أنماط الألعاب الإلكترونية المُفضلة لدى أطفال الروضة وسماتهم المزاجية

إعداد

أ.م.د / سامية مختار محمد شهبو[١]

ملخص البحث باللغة العربية

مقدمة البحث:

تُعد مرحلة الطفولة مرحلة أساسية في حياة الإنسان، ففيها يكتسب معالم قيمه ومعايير سلوكه، وتتشكل مختلف عاداته واتجاهاته وميوله، وفيها تتحدد شخصيته، وتبرز سماته المزاجية، ويُساهم اللعب في تَكوين شخصية الطفل في هذه المرحلة الحاسمة من النمو الإنساني بشكل فَعال، ولا تَرجع أهمية اللعب إلى الفترة الطويلة التي يَقضيها الطفل فيه فحسب؛ بل إلى أنه يُسهم في تكوينه النفسي، فهو في هذه المرحلة أكثر قابلية للتَأثر بالعوامل المختلفة المُحيطة به. هذا وتُعد الألعاب الإلكترونية من أهم التطورات التي اتسع انتشارها، وزادت جاذبيتها في الآونة الأخيرة بشكل ملحوظ، فالأسواق تَعج بمختلف أنواعها، ويَصحُبها الأطفال معهم أينما ذهبوا، واستحوذت على عقولهم وتفكيرهم، فهم يمارسونها لساعات طويلة دون ملل أو كلل. يتلقون من خلالها مختلف المفاهيم والأفكار. إن هذا الانتشار الواسع للألعاب الإلكترونية وزيادة الساعات المصروفة من قِبل الأطفال في اللعب بها، والتَأثر منها؛ دَفع العديد من الباحثين والعلماء للاهتمام بدراستها والتعرف على الآثار التي تُحدثها على اللاعبين وخاصة الأطفال منهم؛ فشخصية الطفل ومزاجه يتأثران بنوع وكم الانفعالات التي يتعرض لها أثناء مواقف اللعب المختلفة.

مشكلة البحث:

أصبحت مُمارسة الألعاب الإلكترونية هي السلوك الغالب في قضاء وقت الفراغ والتسلية للأطفال والكبار، بل أن العديد من الأهالي يحرصون على توفير الأجهزة الذكية لأطفالهم في أعمار مبكرة، وخصوصاً مع التطور التكنولوجي المتسارع، وتحول الطفل إلى طفل رقمي مشغول بالتكنولوجيا. هذا وقد اختلفت التوجهات في الدراسات المتعلقة بالألعاب الإلكترونية وتأثيرها على جوانب نمو الطفل النفسية بين مؤيد ومعارض، فالبعض يركز على الآثار السلبية لممارسة الألعاب الإلكترونية، والبعض يركز على الآثار الإيجابية لممارسة الألعاب الإلكترونية، هذا وقد اهتمت مجموعة من الدراسات بالتعرف على الآثار الإيجابية والسلبية للألعاب الإلكترونية على حد سواء. وعلى الرغم من كثرة عدد الدراسات التي تناولت الألعاب الإلكترونية وتأثيرها على الأطفال، إلا أنه لم تَحظ تفضيلات أطفال الروضة لأنماط الألعاب

[١] أستاذ علم نفس الطفل المساعد، قسم رياض الأطفال، كلية التربية النوعية، جامعة الزقازيق، مصر

الإلكترونية المختلفة وسماتهم المزاجية بالاهتمام الكافي من قبل الباحثين- في حدود علم الباحثة- وعليه عَني البحث الحالي بدراسة الألعاب الإلكترونية التي يُفضلها الأطفال وسماتهم المزاجية.

ويمكن صياغة مشكلة البحث في السؤال الرئيس التالي: ما طبيعة العلاقة بين أنماط الألعاب الإلكترونية التي يُفضلها الأطفال وسماتهم المزاجية؟

ويتفرع من السؤال الرئيس السابق الأسئلة الفرعية التالية:

١. ما مستوى درجات السمات المزاجية لدي أطفال الروضة الذين يُفضلون كل نمط من أنماط الألعاب الإلكترونية؟
٢. هل تختلف درجات أطفال الروضة في السمات المزاجية باختلاف أنماط الألعاب الإلكترونية التي يُفضلونها؟
٣. ما النسب المئوية لتفضيلات أطفال الروضة (مرتفعي السمات المزاجية) لأنماط الألعاب الإلكترونية؟

أهداف البحث:

الهدف الرئيس: التعرف على طبيعة العلاقة بين أنماط الألعاب الإلكترونية التي يُفضلها أطفال الروضة وسماتهم المزاجية.

الأهداف الفرعية

١. التعرف على مستوى درجات السمات المزاجية لدى أطفال الروضة الذين يُفضلون كل نمط من أنماط الألعاب الإلكترونية.
٢. بحث الفروق في السمات المزاجية لدى الأطفال والتي ترجع إلى أنماط الألعاب الإلكترونية التي يُفضلونها.
٣. التعرف على أنماط الألعاب الإلكترونية المُفضلة لدى الأطفال المرتفعين في كل سمة من السمات المزاجية.

أهمية البحث:

الأهمية النظرية:

١. إثراء الجانب النظري المتعلق بموضوع الألعاب الإلكترونية المُفضلة لدى طفل الروضة وسماته المزاجية.
٢. فتح المجال أمام الباحثين، لإجراء المزيد من الدراسات حول الألعاب الإلكترونية التي يُفضلها الأطفال وسماتهم المزاجية، والتي قد تُعزز أو تُنفي ما توصلت إليه نتائج هذا البحث.

٣. تقديم تفسيرات علمية لأسباب التغير في مزاج الطفل، ومن ثم سلوكه جراء تفضيل أنماط معينة من الألعاب الإلكترونية. أو العكس تقديم تفسيرات علمية حول تفضيل الأطفال لأنماط معينة من الألعاب الإلكترونية وفقا لما يتمتعون به من سمات مزاجية.

الأهمية التطبيقية:

١. تصميم مقابلات شبه منظمة مع أطفال الروضة وأمهاتهم لتحديد أنماط الألعاب التي يُفضلها أطفالهن.

٢. تصميم مقياس للسمات المزاجية لأطفال الروضة من وجهة نظر أمهاتهم.

عينة البحث:

تكونت عينة البحث من (162) طفلاً وطفلة من أطفال الروضة، تتراوح أعمارهم الزمنية ما بين (6-5) سنوات بمتوسط عمر زمني (66.46) شهراً، وانحراف معياري (1.56) درجة، وأمهاتهم. وهؤلاء الأطفال ملتحقين بروضات: عبد العزيز على، والناصرية، طلبة عويضة، وهي روضات حكومية بمدينة الزقازيق، محافظة الشرقية، جمهورية مصر العربية.

أدوات البحث:

١. استمارة استطلاع آراء المحكمين لمحاور وعبارات مقياس السمات المزاجية للأطفال من وجهة نظر أمهاتهم. إعداد/ الباحثة.

٢. مقابلات شبه منظمة. إعداد/ الباحثة.

٣. مقياس السمات المزاجية لطفل الروضة من وجهة نظر أمهاتهم. إعداد/ الباحثة.

نتائج البحث:

١- أن سمة العاطفة السلبية هي أعلى السمات المزاجية التي يتصف بها أطفال الروضة الذين يُفضلون ألعاب الألغاز، في حين أنها كانت أقل السمات المزاجية التي يتصف بها أطفال الروضة الذين يُفضلون باقي أنماط الألعاب الإلكترونية، وأن المستوى الوحيد المرتفع كان لدرجات سمة ضبط الجهد الزائد، ويصف أطفال الروضة الذين يُفضلون نمط ألعاب الخيال. كما لوحظ مستوى منخفض لدرجات سمة العاطفة السلبية يصف أطفال الروضة الذين يُفضلون نمط ألعاب الحركة والألعاب التعليمية.

٢- أنه توجد فروق ذات دلالة إحصائية في السمات المزاجية لدى أطفال الروضة، ترجع إلى أنماط الألعاب الإلكترونية التي يفضلونها.

٣- أن الأطفال المرتفعون في سمة العاطفة السلبية هم الذين يفضلون نمط ألعاب الألغاز بنسبة (100)%، وأن الأطفال المرتفعون في سمة ضبط الجهد الزائد هم الذين يفضلون ألعاب الخيال بنسبة (70)%، وأن الأطفال المرتفعون في سمة الحيوية المتدفقة هم الذين يفضلون نمط ألعاب المحاكاة بنسبة (59)%.

Research Summary

Introduction:

Childhood is considered a fundamental stage in a person's life. During this period, a child acquires the values, behaviour standards, habits, attitudes, and inclinations that shape their personality and define their character traits. Play plays a vital role in the formation of a child's personality during this crucial developmental stage. Its importance is not only attributed to the long hours children spend playing but also to its impact on their psychological development, as children at this stage are more susceptible to the surrounding influences. Electronic games are among the most significant recent developments that have expanded in popularity and become more attractive. These games now dominate the market, and children carry them everywhere they go. They have captivated children's minds, engaging them for long periods without fatigue. Through these games, children receive a variety of concepts and ideas. The widespread spread of electronic games and the increased hours children spend playing them, alongside their impact, have prompted many researchers and scholars to investigate the effects of electronic games on players, particularly children. The type and intensity of emotional experiences children encounter during various game situations significantly affect their personalities and moods.

Research Problem:

Electronic gaming has become the predominant activity in leisure time for both children and adults. Many parents are now keen to provide smart devices to their children at an early age, especially with the rapid technological advancements, leading children to become "digital natives" engrossed in technology. There are differing views in research regarding the effects of electronic games on children's psychological development, with some focusing on the negative impacts and others on the positive aspects. Some studies have explored both the positive and negative effects of electronic games. Despite the abundance of studies on the effects of electronic games on children, there has been insufficient attention to the preferences of preschool children for different types of electronic games and their mood traits. Therefore, this research focuses on studying the types of electronic games preferred by children and their mood traits.

The primary research question is: What is the relationship between the types of electronic games preferred by children and their mood traits?

The following sub-questions emerge from the primary question:

1. What is the level of mood traits among preschool children who prefer each type of electronic game?
2. Do the mood traits of preschool children differ based on the types of electronic games they prefer?
3. What are the percentages of preschool children (with high mood traits) who prefer different types of electronic games?

Research Objectives:

Main Objective: To identify the nature of the relationship between the types of electronic games preferred by preschool children and their mood traits.

Sub-objectives:

1. To identify the level of mood traits among preschool children who prefer each type of electronic game.
2. To investigate the differences in mood traits among children according to the types of electronic games they prefer.
3. To identify the types of electronic games preferred by children who exhibit high levels of each mood trait.

Research Importance:

Theoretical Importance:

1. Enriching the theoretical knowledge on the topic of preferred electronic games among preschool children and their mood traits.
2. Opening the door for future research on the relationship between children's preferences for electronic games and their mood traits, which may confirm or refute the findings of this study.
3. Providing scientific explanations for the changes in a child's mood and behaviour resulting from their preference for certain types of electronic games, or vice versa, explaining how children's mood traits influence their game preferences.

Applied Importance:

1. Designing semi-structured interviews with preschool children and their mothers to determine the types of games preferred by their children.
2. Designing a mood traits scale for preschool children from the perspective of their mothers.

Research Sample:

The research sample consisted of 162 children (preschoolers) aged between 5 and 6 years, with a mean age of 66.46 months and a standard deviation of 1.56, along with their mothers. These children were enrolled in government-run preschools in the city of Zagazig, Sharqia Governorate, Egypt: Abdel Aziz Ali, Al-Nasr, and Tolba Awida Preschools.

Research Tools:

1. A survey form for expert opinions on the axes and items of the mood traits scale for children (prepared by the researcher).
2. Semi-structured interviews (prepared by the researcher).
3. A mood traits scale for preschool children (prepared by the researcher).

Research Results:

1. The negative emotional trait was the most prevalent mood trait among preschool children who preferred puzzle games. In contrast, it was the least common trait among children who preferred other types of electronic games. The only significant trait was "overcontrol" for children who preferred fantasy games. Additionally, there was a low level of the negative emotional trait among children who preferred action games and educational games.
2. There are statistically significant differences in the mood traits of preschool children, attributed to the types of electronic games they preferred.
3. Preschool children with high negative emotional traits predominantly preferred puzzle games (100%). Children with high overcontrol traits preferred fantasy games (70%). Children with high vitality traits preferred simulation games (59%).

١. مقدمة

تُعد مرحلة الطفولة مرحلة أساسية في حياة الإنسان، ففيها يكتسب معالم قيمه ومعايير سلوكه، وتتشكل مختلف عاداته واتجاهاته وميوله، وفيها تتحدد شخصيته، وتبرز سماته المزاجية.

ويُساهم اللعب في تَكوين شخصية الطفل في هذه المرحلة الحاسمة من النمو الإنساني بشكل فَعال، ولا تَرجع أهمية اللعب إلى الفترة الطويلة التي يَقضيها الطفل فيه فحسب؛ بل إلى أنه يُسهم في تكوينه النفسي، فهو في هذه المرحلة أكثر قابلية للتَأثر بالعوامل المختلفة المُحيطة به، الأمر الذي يستدعي تَوجيه سلوكه في ضوء التطورات الهائلة التي نعاصرها الآن في مختلف قطاعات الحياة.

وتُعد الألعاب الإلكترونية من أهم التطورات التي اتسع انتشارها، وزادت جاذبيتها في الآونة الأخيرة بشكل ملحوظ، فالأسواق تَعج بمختلف أنواعها، ويَصحُبها الأطفال معهم أينما ذهبوا، واستحوذت على عقولهم وتفكيرهم، فهم يمارسونها لساعات طويلة دون ملل أو كلل. يتلقون من خلالها مختلف المفاهيم والأفكار.

إن هذا الانتشار الواسع للألعاب الإلكترونية وزيادة الساعات المصروفة من قِبل الأطفال في اللعب بها، والتَأثر منها؛ دَفع العديد من الباحثين والعلماء للاهتمام بدراستها والتعرف على الآثار التي تُحدثها على اللاعبين وخاصة الأطفال منهم؛ فشخصية الطفل تتأثر بنوع وكم الانفعالات التي يتعرض لها أثناء مواقف اللعب المختلفة، ويتضح ذلك من خلال سيطرة بعض الاستعدادات الانفعالية على نمط معين من المزاج، فمثلا الغضب الذي يُبديه الطفل لموقف لعب معين قد يدل على سيطرة سمة من السمات المزاجية وهي العاطفة السلبية، بينما في موقف لعب مختلف قد يُبدي الطفل السرور والذي قد يدل على سيطرة سمة من السمات المزاجية وهي الحيوية المتدفقة، وفي مواقف لعب آخري قد يُبدي الطفل تركيز الاهتمام والذي يدل على سيطرة سمة من السمات المزاجية وهي ضبط الجهد الزائد. فالمزاج يَتكون أساسا من الطاقة الانفعالية التي يتزود بها الطفل منذ بداية طفولته، وهو يترك أثره وبصمته على سلوك الطفل ويحدد معالم شخصيته.

المزاج هو أحد مكونات الشخصية وعنصر أساسي فيها، وهو مجموعة الصفات التي تُميز انفعالات الطفل عن غيره من الأطفال، كما أنه يتأثر بطبيعة الحال بنوع الانفعالات التي يتعرض لها. فتأثير البيئة يمكن أن يُعدل جزئيا من المزاج، كما أن هيمنة الاستعدادات الانفعالية تُشكل بدورها نمط المزاج السائد لدى الطفل مستقبلاً.

وعليه هدف هذا البحث إلى طرح تصورات جديدة حول طبيعة العلاقة بين أنماط الألعاب الإلكترونية التي يُفضلها أطفال الروضة وسماتهم المزاجية من ناحية، ومن ناحية آخري وضع تصور للسمات المزاجية السائدة لدي أطفال الروضة الذين يُفضلون نمط معين من أنماط الألعاب الإلكترونية؛ لعل هذه الدراسة تُعطينا تفسيرات مقبولة لميل الأطفال لاختيار ألعاب إلكترونية بعينها، أو تفسيرات للسمات المزاجية السائدة لدى أطفالنا والتي قد تَرجع إلى تفضيلهم لأنماط معينة من الألعاب الإلكترونية دون غيرها.

٢. مشكلة البحث

أصبحت ممارسة الألعاب الإلكترونية هي السلوك الغالب في قضاء وقت الفراغ والتسلية للأطفال والكبار، بل أن العديد من الأهالي يحرصون على توفير الأجهزة الذكية لأطفالهم في أعمار مبكرة، وخصوصاً مع التطور التكنولوجي المتسارع، وتحول الطفل إلى طفل رقمي مشغول بالتكنولوجيا.

كما أن نمط اللعبة الإلكترونية التي يُفضلها الطفل سواء كانت ألعاب: مُحاكاة، خيال، حركة، تعليمية، إيقاع، ألغاز، أكشن أو غير ذلك. قد تُؤثر على مسار نموه وتعلمه؛ فشخصية الطفل تتأثر عادة بنوع وطبيعة الانفعالات التي يتعرض لها أثناء اللعب والتي تتحكم في مزاجه.

وللتأكد من جدوى البحث قامت الباحثة بإجراء استطلاع رأي مكون من ثلاثة أسئلة لعدد (٥٠) أم من أمهات أطفال الروضة اللذين تتراوح أعمارهم الزمنية ما بين (6-5) سنوات، وبتحليل استجابات الأمهات على أسئلة الاستطلاع. كان رد الأمهات "نعم" بنسبة بلغت (72) % على السؤال الأول الذي ينص على: هل يُفضل طفلك ممارسة لعبة إلكترونية بعينها؟ وكان رد الأمهات "نعم" بنسبة بلغت (76) % على السؤال الثاني الذي ينص على: هل تسود سمة مزاجية معينة على طفلك يمكن أن يتصف بها؟ وكان رد الأمهات "لا أعلم" بنسبة بلغت (86) % على السؤال الثالث الذي ينص على: هل هناك علاقة بين أنماط الألعاب الإلكترونية التي يُفضلها طفلك وسماتهم المزاجية من وجهة نظرك كأم؟

هذا وقد اختلفت التوجهات في الدراسات المتعلقة بالألعاب الإلكترونية وتأثيرها على جوانب نمو الطفل النفسية بين مؤيد ومعارض، فالبعض يركز على الآثار السلبية لممارسة الألعاب الإلكترونية، كدراسة زروال واعراب (2022) التي استهدفت أثر الألعاب الإلكترونية في سلوكيات الأطفال خاصة الألعاب التي تُشكل خطراً وتحمل في عمقها تحريضاً على العنف والانحراف، وتوصلت نتائجها إلى أن سلوكيات الشغب لدى الأطفال يمكن إرجاعها إلى الألعاب الإلكترونية العنيفة التي يُفضلها الأطفال عن باقِ أنماط الألعاب الأخرى، ودراسة كل من: جناد (2021)، ومحمد (2020) اللذان أكدا على أن الألعاب الإلكترونية تركت أثراً عميقاً لمستخدميها من الأطفال، وتسببت في كثير من الصدمات النفسية لبعض منهم، وكذلك دراسة كل من: الشمري (2019)، Jackson (2018) اللذان استهدفا التعرف على العلاقة بين ممارسة الأطفال للألعاب الإلكترونية والاضطرابات النفسية والاجتماعية لديهم، والبعض يعني بدراسة الآثار الإيجابية لممارسة الألعاب الإلكترونية كدراسة Dondio (2024) التي توصلت إلى أن ممارسة الألعاب الإلكترونية قد تُخفف من حدة قلق الرياضيات الذي يعاني منه بعض الأطفال، ودراسة Barsom and Ahmed (2021) التي هدفت إلى معرفة تأثير ممارسة الأطفال للألعاب الإلكترونية على مسار نمو الأطفال في الأبعاد (الحس حركية، والعقلية المعرفية، والانفعالية الاجتماعية) وأظهرت النتائج تأثير الألعاب الإلكترونية الإيجابي على جميع جوانب نمو الطفل المذكورة، ودراسة Hortinela–Duden (2019) التي استهدفت التعرف على فعالية برنامج تفاعلي قائم على الألعاب الإلكترونية في

تحسين المهارات الاجتماعية والعاطفية لدى الأطفال. هذا وقد اهتمت مجموعة من الدراسات بالتعرف على الآثار الإيجابية والسلبية للألعاب الإلكترونية على حد سواء كدراسة Crucianu, et al. (2024) التي هدفت إلى التعرف على الآثار الإيجابية والسلبية المرتبطة بالإفراط في لعب الألعاب الإلكترونية.

وعلى الرغم من كثرة عدد الدراسات التي تناولت الألعاب الإلكترونية وتأثيرها على الأطفال، إلا أنه لم تَحظ تفضيلات أطفال الروضة لأنماط الألعاب الإلكترونية المختلفة وسماتهم المزاجية بالاهتمام الكافي من قبل الباحثين– في حدود علم الباحثة– وعليه عَني البحث الحالي بدراسة الألعاب الإلكترونية التي يُفضلها الأطفال وسماتهم المزاجية.

ويمكن صياغة مشكلة البحث في السؤال الرئيس التالي: ما العلاقة بين أنماط الألعاب الإلكترونية التي يُفضلها الأطفال وسماتهم المزاجية؟

ويتفرع من السؤال الرئيس السابق الأسئلة الفرعية التالية:

- ما مستوى درجات السمات المزاجية لدي أطفال الروضة الذين يُفضلون كل نمط من أنماط الألعاب الإلكترونية؟
- هل تختلف درجات أطفال الروضة في السمات المزاجية باختلاف أنماط الألعاب الإلكترونية التي يُفضلونها؟
- ما النسب المئوية لتفضيلات أطفال الروضة (مرتفعي السمات المزاجية) لأنماط الألعاب الإلكترونية؟

٣. أهداف البحث

الهدف الرئيس: التعرف على طبيعة العلاقة بين أنماط الألعاب الإلكترونية التي يُفضلها أطفال الروضة وسماتهم المزاجية.

وينبثق من الهدف الرئيس السابق الأهداف الفرعية التالية:

- التعرف على مستوى درجات السمات المزاجية لدى أطفال الروضة الذين يُفضلون كل نمط من أنماط الألعاب الإلكترونية.
- بحث الفروق في السمات المزاجية لدى الأطفال والتي ترجع إلى أنماط الألعاب الإلكترونية التي يُفضلونها.
- التعرف على أنماط الألعاب الإلكترونية المفضلة لدى الأطفال المرتفعين في كل سمة من السمات المزاجية.

٤. أهمية البحث

الأهمية النظرية

- إثراء الجانب النظري المتعلق بموضوع الألعاب الإلكترونية المُفضلة لدى طفل الروضة وسماته المزاجية.

- فتح المجال أمام الباحثين، لإجراء المزيد من الدراسات حول الألعاب الإلكترونية التي يُفضلها الأطفال وسماتهم المزاجية، والتي قد تُعزز أو تُنفي ما توصلت إليه نتائج هذا البحث.
- تقديم تفسيرات علمية لأسباب التغير في مزاج الطفل، ومن ثم سلوكه جراء تفضيل أنماط معينة من الألعاب الإلكترونية. أو العكس تقديم تفسيرات علمية حول تفضيل الأطفال لأنماط معينة من الألعاب الإلكترونية وفقا لما يتمتعون به من سمات مزاجية.

الأهمية التطبيقية

- تصميم مقابلات شبه منظمة مع أطفال الروضة وأمهاتهم لتحديد أنماط الألعاب التي يُفضلها أطفالهن.
- تصميم مقياس للسمات المزاجية لأطفال الروضة من وجهة نظر أمهاتهم.

٥. حدود البحث

الحدود البشرية: تم التطبيق على عينة من أطفال الروضة قوامها (162) طفلاً وطفلة، تتراوح أعمارهم الزمنية ما بين (6-5) سنوات بمتوسط عمر زمني (66.46) شهراً، وانحراف معياري (1.56) درجة، وأمهاتهم.

الحدود الزمنية: تم تطبيق أدوات البحث خلال الفصل الدراسي الثاني لعام 2022/2023م.

الحدود المكانية: تم التطبيق على أطفال روضات: عبد العزيز على، والناصرية، طلبة عويضة، وهي روضات حكومية بمدينة الزقازيق، محافظة الشرقية، جمهورية مصر العربية.

الحدود الموضوعية: الألعاب الإلكترونية، السمات المزاجية، أطفال الروضة.

٦. مصطلحات البحث وتعريفاتها الإجرائية

الألعاب الإلكترونية: ويُعرفها Andrea et al. (2021) بأنها "شكل من أشكال الترفيه وقضاء وقت الفراغ، ومعروفة أيضا بألعاب الفيديو. يتم تشغيلها بواسطة أجهزة الحاسوب الشخصية، ووحدات التحكم والأجهزة المحمولة، ويمارسها الأطفال عبر مجموعة متنوعة من المنصات".

وتُعرفها الباحثة **إجرائياً** بأنها "مجموعة من الألعاب متوفرة على هيئة رقمية يتم تشغيلها بواسطة أجهزة إلكترونية، ويمارسها أطفال الروضة ويُفضلونها، وهي إما ألعاب: مُحاكاة، أو خيال، أو حركة، أو تعليمية، أو إيقاع، أو ألغاز، أو أكشن".

السمات المزاجية: يُعرف Roubinov et al. (2017) المزاج بأنه "جانب أساسي ومتعدد الأوجه من جوانب التطور البشري، ويشير إلى الاختلافات الفردية الفطرية والبيولوجية في التفاعل العاطفي والحركي والمعرفي وكذلك قدرات التنظيم الذاتي للفرد، وهو يؤثر على الطريقة التي يتكيف بها الطفل مع البيئة ويحدد مسار نموه". ويُعرف Ostlund et al. (2021) السمات المزاجية بأنها "الخصائص النفسية التي تمثل الأنماط المتكررة التي يتفاعل بها الفرد مع بيئته، والتي لا يمكن فصلها عن سلوكه، بمعنى أننا

نستدل على سمات الفرد المزاجية من خلال الخصائص الخارجية لسلوكه؛ فبعضهم كثير الحركة وانفعاليون، وبعضهم اندفاعيون، وآخرون هادئون واجتماعيون".

وتُعرفها الباحثة **إجرائيا** بأنها "سمات الطفل الوجدانية سواء كانت إيجابية أو سلبية، والتي يتم تطويرها بشكل جزئي من خلال التجارب الحياتية والتفاعلات الاجتماعية وممارسة الألعاب الإلكترونية، وتتضمن ثلاثة أبعاد رئيسية وهي: البعد الأول **العاطفة السلبية** وتعرفها الباحثة إجرائياً بأنها "حالة عاطفية غير ساره، أو غير مريحة يشعر بها الطفل وتؤثر على سلوكه، ويشمل أبعاد فرعية تتمثل في: الغضب، عدم الراحة، الخوف، الحزن وتضاؤل رد الفعل". والبعد الثاني **الحيوية المتدفقة** وتعرفها الباحثة إجرائيا بأنها "حالة عاطفية تعكس مدى الحيوية والحماس والنشاط الحركي الذي يتمتع به الطفل، ويشمل أبعاد فرعية تتمثل في: السرور، الاندفاع، الخجل، الضحك والابتسام". والبعد الثالث **ضبط الجهد الزائد** وتعرفه الباحثة إجرائيا بأنه "قدرة الطفل على التحكم في انفعالاته وضبط نفسه في التعامل مع المواقف المختلفة، ويشمل أبعاد فرعية تتمثل في: تركيز الانتباه وضبط التحكم والحساسية الإدراكية والتوقع الإيجابي والسرور المنخفض".

أطفال الروضة: يُعرف محمد (2019) أطفال الروضة بأنهم "أطفال المرحلة العمرية الممتدة من بداية 4 سنوات إلى نهاية 6 سنوات من الملتحقين بالروضة، وهي المرحلة التي تتوسط الطفولة المبكرة والطفولة المتأخرة".

وتُعرفهم الباحثة **اجرائياً** بأنهم "الأطفال الذين تتراوح أعمارهم الزمنية ما بين (6-5) سنوات، والملتحقين بالروضة، ويتميزون بخصائص (جسمية، واجتماعية، وانفعالية، ومعرفية) تناسب مرحلتهم العمرية، ولا يعانون من أي اضطرابات (نفسية، أو عقلية، أو جسمية) مؤثرة، ويفضلون ممارسة أنماط متنوعة من الألعاب الإلكترونية لكون اللعب هو النشاط المهيمن على الطفل في هذه المرحلة، ويقضون ما لا يقل عن ساعتين يومياً في ممارستها".

٧. الإطار النظري والدراسات السابقة

أولا: أطفال الروضة

تُعرف كلمة أطفال الروضة لغوياً بأنها "جمع طفل، والمراد بالطفل في هذا المصطلح الطفل الذي يحتاج إلى خدمات وأنشطة من أجل التطوير الكامل لشخصيته، ويتراوح عمره ما بين (6-4) سنوات (المصطلح الموحد للتربية على الإبداع والابتكار، 2020 ,٢٠). ويتسم الطفل في هذه المرحلة بعدة خصائص تُسهم في فهم طبيعته وتفسير سلوكه، ويمكن تناولها كالتالي:

خصائص النمو الجسمي والحركي: يتميز الطفل في سن (6-5) سنوات بقدرته على التحكم في العضلات الكبيرة والصغيرة، فتزداد قدرته على استخدام عضلاته الكبيرة والصغيرة باتزان ومرونة عن

المراحل السابقة، فيمكنه التحكم في عضلات الأصابع أثناء اللعب على الأجهزة الإلكترونية، وينمو التآزر البصري الحركي كما تنمو قدرته على تمييز الاتجاهات ومواقع الأشياء في الفراغ من حوله.

خصائص النمو العقلي والمعرفي: يستطيع أطفال الروضة في سن (5-6) سنوات إدراك الأشكال والصور الذهنية، وفهم العديد من الرموز ومدلولها، والقواعد، والمفاهيم، وتنمو المهارات اللغوية عن المراحل السابقة، فهم قادرون على فهم العديد من المفاهيم اللغوية، ويستخدمون اللغة كأداة للتواصل والتعبير عن أفكارهم وحاجاتهم، ويعد حُبّ الاستطلاع والميل للاكتشاف سلوك إيجابيّ يقوم به الأطفال في هذه المرحلة ليكتشفوا المزيد من المعارف والخبرات حول الموضوعات المتعددة التي تحفّزهم للوصول إلى مستويات أرقى في المعرفة وفهم القوانين والنظريات التي يتعلّمونها وسد الثغرة المعرفية نتيجة حالة الصراع المعرفي.

خصائص النمو الاجتماعي والوجداني: يتميز الطفل في سن (5-6) سنوات بنمو المهارات الاجتماعية والاندماج مع الأخرين في أنشطة جماعية، ويبدأ في هذه المرحلة بزوغ الأنا الأعلى، الذي يُبرز دور القيم والسلوك المتوافق مع عادات وتقاليد المجتمع وثقافته، وينمو لدى الأطفال حب المناقشة والاعتماد على الذات، وتزداد قدرتهم على التكيُّف مع الطبيعة والبشر، ويتعلمون من خلال مُحاكاة الآخرين، ليصبحوا أكثر قدرة على تقبُّل الأشخاص والثقافات الأخرى؛ فهم أطفال شغوفين بالتعرف على ثقافتهم وثقافة الشعوب الأخرى (الحاج، 2019، 40-36).

ثانيا: الألعاب الإلكترونية

تُعرف اللعبة بأنها "نشاط ينخرط فيه اللاعبون في نزاع مفتعل، محكوم بقواعد معينة، بشكل يؤدي إلى نتائج قابلة للقياس الكمي. ويُطلق على لعبة ما بأنها إلكترونية في حال توفرها على هيئة رقمية ويتم تشغيلها عادة على منصة الحاسب الآلي والإنترنت والتلفاز والفيديو والهواتف النقالة، والأجهزة الكفية" (عايد، 2018 ,9).

وقد ظهرت الألعاب الإلكترونية لأول مرة في الولايات المتحدة الأمريكية في فترة الستينات وأوائل السبعينات وانتشرت في السنوات اللاحقة نتيجة التطور التكنولوجي، وأليات ووسائل العولمة، وتقدم وسائل الاتصال والإنترنت وصناعة الحاسب الآلي، وحملت العديد من المسميات منها: ألعاب الفيديو، وألعاب الكمبيوتر، والألعاب الرقمية، وألعاب الهاتف المحمول (محمود، 2018 ,31).

كما تطور مجال الألعاب الإلكترونية في السنوات الأخيرة بشكل سريع للغاية. فقد نجح في جذب أكثر من ملياري مستخدم على مستوى العالم (Crucianu, et al., 2024, 36)؛ حيث بدأت الألعاب الإلكترونية بلعبة بونغ pong سنة ١٩٧٢م، ومنذ ذلك الحين نمت الألعاب الإلكترونية لتكون صناعة كبيرة، وتعتبر واحدة من أكثر عناصر الإثارة والترفيه في الوقت الحالي، وجزء من الثقافة الحديثة في معظم أنحاء العالم.

وتعددت تصنيفات الألعاب الإلكترونية فمنها ألعاب المحاكاة وهي التي تنمي لدى اللاعب مهارات التخطيط والتنظيم والتفكير الإبداعي، وألعاب التمثيل ولعب الدور وهي ألعاب تتضمن التخاطب مع الآخر، وتُنمي لدى اللاعب الجرأة والتعاطف والتواصل، وألعاب التحكم والمغامرة وهي تنمي لدى اللاعب القدرة على السيطرة وقوة التركيز، والألعاب الإستراتيجية وهي تنمي لدى اللاعب التأهب والذاكرة والصبر (حجازي، 2018 ,19).

ويعد من دواعي ممارسة الأطفال للألعاب الإلكترونية اشتمالها على عدد من عوامل الجذب من خلال توظيفها للرسوم والألوان والخيال والمغامرة، وأنها تتطلب من الطفل التركيز والتأمل، كما أن بها محاكاة للأبطال فيتقمص الطفل شخصية البطل، وهي توفر عوالم وهمية افتراضية تجذب الطفل وتسعده، كما أنها تُمكن الطفل من السيطرة والتحكم في الأحداث والأشخاص (Tondello et al., 2018, 734).

ويضيف على ذلك .Barnett et al (2012) بأنه كلما زادت مهارات الأطفال في استخدام الألعاب الإلكترونية، كلما أصبحوا أكثر تعلقاً بها، وهذا ما أكدته نتائج دراسة المهداوي وعلي (2019) التي هدفت إلى الكشف عن واقع إدمان الأطفال للألعاب الإلكترونية، وتكونت عينة الدراسة من (160) طفلاً وطفلة من أطفال الروضة، طُبق عليهم مقياس إدمان الأطفال على الألعاب الإلكترونية وتوصلت نتائج الدراسة إلى أن الأطفال يقضون معظم وقتهم في اللعب بها. وهذا ما كشفه أيضا التقرير العالمي الذي أعده Gonigal والذي أوضح فيه أن الأطفال في مرحلة الروضة ومرحلة التعليم الأساسي يقضون ساعات طويلة في ممارسة الألعاب الإلكترونية المتنوعة يومياً، تساوي مدة يومهم الدراسي (Gonigal, 2016, 87).

كما أن هناك العديد من العوامل التي قد تؤثر على ممارسي الألعاب الإلكترونية كما أوضح Rogers في دراسته حيث قسم هذه العوامل إلى عوامل نفسية وهي: عمر اللاعب، جنسه، معاييره الأخلاقية، العلاقات داخل اللعبة، وعوامل فنية وهي: أسلوب اللعبة، تصميم الصوت، تصميم المحتوى، هيكل اللعبة، وعوامل تكنولوجية وهي: دقة الرسم، أجهزة الإدخال، المنصة (Rogers, 2017, 6).

هذا وتتميز الألعاب الإلكترونية بالعديد من الخصائص التي لا تتوفر بالألعاب الأخرى، حيث تتميز بخاصية التفاعل التي تتمثل في شكل حوار الفرد مع برنامج اللعبة، وسهولة الاحتفاظ بأجهزتها سواء أكان في الجيب أو حملها في اليد كما يمكن استخدامها في العديد من الأماكن والأوقات المختلفة، كما أن اللعب بها غير مرتبط بزمن أو وقت محدد فيمكن أن يستمر الطفل باللعب بها للوقت الذي يريده، وبعضها ينتهي بفوز أحد المنافسين على الآخر، وتتميز الألعاب الإلكترونية بقدرتها على تسجيل نتائج اللعب إلكترونيا، كما يستطيع الطفل أن يلعبها منفرداً دون الحاجة إلى شريك في اللعب (De Lope& Medina, 2017, 629؛ النعيمي والعلي، 2018 ,422-421).

فالطفل من خلال الألعاب الإلكترونية يَستخدم كل حواسه وجوارحه، ويؤكد Zimmer أن استخدام الحركة والحواس يزيد ارتباط الطفل بالعالم والبيئة ويزيد من ثقة الطفل في قدراته الخاصة لا سيما في السنوات الأولى من العمر، فاستخدام الألعاب الإلكترونية يُعطي للطفل رحلة للاكتشاف ومُحاولة للتكيف فالألعاب تعمل على خلق التنوع اللازم والمتعة الدائمة، وتُمكن الأطفال من طرح الأسئلة حول اللعبة وأهدافها مع تقديم التغذية الراجعة الفورية (عمر وعتمان، 2017 ,157).

وقد أوضحت مهرية (2020) في دراستها التي استهدفت التعرف على وجهة نظر الأمهات في تأثير الألعاب الإلكترونية باستخدام الهواتف الذكية على أطفالهم، وتكونت عينة الدراسة من (135) أم ممن يستخدم أطفالهم الألعاب المتواجدة في الهواتف النقالة، وتوصلت الدراسة الى مجموعة من النتائج من أهمها:

- أغلب الأطفال يستخدمون الألعاب الإلكترونية بدافع التسلية والترفيه والهروب من الروتين اليومي، ويشعر الأطفال بالفرح والابتهاج عندما يقدم لهم الهاتف للعب به.
- أغلب الأطفال لا يتوقفون عن اللعب ويواصلون اللعب حتى الفوز، ولا يتوقفون عن اللعب إلا بأمر من أحد الوالدين.
- أغلب الأطفال تعلموا استخدام الهواتف الذكية والألعاب من تلقاء أنفسهم وفي سن مبكرة.
- أغلب أولياء الأمور يمنحون أطفالهم الأجهزة الذكية لاستخدام الألعاب الإلكترونية وليس لإنجاز الواجبات.
- أغلب الأطفال ينجزون واجباتهم المدرسية ثم يتجهون للعب مباشرة حسب رأي الأمهات.

فالألعاب الإلكترونية تؤثر بشكل مباشر على النمو النفسي للأطفال، ويترك اللعب بصمات واضحة على ملامح شخصياتهم، وعلى نموهم الانفعالي والعاطفي. فالطفل يتعرض في أثناء تفاعله مع البيئة إلى عوامل مختلفة من الكبت والاحباط، كما قد تؤدي بعض الأحداث الأسرية إلى إحباطات وخبرات سلبية تُعرض الطفل للقلق والاضطراب في مثل هذه الحالة يشعر الطفل بالتوتر وعدم التوازن، فيبحث عن وسيلة تساعده على التخلص من التوتر النفسي واستعادة التوازن فيلجأ إلى اللعب ويستخدمه كمخرج للتوتر والقلق وتفريغ رغباته المكبوتة، ونزعاته العدوانية واتجاهاته السلبية (الهويدي، 2018 ,49).

ولكن مع انتشار استخدام الأطفال للألعاب الإلكترونية بشكل مُفرط وبدون رقابة أسرية أحيانا. ظهرت العديد من السلوكيات غير المرغوبة على الأطفال كالميل إلى الانعزال الاجتماعي والوحدة، وانعدام التواصل مع الآخرين، والشعور بعدم الرضا، فضلا عن الحقد والكراهية اللذان أصبحا ظاهرة منتشرة بين لاعبي الألعاب الإلكترونية (Kuss and Griffiths, 2012, 356). وللحد من هذا الانتشار اضطرت بعض الدول لإصدار وثائق لحماية صحة الأطفال العقلية والجسدية بشكل فعال من ممارسة الألعاب الإلكترونية. فقد أعلنت السلطات الصينية أنها ستحد من وصول القاصرين إلى ألعاب الفيديو عبر

الانترنت إلى (3) ساعات أسبوعيا لمنعهم من الانغماس فيها؛ حيث لن يسمح مقدمو الخدمة للقاصرين بالوصول إلى الألعاب عبر الانترنت إلا بين الساعة الثامنة إلى التاسعة مساءً أيام الجمعة والسبت والأحد https://nz.sa/UQjPd.

وعليه فالممارسة الرشيدة للألعاب الإلكترونية تجعل اللعب طريقة أساسية يتعلم بها الأطفال التحكم في أنفسهم وعواطفهم، فدافع الأطفال للعب يجعلهم يتجاهلون المضايقات ويقمعون اندفاعهم، مما يُمكنهم من الالتزام بقواعد اللعبة، إذ تنتقل هذه القدرات تدريجيا إلى حياتهم خارج أرض الملعب، وليس من قبيل المصادفة أن الثقافات التي تتيح لأطفالها حرية أكبر في اللعب، هي الثقافات التي يتسم الكبار فيها بقدرة أكبر على ضبط النفس.

تصنيفات الألعاب الإلكترونية

انتشرت الألعاب الإلكترونية في بداية الثمانينات مُواكبة للتطور العلمي والتكنولوجي والاستخدامات المتعددة للحاسوب، فكانت نقلةً نوعيةً مُتميزةً، وأصبحت مجالاً خصباً للجدل والنقاش لأهميّتها ودورها التربوي وتأثيرها على الكبار والصغار، وفوائدها في تنمية المهارات وخاصّةً مهارة التفكير والتخطيط، وبهذا فقد أصبَحت هذه الألعاب محطّ اهتمام الجميع.

وتُعدّ الألعاب الإلكترونية المرحلة المتقدّمة من ألعابِ الفيديو؛ حيث مَرّت بمَراحل عديدة حَتى وصلت إلى شكلِها الحالي، كما تعددت تصنيفات الألعاب الإلكترونية التي يمارسها أطفال الروضة ومنها تصنيف Gonz كما ورد في زروال واعراب (٢٠٢٢) بناء على طريقة عرض الألعاب إلى: الألعاب الإلكترونية التي تعمل على أجهزة الكمبيوتر المحمولة/ الثابتة- ألعاب الفيديو- الألعاب الإلكترونية على الأجهزة اللوحية (آي باد- تابلت- نوت بوك) - ألعاب الجوالات الذكية.

كما قدم Landowska (٢٠١٨) تصنيفاً مفصلاً للألعاب الإلكترونية كالتالي:

١- ألعاب الإيقاع: وهي ألعاب تعتمد على الموسيقى وتتحدى اللاعبين لمواكبة إيقاع أغنية عن طريق الضغط على زر مطابق على وحدة التحكم في وقت محدد لتجميع النقاط مثل: -Dance Revolution Guitar Hero.

٢- ألعاب الحركة: وهي ألعاب يتحكم فيها اللاعب، والتي تتكون أساساً من تحديات جسدية يجب على اللاعبين التغلب عليها. تقع معظم ألعاب الفيديو المبكرة ضمن فئة الحركة، وهي تشكل أكثر ألعاب الفيديو شيوعاً مثل: Galaga- Donkey Kong.

٣- لعبة متعددة اللاعبين عبر الإنترنت: يتم لعب هذه الألعاب عبر شبكة LAN أو عبر الإنترنت، يستخدم اللاعبون شبكة ويتفاعلون مع لاعبين آخرين في غرفة الألعاب الافتراضية، يمكن للطفل اللعب ضد آخرين من جميع أنحاء العالم.

٤- ألعاب المحاكاة: تتضمن هذه الألعاب التحكم في المركبات الواقعية، بما في ذلك الدبابات والسفن والطائرات، ويمكن استخدامها أيضًا لتدريب المحترفين في الواقع.

٥- ألعاب الأكشن والمغامرات: غالبًا ما تتضمن ألعاب الإثارة والمغامرة آليتين للعبة – مهام طويلة أو عقبات يجب التغلب عليها باستخدام أداة أو عنصر تم جمعه، بالإضافة إلى عنصر حركة. وغالبًا ما تطلب اللعبة من الطفل إكمال الألغاز ليتقدم في المستويات.

٦- العاب إستراتيجية: تتطلب هذه الألعاب من اللاعبين استخدام إستراتيجيات وتكتيكات مطورة بعناية للتغلب على التحديات، وهذه الألعاب تحتاج عادةً إلى بناء مخزون من العناصر والجيوش وما إلى ذلك.

٧- ألعاب القتال: فيها يكون الطفل بحاجة إلى ردود أفعال جيدة وقدرة على استخدام عناصر التحكم لجميع أنواع حركات القتال، ويجب أن يكون سريعاً للاستمتاع بهذه الألعاب سريعة الحركة، لأنه يحتاج إلى إكمال التحديات من خلال القتال مع الأعداء.

٨- ألعاب الحرب والتجسس: تميل هذه الألعاب إلى أن تكون ألعاب حرب أو ألعاب تجسس، حيث تستخدم التسلل لهزيمة الأعداء.

٩- الألعاب الفنية: تعرض اللعبة الفنية فناً أو هيكلاً، ويُقصد بها إثارة المشاعر العاطفية لدى جمهورها. عادةً لا تتميز هذه الألعاب بطريقة اللعب، ولكنها بدلاً من ذلك تشبه إلى حد كبير التجارب التفاعلية.

١٠- ألعاب الرياضة: فيه يُمارس الطفل الرياضات الواقعية مثل البيسبول وكرة السلة وغيرها، وأثناء تقدمه عبر مستويات المهارة المختلفة، تشمل اللعبة محاكاة الرياضيين المحترفين الحقيقيين وكيفية تحركهم.

١١- ألعاب تعليمية: تساعد هذه الألعاب في عملية التعلم، وتُدرب الطفل على مجموعة متنوعة من الموضوعات، وأكثرها شيوعاً هي الرياضيات، العلوم، تكنولوجيا المعلومات، والاتصالات.

١٢- ألعاب الخيال: إذا كان الطفل يُحب الخيال، فسيحب ألعاب لعب الأدوار، يمكنه تمثيل دور الشخصية الرئيسية، ويكون البطل، وما إلى ذلك، واتخاذ قرارات تتماشى مع خطوط قصة الألعاب.

١٣ -ألعاب الألغاز: تجذب هذه الألعاب أولئك الذين يحبون حل الألغاز الصعبة، هناك العديد من المستويات، من المبتدئين إلى المحترفين، هذه ألعاب ذهنية، بدون أي فعل.

وفي هذا الصدد أجرى الشمري (2019) دراسة هدفت إلى التعرف على أنواع الألعاب الإلكترونية وعلاقتها بالاضطرابات النفسية والاجتماعية لدى الأطفال، وتم استخدام المنهج الوصفي المسحي، والاستبانة كأداة للدراسة، وتكونت عينة الدراسة من (757) ولي أمر لأطفال في مرحلة الروضة والصف الأول والثاني الابتدائي، وأظهرت نتائج الدراسة أن أكثر لعبة مفضلة لدى الأطفال هي الألعاب القتالية أو الأكشن، وأن المدة الأكثر تكراراً لتعرض الأطفال للألعاب الإلكترونية في اليوم هي أكثر من ساعتين، وأنه توجد فروق دالة إحصائيا في مستوى الاضطرابات النفسية والاجتماعية لدى الأطفال تبعاً لمتغير

(نوع اللعبة) لصالح فئة الألعاب القتالية وذلك عند مقارنتها مع بقية الفئات (الرياضية، الخيال العلمي، التعليمية)، ووجود فروق دالة إحصائيا في مستوى الاضطرابات النفسية والاجتماعية لدى الأطفال تبعا لمتغير (مدة ممارسة الألعاب الإلكترونية) لصالح فئة أكثر من ساعتين عند مقارنتها مع فئتي (من ساعة لساعتين، وأقل من ساعة)، ولصالح فئة من (ساعة لساعتين) عن مقارنتها مع فئة (أقل من ساعة).

وترى الباحثة أن استثمار المال في لعبة إلكترونية يُعد حكيما من أجل طفل اليوم، فالطفل يستفيد من تمضية بعض الوقت مع ألعابه الإلكترونية. إلا أن كثير من الآباء وهم مُحقون يُعبرون عن مخاوفهم بشأن تأثيرها على سمات أطفالهم المزاجية خاصة مع الساعات الطويلة التي يتعرض فيها هؤلاء الأطفال لتلك الألعاب الإلكترونية.

ثالثا: سمات الطفل المزاجية

يُعرف المزاج بمعجم علم النفس والتحليل النفسي بأنه "حالة الفرد الانفعالية أو اتجاهه الانفعالي الوقتي المرتبط باستثارته في موقف ما"، ويتكون هذا المزاج من خلال مراحل التنشئة والنمو والتعليم والنضج، وهو يُعبر عن طبيعة الفرد الانفعالية وعن البناء النفسي في علاقة الفرد بنفسه أو في تفاعله مع المواقف المحيطة (طه وآخرون، 2017 ,413–412)، وقد فسر Al– Port المزاج على أنه "الطبيعة التي تُميز الطفل عن غيره من الأطفال، وهو الذي يحدد مدى قابليته للاستثارة الانفعالية وقوة الاستجابة وسرعتها بالإضافة إلى نوع الحالة المزاجية السائدة لديه ومدى تقلب هذه الحالة لدى الطفل، والمزاج يمكن أن يتأثر ويُعدل عن طريق عوامل بيئية كثيرة" (الرقاد، 2017 ,148).

هذا ويُشير مصطلح السمات المزاجية إلى البعد الانفعالي في الشخصية الذي يميز الفرد عن غيره، كما أن لها أثر فعال في تحديد مستويات نجاح الفرد، فنحن لا نستطيع فهم السلوك والدوافع والميول والاتجاهات، وبعض العمليات المعرفية وتأثير المواقف الضاغطة والصحة والمرض أو السعادة والتعاسة فهماً عملياً صحيحاً بعيداً عن موضوع السمات المزاجية.

ويوجد العديد من العوامل التي تُسهم في تحديد مزاج الطفل، وعلى الرغم من أن معظم الدراسات تؤكد على دور العوامل البيولوجية في تكوين المزاج، إلا أن العوامل البيئية تلعب دوراً رئيسياً وهاماً في تكوينه أيضاً، والتي تبدو بشكل خاص مع تقدم الطفل في العمر (Triantafillou& Kording, 2019, 2). فالدور الذي تلعبه الوراثة في تحديد نمط مزاج الطفل يتعدل كلما نما الطفل وتقدم بالعمر نتيجة لتأثيرات تفاعلات الطفل مع البيئة والأشخاص المهمين له، ونتيجة لذلك وصف مزاج الطفل بالمرونة والقابلية للتعديل، وفي هذا الصدد جاءت دراسة Jackson (٢٠١٧) لتؤكد على دور العوامل البيئية (ألعاب فيديو– القراءة الحرة) في تشكيل المزاج، وتكونت عينة الدراسة من (٦٢) مشاركاً، تم تقسيمهم إلى مجموعتين (٣١) مشاركاً من مُعتادي اللعب، و(٣١) مشاركاً من غير اللاعبين، طُبق عليهم استبيان تحديد السمات المزاجية، وطلب من المجموعة الأولى المشاركة في لعبة فيديو، وطلب من المجموعة

الثانية ممارسة القراءة الحرة، وأسفرت النتائج عن زيادة شعور المجموعة الأولى بالإجهاد، والتهيج العاطفي وسوء المزاج، بينما أعربت المجموعة الثانية عن شعورهم بالهدوء والاسترخاء.

ومن النظريات التي فسرت الحالة المزاجية للأطفال نظرية توماس وتشيس Thomas and Chess Theory (1977) فقد قام العالمان بإجراء دراسة طولية على مجموعة صغيرة من الأطفال من عمر سنتين إلى عمر ستة سنوات، وقد استخدموا أسلوب المقابلة كأداة للبحث، ومن خلال تحليل محتوى المقابلات توصلوا إلى أن نمط المزاج السائد لدى الأطفال هو نمط سلوكي، على الرغم من أن الأطفال يولدون ولديهم ميل تكويني أو جيني أو وراثي نحو مزاج معين أو نحو استخدام طريقة معينة للاستجابة للأحداث والخبرات الحياتية المختلفة التي يتعرضون لها بشكل يومي. كما أكدوا على أن مزاج الفرد البالغ يتم تحديده من خلال السمات المزاجية أو الملامح السلوكية التي يُمكن قياسها واختبارها في مرحلة الطفولة المبكرة. وتوصلوا إلى وجود تسع سمات مزاجية مختلفة تنظم الفروق الفردية بين الأطفال وهي: سمة النشاط، وسمة الإيقاع البيولوجي، وسمة الاقتراب أو الانسحاب، وسمة الحالة المزاجية، وسمة الشدة، وسمة الحساسية، وسمة القدرة على التكيف، وسمة تشتت الانتباه، وسمة الإصرار.

أما نظرية التحليل النفسي Psychoanalysis Theory فقد فسر أنصارها الحالة المزاجية كتفسيرهم للسلوك والظواهر النفسية الأخرى؛ فجميع السلوكيات الصادرة عن الإنسان تصب في قالبين وفقا لنوع الدافع وهما دافع الحياة ودافع الموت فالمزاج السلبي يصحبه انفعال الغضب والاندفاعية والعصيان، وكلها سلوكيات هدامة تَرجع عادة إلى دافع الموت، في حين أن المزاج الإيجابي وما يصاحبه من انفعالات كالفرح والسرور والابتهاج، وكلها سلوكيات إيجابية تَرجع عادة إلى دافع الحياة (Block and Bloch, 1980, 68).

ومن ناحية أخرى يرى السلوكيين Behaviourism أن سمات الأطفال المزاجية ترتبط بدرجة عالية بتأثيرات البيئة ودورها في تكوين نمط شخصية الفرد، فعلى سبيل المثال تؤكد نظرية الاقتران الشرطي على أن نمط الشخصية المزاجية غالبا ما يقترن ومنذ أوقات الطفولة بتأثير مواقف معينة عززت سلوكيات ناجحة في التعامل مع تلك المواقف، وبذلك تكتسب صفة الثبات النسبي وإضفاء سمة الشخصية المزاجية. أي أن السمات المزاجية يكتسبها الفرد من خلال ملاحظة وتقليد الأنموذج المثالي له بكل ما يمتلكه من سمات وخصائص مميزة (Rothbart, 2000, 4).

وهناك العديد من الدراسات التي اهتمت بدراسة السمات المزاجية للأطفال، ومنها دراسة توني (2015) التي هدفت إلى التعرف على السمات المزاجية المميزة لطفل الروضة وعلاقتها بالكفاءة الاجتماعية للأطفال، وتكونت عينة الدراسة من (84) طفلاً وطفلة من أطفال الروضة تتراوح أعمارهم الزمنية ما بين (6-4) سنوات، طبق عليهم مقياس السمات المزاجية ومقياس الكفاءة الاجتماعية، وقد صنفت الباحثة السمات المزاجية للأطفال إلى تسع سمات مزاجية وهي: مستوى النشاط، القدرة على التكيف، الجرأة/

الانسحاب، نوعية المزاج، شدة رد الفعل، التشتت، مدي الانتباه/ الإصرار والمثابرة، عتبة الإحساس، كمية المثيرات، الانتظام. وتوصلت نتائج الدراسة إلى وجود علاقة ارتباطية موجبة بين بعض أبعاد السمات المزاجية والكفاءة الاجتماعية، وأن سمات الجرأة والإصرار والقدرة على التكيف تؤثر في الكفاءة الاجتماعية، وعدم وجود فروق دالة احصائيا بين متوسطي درجات الذكور ودرجات الإناث في مقياس السمات المزاجية لطفل الروضة بأبعاده المختلفة.

هذا وقد تبنت دراسة محمد (2020) مقياس السمات المزاجية للأطفال المستخدم أنفاً في دراسة "توني" وهدفت إلى التعرف على أثر استخدام شبكات التواصل الاجتماعي على السمات المزاجية لدى طفل الروضة، وذلك على عينة من الأطفال بلغ عددهم (265) طفلاً وطفلة، تتراوح أعمارهم الزمنية ما بين (6-4) سنوات وتوصلت نتائج الدراسة إلى وجود علاقة ارتباطية طردية بين الدرجة الكلية لأساليب التواصل الاجتماعي والسمات المزاجية للطفل، ووجود فروق ذات دلالة إحصائية لتأثير شبكات التواصل الاجتماعية على الحالة المزاجية تُعزى إلى عدد الساعات، وعدم وجود فروق في السمات المزاجية للأطفال تُعزى لمتغير الجنس، كما جاءت السمات المزاجية المميزة لطفل الروضة كالتالي: التشتت أو الانتباه ومستوى النشاط ونوعية المزاج جاءت من الأبعاد المرتفعة جدا، وبعد الجرأة أو الاقدام وقوة رد الفعل مرتفعة، وجاء بعد القدرة على التكيف ومدي الانتباه أو الإصرار والمثابرة وكانت النتيجة متوسطة، وجاء بعد عتبة الإحساس ومدى إمكانية التنبؤ بالوظائف البيولوجية ضعيفة.

أما دراسة علوان ورشيد (2021) والتي هدفت إلى الكشف عن الحالة المزاجية لدى طفل الروضة، وتكونت عينة الدراسة من (300) طفلاً وطفلة تتراوح أعمارهم الزمنية ما بين (5-4) سنوات، فقد صنفت الباحثتان السمات المزاجية للأطفال إلى ثلاث أنماط وهي: المزاج السهل؛ حيث يتصف الطفل بالمرونة ويكون سعيد بصفة دائمة لا يرغب في إزعاج الآخرين أو مضايقتهم. المزاج الصعب؛ حيث يتصف الطفل بالخجل ويميل إلى الانسحاب من التفاعلات الاجتماعية وهو يحتاج إلى وقت طويل للتكيف مع المواقف الجديدة. المزاج البطيء؛ حيث يتصف الطفل بالعنف والعدوان وتنتابه تقلبات مزاجية سريعة وكثيرة ولا توجد لديه عادات حياتية منتظمة كما أنه مزعج. وتوصلت نتائج الدراسة إلى أن الحالة المزاجية السائدة لدى طفل الروضة هي حالة المزاج السهل.

فضلا عما سبق فقد حدد Rothbart أبعاد السمات المزاجية، بثلاثة أبعاد وهي (العاطفة السلبية- الحيوية المتدفقة- ضبط الجهد الزائد) وسوف نشير إلى هذه الأبعاد ومكوناتها الفرعية فيما يلي:

١- العاطفة السلبية وتتضمن الأبعاد الفرعية التالية:

الغضب/ الإحباط: وعادة يتسبب فيه عرقلة تحقيق الطفل لهدف منشود أو حاجة.

عدم الراحة: وعادة يتسبب فيه مرور الطفل بموقف صعب أو معقد.

الخوف: وعادة يتسبب فيه موقف يهدد الطفل أو يقلقه.

الحزن: وعادة يتسبب فيه خيبات الأمل أو فقدان شيء عزيز على الطفل.
تضاؤل رد الفعل/ استعادة التوازن: وعادة هو محاولة للتخلص من الضغوط.
٢- الحيوية المتدفقة وتتضمن الأبعاد الفرعية التالية:
مستوى النشاط: ويتضمن مستوى النشاط الحركي للطفل ومعدل الحركة ومداها.
السرور: ويتضمن عادة مخاطرة، ويُستمد من المواقف التي تعطي محفزات عالية.
الاندفاعية: وتتمثل في ردود الأفعال السريعة والاستجابة الفورية للمواقف.
الخجل: ويشير إلى تردد الطفل في الاستجابة للمواقف أو في التواصل مع الآخرين.
الضحك والابتسام: ويشير إلى مقدار الأثر الإيجابي في استجابة الطفل للمثيرات.
٣- ضبط الجهد الزائد ويتضمن الأبعاد الفرعية التالية:
تركيز الانتباه: وهو قدرة الطفل على الانتباه للمثيرات والتركيز في المهمات المطلوبة.
ضبط التحكم: وهي القدرة على ضبط النفس وكبت الاستجابة غير المناسبة.
الحساسية الإدراكية: وهي قدرة الطفل على إدراك أبسط التفاصيل المحيطة به.
التوقع الإيجابي: وهو الإثارة والحافز الإيجابي الناتج عن توقع الطفل لحدوث ما يرغب.
السرور المنخفض: وهو متعة مستمدة من محفز منخفض الشدة (Mailotra& Santosh, 2016, 248).

رابعا: الألعاب الإلكترونية وعلاقتها بسمات الطفل المزاجية

حظيت الألعاب الإلكترونية بأشكالها المختلفة باهتمام الباحثين؛ وتركز الاهتمام في بداية الأمر على الآثار السلبية لتلك الألعاب ممثلة في: العنف، العزلة الاجتماعية، الإدمان ومضيعة الوقت، ثم ظهر مجموعة جديدة من الباحثين الذين ركزوا جهودهم في البحث عن الآثار الإيجابية لتلك الألعاب.

فدراسة Kuss (2013) أكدت ارتباط ممارسة الأطفال للألعاب الإلكترونية بعواقب سلبية متنوعة منها: التضحية بالعلاقات الحياتية الحقيقية، الابتعاد عن ألعاب التسلية الأخرى الواقعية، عدم الراحة الجسمية، انخفاض التحصيل الدراسي، قلة التواصل الاجتماعي والعلاقات الاجتماعية، خسارة الشعور بقيمة الوقت فاندماج الطفل في المهمة الموجودة في الألعاب الإلكترونية التي يلزمها التحدي ينتج عنه احساساً بالرغبة المتواصلة أثناء اللعب بهذه الألعاب كل ما انتهت مما قد يجعل إعادة هذا النشاط وتطوره إلى الإدمان على مثل هذه الألعاب؛ مما قد يوضح سبب عدم استطاعة الأطفال التخلص من هذه الألعاب. كما أكدت دراسة Şalvarlı and Griffiths (2019) أن بعض الأطفال يلجؤون إلى البيئة الافتراضية غير الحقيقية لتغطية هويتهم أو استبدالها، وصنع نمط لعالمهم الجديد لمنع إمكانية حدوث السخرية أو الرفض مما يجعلهم يثمنون مميزات الألعاب الإلكترونية، ويزيد من الدافع لممارستها. أما دراسة باشن (2021) فقد أشارت إلى أن الأطفال قد يصيبهم فتور تجاه الألعاب الواقعية المحسوسة المحببة لديهم لأنهم

أصبحوا يفضلون الألعاب الإلكترونية التي تجعلهم يندمجون اندماج تام في العالم الافتراضي غير الواقعي أثناء اللعب، وهذا ما يسمى بحالة التدفق النفسي والتي من الممكن أن تؤذي الأطفال على اعتبار أن هذه الألعاب هي وحدها التي تبعث لهم الإحساس بالرغبة والاستمتاع؛ مما قد يجعلهم يهلمون الرعاية الذاتية.

وسوف نستعرض في العرض التالي مجموعة من الدراسات التي تناولت تأثير الألعاب الإلكترونية على سمات الأطفال المزاجية، وقد تبنت الباحثة السمات المزاجية كما حددها "Rothbart" وهي: العاطفة السلبية– الحيوية المتدفقة– ضبط الجهد الزائد.

الألعاب الإلكترونية والعاطفة السلبية:

الغضب، والإحباط، والعزلة، والانطواء، وانخفاض الفاعلية الذاتية، وتراجع الدافع نحو الإنجاز، وضعف القدرة على التكيف، وتراجع مستوى الاندماج الاجتماعي، وانخفاض القدرة على التوافق الاجتماعي من أهم أخطار الألعاب الإلكترونية على الأطفال، والتي تزيد بتزايد الاستخدام غير الواعي لها.

وفي هذا الصدد أجرى Madsen (٢٠١٦) دراسة استهدفت التعرف على تأثير ممارسة اللعب على أجهزة الكمبيوتر على انفعال الخوف لدى اللاعبين، وتكونت عينة الدراسة من (٥٣) مشاركاً من الذكور فقط، طبق عليهم مقياس الخوف، وتم تعريضهم لألعاب فيديو تَحث على الرعب مثل: مواقف خطر أو أصوات مرعبة، وأسفرت نتائج الدراسة عن وجود علاقة ارتباطية دالة موجبة بين تعرض الأطفال لألعاب الفيديو المرعبة وإثارة انفعال الخوف لديهم، وتم الاستدلال على انفعال الخوف بتغيرات فسيولوجية تطرأ على اللاعبين كمعدل ضربات القلب ومعدل التنفس. ويجدر الإشارة هنا إلى أن تقنيات التعرف على العواطف باستخدام الإشارات الفسيولوجية، من أهم التقنيات المبتكرة التي تسمح بدراسة السلوك وردود الأفعال من خلال الوسائط المتعددة (Callejas–Cuervo& Alarcón–Aldana, 2017, 19).

وكذلك أجرت العبيدي (٢٠١٧) دراسة استهدفت التعرف على بعض الاضطرابات السلوكية والانفعالية وعلاقتها بالاستعمال المفرط للألعاب الإلكترونية لدى الأطفال، تكونت عينة الدراسة من (١٥٠) طفلاً وطفلة، من تلاميذ المرحلة الابتدائية، طبق عليهم مقياس الاضطرابات السلوكية والانفعالية، وأسفرت النتائج عن وجود علاقة طردية موجبة بين كل من: اضطراب العدوان، الغضب، العناد، والاستعمال المفرط للألعاب الإلكترونية. أما دراسة Lin and Lin (٢٠١٧) فقد استهدفت العلاقة بين العاطفة السلبية وألعاب الفيديو، والتوصل إلى العواطف السلبية الناتجة عن ممارسة ألعاب الفيديو، وتكونت عينة الدراسة من (٦٠) لاعب من أعمار مختلفة، تم تقسيمهم إلى (٥) مجموعات وهي: القلق– الإحباط– الاشمئزاز– الخوف– الغضب، وأسفرت النتائج عن وجود علاقة ارتباطية دالة موجبة بين كل من: القلق وألعاب المؤامرة، الاشمئزاز وألعاب الشر المقيم، الإحباط وألعاب الألغاز، الخوف وألعاب الرعب، الغضب وألعاب مواجهة الأعداء.

ومن ناحية أخرى هدفت دراسة عثمان (٢٠١٨) إلى التعرف على أثر الألعاب الإلكترونية في سلوكيات الأطفال من وجهة نظر أولياء أمورهم، وتكونت عينة الدراسة من (٢٠٠) ولي أمر، طبق عليهم استبانة لقياس أثر الألعاب الإلكترونية على أطفالهم واستخدمت الباحثة المنهج الوصفي، وتوصلت نتائج الدراسة إلى أن العنف المدرسي يعد من أهم الآثار السلبية المترتبة على ممارسة الأطفال للألعاب الإلكترونية.

وعلى غير المتوقع جاءت نتائج دراسة .Hilgard et al (٢٠١٩) التي استهدفت التعرف على تأثير صعوبة وعنف اللعبة الإلكترونية على السلوك العدواني، وتكونت عينة الدراسة من (٢٧٥) لاعباً، من الذكور فقط، تم تعريضهم للعب إلكتروني إما عنيف، أو أقل عنفا، وإما صعب أو سهل، وأسفرت النتائج عن عدم وجود فروق ذات دلالة إحصائية بين ممارسة الألعاب الإلكترونية والسلوك العدواني يمكن إرجاعها لعامل عنف اللعبة أو صعوبتها.

في حين هدفت دراسة .Zhang, et al (2021) إلى التعرف على تأثير ألعاب الفيديو العنيفة على السلوك العدواني والدافع إلى الانتقام، تكونت عينة الدراسة من (480) طفلاً وطفلة بمتوسط عمر زمني (5) سنوات. من ثلاث روضات في الصين، جرى تقسيمهم إلى مجموعتين المجموعة الأولى تلعب ألعاب فيديو عنيفة والمجموعة الثانية تلعب ألعاب فيديو غير عنيفة، طبق عليهم استبانة العدوان المختصر لقياس العدوانية المرتبطة بالسمات، وكذلك استبانة الدافع العدواني لقياس الدافع للعدوان، توصلت نتائج الدراسة إلى أن التعرض القصير لألعاب الفيديو العنيفة يزيد من السلوك العدواني عند الأطفال وتوصلت أيضا إلى أن دافع الانتقام هو الدافع الأساسي للسلوك العدواني.

أما دراسة زروال واعراب (2022) التي هدفت إلى التعرف على الأثر السلبي للألعاب الإلكترونية وعلاقتها بانحراف سلوكيات الأطفال، وتكونت عينة الدراسة من (53) تلميذاً وتلميذة. تتراوح أعمارهم ما بين (11–16) سنة، وتوصلت النتائج إلى أن تعلق الأطفال بالألعاب الإلكترونية أحدث تغيرات في سلوكياتهم كتقليد الأطفال للشخصيات العنيفة الموجودة في بعض الألعاب.

هذا وقد استهدفت دراسة .Gallardo Perez et al (2024) وصف الآثار التعليمية للألعاب الإلكترونية وعواقبها النفسية، من خلال مراجعة الفريق البحثي لعدد (140) ورقة علمية ذات مكانة علمية عالية منشورة في الفترة الزمنية ما بين (2023–2000) ركزت هذه الأوراق على الأطفال الذين تتراوح أعمارهم ما بين (21–6) عاماً ويمارسون الألعاب الإلكترونية، وتوصلت الدراسة إلى أن الأطفال الذين لديهم مستويات عالية من العدوانية يمكن أن ينجذبوا إلى الألعاب الإلكترونية العنيفة، ومن ناحية أخرى توصلت النتائج إلى أن ممارسة الألعاب الإلكترونية لها جوانب إيجابية مثل تحسين مهارة الطفل في التعامل مع الإحباط.

ونرى مما سبق تباين في نتائج الدراسات حول علاقة ممارسة الأطفال للألعاب الإلكترونية والعدوان، فمن وجهة نظر السلوكيين قد يقلد الأطفال مظاهر العنف من الألعاب التي يمارسونها ويتقمصوا

شخصيات الأبطال ولا سيما العنيفة أو الشريرة منها، وخاصة إذا انتصر الشر على الخير مثلما يحدث في العديد من ألعاب الفيديو الأكثر انتشاراً كألعاب حرامي السيارات وغيرها، فهذا يمثل تعزيزاً يشجع الطفل على ممارسة العدوان والشر، ومن ناحية أخرى ووفقا لنظرية التحليل النفسي نجد أن الطفل يُنفث عن ضيقه وغضبه في مثل هذه الألعاب الإلكترونية مما يجعلها مفيدة للتخلص من عدوانية الطفل ومشاعره السلبية.

الألعاب الإلكترونية والحيوية المتدفقة:

من المؤكد أن المهمة الأساسية لأي لعبة هي أسعاد الطفل. وتتساوى اللعبة عالية التقنية مع اللعبة ذات الطراز القديم في ذلك، فالألعاب الإلكترونية هي إبداعات لها الآن مكانة كبيرة في نفوس الأطفال، وهي تؤثر بشكل أو بأخر على مستوى نشاط الطفل الحركي، وعلى نوع استجابته للمواقف المختلفة سواء بالاندفاع أو التردد.

وفي هذا الصدد أجرى .Hinkley et al (٢٠١٧) دراسة طولية استهدفت العلاقة بين النشاط البدني واستخدام الألعاب الإلكترونية للأطفال في عمر (٣–٥) سنوات، مع مهاراتهم الاجتماعية والعاطفية اللاحقة في عمر (8–6) سنوات، وتكونت عينة الدراسة من (١٠٨) طفلاً وطفلة، تتراوح أعمارهم الزمنية ما بين (5–3) سنوات، طبق عليهم مقياس "التسارع" لقياس النشاط البدني، تم استخدام الوسائط الإلكترونية (المشاهدة التلفزيونية، والألعاب الإلكترونية المستقرة، والألعاب الإلكترونية النشطة) وفقا لتقارير الوالدين، واستخدام مقياس للمهارات الاجتماعية والعاطفية، أسفرت النتائج عن وجود علاقة ارتباطية دالة موجبة بين الألعاب الإلكترونية النشطة ومهارات إدارة الشخصية والإجهاد والنشاط البدني والمهارات العاطفية الكلية، ووجود علاقة عكسية بين ممارسة الأطفال للألعاب الإلكترونية بصفة عامة ومهاراتهم الاجتماعية.

ومن ناحية أخرى أجرى .David et al (٢٠١٨) دراسة تجريبية بهدف التعرف على فعالية ألعاب الفيديو على الفهم العاطفي، تكونت عينة الدراسة من (٢٢) لاعب، تراوحت أعمارهم الزمنية ما بين (16–10) سنة، طبق عليهم مقياس الفهم العاطفي، واسفرت النتائج عن وجود فروق ذات دلالة إحصائية لصالح أفراد العينة التجريبية الذين مارسوا ألعاب الفيديو بغرض تحسين الفهم العاطفي لديهم، وأوصت الدارسة بفعالية استخدام ألعاب الفيديو كطريقة علاجية لتحسين التكيف وتنظيم العاطفة لدى الأطفال والمراهقين.

وكذلك أكدت دراسة Matijević and Topolovčan (٢٠١٩) على أن ألعاب الفيديو تسهم بدور هام في اكساب مهارات العمل الجماعي، وتحمل المسؤولية، والشعور بالانتماء، والإبداع، وإدارة العواطف، وذلك من خلال دراستهم التي استهدفت تحليل الأثار الإيجابية لألعاب الفيديو، وتكونت عينة الدراسة من (٣٠) لاعب، تتراوح أعمارهم الزمنية ما بين (14–9) سنة، طبق عليهم مقياس للمهارات الشخصية، وتعرضوا لبرنامج لألعاب الفيديو مكون من (٢٥) لعبة فيديو موجهة لتحسين مهارات أفراد العينة

الشخصية، وتوصلت النتائج إلى وجود فروق ذات دلالة إحصائية في المهارات الشخصية لصالح أطفال المجموعة التجريبية الذين تعرضوا للبرنامج.

وأيضا دراسة Chuadthong, et al. (2023) التي هدفت إلى التحقق من برنامج تدريبي يستخدم ألعاب الفيديو لتحسين التوازن والكفاءة الحركية للأطفال الذين يعانون من التعثر والسقوط المتكرر أثناء المشي، تكونت عينة الدراسة من (60) طفل بمتوسط عمر زمني (10) سنوات، جرى تقسيمهم إلى مجموعتين أحداهما تجريبية والأخرى ضابطة قوام كل واحدة (30) طفلاً، طبق عليهم اختبار للكفاءة الحركية، بالإضافة إلى برنامج تدريبي لمدة (30) دقيقة يوميا، (٣) مرات في الأسبوع، لمدة (4) أسابيع في المنزل، توصلت نتائج الدراسة إلى وجود فروق ذات دلالة إحصائية في الكفاءة الحركية لصالح أطفال المجموعة التجريبية الذين تعرضوا للبرنامج الذي يستخدم ألعاب الفيديو.

ونرى مما سبق أن اللعب قد يُسهم في نمو استجابات التمايز الانفعالي لدى الطفل، ويساعده في بناء قيم انفعالية عاطفية جديدة، فهو وسط الطفل الطبيعي للتعبير عن ذاته، وهو الفرصة التي تُعطى له ليعبر عن مشاعره وانفعالاته.

الألعاب الإلكترونية وضبط الجهد الزائد:

أن ممارسة الألعاب الإلكترونية تُسهم في تحفيز الخيال، وتركيز الانتباه لدى الأطفال وتساعد على نموهم اللغوي، كما أنها تعد وسيلة ترفيهية تبعث بالسرور في نفوسهم، فضلا عن أنها وسيلة تعليمية ذاتية تساعدهم على مواجهة التحديات المتضمنة فيها. وتُسهم الألعاب الإلكترونية أيضا في زيادة أُلفت الأطفال بالتقنيات الحديثة إضافة إلى حصولهم على معلومات جديدة، فتقلل من حساسيتهم تجاهها.

وفي هذا الصدد أجرت النمر (٢٠١٧) دراسة استهدفت استقصاء أثر استخدام إستراتيجية مدعمة بالألعاب الإلكترونية على تحصيل الأطفال وخفض مستوى القلق لديهم، وتكونت عينة الدراسة من (٥٥) طفلاً وطفلة، بالصف الخامس الابتدائي، جرى تقسيمهم إلى مجموعتين أحدهما ضابطة والأخرى تجريبية، طبق عليهم اختبار تحصيلي، ومقياس للقلق، وأسفرت نتائج الدراسة عن وجود فروق ذات دلالة إحصائية بين متوسطي درجات الأطفال في الاختبار التحصيلي والفروق لصالح أطفال المجموعة التجريبية، كما أظهرت فروق ذات دلالة إحصائية بين متوسطي درجات الأطفال على مقياس القلق لصالح أطفال المجموعة التجريبية تدل على انخفاض مستوى القلق لديهم.

أما دراسة حسن (٢٠١٨) فقد هدفت إلى التعرف على أثر ممارسة الألعاب الالكترونية على الذكاء اللغوي والاجتماعي لدى الأطفال، وتكونت عينة الدراسة من (٢٣٣) تلميذاً وتلميذة من تلاميذ المرحلة الابتدائية، طبق عليهم استبانة ممارسة الألعاب الإلكترونية، ومقياس الذكاء اللغوي ومقياس الذكاء الاجتماعي، وتوصلت النتائج إلى عدم وجود فروق دالة احصائياً بين أفراد العينة الذين يمارسون الألعاب الالكترونية والذين لا يمارسونها على مقياس الذكاء اللغوي، بينما وجدت فروق دالة احصائياً بين أفراد

العينة الذين يمارسون الألعاب الإلكترونية والذين لا يمارسونها على مقياس الذكاء الاجتماعي لصالح الذين يمارسونها.

ودراسة Hortinela–Duden (٢٠١٩) التي هدفت إلى التعرف على فعالية برنامج تفاعلي قائم على الألعاب الإلكترونية في تحسين المهارات الاجتماعية والعاطفية، وتكونت عينة الدراسة من (٢٧) تلميذ. ممن حصلوا على أقل الدرجات على مقياس الكفاءة الاجتماعية، ومقياس ضبط التحكم في الانفعالات، تم تعريض أفراد العينة التجريبية لمدة (٣٠) دقيقة في اليوم، ولمدة (٨) أسابيع للبرنامج، وأسفرت النتائج عن وجود فروق ذات دلالة إحصائية في الكفاءة الاجتماعية والقدرة على التحكم في الانفعالات لصالح أفراد المجموعة التجريبية الذين تعرضوا للبرنامج.

وأيضا دراسة Alshehri and Mohamed (٢٠١٩) التي استهدفت العلاقة بين الألعاب الإلكترونية والصحة العامة والعلاقات الاجتماعية والنشاط البدني، وتكونت عينة الدراسة من (١٩٤) لاعباً، تتراوح أعمارهم الزمنية ما بين (8–6) سنوات، طبق عليهم استبيان تأثير الألعاب الإلكترونية على الأطفال، وتوصلت نتائج الدراسة إلى أن ممارسة الألعاب الإلكترونية لها علاقة سلبية بالصحة العامة والعلاقات الاجتماعية والنشاط البدني لدى عينة الدراسة، والعلاقة الأكثر سلبية كانت علاقة الألعاب الإلكترونية والنشاط البدني يليها الصحة العامة وتليها العلاقات الاجتماعية، وأوصت الدراسة بالحاجة إلى المزيد من الدراسات حول تأثير الألعاب الإلكترونية على عينات أوسع من المجتمع.

ودراسة .de la Barrera, et al (2021) التي هدفت إلى تحديد فعالية برنامج اجتماعي عاطفي قائم علي الألعاب في تحسين التوازن العاطفي وتقدير الذات لدى للأطفال، تكونت عينة الدراسة من (119) طفلاً مشاركاً، تتراوح أعمارهم الزمنية ما بين (15–11) عاماً، جرى تقسيمهم إلى مجموعتين إحداهما تجريبية والأخرى ضابطة، طبق عليهم استبيان لتقييم التوازن العاطفي وتقديرهم لذواتهم، وتوصلت النتائج إلى أن المشاركين الذين أكملوا البرنامج القائم على الألعاب الإلكترونية قد تحسن لديهم تقدير الذات والتوازن العاطفي، وأوصت الدراسة باستخدام التكنولوجيا في البرامج الاجتماعية والعاطفية لفعاليتها في التأثير على العوامل الشخصية والعاطفية والاجتماعية للأطفال.

بالإضافة إلى دراسة .Crucianu, et al (2024) التي هدفت إلى التعرف على الآثار الإيجابية والسلبية المرتبطة بالإفراط في ممارسة ألعاب الفيديو، اعتمدت الدراسة على مراجعة وتحليل محتوى مجموعة من الأوراق العلمية المتعلقة بممارسة الأطفال للألعاب الإلكترونية، وتوصلت نتائجها إلى أن أهم الآثار السلبية تركزت حول انخفاض النشاط البدني، ومشاكل في الرؤية، وانخفاض التركيز، والاكتئاب والقلق والعدوانية، وقلة الصبر، وعلى الرغم من ذلك فهناك آثار إيجابية محتملة تتركز في تطوير المهارات الاجتماعية، وتعزيز المزاج، وزيادة الثقة بالنفس، وتطوير مهارات حل المشكلات والخيال المكاني.

ومن ناحية أخرى استهدفت دراسة Dondio (2024) استكشاف العلاقة بين عادات اللعب لدى الأطفال وإنجازاتهم المدرسية ومستويات القلق لديهم، تكونت عينة الدراسة من (952) تلميذ من تلاميذ المرحلة الابتدائية، جرى تقسيمهم إلى مجموعتين أحدهما من معتادي اللعب بالألعاب الإلكترونية والمجموعة الأخرى من غير معتادي اللعب، طبق عليهم برنامج للألعاب الإلكترونية التعليمية لمدة (6) أسابيع بهدف تحسين قدراتهم في الرياضيات وتخفيف حدة القلق منها، وتوصلت النتائج إلى فعالية البرنامج المستخدم في تحسين قدرات الأطفال في الرياضيات وفي التقليل من حدة القلق منها، كما توصلت النتائج إلى عدم وجود فروق بين الأطفال يمكن إرجاعها إلى اعتياد الأطفال على ممارسة الألعاب الإلكترونية من عدمه.

يتضح مما سبق أن فترة ممارسة الطفل للعب الإلكتروني، وكذلك نوع اللعب ومحتواه يرتبط بشكل مباشر بسمات الطفل المزاجية. وليكون اللعب الإلكتروني آمناً على أطفالنا، لابد من مساعدتهم على تنظيم أوقات اللعب، وتوجيههم على كل ما هو مفيد، والتنويع بين أشكال اللعب التقليدية والإلكترونية، وتكريس عادات لعب واعية كضبط ساعات اللعب ونوعية الألعاب وتحديد أهداف اللعب وكيفية الاستفادة من تلك الألعاب في واقع حياتهم اليومية، وفي التواصل مع الآخرين بفاعلية، حتى نستفيد بوعي وإرشاد حقيقي من ثمرات الحداثة التي اجتاحت حياتنا اليومية، وننعم بما تقدمه لنا التكنولوجيا من رفاهية.

٨. تعليق على الإطار النظري والدراسات السابقة

اتفقت الدراسات السابقة على هدف مشترك وهو التعرف على آثار الألعاب الإلكترونية على الأطفال باستثناء دراسة Dondio (2024) والتي هدفت إلى استكشاف العلاقة بين عادات اللعب لدى الأطفال وإنجازاتهم المدرسية ومستويات القلق لديهم. في حين استهدف البحث الحالي استكشاف طبيعة العلاقة بين أنماط الألعاب الإلكترونية المُفضلة لدى أطفال الروضة وسماتهم المزاجية.

وظفت الدراسات السابقة المنهج شبه التجريبي لدراسة فعالية برامج الألعاب الإلكترونية على جوانب عدة في سلوك الأطفال، أو المنهج الوصفي لوصف الآثار المترتبة على ممارسة الأطفال للألعاب الإلكترونية. بينما وظف البحث الحالي المنهج المختلط وهو منهج يجمع ما بين المنهج الوصفي، والمنهج النوعي.

استخدمت الدراسات السابقة أداة الاستبانة أو المقياس لجمع البيانات عن العينة باستثناء دراسة (2024) Gallardo Perez et al.، ودراسة Crucianu, et al. (2024) استخدمتا أداة تحليل محتوى ومراجعة الأوراق العلمية المنشورة في مجلات عالمية مصنفة ذات تأثير عالي، وذات صلة بالموضوع. في حين تعددت أدوات البحث الحالي لتشمل: مقابلات شبه منظمة لجمع بيانات كيفية عن العينة، بالإضافة إلى مقياس السمات المزاجية للأطفال لتوفير بيانات كمية؛ وذلك من أجل جمع البيانات بدقة أكبر.

البحث الحالي اتفق مع الدراسات السابقة في موضوعه الرئيس وهدفه العام إلا أنه اختلف عنها في عدة جوانب تمثل الفجوة العلمية التي يُعالجها وهي: استخدام مدخلين بحثيين (المدخل الكمي/ المدخل الكيفي)

وذلك لتكوين فكرة دقيقة عن مشكلة البحث، كما تضمن تنوعاً في منهج البحث ليشمل المنهج الوصفي، والمنهج النوعي. مما لا شك فيه أن البحث الحالي استفاد كثيرا مما سبقه من دراسات؛ حيث حاول توظيف الجهود السابقة للوصول إلى تشخيص دقيق للمشكلة ومعالجتها بشكل شمولي، ومن جوانب هذه الاستفادة ما يلي:

- استفاد البحث من الدراسات السابقة في تحديد العينة من الأطفال الذين يقضون ما لا يقل عن ساعتين يوميا في ممارسة الألعاب الإلكترونية؛ حيث إن عدد ساعات الممارسة يؤثر بشكل كبير في سلوك الطفل وشخصيته. كما ورد بدراسة العبيدي (٢٠١٧)، ودراسة الشمري (٢٠١٩) اللذين أكدوا أن أغلب الأطفال يقضون ما لا يقل عن ساعتين في ممارسة الألعاب الإلكترونية يوميا.
- استفاد البحث من نتائج دراسة كل من: توني (2015)، ومحمد (2020) اللذان أسفرا عن عدم وجود فروق في السمات المزاجية للأطفال تُعزى لمتغير الجنس (ذكر/ أنثى).
- قسمت دراسة توني (2015)، ودراسة محمد (2020) السمات المزاجية إلى تسع سمات مزاجية، في حين قسمها علوان ورشيد (2021) في دراستهما إلى ثلاث أنماط وهي: المزاج السهل، المزاج الصعب، المزاج البطيء، بينما قسم Rothbart أبعاد السمات المزاجية إلى ثلاثة أبعاد وهي: العاطفة السلبية– الحيوية المتدفقة– ضبط الجهد الزائد؛ وعليه استفاد البحث الحالي من الدراسات السابقة في صياغة أداته الرئيسية وهي: مقياس السمات المزاجية للأطفال.
- استفاد البحث الحالي من جميع الدراسات السابقة في الوصول إلى المنهج الملائم لهذه الدراسة.

٩. الطريقة والإجراءات

منهج البحث: المنهج هو الطريقة التي يَتبعُها الباحث للوصول إلى الهدف من بحثه، ووظيفته في العلوم الإنسانية استكشاف المبادئ التي تعمل على تنظيم الظواهر الإنسانية، والاجتماعية، والتربوية بصفة عامة وتؤدي إلى حدوثها، حتى يمكن تفسيرها وضبط نتائجها والتحكم بها (غباري وأبو شعيرة، 2010). وقد استخدام هذا البحث **المنهج الوصفي التحليلي** وهو المنهج الذي يقوم على جمع المعلومات والبيانات وتحليلها بغرض التعرف على طبيعة العلاقة بين الألعاب الإلكترونية والسمات المزاجية لأطفال الروضة.

عينة البحث: تم التطبيق على عينة من **أطفال الروضة** قوامها (162) طفلاً وطفلة، تتراوح أعمارهم الزمنية ما بين (6–5) سنوات بمتوسط عمر زمني (66.46) شهراً، وانحراف معياري (1.56) درجة، **وأمهاتهم**. وقد رُوعي عند اختيار عينة البحث أن يتحقق بها الجوانب التالية: ألا يقل عدد ساعات ممارسة الأطفال للألعاب الإلكترونية عن ساعتين يوميا– أن يكون هناك تجانس في الذكاء بين جميع أطفال العينة– أن يكون مستوى تعليم أمهات الأطفال لا يقل عن الجامعي، حيث يعتبر مستوى تعليم الأم مؤشر للمستوى الاجتماعي والثقافي، والجدول التالي يوضح توزيع العينة.

جدول (١) توزيع عينة البحث على الروضات

اسم الروضة	عدد الأطفال		إجمالي
	ذكور	إناث	
عبد العزيز على	28	32	60
الناصرية	24	30	54
طلبة عويضة	22	26	48
إجمالى	74	88	162

وتم في المقابلة جمع البيانات عن الأطفال من الأمهات وتحديد مواصفات العينة كالتالي:

- الأطفال يعيشون حياة اجتماعية مستقرة مع والديهم وإخوتهم.
- خلو الأطفال وأسرهم من وجود إعاقات حسية أو اضطرابات عقلية أو نفسية.
- الأطفال أصحاء لا يعانون من أمراض مزمنة.
- لم يتعرض أي من أطفال العينة إلى جلسات تعديل السلوك، أو سبق له التردد على عيادات الصحة النفسية.

أدوات البحث

١- مقابلات شبه منظمة. إعداد "الباحثة"

تعد المقابلة أداة مهمة لجمع البيانات والحصول على معلومات دقيقة وواضحة وصادقة من مصادرها البشرية بما توفره من التواصل مع المفحوصين في جو من الثقة والمودة مما يساعد على اجابة المفحوص عن كل أسئلة الباحث بدقة كما أنها تُمكن الباحث من توجيه أسئلة للمفحوص عن الجوانب التي تحتاج إلى مزيد من الإيضاح (عبيدات وآخرون، ٢٠١٦).

الهدف من المقابلة: تم استخدام المقابلة الإلكترونية شبه المنظمة على برنامجي Teams، Zoom للأطفال وأمهاتهم في المستوى الثاني من رياض الأطفال بهدف تحديد أنماط الألعاب الإلكترونية المُفضلة لدى الأطفال عينة البحث، والفترة الزمنية التي يقضيها الطفل في ممارسة هذه الألعاب.

وصف استمارة المقابلة: تتكون استمارة المقابلة من جزئين:

الجزء الأول: البيانات الأولية متضمنة: بيانات الاسم وطرق التواصل مع الأم- تاريخ ميلاد الطفل- تاريخ المقابلة- رفقاء اللعب- مكان اللعب- مدة اللعب. وتجيب عنه الأم.

الجزء الثاني: أنماط الألعاب الإلكترونية المفضلة لدى الطفل ويتكون من بطاقات إلكترونية مصورة توضح أنواع الألعاب التي يفضلها الطفل وهي: الألعاب الموسيقية والإيقاعية والأناشيد- ألعاب الحركة والرياضة- ألعاب التقليد والمحاكاة- ألعاب الأكشن والمغامرات- الألعاب التعليمية – ألعاب الخيال ولعب الأدوار- ألعاب البازل والألغاز. ويجيب عنه الطفل.

وللحصول على البيانات يختار الطفل الألعاب التي يفضلها مستعيناً بالصور التوضيحية، ثم يُطرح على الأم والطفل أسئلة مفتوحة حول الألعاب التي اختارها الطفل، وهل يُفضل لعبها باستمرار، واقتراح أنواع أخرى للألعاب يُفضلها الطفل.

صدق استمارة المقابلة: صدق المضمون: طُبقت استمارة المقابلة بصورتها الأولية على عينة مكونة من (٢٠ أم وطفل) مشابهة لعينة الدراسة؛ للتأكد من مناسبة استمارة المقابلة من حيث: صياغة المحتوى- وضوح الصور، وبُناء على ذلك تم اضافة لعبة "صانع البيتزا" كمثال لألعاب لعب الأدوار الإلكترونية التي يُقبل عليها أطفال الروضة ويُفضلونها.

٢- مقياس السمات المزاجية لطفل الروضة من وجهة نظر أمهاتهم. إعداد "الباحثة"

الهدف من المقياس: قياس السمات المزاجية لأطفال الروضة من وجهة نظر الأمهات.

خطوات بناء المقياس:

- تم الاطلاع على الأدب النظري والدراسات السابقة فيما يتعلق بالسمات المزاجية للأطفال.
- تم الاطلاع على بعض المقاييس السابقة المتعلقة بالموضوع مثل: مقياس المزاج للأطفال من 6-4 سنوات من إعداد: السواح (2011)، مقياس السمات المزاجية للطفل من إعداد: توني (2015)، مقياس الحالة المزاجية من إعداد: علوان ورشيد (2021).
- تم عرض المقياس في صورته الأولية وهو يتكون من (36) عبارة على مجموعة من المحكمين المتخصصين، وبناء على آرائهم تم تعديل بعض عبارات المقياس وحذف بعض العبارات.

وصف المقياس: يُقصد بالسمات المزاجية للطفل في هذا المقياس سماته الوجدانية سواء كانت إيجابية أو سلبية، والتي يتم تطويرها بشكل جزئي من خلال التجارب الحياتية والتفاعلات الاجتماعية وممارسة الألعاب الإلكترونية، وتتضمن ثلاثة أبعاد رئيسية وهي: **العاطفة السلبية** ويُقصد بها "حالة عاطفية غير ساره، أو غير مريحة يشعر بها الطفل وتؤثر على سلوكه". و**الحيوية المتدفقة** ويُقصد بها "حالة عاطفية تعكس مدى الحيوية والحماس والنشاط الحركي الذي يتمتع به الطفل". و**ضبط الجهد الزائد** ويُقصد به "قدرة الطفل على التحكم في انفعالاته وضبط نفسه في التعامل مع المواقف المختلفة".

المقياس إلكتروني يجيب عنه أمهات الأطفال، وتم إعداده باستخدام برنامج "Google Form"، يتكون من (30) عبارة مقسمة على ثلاثة محاور رئيسية، كل محور يتضمن (10) عبارات.

تطبيق المقياس: تم عقد اجتماع عبر برنامج "Zoom" مع الأمهات لشرح كيفية الاستجابة لعبارات المقياس وتوضيح المصطلحات الإجرائية المتضمنة، والرد على جميع استفساراتهم، ثم تم إرسال رابط المقياس لهم، وطُلب منهم قراءة عبارات المقياس وتحديد مدى انطباق العبارة على الطفل، وأن تختار واحدة فقط من الاستجابات المتاحة للرد على سؤال هل العبارة تنطبق على طفلك؟ والاستجابات المتاحة هي: تنطبق- تنطبق إلى حد ما- لا تنطبق.

تصحيح المقياس: يتم تصحيح المقياس وفقاً لمفتاح التصحيح، وتكون أعلى درجة يحصل عليها الطفل (90) درجة، وأقل درجة (30) درجة، ويوضح الجدول التالي طريقة تصحيح المقياس.

جدول (2) طريقة تصحيح مقياس السمات المزاجية

العبارة تنطبق على الطفل	العبارة تنطبق إلى حد ما	العبارة لا تنطبق على الطفل
3	2	1

صدق المقياس:

١-**الصدق المنطقي:** تم عرض المقياس على مجموعة من السادة المحكمين المتخصصين في علم النفس التربوي، ودراسات الطفولة، وعددهم (١٠) محكمين، وبناء عي التعديلات والاقتراحات التي أبدوها، تم إجراء التعديلات التي اتفق عليها غالبية المحكمين بنسبة (80) % فأكثر.

٢-**صدق الاتساق:** تم التطبيق على عينة مكونة من (20) طفل، وتم حساب معامل ارتباط بيرسون بين عبارات مقياس السمات المزاجية، والدرجة الكلّيّة للمحور الذي تنتمي إليه. والجدولان (3)، (4) يوضحان معاملات ارتباط بيرسون.

جدول (3) معاملات ارتباط بيرسون بين عبارات المقياس مع الدرجة الكلّيّة للمحور المنتمية إليه

م	المحور – العبارات	معامل ارتباط العبارات مع المحور	الدلالة الإحصائية
المحور الأول: العاطفة السلبية			
1	يبدو الطفل في حالة من الهدوء أغلب الأوقات.	0.808**	0.00
2	يستسلم الطفل بسهولة عندما يواجه صعوبة أثناء أداء المهام.	0.582**	0.07
3	يصعب علي الطفل التركيز في النشاط عندما يكون هناك ضوضاء.	0.855**	0.00
4	يحتاج الطفل وقت طويل للعودة إلى الهدوء بعد الغضب.	0.866**	0.00
5	يفضل الطفل مشاهدة الأطفال الآخرين وهم يلعبون بدلا من المشاركة.	0.777**	0.00
6	يبدو على الطفل الشرود والسرحان حينما يؤدي واجباته.	0.818**	0.00
7	يسهل استثارة الطفل من قبل الآخرين.	0.513*	0.21
8	يبكي الطفل في مواقف لا تستدعي ذلك.	0.756**	0.00
9	يصعب على الطفل تغيير الأشياء التي اعتاد عليها.	0.718**	0.00
10	يحتاج الطفل لتذكيره مرات عديدة لإنجاز مهامه.	0.699**	0.01
المحور الثاني: ضبط الجهد الزائد			
1	يعبر الطفل بوضوح عما يشعر به.	0.781**	0.00
2	يشارك الطفل الآخرين مشاعرهم وانفعالاتهم.	0.756**	0.00
3	يظهر الطفل سلوكيات ودية خلال المواقف الجديدة.	0.699**	0.01
4	يتقبل الطفل التغيرات في النظام اليومي الروتيني.	0.813**	0.00

م	المحور – العبارات	معامل ارتباط العبارات مع المحور	الدلالة الإحصائية
5	ينسجم الطفل عند المشاركة في الألعاب الجماعية.	0.716**	0.00
6	يركز الطفل انتباهه على ما هو مطلوب منه.	0.877**	0.00
7	يكمل الطفل المهام المطلوبة منه، حتى لو كانت صعبة.	0.764**	0.00
8	يسهل على الطفل اتخاذ القرارات عندما يطلب منه ذلك.	0.773**	0.00
9	يتبع الطفل القواعد والأنظمة بعد توضيحها له.	0.781**	0.00
10	يتقبل الطفل الخسارة أثناء اللعب.	0.880**	0.00
المحور الثالث: الحيوية المتدفقة			
1	ينجذب الطفل إلى ممارسة الرياضة التي تتطلب الكثير من الحركة.	0.856**	0.00
2	يتميز الطفل بالميل إلى الحركة بشكل مستمر.	0.513*	.021
3	يبدو الطفل أكثر تفاؤلا بشأن المواقف الحياتية.	0.716**	0.00
4	يصعب على الطفل التوقف عن الأنشطة قبل الانتهاء منها.	0.829**	0.00
5	يسارع الطفل في تجريب الأشياء الجديدة.	0.741**	0.00
6	يبادر الطفل للحديث مع غيره من الأطفال.	0.886**	0.00
7	يتنقل الطفل بصورة مفاجئة من نشاط إلى آخر.	0.722**	0.00
8	يندفع الطفل في الإجابة عن السؤال قبل الانتهاء من إلقائه.	0.696**	0.01
9	يغضب الطفل عندما لا يحصل على ما يريد.	0.777**	0.00
10	يبالغ الطفل في رد فعله تجاه المواقف الحزينة.	0.706**	0.01

** دالّة إحصائيّاً عند (٠.٠١)، * دالّة إحصائيّاً عند (٠.٠٥)

يتضح من الجدول السابق أنّ معاملات ارتباط بيرسون بين عبارات مقياس السمات المزاجية مع الدرجة الكلّيّة للمحور المنتمية إليه دالّة إحصائيّاً عند مستوى دلالة (٠.٠١). وتراوحت معاملات ارتباط بيرسون بين العبارات مع الدرجة الكلّيّة للمحور التي تنتمي إليه بين (**0.886 –*0.513).

جدول (4) معاملات ارتباط بيرسون بين الدرجة الكلّيّة لمحاور المقياس مع الدرجة الكلّيّة للأداة

م	المحور	معامل الارتباط	الدلالة الإحصائيّة
١	المحور الأول: العاطفة السلبية	0.852**	0.00
٢	المحور الثاني: ضبط الجهد الزائد	0.970**	0.00
٣	المحور الثالث: الحيوية المتدفقة	0.811**	0.00

** دالّة إحصائيّاً عند (٠.٠١)

يتضح من الجدول السابق أنّ معاملات ارتباط بيرسون بين الدرجة الكلّيّة لمحاور المقياس مع الدرجة الكلّيّة للأداة دالّة إحصائيّاً عند مستوى دلالة (٠.٠١). وتراوحت معاملات ارتباط بيرسون بين المحاور مع الدرجة الكلّيّة للمقياس بين (**0.970 -**0.811)، وبمستوى دلالة (٠.٠٠).

ثبات المقياس:

١- حساب معامل ألفا لـ كرونباخ Alpha-Cronbach:

للتحقّق من ثبات المقياس تم تطبيقه على عيّنة مكوَّنة من (٢٠) طفل، والتحقق من الثبات باستخدام معادلة ألفا كرونباخ، حيث حُسبت معاملات الثبات على محاور المقياس، وعلى الدرجة الكلّيّة له، والجدول التالي يوضح ذلك.

جدول (5) معاملات ثبات ألفا كرونباخ على محاور المقياس وعلى الدرجة الكلّيّة له

م	المحور	عدد العبارات	معامل ألفا كرونباخ
١	المحور الأول: العاطفة السلبية	10	0.80
2	المحور الثاني: ضبط الجهد الزائد	10	0.85
3	المحور الثالث: الحيوية المتدفقة	10	0.83
	الثبات الكلّيّ للمقياس	30	0.82

يتضح من الجدول السابق أنّ معامل الثبات الكلّيّ للمقياس الفا كرونباخ قد بلغ مقداره (0.82)، وتراوحت معاملات الثبات على المحاور بين (0.85 -0.80)، وهي معاملات ثبات مرتفعة ومناسبة لغايات الدراسة؛ ممّا يشير إلى تمتّع المقياس بالثبات.

٢- حساب ثبات المحاور الثلاث للمقياس والدرجة الكلية له بطريقة التجزئة النصفية:

تم حساب ثبات كل محور من محاور المقياس والدرجة الكلية له بطريقة التجزئة النصفية لـ سبيرمان-براون Spearman-Brown، فوُجد أن معاملات ثبات كل محور من المحاور الثلاث مرتفعة، مما يدل على ثبات محاور المقياس، والجدول التالي يوضح ذلك.

جدول (6) معاملات ثبات التجزئة النصفية لمحاور المقياس والدرجة الكلّيّة له

م	المحور	عدد العبارات	معامل الثبات بطريقة التجزئة النصفية
١	المحور الأول: العاطفة السلبية	10	0.72
2	المحور الثاني: ضبط الجهد الزائد	10	0.81
3	المحور الثالث: الحيوية المتدفقة	10	0.80
	الثبات الكلّيّ للمقياس	30	75.6

يتضح من الجدول السابق أنّ معامل الثبات الكلّيّ للمقياس بطريقة التجزئة النصفية قد بلغ مقداره (75.6)، وتراوحت معاملات الثبات على المحاور بين (0.81 -0.72)، وهي معاملات ثبات مرتفعة ومناسبة لغايات الدراسة؛ ممّا يشير إلى تمتّع المقياس بالثبات.

١٠. عرض نتائج البحث ومناقشتها وتفسيرها

الإجابة على السؤال الأول: ينص السؤال الأول على: ما مستوى درجات السمات المزاجية لدي أطفال الروضة الذين يُفضلون كل نمط من أنماط الألعاب الإلكترونية؟ وللإجابة على هذا السؤال تمت الإجراءات التالية:

أولاً: تحديد مستويات درجات الاستجابة لكل مفردة، وحدود كل مستوى: تم تحديد مستويات درجات الاستجابة على كل مفردة من مفردات مقياس السمات المزاجية، وحدود درجات كل مستوى. وفقاً للخطوات التالية:

أ- نظراً لأن درجات كل مفردة من مفردات مقياس السمات المزاجية تمتد من: (١) درجة واحدة إلى (٣) درجات، وعليه يكون: المدي= (٣) – (١) = (٢) درجة، ولتقسيم الاستجابة على كل مفردة إلى (٣) مستويات (ضعيف، ومتوسط، ومرتفع)، يكون: طول الفئة= (المدي) ÷ (عدد الفئات) = (٢) ÷ (٣) = (٠.٦٧) درجة.

ب- في ضوء نتائج الخطوة السابقة تكون حدود درجات المستويات (الفئات) الثلاث كما هو موضح بالجدول التالي:

جدول (7) حدود الدرجات لمستويات الاستجابة على كل مفردة من مفردات مقياس السمات المزاجية

المستوى	حدود الدرجات
(١) المستوى الضعيف	من (١) درجة واحدة إلى أقل من (١.٦٧) درجة
(٢) المستوى المتوسط	من (١.٦٧) درجة إلى أقل من (٢.٣٤) درجة
(٣) المستوى المرتفع	من (٢.٣٤) درجة إلى (٣) درجات

ثانياً: حساب المتوسطات الحسابية، والمتوسطات الوزنية لدرجات استجابات العينة على المقياس: تم حساب المتوسطات الحسابية لاستجابات كل عينة (من أطفال الروضة الذين يُفضلون كل نمط من أنماط الألعاب الإلكترونية) على مقياس السمات المزاجية، وحساب المتوسطات الوزنية، أي متوسطات الاستجابة للمفردة، حيث إن: المتوسط الوزني= (المتوسط الحسابي) مقسوماً على (عدد المفردات)، ولتحديد مستوى درجات استجابة كل عينة على المقياس تم مقارنة المتوسطات الوزنية بالحدود الموضحة بالجدول السابق، والنتائج كما هو موضح بالجدول التالي:

جدول (8) مستويات درجات الاستجابات على مقياس السمات المزاجية لدى أطفال الروضة الذين يُفضلون كل نمط من أنماط الألعاب الإلكترونية

نمط اللعبة المفضلة	عدد الأطفال	السمات المزاجية	المتوسط الحسابي	عدد المفردات	المتوسط الوزني	مستوى الاستجابة	ترتيب السمات
1-ألعاب المحاكاة	٢٢	1-العاطفة السلبية	١٧.٢٣	١٠	١.٧٣٢	متوسط	الثالث
		2-ضبط الجهد الزائد	٢٢.٢٧	١٠	٢.٢٢٧	متوسط	الثاني
		3-الحيوية المتدفقة	٢٢.٨٢	١٠	٢.٢٨٢	متوسط	الأول
2-ألعاب الخيال	٢٠	1-العاطفة السلبية	١٧.٧٠	١٠	١.٧٧٠	متوسط	الثالث
		2-ضبط الجهد الزائد	٢٦.٢٠	١٠	٢.٦٢٠	مرتفع	الأول
		3-الحيوية المتدفقة	٢٣.٣٠	١٠	٢.٣٣٠	متوسط	الثاني
3-ألعاب الحركة	١٩	1-العاطفة السلبية	١٥.٠٥	١٠	١.٥٠٥	منخفض	الثالث
		2-ضبط الجهد الزائد	٢٣.٢١	١٠	٢.٣٢١	متوسط	الأول
		3-الحيوية المتدفقة	٢٢.٤٧	١٠	٢.٢٤٧	متوسط	الثاني
4-الألعاب التعليمية	٣٥	1-العاطفة السلبية	١٥.١١	١٠	١.٥١١	منخفض	الثالث
		2-ضبط الجهد الزائد	٢٢.٤٩	١٠	٢.٢٤٩	متوسط	الأول
		3-الحيوية المتدفقة	٢٠.٩٤	١٠	٢.٠٩٤	متوسط	الثاني
5-ألعاب الإيقاع	١٨	1-العاطفة السلبية	١٦.٧٢	١٠	١.٦٧٢	متوسط	الثالث
		2-ضبط الجهد الزائد	٢١.٥٠	١٠	٢.١٥٠	متوسط	الثاني
		3-الحيوية المتدفقة	٢٢.٥٦	١٠	٢.٢٥٦	متوسط	الأول
6-ألعاب الألغاز	١٧	1-العاطفة السلبية	٢٠	١٠	٢	متوسط	الأول
		2-ضبط الجهد الزائد	١٧.٨٨	١٠	١.٧٨٨	متوسط	الثالث
		3-الحيوية المتدفقة	١٩.٤٧	١٠	١.٩٤٧	متوسط	الثاني
7-ألعاب الأكشن	٣١	1-العاطفة السلبية	١٧,٦٥	١٠	١.٧٦٥	متوسط	الثالث
		2-ضبط الجهد الزائد	٢٢.٢٩	١٠	٢.٢٢٩	متوسط	الأول
		3-الحيوية المتدفقة	٢١.٤٨	١٠	٢.١٤٨	متوسط	الثاني

مما سبق يمكن استخلاص النتائج التالية:

- مستوى السمات المزاجية التي تصف أطفال الروضة الذين يُفضلون نمط ألعاب المحاكاة، كانت جميعها مستوى متوسط، وكانت أعلى السمات التي يتصفون بها الحيوية المتدفقة، يليها ضبط الجهد الزائد، ثم العاطفة السلبية.
- مستوى السمات المزاجية التي تصف أطفال الروضة الذين يُفضلون نمط ألعاب الخيال، كانت على الترتيب التالي: سمة ضبط الجهد الزائد بمستوى مرتفع، يليها سمة الحيوية المتدفقة بمستوى متوسط، ثم العاطفة السلبية بمستوى متوسط.
- مستوى السمات المزاجية التي تصف أطفال الروضة الذين يُفضلون نمط ألعاب الحركة، كانت على الترتيب التالي: سمة ضبط الجهد الزائد بمستوى متوسط، يليها سمة الحيوية المتدفقة بمستوى متوسط، ثم العاطفة السلبية بمستوى منخفض.

- مستوى السمات المزاجية التي تصف أطفال الروضة الذين يُفضلون نمط الألعاب التعليمية، كانت على الترتيب التالي: سمة ضبط الجهد الزائد بمستوى متوسط، يليها سمة الحيوية المتدفقة بمستوى متوسط، ثم العاطفة السلبية بمستوى منخفض.
- مستوى السمات المزاجية التي تصف أطفال الروضة الذين يُفضلون نمط ألعاب الإيقاع، كانت جميعها مستوى متوسط، وكانت أعلى السمات التي يتصفون بها: الحيوية المتدفقة، يليها ضبط الجهد الزائد، ثم العاطفة السلبية.
- مستوى السمات المزاجية التي تصف أطفال الروضة الذين يُفضلون نمط ألعاب الألغاز، كانت جميعها مستوى متوسط، وكانت أعلى السمات التي يتصفون بها: العاطفة السلبية، يليها الحيوية المتدفقة، ثم ضبط الجهد الزائد.
- مستوى السمات المزاجية التي تصف أطفال الروضة الذين يُفضلون نمط ألعاب الأكشن، كانت جميعها مستوى متوسط، وكانت أعلى السمات التي يتصفون بها: ضبط الجهد الزائد، يليها الحيوية المتدفقة، ثم العاطفة السلبية.

من الملاحظ أن سمة العاطفة السلبية هي أعلى السمات المزاجية التي يتصف بها أطفال الروضة الذين يُفضلون ألعاب الألغاز، في حين أنها كانت أقل السمات المزاجية التي يتصف بها أطفال الروضة الذين يُفضلون باقي أنماط الألعاب الإلكترونية. وهذه النتيجة تتفق مع نتائج دراسة Lin and Lin (٢٠١٧) والتي أسفرت عن وجود علاقة ارتباطية دالة موجبة بين لعب الأطفال لألعاب الألغاز والشعور بالإحباط الذي يُعد من أهم سمات العاطفة السلبية.

ومن الملاحظ أن المستوى الوحيد المرتفع كان لدرجات سمة ضبط الجهد الزائد، ويصف أطفال الروضة الذين يُفضلون نمط ألعاب الخيال، وتتفق هذه النتيجة مع نتائج دراسة de la Barrera, et al. (2021) التي توصلت إلى أن المشاركين الذين أكملوا البرنامج القائم على الألعاب الإلكترونية قد تَحسن لديهم تقدير الذات والتوازن العاطفي، وأوصت الدراسة باستخدام التكنولوجيا في البرامج الاجتماعية والعاطفية لفعاليتها في التأثير على العوامل الشخصية والعاطفية والاجتماعية للأطفال.

في حين أنه لوحظ مستوى منخفض لدرجات سمة العاطفة السلبية يصف أطفال الروضة الذين يُفضلون نمط ألعاب الحركة، وتتفق هذه النتيجة مع نتائج دراسة Hinkley et al. (٢٠١٧) والتي أسفرت عن وجود علاقة ارتباطية دالة موجبة بين الألعاب الإلكترونية الحركية ومهارات إدارة الشخصية والمهارات العاطفية الكلية لدى الطفل، وكذلك دراسة Chuadthong, et al. (2023) التي توصلت نتائجها إلى فعالية تدريب الأطفال على ألعاب الفيديو الحركية وتحسين التوازن والكفاءة الحركية للأطفال.

وكذلك لوحظ مستوى منخفض لدرجات سمة العاطفة السلبية يصف أطفال الروضة الذين يُفضلون نمط الألعاب التعليمية، وهذه النتيجة تتفق مع نتائج دراسة Gallardo Perez et al. (2024) التي

استهدفت وصف الآثار التعليمية للألعاب الإلكترونية وعواقبها النفسية وتوصلت نتائجها إلى أن ممارسة الأطفال للألعاب التعليمية الإلكترونية له جوانب إيجابية مثل: تحسين مهارة الطفل في التعامل مع الإحباط.

وتفسر الباحثة هذه النتيجة بأن سمات الطفل المزاجية تحدد تفضيل الطفل لنمط معين من أنماط الألعاب الإلكترونية دون غيره، فالأطفال الذين يتسمون بسمة الحيوية المتدفقة هم الأطفال الذين يُفضلون نمط ألعاب المحاكاة وألعاب الإيقاع، في حين أن الأطفال الذين يتسمون بسمة ضبط الجهد الزائد هم الأطفال الذين يُفضلون ألعاب الخيال وألعاب الحركة والألعاب التعليمية، كما أن الأطفال الذين يتسمون بسمة العاطفة السلبية هم الأطفال الذين يُفضلون ألعاب الألغاز. أي أن سيطرة سمة معينة من السمات المزاجية على السمات الأخرى تحدد نمط الألعاب الإلكترونية التي يُفضلها الطفل دون غيرها.

الإجابة على السؤال الثاني: ينص السؤال الثاني على: هل تختلف درجات أطفال الروضة في السمات المزاجية باختلاف أنماط الألعاب الإلكترونية التي يُفضلونها؟ وللإجابة على هذا السؤال تم بحث الفروق بين متوسطات درجات مجموعات أطفال الروضة الذين يُفضلون كل نمط من أنماط الألعاب الإلكترونية السبعة باستخدام تحليل التباين، وتمت المقارنات البعدية باستخدام اختبار(شيفيه)، والنتائج موضحة بالجدول التالي:

جدول (9) نتائج تحليل التباين قيم (ف) ودلالتها الإحصائية لبحث الفروق في السمات المزاجية لدى أطفال الروضة والتي ترجع إلى أنماط الألعاب الإلكترونية التي يُفضلونها

السمات المزاجية	مصدر التباين	مجموع المربعات	درجات الحرية	متوسط المربعات	(ف)	الدلالة
1-العاطفة السلبية	بين المجموعات	٣٧٢.٧٣٨	6	٦٢.١٢٣	٧.٢٩٩	٠.٠١
	داخل المجموعات	١٣١٩.٢٦٢	155	٨.٥١١		
2- ضبط الجهد الزائد	بين المجموعات	٦٦٣.٦٦٢	6	١١٠.٦١٠	٦.٨٥٨	٠.٠١
	داخل المجموعات	٢٥٠٠.١١٦	155	١٦.١٣٠		
3-الحيوية المتدفقة	بين المجموعات	٢٠٧.٧٦١	6	٣٤.٦٢٧	٤.١٥٩	٠.٠١
	داخل المجموعات	١٢٩٠.٥١٧	155	٨.٣٢٦		

يتضح من الجدول أن: جميع قيم (ف) دالة إحصائياً (عند مستوى ٠.٠١)، وهذا يعني وجود فروق في السمات المزاجية لدى أطفال الروضة، ترجع إلى أنماط الألعاب الإلكترونية التي يفضلونها.

ولمعرفة وجهة الفروق الدالة إحصائياً في كل سمة من السمات المزاجية، تمت المقارنات الثنائية بين متوسطات درجات أطفال الروضة الذين يفضلون أنماط الألعاب الإلكترونية المختلفة، باستخدام اختبار (شيفيه)، والنتائج كما يلي:

جدول (10) نتائج اختبار (شيفيه) للمقارنات الثنائية (الفروق) في السمات المزاجية بين متوسطات درجات أطفال الروضة الذين يُفضلون أنماط الألعاب الإلكترونية المختلفة

السمات المزاجية	أنماط الألعاب المفضلة	العدد	المتوسط الحسابي	الانحراف المعياري	المقارنات الثنائية الدالة	قيمة الفرق	مستوى الدلالة	وجهة الدلالة
1- العاطفة السلبية	1-ألعاب المحاكاة	22	٢٣.١٧	2.468	(٣) & (٦) (٤) & (٦)	٢.٤٦٨ ٣.٧٢٩	٠.٠١ ٠.٠١	لصالح (6) لصالح (6)
	2-ألعاب الخيال	20	17.70	3.729				
	3-ألعاب الحركة	19	15.05	2.094				
	4-الألعاب التعليمية	35	15.11	2.336				
	5-ألعاب الإيقاع	18	16.72	3.375				
	6-ألعاب الألغاز	17	20	2.031				
	7-ألعاب الأكشن	31	17.65	3.666				
2- ضبط الجهد الزائد	1-ألعاب المحاكاة	22	22.27	4.743	(٢) & (٥) (٢) & (٦) (٣) & (٦) (٤) & (٦) (٦) & (٧)	٤,٧٠٠ ٨,٣١٨ ٥,٣٢٨ ٤,٦٠٣ ٤,٤٠٨	٠.٠١ ٠.٠١ ٠,٠٥ ٠,٠٥ ٠,٠٥	لصالح (٢) لصالح (٢) لصالح (٣) لصالح (٤) لصالح (٧)
	2-ألعاب الخيال	20	26.20	3.397				
	3-ألعاب الحركة	19	23.21	0.918				
	4-الألعاب التعليمية	35	22.49	4.798				
	5-ألعاب الإيقاع	18	21.50	1.757				
	6-ألعاب الألغاز	17	17.88	6.314				
	7-ألعاب الأكشن	31	22.29	3.268				
3- الحيوية المتدفقة	1-ألعاب المحاكاة	22	23.30	2.515	(1) & (٦)	٣,٨٢٩	٠.٠٥	لصالح (1)
	2-ألعاب الخيال	20	22.82	2.108				
	3-ألعاب الحركة	19	22.47	2.756				
	4-الألعاب التعليمية	35	20.94	3.208				
	5-ألعاب الإيقاع	18	22.56	2.406				
	6-ألعاب الألغاز	17	19.47	0.514				
	7-ألعاب الأكشن	31	21.48	4.032				

يتضح من الجدول السابق النتائج التالية:

أولاً: نتائج الفروق في سمة العاطفة السلبية:

- يوجد فرق دال إحصائياً (عند مستوى ٠١.٠) بين متوسطي درجات المجموعة الثالثة (أطفال الروضة الذين يُفضلون نمط ألعاب الحركة)، والمجموعة السادسة (أطفال الروضة الذين يُفضلون نمط ألعاب الألغاز) في سمة العاطفة السلبية لصالح المجموعة السادسة (ألعاب الألغاز).
- يوجد فرق دال إحصائياً (عند مستوى ٠.٠١) بين متوسطي درجات المجموعة الرابعة (أطفال الروضة الذين يُفضلون نمط الألعاب التعليمية)، والمجموعة السادسة (أطفال الروضة الذين يُفضلون ألعاب الألغاز) في سمة العاطفة السلبية لصالح المجموعة السادسة (ألعاب الألغاز).
- جميع المقارنات الثنائية الأخرى (بخلاف الفروق السابق عرضها) كانت غير دالة إحصائياً.

ثانياً: نتائج الفروق في سمة ضبط الجهد الزائد:

- يوجد فرق دال إحصائياً (عند مستوى ٠.٠١) بين متوسطي درجات المجموعة الثانية (أطفال الروضة الذين يُفضلون نمط ألعاب الخيال)، والمجموعة الخامسة (أطفال الروضة الذين يُفضلون ألعاب الإيقاع) في سمة ضبط الجهد الزائد لصالح المجموعة الثانية (ألعاب الخيال).
- يوجد فرق دال إحصائياً (عند مستوى ٠.٠١) بين متوسطي درجات المجموعة الثانية (أطفال الروضة الذين يُفضلون نمط ألعاب الخيال)، والمجموعة السادسة (أطفال الروضة الذين يُفضلون نمط ألعاب الألغاز) في سمة ضبط الجهد الزائد لصالح المجموعة الثالثة (ألعاب الخيال).
- يوجد فرق دال إحصائياً (عند مستوى ٠.٠٥) بين متوسطي درجات المجموعة الثالثة (أطفال الروضة الذين يُفضلون نمط ألعاب الحركة)، والمجموعة السادسة (أطفال الروضة الذين يُفضلون نمط ألعاب الألغاز) في سمة ضبط الجهد الزائد لصالح المجموعة الثالثة (ألعاب الحركة).
- يوجد فرق دال إحصائياً (عند مستوى ٠.٠٥) بين متوسطي درجات المجموعة الرابعة (أطفال الروضة الذين يُفضلون نمط الألعاب التعليمية)، والمجموعة السادسة (أطفال الروضة الذين يُفضلون نمط ألعاب الألغاز) في سمة ضبط الجهد الزائد لصالح المجموعة الرابعة (الألعاب التعليمية).
- يوجد فرق دال إحصائياً (عند مستوى ٠.٠٥) بين متوسطي درجات المجموعة السادسة (أطفال الروضة الذين يُفضلون نمط ألعاب الغاز)، والمجموعة السابعة (أطفال الروضة اللذين يُفضلون نمط ألعاب الأكشن) في سمة ضبط الجهد الزائد لصالح المجموعة السابعة (ألعاب الأكشن).
- جميع المقارنات الثنائية الأخرى (بخلاف الفروق السابق عرضها) كانت غير دالة إحصائياً.

ثالثاً: نتائج الفروق في سمة الحيوية المتدفقة:

- يوجد فرق دال إحصائياً (عند مستوى ٠.٠١) بين متوسطي درجات المجموعة الأولى (أطفال الروضة الذين يُفضلون نمط ألعاب المحاكاة)، والمجموعة السادسة (أطفال الروضة اللذين يُفضلون ألعاب الألغاز) في سمة الحيوية المتدفقة لصالح المجموعة الأولى (ألعاب المحاكاة).
- جميع المقارنات الثنائية الأخرى (بخلاف الفرق السابق عرضها) كانت غير دالة إحصائياً.

تتفق هذه النتيجة مع نتائج دراسة Kuss (2013) التي أسفرت عن وجود علاقة ارتباطية دالة بين ممارسة الأطفال لأنماط الألعاب الإلكترونية المختلفة والعديد من السلوكيات كالتضحية بالعلاقات الحياتية الحقيقية، والابتعاد عن ألعاب التسلية الأخرى الواقعية، وعدم الراحة الجسمية، وقلة التواصل الاجتماعي وهذه السلوكيات تعتبر مؤشرات لسمات الطفل المزاجية، وكذلك تتفق مع دراسة Jackson (٢٠١٧) التي تؤكد على دور العوامل البيئية (ألعاب فيديو– القراءة الحرة) في تشكيل المزاج، وأسفرت نتائجها عن زيادة شعور المجموعة الأولى الذين يمارسون ألعاب الفيديو بالإجهاد، والتهيج العاطفي وسوء المزاج، بينما أعربت المجموعة الثانية الذين يمارسون القراءة الحرة عن شعورهم بالهدوء والاسترخاء.

وأيضا تتفق مع نتائج دراسة Şalvarlı and Griffiths (2019) التي فسرت لجوء الأطفال للألعاب عبر البيئة الافتراضية لتغطية هويتهم أو استبدالها، وصنع نمط لعالمهم الجديد لمنع إمكانية حدوث السخرية أو الرفض مما يجعلهم يثمنون مميزات الألعاب الإلكترونية، ويزيد من الدافع لممارستها. ومن ناحية أخرى تتفق مع دراسة باشن (2021) التي أشارت إلى أن الأطفال يُفضلون الألعاب الإلكترونية التي تجعلهم يندمجون اندماج تام في العالم الافتراضي غير الواقعي أثناء اللعب؛ أي أن الألعاب الإلكترونية تُؤثر بشكل كبير على سلوك الطفل وسمات شخصيته.

وتُفسر الباحثة هذه النتيجة بأن نمط اللعبة المُفضلة لدى الطفل يحدد سيطرة سمة معينة من السمات المزاجية على السمات المزاجية الأخرى؛ فالأطفال الذين يُفضلون ألعاب الألغاز تُسيطر عليهم سمة العاطفة السلبية، والأطفال الذين يُفضلون ألعاب الخيال وألعاب الحركة والألعاب التعليمية تُسيطر عليهم سمة ضبط الجهد الزائد، في حين أن الأطفال الذين يُفضلون نمط ألعاب المحاكاة تُسيطر عليهم سمة الحيوية المتدفقة. أي أن تفضيل الطفل لنمط معين من أنماط الألعاب الإلكترونية يؤدي إلى سيطرة سمة معينة من السمات المزاجية على السمات الأخرى وعليه يتشكل مزاج الطفل تبعا لذلك.

الإجابة على السؤال الثالث: ينص السؤال الثالث على: ما النسب المئوية لتفضيلات أطفال الروضة (مرتفعي السمات المزاجية) لأنماط الألعاب الإلكترونية؟ وللإجابة على هذا السؤال تمت الإجراءات التالية:

أولا: حساب الإرباعي الأعلى لدرجات كل سمة من السمات المزاجية.

ثانياً: تحديد الأطفال المرتفعين في كل سمة من السمات المزاجية (ممن حصلوا على درجات أكبر من أو تساوي الإرباعي الأعلى لكل سمة).

ثالثاً: تحديد عدد الأطفال الذين يُفضلون كل نمط من أنماط الألعاب الإلكترونية السبعة، وذلك من الأطفال المرتفعين في كل سمة مزاجية.

رابعاً: حساب النسب المئوية لتفضيلات أطفال الروضة لكل نمط من أنماط الألعاب الإلكترونية، بقسمة عدد الأطفال من مرتفعي السمة الذين يُفضلون كل نمط على العدد الكلي للمفضلين لهذا النمط. والنتائج موضحة بالجدول التالي:

جدول (11) النسب المئوية لتفضيلات أطفال الروضة من مرتفعي السمات المزاجية لأنماط الألعاب الإلكترونية

السمات المزاجية	الإرباع الأعلى	نمط الألعاب الإلكترونية المفضلة	العدد الكلى للمفضلين للنمط	المرتفعون فى السمة من المفضلين للنمط	
				العدد	النسبة المئوية
1-العاطفة السلبية	١٨ درجة	1-ألعاب المحاكاة	٢٢	٦	%٢٧.٢ =(٢٢)÷(٦)
		2-ألعاب الخيال	٢٠	٣	%١٥ =(٢٠)÷(٣)
		3-ألعاب الحركة	١٩	0	% 0 =(١٩)÷(0)
		4-الألعاب التعليمية	٣٥	٥	%١٤.٣ =(٣٥)÷(٥)
		5-ألعاب الإيقاع	١٨	٥	%٢٧.٨ =(١٨)÷(٥)
		6-ألعاب الألغاز	١٧	١٧	%١٠٠ =(١٧)÷(١٧)
		7-ألعاب الأكشن	٣١	١٧	%١٩.٤ =(٣١)÷(٦)
2-ضبط الجهد الزائد	٢٥ درجة	1-ألعاب المحاكاة	٢٢	٨	%٣٦.٤ =(٢٢)÷(٨)
		2-ألعاب الخيال	٢٠	١٤	%٧٠ =(٢٠)÷(١٤)
		3-ألعاب الحركة	١٩	0	% 0 =(١٩)÷(0)
		4-الألعاب التعليمية	٣٥	١٤	%٤٠ =(٣٥)÷(١٤)
		5-ألعاب الإيقاع	١٨	0	% 0 =(١٨)÷(0)
		6-ألعاب الألغاز	١٧	٥	%٢٩.٤ =(١٧)÷(٥)
		7-ألعاب الأكشن	٣١	١١	%٣٥.٥ =(٣١)÷(١١)
3-الحيوية المتدفقة	٢٤ درجة	1-ألعاب المحاكاة	٢٢	13	%٥٩.١ =(٢٢)÷(١٣)
		2-ألعاب الخيال	٢٠	٦	%٣٠ =(٢٠)÷(٦)
		3-ألعاب الحركة	١٩	٦	% ٣١.٦٠ =(١٩)÷(٦)
		4-الألعاب التعليمية	٣٥	٦	%١٧.١ =(٣٥)÷(٦)
		5-ألعاب الإيقاع	١٨	٧	%٣٨.٩ =(١٨)÷(٧)
		6-ألعاب الألغاز	١٧	0	%0 =(١٧)÷(0)
		7-ألعاب الأكشن	31	12	%٣٨.٧ =(٣١)÷(١٢)

يتضح من الجدول السابق ما يلي:

- المرتفعون في سمة العاطفة السلبية، عددهم (٥٣) طفلاً وطفلة، وامتدت النسب المئوية لتفضيلاتهم لأنماط الألعاب الإلكترونية بين (0) % و(١٠٠) %، وكانت أعلى النسب المئوية: الأطفال الذين يُفضلون نمط ألعاب الألغاز بنسبة (١٠٠) %.
- المرتفعون في سمة ضبط الجهد الزائد، عددهم: (٥٢) طفلاً وطفلة، وامتدت النسب المئوية لتفضيلاتهم لأنماط الألعاب الإلكترونية بين (0)% و(٧٠) %، وكانت أعلى النسب المئوية: الأطفال الذين يُفضلون نمط ألعاب الخيال بنسبة (٧٠) % .

- المرتفعون في سمة الحيوية المتدفقة، عددهم (٥٠) طفلاً وطفلة، وامتدت النسب المئوية لتفضيلاتهم لأنماط الألعاب الإلكترونية بين (0) % و(٥٩.١) %، وكانت أعلى النسب المئوية: الأطفال الذين يُفضلون نمط ألعاب المحاكاة بنسبة (٥٩.١) %.

وتتفق هذه النتيجة مع ما توصلت إليه نتائج دراسة زروال واعراب (2022) بأن تعلق الأطفال بالألعاب الإلكترونية المختلفة أحدث تغيرات جذرية في سلوكياتهم، وتفسر الباحثة هذه النتيجة بأن سمة العاطفة السلبية وما تتضمنه من أبعاد: كالإحباط والغضب والخوف والحزن، وأيضا تضاءل رد الفعل يتناسب مع ما قدمه Landowska (2018) من وصف لألعاب الألغاز التي تتنوع في المستوى من المبتدئين إلى المحترفين، وأنها أحيانا من صعوبتها تدفع اللاعبين إلى الإحباط وأحيانا يظل اللاعب لفترة ساكنا بدون إصدار أي فعل تجاه اللعبة. أما سمة ضبط الجهد الزائد وما تتضمنه من أبعاد: كتركيز الانتباه وضبط التحكم والحساسية الإدراكية والسرور المنخفض يتناسب مع ما قدمه Landowska من وصف لألعاب الخيال التي تتطلب من الطفل الذي يُفضلها القيام بدور البطل أحياناً، واتخاذ قرارات تتماشى مع خطوط قصة الألعاب. أما سمة الحيوية المتدفقة وما تتضمنه من أبعاد: كالسرور والاندفاعية والخجل والضحك يتناسب مع ما قدمه Landowska من وصف لألعاب المحاكاة التي تتطلب تدريب الأطفال على محاكاة الواقع والتحكم فيه أيضا لأحداث تغييرات إيجابية في سلوك الطفل.

توصيات البحث

- تَبني المرشدون التربويون في المؤسسات التعليمية والتربوية توعية الأطفال وأولياء أمورهم بمخاطر ممارسة الألعاب الإلكترونية لفترات طويلة، أو ممارسة الألعاب العنيفة منها.
- تشجيع أطفال الروضة لممارسة ألعاب الخيال التي يفضلها الأطفال الذين يتمتعون بسمة ضبط الجهد الزائد.
- توجيه الجهات الرسمية والأجهزة الرقابية ذات العلاقة على الانتباه لمخاطر الألعاب الإلكترونية ووضع ضوابط وشروط لاستخدامها من قبل الأطفال أسوة بدول العالم.
- إجراء المزيد من الدراسات للتنبؤ بالسمات المزاجية للأطفال من نمط اللعبة الإلكترونية المُفضلة لديهم.
- إجراء المزيد من الدراسات للتنبؤ بأنماط الألعاب الإلكترونية المُفضلة للأطفال وفقا لسماتهم المزاجية.

بُحوث مقترحة

- فعالية برنامج يستخدم ألعاب الخيال الإلكترونية في تحسين السمات المزاجية لدى عينة من أطفال الروضة.

المراجع

١. توني، سهير كامل. (٢٠١٥). السمات المزاجية وعلاقتها بالكفاءة الاجتماعية لدى طفل الروضة. مجلة الطفولة، مج١٩، ص١-٣٥.

٢. جناد، إبراهيم. (2021). ظاهرة الألعاب الإلكترونية وآثارها على مرتاديها من الأطفال. مجلة الحوار الثقافي، ع10، مج1، ص215-193.

٣. الحاج، سميرة الغالي. (2019). خصائص النمو في مرحلة الطفولة المبكرة، الامارات، دار العلوم للنشر والتوزيع.

٤. حجازي، نهاد فتحي. (٢٠١٨). القيم التي تعكسها الألعاب الإلكترونية وتأثيرها على الأطفال. دار العلوم للنشر والتوزيع، القاهرة.

٥. حسن، أماني عبد التواب. (٢٠١٨). تأثير الألعاب الإلكترونية على الذكاء اللغوي والاجتماعي لدى الأطفال: دراسة وصفية تحليلية. مجلة الجامعة الإسلامية للدراسات التربوية والنفسية، ع٣، مج٢٥، ص٢٣٠-٢٥٣.

٦. حمزة، باشن. (2021). هجرة الأطفال والمراهقين الى العالم الافتراضي ومساهمة تجربة التدفق النفسي في الإدمان على الألعاب الإلكترونية. مجلة دراسات نفسية وتربوية، ع37، مج1، ص33-12.

٧. خليدة، مهرية. (٢٠٢٠). تأثير الألعاب الالكترونية باستخدام الهواتف الذكية على تحصيل التلاميذ من وجهة نظر امهاتهم. المجلة العربية للتربية النوعية، ع14، مج4، ص١٧٣-١٨٣.

٨. الرقاد، هناء خالد. (٢٠١٧). نظريات الشخصية وقياسها. دار المأمون للنشر، عمان.

٩. زروال، فيروز واعراب، حكيم. (2022). الأثر السلبي للألعاب الإلكترونية وعلاقتها بانحراف سلوك الحدث المراهق (عينة لتلاميذ متوسطة بلدية عين التوتة). مجلة دراسات في سيكولوجية الانحراف، ع2، مج7، ص75-56.

١٠. السواح، منار. (2011). البنية المزاجية لدى أطفال ما قبل المدرسة: دراسة عامليه. مجلة العلوم التربوية، ع1، مج19، ص221-183.

١١. الشمري، أفراح صالح. (٢٠١٩). الألعاب الإلكترونية وعلاقتها بالاضطرابات النفسية والاجتماعية لدى الأطفال في دولة الكويت من وجهة نظر الوالدين المرحلة العمرية (٤-٧) سنوات. مجلة القراءة والمعرفة، الجمعية المصرية للقراءة والمعرفة، ع٢١٠، ص93-61.

١٢. طه، فرج عبد القادر وآخرون. (٢٠١٧). معجم علم النفس والتحليل النفسي. دار النهضة العربية للطباعة وللنشر، بيروت.

١٣. عايد، بشار عبد الهادي. (٢٠١٨). الألعاب الإلكترونية، الجنادرية للنشر، عمان، الأردن.

١٤. عبيدات، ذوقات وعبد الحق، كايد وعدس، عبد الرحمن. (2016). البحث العلمي مفهومه وأدواته وأساليبه. دار الفكر، عمان، الأردن.
١٥. العبيدي، بشرى. (٢٠١٧). بعض الاضطرابات السلوكية والانفعالية وعلاقتها بالاستعمال المفرط للألعاب الإلكترونية لدى تلاميذ المرحلة الابتدائية. مجلة البحوث التربوية والنفسية، ع١، مج٥٣، ص٤١٨-٤٤٤.
١٦. عثمان، أماني خميس. (٢٠١٨). أثر الألعاب الإلكترونية على سلوكيات أطفال المرحلة الابتدائية العليا. المجلة العلمية لكلية التربية، جامعة أسيوط، مج٣٤، ع١، ص١٢٧-١٦٠.
١٧. علوان، أسماء محسن ورشيد، رغد شكيب. (2021). الكشف عن الحالة المزاجية لدى طفل الروضة. مركز البحوث النفسية، ع1، مج32، ص46-1.
١٨. عمر، سحر منصور وعتمان، علي. (٢٠١٧). الألعاب الإلكترونية وأثرها على تنمية المهارات الاجتماعية في الطفولة المبكرة. المجلة التربوية لجامعة سوهاج، ع٥، مج٣، ص١٤٤- ١٨٨.
١٩. غباري، ثائر أحمد وأبو شعيرة، خالد محمد. (2010). سيكولوجية الشخصية. مكتبة المجتمع العربي للنشر والتوزيع والطباعة، عمان، الأردن.
٢٠. محمد، أم هاشم خلف. (2020). شبكات التواصل الاجتماعي وعلاقتها بالسمات المزاجية لدى طفل الروضة. مجلة بحوث عربية في مجالات التربية النوعية، ع 17، ص101-81.
٢١. محمد، هبة. (2019). إدمان الألعاب الإلكترونية عند الأطفال. مجلة البحوث التربوية والنفسية، مج17، ع64، ص611-587.
٢٢. محمود، خالد صلاح. (٢٠١٨). الطفل العربي والألعاب الإلكترونية القاتلة: دراسة تحليلية .مجلة الطفولة والتنمية، المجلس العربي للطفولة والتنمية، ع٣٢، ص٢١-٥٤.
٢٣. المنظمة العربية للتربية والثقافة والعلوم (ألكسو). (٢٠٢٠). المعجم الموحد لمصطلحات التربية على الإبداع والابتكار. تم الاسترجاع من https://archive.org/details/ARA2020ENAR-d
٢٤. المهداوي، عدنان وعلي، انسام أياد. (٢٠١٩). الكشف عن مستوى إدمان أطفال الرياض على الألعاب الإلكترونية في محافظة ديالي. مجلة الفتح، ع78، ص٢١-٤٥.
٢٥. النعيمي، سناء مالو والعلي، ماجدة هليل. (٢٠١٨). تأثير الألعاب الإلكترونية على حل المشكلات لدى تلاميذ المرحلة الابتدائية. مركز البحوث النفسية، وزارة التعليم العالي والبحث العلمي العراقية، ع٢٧، ص٤١٣-٤٤٨.
٢٦. النمر، خديجة نمر. (٢٠١٧). أثر استخدام إستراتيجية مدعمة بالألعاب الإلكترونية على تحصيل طلبة الصف الخامس الأساسي وخفض القلق لديهم في الأردن. رسالة ماجستير، كلية العلوم التربوية، جامعة آل البيت، الأردن.

٢٧. الهويدي، زيد. (٢٠١٨). الألعاب التربوية استراتيجية لتنمية التفكير. ط٤، دار الكتاب الجامعي، الإمارات العربية المتحدة.

28. Alshehri, A. G., & Mohamed, A. S. (2019). The Relationship Between Electronic Gaming and Health, Social Relationships, and Physical Activity Among Males in Saudi Arabia. *American journal of men's health*, *13*(4), 1557988319873512. https://doi.org/10.1177/1557988319873512
29. Andrea, R., Wijayanti, S., & Nursobah, N. (2021). Finite State Machine Model in Jungle Adventure Game an Introduction to Survival Skills. *International Journal of Information Engineering and Electronic Business* (Vol. 13, Issue 4, p. 55). https://doi.org/10.5815/ijieeb.2021.04.05
30. Barnett, L. M., Hinkley, T., Okely, A. D., Hesketh, K., & Salmon, J. (2012). Use of electronic games by young children and fundamental movement skills?. *Perceptual and motor skills*, *114*(3), 1023–1034. https://doi.org/10.2466/10.13.PMS.114.3.1023-1034
31. Barsom, R. M. M., & Ahmed, E. A. M. (2021). The Reality of Playing E-games during the Period of Domestic Ban and its Impact on the Early childhood children' Developmental domains from Mothers' Point of View. *Elementary Education Online*, *20*(6), 366–390. Retrieved from https://ilkogretim-online.org/index.php/pub/article/view/6238
32. Block, J. H., & Block, J. (1980). The role of ego-control and ego-resiliency in the organization of behavior. In W. A. Collins (Ed.), Development of cognition, affect, and social relations. The Minnesota symposia on child psychology, Vol. 13, 39-101. Hillsdale, NJ: Erlbaum.
33. Callejas-Cuervo, M., Martínez-Tejada, L. A., & Alarcón-Aldana, A. C. (2017). Emotion recognition techniques using physiological signals and video games –Systematic review–. *Revista Facultad de Ingeniería*, *26*(46), 19–28. https://doi.org/10.19053/01211129.v26.n46.2017.7310
34. Chuadthong, J., Lekskulchai, R., Hiller, C., & Ajjimaporn, A. (2023). A Home-Based Exercise Program With Active Video Games for Balance,

Motor Proficiency, Foot and Ankle Ability, and Intrinsic Motivation in Children With Chronic Ankle Instability: Feasibility Randomized Controlled Trial. *JMIR serious games*, *11*, e51073. https://doi.org/10.2196/51073

35. Crucianu, C., Poroch, V., Burlea, L. S., Stefanescu, O. M., & Ciubara, A. (2024). Video Game Addiction Among Adolescents. *BRAIN. Broad Research in Artificial Intelligence and Neuroscience*, *15*(1), 34-40. https://doi.org/10.18662/brain/15.1/533
36. David, O. A., Predatu, R. M., & Cardoș, R. A. (2018). A pilot study of the REThink online video game applied for coaching emotional understanding in children and adolescents in the therapeutic video game environment: The feeling better resources game. *Journal of Evidence-Based Psychotherapies*, 18(1), 57-68. https://www.researchgate.net/publication/325982898
37. de la Barrera, U., Mónaco, E., Postigo-Zegarra, S., Gil-Gómez, J., & Montoya-Castilla, I. (2021). EmoTIC: Impact of a game-based social-emotional programme on adolescents. *PloS One*, *16*(4), e0250384-e0250384. https://doi.org/10.1371/journal.pone.0250384
38. De Lope, R.P., & Medina-Medina, N. (2017). A Comprehensive Taxonomy for Serious Games. *Journal of Educational Computing Research*, *55*, 629 - 672. https://doi.org/10.1177/0735633116681301
39. Dondio, P. (2024). Does Playing Video Games Give a Child an Advantage in Digital Game-Based Learning? In: Dondio, P., et al. Games and Learning Alliance. GALA 2023. Lecture Notes in Computer Science, vol 14475. Springer, Cham. https://doi-org.library.iau.edu.sa/10.1007/978-3-031-49065-1_22
40. Gallardo Perez, J. M., Rivilla Arias, I., Ramírez Muñoz, A., Castro López, R., San Juan Ferrer, B., & Prieto Andreu, J. M. (2024). Videojuegos, implicaciones educativas. *Revista De Educación*, *1*, 185–221. https://doi.org/10.4438/1988-592X-RE-2024-405-632

41. Gonigal, J, (2016). Realiti is Broken: Why Games Make Us Better and How They Can Change the World, Penguin Group (USA) Incorporated.
42. Hilgard, J., Engelhardt, C. R., Rouder, J. N., Segert, I. L., & Bartholow, B. D. (2019). Null Effects of Game Violence, Game Difficulty, and 2D:4D Digit Ratio on Aggressive Behavior. *Psychological science*, *30*(4), 606–616. https://doi.org/10.1177/0956797619829688
43. Hinkley, T., Timperio, A., Salmon, J., & Hesketh, K. (2017). Does Preschool Physical Activity and Electronic Media Use Predict Later Social and Emotional Skills at 6 to 8 Years? A Cohort Study. *Journal of physical activity & health*, *14*(4), 308–316. https://doi.org/10.1123/jpah.2015-0700
44. Hortinela-Duden, R. (2019). *Behaviour, Socialization, and Video Games: Researching a Technology-based Intervention* (Order No. 13881571). Available from ProQuest Dissertations & Theses Global. (2296128798). https://go.exlibris.link/bz0LShj6
45. Jackson, D. (2017). *The Psycho-Physiological Effects of Playing Video Games* (Order No. 10685320). Available from ProQuest Dissertations & Theses Global. (2008989118). https://go.exlibris.link/w1d9wl7K
46. Kuss D. J. (2013). Internet gaming addiction: current perspectives. *Psychology research and behaviour management*, *6*, 125–137. https://doi.org/10.2147/PRBM.S39476
47. Kuss, D. J., & Griffiths, M. D. (2012). Internet and gaming addiction: a systematic literature review of neuroimaging studies. *Brain sciences*, *2*(3), 347–374. https://doi.org/10.3390/brainsci2030347
48. Landowska, A. (2018). Which digital games are appropriate for our children? W: Guidelines for Supporting Children With disabilities' Play: Methodologies, Tools, and Contexts, 85-97. https://doi.org/10.1515/9783110613445-012.
49. Lin, H.-W., Luarn, P., & Lin, Y.-L. (2017). Hierarchical Relationship of Negative Emotion Perception from Violent Video Games. Science,

Technology and Society, 22(2), 236-258. https://doi.org/10.1177/0971721817702281

50. Lowood, H. E. (2024, August 22). *electronic game*. *Encyclopedia Britannica*. https://www.britannica.com/topic/electronic-game
51. Madsen, K. E. (2016). The differential effects of agency on fear induction using a horror-themed video game. *Computers in Human Behavior, 56,* 142–146. https://doi.org/10.1016/j.chb.2015.11.041
52. Mailotra, S., Santosh, P. (2016). Child and Adolescent Psychiatry: Asian Perspectives, Springer (India) Private Limited https://doi.org/10.1007/978-81-322-3619-1
53. Matijević, M., & Topolovčan, T. (2019). Informal learning among teenagers through video games: a qualitative analysis of experiences, game modes and didactic benefits. *Revija Za Elementarno Izobraževanje*, *12*(1), 1–25. https://doi.org/10.18690/rei.12.1.1-26.2019
54. Ostlund, B., Myruski, S., Buss, K. A., & Pérez-Edgar, K. (2021). "The centrality of temperament to the research domain criteria (RDoC): The earliest building blocks of psychopathology," Development and Psychopathology. Cambridge University Press, p. 1584. https://doi.org/10.1017/s0954579421000511
55. Prior M. (1992). Childhood temperament. *Journal of child psychology and psychiatry, and allied disciplines*, *33*(1), 249–279. https://doi.org/10.1111/j.1469-7610.1992.tb00863.x
56. Rogers, J. L. (2017). *Factors influencing player behaviour in digital games: A review of literature* (Order No. 10633332). Available from ProQuest Dissertations & Theses Global. (1927182051) https://go.exlibris.link/wfcnX8fV
57. Rothbart, M.K. (2000) Temperament in Children. University of Oregon Douglas Derry berry Oregon State University. Presented as a State of the Art Lecture at the 26th International Congress of Psychology, Stockholm, 1-9.

58. Roubinov, D. S., Hagan, M. J., Boyce, W. T., Essex, M. J., & Bush, N. R. (2017). "Child temperament and teacher relationship interactively predict cortisol expression: The prism of classroom climate," Development and Psychopathology. Cambridge University Press, p. 1763. https://doi.org/10.1017/s0954579417001389
59. Şalvarlı, Ş. İ., & Griffiths, M. D. (2021). Internet gaming disorder and its associated personality traits: A systematic review using PRISMA guidelines. International Journal of Mental Health and Addiction, 19(5), 1420-1442 https://doi.org/10.1007/s11469-019-00081-6
60. Thomas, A. and chess, S. (1977) .Temperament and development. New York, Brunner mazel.
61. To protect mental and physical health! teenagers and children can't play video games more than 3 hours a week in china.(2021, Aug 30). *CE Noticias Financieras,* Retrieved from https://nz.sa/UQjPd
62. Tondello, G.F., Valtchanov, D., Reetz, A., Wehbe, R.R., Orji, R., & Nacke, L.E. (2018). Towards a Trait Model of Video Game Preferences. *International Journal of Human–Computer Interaction, 34*, 732 - 748. https://doi.org/10.1080/10447318.2018.1461765
63. Triantafillou, S., Saeb, S., Lattie, E. G., Mohr, D. C., & Kording, K. P. (2019). Relationship Between Sleep Quality and Mood: Ecological Momentary Assessment Study. *JMIR mental health*, *6*(3), e12613. https://doi.org/10.2196/12613
64. Zhang, Q., Tian, J., & Chen, L. (2021). Violent video game effects on aggressive behaviour among children: The role of aggressive motivation and trait-aggressiveness in China. *Journal of Aggression, Maltreatment & Trauma, 30*(2), 175-192. https://doi.org/10.1080/10926771.2020.1866135