مركز أ . د . احمد المنشاوى
للنشر العلمى والتميز البحثى
مجلة كلية التربية
=======

الخصائص السيكومترية لمقياس إدمان ألعاب الفيديو لأطفال الروضة بالبيئة الكويتية

إعـــــــــــــداد

أ.د/ مصطفى عبدالمحسن الحديبي
أستاذ ورئيس قسم الصحة النفسية
كلية التربية- جامعة اسيوط
mostafaelhudaybi@aun.edu.eg

د/نورا محمد حلمى محمد
المدرس بقسم الصحة النفسية
كلية التربية- جامعة اسيوط
NoraHelmy@edu.aun.edu.eg

أ/أقبال خالد عواد السهو
معلمة رياض أطفال بمنطقة الجهراء بدولة الكويت
ماجستير في التربية (تخصص صحة نفسية)
كلية التربية- جامعة اسيوط
omra27681@gmail.com

﴿المجلد الواحد والأربعون– العدد الثامن - جزء ثانى - أغسطس ٢٠٢٥ م﴾
http://www.aun.edu.eg/faculty_education/arabic

المستخلص العربي:

هدفت الدراسة إلى بناء مقياس سيكومتري لقياس إدمان ألعاب الفيديو لدى أطفال الروضة بدولة الكويت، والتحقق من صدقه وثباته. اعتمدت الدراسة على المنهج الوصفي، وطبقت على عينة مكونة من (١٤٥) طفلًا وطفلة تتراوح أعمارهم بين (٤–٦) سنوات في منطقة الجهراء التعليمية.

تكون المقياس في صورته النهائية من (٣٠) بندًا موزعة على أربعة أبعاد رئيسية: البعد السلوكي، البعد الاجتماعي، البعد النفسي، والبعد الصحي. تم التحقق من الصدق الظاهري عبر عرض المقياس على خبراء متخصصين، كما أُجري التحليل العاملي الاستكشافي والتوكيدي لتحديد البناء العاملي للمقياس، حيث فسرت العوامل المستخرجة نسبة كبيرة من التباين بلغت (٧٨.٣%). وأظهرت نتائج معامل الثبات باستخدام ألفا كرونباخ والتجزئة النصفية مستويات مرتفعة من الاتساق الداخلي.

توصلت الدراسة إلى أن المقياس يتمتع بخصائص سيكومترية عالية ويمكن استخدامه في البيئة الكويتية للكشف المبكر عن إدمان ألعاب الفيديو لدى أطفال الروضة. وأوصت بتبني برامج وقائية للأسر، وتطوير ألعاب بديلة ذات أهداف تعليمية، إلى جانب دعم الأبحاث المستقبلية في هذا المجال الحيوي.

الكلمات المفتاحية: إدمان ألعاب الفيديو، أطفال الروضة، البيئة الكويتية، المقياس السيكومتري، التحليل العاملي، الصدق والثبات.

"Psychometric Evaluation of a Video Game Addiction Scale for Kindergarten Children in the Kuwaiti Context"

Prepared by:

Prof. Dr. Mostafa Abdel-Mohsen El-Hadiby

Professor and Head of the Department of Mental Health

Faculty of Education – Assiut University

mostafaelhudaybi@aun.edu.eg

Dr. Nora Mohamed Helmy Mohamed

Lecturer, Department of Mental Health

Faculty of Education – Assiut University

NoraHelmy@edu.aun.edu.eg

Ms. Iqbal Khaled Awad Al-Sahou

Kindergarten Teacher, Jahra District, State of Kuwait

Master's Student in Education (Specialization: Mental Health) Faculty of Education – Assiut University

omra27681@gmail.com

Abstract

Video game addiction has become one of the growing behavioral challenges among children, especially in kindergarten—a critical stage in shaping personality and supporting psychological and social development. With the widespread availability of smart devices and easy access to electronic games, the need emerged for a scientific tool to assess video game addiction in children, adapted to the cultural and social characteristics of the Kuwaiti environment.

The current study aimed to develop a psychometric scale to measure video game addiction among kindergarten children in Kuwait and to validate its reliability and validity. The study adopted a descriptive approach and was applied to a sample of 145 children (aged 4–6) in the Jahra Educational District.

The final version of the scale consisted of 30 items distributed across four main dimensions: behavioral, social, psychological, and health aspects. Content validity was confirmed through expert review, while exploratory and confirmatory factor analyses were conducted to determine the factorial structure of the scale. The extracted factors explained 78.3% of the total variance. Cronbach's alpha and split-half methods were used to ensure internal consistency, both indicating high levels of reliability.

The study concluded that the scale possesses strong psychometric properties and is suitable for early detection of video game addiction in Kuwaiti kindergarten children. It recommended the implementation of preventive family-based programs, the development of alternative educational games, and the support of further research in this vital area.

Keywords: Video game addiction, kindergarten children, Kuwaiti context, psychometric scale, factor analysis, reliability and validity.

المقدمة:

أصبحت ألعابُ الفيديو جزءًا لا يتجزَّأُ من حياةِ الكثيرِ من الأطفالِ والمراهقينَ وحتّى البالغينَ في العصرِ الحديثِ، وذلك بفضلِ التقدُّمِ التكنولوجيِّ وانتشارِ الهواتفِ الذكيَّةِ وأجهزةِ الحاسوبِ والألعابِ الإلكترونيَّةِ المتَّصلةِ بالإنترنت. وعلى الرغمِ من أنّ لهذه الألعابِ بعضَ الجوانبِ الإيجابيَّةِ، مثلَ تنميةِ المهاراتِ العقليَّةِ والحركيَّةِ، فإنَّ الإفراطَ في استخدامها قد يؤدِّي إلى ما يُعرَفُ بـ «إدمانِ ألعابِ الفيديو»، وهو سلوكٌ قهريٌّ يفقدُ فيه الفردُ السيطرةَ على وقتِه وتصرفاتِه، مُفضّلًا قضاءَ ساعاتٍ طويلةٍ أمامَ الشاشةِ على حسابِ مسؤولياتِه الاجتماعيَّةِ والدراسيَّةِ والصحيَّةِ.

إنَّ الطفولةَ هي صانعةُ المستقبلِ، وأطفالُ اليومِ يمثِّلونَ مصدرَ الطاقاتِ البشريَّةِ لأيِّ أُمَّةٍ في الغدِ، لذا فإنَّ الاستثمارَ في مجالِ تربيةِ وتنشئةِ الأطفالِ يُعَدُّ من أفضلِ وأهمِّ أنواعِ الاستثماراتِ؛ فكلُّ مالٍ يُنفَقُ، وكلُّ جهدٍ يُبذَلُ في سبيلِ رعايةِ الأطفالِ وتربيتِهم، هو في حقيقتِه تأمينٌ لمستقبلِ المجتمعِ، إذ إنَّ الأطفالَ هم المستقبلُ المنظورُ الذي يمكنُ تحقيقُهُ من خلالِ بذلِ الجهدِ والاهتمامِ بالدراساتِ التربويَّةِ والإعلاميَّةِ والصحيَّةِ وغيرها من المجالاتِ الخاصَّةِ بالطفلِ (سمر حسن أحمد، ٢٠٢٢، ٧٨٣).

وعندما نتحدَّثُ عن تربيةِ الأطفالِ، فإنَّنا نتناولُ موضوعًا بالغَ الأهمِّيَّةِ نظرًا لما يتَّسِمُ به الإنسانُ من سرعةِ التغيُّرِ والتشكُّلِ تبعًا للمتغيّراتِ المحيطةِ به، ممّا يزيدُ من تعقيدِ هذه المهمَّةِ ويُبرِّرُ ضرورةَ الاهتمامِ بتربيةِ الأطفالِ وتنشئتِهم، وحشدِ الطاقاتِ والجهودِ من قِبَلِ مختلفِ الأجهزةِ والمؤسَّساتِ لتحقيقِ هذا الهدفِ (أحمد مختار مكي، ٢٠١٥، ٥١).

وإذا كانت مرحلةُ الطفولةِ تُعَدُّ المرحلةَ التي تُرسَى فيها دعائمُ الشخصيَّةِ بوجهٍ عامٍّ، فإنَّ مرحلةَ الطفولةِ المبكِّرةِ تُعَدُّ من أكثرِ المراحلِ تأثيرًا في حياةِ الطفلِ بوجهٍ خاصٍّ؛ إذ يتأثَّرُ الطفلُ تأثُّرًا بالغًا بالمحيطِ الخارجيِّ الذي يعيشُ فيه، حيث يتعلَّمُ كيفيَّةَ التعامُلِ مع الآخرينَ بدءًا من والديه، ومرورًا بتكوينِ الصداقاتِ مع أقرانه، وانتهاءً بالتفاعلِ مع المثيراتِ البيئيَّةِ المحيطةِ به، وتُعَدُّ الألعابُ الإلكترونيَّةُ من أبرزِ هذه المثيراتِ. فقد شهِدَ العقدُ الحاليُّ تطوُّرًا هائلًا في وسائلِ التقنيَّةِ الحديثةِ، ولا سيَّما الألعابُ الإلكترونيَّةُ (Electronic Games) وانتشارُها على نطاقٍ واسعٍ، حتَّى أصبحت من أبرزِ سماتِ عصرِ المعلوماتِ؛ إذ باتت تشتملُ على برمجيَّاتٍ تُحاكي واقعًا حقيقيًّا أو افتراضيًّا، بالاعتمادِ على إمكاناتِ الحاسوبِ في معالجةِ الوسائطِ المتعدِّدةِ (Multimedia)من عرضٍ للصورِ وتحريكِها وإصدارِ الأصواتِ. بل أصبحت الألعابُ الإلكترونيَّةُ تمثِّلُ أداةً لتحدِّي قدراتِ المستخدمِ (سهير إبراهيم عبد ميهوب، ٢٠١٣، ٣).

وقد حظيت الألعابُ الإلكترونيَّةُ، بأشكالِها المتنوّعةِ، باهتمامٍ كبيرٍ من قِبَلِ لاعبيها من الصغارِ والكبارِ على حدٍّ سواءٍ، لما تتمتَّعُ به من مزايا وخصائصَ تفاعليَّةٍ، ومثيراتٍ حركيَّةٍ وضوئيَّةٍ وصوتيَّةٍ؛ إذ يجدُ فيها اللاعبون وسيلةً للتعبيرِ عن أنفسِهم ومكوّناتِ شخصيَّاتِهم من خلالِ اختياراتِهم واستجاباتِهم المختلفةِ تجاه هذه الألعابِ. وكنتيجةٍ لهذا الاهتمامِ الواسعِ بأنواعِ الألعابِ، ظهر اهتمامٌ علميٌّ موازٍ من قِبَلِ الباحثينَ في مجالاتِ علمِ النفسِ والتكنولوجيا، يهدفُ إلى دراسةِ آثارِها الإيجابيَّةِ والسلبيَّةِ على اللاعبينَ من جهةٍ، وعلى جوانبِ شخصيَّاتهم المتعدِّدةِ من جهةٍ أخرى (محمد رياض عبد الحليم، مصطفى عبد المحسن الحديبي، فاطمة عمران، نسمة صفوت، ٢٠٢٣).

وتحتلُّ ألعابُ الفيديو مكانةً بارزةً في المجتمعِ الأسريّ، إذ لا يكادُ يخلو منها بيتٌ في الوطنِ العربيّ، وهي تُعَدُّ من أكثرِ الألعابِ شيوعًا في العصرِ الحاليّ. وتُعرَفُ أحيانًا بألعابِ الفيديو أو ألعابِ الحاسوبِ، وجميعُها تشتركُ في عرضِ أحداثٍ على الشاشةِ تُتيحُ للاعبِ التحكُّمَ في مجرياتِ هذه الأحداثِ فيما يُعرَفُ بالعلاقةِ التفاعليَّةِ. ويُعزَى انتشارُها الواسعُ إلى توافُرِها، وانخفاضِ أسعارِها، وارتباطِها بالهواتفِ الحديثةِ، فضلًا عن قدرتِها على جذبِ الأطفالِ بما تتميَّزُ به من رسوماتٍ وألوانٍ وخيالٍ ومغامرةٍ (سمر حسن أحمد، ٢٠٢٢، ٧٨٥).

وقد اهتمَّت العديدُ من الدراساتِ بظاهرةِ إدمانِ الألعابِ الإلكترونيَّةِ (ألعابِ الفيديو)، مثلَ دراسةِ (سمر حسن صبح، ٢٠٢٢؛ نيفين حسن سعد، ٢٠٢٣؛ إبراهيم جناد، ٢٠٢١؛ جمال علي خليل، ٢٠١٩؛ هند خالد، ٢٠١٦؛ Bonnetb وآخرون، ٢٠١٤؛ Lemmens وآخرون، ٢٠٠٩)، حيث أجمعت على أنَّ هذه الألعابَ تُشكِّلُ بالنسبةِ إلى الطفلِ إطارًا يتمثَّلُ فيه البطلُ الذي يتحرَّكُ من مكانٍ إلى آخرَ، ويندمجُ الطفلُ معه من خلالِ التداخلِ والتكاملِ اللذينِ تُوفِّرُهما لعبةُ الفيديو، ممَّا يجعلُ الطفلَ متعلِّقًا بها، متماثلًا مع أبطالِها، ومندمجًا في أحداثِها، ويتفاعلُ معها بشكلٍ مستمرٍّ. ونظرًا لأنَّنا نعيشُ في عصرِ التنافُسِ الحضاريّ الذي يُعَدُّ فيه الطفلُ أثمنَ الثرواتِ المخزونةِ والرأسمالَ الحقيقيَّ والفعليَّ لمسيرةِ البناءِ والنهضةِ الحضاريَّةِ، فقد أصبحت التربيةُ تواجهُ تحدِّياتٍ متعدِّدةً تتطلَّبُ استجاباتٍ واعيةً ومتَّزنةً على هيئةِ تفاعلاتٍ مدروسةٍ تهدفُ إلى الاستفادةِ من تلك التحدِّياتِ والنموِّ من خلالها بدلًا من الاستسلامِ لها والتضرُّرِ من آثارِها.

لهذه الألعابِ عدَّةُ مخاطرَ، من أبرزِها التعرُّضُ لشاشةِ الحاسوبِ لفتراتٍ طويلةٍ تتراوحُ بين (٦–٧) ساعاتٍ يوميًّا، ممَّا يؤثِّرُ سلبًا على بصرِ الطفلِ. كما أنَّ إدمانَ ألعابِ الفيديو قد يؤدِّي إلى عزلةِ الأطفالِ عن العالمِ المحيطِ بهم لساعاتٍ طويلةٍ، ممَّا ينعكسُ سلبًا على علاقاتِهم الاجتماعيَّةِ ويُضعِفُ قدرتَهم على التوافُقِ والتكيُّفِ مع الآخرينَ، ويُقلِّلُ من فرصِ الحوارِ

والتواصُلِ. بالإضافةِ إلى ذلك، قد يؤدِّي التعلُّقُ المُفرِطُ بهذه الألعابِ إلى انبهارِ الأطفالِ بالقِيَمِ والأخلاقيَّاتِ الغربيَّةِ، بما يُسهِمُ في فصلِهم عن مجتمعاتِهم وهويَّتِهم الثقافيَّةِ الأصيلةِ (علي محمد اليعقوب وآخرون، ٢٠٠٩).

ولم يعُد من الغريبِ أن ينجذبَ أطفالُ الجيلِ الجديدِ نحوَ ألعابِ الفيديو؛ فقد أدّى انتشارُ أجهزةِ الحاسوبِ وألعابِ الفيديو والإنترنت في السنواتِ الأخيرةِ إلى بُروزِ دورِ هذه الوسائطِ بوضوحٍ في حياةِ الطفلِ، حتّى باتوا يُفضّلونَها ويعتادونَ ممارستَها، وأصبحت تفرضُ نفسَها عليهم لدرجةٍ يمكنُ القولُ معها إنَّها أصبحت جزءًا من نمطِ حياتِهم اليوميَّةِ.

لذا فإنَّ إدمانَ الألعابِ الإلكترونيَّةِ أصبحَ يُمثِّلُ خطرًا متزايدًا في مجتمعاتِنا الحديثةِ، وعواقبُه وخيمةٌ على الأداءِ اليوميّ، والتي زادت مؤخرًا بسببِ التغييراتِ في نمطِ الحياةِ (Allen, ٢٠١٠، ٩٨)، وأصبحت مشكلةُ استخدامِ الأجهزةِ الإلكترونيَّةِ بصورةٍ زائدةٍ مؤشّرًا لارتفاعِ معدَّلِ انتشارِ الإدمانِ السلوكيّ والاضطرابِ المحتملِ للألعابِ أثناء جائحةِ «كوفيد-١٩»، وكان أعلى ممَّا تمَّ الإبلاغُ عنه قبلَ الجائحةِ؛ إذ تؤكِّدُ الدراساتُ أنَّ الألعابَ قد تُؤدِّي إلى إدمانٍ قد يصلُ إلى حدِّ الاضطرابِ (Wartbergوآخرون، ٢٠٢٠، ٣٢).

وبما أنَّ القياسَ النفسيَّ هو العمليَّةُ التي يتمُّ من خلالها التعبيرُ عن مجموعةٍ من الظواهرِ والسلوكيَّاتِ والتصرُّفاتِ بطريقةٍ كَمِّيَّةٍ أو وصفيَّةٍ، والذي يهدفُ إلى التأكُّدِ من مدى تحقُّقِ الأهدافِ المطلوبِ تحقيقُها أو السلوكيَّاتِ التي يتمُّ ملاحظتُها، ولما كان إدمانُ الألعابِ الإلكترونيَّةِ هو ظاهرةَ الدراسةِ، ولوضعِها في إطارِها الصحيحِ وتفسيرِ جميعِ الظروفِ المحيطةِ، قام الباحثونَ بإعدادِ مقياسٍ لإدمانِ الألعابِ الإلكترونيَّةِ والتحقُّقِ من خصائصِه السيكومتريَّةِ والتأكُّدِ من صلاحيَّتِه للاستخدامِ، وذلك لأنَّ المقاييسَ النفسيَّةَ تتميَّزُ بالموضوعيَّةِ والقدرةِ على استخلاصِ النتائجِ بشكلٍ مباشرٍ، وتتميَّزُ بالقدرةِ على قياسِ ما وُضِعَتْ لقياسِه (نيفين حسن سعد، ٢٠٢٣، ٢١).

وفي ظلِّ التزايدِ الملحوظِ لاستخدامِ أطفالِ الروضةِ لألعابِ الفيديو، وما يترتَّبُ عليه من آثارٍ سلبيَّةٍ محتملةٍ على النُّموِّ النفسيّ والاجتماعيّ والمعرفيّ في مرحلةٍ تُعَدُّ من أكثرِ مراحلِ الطفولةِ حساسيَّةً وأهمِّيَّةً، فقد أصبحت هذه الألعابُ جزءًا من النمطِ اليوميّ لحياةِ الطفلِ الكويتيّ، ممَّا يستدعي ضرورةَ فَهْمِ درجةِ تعلُّقِ الأطفالِ بها، والكشفِ عن مؤشّراتِ الإدمانِ المرتبطِ بها. وفي ظلِّ غيابِ أدواتٍ مُقنَّنةٍ ومُتكيِّفةٍ مع الخصائصِ الثقافيَّةِ والاجتماعيَّةِ للبيئةِ الكويتيَّةِ، تبرزُ الحاجةُ إلى تطويرِ مقياسٍ يتمتَّعُ بخصائصَ سيكومتريَّةٍ عاليةٍ من حيثُ الصِّدقِ والثَّباتِ، يمكنُ الاعتمادُ عليه في الكشفِ المبكِّرِ عن إدمانِ ألعابِ الفيديو لدى أطفالِ الروضةِ. ومن هنا، يسعى

الباحثونَ من خلالِ هذا البحثِ إلى توفيرِ أداةٍ علميَّةٍ دقيقةٍ تُسهمُ في دعمِ الممارساتِ التربويَّةِ والنفسيَّةِ الوقائيَّةِ والعلاجيَّةِ داخلَ مؤسَّساتِ رياضِ الأطفالِ، بما ينعكسُ إيجابًا على صحَّةِ الطفلِ النفسيَّةِ والاجتماعيَّةِ.

مشكلة الدراسة:

ومع تسارُعِ التِّكنولوجيا في السنواتِ الأخيرةِ وما رافقَها من تغيُّراتٍ اجتماعيَّةٍ وثقافيَّةٍ، بدأت ألعابُ الفيديو تنتشرُ انتشارًا واسعًا وتنمو نموًّا ملحوظًا، فأصبحت الأسواقُ تَمْتَلِئُ بمختلفِ أنواعِ هذه الألعابِ، فلا يكادُ يَخْلُو منها بيتٌ حتّى أصبحت جزءًا من غرفةِ الطفلِ، بل أصبح الآباءُ والأمّهاتُ يَصْحَبُونَها معهم أينما ذهبوا لِيَزيدوا الأطفالَ إدمانًا على ممارستِها، وأصبحت الشغلَ الشاغلَ للأطفالِ اليومَ، حتّى إنّها استحوذت على عقولِهم واهتماماتِهم، ويمكنُ القولُ إنّ هذا الضيفَ دخَلَ في منافسةٍ حادّةٍ مع الأسرةِ في مهمّةِ التنشئةِ الاجتماعيّةِ (ماجد محمد الزيودي، ٢٠١٥، ١٥).

ومن خلالِ ذلك تَطِلُّ قضيّةٌ هامّةٌ جدًّا تُشْغِلُ الكثيرَ من الأُسَرِ، وهي قضيّةُ إدمانِ ألعابِ الفيديو، حيثُ يتعرّضُ الأطفالُ منذ لحظاتِ عمرِهم الأولى للشاشاتِ، سواءٌ أكانَ التلفازُ أو الحاسوبُ المحمولُ (اللّابتوب) أو الجهازُ اللّوحيُّ (التّاب) أو الهاتفُ المحمولُ، وقد تَزْدادُ فرصةُ تَعرُّضِهِم لهذه الأجهزةِ كلّما زادَ انشغالُ الأبِ والأمِّ بالعملِ أو المهامِّ اليوميّةِ، فهي بالطبعِ طريقةٌ مُغْرِيَةٌ لإلهاءِ الأطفالِ مُدّةً طويلةً دونَ عَنَاءٍ أو قَلَقٍ. ولكنَّ هناك العديدَ من الآراءِ حولَ صحّةِ هذا الأمرِ وما إذا كان استخدامُ هذه الأجهزةِ مُفيدًا أو مُضِرًّا في هذا السّنِّ وتأثيرُها على توافقِ الطفلِ، خصوصًا لأنَّ استخدامَ هذه التِّكنولوجيا يؤثّرُ على نشاطِهِ الحركيِّ، كما يؤثّرُ على توافقِهِ النفسيِّ.

جَلَبَتِ التّطوّراتُ التِّكنولوجيّةُ المعاصرةُ في مجالِ الحاسوبِ والإنترنتِ معها أشكالًا وأفكارًا ومشكلاتٍ جديدةً لأطفالِنا؛ حيث ظهرت في السنواتِ الأخيرةِ أشكالٌ ثقافيّةٌ وتربويّةٌ جديدةٌ تُسايرُ هذا التّطوّرَ، وهي ألعابُ الفيديو الأكثرُ جذبًا للأطفالِ. ففي ظلِّ التّطوّرِ التِّكنولوجيِّ والإلكترونيِّ المعاصرِ ازداد اهتمامُ الباحثينَ والمتخصّصينَ بمستقبلِ الطفولةِ والأطفالِ في مجتمعِنا، وفرضَ عليهم الاهتمامَ بقضاياهم ومشكلاتهم أكثرَ من أيِّ وقتٍ مضى، كونَ هذه الفئاتِ العمريّةِ أكثرَ استجابةً للتّغيّراتِ الاجتماعيّةِ والثقافيّةِ.

كما أنّ الانتشارَ الواسعَ لألعابِ الفيديو وزيادةَ السّاعاتِ التي يقضيها الأطفالُ في ممارستِها يُثيرُ التّساؤلاتِ من قِبَلِ المربّينَ حولَ آثارِها النفسيّةِ والاجتماعيّةِ. وقد أصبحَ هذا الموضوعُ موضِعًا للجدلِ بين العلماءِ؛ فمنهم فريقٌ مُتَفائلٌ وآخرُ مُتَشائمٌ.

ووفقًا لمنظّمةِ الطّبِّ النفسيِّ الأمريكيّةِ، فإنَّ الإدمانَ هو فقدانُ السّيطرةِ على استخدامِ مادّةٍ ما مثل الكحولِ والمخدّراتِ، وكذلك عدمُ التوقّفِ رغمَ العواقبِ السلبيّةِ، وينطبقُ الشّيءُ نفسُه أيضًا على السّلوكيّاتِ؛ حيثُ الإدمانُ على سلوكِيّاتٍ مُتكرّرةٍ رغمَ العواقبِ السلبيّةِ والرّغبةِ في الاستمرارِ في تكرارِ هذا السّلوكِ. ويُعدُّ الإدمانُ على الألعابِ الإلكترونيّةِ أحدَ الاضطراباتِ النفسيّةِ التي أشارَ إليها الدّليلُ الإحصائيُّ والتّشخيصيُّ الخامس DSM-5 (Gaming Disorder)، كما وردَ في الدّليلِ العالميِّ لتصنيفِ الأمراضِ الحادي عشر ICD-11 (Marcovitz, H.، ٢٠١١، ٤١).

وفي عام ٢٠١٣م، تمّ الاعترافُ مبدئيًّا بمشكلاتِ الألعابِ الإلكترونيّةِ من خلالِ إضافةِ اضطرابِ استخدامِ الإنترنتِ في الألعابِ إلى الدّليلِ التّشخيصيِّ للاضطراباتِ العقليّةِ والنفسيّةِ، وذلك لتشخيصِ الاضطراباتِ النّاتجةِ عن حالاتِ اللعبِ المتكرّرِ الذي يُعاني منه الفردُ بشكلٍ إلزاميٍّ (Nakaya,2014,36)

وقد أوضحت دراساتٌ عديدةٌ تابعةٌ للجمعيّةِ الأمريكيّةِ للطّبِّ النفسيِّ American) Psychiatric Association, 2013) أنّ الإدمانَ على الألعابِ الإلكترونيّةِ يستلزمُ العديدَ من الأبحاثِ والدّراساتِ وتطويرَ أدواتِ البحثِ بصورةٍ دائمةٍ لتُواكِبَ كلَّ جديدٍ في عالمِ الألعابِ الإلكترونيّةِ؛ حيثُ تُشيرُ إلى بناءِ مقياسِ إدمانِ ألعابِ الفيديو وفقَ ستّةِ أبعادٍ متنوّعةٍ، وهي : الإدراكُ المشوَّه، الاعتيادُ والاستمرارُ القهريُّ، التدفُّقُ والانغماسُ، الأولويّةُ والتخلّي، الخداعُ والهروبُ، فقدانُ السيطرةِ والانتكاسُ.

ومِن هنا يُعَدُّ إدمانُ ألعابِ الفيديو مُتغيّرًا فعّالًا ومؤثّرًا في العديدِ من الجوانبِ الاجتماعيّةِ والنفسيّةِ والسلوكيّةِ والثقافيّةِ وغيرها لدى الأطفالِ. وكان الإحساسُ بمشكلةِ الدّراسةِ من خلالِ الاستماعِ إلى شكاوى الأُسَرِ من تعلُّقِ الأطفالِ الزائدِ بهذه الألعابِ وما يترتّبُ عليه من آثارٍ اجتماعيّةٍ ونفسيّةٍ. ومِن هنا اهتمَّ الآباءُ بخطورةِ إدمانِ أطفالِهم في صورةٍ مُبكّرةٍ لألعابِ الفيديو، ولكنْ لم يسألِ الآباءُ أنفسَهم: ما دورُهم في هذه المشكلةِ التي انغمسَ فيها أطفالُهم؟ ومِمّا سبقَ يتّضحُ ضرورةُ دراسةِ الأسبابِ التي دفعتِ الطفلَ إلى استخدامِ تلك الألعابِ وإدمانِها، وبالتّالي معرفةُ أثرِها على توافقِ الطفلِ.

ومن هنا انبثقت فكرةُ هذه الدّراسةِ، والتي يُمكنُ صياغتُها في إعدادِ مقياسٍ لإدمانِ ألعابِ الفيديو يتّسمُ بخصائصَ سيكومتريّةٍ مناسبةٍ، ويتلاءمُ مع البيئةِ الكويتيّةِ وخصائصِ عيّنةِ الدّراسةِ من أطفالِ مرحلةِ الرّوضةِ بدولةِ الكويت.

أهداف الدِّراسة

تهدف الدِّراسة الحاليَّة إلى التحقُّق من الكفاءةِ السِّيكومتريَّةِ لمقياسِ إدمانِ ألعابِ الفيديو لدى أطفالِ مرحلةِ رياضِ الأطفالِ بدولةِ الكويت.

تساؤلات الدِّراسة

- ما الخصائصُ السِّيكومتريَّةُ لمقياسِ إدمانِ ألعابِ الفيديو لدى أطفالِ مرحلةِ رياضِ الأطفالِ بدولةِ الكويت؟

أهميَّة الدِّراسة

تتَّضحُ أهميَّةُ الدِّراسةِ الحاليَّةِ في جانِبَيْن: النَّظريِّ والتَّطبيقيِّ، وذلك على النَّحوِ الآتي:

بناءُ مقياسٍ لإدمانِ ألعابِ الفيديو لدى أطفالِ مرحلةِ الرَّوضةِ بدولةِ الكويت، يتَّصِفُ بمؤشِّراتٍ عاليةٍ من الصِّدقِ والثَّباتِ، ويمكنُ استخدامُهُ عِلميًّا بصفةٍ عامَّةٍ، ممَّا يُتيحُ أداةَ قياسٍ قادرةً على التنبّؤِ بدرجةِ الإدمانِ لدى هذه الفئة.

قد تُسهمُ هذه الدِّراسةُ في فتحِ المجالِ أمامَ الباحثينَ لتقديمِ دراساتٍ متنوّعةٍ مرتبطةٍ بالتَّعرُّفِ على إدمانِ ألعابِ الفيديو بدولةِ الكويت، وعلاقتِهِ بمتغيّراتٍ أُخرى.

تقديمُ أداةٍ بحثيَّةٍ جديدةٍ، وهي مقياسُ إدمانِ ألعابِ الفيديو لمرحلةِ رياضِ الأطفالِ ملائمٌ للبيئةِ الكويتيَّةِ، بحيثُ يُمكنُ للباحثينَ استخدامُهُ في إعدادِ بحوثٍ جديدةٍ، بما يُساعدُ معلِّمي مرحلةِ رياضِ الأطفالِ على التعرُّفِ على مدى إدمانِ أطفالِ الرَّوضةِ لألعابِ الفيديو.

قد تُفيدُ الدِّراسةُ الحاليَّةُ معلِّمي رياضِ الأطفالِ من خلالَ الكشفِ عن العلاقةِ بين الإدمانِ واضطراباتِ التَّواصُلِ لدى الأطفال.

التَّعريفاتُ الإجرائيَّةُ لمُصطلحاتِ الدِّراسة

١ -إدمانُ ألعابِ الفيديو:

يُعرَّفُ بأنَّهُ انشغالُ الفردِ بالتَّفكيرِ في التَّخطيطِ للعبِ وممارستِهِ، ممَّا يتسبَّبُ في التَّشويشِ على عملِ المدمنينَ على اللعبِ، والتَّشويشِ أيضًا على تعليمِهم ونشاطاتِهم الحياتيَّةِ (Kanjanopas, 2007)

وقد عرَّفَهُ الباحثونَ إجرائيًّا بأنَّهُ اعتيادُ الطِّفلِ على ممارسةِ ألعابِ الفيديو وعدمُ القدرةِ على تركِها، مع قضاءِ ساعاتٍ طويلةٍ في اللعبِ.

٢ -**ألعابُ الفيديو:** يعرّفُها (ماجد الزيودي، ٢٠١٥، ص٢١) بأنَّها الألعابُ المُتاحةُ على هيئةٍ إلكترونيَّةٍ، وهي نشاطٌ ينخرِطُ فيه اللاعبونَ في نزاعٍ مُفتعلٍ ومحكومٍ بقواعدَ مُحدَّدةٍ، بشكلٍ يُؤدِّي إلى نتائجَ قابلةٍ للقياسِ الكَمِّيِّ. وتُوصَفُ اللُّعبةُ بأنَّها إلكترونيَّةٌ إذا توافرت في صورةٍ رقميَّةٍ، ويتمُّ تشغيلُها عادةً عبرَ منصّاتِ الحاسوبِ والإنترنتِ والتِّلفازِ والفيديو والهواتفِ النَّقّالةِ والأجهزةِ المحمولةِ.

٣ -**رياضُ الأطفال:** تعدَّدت التَّعريفاتُ لمفهومِ رياضِ الأطفالِ، فتُشيرُ دراسةُ سلامةَ إلى أنَّها تلك المؤسَّساتُ التَّربويَّةُ التي يلتحقُ بها الأطفالُ الّذينَ أتمّوا الرَّابعةَ من عُمرِهم ولم يتجاوزوا السَّادسةَ، حيثُ تُقدِّمُ لهم العديدَ من الأنشطةِ الهادفةِ الّتي تسعى إلى تحقيقِ النُّموِّ المُتكاملِ للطِّفلِ تربويًّا ونفسيًّا واجتماعيًّا وجسديًّا، كما تهدفُ أيضًا إلى تهيئةِ الطِّفلِ للقراءةِ والكتابةِ وإعدادِهِ للمرحلةِ الابتدائيَّةِ (وفاء محمَّد سلامة، ١٩٩٣، ص٥٠).

الإطار النظري للدراسة:

لقد بدأ العملُ في صناعةِ الألعابِ الإلكترونيَّةِ في نهايةِ القرنِ التَّاسعِ عشر، وأصبحت منتشرةً في عام (١٩٨١م)، ومع توسُّعِ انتشارِ تكنولوجيا الإعلامِ والاتِّصالِ في العقدَيْنِ الأخيرَيْنِ من القرنِ العشرينِ، انتشرَ استخدامُ هذه الألعابِ في المنازلِ ومراكزِ الألعابِ بشكلٍ غيرِ مسبوقٍ.

وتُعدُّ الألعابُ الإلكترونيَّةُ من أكثرِ الألعابِ شيوعًا في هذا العصرِ، وتُسمَّى أحيانًا ألعابَ الفيديو، أو ألعابَ الحاسِبِ الآليِّ، ويُمكنُ عرضُ أحداثِها على الشَّاشةِ، ويُمكنُ للاعبِ التحكُّمُ في مجرياتِ هذه الأحداثِ فيما يُعرَفُ بـ«العلاقةِ التَّفاعليَّةِ.« وتتكوَّنُ هذه الألعابُ من عنصرَيْنِ:

الأوَّل : جهازٌ مُستضيفٌ، وهو إمَّا أن يكونَ حاسِبًا شخصيًّا، أو جهازًا إلكترونيًّا مُرتبطًا بشاشةِ تِلْفازٍ، ومن أشهرِ هذه الأجهزةِ ما يُعرَفُ بالبلايستيشن (PlayStation) الَّذي أنتجتْهُ شركةُ «سوني» اليابانيَّةُ.

أمَّا العنصرُ الثَّاني :فهو برمجياتٌ حاسوبيَّةٌ مُخزَّنةٌ على قرصٍ مدمجٍ (CD) تُحمَّلُ على الجهازِ المُستضيفِ ليتحوَّلَ إلى لعبةٍ (ماجد الزيودي، ٢٠١٥، ١٦)

لقد أصبحَ لَعِبُ ألعابِ الفيديو أحدَ الأنشطةِ الترفيهيَّةِ المُفضَّلَةِ للأطفالِ، ولهذا السَّببِ فإنَّهُم يُفَضِّلُونَ ألعابَ الفيديو على مشاهدةِ التِّلفازِ، بسببِ فُرَصِ التَّحكُّمِ الأكبرِ والمشاركةِ النَّشِطَةِ. ففي الولاياتِ المتَّحدةِ الأمريكيَّةِ، يلعَبُ الأطفالُ الذينَ تتراوحُ أعمارُهُم بين (٢–١٧) عامًا ألعابَ الفيديو بمعدَّلِ سبعِ ساعاتٍ أسبوعيًّا. وفي دراسةٍ أخرى، قضى الأطفالُ الذينَ تتراوحُ أعمارُهُم بين (٩–١٢) عامًا من اثنتي عشرةَ دولةً مختلفةً (أستراليا، البرازيل، كندا، الصِّين، كولومبيا،

فنلندا، الهند، كينيا، البرتغال، جنوب إفريقيا، المملكة المتحدة، والولايات المتحدة الأمريكيَّة) في المتوسِّطِ ٨.٦ ساعةً أسبوعيًّا منخرطينَ في سلوكٍ خاملٍ، بما في ذلك لَعِبُ ألعابِ الفيديو. ووفقًا لمركزِ معلوماتِ شبكةِ الإنترنتِ الصِّينيِّ (CNNIC, 2016) شَكَّلَ الأطفالُ/المراهقونَ الذينَ تتراوحُ أعمارُهُم بين (١٠–١٩) عامًا نسبةَ (٢٠.١٪) من جميعِ مستخدِمي الإنترنتِ في الصينِ، حيثُ يقضي الأطفالُ البالغونَ من العمرِ خمسَ سنواتٍ حوالي أربعِ ساعاتٍ أسبوعيًّا في لَعِبِ ألعابِ الفيديو. كما أظهرتِ الدِّراساتُ التي أُجرِيتْ على الأطفالِ الأتراكِ الذينَ تتراوحُ أعمارُهُم بين (٣–١٨) عامًا أنَّهُم يُفَضِّلُونَ لَعِبَ ألعابِ الفيديو باستخدامِ أجهزتِهِم الخاصَّةِ (Yilmaz et al., 2017, 882).

كما يُعَدُّ إدمانُ ألعابِ الفيديو ظاهرةً متناميةً تُؤثِّرُ في الأطفالِ والمراهقينَ حولَ العالمِ، إذْ يقضي بعضُهُم ساعاتٍ طويلةً أمامَ الشَّاشاتِ دونَ وَعْيٍ بالوقتِ أو تَأْثِيرِ ذلكَ في حياتِهِم اليوميَّةِ. وقد يُؤدِّي الإفراطُ في ممارسةِ ألعابِ الفيديو إلى مشكلاتٍ سلوكيَّةٍ واجتماعيَّةٍ، مثل العُزلةِ وضعفِ التحصيلِ الدِّراسيِّ واضطراباتِ النومِ. وتشيرُ الأبحاثُ إلى أنَّ هذا النَّوعَ من الإدمانِ قد يكونُ مرتبطًا بآليَّاتِ التَّعزيزِ والمكافأةِ في الدِّماغِ، ممَّا يجعلُ من الصَّعبِ على الأطفالِ تقليلَ وقتِ اللعبِ أو التَّوقُّفَ عنهُ. لذا أصبحَ من الضَّروريِّ دراسةُ هذه الظَّاهرةِ وتطويرُ أدواتِ قِياسٍ دَقيقةٍ تُسَاعِدُ في تَشخيصِها ووضعِ استراتيجيَّاتٍ فعَّالةٍ للحدِّ من تأثيرِها السَّلبيِّ.

إنَّ أطفالَ العالَمِ على اختِلافِ مناطقِ سَكَنِهِمْ وانتماءاتِهِم الوطنيَّةِ أو الدِّينيَّةِ أو القوميَّةِ أو الشَّعائريَّةِ، يشعرونَ بحاجتِهِم إلى اللَّعبِ، ويُبادرونَ فعليًّا إلى مُمارستِهِ لِسَدِّ هذهِ الحاجةِ. وكذلك لا يَخفَى أنَّ الكِبارَ أيضًا يشعرونَ أحيانًا بهذهِ الحاجةِ تلقائيًّا. ومن ثَمَّ نَستنتِجُ أنَّ بَني الإنسانِ ـ شُيُوخًا وشَبابًا وأطفالًا ـ يُمارِسونَ اللَّعبَ بغَضِّ النَّظرِ عن أَعمارِهِم، فكلٌّ منهم يُكرِّسُ جزءًا من وقتِهِ اليوميِّ للَّعبِ والمُشاهدةِ؛ لعلَّهُ يُنَفِّسُ بذلكَ عن مَعاناتِهِ الدُّنيويَّةِ ويتناسَى همومَهُ ولو لِبُرهةٍ قصيرةٍ (هايدة موثقي، ٢٠٠٤، ١١).

ولذلكَ يلجأُ الأطفالُ إلى مُختَلِفِ الألعابِ لإشباعِ هذهِ الرَّغباتِ والحاجاتِ، ومن بينِ هذهِ الألعابِ الَّتي تُعَدُّ الأوسعَ انتشارًا والأكثرَ استعمالًا ألعابُ الفيديو، إذْ تتميَّزُ عن الوسائلِ التَّرفيهيَّةِ الأُخرى مثل التِّلفازِ والراديو بكونِها وسائطَ ترفيهيَّةً تَسمَحُ للاعبِ بالانخراطِ حركيًّا في السِّيناريو المُقدَّمِ والتحكُّمِ في المحيطِ (أحمد فلاق، ٢٠٠٨، ٨)

وقد أصبحت صناعةُ ألعابِ الفيديو من أكبرِ الصِّناعاتِ من حيثُ المالِ والجمهورِ الَّذي تمَّ الوصولُ إليهِ. وبالنِّسبةِ لأقلِّيَّةٍ صغيرةٍ، فقد ثَبَتَ أنَّ لَعِبَ ألعابِ الفيديو قد يحملُ مشاكلَ ويُسبِّبُ الإدمانَ، إذْ ظهرتِ الأجيالُ الأحدثُ من هذهِ الألعابِ بتأثيراتٍ بصريَّةٍ وسمعيَّةٍ أكثرَ تحفيزًا،

فضلًا عن التَّكرارِ السَّريعِ للأحداثِ الَّذي يُشَجِّعُ على الاستِمرارِ في اللَّعبِ، مِمَّا قد يؤدِّي إلى قضاءِ أوقاتٍ طويلةٍ في ممارستِها. ولهذا السَّببِ، فإنَّ الدَّوافعَ والتَّوقُّعاتِ قد تلعبُ أيضًا دورًا في الإفراطِ في اللَّعبِ. وقد أظهرتِ الأبحاثُ أنَّ المراهقينَ الذُّكورَ أكثرُ عُرضةً لتطويرِ عاداتِ اللَّعبِ المرضيَّةِ من الفئاتِ الأكبرِ سنًّا.(Haagsma et al., 2013)

لذا، فإنَّ ألعابَ الفيديو – أو كما تُسمَّى أيضًا «البرامجُ المعلوماتيَّةُ للألعاب « – (Ludiciel)تُعَدُّ النَّشاطَ التَّرفيهيَّ الأكثرَ استعمالًا في مَجالِ الألعابِ المُختلِفَةِ، حيثُ إنَّ العُنصرَ الأساسيَّ فيها هو الإحساسُ بالصُّورةِ الَّتي تُنتِجُها وتَصدُرُ عن مُختلِفِ أجهزةِ نِظامِ الإعلامِ الآليِّ المُستَخدَمَةِ من قِبَلِ الفردِ الذي يُسمَّى «اللّاعبَ»، بحيثُ يُمكنُهُ التَّفاعلُ مع الآخرينَ أو الرُّموزِ التي تَظهَرُ على نِظامِ الإعلامِ الآليِّ بواسطةِ لَواحقَ جِهازِ الكُمبيوترِ الَّذي يُعَدُّ الأكثرَ استخدامًا منذ عامِ (٢٠٠٥). ومِن أمثلةِ هذهِ اللَّواحقِ: «الفأرةُ»، و«الوَحدةُ المَركزيَّةُ»، و«أجهزةُ القيادةِ»، و«وسائلُ التَّحكُّمِ» المُوصولةُ بالوَحدةِ المَركزيَّةِ، بالإضافةِ إلى مُختَلِفِ الألعابِ الإلكترونيَّةِ الحديثةِ والقَديمةِ. وتُتيحُ لعبةُ الفيديو إمكانيَّةَ اختِراعِ عالَمٍ ذي أبعادٍ ثلاثةٍ؛ إذ تُستَخدَمُ هذهِ القُدرةُ في العُمومِ لاختراعِ عالَمٍ مُختَلِفٍ كليًّا عن الواقِعِ. وبفضلِ هذهِ القُدرةِ، فإنَّ المُخترِعينَ لَهُم أيضًا إمكانيَّةُ عرضِ عوالمَ تَمنحُ أحيانًا هُروبًا بديلًا من الواقِعِ الحقيقيِّ، مثلما نَجِدُ في الأدَبِ أو السِّينما مع عوالِمِ الخيالِ أو .«Médiéval» ومعَ ظُهورِ الإنترنتِ وإمكانيَّةِ اللَّعبِ عبرَهُ مع لاعِبينَ آخرينَ، ومُشاهدةِ الأفلامِ، والاستِماعِ إلى الموسيقى، بل وتوصيلِ الكاميراتِ الرَّقميَّةِ والأجهزةِ الإلكترونيَّةِ المحمولةِ الأُخرى – أصبحتْ ألعابُ الفيديو أكثرَ تنوُّعًا (كهينة علواش، ٢٠٠٧، ١٣٦)

ويعرِّفُ الباحثونَ ألعابَ الفيديو بأنَّها برامجُ إلكترونيَّةٌ تفاعليَّةٌ مُصمَّمةٌ للتَّرفيهِ والتَّسليةِ؛ حيثُ يقومُ اللاعِبُ بالتَّفاعلِ مع بيئةٍ افتراضيَّةٍ من خلالِ أجهزةٍ إلكترونيَّةٍ مثلَ الحواسيبِ، وأجهزةِ الألعابِ المُخصَّصةِ، والهواتِفِ الذَّكيَّةِ. وتتنَوَّعُ هذهِ الألعابُ في تَصنيفاتِها وأهدافِها؛ فمنها الألعابُ التَّعليميَّةُ، والاستراتيجيَّةُ، والرِّياضيَّةُ، وألعابُ المُغامَراتِ، وألعابُ المُحاكاةِ. وتَعتمدُ ألعابُ الفيديو على تقنيَّاتِ الرُّسوميَّاتِ، والصَّوتِ، والذَّكاءِ الاصطناعيِّ؛ لِخَلقِ تجربةٍ تفاعليَّةٍ تجذِبُ اللّاعِبينَ من مُختَلِفِ الفِئاتِ العُمريَّةِ. ومعَ التَّطوُّرِ السَّريعِ في هذا المَجالِ، أصبحتْ ألعابُ الفيديو أكثرَ تعقيدًا وتأثيرًا على الجَوانبِ النَّفسيَّةِ والاجتماعيَّةِ والسُّلوكيَّةِ للمُستخدمينَ.

وتُشيرُ سمر صلاح (٢٠٢٢) إلى أنَّ إدمانَ ألعابِ الفيديو بينَ الأطفالِ يُعدُّ مشكلةً مُتزايدةً تُهدِّدُ الصِّحَّةَ الجسديَّةَ والعقليَّةَ والاجتماعيَّةَ للأطفالِ، ومنَ الضَّروريِّ فَهمُ هذا النَّوعِ من الإدمانِ والتَّعامُلُ معهُ بفاعليَّةٍ. ويمكنُ توضيحُ ذلكَ بشيءٍ منَ التَّفصيلِ: فالجاذبيَّةُ البَصريَّةُ والرُّسوميَّةُ

للألعابِ المصمَّمةِ بجودةٍ عاليةٍ تجذِبُ الأطفالَ بشدَّةٍ، كما أنَّ التَّحفيزَ المُستمرَّ في الألعابِ – من خلالِ تقديمِ المكافآتِ التَّدريجيَّةِ – يُشجِّعُ على الاستمرارِ في اللَّعبِ. ويلجأُ الأطفالُ أحيانًا إلى الألعابِ للهُروبِ من ضُغوطِ الحياةِ اليوميَّةِ أو الشُّعورِ بالمَلَلِ، وتُتيحُ الألعابُ الجماعيَّةُ على الإنترنتِ فُرَصًا للتَّفاعُلِ الاجتماعيِّ معَ أقرانِهم.

ومن هذا المُنطلقِ، فإنَّ إدمانَ ألعابِ الفيديو لدى الأطفالِ يتطلَّبُ انتباهًا وتعاملًا جادًّا من الأهلِ والمُعلِّمينَ. ومن خلالِ وضعِ استراتيجياتٍ فعَّالةٍ، والتَّواصُلِ المُستمرِّ معَ الأطفالِ، يُمكنُ الحدُّ من تأثيراتِ هذا الإدمانِ وتعزيزُ نُمُوٍّ صحِّيٍّ وسليمٍ لديهم عبرَ ما يلي:

أ)**وضعُ حدودٍ زمنيَّةٍ:** تحديدُ وقتٍ مُحدَّدٍ للَّعبِ والالتزامُ بهِ.

ب)**تعزيزُ الأنشطةِ البديلةِ**: تشجيعُ الأطفالِ على مُمارسةِ الرِّياضةِ، أو القراءةِ، أو الأنشطةِ الاجتماعيَّةِ.

ج) **التَّواصُلُ الفعَّالُ**: الحِوارُ معَ الأطفالِ حولَ مَخاطرِ الإدمانِ وتشجيعُهُم على الأنشطةِ الأخرى.
د) **المُراقبةُ**: مُتابعةُ نوعيَّةِ الألعابِ الَّتي يُمارِسُها الأطفالُ وضَمانُ مُلاءمتِها لأعمارِهِم.
هـ) **التَّدخُّلُ المهنيُّ:** اللُّجوءُ إلى المُختصِّينَ في حالِ عدمِ القُدرةِ على السَّيطرةِ على المشكلةِ (Pontes et al., 2015).

لذلكَ فإنَّ رِعايةَ الطِّفلِ في هذهِ المَرحلةِ العُمريَّةِ يجبُ ألا تَقتصرَ فقط على الجُهُودِ الشخصيَّةِ الَّتي يَبذُلُها الآباءُ والأمَّهاتُ، بل إنَّ رِعايةَ الطِّفلِ أصبحتْ اليومَ عِلمًا وفنًّا في آنٍ معًا؛ فهي عِلمٌ بنُظُمِ ووسائلِ التَّربيةِ والرِّعايةِ الشَّاملةِ للطِّفلِ في هذهِ المَرحلةِ، وهي في الوقتِ ذاتِهِ فنٌّ في السَّيرِ وَفقَ المبادئِ والنَّظريَّاتِ. لذا فإنَّ المَعرفةَ العِلميَّةَ أمرٌ ضروريٌّ في مَجالِ العِنايةِ بالأطفالِ في مَرحلةِ ما قبلَ المدرسةِ) سهام بدر، ٢٠٠٩، ١٦)، ومن خلالِ رياضِ الأطفالِ يُمكنُ توفيرُ البيئةِ المُناسِبةِ – إلى جانبِ الأسرةِ – الَّتي تُعزِّزُ شخصيَّةَ الطِّفلِ وتُساعِدُهُ على النُّمُوِّ بشكلٍ يَكفُلُ لهُ التَّوافُقَ(عبد الغني العمراني، ٢٠١٣، ١٨)

وتُمثِّلُ مرحلةُ رياضِ الأطفالِ إحدى المُؤسَّساتِ التَّربويَّةِ الَّتي يقعُ على عاتِقِها مسئوليَّةُ تَربيةِ الطِّفلِ وإعدادِهِ للمُشاركةِ في الحياةِ. فهذهِ المَرحلةُ تُعَدُّ من أكثرِ مَراحِلِ نُمُوِّ الإنسانِ أهمِّيَّةً، حيثُ تتكوَّنُ من خلالها شخصيَّةُ الطِّفلِ المُستقبليَّةُ، كما تُعَدُّ مؤسَّساتُ رياضِ الأطفالِ من أسرعِ المَراحِلِ نُمُوًّا في كافَّةِ الجوانبِ الجِسمانيَّةِ والعَقليَّةِ والنَّفسيَّةِ والاجتماعيَّةِ؛ إذْ يمتازُ الطِّفلُ في هذهِ المَرحلةِ بالحَماسِ والحَيَويَّةِ، والمَيلِ نحوَ اكتسابِ المَهاراتِ والمَعارِفِ المُختَلِفَةِ (سلوى مصطفى محمد، رانيا قدري أحمد، وآمال العرباوي، ٢٠١٦، ٤)

ويتمُّ قَبولُ الأطفالِ في رياضِ الأطفالِ بدولةِ الكويتِ ابتداءً من سِنِّ الرَّابعةِ أو الخامسةِ، وتَمتدُّ هذهِ المَرحلةُ لعامَينِ ينتقِلُ الطِّفلُ بعدَها إلى المَرحلةِ الابتدائيَّةِ. وتُعتَبرُ هذهِ المَرحلةُ بدايةَ طَريقٍ تربويٍّ يتناولُ الطِّفلَ في سنٍّ مُبكِّرةٍ، وهي مرحلةُ إعدادٍ وتَوجِيهٍ أكثرَ منها مرحلةَ تعليمٍ ودِراسةٍ، إذْ يَنبُعُ غَرَضُها الأساسيُّ من النَّشاطِ الذَّاتيِّ للطِّفلِ. وكما جاءَ في أنظِمةِ دائرةِ المعارفِ بخصوصِ تنظيمِ هذهِ المَرحلةِ، فقد نَصَّتْ على ما يلي: «تَوسيعُ دائِرةِ المَعارفِ بهذا النَّوعِ من التَّعليمِ الَّذي يُهَيِّئُ جوًّا صالحًا لصِغارِ الأطفالِ من سِنِّ الرَّابعةِ حتَّى السَّادِسَةِ، يَجِدُونَ فيهِ من مُتعةٍ ومرحِ الطُّفولةِ وضُروبِ اللَّعبِ المُنَظَّمِ ما لا يَجِدُونَهُ في مَحيطِ المَنزِلِ. وقد أُريدَ بهِ أيضًا تَدريبُ الأطفالِ على ألوانٍ من العاداتِ والتَّقاليدِ الَّتي تَصلُحُ أساسًا لتَنشِئةِ المُواطِنِ الصَّالِحِ على أساسٍ من الأخلاقِ الكريمةِ(آمنة حيدر الحرز، ٢٠٢٢، ٥)

إجراءات للدراسة

أولًا: منهج الدراسة:

اِعتمدتِ الدِّراسةُ الحاليَّةُ على المنهجِ الوصفيِّ، لِمُلاءمَتِهِ لطبيعةِ البحثِ؛ إذ إنَّ الدِّراسةَ الحاليَّةَ تهتمُّ بِدِراسةِ الظَّاهرةِ ووَضعِها الرَّاهِنِ، وهي ظاهرةُ إدمانِ ألعابِ الفيديو لأطفالِ مرحلةِ الرَّوضةِ بدولةِ الكويتِ، وذلك لتقديمِ وَصفٍ لِخصائصِها وتَوزيعِها في المجتمعِ.

ثانيًا: مجتمعُ الدِّراسةِ وعَيِّنتُها

- عَيِّنةُ الدِّراسةِ الاستطلاعيَّةُ للتحقُّقِ من الخصائصِ السِّيكومتريَّةِ:

تمَّ اختيارُ مجموعةٍ من أطفالِ مرحلةِ الرَّوضةِ؛ بهدفِ التَّحقُّقِ من الخصائصِ السِّيكومتريَّةِ للمِقياسِ. وقد اشتملتِ العَيِّنةُ على (١١٠) أطفالٍ (٧٠ ذَكَرًا، و٤٠ أُنثى) من مرحلةِ الرَّوضةِ بِمِنطقةِ الجهراءِ التَّعليميَّةِ بدولةِ الكويتِ، تراوحتْ أَعمارُهُم بين (٤ - ٦) سنواتٍ، وبِمُتوسِّطٍ حسابيٍّ للعُمرِ الزَّمنيِّ قدرُهُ (٤.٦٩) سنةً، وانحرافٍ معياريٍّ قدرُهُ.(٠.٤٨٥)

عَيِّنةُ الدِّراسةِ الأساسيَّةُ:

تمَّ اختيارُ عَيِّنةِ الدِّراسةِ الأساسيَّةِ بالطَّريقةِ العَشوائيَّةِ من الأطفالِ المُلتَحِقينَ بِمرحلةِ رياضِ الأطفالِ الحكوميَّةِ بِمِنطقةِ الجهراءِ بدولةِ الكويتِ للعامِ الدِّراسيِّ (٢٠٢٤ - ٢٠٢٥). وبلغتْ عَيِّنةُ الدِّراسةِ الأساسيَّةِ (٢٩٠) طفلاً (١٦٠ ذَكَرًا، و١٣٠ أُنثى)، تراوحتْ أَعمارُهُم بين (٤ - ٦) سنواتٍ، بِمرحلةِ رياضِ الأطفالِ بِمِنطقةِ الجهراءِ التَّعليميَّةِ بدولةِ الكويتِ، وبِمُتوسِّطٍ حسابيٍّ للعُمرِ الزَّمنيِّ قدرُهُ (٤.٨٩) سنةً، وانحرافٍ معياريٍّ قدرُهُ (٠.٤٨٩). وقد تمَّ تطبيقُ المِقياسِ من خلالِ أُولياءِ الأُمورِ ومُعلِّماتِ رياضِ الأطفالِ بِمِنطقةِ الجهراءِ.

أداة الدراسة:

مِقياسُ إدمانِ ألعابِ الفيديو لأطفالِ مرحلةِ الرَّوضةِ بدولةِ الكويت:

لِتحقيقِ هدفِ الدِّراسةِ؛ قامَ الباحثونَ بإعدادِ مِقياسٍ خاصٍّ لِقياسِ إدمانِ ألعابِ الفيديو لأطفالِ مرحلةِ الرَّوضةِ بدولةِ الكويت. وقد تمَّ استعراضُ الدِّراساتِ السَّابقةِ في البيئةِ الكويتيَّةِ والعربيَّةِ - في حدودِ علمِ الباحثينَ - ومن خلالِ البحثِ في مُحرّكاتِ البحثِ) **دار المنظومة** و**شمعة** (لم تَجدِ الدِّراسةُ أيَّ دراسةٍ تناولتْ بناءَ مِقياسٍ لإدمانِ ألعابِ الفيديو. لذلك اطَّلعَ الباحثونَ على عددٍ من الدِّراساتِ الأجنبيَّةِ التي تناولتْ إدمانَ ألعابِ الفيديو لدى الأطفال مثل **Abdul et al. (2022)، Hadi et al. (2022)، Budak et al. (2022)، Yılmaz et al. (2017)، Monacis et al. (2022)، Wanpen et al. (2022)، Khorsandi et al. (2022)**. لقد مرَّ بناءُ مِقياسِ إدمانِ ألعابِ الفيديو لأطفالِ مرحلةِ الرَّوضةِ بدولةِ الكويتِ بعدَّةِ خطواتٍ يُمكنُ إيجازُها فيما يلي:

- تحديدُ الهدفِ من المِقياسِ:

تَهدِفُ الدِّراسةُ الحاليَّةُ إلى إعدادِ أداةٍ لِقياسِ تأثيرِ ألعابِ الفيديو على الأطفالِ في مرحلةِ الرَّوضةِ، والتحقُّقِ من الخصائصِ السِّيكومتريَّةِ للمِقياسِ.

- وصفُ وتحديدُ أبعادِ المِقياسِ:

استنادًا إلى هذه الدِّراساتِ السَّابقةِ، وفي ضوءِ معاييرِ منظَّمةِ الصحَّةِ العالميَّةِ لاضطرابِ إدمانِ الألعابِ في المراجعةِ الحاديةِ عشرةِ في التصنيفِ الدوليِّ للأمراض (**ICD-11**) وبتبنِّي المحكَّاتِ التشخيصيَّةِ المقترحةِ لاضطرابِ الألعابِ في القسمِ الثالثِ من الدَّليلِ التشخيصيِّ والإحصائيِّ للاضطراباتِ العقليَّةِ(**DSM-5**, APA, 2013) ، وبالرجوعِ إلى الأطرِ النظريَّةِ والدِّراساتِ ذاتِ الصلةِ مثل **Farchakh et al. (2020)، Bağatarhan (2023)، Semiz (2024)، Donati et al. (2019)، Yalçın et al. (2022)، Yildirim et al. (2021)**، تمكَّنَ الباحثونُ من تحديدِ التعريفاتِ الإجرائيَّةِ لأبعادِ مِقياسِ إدمانِ ألعابِ الفيديو لأطفالِ مرحلةِ الرَّوضةِ بدولةِ الكويت.

-إعدادُ عباراتِ المِقياسِ:

لِتصميمِ مِقياسِ إدمانِ ألعابِ الفيديو لأطفالِ مرحلةِ الرَّوضةِ بدولةِ الكويتِ وتحديدِ بِنْيَتِه؛ استعانَ الباحثونَ بالدِّراساتِ السَّابقةِ المُشارِ إليها، حيث تمَّ بناءُ الصورةِ الأوَّليَّةِ للمِقياسِ بحيثُ تشتملُ على(٤٥)، عبارةً موزَّعةٍ على أربعةِ أبعادٍ رئيسةٍ تُعبّرُ عن جوانبِ الإدمانِ المختلفة، إذ

خُصِّصَ للبُعدِ السُّلوكيِّ (١١)، عبارةً، وللبُعدِ الاجتماعيِّ(١٤)، عبارةً، وللبُعدِ النفسيِّ (١٠)،عباراتٍ، أمَّا البُعدُ الصِّحِّيُّ فقد خُصِّصَ لهُ (١٠) عباراتٍ، وذلك لضمانِ شُمولِ المِقياسِ لمُختلفِ المظاهرِ السُّلوكيَّةِ والاجتماعيَّةِ والنفسيَّةِ والصحيَّةِ المُرتبطةِ بإدمانِ ألعابِ الفيديو لدى أطفالِ مرحلةِ الرَّوضةِ.

نتائج الدراسة:

ما الخصائص السيكومترية لمقياس إدمان ألعاب الفيديو لأطفال الروضة بالبيئة الكويتية؟

تتمثل الخصائص السيكومترية لمقياس إدمان العاب الفيديو لأطفال مرحلة الروضة بدولة الكويت، في حساب كل من الصدق والثبات، وفيما يلي توضيح الخطوات:

أولاً: صدق مقياس إدمان ألعاب الفيديو لأطفال الروضة بالبيئة الكويتية:

١- الصدق الظاهري (صدق المحكمين):

تمَّ التعرُّفُ إلى مؤشِّراتِ الصِّدقِ الظاهريِّ لمحتوى المِقياسِ بعدَ عرضِهِ على (٩) من الخبراءِ المتخصِّصين في عِلمِ النَّفسِ والصِّحَّةِ النَّفسيَّةِ والتَّربيةِ الخاصَّةِ، وقد أُخِذَتْ بالملاحظاتِ والاقتراحاتِ التي أجمَعَ عليها ما نِسبتُه(٨٠٪) من السَّادةِ المُحكِّمينَ؛ حيث جرى تعديلُ بعضِ الفِقَراتِ أو حذفُها أو إضافتُها وَفقًا للتَّوصياتِ. وبعدَ الانتهاءِ من مرحلةِ التحكيمِ وإجراءِ التعديلاتِ الضَّروريَّةِ على عباراتِ مِقياسِ إدمانِ ألعابِ الفيديو لأطفالِ مرحلةِ الرَّوضةِ بدولةِ الكويتِ، أصبحَ المِقياسُ في صورتِه النِّهائيَّةِ مُكوَّنًا من(٣٠)عبارةً موزَّعةٍ على أربعةِ أبعادٍ، جاءتْ على النَّحوِ الآتي: البُعدُ السُّلوكيُّ وخصِّصَ لهُ (٨) عباراتٍ، والبُعدُ الاجتماعيُّ خُصِّصَ لهُ(٩) عباراتٍ، أمَّا البُعدُ النَّفسيُّ فقد خُصِّصَ لهُ (٦) عباراتٍ، في حين خُصِّصَ للبُعدِ الصِّحِّيِّ (٧) عباراتٍ.

تقدير درجات مقياس إدمان ألعاب الفيديو لأطفال الروضة بالبيئة الكويتية

وضع الباحثون طريقة لتصحيح المقياس وهى مقياس متدرج ثلاثي حيث (دائمًا=٣ درجات)،(أحيانًا=٢درجتان)،(نادرًا=١ درجة واحدة)، وبعض العبارات مصوغة بصورة إيجابية وبعضها سلبية، وتم التعامل مع العبارات السلبية بأن تم عكس التدريج الكمي للدرجات حيُث حيث(دائمًا=١ درجة)،(أحيانًا=٢درجتان)،(نادرًا=٣ درجات)، وللمقياس درجة خام كلية، كما يمكن أن نحصل على درجة خام لكل بعد على حدة، حيث يتم جمع درجات البنود الخاصة بكل بعد على حدة، أرقام العبارات الإيجابية:(١، ٣، ٥، ٧، ١٠، ١١، ١٤، ١٦، ١٨، ٢٠، ٢٢، ٢٤، ٢٧، ٢٨، ٢٩، ٣٠)، أرقام العبارات السلبية:(٢، ٤، ٦، ٨، ٩، ١٢، ١٣، ١٥، ١٧، ١٩، ٢١، ٢٣، ٢٥، ٢٦).

٢- صدق البناء أو الصدق العاملي:

تم إجرء التحليل العاملي الاستكشافي باستخدام برنامج(SPSS,V27) على بيانات عينة الدراسة الاستكشافية المكونة من (١٤٥) طفلاً لاستكشاف المكونات العاملية للمقياس وفيما يلي نتائج هذا التحليل، كمؤشر لصدق البناء Construct Validity، وتم التأكد من كفاية حجم العينة عن اختبار KMO and Bartlett's Test وكانت قيمة [Measure of Sampling Adequacy [MSA مساوية لـ (٠.٨٨٣)، بينما كانت قيمة مربع كا٢ المحسوبة (٦٤٢٢.١٦٠)، بدرجات حرية (٤٣٥) وكانت هذه القيمة دالة عند إحصائيا عند مستوى ($0.000 \geq p$)، وهذه النتيجة تعني أن حجم العينة مناسب لإجراء التحليل العاملي.

جدول (١)

نتائج التحليل العاملي لعبارات مقياس إدمان ألعاب الفيديو لأطفال الروضة بالبيئة الكويتية

م	الفقرات	العوامل				درجات الشيوع
		الأول	الثاني	الثالث	الرابع	
٣٠	يظهر الطفل القدرة على التكيف مع الخسارة في الألعاب بشكل هادئ.	٠.٩٠٩				٠.٨٣٥
٢٠	يشارك الطفل في الأنشطة البدنية مع أصدقائه بشكل منتظم.	٠.٨٦٥				٠.٨٣١
٢٩	يستمتع الطفل بمشاركة أنشطة جماعية مع أصدقائه بعد اللعب.	٠.٨٤٤				٠.٨٢٨
٢٣	يميل الطفل لتناول الوجبات الخفيفة غير الصحية أثناء استخدام الأجهزة الإلكترونية.	٠.٨٤٢				٠.٦٠٥
٣	يستمتع الطفل بالأنشطة الإبداعية مثل الرسم أو الكتابة بجانب ألعاب الفيديو.	٠.٨٣٦				٠.٩٠٢
١٩	يجد الطفل صعوبة في التركيز على الدراسة أو الأنشطة الأخرى بعد وقت طويل من اللعب.	٠.٨١٢				٠.٧٨٣
١٣	يعاني الطفل من صعوبة في تكوين صداقات جديدة بسبب الوقت الطويل الذي يقضيه في اللعب.	٠.٨١٠				٠.٨١٤
٤	يفضل الطفل ألعاب الفيديو على الأنشطة البدنية أو الخروج مع الأصدقاء.	٠.٨٠٨				٠.٨٢٨
٢٦	يفضل الطفل البقاء في المنزل للعب بدلًا من الخروج مع الأصدقاء.	٠.٦٧٧				٠.٨١٣
١٨	يظهر الطفل تعاطفًا ودعمًا تجاه أقرانه وأفراد الأسرة.	٠.٦٦٠				٠.٧٦٤
١٧	يشعر الطفل بالتوتر أو القلق عند منعه من استخدام الأجهزة الإلكترونية.	٠.٦٤٣				٠.٧١٠
١١	يلتزم الطفل بالنظافة الشخصية مثل غسل اليدين بعد استخدام الأجهزة الإلكترونية.	٠.٦٤٢				٠.٨٩٩

٨	يفضل الطفل التواصل مع الأصدقاء عبر الألعاب بدلاً من اللقاء المباشر.	٠.٦٢٨				٠.٨٣٥
١٥	يصبح الطفل أقل نشاطًا في الأنشطة البدنية بعد فترات طويلة من اللعب.	٠.٦٠٢				٠.٥٥٥
٩	يظهر الطفل سلوكًا عدوانيًا عند خسارته في الألعاب أو عند منعه من اللعب.		٠.٩٣٨			٠.٩٢١
٦	يعاني الطفل من آلام في الرقبة أو العين بعد جلسات طويلة من اللعب.		٠.٩١٠			٠.٩٢٨
٢٤	يظهر الطفل حماسًا لاستكشاف أنشطة جديدة بجانب الألعاب الإلكترونية.		٠.٨٥٣			٠.٧٢٤
١٢	يميل الطفل لاستخدام ألعاب الفيديو كوسيلة للهروب من الضغوط أو المشاكل.		٠.٨٥١			٠.٧٦٢
١٦	يظهر الطفل اهتمامًا بالأنشطة البديلة مثل القراءة أو الرياضة.		٠.٨٠٥			٠.٨٠٧
٢٥	يعاني الطفل من زيادة الوزن بسبب قلة الحركة وكثرة استخدام الألعاب.		٠.٧٣٠			٠.٨٣٤
١٤	يستمتع الطفل بمشاركة إنجازاته في الألعاب مع أفراد الأسرة والأصدقاء.		٠.٦٨٩			٠.٦٣٥
١٠	يتمكن الطفل من التعبير عن مشاعره بشكل طبيعي أثناء التفاعل مع الآخرين.			٠.٨٣٤		٠.٨٦٧
١	يلتزم الطفل بمواعيد النوم والطعام حتى أثناء ممارسة ألعاب الفيديو.			٠.٨١٩		٠.٧٢٤
٥	يشعر الطفل بالفخر عند تحقيق إنجاز في الألعاب الإلكترونية.			٠.٧٢٦		٠.٨٦٧
٢١	يظهر الطفل انزعاجًا عند محاولة منعه من اللعب أو تحديد وقت الاستخدام.			٠.٦٩٠		٠.٦٨٦
٢	يواجه الطفل صعوبة في النوم بسبب قضاء وقت طويل أمام الألعاب.			٠.٦٣٤		٠.٧٤٣
٢٧	يظهر الطفل توازنًا في وقته بين اللعب والدراسة والأنشطة الأخرى.			٠.٦٣١		٠.٥٩٤
٢٨	يتحدث الطفل عن الألعاب بشكل إيجابي في اللقاءات العائلية أو مع أصدقائه.				٠.٨٤٧	٠.٧٩٢
٢٢	يتمتع الطفل بالقدرة على تقبل الخسارة والتعامل مع الفشل في الألعاب.				٠.٨٢٠	٠.٨٢٣
٧	يظهر الطفل استعدادًا للمشاركة في الأنشطة الجماعية مع الأسرة أو الأصدقاء.				٠.٦٥٥	٠.٧٩٢
	الجذر الكامن	١٥.٣٢	٥.٠٢	١.٨٦	١.٢٨	٢٣.٤٨
	النسب المئوية	٥١.٠٩	١٦.٧٣	٦.٢١	٤.٢٨	٧٨.٣١

يتضح من نتائج جدول(١) حيُث أسفرت نتائج التحليل العاملي الاستكشافي Analysis Exploratory Factor على عينة الدراسة الكلية (ن=١٤٥) لمقياس إدمان ألعاب الفيديو لأطفال الروضة بالبيئة الكويتية وفق التدوير المتعامد عن ثلاثة عوامل فسرت ٧٨.٣٣٣% من التباين الكلي.

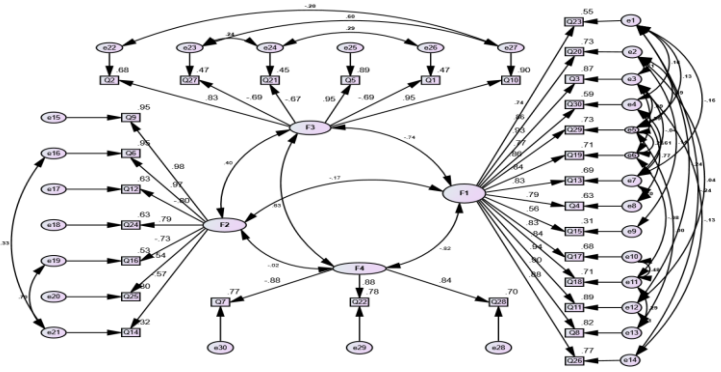
وقد تم مراعاة أن تكون قيم تشبع Factor Loadings عبارات مقياس إدمان ألعاب الفيديو لأطفال الروضة بالبيئة الكويتية على العوامل لا تقل عن (٠.٤٠)، حيث تراوحت تشبعات عبارات العامل الأول ما بين(٠.٩٠٩ إلى ٠.٦٠٢)، وتشبعات العامل الثاني ما بين (٠.٩٣٨ إلى ٠.٦٨٩)، بينما تراوحت تشبعات العامل الثالث ما بين (٠.٨٣٤ إلى ٠.٦٣١)، وجاءت تشبعات العامل الرابع ما بين (٠.٨٤٧ إلى ٠.٦٥٥)، وقد استقرت الباحثون على مسميات هذه العوامل كما سبقت الإشارة إلى ذلك.

٣- التحليل العاملي التوكيدي:

واستكمالاً لبحث دلالات صدق مقياس إدمان ألعاب الفيديو لأطفال الروضة بالبيئة الكويتية، تم إجراء التحليل العاملي التوكيدي (Confirmatory Factor Analysis)، باستخدام البرنامج الإحصائي AMOS-24، وقد بلغ حجم العينة (١٤٥) طفل من أطفال مرحلة الروضة بمنطقة الجهراء بالكويت.

شكل(١)

النموذج الخاص بمدى تطابق العبارات مع العوامل الأربعة المستخرجة من التحليل العاملي الاستكشافي للعينة الثانية لمقياس إدمان ألعاب الفيديو لأطفال الروضة بالبيئة الكويتية (ن=١٤٥)



اختبار صحة النموذج وحسن المطابقة:

جدول (٢)

مؤشرات جدوة حسن المطابقة(ن=١٤٥)

م	المؤشر	المستوى المطلوب	الفعلي	التقييم
١	نسبة(كا٢/df)	أقل من ٥	٢.٩٩٣	المطابقة مقبولة
٢	حسن المطابقة(GFI)	أن كان المؤشر أكبر من أو يساوى ٠.٩٠	٠.٩٣٢	المطابقة مقبولة
٣	مؤشر حسن المطابقة المصحح AGFI	(صفر) إلى (١)، وتعكس القيمة القريبة من ٠.٩٥ ملائمة جيدة	٠.٩٠٩	المطابقة مقبولة
٤	المطابقة المقارن(CFI)	أن كان المؤشر أكبر من او يساوى ٠.٩٠	٠.٩١٠	المطابقة مقبولة
٥	الجذر التربيعى لمتوسط خط التقريب(RMSEA)	أقل من ٠.٠٨	٠.٣٦	المطابقة مقبولة
٦	مؤشر جذر متوسط مربع البواقي(RMR)	تتراوح قيمته من (٠.٠٨) أو أقل لكي نقبل المطابقة، عندما يساوى(صفر) تكون المطابقة جيدة.	٠.٦٣	المطابقة مقبولة
٧	مؤشر قرب المطابقة PClose	أكبر من ٠.٠٥	٠.٩٨٦	المطابقة مقبولة
٨	مؤشر المطابقة النسبي RFI	(صفر) إلى (١)	٠.٧٢٧	المطابقة مقبولة

تشير نتائج التحليل التوكيدي لمقياس إدمان ألعاب الفيديو لأطفال الروضة بالبيئة الكويتية الموضحة بجدول (٢) حسن مطابقة النموذج للعبارات مع العوامل الأربعة المستخرجة من التحليل العاملي الاستكشافي. جميع مؤشرات المطابقة تقع ضمن الحدود المقبولة، مما يدل على أن النموذج المقترح لقياس إدمان ألعاب الفيديو لدى أطفال الروضة في الكويت يتمتع بمطابقة جيدة ويمكن استخدامه في البحث العلمي، وأن هناك بعض المجالات التي يمكن تحسينها، مثل مؤشر RFI، والذي يمكن تحسينه عبر مراجعة العلاقات العاملية أو إضافة بعض التعديلات الطفيفة، وبشكل عام، يدعم هذا التحليل الصدق التوكيدي للمقياس، مما يعني أنه أداة موثوقة لقياس إدمان ألعاب الفيديو في هذه الفئة العمرية.

ثانياً: ثبات مقياس إدمان ألعاب الفيديو لأطفال الروضة بالبيئة الكويتية.

تم التأكد من ثبات مقياس إدمان ألعاب الفيديو لأطفال الروضة بالبيئة الكويتية باستخدام طريقة الاتساق الداخلي (ألفا لكرونباخ)، وطريقة التجزئية النصفية، وجدول (٣) التالي يوضح نتائج ثبات مقياس إدمان العاب الفيديو لأطفال مرحلة الروضة بدولة الكويت للعينة الاستطلاعية (١٤٥) طفلاً (٩٥ ذكور، ٥٠ إناث) بمرحلة الروضة بمنطقة الجهراء التعليمية بدولة الكويت، وفق طريقة الاتساق الداخلي ألفا كرونباخ.

جدول(٣)

نتائج الثبات للمقياس بطريقة ألفاكرونباخ (ن= ١٤٥)

الجنس	حجم العينة	البعد الأول	البعد الثاني	البعد الثالث	البعد الرابع	المقياس ككل
ذكور	٩٥	٠,٩٠٥	٠,٨٨٢	٠,٨١٢	٠,٧٩٣	٠,٨٨٥
إناث	٥٠	٠,٨٩١	٠,٨١٥	٠,٨٠٩	٠,٨٤٢	٠,٩٠٧
الإجمالي	١٤٥	٠,٨٩٥	٠,٩٠٢	٠,٨٤١	٠,٨٣٧	٠,٩٢٥

تشير نتائج معامل ألفا كرونباخ في الجدول (٣) إلى مستوى عالٍ من الثبات للمقياس، حيث تتراوح قيم الثبات بين **٠,٧٩٣ و٠,٩٠٥** عبر الأبعاد المختلفة، مما يعكس درجة جيدة من الاتساق الداخلي. بلغ معامل الثبات للمقياس ككل لدى الذكور **٠,٨٨٥**، بينما كان أعلى قليلًا لدى الإناث بقيمة **٠,٩٠٧**، مما يدل على استقرار الأداة عبر الجنسين. أما في العينة الإجمالية، فقد سجل المقياس ككل قيمة **٠,٩٢٥**، وهي قيمة مرتفعة جدًا، مما يشير إلى موثوقية عالية للمقياس عند تطبيقه على العينة كاملة، مما يعزز من صلاحيته لاستخدامه في الدراسة.

وجدول (٤) التالي يوضح نتائج ثبات مقياس إدمان ألعاب الفيديو لأطفال الروضة بالبيئة الكويتية، باستخدام التجزئة النصفية.

جدول (٤)

نتائج الثبات للمقياس بطريقة التجزئة النصفية (ن= ١٤٥)

الجنس	حجم العينة	البعد الأول	البعد الثاني	البعد الثالث	البعد الرابع	المقياس ككل
ذكور	٩٥	٠,٧٨٥	٠,٧٦٩	٠,٨٤٥	٠,٨٢٢	٠,٩٢٥
إناث	٥٠	٠,٨٠٢	٠,٨٤٧	٠,٧٧٤	٠,٧٧٠	٠,٩١٥
الإجمالي	١٤٥	٠,٨٣٠	٠,٨٣٥	٠,٨٧٢	٠,٨٦٠	٠,٩٢٠

يتضح من جدول (٤) قيم لمعامل الثبات بطريقة التجزئة النصفية مستوى مرتفعًا من الاتساق الداخلي، حيث تراوحت قيم الثبات عبر الأبعاد المختلفة بين **٠,٧٦٩ و٠,٨٧٢**، مما يشير إلى استقرار جيد للمقياس. بلغ معامل الثبات للمقياس ككل لدى الذكور **٠,٩٢٥**، ولدى الإناث **٠,٩١٥**، مما يدل على تقارب في مستوى الثبات بين الجنسين. أما في العينة الإجمالية، فقد بلغ الثبات الكلي **٠,٩٢٠**، وهو مؤشر قوي على موثوقية الأداة البحثية وفعاليتها في قياس المتغيرات المستهدفة، وجدول(٥) يوضح البنود التي تقيس كل بعد من الأبعاد على حدة.

جدول (٥)

يوضح البنود التي تقيس كل بعد من الأبعاد على حدة في شكلها النهائي

المتغير الكامن	المؤشرات المرتبطة به	مجموع المؤشرات	حساب الدرجات	
			أعلى درجة	أقل درجة
العامل الأول: الجوانب الاجتماعية النفسية	٣٠، ٢٠، ٢٩، ٢٣، ٣، ١٩، ١٣، ٤، ٢٦، ١٨، ١٧، ١١، ٨، ١٥	١٤	٤٢	١٤
العامل الثاني: الجوانب الصحية والبدنية	٩، ٦، ٢٤، ١٢، ١٦، ٢٥، ١٤	٧	٢١	٧
العامل الثالث: الجوانب السلوكية	١٠، ١، ٥، ٢١، ٢، ٢٧	٦	١٨	٦
العامل الرابع: الجوانب التفاعلية النفسية	٢٨، ٢٢، ٧	٣	٩	٣
المقياس ككل	٣٠ بند	٣٠	٩٠	٣٠

تصحيح المقياس:

يتم جمع الدرجات لكل العبارات للوصول على الدرجة الكلية حيث أن الدرجة الكلية هي (٩٠)، كما أن الدرجة الأدنى للمقياس هي (٣٠)، وتصنف الدرجات للثلاث مستويات وفق التالي:

جدول (٦)

مستويات إدمان ألعاب الفيديو لأطفال الروضة بالبيئة الكويتية

المستوى	الدرجة	التفسير
منخفض	٣٠ - ٤٩	لا يوجد إدمان أو تأثير ضعيف لألعاب الفيديو على السلوك.
متوسط	٥٠ - ٦٩	يوجد تأثير متوسط لألعاب الفيديو مع بعض العلامات الدالة على الإدمان.
مرتفع	٧٠ - ٩٠	يشير إلى مستوى مرتفع من الإدمان مع تأثير واضح على حياة المبحوث اليومية.

ومن خلال ما سبق يكون الباحثون قد استطاعوا تأكيد الخصائص السيكومترية لمقياس **إدمان ألعاب الفيديو لأطفال الروضة بالبيئة الكويتية** وذلك من خلال حساب معامل الصدق والثبات للمقياس وبهذه الصورة يكون المقياس مكون من (٣٠) مفردة.

توصيات:

١. **تعزيز التوعية المجتمعية:** نشر حملات توعوية حول تأثير ألعاب الفيديو على الأطفال والشباب، وتوجيه الأسر والمجتمع إلى كيفية استخدامها بشكل متوازن، مع تسليط الضوء على فوائدها ومخاطرها.

٢. **إدراج مناهج تعليمية حول التكنولوجيا:** تضمين مناهج دراسية توضح الاستخدام المسؤول لألعاب الفيديو وتأثيراتها النفسية والاجتماعية، مع التركيز على تعزيز التفكير النقدي لدى الأطفال وتحفيزهم على تحقيق التوازن بين اللعب والأنشطة الأخرى.

٣. تشجيع البحث العلمي في المجال :دعم الدراسات والأبحاث المتعلقة بإدمان ألعاب الفيديو وتأثيراتها على الصحة النفسية والجسدية، لتوفير بيانات دقيقة تساعد في وضع سياسات فعالة تحمي الأطفال والشباب من الأضرار المحتملة.

٤. **إصدار تشريعات وتنظيمات مناسبة :**وضع قوانين تحد من التعرض المفرط للألعاب الإلكترونية الضارة، مع تفعيل آليات رقابة على المحتوى المقدم للأطفال، وضمان توافق الألعاب مع القيم الثقافية والاجتماعية.

٥. **تطوير ألعاب ذات محتوى إيجابي :**تشجيع الشركات المطورة للألعاب على إنتاج محتوى يعزز القيم الأخلاقية والتعليمية، ويدمج بين الترفيه والفائدة، مثل الألعاب التي تعزز التفكير النقدي، الإبداع، والتفاعل الاجتماعي الصحي.

المـراجع

أولاً: المراجع العربية:

إبراهيم، جناد. (٢٠٢١). ظاهرة الألعاب الإلكترونية وآثارها على مرتاديها من الأطفال .*مجلة الحوار الثقافي*، ١٠(١)، ١٩٣–٢١٤.

أحمد، فلاق. (٢٠٠٨) .*الطفل الجزائري وألعاب الفيديو: دراسة في القيم والمتغيرات* (رسالة دكتوراه غير منشورة). جامعة الجزائر، كلية العلوم السياسية والإعلام، قسم علوم الإعلام والاتصال.

أحمد، مختار مكي. (٢٠١٥) .*قضايا تربوية معاصرة* .الهيئة المصرية العامة للكتاب.

الحرز، آمنة حيدر. (٢٠٢٢) .*بناء نموذج مقترح لتطوير الأداء الإداري لدى مديرات رياض الأطفال في دولة الكويت وفق الإدارة الاستراتيجية* (رسالة دكتوراه غير منشورة). جامعة اليرموك، إربد، الأردن.

خليل، جمال علي. (٢٠١٩). ظاهرة إدمان الأطفال للشاشات الإلكترونية ودور رياض الأطفال في التوعية بمخاطرها وآليات مواجهتها. في *أعمال المؤتمر الدولي الثاني: بناء طفل الجيل الرابع في ضوء رؤية التعليم ٢٠٣٠* (ص ص ١٣٢–١٦٥). كلية رياض الأطفال، جامعة أسيوط.

حسن، سجى سلمان. (٢٠٢١) .*درجة مشاركة معلمات رياض الأطفال في اتخاذ القرارات وعلاقتها بالرضا الوظيفي لديهن في دولة الكويت: المعيقات وسبل التطوير* (رسالة دكتوراه غير منشورة). جامعة اليرموك، إربد، الأردن.

سلوى، مصطفى محمد، رانيا، قدري أحمد، وآمال، العرباوي. (٢٠١٦). الاتجاهات الإدارية المعاصرة بمؤسسات رياض الأطفال .*مجلة الثقافة والتنمية*، ١٦(١٠٤)، ١–١١٦.

صبح، سمر حسن. (٢٠٢٢). إدمان ألعاب الفيديو وعلاقته بالتوافق النفسي لدى تلاميذ المرحلة الابتدائية .*مجلة كلية التربية بالمنصورة*، ١٢٠(٣)، ٧٨١–٨٢٨.

عبد ميهوب، سهير إبراهيم. (٢٠١٣). دراسة تأثير الألعاب الإلكترونية على المهارات الاجتماعية لدى عينة من الأطفال في المرحلة العمرية ٤–٦ سنوات . *مجلة دراسات الطفولة*، ١٦(٦٠)، ١–١١.

العمراني، عبد الغني. (٢٠١٤) .*إدارة رياض الأطفال* .صنعاء: دار الكتاب الجامعي.

علواش، كهينة. (٢٠٠٧) .*معالجة العنف من خلال التلفزيون وألعاب الفيديو وتأثيره على الطفل* (رسالة ماجستير غير منشورة). جامعة الجزائر، كلية العلوم السياسية والإعلام، قسم علوم الإعلام والاتصال.

الزيودي، ماجد محمد. (٢٠١٥). الانعكاسات التربوية لاستخدام الأطفال للألعاب الإلكترونية كما يراها معلمو وأولياء أمور طلبة المدارس الابتدائية بالمدينة المنورة .*مجلة جامعة طيبة للعلوم التربوية*، ١٠(١)، ١٥–٣١.

عبد الحليم، محمد رياض، الحديبي، مصطفى عبد المحسن، عمران، فاطمة محمد، وعبد الرحيم، نسمة صفوت. (٢٠٢٣). البناء العاملي لمقياس إدمان الألعاب الإلكترونية (VASC)لدى عينة من الأطفال بالبيئة المصرية .*مجلة دراسات في مجال الإرشاد النفسي والتربوي*، كلية التربية، جامعة أسيوط، ٦(٣)، ٢٦٨–٢٩٠.

سعد، نيفين حسن. (٢٠٢٣). بناء مقياس إدمان الألعاب الإلكترونية لدى المراهقين من طلبة الحلقة الثانية من التعليم الأساسي بمحافظة القاهرة .*مجلة كلية التربية في العلوم النفسية*، ٤٧(١)، ١٧–٦٠.

موثقي، هايدة. (٢٠٠٤) .*علم نفس اللعب* (ط ١). بيروت: دار الهادي.

الخليفة، هند خالد. (٢٠١٦). أنماط استخدام ألعاب الإنترنت الإلكترونية وآثارها: دراسة على عينة من الأطفال الذكور في المجتمع السعودي .*المجلة الاجتماعية*، (١١)، ١٧–٦٢.

سلامة، وفاء محمد. (١٩٩٣) .*برنامج مقترح لتنمية بعض المفاهيم العلمية لأطفال الروضة* (رسالة ماجستير غير منشورة). كلية البنات، جامعة عين شمس، القاهرة.

ثانياً: المراجع الأجنبية:

Abdul Hadi, A., Roslan, S. R., Mohammad Aidid, E., Abdullah, N., & Musa, R. (2022). Development and validation of a new gadget addiction scale (Screen Dependency Scale) among pre-school children in Malaysia. *International Journal of Environmental Research and Public Health*, 19(24), 16916.

Allen, S. W. (2010, December 6). How video games are changing our lives. *Naples News*. Retrieved April 5, 2012, from http://www.naplesnews.com/news/2010/dec/06/health-advice-by-dr-weiss-how-video-games-are-chan/

American Psychiatric Association. (2013). *Diagnostic and statistical manual of mental disorders* (5th ed.). Arlington, VA: American Psychiatric Publishing.

Bağatarhan, T. (2023). Digital game addiction tendency and social competence in preschool children: The mediating role of self-regulation. *Journal of Human and Social Sciences*, 6(2), 424–443.

Bonnet, A., Brejard, V., & Cury, F. (2014). French validation of the 7-item Game Addiction Scale for adolescents. *(Full publication details needed – incomplete citation)*

Budak, K. S., & Işıkoğlu, N. (2022). Development of children's digital play addiction tendency and parental mediation scales. *Journal of Faculty of Educational Sciences*, 55(3). *(Page range needed)*

Donati, M. A., Sanson, F., Mazzarese, M., & Primi, C. (2019). Assessing video game habits and pathological behaviour in children through a new scale: Psychometric properties of the Video-Gaming Scale for Children (VGS-C). *Psychology*, 10, 2190–2208.

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, Article 46. https://doi.org/10.1186/s13034-020-00353-1 *(DOI recommended if available)*

Haagsma, M. C., Pieterse, M. E., & Peters, O. (2012). The prevalence of problematic video gamers in the Netherlands. *Cyberpsychology, Behavior, and Social Networking*, 15(3), 162–168.

Kanjanopas, N. (2007). *Game addiction* (Unpublished master's thesis). Mahidol University.

Khorsandi, A., & Li, L. (2022). A multi-analysis of children and adolescents' video gaming addiction with the AHP and TOPSIS methods. *International Journal of Environmental Research and Public Health*, 19(15), 9680.

Lemmens, J. S., Valkenburg, P. M., & Peter, J. (2009). Development and validation of a game addiction scale for adolescents. *Media Psychology*, 12, 77–95.

Marcovitz, H. (2011). *Are video games harmful?* Reference Point Press.

Monacis, L., Griffiths, M. D., Cassibba, R., & others. (2022). Videogame Addiction Scale for Children: Psychometric properties and gamer profiles in the Italian context. *International Journal of Mental Health and Addiction*, 20, 1984–2005. https://doi.org/10.1007/s11469-020-00406-w

Nakaya, A. C. (2014). *Thinking critically: Video games and violence*. Reference Point Press.

Pontes, H. M., & Griffiths, M. D. (2015). Measuring DSM-5 Internet Gaming Disorder: Development and validation of a short psychometric scale. *Computers in Human Behavior*, 45, 137–143.

Semiz, S. (2024). Digital game and technology addiction in early childhood. *Digital Security and Media*, 1(1), 30–44.

Wanpen, W., Itsarapong, P., Gornnum, S., & Yunibhand, J. (2022). Development of a Thai gaming disorder scale for children and adolescents. *Journal of Health Research*, 36(6), 1047–1057. https://doi.org/10.1108/JHR-10-2020-0462

Wartberg, L., Kriston, L., & Thomasius, R. (2020). Internet gaming disorder and problematic social media use in adolescents during the COVID-19 pandemic. *Journal of Behavioral Addictions*, 9(3), 32–45.

Yalçın, S. S., Çaylan, N., Erat Nergiz, M., Oflu, A., Yıldız, D., Tezol, Ö., … & Yurdakök, K. (2022). Video game playing among preschoolers: Prevalence and home environment in three provinces from Turkey. *International Journal of Environmental Health Research*, 32(10), 2233–2246.

Yildirim, E., & Zeren, S. G. (2021). Video game addiction in Turkey: Does it correlate between basic psychological needs and perceived social support? *Psycho-Educational Research Reviews*, 10(2), 106–117.

Yilmaz, E., Griffiths, M. D., & Kan, A. (2017). Development and validation of Videogame Addiction Scale for Children (VASC). *International Journal of Mental Health and Addiction*, 15, 869–882.