

دور الأسرة في مرافقة الأطفال ووقايتهم من مخاطر الألعاب الالكترونية
**The role of the family in accompanying children and protecting them
from the dangers of electronic games**

بخته بن فرج الله¹، عائشة لشهب²

Bakhta Benfardjallah¹, Aicha Lacheheb²

¹ جامعة حمه لخضر الوادي (الجزائر)، البريد الالكتروني: benfardjallah@yahoo.fr

² جامعة حمه لخضر الوادي (الجزائر): البريد الالكتروني: Lacheheb-aicha@univ-eloued.dz

تاريخ النشر: 2022/03/31

تاريخ القبول: 2022/03/23

تاريخ الاستلام: 2022/01/30

ملخص:

لقد أدى التقدم التكنولوجي الهائل والسرير إلى تغيرات أساسية و جوهرية في حياة أفراد المجتمعات حيث مست هذه التغيرات كل الفئات العمرية بما فيها الأطفال، خاصة نتيجة ظهور انترنت اللعب وبالتالي الألعاب الالكترونية، حيث انتقل اهتمام الأطفال إلى الألعاب الالكترونية باختلافها، إلا أنه، رغم ما لهذه الألعاب من ايجابيات وفوائد، إلا أنه في المقابل لها جوانب سلبية تظهر أثارها على المجتمع بصفة عامة وعلى الفرد بصفة خاصة لما تولده من أضرار اجتماعية ومخاطر صحية عند مستعملها بطريقة غير عقلانية خاصة فئة الأطفال الذين هم في حاجة إلى مرافقة وتوجيه، ولا يمكن تحقيق ذلك إلا بمساهمة مؤسسات التنشئة الاجتماعية بما فيها الأسرة، وفي هذا الصدد جاءت هذه الورقة البحثية تهدف إلى التطرق إلى دور الأسرة في مرافقة الأطفال ووقايتهم من مخاطر الألعاب الالكترونية، من خلال القيام بدراسة ميدانية على عينة من الأطفال بمدينة الوادي، وهذا بالاعتماد على المنهج الوصفي. ومن أهم النتائج التي تم التوصل إليها هي أن الأسرة تتبع استراتيجيات مختلفة من أجل مرافقة ووقاية الأطفال من مخاطر الألعاب الالكترونية، وهذا من خلال المراقبة والحرص على تعزيز الثقة وخلق حوار متبادل مع أبنائها.

الكلمات المفتاحية: الطفل، الأسرة، الألعاب الالكترونية، الوقاية، مخاطر الألعاب الالكترونية.

Abstract:

The huge and rapid technological progress has led to basic and fundamental changes in the lives of members of societies, as these changes touched all age groups, including children, particularly as a result of the emergence of the Internet's play and hence electronic games. Where children's interest shifted to electronic games of all kinds, however, despite the fact that what are the advantages and benefits of these games. But on the other hand, it has negative aspects that show its effects on society in general and on the individual in particular because of the social damage and health risks it generates for its users in an irrational manner, especially the category of children who need to be accompanied and directed. This can only be achieved through the contribution of socialization institutions, including the family, and in this regard this research paper aims to address the role of the family in accompanying children and preventing them from the dangers of electronic gaming. By doing a field study on a sample of children in El-Oued City, this is based on the descriptive method. One of the most important findings is that the family is pursuing different strategies to accompany and protect children from the dangers of electronic gaming, through surveillance, the promotion of trust and the creation of mutual dialogue with their children.

Keywords: child, family, electronic games, prevention, dangers of electronic games.

1. مقدمة

لقد ظهرت الألعاب الالكترونية كنتيجة حتمية للطفرة المعلوماتية التي دخلت حياتنا من كل الجوانب حيث انتقل اهتمام الأطفال إلى الألعاب الالكترونية في مختلف المجتمعات بما فيها المجتمع الجزائري و نظرا للارتباط الكبير والمتزايد بالألعاب الالكترونية من قبل الأطفال اتجه علماء مختلف الاختصاصات بما فيهم علماء الاجتماع إلى دراسة هذه الألعاب وأثرها على صحة وسلوك وثقافة مستعملها وغيرها من النواحي الاجتماعية والصحية والنفسية حيث انه رغم ما لهذه الألعاب من ايجابيات وفوائد إلا أن في المقابل لها جوانب سلبية تظهر أثارها على المجتمع بصفة عامة و على الفرد بصفة خاصة. فبعدما كانت هذه الألعاب بسيطة يدوية أصبحت بعد ذلك ألعاب فيديو مقتصرة على الشباب والراشدين المتحمسين للحاسوب لتصبح في وقتنا الحاضر ألعابا الكترونية تلعب عن طريق الانترنت والأجهزة الالكترونية الرقمية المتطورة هذا من الناحية التقنية وموضوعا مهما في حياة الأطفال من الناحية الوظيفية إضافة إلى أنها أصبحت عبارة عن ألعاب الكترونية حديثة تشمل جميع المجالات السياسية والثقافية والاقتصادية والتربوية والتعليمية والاجتماعية. كما أنها فتحت الباب أمام طرق جديدة كثيرة لممارسات الألعاب والتمتع بالموسيقى والمشاركة في مجموعة واسعة من الأنشطة الثقافية وإزالة كثير من العوائق كما يمكن للأطفال ممارستها في البيت أو خارجه وبالتالي أصبحت معظم الأسر الجزائرية تمنح أطفالها هذه الألعاب ونظراً لتحول جوانب حياتنا أكثر فأكثر إلى بيانات محوسبة، تدعو الحاجة للنظر في كيفية حماية الشباب بصفة عامة والأطفال بصفة خاصة وتزويدهم بفرص النمو في عالم رقمي تسوده السلامة والأمن .

2. الإشكالية:

لقد شهد العالم في الربع الأخير من القرن العشرين انتشارا هائلا لوسائل الإعلام الحديثة والتكنولوجيات الرقمية، التي أحدثت تغيرات جذرية وجوهرية مست مختلف المستويات بما فيها اللعب، حيث شهد مفهوم اللعب عند الأطفال تغيرا ملموسا نتيجة لهذه التغيرات، فبعدما كان الأطفال يصنعون ألعابهم بأنفسهم من أشياء بسيطة، وبالإضافة إلى الألعاب البسيطة المصنوعة ظهرت الألعاب الالكترونية كنتيجة حتمية للطفرة المعلوماتية التي دخلت حياتنا من كل الجوانب، فلقد انتقل اهتمام الأطفال إلى الألعاب الالكترونية مثل البلاي ستايشن وألعاب الفيديو وغيرها.

حيث نجحت صناعة الألعاب الالكترونية والمحسوبة في جذب الأطفال الصغار، إذ إنه من الناحية الفنية للعبة أصبح اللعب أسهل من السابق حيث أصبح الفرد لا يحتاج إلى معرفة بالحاسوب لكي يتمكن من اللعب، كما أن الحواسيب الشخصية أصبحت أسهل استخداما ، وإمتلاك الهاتف المحمول وغيرها من الأجهزة الالكترونية، الشيء الذي ساعد على الانتشار الواسع لهذه الألعاب في مختلف بيوت الأسر الجزائرية لتكون في متناول أطفالها. لكن استعمال هذه الأجهزة وممارسة هذه الألعاب بدون الوعي بسلبياتها ومخاطرها الصحية والنفسية والاجتماعية، وحتى الثقافية قد يكلف الأسرة الكثير، ولهذا تدعو الحاجة للنظر في كيفية حماية أطفالنا ووقايتهم من هذه المخاطر، وتعتبر مؤسسات التنشئة الاجتماعية من المؤسسات التي لها دور فعال في هذا الصدد، وتكون الأسرة في المقدمة بإعتبارها الخلية الأولى التي ينشأ فيها الطفل. فإن الأسرة هي مؤسسة من مؤسسات التنشئة الاجتماعية التي تسعى إلى حماية ورعاية أطفالها وتربيتهم تربية خاصة تتمثل في تقديم لهم الخدمات بشتى أنواعها، حيث تلعب الأسرة دور فعال في رعايتهم ماديا ومعنويا ومساعدتهم على الاعتماد على أنفسهم، كما أنها تسعى إلى تغيير وتعديل سلوكياتهم غير المقبولة اجتماعيا. وإذا أردنا حماية أطفالنا في هذا العالم الرقمي الذي فرض نفسه يجب أن يكون بمساهمة الأسرة، والتي تعتبر المؤسسة الأساسية من مؤسسات التنشئة الاجتماعية.

وبناء على ما سبق ذكره، فإن إشكالية هذا البحث تركز أساساً على معرفة الدور الذي تلعبه الأسرة الجزائرية في مساهمتها في مرافقة الأطفال ووقايتهم من مخاطر الألعاب الالكترونية، ومنه تظهر الإشكالية من خلال التساؤل التالي:
ما مدى مساهمة الأسرة الجزائرية باعتبارها المؤسسة الأولى للتنشئة الاجتماعية في وقاية أطفالها من مخاطر هذه الألعاب وما هي مختلف الاستراتيجيات التي تتبعها من أجل ذلك؟
وبالتالي نطرح التساؤلات الفرعية التالية:

- هل تلعب الأسرة دور فعال في مرافقة ووقاية أطفالها من مخاطر الألعاب الالكترونية؟
- هل تتبع الأسرة استراتيجيات مختلفة من أجل مرافقة ووقاية الأطفال من مخاطر الألعاب الالكترونية؟
ولإجابة على هذه التساؤلات نطرح الفرضيات التالية:

2- الفرضيات:

- تلعب الأسرة دور فعال في مرافقة ووقاية أطفالها من مخاطر الألعاب الالكترونية.
- تتبع الأسرة استراتيجيات مختلفة من أجل مرافقة ووقاية الأطفال من مخاطر الألعاب الالكترونية.

3- أهداف وأهمية الدراسة:

1-3- أهداف الدراسة:

- الكشف عن دور وأهمية الأسرة في مرافقة أبنائها ووقايتهم من أخطار الألعاب الالكترونية.
- الكشف عن مختلف الاستراتيجيات التي تتبعها الأسرة الجزائرية في مرافقة أطفالها ووقايتهم من أضرار ومخاطر الألعاب الالكترونية.

2-3- أهمية الدراسة:

تكمن أهمية هذه الدراسة في الكشف عن أهم المخاطر التي يتعرض لها الأطفال نتيجة الألعاب الالكترونية في المجتمع الجزائري ومنه إبراز الدور الذي تلعبه الأسرة في وقايتهم وحمايتهم وتوجيههم، كما تشكل هذه الدراسة مساهمة بقدر الإمكان في تقديم عرض يكون انطلاقة لأبحاث ودراسات سوسيولوجية أخرى أكثر تعمقا في هذا الإطار.

4- مفاهيم الدراسة:

1-4- مفهوم الأسرة:

يؤمن المسلم بأن الأسرة هي الوحدة الأولى في المجتمع، وأول مجتمع يتصل به الطفل بعد ولادته ويتفاعل معه ويكتسب عن طريقة أساسيات لغته وقيمه ومعايير سلوكه وعاداته واتجاهاته وكثيراً من مقومات شخصيته. (الناشف، 2006، ص. 14)، كما تعرف بأنها الوحدة الأساسية في التنظيم الاجتماعي ومؤسسة من المؤسسات الاجتماعية ذات الأهمية الكبرى، ففيها نبدأ حياتنا الأولى ونتعود عليها، وهي تصنع أولى خبراتنا وفيها تتشكل شخصياتنا وتتكيف مع البيئات المتغيرة حولنا، وهي مصدر خلاق والدعامة الأولى لضبط السلوك ويلقى فيها الكبار والصغار مصدر الرخاء. (دمنهوري، 2006، ص. 330) فيعرفها هيربرت سبنسر H SPENCER بأنها الوحدة البيولوجية والاجتماعية. (رشوان ح.، 2003، ص. 23)

وللأسرة أهمية إستراتيجية حيث أنه من الحقائق المسلم بها أن الإنسان كائن اجتماعي بفطرته وطبيعته فهو لا يستطيع أن يعتزل الناس كي يعيش وحيداً لأنه يحتاج إلى من يرعاه ويكفله منذ طفولته إلى أن يشب ويكبر ويستطيع أن يسهم في الحياة الاجتماعية ويكسب قوته. والأسرة هي الجماعة التي تقوم بهذه الوظيفة فهي إذن العنصر الاجتماعي الأول، والخلية الأولى

للمجتمع والركن الأساسي الذي يعتمد عليه في بناءه ومن اجل ذلك تظهر أهميتها في هذا البناء والأسرة باعتبارها البيئة الأولى للإنسان تلعب دورا هاما فإن نمو شخصيته واتجاهاته وأنماطه السلوكية والقيم التي يهتدي بها. (رمضان، ب س، ص. 45)

2-4- مفهوم الألعاب الالكترونية:

الألعاب الالكترونية هي نشاط ترويجي ظهر في أواخر الستينات، وهو نشاط ذهني بالدرجة الأولى يشمل كل من ألعاب الفيديو الخاصة، ألعاب الكمبيوتر، ألعاب الهواتف (عيادي، 2018، ص. 194)

وتعرف على أنها: مجموعة من الألعاب، التي تعتمد على التقنية التكنولوجية الحديثة، في تصميمها لإيجاد تفاعل بين اللاعب والجهاز الالكتروني (التلفاز، الحاسوب أو الأجهزة اللوحية أو الكفية أو الهواتف الذكية أو أجهزة الألعاب)، حيث تتطلب من اللاعب أو اللاعبين تنافسا: ذكيا، مرنا، مركزا وسريعا، لأجل تحقيق اهداف معينة، منها الترفيه، والفوز، والتغلب على المنافس. (العطري و مهبوبي، 2021، ص. 299)

ومن فوائد هذه الألعاب- الألعاب الالكترونية- أنها:

• تساهم في رفع مستويات الإدراك وحدة الانتباه ودقته، وسرعة البديهة، وإدراك الموارد، والتحليل، والقدرة على التخطيط

• تنمي القدرات العقلية والذهنية، والحركية كتنوية الذاكرة والتحكم بالأعين مع اليدين، والقيام بمهام متعددة في وقت واحد. (حاج قويدر، 2020، ص. 74)

وفي المقابل للألعاب الالكترونية سلبيات و مخاطر حيث أنها قد تصنع طفلا عنيفا وذلك بما تحويه من مشاهد عنف يرتبط بها الطفل، ويبقى أسلوب تصرفه في مواجهة المشاكل التي تصادفه يغلب عليه العنف، وربما تختزن تلك المشاهد في العقل الباطن لديه، وتخرج حينما تتيح لها الظروف الخارجية هذا من خلال مثير يشجع العنف المختزن في العقل الباطن على الخروج. (حاج قويدر، 2020، ص. 78)

وكذلك مكوث الأطفال لمشاهدة أفلام كرتونية لمدة طويلة، تجعلهم ينغزلون عن والديهم، خاصة إذا أدمن الأطفال مشاهدة أفلام الكرتون، ولعل الكبار يشجعون هؤلاء الأطفال على مشاهدة هذه الأفلام، كي يتخلصوا من مشكلاتهم وأذيتهم في المنزل. ويعد ظهور جهاز " الايباد " المخصص للصغار بدأ أولياء الأمور يشكون من هذا الجهاز الذي سلب منهم أولادهم، وجعلهم يفضلونه على الدراسة اليومية وكتابة الواجبات المنزلية. (قطوش، 2017، ص. ص. 103-102)

5-الدراسات السابقة:

- الدراسة الأولى: كرام محمد يوسف يونس (2017) بعنوان "مستوى ممارسة الألعاب الالكترونية وعلاقتها بالعزلة الاجتماعية لدى طلبة المرحلة الإعدادية والثانوية في منطقة كفر قرع". ولقد تمحورت إشكالية الدراسة حول الكشف عن مستوى ممارسة الألعاب الالكترونية وعلاقتها بالعزلة الاجتماعية لدى طلبة المرحلة الإعدادية والثانوية في منطقة كفر قرع. تكونت عينة الدراسة من 240 طالبا وطالبة.

ومن بين أهم نتائج هذه الدراسة تبين أن مستوى ممارسة الألعاب الالكترونية والعزلة الاجتماعية لدى الطلبة كان متوسط، كما أظهرت كذلك وجود فروق ذات دلالة إحصائية في مستوى ممارسة الألعاب الالكترونية تعزي لمتغير الجنس.

- الدراسة الثانية: فاطمة همال (2012) بعنوان "الألعاب الالكترونية عبر الوسائط الإعلامية الجديدة وتأثيرها على الطفل الجزائري"، وهي دراسة ميدانية على عينة من أطفال ابتدائيات مدينة باتنة، و جاءت إشكالية الدراسة تبحث عن تأثير الألعاب

الالكترونية على الطفل الجزائري وفقا لعلاقته بتكنولوجيا الإعلام الحديثة ، وكان الهدف من الدراسة البحث عن أسس ونتائج العلاقة الوطيدة التي تكونت بين الطفل الجزائري والألعاب الالكترونية عبر الوسائط الإعلامية الجديدة...وبحث جوانب التأثير لدى الطفل الجزائري بهذه الألعاب من ناحية الشكل والمضمون، السلب والإيجاب، ضمن نطاق خصوصية البيئة الاجتماعية للمجتمع الجزائري. استخدمت الدراسة منهج المسح الوصفي، واستخدام أداة المقابلة (استمارة المقابلة) ومن بين اهم النتائج التي توصلت إليه الدراسة ما يلي:

- أصبحت الوسائط الإعلامية الجديدة من ضرورات أي أسرة، ومن المكونات الأساسية لبيئة التنشئة الاجتماعية للطفل الجزائري.
- تشكل الوسائط الإعلامية الجديدة البيئة الأساسية لزيادة تعلق الطفل الجزائري بالألعاب الالكترونية من خلال تعلقه بهذه الوسائط، وتبنيه لاستخدامها للعب هذه الألعاب.
- رغم تعدد استخدامات كل وسيط إعلامي جديد، إلا أن في مقدمة استخدامات الطفل لها، لعب الألعاب الالكترونية، واهمال الجوانب التعليمية، والتركيز على التسلية والمتعة فقط.
- يدرك الطفل وجود بطل وخصم منافس في كل لعبة، دون ادراكه للحقيقة الفعلية لكليهما، فهما بالنسبة له بحسب ما حددته اللعبة.
- تؤثر هذه الألعاب على التكوين العقلي والنفسي والجسدي للطفل، بحيث تؤثر في اخلاقه وثقافته، من خلال مضامين العنف والقتال... الخ.

6- الإجراءات المنهجية للدراسة الميدانية:

لقد تمثلت الإجراءات المنهجية للدراسة الميدانية في العناصر التالية:

6-1-المنهج: من أجل إنجاز هذه الدراسة وتحقيق الأهداف المسطرة تم استخدام المنهج الوصفي التحليلي وهذا من خلال توظيف أو تطبيق الاستمارة كأداة او تقنية لجمع البيانات وعرضها في جداول إحصائية وصفية مع استخدام أساليب الإحصائية مثل النسب المئوية.

6-2-مجالات الدراسة:

-المجال المكاني: تمثل المجال المكاني للدراسة الميدانية في كل من "متوسطة الشهيد قارة إبراهيم"، و"متوسطة خليفة بن حسن" ببلدية قمار-ولاية الوادي.

-المجال البشري: تمثل في التلاميذ المتمدرسين بكلتا المؤسستين -كما هو مبين في عنصر العينة.

-المجال الزمني: لقد تم انجاز الدراسة الميدانية خلال شهري أفريل وماي من سنة 2021.

6-3-العينة: تمثل المجال البشري لهذه الدراسة الميدانية في فئة الأطفال وبالتحديد الأطفال المتمدرسين وقد جاء هذا الاختيار للظروف الصحية التي نعيشها نتيجة جائحة كورونا ولصعوبة الاتصال بالأطفال في منازلهم أو في الشارع ونظرا لصعوبة استجواب جميع كل الأطفال الذين يستخدمون الألعاب الالكترونية في الجزائر لجأنا إلى طريقة المعاينة التي تعتبر بمثابة العمود الفقري للدراسة الميدانية، وذلك عن طريق تحديد مجتمع البحث الذي هو "مجموعة من العناصر التي تحمل خاصية أو عدة خصائص مشتركة تميزها عن غيرها من العناصر والتي يجرى عليها البحث ". (Maurice Angers, 1997, P 226)

وكما أن اختيار نوع من أنواع العينات يتم وفق شروط منهجية يفرضها البحث وذلك تماشياً مع الإمكانيات المادية، والزمنية وطبيعة الموضوع وصعوبة تحديد مجتمع البحث، وعليه اعتمدنا في هذه الدراسة على المعاينة الغير احتمالية، وعلى هذا الأساس تكونت عينة الدراسة من الأطفال المتمردين، والذين قدر عددهم بـ 120 مبحوثاً -طفل وطفلة-، وهي عينة قصديه أو عمدية تخدم أهداف الدراسة وللتقرب من هذه الفئة المتمثلة في الأطفال تمثل المجال المكاني للدراسة في كل من متوسطة قارة إبراهيم ومتوسطة خليفة بن حسن بمدينة الوادي.

بالنسبة لخصائص أفراد العينة فقد بين توزيعهم حسب الجنس أن نسبة كل من الذكور والإناث جاءت متقاربة فيما بينها حيث قدرت على التوالي بـ 50.83% ذكور و 49.17% إناث من مجموع الأطفال أفراد العينة المبحوثين-الذين تم اختيارهم بطريقة عمدية من أجل بلوغ أهداف البحث-

4-6- تقنيات جمع البيانات: تعتبر تقنية جمع البيانات "الوسيلة التي يلجأ إليها الباحث للحصول على الحقائق والمعلومات والبيانات التي تطلبها البحث (حسين عبد الحميد احمد رشوان. 2003. ص115).

وبالتالي من أجل جمع المعطيات استخدمنا في هذه الدراسة تقنية الاستمارة أو الاستبيان والتي تتماشى مع طبيعة موضوع البحث وكذلك طبيعة المنهج. ولقد احتوت الاستمارة على ثلاث محاور وهي كالتالي (31 سؤال منها اسئلة مغلقة وأخرى مفتوحة):

(المحور الأول خاص بالبيانات الشخصية-المحور الثاني خاص بالأجهزة الالكترونية المستخدمة - المحور الثالث خاص ب دور الأسرة في مرافقة الأطفال ووقايتهم من مخاطر الألعاب الالكترونية).

7- نتائج الدراسة الميدانية:

1-7- بالنسبة للبيانات الشخصية أوضحت نتائج الدراسة الميدانية انه:

- بالنسبة للسن تراوح سن الأطفال أفراد العينة ما بين 10 سنوات و15 سنة حيث سجلت أعلى نسبة لدى فئة الأطفال الذين تتراوح أعمارهم في فئة [13-15] سنة حيث قدرت بـ 64.3% من مجموع الأطفال المبحوثين ثم تلتها فئة الأطفال الذين تتراوح أعمارهم في فئة أعمار [10-12] سنة التي قدرت نسبتهم بـ 31.9% من مجموع المبحوثين.

-كما بينت نتائج الدراسة الميدانية أن المستوى التعليمي لأغلب آباء الأطفال المبحوثين سجل في المستوى المتوسط وقد بـ 37% وتلتها نسبة ذوي المستوى الثانوي و قدرت بـ 25% ثم جاءت نسبة ذوي المستوى الابتدائي و قدرت بـ 19% ثم سجلت نسبة معتبرة من الأطفال الذين مستوى أباءهم جامعي و قدرت بـ 13.3% أما نسبة الأطفال الذين أباءهم أميين جاءت منخفضة جدا حيث قدرت بـ 4.1% أن هذه النتائج تتطابق مع الاتجاه العام فيما يخص انخفاض الأمية في المجتمع الجزائري.

-أما فيما يخص المستوى التعليمي لأمهات أفراد العينة بينت نتائج الدراسة الميدانية أن المستوى التعليمي لأغلب أمهات الأطفال المبحوثين سجل في المستوى المتوسط والثانوي بنسب متساوية وقد بـ 29.6% وتلتها نسبة ذوي المستوى الجامعي بنسبة معتبرة و قدرت بـ 18.4% وهي متقاربة مع نسبة ذوي المستوى الابتدائي والتي قدرت بـ 15.3% أما نسبة الأطفال الذين أمهاتهم أميات جاءت كذلك منخفضة جدا حيث قدرت بـ 1.5% أن هذه النتائج تتطابق مع الاتجاه العام فيما يخص انخفاض الأمية في المجتمع الجزائري.

- وبالنسبة لنوع أسر الأطفال المبحوثين كم بينت نتائج الدراسة كذلك اغلب الأطفال المبحوثين يعيشون مع الأب والأم والإخوة أي ضمن أسرة نووية و قدرت نسبتهم بـ 89.8% أما الذين يعيشون ضمن أسرة ممتدة ف قدرت نسبتهم بـ 10.2%.

-أما بالنسبة للمستوى الاقتصادي لأسر الأطفال المبحوثين فهو في اغلبه متوسط حيث قدرت هذه النسبة ب 49% وجاءت نسب ذوي المستوى الاقتصادي الجيد والحسن متقاربة و قدرت على التوالي ب 24.5% و 21.4%
-كذلك بينت نتائج الدراسة الميدانية أن اغلب أمهات الأطفال المبحوثين ماكنات في البيت أي لا تعملن و قدرت نسبتهم ب 79.6% مقابل 20.4% من الأطفال الذين أمهاتهم تعملن.

2-7- عرض الجداول

- وفيما يخص نوع الألعاب الالكترونية وطريقة ممارستها ودور الأسرة في المرافقة والوقاية من مخاطرها فلقد بينت نتائج الدراسة الميدانية ما يلي:

جدول 1 يبين الأجهزة الالكترونية المستخدمة في اللعب من طرف أفراد عينة البحث:

النسبة المئوية	التكرار	نوع الأجهزة الإلكترونية
49.17%	59	على الحاسوب - الكمبيوتر-
32.5%	39	الهاتف المحمول
11.67%	14	الألواح الرقمية - أيباد-
6.67%	8	التلفاز
100%	120	المجموع

المصدر: إعداد الباحثان مخرجات برنامج SPSS

تبين نتائج الجدول أعلاه أن أكثر وسيلة الكترونية يتم استخدامها في اللعب من قبل الأطفال المبحوثين أفراد العينة هي أجهزة الحاسوب - الكمبيوتر- و قدرت بنسبة 49.17%، ثم يليها استخدام الهاتف المحمول بنسبة 32.4%، وبعدها يأتي استعمال الألواح الالكترونية-الايباد- و قدرت بنسبة 11.67%، وقد جاء استعمال التلفاز في اللعب في المرتبة الأخيرة و قدرت النسبة ب 6.67%، ومن الملاحظ من خلال هذا الجدول أن الأجهزة الحديثة تلقى رواج أكثر من الوسائل التقليدية المتمثلة في التلفاز. وهذا يرجع لتطور في تطبيقات الأجهزة الحديثة والتي غالبا ما تستخدم المحاكاة والمؤثرات والذكاء الاصطناعي.

جدول 2 يبين توزيع المبحوثين حسب مكان لعبهم:

النسبة المئوية	التكرار	مكان اللعب
83.33%	100	البيت
10%	12	قاعات ألعاب الكترونية
6.67%	8	مقاهي الانترنت
100%	120	المجموع

المصدر: إعداد الباحثان مخرجات برنامج SPSS

يوضح الجدول رقم (02) توزيع أفراد عينة البحث حول المكان الذي يلعبون فيه، وقد صرح معظم الأطفال المبحوثين أن البيت هو المكان الذي يلعبون فيه أكثر حيث قدرت النسبة بت 83.33% وهي نسبة جد معتبرة فهي تفوق النصف من مجموع أفراد العينة، ثم انخفضت النسب وجاءت نسبة الأطفال الذين يلعبون بقاعات الألعاب الالكترونية و قدرت ب 10%، وهي متقاربة مع نسبة الأطفال الذين يلعبون في مقاهي الانترنت والتي قدرت ب 6.67%. على أية حال يتبين من خلال هذه النتائج ان البيت يشكل المكان الذي يتم فيه اللعب بكثرة وقد تشكل هذه فرصة للأسرة من اجل مراقبة وتوجيه أطفالها وتوعيتهم بمخاطر

هذه الألعاب لكن رغم هذا فهناك في المقابل نسبة معتبرة من الأطفال الذين يلعبون خارج البيت وبالتالي ليس هناك من يراقبهم ويوجههم وهي تقدر بـ 67.16%. من مجموع الأطفال المبحوثين.

جدول 3 يبين توزيع الأطفال المبحوثين حسب أوقات اللعب:

النسبة المئوية	التكرار	وقت اللعب
15.83%	19	الصباح الباكر
8.33%	10	قبل الذهاب إلى المدرسة
61.67%	74	بعد العودة من المدرسة
8.33%	10	قبل النوم
5.83%	7	أوقات متأخرة من الليل
100%	120	المجموع

المصدر: إعداد الباحثان مخرجات برنامج SPSS

تبين نتائج الجدول 3 أن أغلب الأطفال المبحوثين أي أكثر من نصفهم يقومون باللعب بعد العودة من المدرسة وقدرت نسبتهم بـ 61.67% من مجموع أفراد العينة، ثم انخفضت هذه النسبة وجاءت بقيم متساوية لدى الأطفال الذين يقومون باللعب سواء قبل الذهاب إلى المدرسة أو قبل النوم وقدرت بـ 8.33%، كذلك سجلت نسبة من الأطفال الذين يلعبون في أوقات متأخرة من الليل وقدرت بـ 5.83% وهذه النسبة رغم أنها قليلة فهي تدل على وجود أطفال معرضين لخطر هذه الألعاب الالكترونية. وهنا يجب الإشارة انه على الأسرة توخي الحذر والحرص على أطفالها ومراقبة أوقات اللعب والنوم.

جدول 4 يبين توزيع الأطفال المبحوثين حسب المدة التي يستغرقونها في اللعب:

النسبة المئوية	التكرار	المدة المستغرقة في اللعب
27.5%	33	أقل من ساعة
25%	30	ساعتين
18.33%	22	ثلاث ساعات
29.17%	35	أكثر من ثلاث ساعات
100%	120	المجموع

المصدر: إعداد الباحثان مخرجات برنامج SPSS

يتضح من خلال الجدول أعلاه أنه بالنسبة للمدة التي يستغرقها الأطفال في لعبهم-الألعاب الالكترونية- سجلت أكبر نسبة لدى المبحوثين الذين صرحوا بأنهم يلعبون أكثر من ثلاث ساعات يوميا وقدرت بـ 29.17% و هي متقاربة مع نسبة الأطفال الذين يلعبون بمقدار أقل من ساعة وساعتين في اليوم وهي على التوالي 27.5% و 25% تم جاءت نسبة الذين يلعبون بمقدار ثلاث ساعات وقدرت بـ 18.33% ، يجب الإشارة هنا أن اللعب بمقدار أكثر من ثلاث ساعات يوميا يكون له أثار سلبية على صحة الأطفال العقلية والجسدية بالإضافة إلى سلبيات أخرى تؤثر على تحصيلهم الدراسي.

جدول 5 يبين توزيع الأطفال المبحوثين حسب الألعاب المفضلة لديهم:

النسبة المئوية	التكرار	نوع الألعاب المفضلة
40%	48	الألعاب القتالية الحربية
17.5%	21	ألعاب المغامرات
10%	12	الطبخ والتلبيس والموضة
15.83%	19	ألعاب الرياضة
13.33%	16	الألغاز
3.33%	4	ألعاب تعليمية
100%	120	المجموع

المصدر إعداد الباحثان مخرجات برنامج SPSS

يتضح من خلال نتائج الجدول أعلاه أن أكبر نسبة سجلت لدى الأطفال المبحوثين الذين يفضلون الألعاب القتالية وقدرت بـ 40% ثم تلتها نسبة الأطفال الذين يفضلون ألعاب المغامرات وقدرت بـ 17.5% وهي متقاربة مع نسبة الذين يفضلون ألعاب الرياضة والتي قدرت بـ 15.83% ثم جاءت نسبة لدى الذين يفضلون الألغاز والطبخ والتلبيس والموضة وهي على التوالي 13.33% و 10% وقد انخفضت هذه النسبة وجاءت ضعيفة جدا فيما يتعلق بالألعاب التعليمية وقد قدرت بـ 3.33% من مجموع أفراد العينة المبحوثين. هذه النتائج تعكس واقع الأطفال في مجتمعنا الذي أصبح يطفوا فيه لعب العنف والقتال.

جدول 6 يبين توزيع أفراد العينة حسب مع من يفضلون اللعب:

النسبة المئوية	التكرار	الشخص المفضل من أجل اللعب
37.5%	45	بمفردك
40.83%	49	مع الأصدقاء
11.67%	14	مع الأخت والأخ
2.5%	3	مع الأب والأم
7.5%	9	مع كل الأسرة
100%	120	المجموع

المصدر إعداد الباحثان مخرجات برنامج SPSS

نلاحظ من خلال نتائج الجدول 6 أن أكبر نسبة سجلت لدى الأطفال المبحوثين الذين يفضلون اللعب مع الأصدقاء وقدرت بـ 40.83% ثم تلتها نسبة الأطفال الذين يفضلون اللعب بمفردهم وقدرت بـ 37.5%، ثم انخفضت هذه النسبة وقدرت بـ 11.67% لدى الأطفال الذين يفضلون اللعب مع الأخ والأخت ومع كل الأسرة وهي 7.5%، وجاءت نسبة ضعيفة جدا لدى الذين يفضلون اللعب مع الأب والأم وقد قدرت بـ 2.5% من مجموع أفراد العينة المبحوثين. هذه النتائج تعكس الواقع.

ويكمن إرجاع أعلى نسبة مع الأصدقاء لأن ألعاب الالكترونية تعتمد على المشاركة، وبالنسبة إلى أقل نسبة وهو اللعب مع الأم والأب، أن الأم والأب غير معتادين على الألعاب الالكترونية أو غير محبذين الألعاب الالكترونية بالإضافة إلى انشغالات الآباء في العمل.

جدول 7 يبين توزيع الأطفال المبحوثين حسب ما إذا كان الآباء على علم بنوع اللعبة التي يمارسونها:

النسبة المئوية	التكرار	الإجابة
87.5%	105	نعم
12.5%	15	لا
100%	120	المجموع

المصدر إعداد الباحثان مخرجات برنامج SPSS

يتبين لنا من خلال الجدول أعلاه أن أغلبية الأطفال أفراد عينة البحث صرحوا بأن آباءهم على علم بنوع اللعبة التي يلعبونها وقدرت نسبتهم بـ 87.5% وهذا يدل على أن الأسرة على دراية بما يقوم به الطفل وفي المقابل سجلت نسبة ولو أنها ضعيفة إلا أنها معتبرة تدل على أن هناك من الأسر من هي غافلة عما يقوم بها أطفالها وقد قدرت بـ 12.5%.

جدول 8 يوضح توزيع أفراد العينة حسب ما إذا كانوا يتناقشون مع الأسرة عن هذه الألعاب:

النسبة المئوية	التكرار	الإجابة
74.17%	89	نعم
25.83%	31	لا
100%	120	المجموع

المصدر إعداد الباحثان مخرجات برنامج SPSS

يتبين لنا من خلال الجدول أعلاه أن أغلبية الأطفال أفراد عينة البحث صرحوا بأنهم يتحدثون ويتناقشون مع أسرهم حول هذه الألعاب الالكترونية اللعبة التي يلعبونها وقدرت نسبتهم بـ 74.17% وهذا يدل على أن الأسرة على دراية بما يقوم به الطفل، لكن في المقابل سجلت نسبة جد معتبرة وهي 25.83% من مجموع الأطفال المبحوثين الذين لا يتحدثون ويتناقشون مع أسرهم حول هذه الألعاب ويدل هذا على أن هناك من الأسر من هي غافلة عما يقوم بها أطفالها وقد يترتب عن هذا ما لا يحمد عقباه.

جدول 9 يبين توزيع المبحوثين حوا ما إذا كانوا يتلقون نصائح من آباءهم حول الألعاب الالكترونية:

النسبة المئوية	التكرار	الإجابة
84.17%	101	نعم
15.83%	19	لا
100%	120	المجموع

المصدر إعداد الباحثان مخرجات برنامج SPSS

يتبين لنا من خلال الجدول أعلاه أن أغلبية الأطفال أفراد عينة البحث صرحوا بأن آباءهم يقدمون لهم نصائح حول الألعاب الالكترونية وقدرت نسبتهم بـ 84.17% وهذا يدل على أن الأسرة تقوم بنصح وتوجيه الطفل وفي المقابل سجلت نسبة

معتبرة ولو أنها منخفضة إلا أنها تدل على أن هناك من الأسر من هي غافلة عن تقديم النصائح لأطفالها وقد قدرت بـ 15.83% من أفراد عينة البحث.

جدول 10 يبين توزيع المبحوثين حسب توجيه الأباء لهم عند اللعب:

النسبة المئوية	التكرار	الإجابة
%77.5	93	نعم
%22.5	27	لا
%100	120	المجموع

المصدر: إعداد الباحثان مخرجات برنامج SPSS

يتبين من خلال نتائج الجدول 10 أن أغلبية الأطفال أفراد عينة البحث صرحوا بأن آباءهم يقدمون لهم توجيهات عندما يقومون باللعب بالألعاب الالكترونية وقدرت نسبتهم بـ 77.5% وهذا يدل على أن الأسرة تقوم بنصح وتوجيه الطفل وفي المقابل سجلت نسبة معتبرة تدل على أن هناك من الأسر من هي غافلة عن تقديم التوجيهات لأطفالها وقد قدرت بـ 22.5% من أفراد عينة البحث.

وقد صرح الأطفال أفراد عينة البحث أن التوجيه يكون من خلال طريقة الجلوس أو خفض الصوت... الخ. ويرجح هذا لأن أفراد عينة البحث يلعبون في البيت أي أمام أعين الوالدين.

جدول 11 يبين توزيع الأطفال المبحوثين حسب ما إذا كانت هناك مراقبة الأباء لهم عند اللعب.

النسبة المئوية	التكرار	الإجابة
%52.5	63	نعم
%47.5	57	لا
%100	120	المجموع

المصدر: إعداد الباحثان مخرجات برنامج SPSS

يتبين من خلال نتائج الجدول 11 أن أكثر من نصف الأطفال أفراد عينة البحث صرحوا بأن آباءهم يراقبونهم أثناء اللعب بالألعاب الالكترونية- محتوى الألعاب- وقدرت نسبتهم بـ 52.5% وهذا يدل على أن الأسرة تقوم بالنصح والتوجيه أطفالها من اجل حمايتهم من مخاطر هذه الألعاب لكن في المقابل سجلت نسبة متقاربة منها تدل على أن هناك من الأسر من هي غافلة عن مراقبة محتوى ألعاب أطفالها وقد قدرت بـ 47.5% من أفراد عينة البحث. وبالتالي هناك فئة من الأطفال معرضين لأخطار هذه الألعاب .سواء الصحية والتربوية والأخلاقية.

فالعديد من الإباء لا يعلمون ما يحتوي هذه الألعاب من أو طريقة اللعب، وهو ما يشكل خطراً. فمعظم الألعاب هي ألعاب قتالية من الممكن أن تؤدي بسلوك الأطفال إلى العنف. والأولياء يكتفون بتوجيههم في اللعب من أوامر كترك اللعب والاهتمام بالدراسة أو اللعب في مكان آخر.

جدول 12 يبين توزيع الأطفال المبحوثين حسب ما إذا كانوا يتحدثون مع أسرهم عن أهمية هذه الألعاب:

النسبة المئوية	التكرار	الإجابة
55.83%	67	نعم
44.17%	53	لا
100%	120	المجموع

المصدر: إعداد الباحثان مخرجات برنامج SPSS

نلاحظ من خلال الجدول أعلاه أن أفراد عينة البحث صرحوا بنسبة تقدر بـ 55.83% أنهم يتكلمون عن أهمية هذه الألعاب، في حين نجد أن نسبة 44.17% من أفراد عينة البحث لا يتحدثون عن أهمية هذه الألعاب. أو عن محتوى هذه ألعاب، ويرجح التكلم عن أهمية هذه الألعاب أن هذه ألعاب يغلب عليها الطابع التفاعلي حيث يغلب عليها طابع التشويق والإثارة فنجد الأطفال متشوقين لهذه الألعاب. ويوضح أن العلاقة بين الأطفال ووالديهم (الأب والأم) علاقة صحية حيث يتطرق الأطفال للطرح الأسئلة والتثيرة حول الألعاب.

جدول 13 يبين توزيع الأطفال المبحوثين حسب ما إذا كانوا يتحدثون مع أسرهم عن مخاطر هذه الألعاب:

النسبة المئوية	التكرار	الإجابة
50.83%	61	نعم
49.17%	59	لا
100%	120	المجموع

المصدر: إعداد الباحثان مخرجات برنامج SPSS

يتبين من خلال نتائج الجدول 13 أن أكثر من نصف الأطفال أفراد عينة البحث صرحوا بأنهم يتحدثون مع آباءهم حول مخاطر الألعاب الالكترونية- محتوى الألعاب- وقدرت نسبتهم بـ 50.83% وهذا يدل على أن الأسرة تقوم بالنصح والتوجيه أطفالها من أجل حمايتهم من مخاطر هذه الألعاب لكن في المقابل سجلت نسبة متقاربة منها لدى الأطفال الذين لا يتحدثون عن مخاطر هذه الألعاب وقدرت بـ 49.17%. وبالتالي هناك فئة من الأطفال معرضين لأخطار هذه الألعاب .سواء الصحية والتربوية والأخلاقية.

فهم لا يذكرون مخاطر هذا الألعاب وقد يرجح هذا لخوف الأطفال من رفض والديهم (الأب والأم) من استخدام الألعاب الالكترونية في حالة علمهم بخطر هذه الألعاب، كما أن معظم الأطفال لا يدركون حقيقة مخاطر الألعاب الالكترونية بل يذكرون ما يتداول رفاقهم عن سماعهم لأضرار هذه الألعاب. خاصة أن الأطفال يغلب عليهم الطابع التلقائي في الحديث مع أفراد أسرهم.

جدول 14 يبين توزيع الأطفال المبحوثين حسب ما إذا كانوا يتحدثون مع أسرهم عن خطر الإدمان عن هذه الألعاب:

النسبة المئوية	التكرار	الإجابة
52.5%	63	نعم
47.5%	57	لا
100%	120	المجموع

المصدر إعداد الباحثان مخرجات برنامج SPSS

يتبين من خلال نتائج الجدول 14 أن أكثر من نصف الأطفال أفراد عينة البحث صرحوا بأنهم يتحدثون مع آباءهم حول خطر الإدمان عن الألعاب الالكترونية وقدرت نسبتهم بـ 52.5% لكن في المقابل سجلت نسبة متقاربة منها لدى الأطفال الذين لا يتحدثون عن خطر الإدمان على هذه الألعاب وقدرت بـ 47.5%. وبالتالي هناك فئة من الأطفال معرضين لخطر الإدمان على هذه الألعاب.

جدول 15 يبين توزيع الأطفال المبحوثين حسب ما إذا كانوا يتحدثون مع أسرهم عن محتوى هذه الألعاب:

النسبة المئوية	التكرار	الإجابة
54.17%	65	نعم
45.83%	55	لا
100%	120	المجموع

المصدر إعداد الباحثان مخرجات برنامج SPSS

يتبين من خلال نتائج الجدول 15 أن أغلبية الأطفال أفراد عينة البحث صرحوا بأنهم يتحدثون عن محتوى هذه الألعاب مع آباءهم وقدرت نسبتهم بـ 54.17% وهذا لكن في المقابل سجلت نسبة معتبرة من الأطفال المبحوثين الذين لا يتحدثون عن محتوى هذه الألعاب مع أسرهم-آباءهم- وقد قدرت بـ 45.83% من أفراد عينة البحث.

جدول 16 يبين توزيع الأطفال المبحوثين حسب ما إذا كانوا يتحدثون مع أسرهم عن أثر هذه الألعاب على الصحة الجسدية والعقلية:

النسبة المئوية	التكرار	الإجابة
51.67%	62	نعم
48.33%	58	لا
100%	120	المجموع

المصدر إعداد الباحثان مخرجات برنامج SPSS

يتبين من خلال نتائج الجدول 16 أن أغلبية الأطفال أفراد عينة البحث صرحوا بأنهم يتحدثون عن تأثير هذه الألعاب على الصحة الجسدية والعقلية مع آباءهم وقدرت نسبتهم بـ 51.67% لكن في المقابل سجلت نسبة متقاربة منها لدى الأطفال

المبحوثين الذين لا يتحدثون عن تأثير هذه الألعاب على الصحة الجسدية والعقلية مع أسرهم-آباءهم- وقد قدرت بـ 48.33% من أفراد عينة البحث.

جدول 17 يبين توزيع الأطفال المبحوثين حسب ما إذا كانوا يتحدثون مع الأسرة حول أثر هذه الألعاب على الدراسة:

النسبة المئوية	التكرار	الإجابة
48.33%	58	نعم
51.67%	62	لا
100%	120	المجموع

المصدر: إعداد الباحثان مخرجات برنامج SPSS

يتبين من خلال نتائج الجدول 17 أن أغلبية الأطفال أفراد عينة البحث صرحوا بأنهم لا يتحدثون عن تأثير هذه الألعاب على دراستهم مع آباءهم وقدرت نسبتهم بـ 51.67% من أفراد عينة البحث. وهذا يدل على عدم وعيهم بالآثار السلبية لهذه الألعاب على تحصيلهم الدراسي.

جدول 18 يوضح ما إذا كانت أسر المبحوثين يستعملون برامج الحماية (أمان) للأجهزة الالكترونية:

النسبة المئوية	التكرار	الإجابة
37.5%	45	نعم
62.5%	75	لا
100%	120	المجموع

المصدر: إعداد الباحثان مخرجات برنامج SPSS

نلاحظ من خلال نتائج الجدول أعلاه أن أغلب أسر الأطفال المبحوثين لا يستعملون برامج الحماية للأجهزة الالكترونية، وقدرت نسبتهم بـ 62.5% في حين صرح أفراد عينة البحث بنسبة 38%، أنهم يستعملون برامج الحماية في الأجهزة الالكترونية، وهذا يرجع إلى أن الأطفال أصلاً لا يعلمون عن أهمية برامج الحماية أو ربما انه موجود في الجهاز ولا يعلمون، وتكمن الخطورة في استخدام الأجهزة الالكترونية الحديثة في الاختراق وانتهاك الخصوصية مما يؤدي للطفل وكافة أسرته إلى انتهاك أسرارهم من طرف جهة ثالثة وبالإضافة إلى ذلك يصبح الأطفال عرضة للخطر والابتزاز خاصة، كما وضحنا سابقاً.

جدول 19 يبين توزيع الأطفال المبحوثين حسب ما إذا كانوا يشعرون بأن آباءهم يحرصون على حمايتهم من خطر هذه الألعاب:

النسبة المئوية	التكرار	الإجابة
75%	90	نعم
25%	30	لا
100%	120	المجموع

المصدر: إعداد الباحثان مخرجات برنامج SPSS

يتبين من خلال نتائج الجدول 19 أن أغلبية الأطفال أفراد عينة البحث صرحوا بأنهم يشعرون بأن آباءهم يحرصون على حمايتهم من خطر هذه الألعاب وقدرت نسبتهم بـ 75% من أفراد عينة البحث. لكن في المقابل، هناك نسبة من الأطفال المبحوثين صرحوا العكس وقدرت نسبتهم بـ 25% بأنهم لا يشعرون بأن والديهم يحرصون على حمايتهم من خطر هذه الألعاب، ووضح أفراد عينة البحث ذلك من خلال النصائح التي قدموها خاصة فترة الامتحانات بترك الألعاب.

- استنتاج:

لقد بينت نتائج هذه الدراسة الميدانية أن هناك تفاوت وتقارب في بعض النسب فيما يخص مرافقة ومراقبة وتوجيه الآباء لأبنائهم نحو سلبيات و مخاطر الألعاب الالكترونية، سواء على الصحة بصفة عامة أو على التحصيل الدراسي، حيث بينت معظم النتائج أن أغلب الأسر تلعب دورا في مرافقة ووقاية أبنائها من خطر هذه الألعاب لكن في المقابل هناك نسبة من الأسر تبقى غافلة عن دورها في مرافقة ووقاية أبنائها وبالتالي تبقى هناك فئة من الأطفال يكون معرضين لخطر هذه الألعاب. وبالتالي فان هذه النتائج تبين أن فرضيات الدراسة تحققت نسبيا أي أن هناك بعض الأسر تلعب دورا فعالا في وقاية وحماية أبنائها من مخاطر الألعاب الالكترونية كما أن الأسرة تتبع استراتيجيات مختلفة من أجل مرافقة ووقاية الأطفال من مخاطر الألعاب الالكترونية، وهذا من خلال المراقبة والحرص على تعزيز الثقة وخلق حوار متبادل مع أبنائها. وعلى أية حال تبقى نتائج هذه الدراسة نسبية وهذا ما يجعل منها انطلاقة لأبحاث أكثر تعمقا من خلال استهداف عينات كبيرة تكون لها صبغة التمثيل في المجتمع الجزائري خاصة في هذه الألفية الثالثة التي يتجه فيها العالم نحو الذكاء الاصطناعي.

7- خاتمة:

من خلال العرض السابق يمكن القول إن الألعاب الالكترونية كما لها إيجابيات لها سلبياتها فكما هو معروف إذا زاد الشيء عن حده انقلب ضده. فهذه الألعاب الالكترونية كما هي وسيلة للترفيه هي في نفس الوقت وسيلة للتدمير إذا استعملت بطريقة سيئة بحيث أن هذه الألعاب ليست فقط وسيلة للترفيه و التعلم بل كما أنها تعد إحدى الوسائل الإعلام الجديد والتي تتضمن رسائل مشفرة يهدف المرسل من خلالها إلى تحقيق أهدافا و غايات سواء كانت ثقافية ،سياسية أو دينية حيث نجد أن قواعد اللعبة تفرض وتحتم على اللاعب تقمص دور الشخصية المفروضة عليه و انغماسه في العالم الافتراضي ضمن واقع و أحداث من الحرب الفكرية أو العسكرية أو الثقافية أو الإيديولوجية .

كما تكمن الخطورة أيضا في إمكانية تقريب اللاعب الذي غالبا ما يكون طفلا أي كسر الحاجز بينما هو خيال والواقع إلى درجة كبيرة من خلال تطور في التكنولوجيا المؤثرات والخداع البصري لذلك يحاول الطفل تطبيق مضامين هذه الألعاب في حياته اليومية مما يعني تنميط السلوك على النحو الذي يرغب فيه صانعو هذه الألعاب، و لهذا على الأسرة الحرص على أداء دورها الأساسي في حماية ومرافقة أطفالهم من أجل وقياتهم من هذه المخاطر، حيث يجب توخي الحذر من خطورة هذه الألعاب على صحة أبنائنا ونموهم الفكري والاجتماعي والنفسي و الأخلاقي السليم، بالتالي يجب حلى الأسرة أن تساهم في مرافقتهم و وقياتهم من العالم الرقمي.

وفي ختام هذه الدراسة يتم تقديم مجموعة من الاقتراحات وهي كالتالي:

- التوعية بأهمية الأجهزة الالكترونية واستغلالها في التعليم خاصة تعليم الأطفال.
- توعية الأم والأب لمزايا ومخاطر الألعاب الالكترونية للاطفالهم، وطرق استغلالها بشكل أفضل.
- التوعية بأهمية الألعاب الالكترونية ومخاطر ها على الصحة الجسدية والعقلية للطفل من خلال وسائل الإعلام المحلية والحديثة.
- إجراء دراسات حول موضوع الألعاب الالكترونية وعلاقته بالعنف بين الأطفال والرسوب المدرسي ومخاطر الإدمان.

8- قائمة المراجع:

1. تركية بهاء الدين خليل. (2004). علم الاجتماع العائلي. الأهالي للطباعة والنشر والتوزيع. دمشق- سورية.
2. دمنهوري رشا صالح. (2006). التنشئة الاجتماعية والتأخر الدراسي دراسة في علم النفس الاجتماعي التربوي. دار المعرفة الجامعية. الإسكندرية.
3. رشوان حسين عبد الحميد أحمد. (2003). أصول البحث العلمي. مؤسسة شباب الجامعة، الإسكندرية.
4. رشوان حسين عبد الحميد. (2003). الأسرة والمجتمع. دراسة في علم اجتماع الأسرة. مؤسسة شباب الجامعة. الإسكندرية.
5. رمضان السيد. (ب.س). إسهامات الخدمة الاجتماعية في مجال الصحة والسكان. دار المعرفة الجامعية. الإسكندرية.
6. العطري أحمد. ومهيوب إسماعيل. (2021). جمعيات أولياء التلاميذ ودورها التربوي في الحد من الإدمان على الألعاب الإلكترونية لدى التلاميذ تحليل سوسيولوجي تربوي مقترح دور جمعيات أولياء التلاميذ في تفعيل المرافقة التربوية (أسرية-مدرسية) كآلية للحد من الإدمان على الألعاب الإلكترونية لدى التلاميذ. مجلة المحترف لعلوم الرياضة والعلوم الإنسانية والاجتماعية. الصفحات 296-313.
7. عيادي منير. (2018). أثر الألعاب الإلكترونية وانعكاساتها على نمط التفكير للطفل. دراسات في العلوم الإنسانية والاجتماعية. الصفحات 204-189.
8. قطوش سامية. (2017). الأسرة في زمن العولمة. دار الخلدونية. الجزائر.
9. قويدر مصطفى حاج. (2020). الألعاب الالكترونية وعلاقتها بالتنمر الالكتروني لدى الأطفال. أعمال المؤتمر الدولي العلمي: الألعاب الالكترونية وتأثيراتها على الطفل في ظل جائحة فيروس COVID-19. المركز الديمقراطي العربي. برلين – ألمانيا. الصفحات 70-90.
10. الناشف هدى محمود. (2006). الأسرة وتربية الطفل. دار المسيرة للنشر والتوزيع. عمان.
11. همال فاطمة. (2012). الألعاب الالكترونية عبر الوسائط الإعلامية الجديدة وتأثيرها في الطفل الجزائري. (دراسة ميدانية على عينة من أطفال ابتدائيات مدينة باتنة). مذكرة مكملة لنيل شهادة الماجستير. تخصص الإعلام وتكنولوجيا الاتصال الحديثة. قسم العلوم الإنسانية. كلية العلوم الإنسانية والاجتماعية والعلوم الإسلامية. جامعة الحاج لخضر-باتنة- الجزائر.
12. يونس كرام محمد يوسف. (2017). مستوى ممارسة الألعاب الإلكترونية وعلاقتها بالعزلة الاجتماعية لدى طلبة المرحلة الإعدادية والثانوية في منطقة كفر قرع. قدمت الرسالة استكمالاً لمتطلبات الحصول على درجة الماجستير في تخصص علم النفس التربوي. نمو وتعلم. كلية العلوم التربوية والنفسية. جامعة عمان العربية.
13. Maurice Angers. (1997). Initiation pratique a la méthodologie des sciences humaines. Casbah université. Alger.