفت دراسة زهو وآخرون (Zhu et al., 2021) التعرف إلى العلاقة العزلة الاجتماعية وإدمان ألعاب الإنترنت لدى طلبة المدارس، وأثر العوامل الأسرية والضيق النفسي والإختلاف بين الجنسين بتعديل هذه العلاقة. تكونت عينة الدراسة من (2863) طفلًا ومراهقًا في المدارس الأساسية والثانوية من كلا الجنسين في مدينة هونج كونج بالصين. ولتحقيق أهداف الدراسة تم استخدام مقياسين هما: مقياس إدمان الألعاب، ومقياس العزلة. أشارت نتائج الدراسة أن مستوى إدمان ألعاب الإنترنت والعزلة كان مرتفعًا. ووجود علاقة سلبية بين العزلة وإدمان ألعاب الإنترنت.

ومن خلال استعراض الدراسات السابقة يُلاحظ أن هذه الدراسات جاءت متنوعة من حيثُ الهدف والعينة والأساليب الإحصائية والمنهجية والأدوات؛ فمن حيثُ الهدف جاءت بعض الدراسات بهدف التعرف على مستوى

ممارسة الألعاب الإلكترونية والعزلة الاجتماعية لدى الطلبة، مثل دراسة (Haghbin et al., 2013) ودراسة (Wang, et al., 2021). كما هدفت دراسات أخرى إلى معرفة العلاقة بين ممارسة الألعاب والعزلة الاجتماعية مثل دراسة (Zhu et al., 2021) أما عينة الدراسة فيلاحظ ان معظم الدراسات تناولت فئة طلبة المرحلة الثانوية، مثل دراسة (Lodder et al., 2016) ودراسة (Gómez-Gonzalvo et al., 2020). أما نتائج الدراسات السابقة فقد تنوعت، حيث اشارت بعضها إلى وجود مستوى مرتفع ممارسة الألعاب الإلكترونية والعزلة الاجتماعية مثل دراسة (Haghbin, et al., 2013) أما بالنسبة لأدوات الدراسة فقد استخدمت الدراسات السابقة مقاييس: الألعاب الإلكترونية والعزلة الاجتماعية مثل دراسة حسان (Hassan, 2020) ودراسة (Zhu et al., 2021) وبالنسبة للمنهجية فقد أستخدمت الدراسات المنهج الوصفي. ويلاحظ من خلال استعراض الدراسات السابقة أن ممارسة الألعاب الإلكترونية بشكل مفرط والعزلة الاجتماعية يعتبران أحد المشكلات التي يواجهها الطلبة ضعاف التحصيل، والتي تؤثر على حياتهم الأكاديمية والنفسية والاجتماعية. كما يُلاحظ أن الدراسات السابقة قد تناولت متغيرات الدراسة كُلٍ على حده، ولعل ما يميز الدراسة الحالية أنها تربط المتغيرين معًا بطريقة مباشرة لدى فئة الطلبة ضعاف التحصيل في المدارس الخاصة. لذلك جاءت الدراسة الحالية التي يتوقع منها أن تساعد الباحثين لدراسات لاحقة، تسد الفراغ، وتعالج النقص في الدراسات السابقة.

مشكلة الدراسة وأسئلتها:

يواجه الطلبة ضعاف التحصيل مشكلات متعددة تزيد من مشكلاتهم الأكاديمية، مما يؤدي إلى مشكلات تتعلق بالصحة النفسية لديهم، ولعل الآثار التي تركتها جائحة كورونا قد أثرت على مستوى التحصيل لتلك الفئة من الطلبة، وذلك نتيجة انقطاعهم عن الدراسة النظامية، واستخدام التعلم الإلكتروني في كثير من الأحيان، وهذا قد أدى إلى استخدام الهاتف المحمول بشكل كبير، حيث أصبح لكثير منهم جهاز خاص به، فحسب التقرير السنوي لعام 2018 الصادر عن وزارة الاقتصاد الرقمي في الأردن (Ministry of Digital Economy and Entrepreneurship, 2018) فإن نسبة الأفراد الذين استخدموا الإنترنت لغايات الألعاب الإلكترونية بلغ (60.3%). وهذا ما أوجد ظاهرة الإدمان على الإنترنت بما في ذلك ممارسة الألعاب الإلكترونية بشكل مفرط، مما قد ينتج عنها العديد من المشكلات السلوكية كالعزلة الاجتماعية، كما قد يواجه الطلبة ضعاف التحصيل مشكلات تتعلق باهمال الأسرة لهم، وذلك لانشغالهم بالعمل وعدم متابعتهم، بالاضافة إلى رفاق السوء، والتلقيد الأعمى، وكل تلك العوامل قد تؤدي إلى زيادة مشكلاتهم التحصيلية والنفسية (United Nations, 2020).

ومن خلال مراجعة الدراسات السابقة وجد الباحث بعض الدراسات التي بحثت في هذه المشكلة، وجد الباحث العديد من الدراسات التي بحثت في الإيجابيات والسلبيات لممارسة الألعاب الإلكترونية مثل (Witt, Massman & Jackson, 2011) كما أشارت دراسة (Sukenick, 2012) أن الطلبة الذين يمارسون اللعاب الإلكترونية بشكل مفرط يواجهون مشكلات تتعلق بالعزلة الاجتماعية. وعلى الرغم من أن الدراسات السابقة قد درست المشكلة، إلا أن الملاحظ أنها لم تتطرق لجميع متغيرات الدراسة مجتمعة، ولدى الطلبة ضعاف التحصيل في المرحلة الثانوية بشكل خاص، نظرًا لأهمية تلك الفئة من الطلبة، والتي لم يتم دراستها سابقًا على حد علم الباحث. وانطلاقًا أيضًا من توصيات الدراسات السابقة التي أوصت بضرورة اجراء دراسات أخرى تتطرق لمتغيرات أخرى لدى فئة الطلبة ضعاف التحصيل، مما دعاه إلى دراسة هذه المُشكلة، وتحديدًا جاءت الدراسة الحالية للإجابة عن السؤال الرئيسي وهو: **ما هو مستوى استخدام الألعاب الالكترونية وعلاقته بالعزلة الاجتماعية لدى طلبة المرحلة الثانوية ضعاف التحصيل في المدارس الخاصة، من وجهة نظرهم؟**

ويتفرَّعُ من هذا السُؤال الأسئلة الآتية:

السؤال الأول: ما مستوى استخدام الألعاب الالكترونية لدى طلبة المرحلة الثانوية ضعاف التحصيل في المدارس الخاصة من وجهة نظرهم؟

السؤال الثاني: ما مستوى العزلة الاجتماعية لدى طلبة المرحلة الثانوية ضعاف التحصيل في المدارس الخاصة من وجهة نظرهم؟

السؤال الثالث: هل توجد علاقة إرتباطية ذات دلالة إحصائية عند مستوى الدلالة ($\alpha \leq 0.05$) في المتوسطات الحسابية بين استخدام الألعاب الالكترونية والعزلة الاجتماعية لدى طلبة المرحلة الثانوية ضعاف التحصيل في المدارس الخاصة من وجهة نظرهم؟

أهداف الدراسة:

هدفت الدراسة التعرف إلى مستوى استخدام الألعاب الإلكترونية والعزلة الاجتماعية لدى الطلبة ضعاف التحصيل في المرحلة الثانوية، والتعرف على العلاقة بينهما.

أهمية الدراسة: تكمن أهمية الدراسة الحالية في جانبين:

الأهمية النظرية: تكمن أهمية الدراسة في متغيراتها، إذ أنها تناولت مفاهيم ذات علاقة بالمشكلات النفسية والاجتماعية والأكاديمية لدى الطلبة ضعاف التحصيل ، حيث ستوفر أُطر نظرية تتعلق بمفاهيم نفسية مثل: الألعاب الإلكترونية والعزلة الاجتماعية، إضافة إلى الإهتمام بمعرفة العلاقة بين المتغيرين، وانعكاساتها على جوانب حياتهم الاجتماعية والمهنية والنفسية. كما تكتسب الدراسة أهميتها من الفئة المستهدفة، وهي فئة الطلبة ضعاف التحصيل في المرحلة الثانوية في المدارس الخاصة.

الأهمية التطبيقية: تنبثق أهمية الدراسة الحالية في توفير أداتين، تتمتعان بخصائص سيكومترية مقبولة، يمكن تطبيقهما في مجال قياس مستوى استخدام الألعاب الالكترونية والعزلة الاجتماعية، واستخدامهما في دراسات لاحقة، كما يمكن أن تقدم الدراسة بعض المعلومات والبيانات التي قد يستفيد منها المسؤولون، والمخططون، وصناع القرار، والقائمين على السياسات التربوية والنفسية، في تحسين الخدمات المقدمة لهذه الفئة، ويمكن لهذه الدراسة أن تُقدم ما من شأنه أن يكون سنداً للباحثين لإجراء دراسات جديدة مع فئات مماثلة.

التعريفات المفاهيمية والإجرائية

احتوت الدراسة على مجموعة من التعريفات المفاهيمية وإجرائية كالآتي:

الألعاب الإلكترونية (Electronic Games): عرّفها جونسون وآخرون (Johnson et al., 2013, p15) بأنها الألعاب الإلكترونية "الرقمية" التي يتم ممارستها على أجهزة الكمبيوتر الشخصية، ووحدات التحكم المنزلية، مثل: مايكروسفت إكس بوكس، والإجهزة اللوحية، مثل أجهزة آيباد، والأجهزة المحمولة، مثل الهواتف الذكية، وشبكات التواصل العالمية، مثل، فيس بوك. وتُعرّف إجرائيًا بأنها الدرجة التي يحصل عليها ضعاف التحصيل على المقياس المطوَّر لتحقيق أهداف هذه الدراسة.

العزلة الاجتماعية (Social Isolation): تعرَّفها جمعية علم النفس الأمريكية (APA, 2022) بأنها الغياب الطوعي أو غير الطوعي عن الإتصال بالآخرين، وغالبًا ما ينتج عنها تغيرات سلوكية وفسيولوجية غير طبيعية لدى الفرد. وتُعرّف إجرائيًا بأنها الدرجة التي يحصل عليها ضعاف التحصيل على المقياس المطوَّر لتحقيق أهداف هذه الدراسة.

الطلبة ضعاف التحصيل (Students with Low Achievement): يعرّفهم إنجرام "Ingram" المُشار إليه في (Boutros, 2014: 88) بأنهم "الطلبة الذين لا يمكنهم تحقيق المستوى التحصيلي المطلوب منهم في الصف الدراسي، ويعتبرون متأخرين في تحصيلهم الدراسي عن قياسًا إلى العمر التحصيلي لأقرانهم". ويعرفوا إجرائيًا بأنهم الطلبة الذين أظهروا إنخفاضًا في الدرجات التحصيلية، والأداء الأكاديمي، خلال العام الدراسي 2021–2022، حسب سجلات العلامات المدرسية، وقد تم اعتماد الدرجات بين 50–60 % حسب تقديرات قسم الإشراف التربوي في وزارة التربية والتعليم للطلبة في المدارس الخاصة.

محددات الدراسة:

- تتحدد بالقدرة على تعميم النتائج بما يعكس مدى استجابة أفراد العينة على فقرات الأداتين المعدتين لأغراض الدراسة وهما مقياسي (الألعاب الإلكترونية والعزلة الاجتماعية).
- تنحصر دلالات المفاهيم الواردة في الدراسة بالتعريفات الإجرائية والمفاهيمية المحددة فيها.

الطريقة والإجراءات

منهجية الدراسة

اعتمدت الدراسة الحالية المنهج الوصفي الارتباطي لتوضيح طبيعة ودلالة العلاقة بين الألعاب الإلكترونية والعزلة الاجتماعية لدى الطلبة ضعاف التحصيل في المرحلة الثانوية في المدارس الخاصة، حيث يعد هذا المنهج ملائما للتعرف الى العلاقة بين متغيري الدراسة.

مجتمع الدراسة

تكون مجتمع الدراسة من جميع طلبة المرحلة الثانوية ضعاف التحصيل في المدارس الخاصة، في مديرية تربية وتعليم قصبة الكرك، والبالغ عددهم (520) طالبًا وطالبة، وفقًا لإحصائيات قسم التخطيط في مديرية تربية وتعليم قصبة الكرك خلال السنة الدراسية (2022–2023).

عينة الدراسة

تم اختيار عينة عشوائية، بلغ حجمها (272) طالبًا وطالبة، وقد شكلت ما نسبته (52%)، وقد تم توزيع الاستبانة عليهم باليد، وتم استعادتها جميع وخضعت للتحليل الاحصائي.

أدوات الدراسة

لتحقيق اهداف الدراسة فقد تم تطوير أداتين هما: مقياس الألعاب الإلكترونية ومقياس العزلة الاجتماعية، وذلك بعد الاطلاع الأدب النظري، ومراجعة العديد من الدراسات السابقة كدراسة حسن (2014) ودراسة أحمد وعلي (Ahmed & Ali, 2021)، ودراسة صالح وشند وقشقوش (Saleh et al., 2012)، ومحمد (Muhammad, 2008) ودراسة بيوردي ونيكلسون (Biordi & Nicholson, 2013). وقد تكون مقياس (41) فقرة، وقد تم صياغتها باتجاه إيجابي. في حين تكون مقياس العزلة الاجتماعية من (46) فقرة تقيس الابتعاد الطوعي وغير الطوعي عن الاتصال بالآخرين، وقد تم صياغتها باتجاه إيجابي وسلبي.

صدق أدوات الدراسة

الصدق الظاهري (صدق المحكمين): تمّ عرض الأداتين على عدد من المحكّمين، بلغ عددهم (10) محكمين من أعضاء هيئة التدريس العاملين في الجامعات الأردنية: اليرموك، الأردنية، مؤتة، وقد طُلِب منهم إبداء رأيهم في فقرات الأداتين من حيث وضوح الصياغة اللغوية وسلامتها، ووضوح المعنى، ومدى انتماء الفقرة إلى

المقياس والبُعد، وإبداء أية معلومات أو تعديلات يرونها مناسبة. وقد تم الآخذ باقتراحات السادة المحكمين، وتمَّ اعتماد الحُكْمِ على صلاحية بقاء الفقرات بنسبة 80%. وتم الآخذ بملاحظاتهم، وتعديل (5) فقرات، وحذف (3) فقرات في مقياس الألعاب الإلكترونية. كما تم تعديل (5) فقرات، وحذف (5) فقرات في مقياس العزلة الاجتماعية.

مؤشرات صدق البناء الداخلي لأداتي الدراسة: تم التأكد من صدق البناء الداخلي لأداتي الدراسة، باستخدام معامل ارتباط بيرسون (pearson coefficients) حيث تم استخراج معاملات ارتباط كل فقرة مع المجال الذي تنتمي إليه، ومع الدرجة الكلية، وايضا الارتباط بين المجال والدرجة الكلية، بعد تطبيقه على عينة استطلاعية من داخل مجتمع الدراسة وخارج عينتها بلغ حجمها (35) طالبًا في المرحلة الثانوية من ضعاف التحصيل، والجدولين (1) و(2) تعرض النتائج.

جدول 1

دلالات صدق البناء الداخلي لمقياس الألعاب الإلكترونية

رقم الفقرة	معاملات الارتباط الفقرة مع الدرجة الكلية		رقم الفقرة	معاملات الارتباط الفقرة مع الدرجة الكلية	
	معامل الارتباط	الدلالة الاحصائية		معامل الارتباط	الدلالة الاحصائية
1	0.588**	0.000	19	0.560**	0.000
2	0.576**	0.000	20	0.428*	0.015
3	0.595**	0.000	21	0.397*	0.018
4	0.550**	0.000	22	0.696**	0.000
5	0.523**	0.000	23	0.739**	0.000
6	0.509**	0.002	24	0.460**	0.005
7	0.497**	0.002	25	0.478**	0.004
8	0.494**	0.003	26	0.529**	0.000
9	0.681**	0.000	27	0.598**	0.000
10	0.621**	0.000	28	0.574**	0.000
11	0.421*	0.015	29	0.509**	0.002
12	0.496**	0.002	30	0.697**	0.000
13	0.452**	0.006	31	0.787**	0.000
14	0.427*	0.015	32	0.492**	0.003
15	0.701**	0.000	33	0.651**	0.000
16	0.787**	0.000	34	0.552**	0.000
17	0.728**	0.000	35	0.574**	0.000
18	0.556**	0.000			

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

**دالة احصائيا عند مستوى الدلالة ($\alpha \leq 0.01$).

يتضح من البيانات الواردة في الجدول (1)، ان معاملات ارتباط الفقرة مع الدرجة الكلية قد تراوحت ما بين (0.397-0.787)، وجميعها دالة احصائيا عند مستوى الدلالة ($\alpha \leq 0.05$)، وهذا يشير إلى صدق المقياس ومناسبته لإجراء الدراسة.

جدول 2

صدق البناء الداخلي لمقياس العزلة الاجتماعية

رقم الفقرة	معاملات الارتباط الفقرة مع الدرجة الكلية		رقم الفقرة	معاملات الارتباط الفقرة مع الدرجة الكلية	
	معامل الارتباط	الدلالة الاحصائية		معامل الارتباط	الدلالة الاحصائية
1	0.684**	0.000	22	0.660**	0.000
2	0.490**	0.003	23	0.666**	0.000
3	0.553**	0.000	24	0.737**	0.000
4	0.623**	0.000	25	0.835**	0.000
5	0.639**	0.000	26	0.627**	0.000
6	0.670**	0.000	27	0.624**	0.000
7	0.536**	0.000	28	0.658**	0.000
8	0.758**	0.000	29	0.537**	0.000
9	0.723**	0.000	30	0.709**	0.000
10	0.782**	0.000	31	0.607**	0.000
11	0.678**	0.000	32	0.537**	0.000
12	0.833**	0.000	33	0.752**	0.000
13	0.804**	0.000	34	0.582**	0.000
14	0.673**	0.000	35	0.663**	0.000
15	0.712**	0.000	36	0.613**	0.000
16	0.687**	0.000	37	0.720**	0.000
17	0.828**	0.000	38	0.650**	0.000
18	0.806**	0.000	39	0.625**	0.000
19	0.732**	0.000	40	0.658**	0.000
20	0.695**	0.000	41	0.649**	0.000
21	0.806**	0.000	42	0.526**	0.000

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

**دالة احصائيا عند مستوى الدلالة ($\alpha \leq 0.01$).

يتضح من البيانات الواردة في الجدول (2)، أن معاملات ارتباط الفقرة مع الدرجة الكلية فقد تراوحت ما بين (0.490-0.835)، وجميعها دالة احصائيا عند مستوى الدلالة ($\alpha \leq 0.05$)، وهذا يشير إلى صدق المقياس ومناسبته لإجراء الدراسة.

ثانيًا: ثبات أداتي الدراسة

تم التحقق من دلالات ثبات أداتي الدراسة بطريقة ثبات الاستقرار (Test-Retest) بتطبيق المقياس، وإعادة تطبيقه بعد أسبوعين على عينة استطلاعية من مجتمع الدراسة وخارج عينتها بلغ حجمها (35) طالبًا وطالبة، ثم تم حساب معامل ارتباط بيرسون بين تقديراتهم في المرتين، وقد بلغت قيمة معامل الارتباط لمقياس الألعاب الإلكترونية (0.849**) وهي دالة احصائيا عند مستوى الدلالة ($\alpha \leq 0.05$)، كما تم أيضاً حساب معامل الثبات بطريقة الاتساق الداخلي باستخدام معادلة كرونباخ ألفا وقد بلغ للدرجة الكلية (0.950)، وهي قيم مرتفعة تدل على ثبات أداة الدراسة. أما مقياس العزلة الاجتماعية فقد بلغت قيمة معامل الارتباط له (0.699**) وهي دالة احصائيا عند مستوى الدلالة ($\alpha \leq 0.05$). كما تم أيضاً حساب معامل الثبات بطريقة الاتساق الداخلي حسب معادلة كرونباخ ألفا، وقد بلغت قيمة الثبات الكلي (0.929)، وهي درجات تدل على ثبات أداة الدراسة، ومناسبة لاجرائها.

تصحيح أداتي الدراسة

تكون مقياس الألعاب الالكترونية، بصيغته النهائية من (35) فقرة، وجميعها مصاغة باتجاه إيجابي، أما مقياس العزلة الاجتماعية فقد تكون من (42) فقرة وصيغت باتجاه ايجابي وسلبي، حيث تم إعطاء الإجابة دائمًا (5 درجات)، غالبًا (4 درجات)، وأحيانًا (3درجات)، ونادرًا (درجتان)، ومطلقًا (درجة واحدة)، وتعكس في حالة الفقرة

السلبية وتعكس في الفقرات السلبية الآتية: (18, 22 ,23, 29,27,26 , 30 , 32 , 33 ,38,36 , 42) في مقياس العزلة الاجتماعية. وقد بلغت أعلى درجة يمكن أن يحصل عليها المبحوث على مقياس الألعاب الإلكترونية: (175) وأقل درجة (35) وبدرجة قطع (105)، وبلغت أعلى درجة يمكن أن يحصل عليها المبحوث على مقياس العزلة الاجتماعية (210) وأقل درجة (42) وبدرجة قطع (126) ولغاية الدراسة الحالية فقد تم اعتماد المتوسطات الحسابية كمعيار للحكم على مستوى ممارسة الألعاب الإلكترونية والعزلة الاجتماعية، للفقرات والدرجة الكلية، حيث ان المدى للفقرات = (أعلى تدريج – أدنى تدريج)/ عدد الفئات = (5−1)/3 = 1.33 وعليه يكون: المستوى المنخفض لمستوى ممارسة الألعاب الإلكترونية والعزلة الاجتماعية: من 1 إلى أقل من 2.33، والمستوى المتوسط من 2.33 إلى 3.66، والمستوى المرتفع من 3.67 إلى 5.

المعالجة الإحصائية

لإستخراج النتائج، تم استخدام المعالجات الاحصائية الآتية:

- معامل ارتباط بيرسون (Pearson Coefficients) للتحقق من صدق البناء الداخلي وثبات الاختبار لمقاييس الدراسة.
- معامل ثبات كرونباخ الفا (Cronbach Alpha) للتحقق من ثبات مقاييس الدراسة.
- المتوسطات الحسابية والانحرافات المعيارية للإجابة عن سؤالي الدراسة: الأول والثاني.

نتائج الدراسة

أظهرت الدراسة مجموعة من النتائج، وقد تم عرضها على النحو الآتي:

النتائج المتعلقة بسؤال الدراسة الأول الذي ينص: "ما مستوى استخدام الألعاب الالكترونية لدى طلبة المرحلة الثانوية ضعاف التحصيل في المدارس الخاصة من وجهة نظرهم؟"

للإجابة عن هذا السؤال تم استخراج المتوسطات الحسابية، والانحرافات المعيارية للدرجة الكلية لمتغير الألعاب الالكترونية والجدول (3) يبين النتائج.

جدول 3

المتوسطات الحسابية والانحرافات المعيارية والرتبة والمستوى للدرجة الكلية والفقرات لمتغير استخدام الألعاب الالكترونية مرتبة تنازليًا

الرقم	الفقرة	المتوسط الحسابي	الانحراف المعياري	الرتبة	المستوى
31	أتجاهل النشاطات الاجتماعية المختلفة نتيجة ممارسة الألعاب	4.06	1.149	1	مرتفع
32	أفتقد إلى النوم نتيجة لممارستي الألعاب الالكترونية لوقت متأخر	4.04	1.194	2	مرتفع
26	أُحِب أن أتغلب على المنافسين في الألعاب	4.03	1.093	3	مرتفع
23	أستمتع عند ممارستي الألعاب الالكترونية	4.02	1.086	4	مرتفع
12	أُستمتع في التنافس مع الآخرين من خلال الألعاب الالكترونية	3.98	1.110	5	مرتفع
13	يقبلني أصدقائي الذين ألعب معهم في الإنترنت أكثر من أصدقائي في الواقع	3.98	1.198	5	مرتفع
17	أميل إلى مواصلة ممارسة الألعاب الالكترونية	3.98	0.977	5	مرتفع
4	أفضل قضاء المزيد من الوقت في ممارسة الألعاب الالكترونية	3.97	1.118	6	مرتفع
11	أبني علاقات اجتماعية جديدة مع زملائي من خلال ممارسة الألعاب الالكترونية	3.96	1.150	7	مرتفع
35	أواجه صعوبة في تحقيق درجات مرتفعة في المدرسة نتيجة الوقت الذي أقضيه في ممارسة الألعاب الالكترونية	3.93	1.160	8	مرتفع

19	يصعب علي سماع من يتكلم معي أثناء ممارسة الألعاب	3.92	1.172	9	مرتفع
2	أشعر أن الوقت يتوقف عندما أنغمس في اللعب	3.91	1.078	10	مرتفع
1	أجد صعوبة في التوقف عن ممارسة الألعاب الالكترونية	3.90	1.220	11	مرتفع
8	أحرص على مواصلة ممارسة الألعاب الالكترونية حتى لو كنت مريضًا	3.90	1.182	11	مرتفع
15	أستطيع فهم مشاعري من خلال ممارسة الألعاب	3.90	1.239	11	مرتفع
25	أُمارس الألعاب الالكترونية من أجل أن أنسى أحزاني	3.90	1.035	11	مرتفع
3	أفكر في ممارسة الألعاب الالكترونية حتى عندما أكون غير متصلًا بالإنترنت	3.88	1.130	12	مرتفع
9	تمنحني الألعاب الطاقة كونها تجعل أصدقائي يهتمون بي	3.87	1.302	13	مرتفع
10	تسمح لي الألعاب الالكترونية استكشاف أشياء جديدة	3.87	1.104	13	مرتفع
21	أنشغل عن الجميع عند ممارسة الألعاب	3.86	1.134	14	مرتفع
28	أرفض منعي من ممارسة الألعاب الالكترونية	3.86	1.199	14	مرتفع
30	أُهمل واجباتي الدراسية من أجل ممارسة الألعاب الالكترونية	3.86	1.154	14	مرتفع
29	أنسى تناول الطعام عند ممارسة الألعاب	3.85	1.077	15	مرتفع
34	أتعجل في مغادرة المدرسة من أجل ممارسة الألعاب الالكترونية	3.85	1.235	15	مرتفع
33	أفشل في مقابلة أصدقائي لإنشغالي في ممارسة الألعاب الالكترونية	3.83	1.164	16	مرتفع
18	ألعب دون التفكير في كيفية اللعب	3.81	1.104	17	مرتفع
24	أشعر بالطمأنينة عند ممارسة الألعاب الالكترونية	3.80	1.120	18	مرتفع
7	أخفي عن الآخرين مقدار الوقت الذي أقضيه في ممارسة الألعاب	3.79	1.176	19	مرتفع
27	أخشى أن تكون حياتي مُملة بدون ممارسة الألعاب	3.79	1.011	19	مرتفع
16	أفتقد الاحساس بالواقع عند ممارستي للألعاب	3.77	1.108	20	مرتفع
6	أدافع باستمرار عن ممارستي للألعاب أمام الآخرين	3.76	1.145	21	مرتفع
20	أهمل جميع الأنشطة الأخرى عندما أمارس الألعاب	3.75	1.153	22	مرتفع
14	أجد متعة عند مشاركة اللعب مع الآخرين	3.72	1.085	23	مرتفع
5	يصعب علي مقاومة رغبتي في ممارسة الألعاب الالكترونية	3.69	1.147	24	مرتفع
22	أغضب إذا لم أتمكن من ممارسة الألعاب لعدة أيام	3.64	1.252	25	متوسط
	الدرجة الكلية لاستخدام الألعاب الالكترونية	**3.88**	**0.918**	-	**مرتفع**

تظهر النتائج الواردة في الجدول (3) أن المتوسط الحسابي العام لتقديرات افراد عينة الدراسة لمستوى استخدام الألعاب الالكترونية، قد بلغ (3.88) بانحراف معياري (0.918)، وهذا يشير الى مستوى مرتفع، واحتلت الفقرة رقم (31) التي نصها" أتجاهل النشاطات الاجتماعية المختلفة نتيجة ممارسة الألعاب" المرتبة الأولى بمتوسط حسابي (4.06) وانحراف معياري (1.149) وبمستوى متوسط، تلتها في المرتبة الثانية الفقرة رقم (32) التي نصها "أفتقد إلى النوم نتيجة لممارستي الألعاب الالكترونية لوقت متأخر" بمتوسط حسابي (4.04) وانحراف معياري (1.194) وبمستوى مرتفع، ثم تلتها في المرتبة الثالثة الفقرة رقم (26) التي نصها" أُحِب أن أتغلب على المنافسين في الألعاب "بمتوسط حسابي (4.03) وانحراف معياري (1.093) وبمستوى مرتفع، وفي المرتبة الآخيرة جاءت الفقرة رقم (22) التي نصها "أغضب إذا لم أتمكن من ممارسة الألعاب لعدة أيام" بمتوسط حسابي (3.64) وانحراف معياري (1.252)، وبمستوى متوسط. وكان مستوى بقية الفقرات مرتفعًا.

النتائج المتعلقة بسؤال الدراسة الثاني الذي ينص: "ما مستوى العزلة الاجتماعية لدى طلبة المرحلة الثانوية ضعاف التحصيل في المدارس الخاصة من وجهة نظرهم؟"

للإجابة عن هذا السؤال تم استخراج المتوسطات الحسابية، والانحرافات المعيارية للدرجة الكلية لمتغير الألعاب الالكترونية والجدول (4) يبين النتائج.

جدول 4

المتوسطات الحسابية والانحرافات المعيارية والرتبة والمستوى للدرجة الكلية والفقرات لمتغير العزلة الاجتماعية مرتبة تنازليًا

الرقم	الفقرة	المتوسط الحسابي	الانحراف المعياري	الرتبة	المستوى
4	أتمنى أن أكون مرغوبًا من الآخرين	3.93	1.200	1	مرتفع
15	أرى أنه لا يوجد أحد يمكنه أن يفهمني جيدًا	3.89	1.283	2	مرتفع
31	يصعب علي التعبير عن مشاعري للآخرين	3.88	1.073	3	مرتفع
1	أُحِس أن لا أحد يحبني	3.84	1.197	4	مرتفع
7	أتمني أن أكون شخصًا مرغوبًا اجتماعيا	3.83	1.176	5	مرتفع
16	أحتفظ بأسراري لنفسي	3.83	1.150	5	مرتفع
20	أشعر أن أصدقائي يُسيؤون فهمي	3.83	1.193	5	مرتفع
39	أفضل الإبتعاد عن الأماكن المزدحمة	3.83	1.108	5	مرتفع
35	يصعب علي التعرف على الآخرين من أول مرة	3.82	1.150	6	مرتفع
8	أشعر كأنني غريب عمن حولي	3.81	1.336	7	مرتفع
11	أجد نفسي وحيدًا عندما أواجه مشكلة ما	3.80	1.344	8	مرتفع
5	أشعر بعدم وجود قيمة لما اقوم به	3.79	1.262	9	مرتفع
6	أتألم من عدم مراعاة الآخرين لمشاعري	3.78	1.205	10	مرتفع
3	أفتقد من يشاركني اهتماماتي	3.76	1.070	11	مرتفع
37	يصعب علي إقناع الآخرين بآرائي	3.76	1.083	11	مرتفع
10	أفضل قضاء أوقات فراغي بمفردي	3.75	1.176	12	مرتفع
9	أتجنب المشاركة في المناسبات الاجتماعية	3.74	1.299	13	مرتفع
17	إنقطعت علاقاتي بجميع أصدقائي منذ وقت طويل	3.74	1.343	13	مرتفع
19	يصعب علي بناء صداقات جديدة	3.74	1.246	13	مرتفع
12	أجد أن دائرة معارفي وأصدقائي محدودة	3.72	1.109	14	مرتفع
2	يصعب علي أن أجد أشخاصًا مخلصين من حولي	3.71	1.168	15	مرتفع
24	أتحدث مع عدد قليل من زملائي في المدرسة	3.71	1.234	15	مرتفع
21	يصعب علي إيجاد صديق واحد حميم	3.69	1.268	16	مرتفع
40	أتجنب المشاركة في الأنشطة الجماعية في المدرسة	3.69	1.280	16	مرتفع
25	يتجاهلني جميع زملائي في المدرسة	3.68	1.310	17	مرتفع
28	أجد صعوبة في الاختلاط بالآخرين	3.67	1.197	18	مرتفع
13	أشعر أن ارتباطي بأسرتي ليس قويًا	3.65	1.248	19	متوسط
41	تُزعجني الزيارات الأسرية المتكررة	3.51	1.345	20	متوسط
14	أعيش في فراغ اجتماعي دون وجود أحد من حولي	3.46	1.171	21	متوسط
34	أتجنب مساعدة الآخرين رغم قدرتي على ذلك	3.39	1.296	22	متوسط
26	أطلب المساعدة من كثير من الأصدقاء إذا صادفتني مشكلة	2.32	1.119	23	منخفض
18	أتبادل الزيارات مع أصدقائي	2.29	1.086	24	منخفض
36	يتقبلني الآخرين كما أنا	2.24	1.223	25	منخفض
23	أجد نفسي قريب من عدد كبير من الأصدقاء	2.22	1.203	26	منخفض
42	أبادر إلى بناء العلاقات الاجتماعية مع الآخرين	2.17	1.008	27	منخفض
38	أريد أن أجعل من حولي يهتمون بشؤوني	2.13	1.198	28	منخفض
30	أهتم بشؤون جميع من حولي	2.12	0.985	29	منخفض
27	أُبادر بالسؤال عن أحوال اصدقائي	2.10	1.122	30	منخفض
22	أشارك أصدقائي أفراحهم وأحزانهم	2.06	1.127	31	منخفض
29	أسعى ان أكون موضع اهتمام الآخرين في كل مكان أتواجد فيه	2.01	1.095	32	منخفض
33	أتبادل الرأي مع أسرتي حول قراراتي المختلفة	2.00	1.057	33	منخفض
32	أكون سعيدًا عند ذهابي للمدرسة	1.97	1.003	34	منخفض
	الدرجة الكلية للعزلة الاجتماعية	**3.28**	**0.539**	-	**متوسط**

تظهر النتائج الواردة في الجدول (4) أن المتوسط الحسابي العام لمستوى العزلة الاجتماعية لدى طلبة المرحلة الثانوية ضعاف التحصيل في المدارس الخاصة قد بلغ (3.28) بانحراف معياري (0.539)، وهذا يشير الى مستوى متوسط، واحتلت الفقرة رقم (4) التي نصها" أتمنى أن أكون مرغوبًا من الآخرين" المرتبة الأولى بمتوسط حسابي (3.93) وانحراف معياري (1.200) وبمستوى مرتفع، تلتها في المرتبة الثانية الفقرة رقم (15) التي نصها "أرى أنه لا يوجد أحد يمكنه أن يفهمني جيدًا" بمتوسط حسابي (3.89) وانحراف معياري (1.283) وبمستوى مرتفع، ثم تلتها في المرتبة الثالثة الفقرة رقم (31) التي نصها" يصعب علي التعبير عن مشاعري للآخرين "بمتوسط حسابي (3.88) وانحراف معياري (1.073) وبمستوى مرتفع، وفي المرتبة الآخيرة جاءت الفقرة رقم (32) التي نصها "أكون سعيدًا عند ذهابي للمدرسة" بمتوسط حسابي (1.97) وانحراف معياري (1.003)، وبمستوى منخفض. أما بقية الفقرات فقد تراوح مستواها بين المرتفع والمتوسط والمنخفض.

النتائج المتعلقة بسؤال الدراسة الثالث الذي ينص:"هل توجد علاقة إرتباطية ذات دلالة إحصائية عند مستوى الدلالة (α≤0.05) في المتوسطات الحسابية بين استخدام الألعاب الالكترونية والعزلة الاجتماعية لدى طلبة المرحلة الثانوية ضعاف التحصيل في المدارس الخاصة من وجهة نظرهم؟"

للإجابة عن هذا السؤال تم استخدام معامل ارتباط بيرسون (Pearson Coefficients) بين متغيرات الدراسة الآتية: استخدام الألعاب الالكترونية، والعزلة الاجتماعية، والجدول (5) يبين النتائج.

جدول 5

المتوسطات نتائج معاملا ارتباط بيرسون (Pearson Coefficients) بين كل من متغير استخدام الألعاب الالكترونية والعزلة الاجتماعية

المتغير		العزلة الاجتماعية
استخدام الألعاب الالكترونية	قيمة معامل الارتباط	**0.804****
	الدلالة الاحصائية	**0.000**
	العدد	**272**

** دلة احصائيا عند مستوى الدلالة (α≤0.01).

* دلة احصائيا عند مستوى الدلالة (α≤0.05).

تظهر نتائج الجدول (5) وجود علاقة موجبة دالة احصائيا بين مستوى استخدام الألعاب الالكترونية والعزلة الاجتماعية ، اعتمادًا على قيمة معامل ارتباط بيرسون والبالغة (R=0.804) عند مستوى الدلالة (α≤0.05)، وهي دالة احصائيا عند مستوى الدلالة (α≤0.05).

أظهرت النتائج وجود علاقة موجبة دالة احصائيا بين استخدام الألعاب الالكترونية والعزلة الاجتماعية، فالمتغيران يميلان إلى الظهور معًا، أي أن كلما زاد استخدام الألعاب الالكترونية زاد الميل إلى العزلة الاجتماعية.

مناقشة النتائج

مناقشة نتائج السؤال الأول: أظهرت النتائج أن مستوى استخدام الألعاب الالكترونية لدى أفراد العينة جاء وهذا مرتفعًا، ويمكن تفسير هذه النتيجة بناءًا على معرفة الطلبة باستخدام التكنولوجيا الحديثة، وامتلاك الاجهزة التي تمكنهم من ممارسة الألعاب، كالهاتف النقال، والأجهزة اللوحية، واجهزة الكمبيوتر، فالألعاب الالكترونية من أكثر منتجات التكنولوجيا الحديثة شيوعًا بين الصغار، حيثُ أن جاذبيتها تنبع من كونها وسيلة للتواصل والمشاركة والتفاعل الاجتماعي بين الطلبة، حيث يجري اللعب ضمن إطار اجتماعي يتسم بالتفاعل، وإلى جانب ذلك، فإن للألعاب

الالكترونية العديد من الفوائد مثل: تحسين التركيز، وتعدد المهام، والذاكرة العاملة، فالتطورات الكمية والنوعية في مجال التكنولوجيا الحديثة، وخصوصًا في استخدام الإنترنت انعكس على جميع فئات المجتمع وخاصة الطلبة، كما يرى سبيتان (2010) حيثُ أصبحت جزءًا من روتينهم اليومي المعتاد، كما يمكن ان يكون لسهولة الوصول إلى الألعاب الترفيهية أثرًا في هذه النتيجة لدى الطلبة، كما يمكن تبرير هذه النتيجة بمعرفة الطلبة ضعاف التحصيل للقراءة والكتابة التكنولوجية، فاهتمامهم بالقراءة والكتابة التكنولوجية يمكن ان يكون على حساب تنمية مهاراتهم المعرفية وتحسين مستوى تحصيلهم، ومن الممكن أن يكون من أسباب ضعف التحصيل هو قضاء معظم وقت الطلبة ضعاف التحصيل في ممارسة الألعاب الالكترونية، حتى ان اشغال وقت الفراغ من الممكن ان يكون بممارسة الألعاب.

واتفقت هذه النتيجة مع نتائج دراسة جوميز جونزالفو وآخرون (Gómez-Gonzalvo et al., 2020) التي أظهرت "أن مستوى استخدام الطلبة المراهقون للألعاب كان مرتفعًا". ونتائج دراسة هاجبين وآخرون (Haghbin, et al., 2013) التي أظهرت نتائجها" ان مستوى ممارسة الألعاب الالكترونية جاء مرتفعًا" ونتائج دراسة دراسة زهو وآخرون (Zhu et al., 2021) التي أظهرت "أن مستوى إدمان ألعاب الإنترنت مرتفعًا لدى عينة الدراسة"، وقد يعزى اتفاق نتيجة الدراسة الحالية مع الدراسات السابقة إلى كونها استخدمن عينة مماثلة لعينة الدراسة، وقد يكون نتيجة الاستشهاد بالأدب النظري الخاص بهذه الفئة. واختلفت مع نتائج دراسة حسان (2020) التي أظهرت " أن مستوى ممارسة ألعاب التسلية لدى عينة الدراسة جاء متوسطًا". وقد يعزى اختلاف هذه النتيجة نتيجة اختلاف البيئة التي طبقت عليها الدراسة عن الدراسة الحالية.

مناقشة نتائج السؤال الثاني: أظهرت النتائج أن مستوى العزلة الاجتماعية لدى طلبة المرحلة الثانوية ضعاف التحصيل في المدارس الخاصة جاء متوسطًا، ويمكن عزو هذه النتيجة الى الاستخدام المرتفع للألعاب الالكترونية من قبل العينة حيث يتعلق الطلبة بالأصدقاء الافتراضيين اكثر من تعلقهم بالأصدقاء الحقيقين المباشرين، فالطالب يمارس شئ محبب وجذاب من خلال اللعبة، حيثُ تتصف الروابط مع أصدقاءه في الألعاب بالقوة، فالتعلق الاجتماعي مع اصدقاءه في اللعبة، والذين قد يعتبرون نماذج، وخصوصًا أنها تتشكل في مرحلة عمرية مبكرة، وبالتالي فان تأثيرها سيكون كبيرا على الطالب، وهذا ما يؤكده لوبن وزملاءه (Lubben et al., 2015). وبالتالي يميل الطلبة إلى استبدال التفاعل الاجتماعي الواقعي بالتفاعل الافتراضي، فالعزلة تكون ظاهرية، وفي الحقيقة هو يتفاعل مع مجتمع محدودغير مرئي، كما ان شبكة الدعم تعتمد على العالم الافتراضي أكثر من الأسرة والأقران، فكمية وجودة التفاعل مع الآخرين غير مرضية وغير كافي، سواء كانت على مستوى الفرد والجماعة والمجتمع.

كما قد يعزى مستوى العزلة الاجتماعية لدى عينة الدراسة للتربية المتسلطة للأبوين، والخوف على الأبناء وخاصة في ظل التطورات التكنولوجية، وانتشار السلوكيات الضارة التي قد تقودهم الانحراف، ومن مبررات هذه النتيجة أيضًا تحديد علاقات الطالب الاجتماعية في فترة ما بعد المدرسة كاسلوب من الأسرة لتحسين مستوى الطالب الدراسي، فهو من ضعاف التحصيل، فعزلة الطلبة قد تكون طوعية بسبب تفضيل العلاقات الافتراضية على العلاقات والتفاعلات المباشرة او اجبارية من قبل الأسرة لتحسين المستوى الدراسي، ومن الممكن ان الخبرة المؤلمة بالأصدقاء والاقران قد تبرر هذه النتيجة، كما ان عزلة الطلبة قد تكون للشعور بالاستقلالية الانفعالية وصعف التعلق الانفعالي بالآخرين، ومن ناحية اخرى قد تفسر بناء الخوف من المواقف الاجتماعية التي تتطلب التفاعل، كما يعتقد بوكر وآخرون (Bowker, et al., 2012).

واتفقت هذه النتيجة مع نتائج دراسة حسان (2020) التي أظهرت نتائجها" ان مستوى العزلة الاجتماعية متوسطًا" وقد يعزى ذلك لتشابه بيئة ومجتمع الدراسة الحالية مع تلك الدراسات. واختلفت هذه النتيجة مع نتيجة دراسة لودر وآخرون (Lodder et al., 2016) ودراسة التي أظهرت نتائجها "أن مستوى العزلة الاجتماعية جاء مرتفعًا"، ودراسة وانج وآخرون (Wang, et al., 2021) التي بينت أن مستوى العزلة لدى الطلبة كان مرتفعًا، كما اختلفت مع نتائج دراسة زهو وآخرون (Zhu et al., 2021) التي بينت ان مستوى العزلة كان مرتفعًا". وقد يعزى ذلك غلى اختلاف عينة ومجتمع الدراسات السابقة عن الدراسة الحالية، واختلاف الأدوات المستخدمة في تلك الدراسات عن الدراسة الحالية.

مناقشة نتائج السؤال الثالث: أظهرت النتائج أظهرت النتائج وجود علاقة موجبة دالة احصائيا بين استخدام الألعاب الالكترونية والعزلة الاجتماعية، فالمتغيران يميلان إلى الظهور معًا، أي أن كلما زاد استخدام الألعاب الالكترونية زاد الميل إلى العزلة الاجتماعية، وهذا قد يفسر نتيجة أن الابتعاد عن التواصل مع الآخرين طوال الوقت الذي يقضية الطالب بممارسة اللعبة، حتى أنه ينسى إتمام واجباته، وخصوصًا اذا كانت اللعبة جماعية، وتفضيل العلاقات الافتراضية أكثر من الاهتمام ببناء العلاقات المباشرة القائمة على التواصل وجهًا لوجه، حيث أن التواصل مع الأصدقاء الافتراضيين يكون متاحًا في أي وقت، في حين ان التواصل مع الأصدقاء والأقران في الواقع يحتاج إلى تحديد وقت، ويتم في أوقات محددة، في حين قد يكون مع أصدقاء اللعب متاحًا في الليل أو النهار، لمجرد ورود رسالة يتم التواصل بناء عليها.

ويمكن أن يُعزى ذلك ايضًا لكون السعادة والهناء الذي يحصل عليهما من العزلة يفوق التواصل مع الآخرين، كما أن استخدام الألعاب قد يقلل من مهارات التواصل الاجتماعي، فمن الممكن أن يكون الاشباع النفسي الذي يحصل عليها الطالب من ممارسة الألعاب الالكترونية، وبالتالي يميل إلى الابتعاد الطوعي عن التواصل مع الأصدقاء أو الأُسرة والأقران، فالشعور بالراحة والأمن والثقة بالذات عند ممارسته الألعاب تجعله أكثر انغماسًا فيها، وبالتالي فقد تتحق السعادة بالعزلة الاجتماعية وتتفق هذه النتيجة مع نتائج دراسة حسان (2020) التي أظهرت نتائجها" وجود علاقة إرتباطية طردية ذات دلالة احصائية بين ممارسة ألعاب التسلية الالكترونية والعزلة الاجتماعية لدى الأطفال مدمني ألعاب التسلية الالكترونية"، ونتائج دراسة رين ويانج وليو (Ren, Yang & Liu, 2017) التي أظهرت وجود علاقة إيجابية بين العزلة الاجتماعية وإدمان ألعاب الإنترنت، ونتائج دراسة زندي (2017) التي توصلت نتائجها إلى "وجود علاقة ارتباطيه بين العزلة الاجتماعية والإدمان على مواقع التواصل الاجتماعي، ونتائج دراسة احمد وعواطف ومحمد (2021) "التي بينت وجود علاقة ارتباطية إيجابية دالة إحصائيا بين العزلة الاجتماعية وإدمان مواقع التواصل الاجتماعى لدى المراهقين"، واختلفت ونتائج دراسة زهو وآخرون (Zhu et al., 2021) والتي بينت نتائجها "وجود علاقة سلبية بين العزلة وإدمان ألعاب الإنترنت".

التوصيات:

بناء على النتائج التي توصلت لها الدراسة، فان الباحثان يوصيان بالآتي:

- ضرورة توعية طلبة المرحلة الثانوية بخطورة الاستخدام المفرط للألعاب الالكترونية وأثرها السلبي على الصحة النفسية للطلبة وعلى التحصيل الدراسي.
- ضررورة توعية الطلبة بالآثار السلبية للعزلة الاجتماعية على الصحة النفسية، والتحصيل الدراسي.
- ضرورة وضع خطط علاجية من قبل المرشدين في المدارس الثانوية لمساعدة الطلبة الذين لديهم ادمان على استخدام الألعاب الالكترونية على خفض معدلات استخدامها.
- اجراء مزيدا من الدراسات حول متغيرات الدراسة الحالية على مجتمعات وعينات اخرى غير عينة الدراسة الحالية، للاستفادة من نتائج الدراسة الحالية وتعميمها.

المراجع

المراجع العربية

أحمد، زكريا و علي لميس. (2021). الألعاب الإلكترونية الشائعة: "البوبجي" نموذجا لدى المراهقين وعلاقتها بالسلوك العداوني. *مجلة جامعة تكريت للعلوم الإنسانية، 28*(9)، 333 – 359.

الأمم المتحدة. (2020). *موجز سياساتي: التعليم أثناء جائحة كوفيد–19 وما بعدها*. تم الإطلاع عليه بتاريخ 2022/6/15.

بطرس، حافظ. (2014). *طرق تدريس الطلبة المضطربين سلوكيا وانفعاليا*. ط2، عمان: دار المسيرة للنشر والتوزيع.

حسان، عايدة. (2020). إدمان الأطفال لألعاب التسلية الإلكترونية وعلاقته بالعزلة الاجتماعية لديهم: دراسة من منظور الممارسة العامة. *مجلة كلية الخدمة الاجتماعية للدراسات والبحوث الاجتماعية، 20*، 1088 – 1118.

حسن، نعمة و شرف، إيمان. (2014). فاعلية برنامج قائم على الأنشطة المتكاملة لخفض العزلة الاجتماعية لدى الطفل الموهوب. *العلوم التربوية، 22*(3)، 267 – 305.

سبيتان، فتحي. (2010). *ضعف التحصيل الطلابي المدرسي*. دار الجنادريه للنشر والتوزيع.

صالح، نانسي و شند، سميرة و قشقوش، إبراهيم. (2012). مقياس العزلة الاجتماعية. *مجلة الإرشاد النفسي، 33*، 499 – 529.

العزة، سعيد. (2007). *الإرشاد النفسي: أساليبه وفنياته*. ط1، دار الثقافة للنشر والتوزيع: عمان.

مجيد، سوسن. (2015). *اضطرابات الشخصية أنماطها، قياسها*. عمان: دار صفاء للنشر والتوزيع.

محمد، عادل. (2008). *مقياس العزلة الاجتماعية*. ط4، القاهرة: عربية للطباعة والنشر.

وزارة الاقتصاد الرقمي والريادة. (2018). *مسح استخدام وانتشار الاتصالات وتكنولوجيا المعلومات في المنازل*.

المراجع الأجنبية

Ahmed, Z, A & Ali, L, I. (2021). Popular electronic games: “PUBG” as a model for adolescents and its relationship to aggressive behavior. *Tikrit University Journal of Human Sciences, 28*(9), 333-359.

Al-Azza, S, H. (2007). *Psychological counseling: its methods and techniques*. 1st Edition, House of Culture for Publishing and Distribution: Amman.

American Psychological Association. (2022). *Definition of (Social Isolation*. Accessed on 27/10/2022.

Aremu, A. O., & Sokan, B. O. (2003). A multi-causal evaluation of academic performance of Nigerian learners: Issues and implications for national development. *Department of Guidance and counseling, University of Ibadan*.

Biordi, D. L., & Nicholson, N. R. (2013). Social isolation. *Chronic illness: Impact and intervention*, 85-115.

Boutros, H. (2014). *Methods of teaching behaviorally and emotionally disturbed students*. 2nd edition, Amman: Dar Al Masirah for publication and distribution.

Crede, J., Wirthwein, L., McElvany, N., & Steinmayr, R. (2015). Adolescents' academic achievement and life satisfaction: The role of parents' education. *Frontiers in psychology*, *6*, 52.

Eide, E. R., & Showalter, M. H. (2001). The effect of grade retention on educational and labor market outcomes. *Economics of Education review*, *20*(6), 563-576.

Esposito, N. (2005). *A short and simple definition of what a videogame is*.

Gómez-Gonzalvo, F., Devís-Devís, J., & Molina-Alventosa, P. (2020). Video game usage time in adolescents' academic performance. *Comunicar*, *28*(65), 89-99.

Haghbin, M., Shaterian, F., Hosseinzadeh, D., & Griffiths, M. D. (2013). A brief report on the relationship between self-control, video game addiction and academic achievement in normal and ADHD students. *Journal of behavioral addictions*, *2*(4), 239-243.

Hassan, A, H. (2020). Children's addiction to electronic entertainment games and its relationship to their social isolation: a study from the perspective of general practice. *Journal of the College of Social Work for Social Studies and Research*, *20*, 1088 - 1118.

Hassan, N, M, & Sharaf, I, M. (2014). The effectiveness of a program based on integrated activities to reduce social isolation of gifted children. *Educational Sciences*, *22*(3), 267-305.

Hawthorne, G. (2006). Measuring social isolation in older adults: development and initial validation of the friendship scale. *Social indicators research*, *77*(3), 521-548.

Johnson, D., Jones, C., Scholes, L., & Carras, M. (2013). *Videogames and wellbeing: A comprehensive review*.

Kuss, D. J., Shorter, G. W., van Rooij, A. J., Griffiths, M. D., & Schoenmakers, T. M. (2014). Assessing internet addiction using the parsimonious internet addiction components model—a preliminary study. *International Journal of Mental Health and Addiction*, *12*(3), 351-366.

Lodder, G. M., Goossens, L., Scholte, R. H., Engels, R. C., & Verhagen, M. (2016). Adolescent loneliness and social skills: Agreement and discrepancies between self-, meta-, and peer-evaluations. *Journal of youth and adolescence*, *45*, 2406-2416.

Lubben, J., Gironda, M., Sabbath, E., Kong, J., & Johnson, C. (2015). *Social isolation presents a grand challenge for social work*. Grand Challenges for Social Work Initiative, Working Paper No, 7.

Majeed, S. (2015). *Personality disorders, their patterns, and their measurement*. Amman: Dar Safaa for publication and distribution.

Mihara, S., & Higuchi, S. (2017). Cross-sectional and longitudinal epidemiological studies of Internet gaming disorder: a systematic review of the literature. *Psychiatry Clin. Neurosci.* 71, 425–444. doi: 10.1111/pcn.12532

Ministry of Digital Economy and Entrepreneurship (2018). *A survey of the use and spread of communications and information technology in homes*. Amman Jordan.

Morgan Stanley. (2022). *Into the Metaverse: Why Gaming Could Level Up in 2022.* Accessed on 22/4/2022.

Muhammad, A, A. (2008). *measure of social isolation*. Edition 4, Cairo: Arabia for printing and publishing.

Nelson, E. A., Lickel, J. J., Sy, J. T., Dixon, L. J., & Deacon, B. J. (2010). Probability and cost biases in social phobia: nature, specificity, and relationship to treatment outcome. *Journal of Cognitive Psychotherapy*, *24*(3), 213-228.

OECD (2015a), "What do parents look for in their child's school?", *PISA in Focus*, No. 51, OECD Publishing, Paris.

Paino, M., & Renzulli, L. A. (2013). Digital dimension of cultural capital: The (in) visible advantages for students who exhibit computer skills. *Sociology of education*, *86*(2), 124-138.

Pew Research Center (2018). *5 Facts About Americans and Video Games.* Washington, DC: Pew Research Center.

Saleh, N, Shand, S, & Qashqosh, I. (2012). measure of social isolation. *Journal of Psychological Counseling*, *33*, 499-529.

Salen, K., & Zimmerman, E. (2005). Game design and meaningful play. *Handbook of computer game studies*, *59*, 79.

Sbitan, F. (2010). *Poor student achievement in school*. Dar Al-Janadriyah for publication and distribution.

Sukenick, S. (2012). Turkle, Sherry. Alone Together: Why We Expect More from Technology and Less from Each Other. New York: Basic Books, 2011. Pp. ix. *Journal of Analytical Psychology*, *57*(1), 128-129.

Unicef. (2017). *Children in a digital world*. United Nations Children's Fund (UNICEF).

United Nations (2020). My *Policy Brief: Education During and Beyond the COVID-19 Pandemic*. Viewed on 6/15/2022.

Vangelisti, A. L., & Perlman, D. (Eds.). (2018). *The Cambridge handbook of personal relationships*. Cambridge University Press.

Wallace, P. (2014). Internet addiction disorder and youth: There are growing concerns about compulsive online activity and that this could impede students' performance and social lives. *EMBO reports*, *15*(1), 12-16.

Wang, P., Wang, J., Yan, Y., Si, Y., Zhan, X., & Tian, Y. (2021). Relationship between loneliness and depression among chinese junior high school students: the serial mediating roles of internet gaming disorder, social network use, and generalized pathological internet use. *Frontiers in Psychology*, *11*, 529665.

Witt, E. A., Massman, A. J., & Jackson, L. A. (2011). Trends in youth's videogame playing, overall computer use, and communication technology use: The impact of self-esteem and the Big Five personality factors. *Computers in Human Behavior*, *27*(2), 763-769.

Zhu, S., Zhuang, Y., Lee, P., Li, J. C. M., & Wong, P. W. (2021). Leisure and problem gaming behaviors among children and adolescents during school closures caused by COVID-19 in Hong Kong: quantitative cross-sectional survey study. *JMIR Serious G*