

مراجعتي النقدية للدراسة المختارة

اخترت دراسة بعنوان:

Problematic Gaming and Students' Academic Performance: A Systematic Review

(الإفراط في الألعاب وعلاقته بالأداء الأكاديمي للطلاب: مراجعة منهجية)

وهي من إعداد Alanood Khalid D. Alzahrani و (Mark D. Griffiths (2024)

شرح الدراسة

هذه الدراسة عبارة عن مراجعة منهجية شاملة، يعني الباحثين جمعوا نتائج دراسات كثيرة سابقة (27 دراسة علمية) وحلّلوا العلاقة بين إدمان أو الإفراط في ألعاب الفيديو وبين مستوى الطلاب الدراسي. كان هدف الدراسة هو معرفة:

- ◆ هل الإفراط في اللعب يسبب ضعف التحصيل الدراسي؟
- ◆ وهل توجد اختلافات في النتائج بين الدول والثقافات المختلفة؟
- ◆ وهل ضعف المستوى الدراسي ممكن يكون هو السبب الي يخلي الطالب يلجأ للألعاب؟

الدراسات الي شملتها المراجعة كانت بين عام 2012 إلى 2023، وركزت على بيانات موضوعية مثل معدل GPA ، عشان تكون النتائج أدق.

نقاط القوة في الدراسة

◆ منهج علمي قوي: الدراسة اتبعت معايير علمية عالمية (PRISMA) في مراجعة الدراسات، وهذا يعطي مصداقية عالية للنتائج.

◆ شمولية الدراسة: شملت دراسات من دول كثيرة مثل أمريكا، الصين، تركيا، وعدة دول أوروبية، وهذا يعطي نتائج عامة مو مرتبطة بثقافة أو دولة معينة.

◆ الاعتماد على بيانات حقيقية: ركزت المراجعة على دراسات فيها بيانات مثل GPA ، ما اعتمدت بس على آراء الطلاب.

◆ حدثة المراجعة: الدراسة حديثة جداً وغطت أحدث الأبحاث حتى 2023، وهذا يخلي نتائجها مناسبة للواقع الحالي.

نقاط الضعف والقصور

◆ معظم الدراسات عرضية: أغلب الدراسات التي شملتها المراجعة كانت دراسات عرضية (Cross-sectional) ، يعني جمعت البيانات في وقت واحد وما تبين السبب والنتيجة بدقة.

◆ قلة الدراسات الطولية: كان عدد الدراسات التي تابعت الطلاب على مدى زمني طويل قليل (فقط 5 دراسات)، وهذا مهم لفهم تأثير الألعاب على المدى البعيد.

◆ غياب الدراسات العربية: المراجعة ما شملت دراسات من الوطن العربي، وهذا يعتبر نقص لأننا نحتاج نعرف كيف الظاهرة موجودة في بيئتنا وثقافتنا.

◆ أدوات القياس متخصصة دائماً: بعض الدراسات استخدمت مقاييس عامة للإدمان، ما كانت مركزة على الألعاب فقط، وهذا ممكن يؤثر على دقة النتائج.

◆ اعتماد كبير على استبيانات ذاتية: كثير من الدراسات اعتمدت على استبيانات الطلاب، والطلاب ممكن ما يكونون دقيقين في إجاباتهم أو يخفون الحقيقة.

الخلاصة

🌟التوصيات التي طلعت من المراجعة

- ◆ ضروري إجراء دراسات طولية علشان نقدر نعرف السبب والنتيجة بدقة.
- ◆ نحتاج نركز على الدراسات في الدول العربية لفهم الظاهرة في بيئتنا.
- ◆ تطوير مقاييس متخصصة لدراسة إدمان الألعاب بشكل أدق.
- ◆ استخدام بيانات رسمية عن المعدل الدراسي بدل الاعتماد على كلام الطالب.

💡كيف ممكن أستفيد من هذه الدراسة في بحثي؟

أنا أقدر أستخدم هذه المراجعة كمرجع قوي لأنها شاملة وحديثة. وكمان ممكن أبني عليها وأقترح بحث خاص بدولتي أو منطقتي، أو أشتغل على دراسة طولية أو أستخدم بيانات رسمية