

الدور الوقائي للأسرة في حماية الأطفال من مخاطر الألعاب الإلكترونية بين الإتاحة والرقابة-دراسة ميدانية على عينة من أولياء الأطفال المتدرسين بولاية أم البواقي-

The preventive role of the family in protecting children from the dangers of electronic games, between availability and control.a field study on a sample of parents of schoolchildren at the state of Oum El Bouaghi

ط.د داودي و داد¹ ، د. عيواج عدراء²

¹ جامعة أم البواقي، wii16.widad@gmail.com

² جامعة أم البواقي، adra.aiou@yahoo.com

تاريخ القبول: 2020/03/12

تاريخ الاستلام: 2020/01/11

المؤلف المرسل: داودي و داد، الإيميل wii16.widad@gmail.com

الملخص:

جاءت هذه الدراسة بهدف إبراز دور الأسرة كمؤسسة من أهم مؤسسات التنشئة الاجتماعية في نشر الوعي الوقائي من خطر الألعاب الإلكترونية والتي تحولت من أحد الأنشطة الترفيهية التي يمارسها الطفل في أوقات فراغه إلى أداة خطيرة تؤثر على سلوكياته، بل حتى تدخله إلى عالم الإجرام دون دراية منه، وذلك بدراسة عينة من أولياء تلاميذ ابتدائيات ولاية أم البواقي، الذين تتراوح أعمارهم بين 8 و12 سنة. وقد خلصت الدراسة إلى أنّ الأسرة ورغم دورها المهم في تقويم سلوك الأطفال وتقنين إقبالهم على

إلا أنها تفتقر إلى آليات الحماية من مخاطر المعلوماتية نتيجة جهلها بهذه المخاطر أو جهلها بالآليات الفاعلة للحماية لذا قدمت الدراسة بعض الحلول الوقائية العملية التي بإمكان الأسرة الاسترشاد بها لحماية أبنائها من مخاطر هذه الألعاب على غرار تفعيل برامج الحماية وعقد جلسات حوار مع الأطفال لاختيار هوايات بديلة عن الألعاب الإلكترونية. الكلمات المفتاحية: الأسرة؛ الألعاب الإلكترونية؛ الأطفال؛ المخاطر

Abstract:

This study aims to highlight the role of the family in spreading preventive awareness of the danger of electronic games, which has transformed from one of the recreational activities practiced by the child in his spare time to a serious tool that affects his behavior and even enter into the world of criminality without his knowledge, by studying a sample of parents of pupils studying in beginnings of the state of Oum el Bouaghi, between the ages of 8 and 12 years. The study, revealed the role of the family in guiding and codifying the child's appetite for electronic games. The study also provided some preventive solutions that can guide families to protect their children from the dangers of this games.

keyword : electronic games; the child; the family; dangers

مقدمة :

يميل الطفل للعب بشكلٍ فطري؛ فهو من الأنشطة المهمة في حياته التي تكشف عن مكوناته، وعواطفه وجوانبه الخفية، وبالعب تتكوّن شخصيّة الطفل، وتظهر اتجاهاته وميوله الفكرية والعاطفية والاجتماعية. إلا أنه بتطوّر العلم والتكنولوجيا ظهرت الألعاب الإلكترونية التي سرعان ما جذبت انتباه جميع فئات المجتمع ولاقت نجاحاً فائقاً، وانحرفت بمفهوم اللعب، فالانتشار الواسع لها وزيادة الساعات المصروفة من قبل الأطفال في اللعب، بدأ يثير خوف الأسرة كمؤسسة أولى في التنشئة الاجتماعية، كونها تتحمل العبء الأكبر في تربية الأطفال وتكوينهم ومراقبتهم من خلال تقرير المناهج السلوكية لهم، خاصة وأنّ اللعبة الإلكترونية ليست تسلية بريئة بل هي وسيلة إعلامية تتضمن رسائل مشفرة ومرمزة يهدف المرسل من خلالها إلى تحقيق أهداف وغايات

ثقافية وسياسية ودينية، فقواعد اللعبة تفرض على اللاعب تقمص الشخصية المفروضة عليه وانغماس في واقع معين من الحرب الفكرية أو العسكرية أو الثقافية أو الأيديولوجية كما تكمن الخطورة أيضا في إمكانية تقرب اللاعب بين الخيال والواقع إلى درجة أنه يحاول تطبيق مضامين هذه الألعاب في حياته اليومية، مما يعني تمييط السلوك على النحو الذي يرغب فيه صانعو هذه الألعاب خاصة على شريحة الأطفال باعتبارها الفئة العمرية الأكثر هشاشة نظرا لضعف قدراتها العقلية والذهنية الأمر الذي يسهل استغلالها وخداعها.

وأمام هذا الوضع الذي باتت فيه الألعاب الإلكترونية سواء على أجهزة الكمبيوتر أو الهواتف المحمولة أو الألواح الإلكترونية، تستحوذ على عقول الأطفال واهتمامهم وتختطفهم من محيطهم الأسري، أصبحت الأسر تعيش هاجسا حقيقيا في كيفية التعامل مع هذه الألعاب بين إتاحة الفرصة لأبنائها للترفيه عن أنفسهم وبين الرقابة لكبح جماح مخاطر هذه الألعاب التي انتشرت بسرعة هائلة في المجتمعات العربية بوجه عام والجزائرية بوجه خاص والتي لم تنجو هي الأخرى من مخاطر هذه الألعاب وعلى رأسها لعبة الحوت الأزرق التي أودت بعدد الأطفال إلى ارتكاب جريمة الانتحار.

تأسيساً على ما سبق، ونظراً للانتشار الواسع لهذه الظاهرة جاءت دراستنا لبحث دور البيئة الأسرية الجزائرية كدعماء أولى لحماية الأطفال من مخاطر الألعاب الإلكترونية من وجهة نظر أولياء التلاميذ المتعلمين في المرحلة الابتدائية بولاية أم البواقي.

ومن أجل الإحاطة بمختلف جوانب الإشكالية، تم وضع مجموعة من التساؤلات الفرعية:

- ما هي المكانة التي تحتلها الألعاب الإلكترونية ضمن السياق العائلي؟
- ما هي عادات ممارسة الطفل الجزائري للألعاب الإلكترونية؟

- ما هي التأثيرات المنعكسة لممارسة الألعاب الإلكترونية على سلوك الطفل الجزائري؟
- ماهي الآليات الوقائية المنتهجة من طرف الأسرة الجزائرية لحماية الأطفال من مخاطر الألعاب الإلكترونية؟

✚ أهداف الدراسة

- التعرف على المكانة التي تحتلها الألعاب الإلكترونية ضمن السياق العائلي.
- الكشف عن عادات ممارسة الطفل الجزائري للألعاب الإلكترونية.
- التعرف على التأثيرات المنعكسة لممارسة الألعاب الإلكترونية على سلوك الطفل الجزائري.
- رصد أهم الأساليب المنتهجة من قبل العائلة الجزائرية لوقاية أبنائها من مخاطر الألعاب الإلكترونية.

✚ أهمية الدراسة

على المستوى المجتمعي الواقعي، باتت الألعاب الإلكترونية ورواجها بين الأطفال ظاهرة مستفحلة ومتفشية في أوساط المجتمع والعائلات الجزائرية، إذ بات الأولياء يشكون من قضاء أبنائهم لأوقات طويلة لفترات متتالية على الهواتف الذكية أو الألواح الإلكترونية متمسكين بألعاب إلكترونية، فيهملون واجباتهم المدرسية، وكذا الحياتية، كما تقل الأوقات التي يقضونها في اللعب مع أقرانهم أو الجلوس مع أفراد عائلتهم، من جهة أخرى، امتد تأثير هذه الألعاب إلى جوانب صحية، نفسية واجتماعية، انعكست سلبا على سلوكياتهم ما أثار حفيظة أوليائهم في كيفية التعامل معهم للتخلص من الآثار السلبية لهذه الألعاب، ولذا كان لزاماً بحث هذه المواضيع لتسليط الضوء على هذا النوع من الظواهر ودراستها في الواقع المعاش.

وعلى المستوى الأكاديمي، تضيف الدراسة الحالية رصيذاً معرفياً حول الألعاب الإلكترونية، وطبيعة استخداماتها من جانب الأطفال الجزائريين والأدوار الوقائية التي

تقوم بها الأسرة لحماية أطفالها من مخاطر هذه الألعاب التي تعكس خبايا الفكر الغربي وهدفه من توسيعها، ومضمون هذه الألعاب الإلكترونية التي استحوذت على عقول الكثير من أطفالنا، وبهذا يمكننا تفادي إدمان الأطفال الجزائريين على مثل هذه الألعاب الإلكترونية الغربية الصنع، وتجاهل إغرائها وجاذبيتها للطفل الذي لا يعي جيدا خلفيات هذه الألعاب ومدى تأثيرها على سلوكه وعاداته.

1. مفاهيم ومصطلحات الدراسة

1.1 الأسرة

تعرف الأسرة على أنها المؤسسة الأولى ذات التأثير القوي في تعليم النشء، وإكسابه مجموعة القيم والعادات والتقاليد والأعراف من خلال عملية التنشئة الاجتماعية (قباري، 1989، ص 116، 117)

"وهي تعتبر الإطار العام الذي يحدّد تصرفات أفرادها، فهي التي تشكل حياتهم وتضفي عليهم خصائصها وطبيعتها، والأسرة وعاء تكوين الوعي الاجتماعي والتراث القومي والحضاري، وهي مصدر العادات والتقاليد وقواعد السلوك، وهي دعامة الدين وعلما تقوم عملية التنشئة الاجتماعية"، "وتعتبر الهيئة الأساسية التي تقوم بعملية التطبيع الاجتماعي للجيل أي أنها تنقل إلى الطفل خلال مراحل نموه جوهر الثقافة لمجتمع معين، إذ يقوم الأبوان ومن يمثلهما بغرس العادات والتقاليد والمهارات والقيم الأخلاقية في نفس الطفل وكلها ضرورية لمساعدة العضو الجديد في القيام بدوره الاجتماعي والمساهمة في حياة المجتمع (حسن، 1981، ص 1).

2.1 اللّعب

يعرف "بياجيه" اللعب بأنه عبارة عن عملية تمثل أو تعلم على تحويل المعلومات الواردة لتلائم حاجات الفرد، واللّعب كما جاء في موسوعة علم النفس هو ضرب من النشاط الجسدي ينطوي على هدف رئيس هو اللذة والمتعة الناجمة عن ذلك النشاط (العناني، 2014، ص 15).

ويمكن تعريف اللعب بأنه نشاطٌ ذهني أو بدني يؤديه الفرد صغيراً كان أم كبيراً، بهدف تلبية رغباته وحاجاته المختلفة، كالتسلية والترفيه عن النفس، والتعليم والمتعة، وحب الاستطلاع، وتفريغ الطاقة الزائدة، وغير ذلك من حاجاتٍ مختلفةٍ تختلف باختلاف الفئة العمرية، وهو عند الأطفال ضرورةً من ضرورات الحياة، كالأكل، والنوم، والأمن، فهو ليس مجرد وسيلة من وسائل قضاء وإشغال أوقات الفراغ لدى الأطفال كما يظن الكثيرون؛ بل هو ذو فائدة تعود على الطفل خصوصاً إذا كان اختيار الألعاب التي يمارسها الطفل من قبل الوالدين عن دراسةٍ وعلمٍ ومنهجيةٍ صحيحة.

13.1 الطفل

مفهوم الطفل في علمي النفس والاجتماع هو الصغير منذ ولادته وإلى أن يتم نضجه الاجتماعي والنفسي وتتكامل لديه مقومات الشخصية وتكوين الذات بلوغ سنّ الرشد دونما الاعتماد على حدّ أدنى أو أقصى لسنّ الطفل (فخار، 2015، ص22). تعريف الطفل حسب اتفاقية حقوق الطفل "بأنه انسان لم يتجاوز سنه الثامنة عشر ما لم تحدّد القوانين الوطنية سنا أصغر للرشد" (مرزوق، 2010، ص59) تعريف الطفل حسب القانون الجزائري حسب المادة 02 من القانون 12/15 المتعلق بحماية الطفل المؤرخ في 28 رمضان 1436هـ، الموافق لـ 15 يوليو 2015. فإنّ "الطفل هو كل شخص لم يبلغ الثامنة عشر (18) سنة كاملة".

14.1 الألعاب الإلكترونية

برزت الألعاب الإلكترونية في بداية الثمانينات مع التطور العلمي والتكنولوجي والاستخدامات المتعددة للحاسوب، فكانت نقلةً نوعيةً ومُتميزةً، وأصبحت مدار بحثٍ وجدلٍ كبيرين بالنسبة لأهميّتها ودورها التربوي وتأثيرها على الكبار والصغار، وفوائدها في تنمية المهارات وخاصّةً مهارة التفكير والتخطيط، وبهذا فقد أصبحت هذه الألعاب محطّ اهتمام الجميع. تُعدّ الألعاب الإلكترونية المرحلة المتقدّمة من ألعاب الفيديو؛ حيث مرّت بمراحل عديدة حتى وصلت إلى شكلها الحالي (قويدر، 2012، ص 127)

للألعاب الإلكترونية مجالات عديدة يُمكن من خلالها اللعب بها، وهي تعددت بعد التطور التقني الكبير الذي شهده مجال الألعاب، ومنها (سعاد و بن مرزوق، 2015، ص56):

الألعاب الإلكترونية على الهواتف المحمولة، الألعاب الإلكترونية على جهاز الكمبيوتر، الألعاب الإلكترونية على شبكة الإنترنت، الألعاب الإلكترونية على عارضات التحكم؛ وهو جهاز حاسب إلكتروني يتميز بمواصفات عالية وكفاءة بالغة الجودة، وأجهزة قاعات الألعاب الإلكترونية العمومية.

2. الخلفية النظرية للدراسة

1.2 نظرية أدلر حول اللعب:

يقول "أدلر" في لعب الأطفال هو إشباع حاجاته عن طريق النشاط الجسدي أو التخلي فيقول "إن الطريقة التي يلعب بها الطفل والأنواع التي يحتاجها ومدى الاهتمام الذي يظهره نحوها إذ توضح اتجاهاته نحو بيئته وكيفية علاقته مع زملائه سواء كانت علاقة صداقة أم عداوة." كما يمكننا عن طريق اللعب مشاهدة جميع اتجاهات الشخص نحو الحياة بوجه عام بملاحظة الطفل أثناء اللعب وفي هذا الإطار يرى "أدلر" إن النظرية السابقة لم تعط تفسيراً شاملاً لوظيفة اللعب، فاللعب كأى نشاط آخر لا بد له من دوافع ويظهر في صور مختلفة من السلوك والتصرفات سواء كان نشاطاً جسدياً أو عقلياً (نمرود، 2008، ص82-83)

2.2 نظرية الغرس الثقافي:

تتعلق هذه النظرية بوسيلة التلفزيون لدراسة العنف والجريمة في المضامين التلفزيونية، وهي نظرية اجتماعية تهدف إلى دراسة تأثير التلفزيون على الأمريكيين وكان هذا في الستينات والسبعينات، وضعها مجموعة من العلماء، ولكن مؤسسها الرئيسي "جورج جرنبر" يعتقد أن الناس في المجتمعات الغربية إنما هم أسرى الواقع المصنوع، فهم يتصرفون ويعيشون في واقع غير حقيقي (ديفلير وروكيتش، 1992، ص30).

ولقد شرع "جرنبر" وكروس" عام 1976 عملية الغرس الثقافي على أنها تعلم عرضي غير مقصود من المشاهد، حيث يكتسب من التلفزيون دون دراية للحقائق التي تقدمها الدراما التلفزيونية، وهذه الحقائق تصبح أساسا للقيم والصّور الذهنية عن العالم المحيط به (مزيد، 2008، ص114).

يقوم الفرض الأساسي لها على فكرة أن الأشخاص الذين يشاهدون كميات ضخمة من البرامج التلفزيونية ويشار إليهم بكتيفي المشاهدة، ذلك أنّ كثيفي المشاهدة سيكون لهم قدر أكبر على إدراك الواقع المعاش بطريقة متسقة مع الصّور الذهنية التي ينقلها التلفزيون (مكاوي والسيد، 1998، ص300)

وبالتالي يمكن القول أنّ عملية الغرس الثقافي بالنسبة للأطفال يبدأ بالانتباه للمضامين التلفزيونية ثم تأتي مرحلة التّعلم من خلال التّدكر والقدرة على ربط المعلومات ببعضها البعض ثم يصلون لمرحلة إدراك الواقع الاجتماعي الذي يكون مؤثرا على سلوكهم ومرشدا لكيفية تصرفهم وتفكيرهم.

وبإسقاط نظرية الغرس الثقافي على الألعاب الإلكترونية والطفل نجد أنّ تعرض الأطفال للألعاب الإلكترونية بشكل مكثف وتكرار ممارستها لها يجعلهم يتأثرون بها ويدمنون عليها، وبالتالي فهي تساهم في إكساب الأطفال سلوكيات إيجابية وسلبية وغرسها داخلهم، فعلى الأولياء الوعي بها لتجنب مخاطرها على الأبناء.

3.2 نظرية التّعلم الاجتماعي:

يشرح صاحب هذه النظرية "باندورا" كيفية اكتساب الأشخاص أنواعا جديدة من السلوك عن طريق التّعرض لوسائل الإعلام، وقد وصفت بالتعلم الاجتماعي لأنها تتناول كيفية ملاحظة الفرد تصرفات من حوله وكيفية استخدامه هذه الملاحظة في تكوين نماذج سلوكية تكون في المستقبل دليلا في مواجهة المشكلات أو الظروف (حسيني، 2005، ص63).

وتقوم نظرية التعلم الاجتماعي على ست خطوات لاكتساب سلوك جديد نتيجة التّعرض لوسائل الاتصال (ديفلير وروكيتش، 1992، ص302-303):

- يلاحظ أحد الأطفال من جمهور المستمعين أو المشاهدين أو القراء شخصا آخر يشترك في نموذج سلوكي في محتوى إعلامي.
 - يدرك هذا الطفل النموذج ويبدأ في التماثل معه، أي يعتقد أنه يشبه النموذج او يرى أن ذلك النموذج جذاب ويستحق التقليد.
 - يدرك الطفل الملاحظ بوعي أو بدون وعي أن الشخص الذي يلاحظه أو أنّ السلوك الموصوف سيكون مفيدا له، أي أنّ الطفل يدرك أن هذا التصرف سينتج عنه نتائج مرغوب فيها إذا قام بتقليده في موقف ما.
 - يتذكر الطفل سلوك النموذج عندما يقابله موقف مشابه لموقف سابق مرّ به، ثمّ يقوم بالسلوك الذي اقتنع به كطريقة للاستجابة لهذا الموقف.
- وتحدث عملية التّعلم وفقا لهذه النظرية كما يلي (حسيني، 2005، ص74):

➤ **التعلم بالملاحظة:** حينما يلاحظ الفرد شيئا ما يحدث حوله، حينئذ يكون الفرد صورا عقلية لما لاحظته ثم يتذكر تلك الصّور فيما بعد، وبذلك فإنّ ما يتعلمه الفرد بالملاحظة ليس طبق الأصل ممّا حدث ولكن يتحول إلى صور عقلية.

➤ **التعلم بالتقليد:** حيث لو لاحظ شخص ما شخصا آخر يقوم بسلوك ما لمواجهة مشكلة معينة بنجاح، بحيث تكون هذه المشكلة مشابهة لمشكلته حينئذ قد يقوم بنفس السلوك كحل شخصي لمشكلته الخاصة، وفي حالة نجاح هذا الحل فهو يعيد هذا السلوك إذا جابهته مرة أخرى وبذلك يزداد دهم الرابطة بين المشكلة والرابطة التي تساعد على حلّها.

وبإسقاط النظرية على موضوع الدّراسة نجد أنّ عملية التّعلم بالنسبة للأطفال يكون عن طريق محاكاة أبطال الألعاب الإلكترونية، فهم يظهرون اهتماما متزايدا لتقليد النموذج الممثل في الألعاب الإلكترونية، هذا التقليد قد يكون سطحيا في اللباس والشكل، وقد يكون تقليدا عميقا في السلوكيات التي قد تكون جنسية، عدوانية

وحق إجرامية من خلال تكرار ملاحظتها عبر هذه الألعاب ما يبعث الرغبة في تقليدها خاصة إذا غابت الرقابة الأسرية وانهاج سبل ووسائل أخرى للتعلم.

3. الإجراءات المنهجية للدراسة الميدانية

1.3.1. أنواع الدراسة ومنهجها

عند القيام بأي دراسة علمية لابد من اتباع خطوات فكرية منظمة وعقلانية هادفة لبلوغ نتيجة ما عن طريق اتباع منهج معين يتناسب وطبيعة الدراسة. فالمنهج إذن هو الطريقة المتبعة للإجابة عن الأسئلة التي تثيرها إشكالية البحث، كما أن اختياره لا يأتي من قبل الصدفة أو لميل الباحث لمنهج دون آخر، بل إن موضوع الدراسة وأهدافها هما اللذان يفرضان نوع المنهج المناسب، وهذا الاختيار الدقيق هو الذي يعطي مصداقية وموضوعية أكثر للنتائج المتوصل إليها.

يعد المنهج الوصفي واحدا من أهم المناهج العلمية في الدراسات الاجتماعية وأنسب منهج لدراستنا ، لأنه يُعنى بدراسة مختلف الظواهر الاجتماعية والتربوية والنفسية والاقتصادية والسياسية وغيرها من الظواهر الموجودة في المجتمع، بقصد تجميع الحقائق واستخلاص النتائج اللازمة لحلّ مشاكل هذا المجتمع (برو، 2014، ص66).

وكانت الغاية من استخدامنا للمنهج الوصفي في هذه الدراسة هي:

- جمع المعلومات الوافية والدقيقة عن ظاهرة انتشار الألعاب الالكترونية في أوساط الأطفال المتدرسين الذين تتراوح أعمارهم ما بين 8 و 12 سنة.
- صياغة عدد من النتائج التي من الممكن أن تقوم على أساسها اصلاحات اجتماعية داخل الأسر الجزائرية للاسترشاد بها في حماية ووقاية أطفالها من مخاطر المعلوماتية وعلى رأسها الألعاب الالكترونية.

وبالتالي هذه الدراسة ترمي إلى التعرف على الدور الوقائي الذي تلعبه الأسرة الجزائرية في حماية أطفالها من مخاطر الألعاب الالكترونية من خلال اختبار العلاقات الارتباطية بين هذه المتغيرات، وتحليلها وتفسيرها للوصول إلى نتائج علمية مقبولة.

2.3 أدوات جمع البيانات

وقد اعتمدت الدراسة على أداة الاستبيان كأداة بحثية لعدة مبررات:

- ملاءمة الاستبيان لنوع الدراسة ومنهجها؛ والأهداف العامة التي ترمي إليها الدراسة.
- ملاءمة الاستبيان لجمع أكبر قدر من الحقائق المتعلقة بموضوع الدراسة في جانبها الميداني.
- طبيعة الأداة التي تمكن الباحث من الوصول إلى أكبر قدر ممكن من أفراد مجتمع البحث، كما أنها توفر الجهد والوقت إذا ما تمت المقارنة بينها وبين الأدوات الأخرى.

وقد اشتملت استمارة الاستبيان في شكلها المعتمد في هذه الدراسة على المحاور الآتية:

المحور الأول/ خصص للبيانات الشخصية الخاصة بأولياء الأطفال المتدربين، من أجل ربط النتائج المتوصل إليها مع هذه المتغيرات ومعرفة دلالاتها المختلفة.

المحور الثاني/ خاص بـ"مكانة الألعاب الإلكترونية ضمن السياق العائلي وعادات ممارسة الأطفال لها"، وذلك بهدف بحث مدى حرية الطفل في المنزل في التعامل مع الألعاب الإلكترونية، كامتلاكه لوسيلة إلكترونية، أو أحد أفراد عائلته، وكذا الأوقات التي يُسمح له فيها استخدام هذه الوسيلة، وإن كان يخضع لرقابة أسرية أم لا، إلى غير ذلك من الجوانب المتعلقة بعادات ممارسة الألعاب الإلكترونية كالبيانات المتعلقة بالوسائل والأماكن وكذا الفترات التي يقضيها الطفل في هذه الألعاب الإلكترونية، ما يعكس الفرص المتاحة للأبناء من قبل آبائهم بخصوص التعامل مع الألعاب الإلكترونية. ، وذلك من خلال 07 أسئلة، بين مغلقة ومفتوحة ونصف مغلقة.

المحور الثالث/ تمّ تخصيصه لفحص "أثر الألعاب الإلكترونية على سلوكيات الأطفال"، وقد اشتمل هذا المحور على 05 أسئلة مناصفة بين المغلقة والنصف مفتوحة

لغرض تحصيل بيانات حول نوعية الألعاب المفضلة لدى أبناء أفراد العينة وتأثيرها على سلوكيات الطفل وأفكاره ومعتقداته وامتداداتها إلى مختلف جوانب حياته.

المحور الرابع/خاص بـ "آليات الأسرة الوقائية لحماية الأطفال من مخاطر الألعاب الإلكترونية"، وقد تضمن 06 أسئلة تراوحت بين المغلقة والمفتوحة بهدف التعرف على الترسانة الوقائية التي انتهجتها الأسرة الجزائرية لحماية أطفالها من مخاطر الألعاب التي تنشط في الفضاء السيبراني، من خلال رصد مدى تقنين صلاحيات الأطفال في التعامل مع هذه الألعاب، ومدى اعتماد الأولياء على برامج حماية من مخاطر المعلوماتية بشكل عام.

3.3 مجتمع البحث وعينة الدراسة

يشتمل مجتمع الدراسة على أولياء تلاميذ المدارس الابتدائية بولاية أم البواقي، ونظرا لعدم القدرة على الحصر الشامل لأفراد المجتمع، اعتمدت الباحثة العمل وفق المبدأ بالعينة، إذ وتبعاً لخصوصية بحثنا تم اختيار العينة القصدية العمدية التي يقوم الباحث من خلالها باختيار مفردات بحثه بطريقة تحكّمية لا مجال فيها للصدفة وبالضبط تم اختيار عينة قصدية من الأولياء ببلدية عين البيضاء، عين فكرون وأم البواقي وتكونت عينة الدراسة من 150 مفردة من أولياء الأطفال الجزائريين الذين يتراوح سنهم ما بين 8 سنوات و12 سنة، والذين يمارسون الألعاب الإلكترونية، تم اختيارهم من مدارس في الأحياء الراقية والمتوسطة والشعبية، بمعدل 50 ولي من كل بلدية متنوعين بين الأمهات والآباء.

أما عن خصائص عينة الدراسة، فيوضحها الجدول الآتي:

الدور الوقائي للأسرة في حماية الأطفال من مخاطر الألعاب الإلكترونية

النسبة	التكرار	المتغير	
%33.3	50	عين البيضاء	الجنس
%33.3	50	أم البواقي	
%33.3	50	عين فكرون	
%61.33	92	الأبناء	الجنس
%38.66	58	الأمهات	
%36.67	55	[40-30]	السن
%44.67	67	[50-40]	
%18.66	28	من 50 سنة فما فوق	
%11.33	17	دون مستوى	المستوى التعليمي
%23.33	35	مستوى تعليمي محدود	
%65.33	98	مستوى جامعي	
%83.33	125	مع العائلة	الحالة الاجتماعية
%13.33	20	مطلق	
%3.33	05	أرمل	
%13.33	20	ابن واحد	عدد الأبناء
%29.33	44	اثنان	
%34.67	52	ثلاثة أبناء	
%22.67	34	أربعة أبناء فما فوق	
%100	150	المجموع	

نلاحظ من خلال الجدول أنّ سحب العينة قد تمّ بطريقة متساوية بين البلديات الثلاث وذلك بنسبة 33.3% من كل بلدية، أما فيما يتعلق بالجنس فنلاحظ غلبة نسبة الأمهات على الآباء بـ 61.33% للفئة الأولى مقارنة بـ 38.66% فقط آباء، وذلك راجع لأنه في مرحلة التعليم الابتدائي ترافق الأمهات الأبناء إلى المدارس أكثر من الآباء بحكم ارتباطات العمل، ناهيك أنّ الوقت الذي تقضيه الأمهات مع الأبناء أكثر منه الآباء وعائق التربية يقع على الأم أكثر من الأب.

وبخصوص سن المبحوثين نجد أن الفئة العمرية الغالبة هي ما بين [40-50] سنة بنسبة ، تليها فئة من [30-40] بنسبة ، وتحليلنا لهذه النسب نجد أن سن الأولياء يلعب دورا بالغا في تربية الأبناء والوقوف على تربيتهم بشكل سليم وحمايتهم من المخاطر وعلى رأسها مخاطر المعلوماتية التي لا يكاد أي بيت يخلو من وسائطها التكنولوجية، فكلما كان الأولياء أكبر سنا كلما نقص نشاطهم وقدرتهم على مراقبة تربية أبنائهم، والميل إلى الطرق التقليدية في التعامل والتربية وكذا رفضهم لكل مبتكر جديد ومستحدث ما يساهم في ظهور السلوك العدواني على الأطفال الذين يجتذبون بصفة فطرية إلى كل ما هو حديث وجدّي ما يخلق هوة في التعامل بين الأبناء والأولياء، ويجعل الصراع محتدما بين الجيلين.

أما عن المستوى التعليمي للمبحوثين نجد أن أغلبية أفراد العينة من الفئة المثقفة التي تحمل مستوى جامعي وذلك بنسبة، ولعل أنّ المستوى التعليمي أكثر مؤشر إيجابي ينعكس على وعي الأولياء بمزايا الألعاب الإلكترونية والتصدي لمخاطرها، من خلال مخاطبة الأبناء بلغة معلوماتية توجي بفهم الأولياء لمتطلبات أبنائهم الترفيهية، وفي نفس الوقت الحرص على حمايتهم من الانصياع إليها والتأثر بها سلبا على المستوى النفسي والسلوكي.

وعن الوضعية العائلية للأسر محل الدراسة فإن معظمها تعيش حالة مستقرة بنسبة 83.33% وهذا ما ينعكس على الاستقرار العاطفي والنفسي للأبناء، وكذا على الأولياء أنفسهم من ناحية تكاثف جهودهما لتقنين تعامل أبنائهم مع هذه الألعاب والحد من مخاطرها، فتشتت الأسرة يجعل من الطفل شخصا عدوانيا يميل إلى العنف والعزلة، وتعامله مع الألعاب الإلكترونية يزيد من شحنه بهذه الطاقات السلبية.

وبخصوص عدد الأبناء فإنه يعدّ من العوامل المؤثرة على أداء الأسرة لوظائفها التربوية والرقابية، إذ أنه كلما زاد عدد الأبناء اختل تكافؤ الفرص بينهم لدى الآباء من حيث الاهتمام والمعاملة وأكثر من ذلك لامبالاة الأولياء بأبنائهم نتيجة كثرة المتطلبات التي ترهق عاتقهم وبالتالي التملص من واجباتهم التربوية ما يؤثر سلبا على تنشئة أبنائهم الذين يجدون أبواب الحرية مفتوحة أمامهم أثناء الولوج للألعاب الإلكترونية دون

رقيب أو حسيب ما يجعلهم أكثر تأثراً بها بدءاً بالإدمان ووصولاً حتى إلى الإجرام. وبالإسقاط على عدد الأبناء في الأسر محل الدراسة نجد أن أغليبتها يتكون من ابنين إلى ثلاثة أبناء ما يسهل نوعاً ما دور الأسرة الرقابي من مخاطر الألعاب الإلكترونية على أطفالها.

4. نتائج الدراسة

تم التوصل في نهاية هذه الدراسة إلى مجموعة من النتائج لعلّ من أهمها:

النتائج الخاصة بالمحور الأول: مكانة الألعاب الإلكترونية في السياق العائلي، وعادات ممارسة الأطفال لها

1. يتمتع أغلبية الأطفال حسب تصريحات أوليائهم بقدر كبير من الحرية داخل البيت، فهم يملكون حرية التصرف والدراسة واللعب والترفيه في أوساط عائلاتهم في حدود المعقول مع الانقياد لقوانين أسرهم وتكييف حريتهم بحسب نمط العائلة ومحيطها الاجتماعي، وهذا يثبت أن استخدام أجهزة الألعاب الإلكترونية باختلاف أنواعها وأشكالها واللعب بها داخل البيت لا يطرح أي مشكل بالنسبة لأغلبية مفردات العينة، وهذا ما يجعل معظم أفراد العينة يميلون للعب بها.

2. تشير المعطيات إلى أنّ الفئة العمرية 10-12 سنة من أبناء أفراد العينة تتمتع بقدر متوسط من الحرية داخل البيت، ونفسر هذا بطبيعة نفسية الطفل الحساسة خاصة في فترة الطفولة المتأخرة أو المراهقة المبكرة بحيث يصبح فيها الطفل أكثر انزعاجاً من أوامر ومراقبة الوالدين له، فهو يعتبر نفسه فرداً ناضجاً قادراً على تحمل المسؤولية وتسيير شؤونه ومصالحه، لذلك فهو يميل أكثر للاستقلالية والخصوصية في الكثير من الأمور، بحيث يعتبر أوامر ونصائح وتوجيهات الوالدين تضيق على حرياتهم واستقلاليتهم، مما يجعلهم يرون أن ممارستهم للألعاب الإلكترونية واقتنائهم للأجهزة و الألعاب يتخللها نوع من التقييد والتضييق على حريتهم فيها.

3. يعتبر الأولياء الألعاب الإلكترونية كنشاط ترفيهي لا غير ينفس به الأبناء عن أنفسهم من تعب الدراسة خاصة وأنها تملك قدرات اجتذاب كبيرة لما تحتويه من تقنيات عالية الجودة وسيناريوهات افتراضية شبيهة جدا بالواقع الحقيقي المعاش، مما يجعل اللاعب ينخرط في اللعبة حركيا وجسميا وعاطفيا وعقليا، ولكن تغيب عن الأولياء المبحوثين ثقافة الوعي بمخاطر هذه الألعاب ففي اعتقادهم أنها لعب بريئة تحتاج إلى كفاءة وذكاء للعبها.
4. يملك أغلبية أفراد العينة على اختلاف جنسهم وفئاتهم ومستوياتهم أجهزة الألعاب الإلكترونية في البيت، وهذا يدل على أن أغلبية مفردات العينة يملكون الإمكانيات المادية لشراء أجهزة الألعاب الإلكترونية على اختلاف أشكالها وأنواعها وأسعارها، مما يجعل الأبناء يتمتعون بالحرية في ممارسة الألعاب بدون تقيد بالزمان ولا المكان، على اختلاف ما يجدونه في قاعات الألعاب الإلكترونية ومقاهي الإنترنت والأماكن الأخرى.
5. يعتبر جهاز الهاتف المحمول من أكثر الأجهزة الإلكترونية توافراً في منازل أفراد العينة، فهي الوسيلة الأكثر استخداماً لدى الأطفال للعب الألعاب الإلكترونية، تليها مباشرة الألواح الرقمية، التي يفضلها الأطفال أكثر من الهاتف نظراً لكبر حجمها ووضوح الصورة فيها مما يسمح بأكثر اندماج واستمتاع أثناء اللعب، ليأتي الحاسوب في آخر الأجهزة الإلكترونية التي يستعملها الأطفال في اللعب نظراً لكبر حجمه من جهة وتقييده لحرية الطفل أثناء اللعب من جهة أخرى.
6. يميل أغلبية الأولياء أفراد العينة لممارسة أبنائهم للألعاب الإلكترونية في البيت إرضاء لأنفسهم وإرضاء أطفالهم، فاللعب في البيت يوفر راحة أكثر من حيث مدة اللعب وطريقة اللعب ومكان اللعب بالمقارنة مع الأماكن الأخرى، فهم من جهة يرضون أبناءهم بممارستها في الوقت الذي يريدون وللمدة التي يريدونها، ومن جهة أخرى يرضون أنفسهم بممارسة أطفالهم لهذه الألعاب في البيت بدلا من خارج البيت، نظرا للأخطار التي يتعرضون لها في ممارستهم للألعاب خارج البيت ومعايشة رفقاء السوء، كما أن اللعب في البيت يسهل عليهم مراقبة

أطفالهم والتحكم في مضامين ونوعية الألعاب التي يمارسونها، إضافة إلى أنهم يحرصون على التقليل من التكاليف التي يدفعها أطفالهم حين ذهابهم لمقاهي الأنترنت.

7. يتيح الأولياء أفراد العينة لأبنائهم ممارسة الألعاب الإلكترونية لمدة ساعة وهذا نظرا لارتباطاتهم الدراسية، فالأولياء يعملون على تقليل فترات هذه الممارسة في فترات الدراسة والامتحانات، كما أنّ العديد من الأولياء يجعلون السماح باللعب في هذا النوع من الألعاب بمثابة مكافأة لأطفالهم بعد إنجاز واجباتهم، فلعبهم لمدة ساعة دليل على حرص الأولياء ومراقبتهم لهم ووعيمهم بمدى الضرر الذي يسببه الإدمان على مثل هذه الألعاب، أما لعبهم لمدة تفوق خمس ساعات فهو دليل على الإهمال وعدم الوعي بأضرار إدمان الأطفال على مثل هذا النوع من الألعاب.

النتائج الخاصة بالمحور الثالث: أثر الألعاب الإلكترونية على الأطفال

1. حسب وجهة نظر الأولياء تأتي الألعاب القتالية والحربية في المرتبة الأولى تليها ألعاب المغامرات في المركز الثاني لأطفالها الذكور، بينما تميل الإناث إلى ألعاب الطبخ والتلبيس والموضة، فالذكور يميلون إلى الألعاب القتالية والحربية، وكذا ألعاب المغامرات والرياضة، في حين تميل البنات بالدرجة الأولى إلى ألعاب الفتيات وكذا الألغاز والألعاب التعليمية، وهذا أمر طبيعي نعزوه إلى الفروقات بين الجنسين، فالذكور يميلون إلى الألعاب التي تنشط الجسم والعضلات، فيما تميل الإناث إلى الألعاب التي تنشط العقل والذهن.

1. يميل الأطفال حسب آراء أوليائهم إلى ممارسة الألعاب الإلكترونية منفردين في المركز الأول وتليها ممارسة الألعاب الإلكترونية مع الأصدقاء في المركز الثاني، وممارسة الألعاب مع العائلة كالأخ أو الأخت أو الوالدين في المركز الثالث، وهذه النتائج تثبت نزعة الأنانية لدى الطفل فهو يفضل ممارسة الألعاب الإلكترونية بشكل فردي للاستمتاع باللعب لفترات طويلة واختيار نوع اللعبة التي يريدها بلا أي إزعاج من الطرف الآخر، فهو بسبب هذه الألعاب لا

يستطيع التفريق بين ما له وما لغيره، وهذا ما تجسده هذه الألعاب بإعطائها للحرية التامة وبسماحها بفعل كل شيء فيها وبدون قيود ولا حدود.

2. انعكست ممارسة الألعاب الإلكترونية سلبا على علاقة الأولياء مفردات العينة بأبنائهم، إذ يفضلون ممارسة الألعاب الإلكترونية على التحدث مع العائلة، وهذا ما يخلق فجوة بين الأبناء وأولياءهم لكثرة تعلقهم بالألعاب على حساب التحدث مع العائلة والوالدين، خاصة وأنهم يكررون اللعب دون توقف حتى الفوز عند الخسارة في الألعاب الإلكترونية، وهذا يدل على أن الألعاب الإلكترونية تحتوي على عوامل الجذب وأسر للطفل بحيث أنها تؤدي إلى إدمانه لولا الرقابة الأسرية عليه، فالطفل في هذه المرحلة العمرية يرغب في التعبير عن ذاته بحيث يحاول دوما إثبات قدرته على تجاوز صعوبات التي تعترضه، لذا فهو لا يتوقف عند الخسارة بل يواصل اللعب حتى يحقق الفوز مهما كانت التحديات لا أخلاقية وخرافة للأداب العامة.

3. يقلد الأطفال أبناء الأولياء محل الدراسة أبطالهم المفضلين في الحركات والطبائع بدرجة أولى وهذا ما يثبت إعجاب الأطفال بأبطال ألعابهم المفضلة وتقليدهم، لذا وجب على الأولياء الحرص على الانتباه إلى التغيرات التي تطرأ على أبنائهم وسلوكياتهم ومحاولة تعديلها إذا انحرفت عن السياق العائلي، خاصة السلوكيات المخالفة للأخلاق والدين التي لا تستطيع براءة الطفولة تحملها فتنساق وراءها.

النتائج الخاصة بالمحور الرابع: آليات الأسرة الوقائية لحماية الأطفال من مخاطر الألعاب الإلكترونية.

1. لا يملك أغلب الأولياء عينة الدراسة تكويننا كافيا في استعمال الوسائط الإلكترونية ومنها كيفية التعامل مع الألعاب التي تنشط عبر هذه الوسائط، ما يصعب عليهم مهمة حماية أبنائهم من مخاطرها، إذ تغيب عن أغلبية أفراد العينة طبيعة هذه الألعاب الإلكترونية، أي مدى مناسبة اللعبة لعمر الطفل، وكذا محتوياتها ما إذا كانت تعتمد مثلا على العنف، أو الجنس ومخاطرها على

الأطفال فهم يعتبرونها مجرد تسلية، هذه التسلية التي تقود أحيانا إلى الانحراف والاجرام.

2. يخصص الأولياء محل الدراسة مدة زمنية قصيرة لمرافقة ومراقبة أبنائهم أثناء ممارسة الألعاب الإلكترونية تراوحت بين 5 و15د، فالمهم بالنسبة للعديد من الأولياء توقف الأبناء عن إحداث الضوضاء وعدم ازعاجهم في وقت راحتهم أو أثناء قيامهم ببعض الأشغال، وهذا ما يزيد من فرص الأطفال للولوج إلى ما يحمد عقباه خاصة بعد أن أصبح الفضاء السيبراني محفوفًا بالمخاطر.

3. يجهل معظم الأولياء عينة الدراسة لدور برامج الحماية التي توفر إبحار آمن للأطفال في الفضاء المعلوماتي بل يجهلون حتى توفرها وكيفية الاستفادة منها، ومن أمثلتها برنامج "في أمان" الذي أطلقته مؤسسة اتصالات الجزائر سنة 2013، إذ يسمح للأولياء ممارسة الرقابة على المحتويات الإلكترونية التي يطّلع عليها أبنائهم على شبكة الانترنت، وبالتالي حمايتهم من المضامين الخطيرة حماية ذاتية، هذا البرنامج الذي يحتاج فقط إلى تقديم طلب لمؤسسة اتصالات الجزائر للاستفادة منه من خلال ربط الأجهزة المعلوماتية التي تشتغل في البيت بهذا البرنامج وهو برنامج محمي بكلمة سر، إذ يتم تصفية متصفحات الويب المثبتة على الحاسوب وفقا لخصائص محددة من طرف الأولياء، كما أنه يمكن تحديد جداول يومية لتوقيت استعمال الانترنت لكل مستخدم، ويسمح أيضا بعرض جميع المواقع التي تمت زيارتها من طرف كل مستخدم.

4. يعتمد الأولياء عينة الدراسة على جلسات حوار مع أبنائهم من شأنها تحسيسهم بمخاطر عالم الانترنت، فبالحوار والتوجيه نستبق مخاطر الفضاء السيبراني على فئة الأطفال الهشة كخطر الإدمان فلا إفراط ولا تفريط، لأن حرمان الطفل في مثل هذه السنّ من اللعب ينتج عنه العديد من المشاكل كما أنّ السماح المفرط دون رقابة يجرّ إلى ما لا يُحمد عقباه، وبالتالي من خلال الحوار البناء يسترشد الأولياء رفقة أبنائهم إلى وجود طرق وسبل أخرى للترفيه

والتسلية عدا الألعاب الإلكترونية، وتحسيسهم بأهميتها وفوائدها من جهة، والمخاطر التي يمكن أن تنجر عنها من جهة أخرى.

خاتمة الدراسة

أظهرت النتائج المتوصل إليها من خلال الدراسة الأثر الكبير الذي تخلفه الألعاب الإلكترونية في حياة الطفل، إذ أنها تحوز على مكانة مهمة في حياته اليومية، فهو يعتبرها أحد المكافآت التي ينتظرها لقاء نجاحه أو أدائه لواجباته أو إحسانه للتصرف، كما أنّها باتت تعوّضه عن نشاطات أخرى كالخروج واللعب مع الأصدقاء أو ممارسة الرياضة أو مشاهدة التلفاز أو حتى الجلوس مع أفراد الأسرة، بل إنها تعدّت ذلك إلى التفريط في بعض الوجبات الغذائية نتيجة الانغماس في اللعبة أو الرغبة في تجاوز حاجز معين، أو الإعراض عن تناول الطعام إن لم يتم السماح له باللعب لأي سبب من الأسباب.

هذا ما جعل أخطار الإدمان على هذا النوع من الألعاب يطفو على السطح ويهدد استقرار العائلات ونفسية الأطفال، ومردودهم وتحصيلهم الدراسي، بالتالي وجب الإشارة إلى أهم ما يُساعد على التقليل من هذه الآثار السلبية، إذ أنّ الحلّ يكمن في الرقابة الأسرية، فلا إفراط ولا تفريط، لأن حرمان الطفل في مثل هذه السنّ من اللعب ينتج عنه العديد من المشاكل كما أنّ السماح المفرط دون رقابة يجرّ إلى ما لا يُحمد عقباه.

من ذلك تحتل الأسرة دوراً مهماً في تقويم سلوك الطفل وتعليمه العادات الحسنة وتجنبيه التصرفات التي تضره، وتنبيهه إلى وجود طرق وسبل أخرى للترفيه والتسلية عدا الألعاب الإلكترونية، وتحسيسه بأهميتها وفوائدها من جهة، والمخاطر التي يمكن أن تنجر عنها من جهة أخرى.

التوصيات

تعد الأسرة الحاضنة الأولى للأجيال، وتعتبر أحد المؤسسات الفاعلة التي تحقق الأمن الإلكتروني لأبنائها، وحتى تكون درعا واقيا أطفالها من مخاطر المعلوماتية، وعملا بنصيحة الوقاية خير من العلاج نقترح بعض الحلول الوقائية والعملية التي من شأنها

مرافقة الأسرة في أداء المهمات المنوطة بها في مجال حماية الأطفال من مخاطر الألعاب الإلكترونية:

- يحدّد الوالدان فترة زمنية للعب بالاتفاق مع أطفالها لتجنب الإدمان عليهما، مع مراقبة المحتوى الذي يشاهدونه.
- يرافق الوالدان الأبناء لاقتناء الألعاب الإلكترونية للتعرف على طبيعتها والعمر المناسب لها.
- تفعيل برامج الحماية التي ترشح الألعاب والمواقع، أو تمنع الأطفال من الدخول إلى المواقع المحظورة في حالة انشغال الأولياء أو غيابهم.
- استحداث نظام تصنيف (عمري، ثقافي، نوعي) مثل المشروع الذي تبنته الهيئة العالمية للوسائل التّقنية " مركز تصنيف الألعاب الإلكترونية من منظور إسلامي" تحت إشراف الدكتور عبد الله بن عبد العزيز الهدلق، والذي يتعلق بحفظ الضرورات الخمس (العقل، النفس، العرض، الدين، المال) لحماية الأطفال والشباب من خطر هذه الألعاب، ولكن هذا المشروع لا يزال نظريا يحتاج إلى آليات تطبيقية.
- اعتماد لغة الحوار البناء بين الأولياء والأبناء لإكساب الأطفال مناعة ذاتية ضد كل ما هو ضار ومخالف للعادات والتقاليد.
- تشجيع الأطفال على ممارسة الهوايات كالرياضة، المطالعة، الرسم، كبديل وقائي عن الألعاب الإلكترونية ومخاطرها.

قائمة المراجع:

1. اسماعيل قباري، (1989): أسس البناء الاجتماعي، منشأة المعارف، الإسكندرية.
2. أماني عمر حسيني، (2005): الإعلام والمجتمع، عالم الكتب للنشر والتوزيع، القاهرة.
3. برو محمد، (2014): الموجه في منهجية العلوم الاجتماعية، دار الأمل للطباعة والنشر والتوزيع، تيزي وزو، الجزائر.
4. بشير نمرود، (2008): ألعاب الفيديو وأثرها في الحد من ممارسة النشاط البدني الرياضي الجماعي الترفيهي عند المراهقين المتمدرسين ذكوارا (12-15 سنة)-دراسة حالة على متوسطة البساتين الجديدة بئر مراد رابيس، رسالة مقدمة لنيل شهادة الماجستير في التربية البدنية والرياضية، تخصص الإرشاد النفسي والرياضي، جامعة الجزائر، الجزائر.
5. حسن عماد مكاوي وليلى حسن السيد (1998): الاتصال ونظرياته المعاصرة، الدار المصرية اللبنانية، القاهرة، مصر.
6. حمو بن ابراهيم فخار، (2014-2015): الحماية الجنائية للطفل في التشريع الجزائري والقانون المقارن، رسالة لنيل شهادة الدكتوراه في الحقوق، جامعة محمد خيضر بسكرة، الجزائر.
7. حنان عبد الحميد العناني (2014): اللعب عند الأطفال "الأسس النظرية والتطبيقية"، دار الفكر ناشرون وموزعون، عمان.
8. محمود أحمد مزيد، (2008): التلفزيون والطفل، الدار العالمية للنشر والتوزيع، الجزيرة.
9. محمود حسن، (1981): الأسرة ومشكلاتها، دار النهضة العربية للطباعة والنشر، بيروت.

10. مريم قويدر، (2012): أثر الألعاب الالكترونية على السلوكيات لدى الأطفال، جامعة الجزائر، الجزائر.
11. ملفين ديفليروساندرابول روكيتش (1992): نظريات وسائل الإعلام، تر: كمال عبد الرؤوف، الدار الدولية للنشر والتوزيع، القاهرة.
12. هناء سعاد ونوال بن مرزوق(2015): الألعاب الالكترونية وعلاقتها بانتشار ظاهرة العنف المدرسي، جامعة الجيلالي، الجزائر
13. وفاء مرزوق(2010): حماية الطفل في ظل الاتفاقيات الدولية، منشورات الحلبي الحقوقية، لبنان.