إدمان الألعاب الإلكترونية وعلاقته ببعض العمليات المعرفية لدى عينة من أطفال الروضة في إمارة الشارقة

إعداد:
د/ موزة سيف الدرمكي
جامعة الشارقة - جامعة كلبــاء

المستخلص:

هدفت الدراسة الحالية إلى بحث إدمان الألعاب الإلكترونية وعلاقته ببعض العمليات المعرفية لدى عينة من أطفال الروضة في إمارة الشارقة بدولة الإمارات العربية المتحدة. وبلغت عينة الدراسة (١٣٤) طفل (٦٩ من الذكور ، ٦٥ من الإناث)، بمتوسط عمري قدره ٥,١٣ وانحراف معياري قدره ٠,٨١ وقد تكونت أدوات الدراسة من مقياس إدمان الألعاب الالكترونية إعداد(الباحثة)، و مقياس العمليات المعرفية إعداد (الباحثة). وتوصلت نتائج الدراسة إلى أنه توجد علاقة ارتباطية دالة وموجبة بين درجات إدمان الألعاب الإلكترونية والصعوبات في العمليات المعرفية (الانتباه- الإدراك- الذاكرة) وكانت جميع الارتباطات دالة عند مستوى٠,٠١، كما أنه توجد فروق ذات دلالة إحصائية بين الذكور والإناث في إدمان الألعاب الالكترونية لصالح الذكور، ولا توجد فروق بين الذكور و الإناث في العمليات المعرفية (الانتباه – الإدراك- الذاكرة) .

الكلمات المفتاحية : إدمان الألعاب الإلكترونية، العمليات المعرفية.

Electronic games addiction and its relationship to some cognitive processes among a sample of kindergarten children in the Emirate of Sharjah

Abstract

The current study aimed to examine electronic games addiction and its relationship to some cognitive processes among a sample of kindergarten children in the Emirate of Sharjah in the United Arab Emirates. The study sample consisted of (134) children (69 males, 65 females), with an average age of 5.13 and a standard deviation of 0.81. The study tools consisted of an electronic games addiction scale prepared by (the researcher), and cognitive processes (prepared by the researcher). The results of the study found that there is a significant and positive correlation between electronic games addiction and difficulties in some cognitive processes (attention - perception - memory). All correlations were significant at the 0.01 level, and that there are statistically significant differences between males and females in electronic games addiction in favor of males, and no there are differences between males and females in cognitive processes (attention - perception - memory).

Keywords: electronic games addiction, cognitive processes.

إدمان الألعاب الإلكترونية وعلاقته ببعض العمليات المعرفية لدى عينة من أطفال الروضة في إمارة الشارقة

إعداد:
د/ موزة سيف الدرمكي
جامعة الشارقة - جامعة كلبــاء

مقدمة

تعيش المجتمعات في ظل التطور التقني، وتُعتبر تقنيات الألعاب الإلكترونية خطرًا متزايدًا ابتداءً من أفكار الطفل، وسلوكياته، وممارساته إلى سلم القيم، ونمط الحياة، حيث أصبحت هذه الألعاب جزءًا لا يتجزأ من حياة الطفل اليومية، مع تنافس الأسر في توفيرها والسعي للحصول على الأحدث منها دون إيجاد رقابة أو متابعة أو معرفة حقيقة هذه الألعاب، وما تنطوي عليه من أهداف مخططة ومدروسة تستهدف مرحلة الطفولة يثير انتباه المربين، وعلماء النفس، وخبراء الصحة، وعلماء الاجتماع، والباحثين، ويشاهدون آثار هذه الألعاب على هوية الطفل، وقيمه، وسلوكه، ويعتبرونها ضربًا من ضروب الإدمان، ويطلقون عليه مصطلح إدمان الألعاب الذي قد يكون غير ملموس ويشجع على تعاطيه حتى يتسنى للطفل التعامل معه.

وقد احتلت الألعاب الإلكترونية (Games Electronic) بمسمياتها المختلفة مكانة بارزة في مجتمعنا الأسري، بسبب انتشارها الواسع، وتغلغلها في المجتمع، إذ لا يكاد يخلو بيت على امتداد الوطن العربي منها، ولعل من أسباب جعلت الألعاب الإلكترونية مميزة ومختلفة عن وسائل الإعلام الأخرى، هو ما تمتاز به من عناصر إثارة وتشويق كالتفاعلية، ومستوى النشاط، والتأثيرات الصوتية والمرئية التي توفرها اللعبة، ووجود هدف للعبة، والقوانين التي تحكمها، وكذلك الواقعية، إن دمج هذه العناصر مع بعضها البعض يجعل هذه الألعاب أكثر إثارة، ومتعة، وإدمانًا (مريم قويدر، ٢٠٢٢، ١٩٠).

فتشير دراسة (Nielsen, 2024) إلى أن إجمالي الوقت الذي يتم قضاؤه في ممارسة الألعاب بلغ ٨,٦ ساعة يوميًا شملت أطفالًا تتراوح أعمارهم بين ٩ و١٢ عامًا، من ١٢ دولة مختلفة.

وحدد الدليل التشخيصي والإحصائي للاضطرابات العقلية (DSM-5) إدمان ألعاب الفيديو في شكل اضطراب ألعاب الإنترنت، كحالة تحتاج إلى دراسات تكميلية (Christakis, 2019)، بالإضافة إلى ذلك، عرفت المراجعة الحادية عشرة للتصنيف الدولي للأمراض (ICD-11) اضطراب الألعاب بأنه نمط سلوك متكرر في الألعاب يشمل كلاً من الألعاب عبر الإنترنت وغير المتصلة بالإنترنت (Kok & Orsal, 2018).

فتعتبر الألعاب الإلكترونية مصدرًا مهمًا لتعلق الأطفال بها، حيث تحتوي على عدة عوامل تجعلها جذابة لهم، وتشمل هذه العوامل إشراكها للأطفال في تأمل وتركيز عاليين، حيث يتطلب اللعب بها تفكيرًا وقدرة على التركيز، كما تقدم الألعاب المحاكاة للأطفال فرصة لتجربة الشعور بكونهم أبطالًا في عوالم وهمية افتراضية، مما يزيد من جاذبيتها، بالإضافة إلى ذلك تمكِّن الألعاب الإلكترونية الأطفال من السيطرة على الأحداث والتحكم في الشخصيات، مما يعزز شعورهم بالتفوق والإنجاز خلال اللعب (Yalçın-Irmak & Erdoğan, 2015, 12).

ويمكن تفسير بعض هذه العوامل التي ساعدت على تعلق الأطفال بهذه الألعاب الإلكترونية، إلى رخص أثمانها، وسهولة ممارسة اللعبة، حيث تتيح للأطفال الاكتشاف والتجريب دون خطر أو عقاب فشل، فهم يمارسون اختبار مخاوفهم من أشياء معينة، ويتجاوزون الفشل من خلال لعبة الفيديو دون الخوف من الوقوع في الفشل في الحياة الحقيقية (مختار بوفرة، ٢٠٢٣، ٢٤٨)، وتمكن الألعاب الإلكترونية الطفل من التحكم في مجريات هذه الأحداث فيما يعرف بالعلاقة الفاعلة، فهي تسمح للطفل بالانخراط حركيًا في السيناريو المقدم والتحكم فيه، وأصبحت الصورة فيها ثلاثية الأبعاد، وتجسمت الأشكال والأصوات لتحاكي الواقع بشكل يدعو إلى الاعتقاد أن ما يقوم به الطفل هو عمل حقيقي على أرض الواقع، وهذه الخصائص هي ما جعلت الأطفال يتعلقون بالألعاب الإلكترونية بشكل كبير جداً (مريم قويدر، ٢٠٢٢، ١٩٣).

فالألعاب الإلكترونية أصبحت الوسيلة المفضلة لدى الأطفال في أوقات فراغهم باعتبارها مصدر التسلية والترفيه في ظل غياب الرقابة الأبوية وانعدام الوعي بالأضرار

الناتجة عن الإفراط في استخدامها وأوضحت ذلك نتائج دراسة (أميرة مشري،٢٠١٧) أن الاستخدام المفرط في ممارسة الأطفال للألعاب الإلكترونية عبر الهواتف الذكية تؤثر سلبياً على الجوانب المعرفية لديهم، في الفئة العمرية من (٤-٦) سنوات .

وتركز الدراسة الحالية على دراسة إدمان الألعاب الإلكترونية وتأثيرها على بعض العمليات المعرفية (الانتباه- الإدراك- الذاكرة) ، خاصةً عند أطفال الروضة، نتيجة لغياب الرقابة والمتابعة من قبل الكبار، فالشركات المصنعة للألعاب الإلكترونية لا تعزز من خلال الألعاب الإلكترونية تنمية المهارات التعليمية بل تهتم بالربح المالي عند إنتاج هذه الألعاب، وأصبحت شعوب دول العالم تعاني من سلبيات أجهزة التكنولوجيا، خاصةً مع استخدام الأطفال للألعاب الإلكترونية التي تحمل مضامين سلبية تؤثر في نموهم وتطورهم. لذلك تتناول الدراسة إدمان الألعاب الإلكترونية وعلاقته ببعض العمليات المعرفية والتي تتمثل في الانتباه والذاكرة والإدراك لدى عينة من أطفال الروضة في إمارة الشارقة بالإمارات العربية المتحدة .

مشكلة الدراسة:

تُعد مشكلة إدمان الأطفال على الألعاب الإلكترونية مشكلة عالمية تعاني منها مجتمعات عدة، بسبب الانتشار الواسع للألعاب الإلكترونية فيها والإقبال الشديد من الأطفال على ممارستها، فالأطفال في سن الروضة من الفئات المعرضة للإدمان بقوة على الألعاب الإلكترونية، كونهم يجيدون التعامل بيسر وسهولة، مع الأجهزة الإلكترونية من حواسيب وأجهزة لوحية و نقالة، ولعل مراد ذلك هو الحاجة للتسلية واللعب، والأجهزة الإلكترونية تشبع نهمهم وفضولهم الكبير في هذه الحياة، مما يؤثر بصورة أو بأخرى في عملياتهم المعرفية.

ويرى كثيرون من أولياء الأمور أن اقتناء هذه الألعاب الإلكترونية فرصة لتقليل خروج الطفل من المنزل، أو يأتي بديلًا عن أخذ أولياء الأمور أبناءهم في نزهة ميدانية إلى الحدائق أو الشاطئ، لأنهم مشغولون ولديهم الكثير من الارتباطات (مريم قويدر، ٢٠٢٢، ١٨٩).

ولكن ترى دراسة (Farchakh et al., 2020) أن إدمان الألعاب الإلكترونية يمكن أن يؤثر على على الأطفال من خلال:

أ. **تقليل التفاعل الاجتماعي**: عندما يقضي الأطفال ساعات طويلة في اللعب الإلكتروني، يمكن أن يقلل من التفاعل الاجتماعي مع الآخرين. هذا يعني أنهم يفتقرون إلى الفرص المهمة لتحفيز الذاكرة من خلال التواصل مع الآخرين وتبادل المعلومات والتجارب.

ب. **قلة التحفيز العقلي**: عندما يلعب الأطفال الألعاب الإلكترونية بشكل مفرط، قد يقتصرون على مهارات معينة مثل التركيز على الحركة والتفاعل مع الشاشة. فيقتصر الطفل على استخدام عمليات معرفية محددة ولا يجد التنوع في الأنشطة الذهنية والتحفيز العقلي من خلال استخدام أنشطة أخرى غير الجلوس على الألعاب الالكترونية .

جـ. **قلة النوم والراحة**: يميل الأطفال المدمنون على الألعاب الإلكترونية إلى قضاء ساعات طويلة في اللعب، وقد يتأثرون بشكل سلبي في نوعية النوم والراحة التي يحصلون عليها. قلة النوم والراحة الكافية يمكن أن تؤثر على وظائف العمليات المعرفية سواء الانتباه أو الإدراك أو الذاكرة وتضعفها.

د. **قلة ممارسة النشاط البدني**: عندما يكون الأطفال مدمنين على الألعاب الإلكترونية، فإنهم غالبًا يمضون وقتًا طويلًا جالسين أمام الشاشة دون ممارسة النشاط البدني، فالنشاط البدني المنتظم مهم لصحة الدماغ بشكل عام وبالتالي للعمليات المعرفية التي يستخدمها ، فيمكن أن يؤدي النقص في التمرين إلى تقليل قدرة الذاكرة والعمليات المعرفية الأخرى.

قد يثير تنوع الألعاب اهتمام الأطفال ، حيث يقضون وقتًا طويلاً في ممارستها، ولهذه الوسيلة تأثير كبير على عقولهم وحياتهم، ويُعَد انتشارها في الآونة الأخيرة من أهم الأسباب وراء المشكلات الذهنية التي يتعرض لها الأطفال (Castel et al., 2015, 253).

وترى الباحثة أن مشكلة الدراسة تتمثل في أن الألعاب الإلكترونية أضرارها السلبية كثيرة، حيث تجذب الأطفال إليها وتدفعهم إلى اللعب المتواصل ، وقضاء أوقات طويلة في ممارستها بشكل غير منضبط، ويمكن للطفل أن ينغلق في فضاء اللعب وينعزل أمام شاشة الهاتف عن أقرب الناس إليه، في حين يعتقد أن الطفل يجلس أمام شاشة جهازه بسلام

ويستمتع باللعب بأمان، إلا أن هناك أخطارًا كثيرة قد تتربص به جراء هذه الألعاب، وهو ما يجب أخذه في اعتبارنا.

فتؤثر الألعاب الإلكترونية على الذاكرة لدى الأطفال مثل ما عرضته (Du et al., 2017 , Lim et al., 2016)، وعلى الرغم من وجود بعض الدراسات مثل (Teng et al., 2019)، (van den Eijnden, 2018) التي بحثت في تأثير ألعاب الفيديو على الوظائف المعرفية والأداء الأكاديمي لدى الأطفال، إلا أن تأثيرها على الذاكرة لا يزال يحتاج إلى مزيد من الدراسات.

كما تؤثر على عملية الانتباه، حيث توصل (Evren et al., 2019) إلى وجود علاقة سالبة بين الانتباه وإدمان الإنترنت/الألعاب، كما أيدت الكثير من الدراسات الأخرى هذه النتيجة وتوصلت إلى وجود علاقة سلبية قوية بين الانتباه وإدمان الألعاب مثل دراسة (Stavropoulos et al., 2019) حيث أظهرت النتائج أن ارتفاع الإدمان على ألعاب الفيديو ارتبط سلبياً بكل من الذاكرة والانتباه والقدرات الأكاديمية.

وقد ارتبط ارتفاع الإدمان على ألعاب الفيديو بشكل كبير بانخفاض القدرة على التذكر ، وعندما تم مراجعة الدراسات المختلفة، تبين أن النتائج متناقضة، حيث توصلت بعض الدراسات أن ألعاب الفيديو لها آثار سلبية على الذاكرة، بينما لم تدعم دراسات أخرى هذه النتيجة (Özçetin et al., 2019)، علاوة على ذلك، كشفت دراسة (Du et al., 2017) أداء مدمني الألعاب الالكترونية كان أقل على الذاكرة العاملة مقارنة بغير المدمنين.

علاوة على ذلك أوضح (Zhou et al., 2013) أن ارتفاع الإدمان على ألعاب الفيديو بشكل كبير يرتبط بانخفاض الانتباه، وتوصلت دراسة(Song et al., 2016) إلى أنه عند أداء المهمة المتعلقة بالانتباه، لوحظ معدلات خطأ إجمالية أكبر للأفراد الذين يعانون من إدمان ألعاب الإنترنت ، كما توصلت وجود علاقة سلبية بين الانتباه وشدة إدمان الألعاب عبر الإنترنت.

وقد أوضح مندور فتح الله (٢٠١٣) أن ألعاب الكمبيوتر لها أضرار كبيرة على عقلية الطفل، فقد يتعرض الطفل إلى إعاقة عقلية واجتماعية إذا أصبح مدمنًا على ألعاب الكمبيوتر وما شابهها، لأن اللعب بشكل متواصل لمدة طويلة دون انقطاع قد تصل إلى سبع ساعات قد يؤثر سلبًا في خلايا المخ، حيث تسهم ألعاب الكمبيوتر في تدمير قدرات العقل؛ لما فيها من منافسة وسرعة ومطاردة مثل سباق السيارات، وألعاب الحرب، والقتال.

ولذا تسعى الدراسة لتناول إدمان الألعاب الإلكترونية وعلاقتها ببعض العمليات المعرفية (الانتباه والإدراك والذاكرة) لدى عينة من أطفال الروضة في إمارة الشارقة بدولة الإمارات العربية المتحدة ، ويمكن صياغة مشكلة الدراسة في الأسئلة التالية :

١- هل توجد علاقة بين إدمان الألعاب الإلكترونية وبعض العمليات المعرفية (الانتباه- الإدراك- الذاكرة) لدى أطفال الروضة ؟

٢- هل توجد فروق بين الذكور والإناث في إدمان الألعاب الإلكترونية لدى أطفال الروضة؟

٣- هل توجد فروق بين الذكور والإناث في العمليات المعرفية (الانتباه- الإدراك- الذاكرة) لدى أطفال الروضة؟

أهداف الدراسة:

تهدف هذه الدراسة إلى ما يأتي:

سعت الدراسة إلى معرفة العلاقة بين إدمان الألعاب الإلكترونية وبعض العمليات المعرفية (الانتباه- الإدراك- الذاكرة) لدى عينة من أطفال الروضة بإمارة الشارقة بدولة الإمارات العربية المتحدة ، وكذلك معرفة الفروق بين الذكور و الإناث في إدمان الألعاب الإلكترونية والعمليات المعرفية (الانتباه- الإدراك- الذاكرة).

أهمية الدراسة:

تكمن أهمية الدراسة الحالية في أهمية الموضوع الذي تتناوله ، وهو دراسة إدمان الألعاب الإلكترونية وعلاقته ببعض العمليات المعرفية (الانتباه – الإدراك - الذاكرة) لدى عينة من أطفال الروضة، ولهذه الدراسة أهمية كبيرة من الناحية النظرية والتطبيقية ويتضح ذلك فيما يلي: -

أولًا: الأهمية النظرية: -

تكتسب هذه الدراسة أهميتها من العوامل التالية:

١- تناولها ظاهرة اجتماعية سائدة لدى العديد من أفراد المجتمع ولها سلبية ألا وهي إدمان الألعاب الإلكترونية وما يترتب عليها من مشكلات.

٢- تناول متغيرات (الانتباه – الإدراك - الذاكرة) وهي مفاهيم مهمة في مجال العمليات المعرفية .

٣- طبيعة العينة التي تجرى عليها الدراسة من أطفال الروضة الأكثر تأثرًا بشكل سيء، وهي شريحة عمرية مهمة ذات دور بالغ ومؤثر في حياة الفرد.

٥- إلقاء الضوء على خطورة إدمان الألعاب الإلكترونية وتأثيرها والذي قد يصل لحد الاضطراب.

ثانيًا: الأهمية التطبيقية: -

وتتمثل فيما يلي:

١-التعرف على العلاقة بين إدمان الألعاب الإلكترونية وعلاقته ببعض العمليات المعرفية (الانتباه – الإدراك - الذاكرة) وطبيعة الفروق بين الجنسين (إناثًا، ذكورًا)، لدى أطفال الروضة .

٢- إجراء المزيد من البحوث والدراسات في المستقبل فهي ظاهرة اجتماعية بها جديد كل يوم.

٣- توجيه أنظار أولياء الأمور إلى فرض رقابة أبوية على مستوى الاستخدام، والكيفية التي يتعامل بها أبنائهم من أطفال الروضة مع الألعاب الإلكترونية، وملاحظة أي تغير يحدث بشخصياتهم أو سلوكهم.

٤- توجيه أنظار المسئولين في كل من وزارة التربية والتعليم ووزارة الإعلام وكل المهتمين بشئون هذه المرحلة العمرية الهامة للإشراف على إعداد ألعاب جديدة تتناسب مع الثقافة العربية وتهتم بجذب وتنمية قدراتهم الابتكارية والإبداعية مثل ألعاب حل الألغاز والترفيهية يتولى إعدادها وإنتاجها مجموعة من المبرمجين العرب.

٥-الحاجة إلى وجود برامج توعية للأهل عن خطورة الألعاب الالكترونية .

مصطلحات الدراسة:

الألعاب الإلكترونية (Electronic games)

عرف (Samson et al., 2021, 6) الألعاب الإلكترونية بأنها ألعاب تستخدم الإلكترونيات لإنشاء نظام تفاعلي يمكن للطفل أن يلعب به.

تعريف إدمان الألعاب الإلكترونية (Electronic games Addiction)

عرفت منظمة الصحة العالمية (WHO) اضطراب الألعاب Gaming Disorder في المراجعة الحادية عشرة للتصنيف الدولي للأمراض (ICD-11) كنمط لسلوك الألعاب (الألعاب الرقمية أو ألعاب الفيديو) بأنه يتميز بضعف التحكم في الألعاب، وزيادة الأولوية المقدمة للألعاب على الأنشطة الأخرى إلى الحد الذي تكون فيه للألعاب الأسبقية على الاهتمامات والأنشطة اليومية الأخرى، واستمرار اللعب أو تكثيفه على الرغم من حدوث عواقب سلبية (WHO, 2024, 1).

وتعرفه الباحثة بأنه " نمط سلوكي يؤدي إلى اهتمام مستمر باللعب على حساب الأعمال الضرورية والعلاقات الاجتماعية، يتسم بفقدان السيطرة، والتحول الشديد له على حساب الأنشطة اليومية"

الانتباه Attention

هو العملية التي من خلالها تتم المعالجة الفعالة لمقدار محدد من المعلومات، بمعني أنه السيطرة على العقل أو تركيز النشاط العقلي بشكل واضح على مثير محدد أو معلومة بعينها متضمناً الانصراف عن المعلومات أو المثيرات الأخرى في ذات الوقت (لطفي عبدالباسط إبراهيم، ٢٠١٦ ، ١٢٧).

وتُعرّف الباحثة الانتباه إجرائياً بأنه مجموعة من الخصائص المعرفية التي تظهر استطاعة الطفل تركيز انتباهه والاحتفاظ به فترة ممارسة الأنشطة .

الإدراك Perception

تُعرَّف (سحر محمد عبدالحميد،٢٠١٥، ٣٨٩) الإدراك بأنه عملية ترجمة المحسوسات التي تنتقل إلى الدماغ إلى شكل رسائل مرمزة، حيث تكون نبضات كهربائية تسري بين

أعضاء الحس والدماغ، فهو نموذج بنائي بمعنى آخر، حيث تجتمع الإشارات الكهربائية الواصلة إلى الدماغ ويتم تحليلها لتشكيل تفاصيل ذات معنى.

تعرفه الباحثة بأنه تنظيم وتفسير المحفزات السمعية والبصرية والحسية، والأطفال الذين يعانون من صعوبات في الإدراك يواجهون تحديات في فهم المحفزات وتفسيرها.

الذاكرة Memory

يعرف (Holmes et al., 2015) الذاكرة بأنها نظام يستقبل المعلومات ويقوم بمعالجتها وتصنيفها قبل نقلها إلى الذاكرة الطويلة المدى.

وتعرفها الباحثة القدرة على التعرف على المعلومات السابقة، واسترجاعها، وتخزينها. يرتبط القدر على التعلم بشكل كبير بوظيفة الذاكرة. أي نقص في أدائها قد يقلل من فعالية عملية التعلم ويعيقها، مما يمكن أن يؤدي إلى ظهور صعوبات في التعلم.

وتعددت الدراسات التي تناولت إدمان الألعاب الالكترونية و علاقتها ببعض المتغيرات النفسية والمعرفية يمكن تناولها على النحو التالي :

دراسات سابقة

سعت دراسة (Zorbaz et al.,2015) إلى التعرف على العلاقة بين إدمان ألعاب الفيديو والعلاقات داخل العائلة (العلاقات العائلية الداعمة والعلاقات العائلية غير الداعمة، وإجمالي الوقت الذي يتم قضاؤه على الحاسوب) في تركيا، واستخدمت الدراسة المنهج الوصفي، و تم استخدام ثلاثة مقاييس (مقياس إدمان الألعاب للأطفال ومقياس العلاقات العائلية للأطفال ونموذج المعلومات الشخصية ، وتكونت عينة الدراسة من (٣٩٦) تلميذ، وأظهرت النتائج أن نسبة الذكور في الإدمان كانت أعلى من نسب الإناث، وكما أظهرت وجود فروقات دالة في نسب إدمان الطلبة على ألعاب الفيديو استنادًا إلى المستوى التعليمي للأهل.

وهدفت دراسة (بشرى محمد حسن، ٢٠١٨) إلى التعرف على إدمان الألعاب الإلكترونية وعلاقته بتشتت الانتباه لدى تلاميذ المدرسة الابتدائية، وتألفت العينة من (٤٠٠) تلميذ وتلميذة، للصف السادس الابتدائي في مديرية تربية بغداد الكرخ (الأولى، والثانية، والثالثة)،

للعام الدراسي ٢٠١٥ -٢٠١٦. وأظهرت نتائج البحث أن أفراد عينة البحث لا يعانون من إدمان الألعاب الإلكترونية، ولا تشكل لديهم ظاهرة إدمان، وأن هناك فروقا بين العينتين في متغير إدمان الألعاب لصالح الذكور، كما أن أفراد عينة البحث ليس لديهم تشتت انتباه، وأن هناك فروقا بين العينتين لصالح الذكور أيضا. وأظهرت النتائج بأن هنالك علاقة طردية موجبة بين المتغيرين، فكلما زاد الإدمان على الألعاب الإلكترونية زاد تشتت الانتباه لدى أفراد العينة والعكس بالعكس.

وهدفت دراسة (محمد تهامي ومصعب جعفورة،٢٠١٩) إلى التعرف على الآثار السلبية لإدمان الألعاب الإلكترونية لدى الأطفال، وقد تبنى الباحثان المنهج الوثائقي القائم على مراجعة البيانات والدراسات السابقة المرتبطة بالآثار السلبية لإدمان الألعاب الإلكترونية، وقد توصلت الدراسة إلى أن إدمان الألعاب الإلكترونية العنيفة يؤدي إلى التنمر على الأطفال الآخرين جسديًا أو لفظيًا أو اجتماعيًا ، كما يؤدي إلى العزلة الاجتماعية والابتعاد عن الآخرين، وأن الأطفال الذين يمضون أوقات طويلة في ممارسة الألعاب الإلكترونية لاسيما ألعاب العنف تؤدي إلى ضعف في تحصيلهم الدراسي، وقد يؤدي تعود الطفل على هذه الألعاب إلي أخطار وإصابات صحية قد تنتهي بإعاقات مثل إصابات الأطراف والرقبة والظهر، وعدم قيام الطفل بأي تمارين رياضية بسيطة و لهذا فقد تكون من أهم أسباب السمنة عند الأطفال .

وهدفت دراسة راشا محمود السيد (٢٠٢٠) إلى الكشف عن طبيعة العلاقة بين إدمان ألعاب الإنترنت وتقدير الذات لدى عينة من الأطفال، وتكونت العينة من أطفال المرحلة الابتدائية من (الصف الرابع -السادس) ، واشتملت على (٥٠) تلميذ، وكان منهج الدراسة المنهج الوصفي التحليلي ، وكانت أدوات الدراسة مقياس إدمان الإنترنت من إعداد الباحثة، ومقياس تقدير الذات من إعداد (أحمد متولي ،٢٠٠٩)، وأسفرت النتائج إلى وجود علاقة إرتباطية سالبة دالة إحصائيًا عند مستوى (٠,٠١) بين إدمان ألعاب الإنترنت وتقدير الذات وأبعاده لدى الأطفال ، وعدم وجود فروق ذات دلالة إحصائية عند مستوى دلالة (٠,٠٥) بين متوسطات مجموعتي (الذكور والإناث) على مقياس إدمان ألعاب الإنترنت وأبعاده.

وهدفت دراسة (نورة بنت عبدالرحمن القضيب، أثير عامر الشهري، ٢٠٢٠) إلى معرفة الفروق في الانتباه والقدرة المكانية لدى مستخدمي الألعاب الإلكترونية في ضوء عدد من المتغيرات: (عدد سنوات اللعب، نوع الألعاب، العمر، النوع). وتكونت عينة الدراسة من (٢٨٧) فردا من مستخدمي الألعاب الإلكترونية، تم اختيارهم بطريقة عشوائية من متابعي حسابات الألعاب الإلكترونية المحلية الشهيرة على مواقع التواصل الاجتماعي. ولتحقيق هدف الدراسة تم استخدام مقياس التصحيح بوردن- أنفيموف لقياس الانتباه، واختبار القدرة المكانية أحد الاختبارات الفرعية لاختبار القدرات العقلية الأولية لثيرستون، وأسفرت نتائج هذه الدراسة عن امتلاك أفراد العينة للانتباه والقدرة المكانية بمستوى متوسط، وعدم وجود فروق دالة إحصائيا في الانتباه والقدرة المكانية باختلاف عدد سنوات اللعب، فيما وجدت الدراسة فروقا في القدرة المكانية باختلاف نوع الألعاب لصالح ألعاب الذكاء، وباختلاف العمر لصالح الأعمار الأكبر، بينما لم تظهر تلك الفروق في الانتباه. وكشفت النتائج عن وجود فروق بين الجنسين في القدرة المكانية.

وبحثت دراسة (Farchakh et al., 2020) معرفة العلاقة بين الإدمان على ألعاب الفيديو والذاكرة والانتباه وقدرات التعلم لدى عينة من أطفال المدارس اللبنانية. على عينة بلغت ٥٦٦ طفلاً في المدارس تتراوح أعمارهم بين ٩ و١٣ عامًا. وأظهرت النتائج أنه توجد علاقة ارتباطية سالبة بين إدمان الألعاب الالكترونية و كل من الانتباه وحل المشكلات، ومهارات القراءة الأساسية، والتنظيم المكاني البصري، والمعالجة التسلسلية المستدامة، والذاكرة العاملة، ، ومهارات التعبير الكتابي . و كانت توجد علاقة إيجابية بين إدمان ألعاب الفيديو والانسحاب الاجتماعي ،فتشير النتائج إلى وجود علاقة بين الإدمان على ألعاب الفيديو وضعف الذاكرة والانتباه والقدرات المعرفية والأكاديمية لدى أطفال المدارس. وأوصت إلى الحاجة إلى مزيد من الأبحاث المكثفة في مثل هذا المجال .

وسعت دراسة (نجلاء محمود محمد، ٢٠٢٠) إلى التعرف على درجة العمليات المعرفية وعلاقتها بإدمان الألعاب الإلكترونية لدي الطلبة بالمرحلة الابتدائية بمدينة الباحة في ظل جائحة كورونا. أجريت الدراسة على عينة شملت (٢٠٨) تلميذ بالمرحلة الابتدائية بمدينة

الباحة. تم تطبيق مقياس العمليات المعرفية إعداد الباحثة، ويشتمل (٤٤) فقرة تتوزع على سبعة أبعاد (التحدي المصحوب بالمعارضة، والانسحاب الاجتماعي، والقلق، والنشاط الزائد، وتشتت الانتباه، والاندفاعية، والتصرف) . ومقياس إدمان الألعاب الإلكترونية ترجمة الباحثة، ويشمل (٢١) فقرة. تتبع الدراسة المنهج الوصفي الارتباطي. أوضحت النتائج إلى وجود علاقة ارتباطية إيجابية بين العمليات المعرفية وإدمان الألعاب الإلكترونية. وتوجد فروق ذات دلالة إحصائية بين الذكور والإناث في العمليات المعرفية وإدمان الألعاب الإلكترونية لصالح الذكور.

وبحثت دراسة (عبير ياسين أحمد، أمل السيد عبدالسلام، ٢٠٢٠) الآثار السلبية الناتجة عن ممارسة الأبناء للألعاب الإلكترونية وذلك في مرحلتي الطفولة المتأخرة والمراهقة من وجهة نظر الأمهات، كذلك الكشف عن العلاقة الارتباطية بين مستوى ممارسة الأبناء للألعاب الإلكترونية والأثار السلبية لها، وأيضاً دراسة الفروق بين الأبناء في مستوى ممارسة الألعاب الإلكترونية وتأثيراتها السلبية تبعاً لبعض المتغيرات الديموجرفية، تم استخدام المنهج الوصفي التحليلي واشتملت عينة البحث على (٢٠٠) ربة أسرة لديها ابن أو ابنة في عمر من (٦- ١٦) عام من محافظتي الإسكندرية والبحيرة. اشتملت أدوات البحث على استمارة البيانات العامة وتحتوي على بيانات خاصة بكل من الأبن/ الأبنة وربة الأسرة، استبيان ممارسة الألعاب الإلكترونية، استبيان تأثير ممارسة الألعاب الإلكترونية على سلوكيات العنف، واستبيان تأثير ممارسة الألعاب الإلكترونية على سلوكيات العزوف عن الدراسة، واستبيان تأثير ممارسة الألعاب الإلكترونية على الحالة الصحية وتشمل (إجهاد العين الرقمي وزيادة الوزن)، وأسفرت النتائج عن وجود فروق دالة إحصائياً بين مستوى ممارسة الأبناء للألعاب الإلكترونية تبعا لكل من العمر، الجنس، المرحلة الدراسية، عمل الأب، الدخل الشهري للأسرة، ومن أهم التوصيات التي أسفر عنها البحث ضرورة الاهتمام بعمل برامج إرشادية للحد من التأثير السلبي للألعاب الإلكترونية على الأبناء، ضرورة قيام الأمهات بالإشراف والمراقبة وتوجيه أبنائهم بشكل جيد للتعرف على أنواع الألعاب الذي يلعبها

أبناءهن وتقليل عدد ساعات اللعب لما لذلك من تأثير سلبي عليهم، استبدال جزء من وقت اللعب لممارسة بعض الأنشطة الرياضية حتى وإن كانت داخل المنزل.

وسعت دراسة نجوى إبراهيم عبد المنعم ، محمد سعد حامد عثمان (٢٠٢١) إلى قياس معدل انتشار اضطراب ألعاب الإنترنت في ضوء بعض المتغيرات الديموجرافية، ومعرفة العوامل الدينامية الكامنة وراء الاضطراب، ونلك على عينة من تلاميذ المدارس الابتدائية والإعدادية والثانوية بجمهورية مصر العربية ممن تتراوح أعمارهم من ٨ إلى ١٨ (متوسط= ١٤.٥ عام). وقد طبقت عليهم أدوات سيكومترية حيث تم إعداد وتطبيق مقياس اضطراب ألعاب الانترنت- المختصر على أفراد عينة الدراسة، كما طبقت أدوات كلينيكية منها اختبار روتر لتكملة الجمل الناقصة. وتوصلت نتائج الدراسة إلى وجود معدل انتشار مرتفع لاضطراب ألعاب الانترنت لأفراد العينة كان معدل الذكور فيه أكثر من الإناث، وكان تلاميذ المرحلة الابتدائية والإعدادية أكثر من تلاميذ المرحلة الثانوية. كما تم التعرف على الديناميات الكامنة للشخصية لحالتين من مفرطي استخدام ألعاب الإنترنت. وانتهت الدراسة بمجموعة من التوصيات لعل من أبرزها إعداد برامج علاجية، توعوية، وتثقيفية للأبناء والآباء بالأضرار التي تنجم عن الإفراط في ألعاب الانترنت.

وهدفت دراسة (جنا إبراهيم،٢٠٢١) إلى التعرف على ظاهرة الألعاب الإلكترونية ومدى تأثيرها على مستعمليها من الأطفال، والآثار النفسية، الاجتماعية، النمائية، التربوية، الدراسية، والأخلاقية للألعاب الإلكترونية على الأطفال، واستخدمت الدراسة المنهج التاريخى ، واستعانت الدراسة بالعديد من الدراسات السابقة ، والتي تتمحور وتصب في خانة الألعاب الإلكترونية وعلاقتها بالطفل، وتوصلت الدراسة إلى نتائج تمثلت في إظهار مدى خطورة الألعاب الإلكترونية، كتأثيرها على نمو الطفل ونشاطه الذهني، كما تعزله اجتماعيا وتكسبه طبائع عدوانية، و تؤثر على تحصيله العلمي، كما توصلت إلى إيجاد بعض البدائل الترفيهية ، وفي نفس الوقت تكون تحفيزية تشجيعية لنماء عقل الطفل واكتسابه شخصية قوية، في ظل شبكة اجتماعية تليق والمحيط الذي يعايشه، كتقنين

ساعات اللعب وعدم تحميل الألعاب دون الإطلاع على تفاصيلها، و مشاركة الآباء لأطفالهم ومحاورتهم لمعرفة اهتماماتهم وانشغالاتهم لبناء علاقة أبوية واجتماعية قوية.

وسعت دراسة (عبير محمد الصبان، وآخرون، ٢٠٢١) إلى التعرف على تأثير الألعاب الإلكترونية على الأبناء من وجهة نظر الوالدين، ولتحقيق هدف الدراسة استخدمت الباحثات المنهج الوصفي المسحي، وتكونت العينة من (٢٧٨) من والدي الأبناء في مرحلة الطفولة والمراهقة الذين كانت أعمارهم (١- ١٦) سنة، في مختلف مناطق المملكة العربية السعودية. تم تطبيق استبانة تأثير الألعاب الإلكترونية على الأبناء إعداد الباحثات، والتوصل لعدد من النتائج منها: كان تأثير التعامل مع التقنية وتنمية مهارات التفكير لدى الأبناء أعلى نسبة في التأثيرات الإيجابية للألعاب الإلكترونية، ومضيعة الوقت، والعنف والعدوان، والعزلة في التأثيرات السلبية، وتشتت الانتباه وتشويش الرؤية في العين في التأثيرات الصحية. أما بالنسبة لاعتقاد الوالدين بوجود حالات انتحار أو قتل بسبب الألعاب الإلكترونية فد كانت النسبة الأعلى أنه قد يكون هناك حالات قتل وانتحار، وفي ضوء النتائج أوصت الباحثات بعدة توصيات أهمها: وضع ضوابط استخدام الألعاب الإلكترونية واختيار المناسب منها لعمر وجنس الابن، وتشجيع الحوار وتثقيف الأبناء حول خطورة بعض الألعاب الإلكترونية.

وهدفت دراسة (محمد عيد عبد علي، محمد مصطفي طه، ٢٠٢٢) إلى تحديد العلاقة بين اضطراب الألعاب الإلكترونية والصلابة النفسية لدى تلاميذ المرحلة الابتدائية في ضوء بعض المتغيرات. وتكونت عينة الدراسة من (١٠٠) طالبا وطالبة من طلاب مدارس التعليم الأساسي بمحافظة بني سويف بجمهورية مصر العربية، ممن تتراوح أعمارهم ما بين (١٠: ١٢) سنة، وبمتوسط عمري (١٠,٧٣)سنة، وانحراف معياري (٠,٨٢١). واستخدمت الدراسة المنهج الوصفي لمناسبته لطبيعة الدراسة، وتم تطبيق مقياس اضطراب الألعاب الإلكترونية (إعداد: محمد مصطفي، أسماء محمد، الباحث)، ومقياس الصلابة النفسية (Yoonkin & Betz, 1998؛ ترجمة: لؤلؤة حمادة، وحسن عبد اللطيف، ٢٠٠٢) على عينة الدراسة. وأسفرت النتائج عن وجود علاقة ارتباطية سالبة بين اضطراب الألعاب الإلكترونية والصلابة النفسية لدى عينة الدراسة، ووجود فروق ذات دلالة إحصائية بين

متوسطات درجات الذكور والإناث في اتجاه الذكور، وعدم وجود فروق ذات دلالة إحصائية بين متوسطات درجات عينة الدراسة تبعا لمتغير المكان. وتوصي الدراسة: بإشراك التلاميذ في برامج وندوات التوعية بمخاطر اضطراب الألعاب الإلكترونية، ودراسة العوامل الكامنة وراء ممارسة الألعاب الإلكترونية.

وسعت دراسة (سمر أحمد التيجاني، ٢٠٢٢) إلى بحث أثر ممارسة الألعاب الإلكترونية لعبة بابجي نموذجا على تشتت الانتباه والذكاء الاجتماعي لدى تلاميذ الحلقة الثانية من مرحلة التعليم الأساسي. واعتمد البحث على المنهج الوصفي التحليلي. وتكونت عينة البحث من (١٠٠) تلميذ وتلميذة من تلاميذ الحلقة الثانية من مرحلة التعليم الأساسي . وتمثلت أدوات البحث في مقياس (تشتت الانتباه، الذكاء الاجتماعي). وجاءت نتائج البحث مؤكدة على وجود فروق دالة إحصائيا بين الممارسين وغير الممارسين للألعاب الإلكترونية (لعبة بابجي)، على مقياس تشتت الانتباه والذكاء الاجتماعي لصالح الممارسين. واختتم البحث بعرض أهم التوصيات ومنها، ضرورة متابعة الوالدين لممارسة أبنائهم للألعاب الإلكترونية وشرح عيوبها ومميزاتها لهم ومساعدتهم في اختيار المناسب لهم، فضلا عن مراقبة الجهات المختصة لما يطرح من الألعاب الإلكترونية ودراساتها ودراسة تأثيرها على الممارسين لها.

وتبين للباحثة من خلال تناولها للدراسات السابقة الحاجة العلمية لإجراء المزيد من الدراسات في مجال إدمان الألعاب الإلكترونية، وذلك نظرًا لأهمية الظاهرة وانتشارها وتزايد خطورتها على المجتمع بأسره، لاسيما الأطفال وخاصة في مرحلة الروضة، والأكثر عرضة حيث ذادت معدلات الانتشار وتضاعف الوقت المستخدم في استخدام الألعاب الإلكترونية مما قد يؤثر على عملياتهم المعرفية (الذاكرة – الانتباه- الإدراك) .

وبعد عرض الباحثة للدراسات السابقة يمكن صياغة فروض البحث على النحو التالى :

فروض الدراسة :

ويمكن صياغة فروض الدراسة على النحو التالى :

١- " توجد علاقة ارتباطية ذات دلالة إحصائية بين درجات أفراد العينة على مقياس إدمان الألعاب الإلكترونية ودرجاتهم على مقياس العمليات المعرفية (الانتباه- الإدراك- الذاكرة) ".

٢- "توجد فروق ذات دلالة إحصائية بين متوسطات درجات أفراد العينة (الذكور والإناث) من طلاب الروضة على مقياس إدمان الألعاب الإلكترونية".

٣- " توجد فروق ذات دلالة إحصائية بين متوسطات درجات الذكور والإناث من أطفال الروضة على مقياس العمليات المعرفية (الانتباه- الإدراك- الذاكرة) ".

الطريقة والإجراءات :

أولاً : منهج الدراسة :

تم استخدام المنهج الوصفي الذي يعتمد على جمع البيانات عن الظاهرة المراد دارستها، وتنظيمها وتحليلها كمياً ونوعياً واستخراج الاستنتاجات التي تساعد على فهم ظاهرة الدراسة وتطويرها .

ثانياً : عينة الدراسة :

و قد تكونت عينة الدراسة مما يلي:

أ) **العينة الاستطلاعية**: تكونت العينة الاستطلاعية من (٩٤) طفل من أطفال الروضة بإمارة الشارقة بالإمارات العربية المتحدة (٤١ ذكور، ٥٣ إناث)، تتراوح أعمارهم بين ٤ و ٦ عاماً، بمتوسط عمري قدره ١٠.٥ ، وانحراف معياري قدره ٠,٨٤ بهدف التحقق من الخصائص السيكومترية لأدوات الدراسة .

ب) **العينة الأساسية** :

تكونت العينة الأساسية للدراسة من (١٣٤) طفل من أطفال الروضة بإمارة الشارقة بدولة الإمارات العربية المتحدة (٦٩ من الذكور ، ٦٥ من الإناث)، بمتوسط عمري قدره ٥,١٣ وانحراف معياري قدره ٠,٨١ بهدف التحقق من فروض الدراسة.

ثالثاً: أداتا الدراسة :

اعتمدت الدراسة الحالية على مقياسي إدمان الألعاب الإلكترونية والعمليات المعرفية، و يمكن تناولها على النحو التالي:

مقياس إدمان الألعاب الإلكترونية (إعداد: الباحثة)

الهدف من المقياس : هدف المقياس إلى قياس إدمان الألعاب الإلكترونية لدى أطفال الروضة من وجهة الأم أو المعلمة .

بناء المقياس

لبناء وإعداد المقياس قامت الباحثة بالإطلاع على عدد من المقاييس التي اهتمت بقياس إدمان الألعاب الإلكترونية مثل : مقياس (Yalçın-Irmak & Erdoğan, 2015)، ومقياس إدمان الألعاب الالكترونية (نسمة صفوت عبد الرحيم ،٢٠٢٣) ، ومقياس إدمان الألعاب الالكترونية (عدنان المهداوي ، انسام عياد على ، ٢٠١٩)

وصف المقياس وطريقة تصحيحه:

يتكون المقياس من (١٤) عبارة تقيس مدى إدراك الأم أو المعلمة لارتباط الطفل الشديد بالألعاب الإلكترونية من خلال بنية أحادية، ويتم الاستجابة لهذه العبارات وفق مقياس ليكرت ثلاثي يمتد من " دائما، أحيانا، نادرا "، تأخذ العبارات الموجبة الدرجات (٣، ٢، ١)، بينما تأخذ العبارات السالبة الدرجات (١، ٢، ٣)، وبذلك تكون الدرجة العظمى للمقياس (٤٢) درجة ، بينما تكون الدرجة الصغرى (١٤) درجة وكلما ذات الدرجة دلت على إدمان الألعاب الإلكترونية المرتفع.

الخصائص السيكومترية للمقياس:

التحليل العاملي التوكيدي لمقياس إدمان الألعاب الإلكترونية:

قامت الباحثة بحساب مؤشرات صدق البنية لمقياس إدمان الألعاب الإلكترونية باستخدام التحليل العاملي التوكيدي عن طريق برنامج AMOS20، ويوضح جدول(١) معاملات الانحدار المعيارية وغير المعيارية وأخطاء القياس والنسبة الحرجة ومستوى الدلالة لتشبع كل مفردة على مقياس إدمان الألعاب الإلكترونية:

جدول (١) تشبعات مفردات مقياس إدمان الألعاب الإلكترونية باستخدام التحليل العاملي التوكيدي

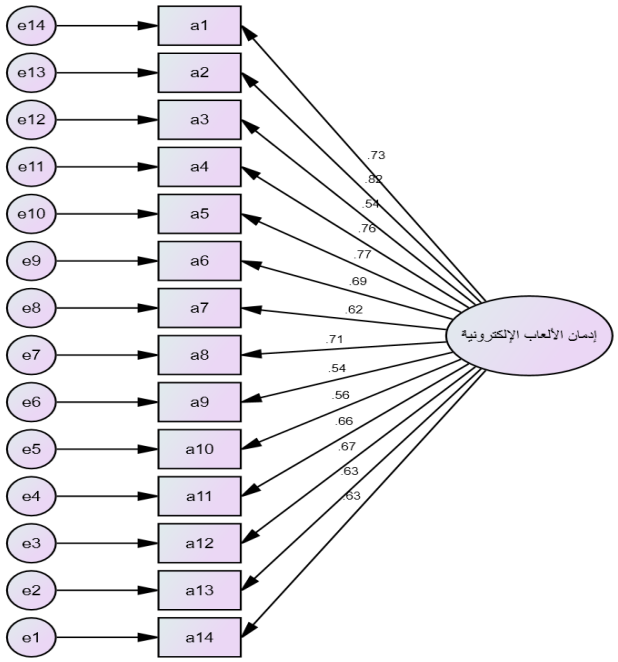
المفردة	الوزن الانحداري المعياري	الوزن الانحداري	خطأ القياس	النسبة الحرجة	مستوى الدلالة
١٤	٠,٦٤	٠,٧٩	٠,١١	٧,٢٢	دالة عند ٠,٠١
١٣	٠,٦٣	٠,٨	٠,١١	٧,١٧	دالة عند ٠,٠١
١٢	٠,٦٧	٠,٧٢	٠,٠٩	٧,٦٨	دالة عند ٠,٠١
١١	٠,٦٦	٠,٦٩	٠,٠٩	٧,٥٥	دالة عند ٠,٠١
١٠	٠,٥٦	٠,٧٨	٠,١٢	٦,٣٤	دالة عند ٠,٠١
٩	٠,٥٤	٠,٧٨	٠,١٣	٦,١٣	دالة عند ٠,٠١
٨	٠,٧١	٠,٧	٠,٠٩	٨,١٥	دالة عند ٠,٠١
٧	٠,٦٢	٠,٩١	٠,١٣	٧	دالة عند ٠,٠١
٦	٠,٦٩	٠,٩٢	٠,١٢	٧,٨٣	دالة عند ٠,٠١
٥	٠,٧٧	١,١٣	٠,١٣	٨,٨٣	دالة عند ٠,٠١
٤	٠,٧٧	١,٠٢	٠,١٢	٨,٧٨	دالة عند ٠,٠١
٣	٠,٥٤	٠,٧٧	٠,١٣	٦,١٥	دالة عند ٠,٠١
٢	٠,٨٢	١,١١	٠,١٢	٩,٤١	دالة عند ٠,٠١
١	٠,٧٣	١	-	-	-

يتضح من جدول(١) أن جميع مفردات مقياس إدمان الألعاب الإلكترونية كانت دالة عند مستوى ٠,٠١، وقامت الباحثة بحساب مؤشرات صدق البنية لأبعاد مقياس إدمان الألعاب الإلكترونية. ويوضح جدول(٢) مؤشرات صدق البنية لمقياس إدمان الألعاب الإلكترونية:

جدول(٢) مؤشرات صدق البنية لمقياس إدمان الألعاب الإلكترونية

المؤشر	القيمة	المدى المثالي
Chi-square(CMIN)	١٤٦,٣٩	
مستوى الدلالة	دالة عند ٠,٠١	
DF	٧٧	
CMIN/DF	١,٩٠	أقل من ٥
GFI	٠,٩٦	من(صفر) إلى(١): القيمة المرتفعة (أي التي تقترب أو تساوي ١ صحيح) تشير إلى مطابقة أفضل للنموذج.
NFI	٠,٩٢	من (صفر) إلى (١): القيمة المرتفعة (أي التي تقترب أو تساوي ١ صحيح) تشير إلى مطابقة أفضل للنموذج.
IFI	٠,٩٤	من (صفر) إلى (١): القيمة المرتفعة (أي التي تقترب أو تساوي ١ صحيح) تشير إلى مطابقة أفضل للنموذج.
CFI	٠,٩٦	من(صفر) إلى(١): القيمة المرتفعة(أي التي تقترب أو تساوي ١ صحيح) تشير إلى مطابقة أفضل للنموذج.
RMSEA	٠,٠٥	من(صفر) إلى (٠,١): القيمة القريبة من الصفر تشير إلى مطابقة جيدة للنموذج.

يتضح من جدول(٢) أن مؤشرات النموذج جيدة حيث كانت قيمة χ^2 للنموذج = ١٤٦,٣٩ بدرجات حرية = ٧٧ وهي دالة إحصائياً عند مستوى ٠,٠١، و كانت النسبة بين قيمة χ^2 إلى درجات الحرية = ١,٩٠، ومؤشرات حسن المطابقة (GFI= 0.96، NFI= 0.92، IFI= 0.94، CFI= 0.96، RMSEA= 0.05)، مما يدل على وجودة مطابقة جيدة لنموذج التحليل العاملي التوكيدي لمقياس إدمان الألعاب الإلكترونية. ويمكن توضيح نتائج التحليل العاملي التوكيدي لبنية إدمان الألعاب الإلكترونية من خلال الشكل التالي:



شكل(١) البناء العاملي لمقياس إدمان الألعاب الإلكترونية

الاتساق الداخلي:

تم حساب معاملات الارتباط بين العبارات والدرجة الكلية للمقياس والجدول التالي يوضح ذلك :

جدول(٣) الاتساق الداخلي لعبارات مقياس إدمان الألعاب الإلكترونية (ن= ٩٤)

رقم العبارة	معامل الارتباط	رقم العبارة	معامل الارتباط
١	٠,٦٥**	٨	٠,٦٤**
٢	٠,٥٤**	٩	٠,٤٥**
٣	٠,٧٤**	١٠	٠,٧٥**
٤	٠,٦٩**	١١	٠,٦٣**
٥	٠,٧٤**	١٢	٠,٦٨**
٦	٠,٦٨**	١٣	٠,٦٣**
٧	٠,٧٤**	١٤	٠,٦٩**

**** دالة عند ٠,٠١**

يتضح من جدول(٣) أن جميع مفردات أبعاد المقياس كانت دالة عند مستوى ٠,٠١، والذي يؤكد الاتساق الداخلي للمقياس.

ثبات مقياس إدمان الألعاب الإلكترونية:

قامت الباحثة بحساب ثبات المقياس بطريقتين هما: طريقة ألفا كرونباخ وطريقة التجزئة النصفية للمقياس ككل والجدول التالي يوضح معاملات الثبات:

جدول(٤) يوضح ثبات مقياس إدمان الألعاب الإلكترونية بطريقة ألفا كرونباخ وطريقة التجزئة النصفية (ن= ٩٤)

المقياس	معامل ألفا كرونباخ	التجزئة النصفية (سبيرمان براون)
إدمان الألعاب الإلكترونية	٠,٨٠	٠,٧٧

يتضح من الجدول السابق(٦) أن معاملي الثبات مرتفعين والذي يؤكد ثبات مقياس إدمان الألعاب الإلكترونية.

٢-مقياس العمليات المعرفية (إعداد: الباحثة).

الهدف من المقياس:

يهدف المقياس إلى قياس العمليات المعرفية (الانتباه – الإدراك – الذاكرة) لدى الطفل من خلال الأم أو المعلمة.

بناء المقياس

لبناء وإعداد المقياس قامت الباحثة بالإطلاع على عدد من المقاييس التي اهتمت بقياس العمليات المعرفية (الانتباه- الإدراك – الذاكرة) مثل : مقياس (فتحي الزيات ، ٢٠١٤)

جهاد سليمان محمد (٢٠٠٦)، مقياس الانتباه (عبد الرقيب البحيري ، عفاف محمد عجلان، ٢٠٠٩) ، مقياس صعوبات التعلم النمائية (سوزان محمد أحمد، وآخرين ، ٢٠١١) ، ومقياس (خالد إبراهيم قطوف، ٢٠١٦)، ومقياس الانتباه (نهى علام، وآخرين٢٠٢٢) .

وصف المقياس

يتكون المقياس من (٣٠) عبارة تقيس مدى إدراك الأم أو المعلمة للعمليات المعرفية الخاصة بالطفل (الانتباه – الإدراك – الذاكرة) ، ويتم الاستجابة لهذه العبارات وفق مقياس ليكرت ثلاثي يمتد من " دائما، أحيانا، نادرا "، تأخذ العبارات الموجبة الدرجات(٣، ٢، ١)، بينما تأخذ العبارات السالبة الدرجات (١، ٢، ٣) ، وبذلك تكون الدرجة العظمى للمقياس (٩٠) درجة ، بينما تكون الدرجة الصغرى (٣٠) درجة وكلما زادت الدرجة دلت على صعوبات في الانتباه والإدراك والذاكرة .

الخصائص السيكومترية لمقياس العمليات المعرفية :

الصدق العاملى لمقياس العمليات المعرفية :

قامت الباحثة بإجراء الصدق العاملي للمقياس من خلال حساب مؤشرات صدق البنية لمقياس العمليات المعرفية باستخدام التحليل العاملي التوكيدي عن طريق برنامج AMOS20 ،ويوضح جدول (٥) معاملات الانحدار المعيارية وغير المعيارية وأخطاء القياس و النسبة الحرجة و مستوى الدلالة لتشبع كل مفردة على أبعاد مقياس العمليات المعرفية :

جدول (٥) تشبعات مفردات أبعاد مقياس العمليات المعرفية باستخدام التحليل العاملي التوكيدي

البعد	المفردة	الوزن الانحداري المعياري	الوزن الانحداري	خطأ القياس	النسبة الحرجة	مستوى الدلالة
الانتباه	١٠	٠,٦٧	١,١١	٠,١٧	٦,٣٨	٠,٠١
	٩	٠,٨٩	١,٨٨	٠,٢٥	٧,٦٨	٠,٠١
	٨	٠,٨٣	١,٦٤	٠,٢٢	٧,٣٤	٠,٠١
	٧	٠,٥٤	٠,٩٣	٠,١٧	٥,٤	٠,٠١
	٦	٠,٧٦	١,٤١	٠,٢	٦,٩٣	٠,٠١
	٥	٠,٨	١,٤	٠,٢	٧,١٦	٠,٠١
	٤	٠,٧٤	١,٣٩	٠,٢	٦,٨	٠,٠١
	٣	٠,٦٩	١,٢٤	٠,١٩	٦,٥	٠,٠١
	٢	٠,٧٢	١,٣٢	٠,٢	٦,٧	٠,٠١
	١	٠,٥٩	١	-	-	-
الإدراك	٢٠	٠,٧٤	١,١٩	٠,١٥	٧,٧٢	٠,٠١

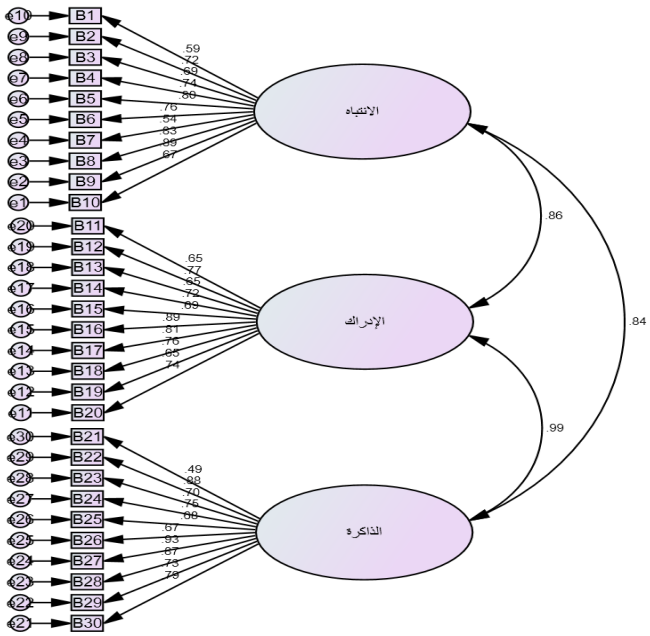
البعد	المفردة	الوزن الانحداري المعياري	الوزن الانحداري	خطأ القياس	النسبة الحرجة	مستوى الدلالة
	١٩	٠,٦٥	٠,٧٢	٠,١	٦,٩	٠,٠١
	١٨	٠,٧٦	١,١	٠,١٤	٧,٨٦	٠,٠١
	١٧	٠,٨١	٠,٩٤	٠,١١	٨,٣٥	٠,٠١
	١٦	٠,٨٩	١,٠٣	٠,١٢	٨,٩٩	٠,٠١
	١٥	٠,٦٩	٠,٨	٠,١١	٧,٢٤	٠,٠١
	١٤	٠,٧٢	٠,٧	٠,٠٩	٧,٥١	٠,٠١
	١٣	٠,٦٦	٠,٩٥	٠,١٤	٦,٩٥	٠,٠١
	١٢	٠,٧٧	١,٠٨	٠,١٤	٨,٠١	٠,٠١
	١١	٠,٦٦	١	-	-	-
الذاكرة	٣٠	٠,٧٩	٢,١٦	٠,٣٧	٥,٨١	٠,٠١
	٢٩	٠,٧٣	٢,١٧	٠,٣٩	٥,٦٢	٠,٠١
	٢٨	٠,٨٧	٢,٥٢	٠,٤٢	٦,٠٤	٠,٠١
	٢٧	٠,٩٣	٣,٣	٠,٥٣	٦,٢	٠,٠١
	٢٦	٠,٦٧	٢,١١	٠,٣٩	٥,٣٨	٠,٠١
	٢٥	٠,٦٨	٢,٠٧	٠,٣٨	٥,٤٤	٠,٠١
	٢٤	٠,٧٥	٢,٥٨	٠,٤٥	٥,٦٧	٠,٠١
	٢٣	٠,٧	٢,٠٩	٠,٣٨	٥,٥٣	٠,٠١
	٢٢	٠,٨٨	٢,٣	٠,٣٨	٦,٠٧	٠,٠١
	٢١	٠,٤٩	١	-	-	-

يتضح من جدول(٥) أن جميع مفردات مقياس العمليات المعرفية كانت دالة عند مستوى ٠,٠١، وقامت الباحثة بحساب مؤشرات صدق البنية لأبعاد مقياس العمليات المعرفية. ويوضح جدول(٦) مؤشرات صدق البنية لمقياس العمليات المعرفية:

جدول (٦) مؤشرات صدق البنية لمقياس العمليات المعرفية

المؤشر	القيمة	المدى المثالي
Chi-square(CMIN)	٩١٤,٣٢	
مستوى الدلالة	داله عند ٠,٠١	
DF	٤٠٢	
CMIN/DF	٢,٢٧	أقل من ٥
GFI	٠,٩٥	من (صفر) إلى (١): القيمة المرتفعة (أى التي تقترب أو تساوي ١ صحيح) تشير إلى مطابقة أفضل للنموذج.
NFI	٠,٩٣	من (صفر) إلى (١): القيمة المرتفعة (أى التي تقترب أو تساوي ١ صحيح) تشير إلى مطابقة أفضل للنموذج.
IFI	٠,٩١	من (صفر) إلى (١): القيمة المرتفعة (أى التي تقترب أو تساوي ١ صحيح) تشير إلى مطابقة أفضل للنموذج.
CFI	٠,٩٤	من (صفر) إلى (١): القيمة المرتفعة (أى التي تقترب أو تساوي ١ صحيح) تشير إلى مطابقة أفضل للنموذج.
RMSEA	٠,٠٨	من (صفر) إلى (٠,١): القيمة القريبة من الصفر تشير إلى مطابقة جيدة للنموذج.

يتضح من جدول (٦) أن مؤشرات النموذج جيدة حيث كانت قيمة χ^2 للنموذج = ٩١٤,٣٢ بدرجات حرية = ٤٠٢ وهي دالة إحصائياً عند مستوى ٠,٠١، و كانت النسبة بين قيمة χ^2 إلى درجات الحرية = ٢,٢٧ ، ومؤشرات حسن المطابقة (GFI= 0.95، NFI= 0.93، IFI= 0.91، CFI= 0.94 ، RMSEA= 0.08) ، مما يدل على وجودة مطابقة جيدة لنموذج التحليل العاملي التوكيدي لمقياس العمليات المعرفية. ومما سبق يمكن القول أن نتائج التحليل العاملي التوكيدي قدمت دليلا قويا على صدق البناء لمقياس العمليات المعرفية . ويمكن توضيح نتائج التحليل العاملي التوكيدي لبنية أبعاد العمليات المعرفية من خلال الشكل التالي:



شكل (٢) البناء العاملي لأبعاد مقياس العمليات المعرفية

الاتساق الداخلي

تم حسابه عن طريق إيجاد معامل الارتباط بين العبارة والدرجة الكلية للبعد الذي تنتمي إليه والجدول التالي يوضح هذه المعاملات:

جدول (٧) الاتساق الداخلي لعبارات مقياس العمليات المعرفية (ن=٩٤)

الانتباه		الإدراك		الذاكرة	
رقم العبارة	معامل الارتباط	رقم العبارة	معامل الارتباط	رقم العبارة	معامل الارتباط
١	٠.٥٧**	١١	٠,٥٦**	٢١	٠,٦٥**
٢	٠.٤٩**	١٢	٠,٤٧**	٢٢	٠,٥٩**
٣	٠,٦٣**	١٣	٠,٤٨**	٢٣	٠,٤٨**
٤	٠,٥١**	١٤	٠,٥٣**	٢٤	٠,٦٧**
٥	٠,٦٠**	١٥	٠,٦٦**	٢٥	٠,٦٤**
٦	٠,٦٣**	١٦	٠,٧٧**	٢٦	٠,٧١**
٧	٠,٥٨**	١٧	٠,٥٩**	٢٧	٠,٧٣**
٨	٠,٦٨**	١٨	٠,٧٠**	٢٨	٠,٦٦**
٩	٠,٥٨**	١٩	٠,٦١**	٢٩	٠,٥٤**
١٠	٠,٤٨**	٢٠	٠,٥٧**	٣٠	٠,٥٩**

**** دالة عند ٠,٠١**

يتضح من جدول (٧) أن جميع مفردات أبعاد المقياس كانت دالة عند مستوى ٠,٠١ ، و الذى يؤكد الاتساق الداخلي للمقياس، كما تم حساب الارتباط بين الأبعاد الفرعية و الدرجة الكلية للمقياس و كانت النتائج كما بالجدول التالي:

جدول (٨) معاملات الارتباط بين الأبعاد الفرعية و الدرجة الكلية لمقياس العمليات المعرفية

البعد	معامل الارتباط بالدرجة الكلية
الانتباه	٠,٨١**
الإدراك	٠,٨٣**
الذاكرة	٠,٨٠**

**** دال عند ٠,٠١**

يتضح من جدول (٨) أن الأبعاد تتسق مع المقياس ككل حيث تتراوح معاملات الارتباط بين: (٠.٨٠ - ٠.٨٣) وجميعها دالة عند مستوى (٠,٠١) مما يشير إلى أن هناك اتساقا بين جميع أبعاد المقياس ، وأنه بوجه عام صادق في قياس ما وضع لقياسه.

- **ثبات المقياس :**

حسبت قيمة الثبات للعوامل الفرعية باستخدام طريقة ألفا كرونباخ ، والتجزئة النصفية، والجدول التالي يوضح هذه المعاملات :

جدول (٩) يوضح ثبات أبعاد مقياس العمليات المعرفية و المقياس ككل

العامل	معامل ألفا كرونباخ	التجزئة النصفية
الانتباه	٠,٨٤	٠,٨٣
الإدراك	٠,٨٢	٠,٨٢
الذاكرة	٠,٧٦	٠,٧٦
المقياس ككل	٠,٨٩	٠,٨٨

يتضح من الجدول السابق (١٠) أن جميع معاملات الثبات مرتفعة والذي يؤكد ثبات المقياس وذلك من خلال أن قيم معاملات ألفا كرونباخ و التجزئة النصفية كانت مرتفعة، و بذلك فإن الأداة المستخدمة تتميز بالصدق و الثبات و يمكن استخدامها علمياً.

الأساليب الإحصائية :

اعتمدت الباحثة في الدراسة الحالية على بعض من الأساليب الإحصائية الملائمة لمتغيرات الدراسة، وذلك من خلال استخدام المعالجة الإحصائية لبيانات الدراسة، حيث تم إدخال البيانات، عن طريق استخدام الرزمة الإحصائية للعلوم الاجتماعية(Statistical Package For The Social Sciences) أو اختصاراً(SPSS25)، وكذلك برنامج AMOS20 الإحصائي، من أجل تحليلها والحصول على النتائج وقد استعملت الأساليب الإحصائية التالية:

- معامل ارتباط بيرسون .
- التحليل العاملي التوكيدي.
- معامل الفا – كرونباخ لحساب الثبات.
- معامل تصحيح سبيرمان براون لحساب الثبات بطريقة التجزئة النصفية .
- اختبار " ت " للعينات المستقلة .

خطوات الدراسة :

- إعداد أدوات الدراسة والتحقق من خصائصها السيكومترية.
- اختيار عينة الدراسة من أطفال الروضة و أمهاتهم .
- تطبيق أدوات الدراسة .
- تفريغ و تصحيح درجات الأطفال على أدوات الدراسة .

- معرفة العلاقة بين إدمان الألعاب الالكترونية وبعض العمليات المعرفية (الانتباه –الإدراك- الذاكرة) لدى أطفال الروضة بإمارة الشارقة.
- معرفة الفروق بين الذكور والإناث في إدمان الألعاب الالكترونية لدى أطفال الروضة بإمارة الشارقة .
- معرفة الفروق بين الذكور والإناث في بعض العمليات المعرفية (الانتباه – الإدراك- الذاكرة) لدى أطفال الروضة بإمارة الشارقة .

نتائج التحقق من فروض الدراسة ومناقشتها:

١- نتائج الفرض الأول :

ينص الفرض الأول على أنه " توجد علاقة ارتباطية ذات دلالة إحصائية بين درجات أفراد العينة على مقياس إدمان الألعاب الإلكترونية ودرجاتهم على مقياس العمليات المعرفية (الانتباه- الإدراك- الذاكرة ".

وللتحقق من صحة الفرض قامت الباحثة بحساب معاملات الارتباط بيرسون لتحديد العلاقة بين درجات إدمان الألعاب الإلكترونية وبعض العمليات المعرفية (الانتباه- الإدراك- الذاكرة) ويمكن عرض ما توصلت إليه الباحثة من نتائج من خلال الجدول التالي :

جدول (١٠) يوضح معاملات الارتباط بين درجات إدمان الألعاب الإلكترونية ودرجات العمليات المعرفية (الانتباه- الإدراك- الذاكرة) (ن= ١٣٤)

البعد	معامل الارتباط بإدمان الألعاب الالكترونية
الانتباه	٠.٥٩**
الإدراك	٠.٤٠**
الذاكرة	٠.٤١**

** دالة عند ٠,٠١

يتضح في جدول (١٠) ما يلي: توجد علاقة ارتباطية دالة وموجبة بين درجات إدمان الألعاب الإلكترونية وبعض العمليات المعرفية (الانتباه- الإدراك- الذاكرة) وكانت جميع الارتباطات دالة عند مستوى ٠.٠١ ، وهذا يعني أنه كلما زاد إدمان الألعاب الالكترونية يقابله انخفاض في العمليات المعرفية (الانتباه، و الإدراك، والذاكرة) لدى أطفال الروضة.

وتُرجع الباحثة ذلك إلى عدد من الأسباب من ضمنها أن إدمان الألعاب الالكترونية يجعل الطفل يقتصر على استخدام عمليات معرفية محددة ولا يجد التنوع في الأنشطة الذهنية والتحفيز العقلي من خلال استخدام أنشطة أخرى غير الجلوس على الألعاب الالكترونية، فيؤثر ذلك على البنية العقلية لديه. كما أن الألعاب الإلكترونية غالباً ما تحتوي على محفزات بصرية وصوتية مستمرة، و غالبيتها تعتمد على سرعة الاستجابة لتلك الألعاب، وهذا النمط من التحفيز السريع ولفترة طويلة قد يحد من قدرة الطفل على التركيز على الأنشطة الأخرى التي تتطلب فترات طويلة من الانتباه والتركيز على مهمة معينة مثل الدراسة أو القراءة. أيضاَ تعتمد الألعاب الإلكترونية على تقديم أنشطة تفاعلية و مكافآت فورية ومحفزات خارجية مستمرة، مما قد يجعل الأطفال أقل ميلاً لاستخدام الدوافع الداخلية مما يؤثر على قدرتهم على التعامل مع المهام التي تتطلب الصبر والمثابرة. أيضاً بعض الألعاب قد تكون بسيطة، ولا تتطلب التفكير النقدي أو حل المشكلات، مما يمكن أن يحد من تطور التفكير النقدي والإبداعي عند الطفل ويؤثر على مستوى تحصيله. كما أن إدمان الأطفال على الألعاب الإلكترونية يدفعهم إلى قضاء ساعات طويلة في اللعب، وقد يتأثرون بشكل سلبي في نوعية النوم والراحة التي يحصلون عليها. فقلة النوم والراحة الكافية يمكن أن تؤثر على وظائف العمليات المعرفية سواء الانتباه أو الإدراك أو الذاكرة وتضعفها ، كما أنهم يمضون وقتًا طويلًا جالسين أمام الشاشة دون ممارسة أنشطة بدنية ، فالنشاط البدني المنتظم مهم لصحة الدماغ بشكل عام وبالتالي للعمليات المعرفية التي يستخدمها، و يمكن أن يؤدي النقص في التمرين إلى تقليل قدرة الذاكرة والعمليات المعرفية الأخرى. و يثير تنوع الألعاب اهتمام الأطفال، حيث يقضون وقتًا طويلاً في ممارستها، ولهذه الوسيلة تأثير كبير على عقولهم وحياتهم، ويُعَد انتشارها في الآونة الأخيرة من أهم الأسباب وراء المشكلات الذهنية التي يتعرض لها الأطفال وتتفق هذه النتيجة مع العديد من الدراسات مثل: دراسة (بشرى محمد حسن، ٢٠١٨) التي هدفت إلى التعرف على إدمان الألعاب الإلكترونية وعلاقته بتشتت الانتباه لدى تلاميذ المدرسة الابتدائية، وأظهرت النتائج بأن هناك علاقة طردية موجبة بين المتغيرين، فكلما زاد الإدمان على الألعاب الإلكترونية زاد تشتت الانتباه لدى

أفراد العينة. ودراسة (Farchakh et al., 2020) التي هدفت إلى معرفة العلاقة بين الإدمان على ألعاب الفيديو وكلٍ من الذاكرة والانتباه وقدرات التعلم لدى عينة من أطفال المدارس اللبنانية التي أظهرت أنه توجد علاقة ارتباطية سالبة بين إدمان الألعاب الالكترونية و كل من الانتباه وحل المشكلات، ومهارات القراءة الأساسية، والتنظيم المكاني البصري، والمعالجة التسلسلية المستدامة، والذاكرة العاملة، ومهارات التعبير الكتابي. ودراسة (نجلاء محمود محمد، ٢٠٢٠) التي هدفت إلى التعرف على درجة العمليات المعرفية وعلاقتها بإدمان الألعاب الإلكترونية لدى الطلبة بالمرحلة الابتدائية بمدينة الباحة في ظل جائحة كورونا، حيث أوضحت النتائج وجود علاقة ارتباطية إيجابية بين صعوبات العمليات المعرفية وإدمان الألعاب الإلكترونية. ودراسة (عبير محمد الصبان، وآخرون، ٢٠٢١) التي هدفت إلى التعرف على تأثير الألعاب الإلكترونية على الأبناء من وجهة نظر الوالدين، وتوصلت إلى أنه هناك تأثير سلبي على تنمية مهارات التفكير لدى الأبناء، وتؤدي إلى مضيعة الوقت، والعنف والعدوان، والعزلة وتشتت الانتباه وتشويش الرؤية في العينين وهي من التأثيرات الصحية. ودراسة (سمر أحمد التيجاني، ٢٠٢٢) إلى بحث أثر ممارسة الألعاب الإلكترونية (لعبة بابجي نموذجا) على تشتت الانتباه والذكاء الاجتماعي لدى تلاميذ الحلقة الثانية من مرحلة التعليم الأساسي. وجاءت نتائج البحث مؤكدة على وجود فروق دالة إحصائيًا بين الممارسين وغير الممارسين للألعاب الإلكترونية (لعبة بابجي)، على مقياس تشتت الانتباه والذكاء الاجتماعي لصالح الممارسين.

٢- نتائج الفرض الثاني:

ينص الفرض الثاني على أنه "توجد فروق ذات دلالة إحصائية بين متوسطات درجات أفراد العينة (الذكور والإناث) من طلاب الروضة على مقياس إدمان الألعاب الإلكترونية".

وللتحقق من هذا الفرض قامت الباحثة بحساب المتوسطات والانحرافات المعيارية لدرجات مقياس إدمان الألعاب الالكترونية لكل من الذكور والإناث ، وكذلك حساب قيمة " ت " وكانت النتائج كما بالجدول التالي:

جدول (١١) يوضح الفروق بين الذكور و الإناث في إدمان الألعاب الالكترونية

المتغير	النوع	ن	م	ع	قيمة ت	مستوى الدلالة
إدمان الألعاب الالكترونية	ذكور	٦٩	٣٦,٤٩	٤,٥٤	٢,٩٤	دالة عند مستوى ٠,٠١
	إناث	٦٥	٣٣,٧١	٦,٣٣		

يتضح في جدول (١١) أنه توجد فروق ذات دلالة إحصائية بين الذكور و الإناث في إدمان الألعاب الالكترونية، حيث كانت قيمة "ت" = ٢,٩٤ وهي دالة إحصائياً عند مستوى ٠,٠١ لصالح الذكور. وتتفق هذه النتيجة مع العديد من الدراسات مثل دراسة Zorbaz et al.,2015)) التي هدفت إلى التعرف على العلاقة بين إدمان ألعاب الفيديو والعلاقات داخل العائلة (العلاقات العائلية الداعمة والعلاقات العائلية غير الداعمة، وإجمالي الوقت الذي يتم قضاؤه على الحاسوب) في تركيا، وأظهرت النتائج أن نسبة الذكور في الإدمان كانت أعلى من نسب الإناث، ودراسة (بشرى محمد حسن، ٢٠١٨) التي هدفت إلى التعرف على إدمان الألعاب الإلكترونية وعلاقته بتشتت الانتباه لدى تلاميذ المدرسة الابتدائية، وأظهرت نتائج البحث أن هناك فروقا بين العينتين في متغير إدمان الألعاب لصالح الذكور، ودراسة (نجلاء محمود محمد، ٢٠٢٠) التي هدفت إلى التعرف على درجة العمليات المعرفية وعلاقتها بإدمان الألعاب الإلكترونية لدي الطلبة بالمرحلة الابتدائية بمدينة الباحة في ظل جائحة كورونا. وتوجد فروق ذات دلالة إحصائية بين الذكور والإناث في إدمان الألعاب الإلكترونية لصالح الذكور. ودراسة نجوى إبراهيم عبد المنعم ، محمد سعد حامد عثمان (٢٠٢١) التي هدفت إلى قياس معدل انتشار اضطراب ألعاب الإنترنت في ضوء بعض المتغيرات الديموجرافية، ومعرفة العوامل الدينامية الكامنة وراء الاضطراب، وتوصلت نتائج الدراسة إلى وجود معدل انتشار مرتفع لاضطراب ألعاب الانترنت لأفراد العينة للذكور فيه أكثر من الإناث، و دراسة (محمد عيد عبد علي، محمد مصطفي طه، ٢٠٢٢) التي هدفت إلى تحديد العلاقة بين اضطراب الألعاب الإلكترونية والصلابة النفسية لدى تلاميذ المرحلة الابتدائية في ضوء بعض المتغيرات. وأسفرت النتائج عن وجود فروق ذات دلالة إحصائية بين متوسطات درجات الذكور والإناث في اتجاه الذكور.

٣- نتائج الفرض الثالث:

ينص الفرض الثالث على أنه " توجد فروق ذات دلالة إحصائية بين متوسطات درجات الذكور والإناث من أطفال الروضة على مقياس العمليات المعرفية (الانتباه- الإدراك- الذاكرة) ".

وللتحقق من هذا الفرض قامت الباحثة بحساب المتوسطات والانحرافات المعيارية لدرجات أبعاد مقياس العمليات المعرفية لكل من الذكور والإناث ، وكذلك حساب قيم " ت " وكانت النتائج كما بالجدول التالي:

جدول (١٢) يوضح الفروق بين الذكور و الإناث في بعض العمليات المعرفية

البعد	النوع	ن	م	ع	قيمة ت	مستوى الدلالة
الانتباه	ذكور	٦٩	٢١,٤١	٥,٧٤	٠,٢٤	غير دالة
	إناث	٦٥	٢١,١٥	٦,٢٧		
الإدراك	ذكور	٦٩	٢٥,٠٩	٤,٣١	٠,٥٦	غير دالة
	إناث	٦٥	٢٤,٦٥	٤,٧٣		
الذاكرة	ذكور	٦٩	٢٤,٧٢	٤,٧٩	٠٦.٠	غير دالة
	إناث	٦٥	٢٤,٦٨	٥,٠٩		

يتضح في جدول (١٢) أنه لا توجد فروق ذات دلالة إحصائية بين الذكور والإناث في بعد الانتباه، حيث كانت قيمة "ت" = ٠,٢٤ وهي غير دالة إحصائياً، كما لا توجد فروق ذات دلالة إحصائية بين الذكور و الإناث في بعد الإدراك حيث كانت قيمة "ت" = ٠٥٦ وهي غير دالة إحصائياً ، ولا توجد فروق ذات دلالة إحصائية بين الذكور و الإناث في بعد الذاكرة حيث كانت قيمة "ت" = ٠,٠٦ وهي غير دالة إحصائياً . واتفقت هذه النتيجة مع دراسة (نورة بنت عبدالرحمن القضيب، أثير عامر الشهري، ٢٠٢٠) التي هدفت إلى معرفة الفروق في الانتباه والقدرة المكانية لدى مستخدمي الألعاب الإلكترونية وتوصلت إلى عدم وجود فروق دالة إحصائيا في الانتباه والقدرة المكانية باختلاف عدد سنوات اللعب، فيما وجدت الدراسة فروقا في القدرة المكانية باختلاف نوع الألعاب لصالح ألعاب الذكاء، وباختلاف العمر لصالح الأعمار الأكبر، بينما لم تظهر تلك الفروق في الانتباه. واختلفت مع

دراسة (نجلاء محمود محمد، ٢٠٢٠) التي هدفت إلى التعرف على درجة العمليات المعرفية وعلاقتها بإدمان الألعاب الإلكترونية لدي الطلبة بالمرحلة الابتدائية بمدينة الباحة في ظل جائحة كورونا. وتوجد فروق ذات دلالة إحصائية بين الذكور والإناث في العمليات المعرفية وإدمان الألعاب الإلكترونية لصالح الذكور.

خلاصة النتائج :

توصلت نتائج الدراسة إلى أنه توجد علاقة ارتباطية دالة وموجبة بين درجات إدمان الألعاب الإلكترونية ودرجة الصعوبات في العمليات المعرفية (الانتباه- الإدراك- الذاكرة) وكانت جميع الارتباطات دالة عند مستوى ٠,٠١ ، وأنه توجد فروق ذات دلالة إحصائية بين الذكور والإناث في إدمان الألعاب الالكترونية لصالح الذكور ، ولا توجد فروق بين الذكور والإناث في العمليات المعرفية (الانتباه – الإدراك- الذاكرة) .

توصيات الدراسة :

من خلال ما اطلعت عليه الباحثة من أدبيات وما تم التوصل إليه من نتائج، يمكن التوصية بما يلي:

١- إن تحديات مرحلة الطفولة والتسارع التقني يجعلان الأسر مطالبة بمواكبة هذا التطور وفهم تأثير الألعاب الإلكترونية على الطفل واهتمامه بالأحداث من حوله، ويُلزم الآباء بالتحلي بالوعي والتفهم لاستخدامات الحواسيب والهواتف الذكية بمختلف تطبيقاتها، وعدم حجب الأطفال عن هذه التكنولوجيا، بل الاستفادة منها بطريقة إيجابية، مع التحكم في الزمن المخصص لها وضرورة المتابعة الفعّالة لنشاط أطفالهم .

٢- يجب على الأهل وأولياء الأمور مراقبة وقت اللعب الإلكتروني للأطفال وتشجيعهم على التوازن بين الأنشطة الإلكترونية والأنشطة الاجتماعية والتعليمية والبدنية، كما ينبغي تشجيعهم على ممارسة حل المشكلات والمشاركة في أنشطة تحفز الذاكرة وتعزز التفكير الإبداعي.

٣- توعية الهيئة التعليمية وأولياء الأمور بأضرار إدمان الألعاب الإلكترونية، من أجل وضع رؤى تسهم في الحد من الأضرار السلبية لهذه الظاهرة بين الأطفال صغار السن.

٤- حث الآباء على متابعة أبنائهم في المنزل والمدرسة وإقامة علاقات ثقة مع أبنائهم.

٥- عقد دورات وورش عمل أولياء الأمور عن طبيعة وخصائص الفئة العمرية التي يمر بها أبنائهم ومتطلباتها.

٦- تزويد أولياء الأمور بالمعلومات الضرورية عن مخاطر إدمان الألعاب الالكترونية وكيفية اكتشافها والتعامل معها في وقت مبكر من عمر الطفل مما يساعد على تقليص أعراض هذا الاضطراب ومعالجته مبكراً .

بحوث مقترحة :

١- دراسة متغيرات أخرى و علاقتها بإدمان الألعاب الالكترونية مثل العزلة الاجتماعية والوحدة النفسية و القلق الاجتماعى .

٢- فعالية برنامج تدريبي لعلاج إدمان الألعاب الالكترونية لدى عينة من أطفال الروضة.

٣- فعالية برنامج إرشادى لدى أمهات أطفال الروضة مدمنى الألعاب الالكترونية وأثره على العمليات المعرفية لدى أبنائهم .

المراجع

المراجع العربية

أميرة مشري (٢٠١٧). *أثر الألعاب الإلكترونية عبر الهواتف الذكية على التحصيل الدراسى للتلميذ الجزائرى* . رسالة ماجستير ، جامعة العربي بن مهدي أم بواقى، كلية العلوم الاجتماعية والإنسانية، الجزائر .

بشرى محمد حسن (٢٠١٨). إدمان الألعاب الإلكترونية وعلاقته بتشتت الانتباه لدى تلاميذ المدرسة الابتدائية، *مجلة الأستاذ للعلوم الإنسانية والاجتماعية*، ٢٢٥(ع), ٧٧-١٠٤.

جهاد سليمان محمد (٢٠٠٦) *أثر برنامج تدريبي سلوكي معرفي في معالجة الأعراض الأساسية لاضطراب ضعف الانتباه المصحوب بالنشاط الزائد* ، رسالة ماجستير ، كلية الدراسات العليا ، الجامعة الأردنية

خالد إبراهيم قطوف (٢٠١٦) التشخيص والتدخل المبكر لصعوبات التعلم لدى طفل الروضة من وجهة نظر التربية الخاصة معلم/ة الروضة والأسرة ، *المجلة الجزائرية للطفولة والتربية* ، ٤(٢) ، ١٣٩-١٥٠.

راشا محمود السيد (٢٠٢٠) . إدمان ألعاب الانترنت وعلاقته بتقدير الذات لدى عينة من الأطفال ، مجلة *كلية التربية ، جامعة كفر الشيخ* ، ٢٠ (٤) ، ٢٨٥-٣٢٤ .

سحر محمد عبدالحميد. (٢٠١٥). الإدراك البصري كمدخل لتنمية الحس المكاني لطفل ما قبل المدرسة. مجلة *البحث العلمي في التربية جامعة عين شمس* - كلية البنات للآداب والعلوم والتربية، ١٦ (٢)، ٣٨٣-٤٠٦.

سمر أحمد التيجاني (٢٠٢٢). أثر ممارسة الألعاب الإلكترونية "لعبة بابجي" نموذجاً على تشتت الانتباه والذكاء الاجتماعي لدى تلاميذ الحلقة الثانية من مرحلة التعليم الأساسي. *مجلة بني سويف لعلوم التربية البدنية والرياضية*، ٥(٩), ٤٨٤-٥١٦.

سوزان محمد أحمد ، عبد العزيز الشخص ، تهانى عثمان منيب (٢٠١١) مقياس تشخيص صعوبات التعلم النمائية لدى أطفال ما قبل المدرسة من وجهة نظر المعلمات والأمهات ، *مجلة كلية التربية جامعة عين شمس* ، ٣٥(٣) ، ٨٢٣-٨٦٣.

عبد الرقيب البحيرى ، عفاف محمد عجلان (٢٠٠٩) *مقياس انتباه الأطفال وتوافقهم* ، القاهرة : مكتبة النهضة العربية .

عبير محمد الصبان، فاطمة عدنان الشخص، أمنية عبدالقادر الشريف (٢٠٢١). تأثير الألعاب الإلكترونية على الأبناء من جهة نظر الوالدين. *مجلة بحوث التربية النوعية جامعة المنصورة - كلية التربية النوعية*، ٦٢, ١٩١-٢٠٧.

عبير ياسين أحمد، أمل السيد عبدالسلام. (٢٠٢٠). الآثار السلبية لممارسة الأبناء للألعاب الإلكترونية من وجهة نظر الأمهات في ضوء بعض المتغيرات الديموغرافية. *مجلة البحوث في مجالات التربية النوعية جامعة المنيا*، ٣٠, ١٠٩-١٨٣.

عدنان المهداوى ، انسام عياد على (٢٠١٩) الكشف عن مستوى إدمان أطفال الرياض على الألعاب الالكترونية في محافظة ديالى ، *مجلة الفتح* ، ع (٧٨) ، ٢١-٤٥ .

لطفي عبدالباسط إبراهيم (٢٠١٦). الذاكرة العاملة وبعض محددات الأداء العقلي المعرفي: دراسة تجريبية. *مجلة كلية التربية. جامعة عين شمس*، ١(٢٢)، ١١٣-١٥٥.

محمد تهامي ومصعب جعفورة (٢٠١٩) الآثار السلبية لإدمان الألعاب الإلكترونية لدى الأطفال ، *مجلة التمكين الاجتماعى* ، ١ (١) ، ٨٧-٩٥ .

محمد عيد عبد علي، محمد مصطفي طه (٢٠٢٢). اضطراب الألعاب الإلكترونية والصلابة النفسية لدى تلاميذ المرحلة الابتدائية. *مجلة كلية التربية جامعة بني سويف - كلية التربية*، ١٩(١١٤), ٢٧٦-٣٠٥.

مختار بوفرة (٢٠٢٣). إدمان الألعاب الإلكترونية وعلاقته ببعض المتغيرات لدى طلاب التعليم المتوسط. *مجلة جامعة تكريت للعلوم الإنسانية*،٣٠(٩)، ٢٤٣-٢٥٨.

مريم قويدر (٢٠٢٢). ممارسة الألعاب الإلكترونية وأثرها على المستوى الفكري والثقافي لدى الأطفال. *مجلة الحكمة للدراسات الفلسفية مؤسسة كنوز الحكمة للنشر والتوزيع*، ٣، ١٨٣-٢٠٤.

مندور فتح الله(٢٠١٣). انتصار افتراضي الألعاب الإلكترونية تسيطر على المنازل فهل تهدد التعليم؟. *سلسلة مجلة عالم المعرفة*. العدد ٢٢٠. دولة الكويت.

نجلاء محمود محمد (٢٠٢٠). العمليات المعرفية وعلاقتها بإدمان الألعاب الإلكترونية لدى طلبة المرحلة الابتدائية بمدينة الباحة في ظل جائحة كورونا. *مجلة التربية الخاصة*، ٣٦(ع), ١-٤٢.

نجوى إبراهيم عبد المنعم ، محمد سعد حامد (٢٠١٩) . إضطراب ألعاب الإنترنت بين تلاميذ المدارس : تحديد معدل الإنتشار في ضوء بعض المتغيرات الديموجرافية (دراسة سيكومترية إكلينيكية) ، *مجلة البحث العلمى* ، ٢٢(٧) ، ٢٦١- ٢٩٢ .

نسمة صفوت عبد الرحيم (٢٠٢٣) البناء العاملي لمقياس إدمان الألعاب الإلكترونية (VASC) لدى عينة من الأطفال بالبيئة المصرية ، *مجلة الإرشاد النفسى* ، ٦(٣) ، ٢٦٨-٢٩٠ .

نهى علام، إيناس فاروق العشرى، عبير عرفه عبد الجواد (٢٠٢٢). قياس الانتباه لدى طفل ما قبل الروضة، *مجلة العلوم المتقدمة للصحة النفسية والتربية الخاصة*، كلية التربية ، جامعة طنطا، ١(١)،٩٤-١١٥.

نورة بنت عبدالرحمن القضيب، أثير عامر الشهري (٢٠٢٠). الانتباه والقدرة المكانية لدى مستخدمي الألعاب الإلكترونية بالمملكة العربية السعودية. *مجلة العلوم التربوية والنفسية*، ١٤(٢), ٨٦١-٨٨٩.

المراجع الأجنبية

Castel, A. D., Pratt, J., & Drummond, E. (2015). The effects of action video game experience on the time course of inhibition of return and the efficiency of visual search. *Acta Psychologica*, 119(2), 217-230.

Christakis DA.(2019). The challenges of defining and studying "digital addiction" in children. *JAMA*;321(23):2277–8.

Du X, Yang Y, Gao P, Qi X, Du G, Zhang Y, .(2017). Compensatory increase of functional connectivity density in adolescents with internet gaming disorder. *Brain Imaging Behav*. 2017;11(6):1901–9.

Evren C, Evren B, Dalbudak E, Topcu M, Kutlu N.(2019). Relationships of internet addiction and Internet gaming disorder symptom severities with probable attention deficit/hyperactivity disorder, aggression and negative affect among university students. *Atten Defic Hyperact Disord* ;11(4):413–21.

Farchakh, Y., Haddad, C., Sacre, H., Obeid, S., Salameh, P., & Hallit, S. (2020). Video gaming addiction and its association with memory, attention, and learning skills in Lebanese children. *Child and Adolescent Psychiatry and Mental Health*, 14(1), 46.

Holmes, J.,Gathercole, S.& Dunning, D.(2015).Adaptive Training Leads to Sustained Enhancement of Poor Working Memory in Children. *Developmental Science*, 12 (4) pp 9-15.

Kok Eren H, & Orsal O.(2018). Computer game addiction and loneliness in children. Iran J Public Health.;47(10):1504–10.

Lim JA, Lee JY, Jung HY, Sohn BK, Choi SW, Kim YJ, .(2016). Changes of quality of life and cognitive function in individuals with internet gaming disorder: A 6-month follow-up. *Medicine*. 2016;95(50):e5695.

Nielsen website (2024) . Multi-plateform gaming: for the win! https://www.nielsen.com/us/en/insights/article/2014/multi-platform-gaming-for-the-win/.

Özçetin, M., Gümüştaş, F., Çağ, Y., Gökbay, İ. Z., & Özmel, A. (2019). The relationships between video game experience and cognitive abilities in adolescents. *Neuropsychiatric Disease and Treatment*, 15, 11-71.

Samson, A. D., Rohr, C. S., Park, S., Arora, A., Ip, A., Tansey, R., Comessotti, T., Madigan, S., Dewey, D., & Bray, S. (2021). Videogame exposure positively associates with selective attention in a cross-sectional sample of young children. *PloS One*, 16(9), 1-12.

Song J, Park JH, Han DH, Roh S, Son JH, Choi TY, .(2016). Comparative study of the effects of bupropion and escitalopram on internet gaming disorder. *Psychiatry Clin Neurosci*. 2016;70(11):527–35.

Stavropoulos V, Adams BLM, Beard CL, Dumble E, Trawley S, Gomez R, .(2019). Associations between attention deficit hyperactivity and internet gaming disorder symptoms: is there consistency across types of symptoms, gender and countries? *Addict Behav Rep*. 2019;9:100158.

Teng Z, Nie Q, Guo C, Zhang Q, Liu Y, Bushman BJ.(2019). A longitudinal study of link between exposure to violent video games and aggression in Chinese adolescents: the mediating role of moral disengagement. *Dev Psychol* ;55(1):184–95.

van den Eijnden R, Koning I, Doornwaard S, van Gurp F, Ter Bogt T.(2018). The impact of heavy and disordered use of games and social media on adolescents' psychological, social, and school functioning. *J Behav Addict*.;7(3):697–706.

WHO (2024). Addictive behaviours: Gaming disorder, https://www.who.int/news-room/questions-and-answers/item/addictive-behaviours-gaming-disorder

Yalçın-Irmak, A., & Erdoğan, S. (2015). Validity and reliability of the Turkish version of the Digital Game Addiction Scale. *Anatolian Journal of Psychiatry*, 16 (S1), 10-19.

Zhou Z, Li C, Zhu H.(2013). An error-related negativity potential investigation of response monitoring function in individuals with internet addiction disorder. *Front Behav Neurosci*.;7:131.

Zorbaz S. D., Ulas O., Kizildag S. (2015). Relation between video game addiction and interfamily relationships on primary school students. *Educational Sciences: Theory & Practice*, 15, 489–497.

مقياس إدمان الألعاب الالكترونية (إعداد الباحثة)

م	العبارة	دائما	أحيانا	نادرا
١	يفضل ممارسة الألعاب الإلكترونية عن غيرها من أى أنشطة أخرى .			
٢	لديه رغبة مستمرة في ممارسة الألعاب الإلكترونية .			
٣	يفضل الاستمرار في اللعب عن الخروج مع الأسرة			
٤	يمارس اللعب لأوقات زمية طويلة .			
٥	يهمل كلام والديه بسبب اللعب بالألعاب الالكترونية			
٦	يفضل اللعب بالألعاب الالكترونية على الخروج مع أصدقائه			
٧	يتكلم باستمرار مع أصحابه عن الألعاب الالكترونية			
٨	يفكر طوال الوقت بالألعاب الالكترونية			
٩	يبدو حزينا عندما يمنع من لعب الألعاب الالكترونية			
١٠	يسهر لفترات زمنية طويلة في اللعب على الموبايل أو الايباد			
١١	يفضل الألعاب الالكترونية عن ممارسة الألعاب العادية			
١٢	يشعر بالضيق عندما يفصل موبايله أثناء اللعب			
١٣	يتأخر عن القيام بمهامه بسبب انشغاله باللعب			
١٤	يشعر بالهياج والعصبية عندما يحول أحد بينه وبين اللعبة			

مقياس العمليات المعرفية (إعداد الباحثة)

م	العبارة	دائما	أحيانا	نادرا
	البعد الأول : الانتباه			
١	يبدو شاردا باستمرار			
٢	يسهل تشتيته			
٣	لا ينتبه للأصوات المختلفة			
٤	يجد صعوبة في الاستمرار في أداء المهام			
٥	لا يركز بشكل كبير			
٦	مشتت الانتباه			
٧	لا يستطيع تركيز انتباه على شيء محدد لمدة طويلة			
٨	لا يصغي إلى الآخرين عند التحدث معهم			
٩	يشرد ذهنه أثناء الشرح			
١٠	يتشتت انتباهه لأي شيء يحدث حوله حتى ولو كان بسيطًا			
	البعد الثانى : الإدراك			
١١	يجد صعوبة في تمييز الصورة المختلفة من بين مجموعة صور			
١٢	يجد صعوبة في تحديد الصور المتشابهة من بين مجموعة صور			
١٣	يجد صعوبة في فهم التعليمات الموجه إليه			
١٤	يجد صعوبة في استيعاب المعلومات شفهيا			
١٥	يجد صعوبة في عملية الفهم خاصة المعلومات الجديدة			
١٦	يجد صعوبة في فهم شرح المعلم			
١٧	يجد صعوبة في فهم مقاطع الاصوات المسموعة			
١٨	يجد صعوبة في فهم دلالات الأصوات			
١٩	يجد صعوبة في فهم دلالات الإشارات			
٢٠	يجد صعوبة في إدراك الزمن			
	البعد الثالث : الذاكرة			
٢١	يجد صعوبة في تذكر الكلمات			
٢٢	يجد صعوبة في الاحتفاظ بالمعلومات			
٢٣	لا يتذكر أماكن الأشياء بسهولة			
٢٤	ينسى بشكل سريع			
٢٥	يفشل في تذكر ما سبق تعلمه			
٢٦	لديه صعوبة في تذكر الأحداث اليومية			
٢٧	ينسى أسماء زملاءه			
٢٨	يجب صعوبة في تذكر الأشكال			
٢٩	يجب صعوبة في تذكر لون الشئ			
٣٠	يجب صعوبة في تذكر ما يسمعه			