



تأثير البيئة الرقمية على جنوح الأطفال The impact of the digital environment on children's delinquency

شاهد عبد القادر¹

جامعة البليدة 2، الجزائر

ea.chahed@univ-blida2.dz

تاريخ القبول للنشر: 2025-09-12

تاريخ الاستلام: 2025-08-12

ملخص:

يركز المقال على مظاهر الجنوح المرتبط بالوسائط الرقمية، حيث أن استخدام الأطفال للأدوات والوسائط التكنولوجية دون رقابة أسرية يعد عاملاً محفزاً لسلوكيات جانحة مثل التنمر الإلكتروني، العنف، الإدمان الرقمي، والعزلة الاجتماعية. وغيرها. كما يعرض موقف القانون الجزائري من هذه الأفعال، ويبرز الثغرات القانونية والتشريعية في حماية الطفل من الجرائم الإلكترونية ومخاطر الألعاب الرقمية. يختتم المقال بعرض إيجابيات وسلبيات البيئة الرقمية للأطفال، مع دعوة لتشريعات وقائية وتربوية متكاملة. الكلمات المفتاحية: البيئة الرقمية؛ جنوح الأطفال؛ الجريمة الإلكترونية؛ الحماية القانونية.

Abstract:

The article focuses on the manifestations of delinquency associated with digital media, as children's use of technological tools and media without parental supervision is a catalyst for delinquent behaviors such as cyberbullying, violence, digital addiction, and social isolation. It also presents the position of Algerian law on these acts and highlights legal and legislative loopholes in protecting children from cybercrimes and the dangers of digital games. The article concludes by presenting the pros and cons of the digital environment for children, calling for comprehensive preventative and educational legislation.

Keywords: Digital Environment-Child Delinquency-Cybercrime-Legal Protection.

¹ شاهد عبد القادر



المقدمة:

تشهد المجتمعات المعاصرة تحولات جذرية بفعل انتشار التكنولوجيا والبيئة الرقمية، إذ شهد العقدان الأخيران انفجاراً في استخدام التكنولوجيا الرقمية، حيث باتت الأجهزة الذكية جزءاً لا يتجزأ من حياة الأطفال. وبينما توفر هذه الوسائل فرصاً للتعليم والتسلية، فإن الإفراط في استخدامها، خاصة في غياب الرقابة بات الأطفال يتعرضون مبكراً لمحتويات رقمية غير خاضعة للرقابة. قد يؤدي إلى اضطرابات في السلوك الاجتماعي، تظهر في صور من الجنوح، مثل العنف، الانعزال، الإدمان الرقمي، والتنمر الإلكتروني وأمام ضعف الدور التربوي التقليدي، تطرح تساؤلات عديدة حول علاقة هذه البيئة بانحراف الأطفال وسلوكياتهم الجانحة، وتهدف هذه الدراسة الى تحديد أبرز مظاهر الجنوح المرتبطة بالفضاء الرقمي، وتسلط الضوء على العوامل النفسية والاجتماعية التي تجعل الحدث أكثر عرضة للجنوح الرقمي وفي الأخير نبرز موقف القانون الجزائري من هذه الظاهرة، مع إبراز النقائص القانونية إن وُجدت.

ولتحقيق هذه الأهداف يمكننا طرح الاشكالية التالية: كيف تُسهم البيئة الرقمية، في بروز السلوكيات الجانحة لدى الأحداث، وما هو موقف القانون الجزائري مع هذا النوع المستحدث من الجنوح؟

1- مفهوم جنوح الأطفال

نظرا للتطور الهائل في تكنولوجيا المعلومات والاتصالات، وما أفرزته من بيئة رقمية جديدة أسهمت في تغيير العديد من المفاهيم الجنائية، بما في ذلك تلك التي تتعلق بجنوح الأحداث. وأمام هذه المستجدات برزت ظاهرة جنوح الأحداث في الفضاء الرقمي، والتي أصبحت تشكل تحدياً أمام المشرع الجزائري كغيره من العديد من الدول، لا سيما في ظل الحاجة إلى التوفيق بين حماية هذه الفئة وحماية المجتمع من الجرائم الإلكترونية. ولفهم متغيرات الموضوع سوف نتناول في

(العنصر الأول التعريف بجنوح الأطفال من خلال بعض الأبعاد)، أما في (العنصر الثاني سوف نتناول محددات الجنوح في البيئة الرقمية).

1.1- التعريف بجنوح الأطفال من خلال بعض الأبعاد.

يُعد جنوح الأحداث من أبرز الظواهر الاجتماعية والنفسية والقانونية التي أخذت اهتمام الباحثين والمختصين من زوايا مختلفة، وعليه سوف نتناول أولاً التعريف بظاهرة جنوح الأطفال من الناحية السوسيولوجية، ثانياً تعريف جنوح الأحداث من الناحية النفسية، ثالثاً تعريف جنوح الأحداث من الناحية القانونية لا سيما القانون الجزائري.

1.1.1- تعريف جنوح الأحداث من الناحية السوسيولوجية والتربوية: هناك

مجموعة من التعاريف وسوف نختار منها

- تعريف الزوجان غلوك (Glueck) لجنوح الأحداث الذي يُعدّ من أبرز التعاريف في علم الإجرام، وقد جاء نتيجة أبحاث طويلة أجراها الزوجان شيلدون غلوك (Sheldon Glueck) وإلين غلوك (Eleanor Glueck) في منتصف القرن العشرين، وركزا فيها على السمات الفردية والعوامل الاجتماعية المؤدية إلى الجنوح. حيث عرفا الجنوح بأنه "سلوك غير قانوني يصدر عن قاصر ويخالف القواعد الاجتماعية أو القانونية للمجتمع، ويُعدّ تعبيراً عن خلل في التكيف الشخصي والاجتماعي للفرد (Glueck, S & Glueck, E, 1950, P25). وقد اعتبر أن الجنوح ناتج عن تفاعل عوامل متعددة، منها:

أ- العوامل البيولوجية (مثل الذكاء، البنية الجسمانية، النشاط الزائد).

ب - العوامل الاجتماعية (الأسرة، المدرسة، الأصدقاء).

ج - العوامل الاقتصادية (الفقر، التهميش).

د - العوامل النفسية (عدم النضج الانفعالي، ضعف الضبط الذاتي).

- تعريف كافن (Cavan) ترى أن الجنوح يتمثل في "الانحراف عن المعايير الاجتماعية المتوقعة من القُصّر، والذي يكتسب صفة الجريمة عند تعريفه قانونيًا، رغم أنه لا يُعدّ كذلك لو صدر من شخص بالغ"

أما من الزاوية التربوية، فالجنوح حسب وجهة نظرنا يُعد نتيجة لفشل في التنشئة الاجتماعية والتعليمية، حيث لم يتلق الحدث التوجيه السليم أو الاهتمام اللازم في المؤسسات التربوية، ما جعله عرضة للانحراف ورفاق السوء.

2.1.1- التعريف القانوني لجنوح الأطفال: فالحدث الجانح يعرف حسبما ورد في الفقرة 03 من المادة 02 من قانون حماية الطفل (قانون حماية الطفل، 12-15، ج.ر. عدد 39 سنة 2015)، بأنه: "الطفل الذي يرتكب فعلا مجرما والذي لا يقل عمره عن عشر (10 سنوات). وتكون العبرة في تحديد سنه بيوم ارتكاب الجريمة". «عرف مصطلح الحدث الجانح في القانون الجزائري تغييرات متتالية، فطبقا لقانون الإجراءات الجزائية الجزائري لسنة 1966 المعدل والمتمم بالقانون رقم 06 – 22 المؤرخ في 20 ديسمبر 2006 م، الحدث الجانح هو الشخص الذي تحت سن الثامنة عشر (18 سنة)، ويرتكب فعلا لو ارتكبه شخص كبير اعتبر جريمة (المادة 446)، وقد اقترح هذا التعريف في سنة 1959 في الملتقى الثاني للدول العربية حول الوقاية من الجريمة، وتبنته الدولة الجزائرية بعد الاستقلال. ونظرا لتبني توجه المساعدة، فإن القانون الجزائري ومصالح الأحداث لم يفرق من الناحية العملية بين الأحداث الجانحين، والأحداث الذين في خطر اجتماعي أي الذين بحاجة إلى مساعدة أو

حماية بسبب الظروف الاجتماعية والاقتصادية التي يعيشون فيها. وعليه فإجراءات العدالة هي واحدة (تربوية) لكلتا الفئتين) باستثناء الأحداث الجانحين الخطيرين الذين يوضعون في المراكز الخاصة لإعادة التأهيل والتي طبقت من طرف مصالح مختلفة للأحداث، حتى سنة 1972 وفي شهر فيفري من سنة 1972 صدر قانون حول حماية الأطفال المراهقين، ويؤكد أن قاضي الأحداث يجب أن يكون هو السلطة الوحيدة للتعامل مع الأحداث على أساس قانوني واجتماعي، زيادة على ذلك فإن قانون سنة 1972 جعل من السهل للقضاة تمديد السن القانوني إلى 21 سنة إذا كانت الوضعية الاجتماعية والشخصية للأحداث تستدعي ذلك. وطبقا لنص المواد 49، 50 و 51 من قانون العقوبات (قانون العقوبات الجزائري، المواد 49، 50، 51، طبعة 2022) فإن الحدث الجانح هو الشخص الذي لم يبلغ الثامنة عشر (18) سنة كاملة. وحسب نصوص المادتين 442 و 446 من قانون الإجراءات الجزائية (قانون الإجراءات الجزائية، الأمر رقم 66-155 المؤرخ في 8 يونيو 1966، المعدل والمتمم بالقانون رقم 06-22 المؤرخ في 20 ديسمبر 2006، المواد 442 و 446)، فالحدث الجانح هو كل شخص لم يبلغ سن الرشد الجزائي، وارتكب جريمة سواء تم النص عليها في قانون.

3.1.1- تعريف جنوح الأحداث من الناحية السيكلوجية: فمن الزاوية النفسية، يُفسر جنوح الأحداث كاستجابة اضطرابية أو انعكاس لصراعات نفسية داخلية، واضطرابات في النمو الانفعالي والمعرفي، وقد يكون مرتبطاً بتجارب صادمة أو خلل في بناء الشخصية. ويرى سيغموند فرويد أن الجنوح يربط بكبت الغرائز وعدم التوازن بين مكونات النفس الثلاث (الهو، الأنا، والأنا الأعلى)، حيث إن ضعف الأنا الأعلى يؤدي إلى ضعف الضوابط الأخلاقية واندفاع نحو السلوك المنحرف (فرويد، 1953، 201)

كما يُعرف جنوح الأحداث من الناحية السيكلوجية بأنه انحراف في سلوك الفرد القاصر (الحدث) ناتج عن اضطرابات أو اختلالات نفسية داخلية، مثل اضطرابات الشخصية، ضعف الضبط الذاتي، الإحباط، أو عدم القدرة على التكيف مع القواعد الاجتماعية. ويرتبط هذا النوع من الجنوح بمشكلات في النمو النفسي



والانفعالي، مما يدفع الحدث إلى القيام بسلوكيات مخالفة للقانون أو معايير المجتمع.

وقد أشار علم النفس الإكلينيكي إلى أن جنوح الأحداث غالبًا ما يكون نتيجة صراعات داخلية لم تُحلّ، أو نتيجة لخبرات نفسية مؤلمة في الطفولة (كالإهمال، العنف الأسري، أو الحرمان العاطفي)، مما يؤثر سلبًا على نمو الشخصية وتكوين الضمير الأخلاقي، إذ يرى ألفرد أدلر (Adler) أن الجنوح ينبع من شعور بالنقص والدونية، ما يدفع الحدث إلى تعويض هذا النقص عبر سلوك عدواني أو مخالف للقواعد، ويُعرفه كيرك (Kirk) بأنه: "سلوك لا يتوافق مع التوقعات الاجتماعية، ويُعزى إلى اضطرابات في النمو الانفعالي أو نقص في النضج النفسي لدى الحدث" (Kirk, S. A., 1970, p 112.)

هذا التعدد في التعاريف يعكس تعقيد الظاهرة ويبرز أهمية المعالجة الشمولية التي تراعي مختلف الأبعاد لفهم جنوح الأحداث ووضع سياسات وقائية وعلاجية ناجعة.

4.1.1- تعريف الجنوح لدى فقهاء الشريعة الإسلامية: لقد أولت الشريعة عناية وحماية خاصة للحدث وهذا راجع لضعف التمييز والإدراك لديه وقد يرتكب الحدث الفعل المجرم كما يرتكبه البالغون لكنها لم توجب عليه العقوبات كما أوجبتها على البالغ سواء كانت جرائم حدود أو جرائم قصاص. فمفهوم جناح الأحداث في الشريعة الإسلامية هو المحظورات الشرعية التي يرتكبها الأحداث عدت جرائم يعاقبون عليها بالحدود والقصاص والتعزي. (مخلط بلقاسم، 2022، ص 623، 624)

2.1- محددات الجنوح في البيئة الرقمية

يُعد جنوح الأحداث ظاهرة مرغبة لا يمكن تفسيرها من زاوية واحدة، بل هو نتاج تفاعل عدة محددات نفسية، اجتماعية، وتكنولوجية. ومع دخول الطفل والمراهق إلى

العالم الرقمي، تتكثف هذه المحددات وتشابك، مما يزيد من احتمالية الانحراف الرقمي عند غياب الحماية والرعاية.

1.2.1- المحددات الاجتماعية

تشكل الأسرة والمدرسة والحيّة الاجتماعية البيئة الأساسية التي تُسهم في ضبط سلوك الحدث، أو في دفعه نحو الانحراف، خصوصًا في تفاعله مع الوسائط الرقمية.

- غياب الرقابة الأبوية: الأطفال الذين يفتقرون إلى التوجيه الأسري غالبًا ما يستخدمون الإنترنت بحرية مفرطة، ما يجعلهم عرضة للمحتوى العنيف أو المنحرف.

"الأبناء في الأسر المفككة أو غير المتابعة هم أكثر عرضة للانخراط في مجتمعات رقمية غير آمنة"

- ضعف الاندماج المدرسي: الإقصاء المدرسي أو ضعف التحصيل يجعل الطفل يبحث عن بدائل للانتماء والتقدير في فضاء الإنترنت، حيث قد يجد مجموعات محفزة للجنوح أو التمرد الرقمي.

- تأثير الأقران الرقميين: وجود الطفل ضمن مجموعات إلكترونية تشجّع على التحديات الخطرة أو التمرد يسهم في تعديل سلوكه ليواكب معايير "المجموعة الرقمية".

2.2.1- المحددات النفسية

تلعب العوامل النفسية دورًا حاسمًا في تفسير الجنوح الرقمي، خاصة في ظل ما تحدّثه البيئة الافتراضية منعزلة وإدمان وفقدان للهوية الواقعية.

- اضطرابات في التقدير الذاتي: الأطفال الذين يعانون من تدنٍ في احترامهم لذاتهم قد ينجذبون إلى شخصيات افتراضية تمنحهم إحساسًا زائفًا بالقوة والسيطرة، مما يقودهم إلى سلوكيات عدوانية.

- الإدمان الرقمي: الإفراط في استخدام الألعاب الإلكترونية أو وسائل التواصل يولّد لدى الحدث نوعًا من "الانسحاب الاجتماعي"، ويغذّي سلوكيات اندفاعية.



"الإدمان على الإنترنت يرتبط بشكل مباشر بزيادة العدوانية والعزلة لدى المراهقين".
- غياب الضبط الداخلي: وفق التحليل النفسي، فإن ضعف "الأنا الأعلى" لدى
الحدث - نتيجة نقص التربية الأخلاقية - يجعله أقل مقاومة للمغريات الرقمية
الجانحة. فرويد يربط الجنوح بخلل في التوازن بين الهو والأنا أو الأنا الأعلى. (فرويد
سيقموند، 1956، ص 201).

3.2.1 - المحددات التكنولوجية

بنية البيئة الرقمية ذاتها تساهم في تسهيل الجنوح، نظراً لما تتميز به من
خصائص فريدة:
- سهولة الوصول إلى محتوى غير لائق: منصّات مثل "تيكتوك"،
"إنستغرام"، و"يوتيوب" تحتوي على محتوى عدواني أو منحرف يصعب على القاصر
تمييزه أو مقاومته..

- التحفيز السريع والمكافأة الفورية: البيئة الرقمية مبنية على مبدأ الإغراء الفوري
(follower, share, like)، ما يعزز سلوكيات البحث عن الاهتمام ولو كانت منحرفة.
- ضعف التتبع والمساءلة: شعور الحدث بأنه في فضاء "افتراضي" يمنحه إحساس
بعدم الرقابة أو المحاسبة، ما يشجعه على السلوكيات السيبرانية المنحرفة
(تنمر، انتحال، ابتزاز....)

- التحديات الخطرة والتقليد الأعمى: العديد من المنصّات تشجع على تقليد
"ترندات" خطيرة، ما يدفع بالأحداث إلى المجازفة أو العنف بحثاً عن التفاعل
والانتماء.

فمن خلال ما تطرقنا إليه نستنتج أن الجنوح في البيئة الرقمية لا ينشأ من فراغ،
بل هو نتيجة تفاعل معقد بين عوامل تربوية ونفسية وتقنية. ويتطلب الحد منه تعاوناً
بين الأسرة، المدرسة، والمشرّع، إلى جانب ضرورة التوعية الرقمية ومرافقة الأطفال في
استخدامهم للوسائط الجديدة.

2- الإطار القانوني لأفعال الجنوح المرتبطة باستخدام الوسائط الرقمية

نجد أن القانون الجزائري يُجرّم أفعال الجنوح المرتبطة باستخدام الوسائط الرقمية مثل: القرصنة والتهديد أو السبّ عبر الوسائل الإلكترونية، مشاركة الأحداث في مجموعات أو سلوكيات إجرامية على الإنترنت، كما أنه يضمن حماية قانونية للطفل وهذا ما سنتطرق إليه في (محتوى العنصر الأول المعنون بـ الإطار العقابي للجرائم الإلكترونية لدى الأطفال)، و(العنصر الثاني بعنوان الحماية القانونية للطفل من تأثيرات الألعاب الإلكترونية)

1.2- الإطار العقابي للجرائم الإلكترونية لدى الأطفال

إذ تنص المادة 402 مكرر من قانون العقوبات: على تجريم كل من يستخدم الوسائط الإلكترونية في الاعتداء أو الاستدراج أو التشهير بالأحداث. في الجزائر الإطار القانوني للجرائم السيبرانية هو القانون 04/15 الصادر بتاريخ: 10 نوفمبر 2004 المعدل لقانون العقوبات تحت عنوان جرائم المساس بأنظمة المعالجة الآلية للمعطيات، والذي نصت المادة 394 مكرر منه على أنه: "يعاقب بالحبس من ثلاثة أشهر لسنة وبغرامة مالية من 50.000 دج إلى 100.000 دج كل من يدخل أو يبقى عن طريق الغش في كل أو جزء من منظومة للمعالجة الآلية للمعطيات أو يحاول ذلك. وتضاعف العقوبة إذا ترتب على ذلك حذف أو تغيير لمعطيات المنظومة وإذا ترتب على الأفعال المذكورة أعلاه تخريب نظام اشتغال المنظومة تكون العقوبة الحبس من ستة أشهر إلى سنتين والغرامة من 500.000 دج إلى 150.000 دج" (نادية لاكلي، مارس 2023، ص 264). إذا ما تصفحنا القانون العقابي الجزائري، أو قانون حماية الطفل لا نجد النص على العقوبات المطبقة على الطفل الجانح في مجال الجرائم المرتبطة بالتكنولوجيا، لذلك وجب الرجوع إلى القواعد العامة فيما يتعلق بالعقوبات والإجراءات المطبقة على الأطفال:

1.1.2- العقوبات المطبقة على الجرائم التكنولوجية بشكل عام: عادة ما يقسم الجزء الجنائي إلى نوعين، عقوبة أصلية وعقوبة تكميلية.

- العقوبة الأصلية: العقوبة الأصلية هي الإعدام والمؤبد، والسجن المؤقت أو المؤبد. ويعد الحبس عقوبة سالبة للحرية وممانعة لها سواء كان مؤبداً أو مؤقتاً. حيث



يعاقب المشرع الجزائري على الجريمة التكنولوجية أو المرتبطة بأنظمة المعلومات بالحبس الذي يتراوح مدته من 14 أشهر إلى 14 سنوات، بالإضافة إلى العقوبة المالية وهي الغرامة.

-العقوبة التكميلية: لقد اضاف القانون رقم 11-12 المؤرخ في 12 أوت، 2012 والمتضمن القواعد الخاصة بالوقاية من الجرائم المتصلة بتكنولوجيات الإعلام والإتصال ومكافحتهما، التدخل الفوري لسحب وتخزين المحتويات.

2.1.2- العقوبات المطبقة على الطفل الجانح بالرجوع إلى القواعد العامة لقانون العقوبات: لم ينص كل من قانون العقوبات، والقانون رقم 11-12 وقانون حماية الطفل على العقوبات المطبقة على الطفل في حال إرتكابه جرائم متعلقة بالتكنولوجيا، لذا وجب الرجوع للقواعد العامة.

- السن مانع من موانع المسؤولية: يعتبر صغر السن في التشريعات العقابية الحديثة مانعا من موانع المسؤولية الجنائية طبقا لنص المادة 115 من ق.إ.ج. أما إذا كان القاصر يبلغ من العمل من 04 إلى 09 سنة فإنه يخضع طبقا للمادة 12 من قانون العقوبات، إما لتدابير الحماية أو التهذيب أو العقوبات مخففة.

- تسليط نص العقوبة على الحدث الجانح: طبقا للمادتين 20، 21 من العقوبات، فإن الحدث الجانح الذي يبلغ من العمر من 04 إلى 09 سنة، عند تعرضه لحكم جزائي، فإن العقوبة التي تصدر ضده تكون كالآتي:

أ- إذا كانت العقوبة التي تفرض عليه هي الإعدام أو السجن المؤبد فإنه يحكم عليه بعقوبة الحبس من 01 سنوات إلى 51 سنة.

ب- إذا كانت العقوبة هي السجن أو الحبس المؤقت فإنه يحكم عليه لمدة تساوي نصف المدة التي يتعين الحكم بها على شخص بالغ. (عائشة عبد الحميد، ص ص 421، 422)

كما أن الأمر رقم 15-02 من الجريدة الرسمية للجمهورية الجزائرية، في عددها السابعين، سنة 2015 المتعلق بحماية الطفل:

- يشدد على حماية الحدث من مخاطر الإنترنت.
- ينص على التوعية الرقمية، والحماية من العنف السيبراني.

2.2- الحماية القانونية للطفل من تأثيرات الألعاب الإلكترونية

الألعاب الإلكترونية هي ألعاب تستخدم لتنمية إدراك الطفل غير أنها تحمل مضارا كثيرة تمس صحة الطفل سواء النفسية أو السلوكية، منها إدمان الطفل وإشاعة ثقافة العنف وغيرها من المضار، وقد يلجأ الطفل إلى استخدام نوادي الإنترنت ولحمايته أصدر المشرع نصوص قانونية تنظم عمل مستغلي نوادي الإنترنت، كما دفع به حماية الطفل من وسائل الاتصال ومن الأخطار الناجمة عن اللعب وهذا ما سنتطرق له فيمايلي:

1.2.2- حماية الطفل عن طريق التنظيم القانوني لمستغلي نوادي الإنترنت

لقد أصدر المشرع الجزائري المرسوم التنفيذي رقم 05 - 207 المؤرخ في 04 يونيو 2005 الذي يحدد 21 شروط وكيفيات فتح واستغل المؤسسات الترفيهية والترفيه. ومن بينما جاء به هذا المرسوم من أحكام انه أدرج نوادي الإنترنت الى مؤسسات التسلية والترقية حيث عرف نادي الانترنت في المادة 03 ف 04 بأنه: "هوفضاء عمومي يضع تحت تصرف مستعمليه وسائل الإعلام والاتصال التي تسمح بالدخول إلى شبكة الأنترنت، بغية ربط علاقات مع الغير لأغراض شخصية و/ أو مهنية. ويمكن أن يقدم خدمات التلقين الأولي مجالا للأنترنت والبريد الإلكتروني..." حيث نجد 22 ومن خلال نص المادة يلاحظ أنه واضح لا لبس فيه غير أن الواقع لا يتطابق مع المرسوم أن معظم المترددين عليها هم الأطفال يقصدونها من اجل اللعب بألعاب الفيديو وتحت أعين مستغلي نوادي الانترنت وهذا مخالفًا للتنظيم القانوني لمستغلي نوادي الانترنت المادة 06 من المرسوم سابق الذكر والتي حددت السن الأدنى للمستغل من أجل فتح نادي الانترنت بـ 25 سنة، والمستخدم بـ 18 سنة، لكن الملاحظ أن نوادي الانترنت تستقبل بشكل كبير وبكثرة الأطفال دون سن 18 سنة بل وفي بعض الأحيان دون سن التمييز.



2.2.2- الوقاية من الأخطار الناجمة عن استعمال اللعب

نذكر المرسوم التنفيذي رقم 97-494 المؤرخ في 21 ديسمبر 1997 عن استعمال اللعب، حيث ينص هذا المرسوم على مجموع الأحكام التي يجب اتباعها من أجل حماية الطفل من الأضرار التي قد تسببها بعض هذه الألعاب. غير أن الملاحظ في هذا المرسوم أن الفترة آنذاك هناك ما يعرف بألعاب الفيديو، أما اليوم فغير ذلك تماما، ولهذا أن المرسوم الذي وضعه المشرع لم يتعرض بصفة خاصة بتنظيم الألعاب التي يسمح بتسويقها في السوق الوطنية، أو تحميلها من خلال الحواسيب الإلكترونية على مستوى مزود الأنترنت الخاص بالدولة. وعليه فنحن ندعوا لمشرع الجزائري للتدخل من أجل تعديل هذا المرسوم، كون أن بعض من ألعاب الفيديو يشكل خطرا بالغ الأثر على الأطفال ومصالحهم. (مروة فريجة، 2022، ص 12) بالإضافة الى بعض القرارات الدولية التي تمقت كل أشكال التنمر الرقمي ومختلف الجرائم التي يقع الطفل ضحيتها من البيئة الرقمية، نذكر منها:

أ. مجلس حقوق الإنسان (Human Rights Council)

A/HRC/RES/51/10 (أكتوبر 2022): قرار يتعلق بمكافحة التنمر الإلكتروني (Cyberbullying)، يُشيد بمبادرات منظمة اليونسكو ومنظمة حقوق الطفل في العمل على الوقاية من هذا الشكل من العنف الرقمي.

A/HRC/RES/49/20 (01 أبريل 2022): يؤكد على تعزيز حقوق الطفل، مع التركيز على ضرورة حمايته في البيئة الرقمية، وذلك ضمن إطار أشمل لحقوق الطفل والأسرة.

ب. الجمعية العامة للأمم المتحدة

-قرارات تبني حماية حقوق الإنسان في سياق التكنولوجيات الرقمية مثل A/RES/78/213 /22 ديسمبر 2023)، التي تدعو لحماية الحقوق الإنسانية ضمن

التحول الرقمي، بما يشمل الأطفال

-مشاريع قرارات تمت الموافقة عليها في لجنة الأمم المتحدة الثالثة (Third Committee) تتعلق بجريمة الاستغلال الجنسي للأطفال عبر الإنترنت، وتهدف إلى

إلزام الدول بتجريم هذا الاستغلال الرقمي ومنح سلطات التحقيق والتعاون مع خدمات الإنترنت والإنترنت موفري الخدمات .

ج. لجنة حقوق الطفل UN Committee on the Rights of the Child –

-الملاحظة العامة رقم 25 – (General Comment No. 25) مارس 2021: تدعو

الدول إلى

○ التشريعات والإجراءات الإدارية لحماية الأطفال من المحتوى المؤذي أو المضلل،

○ حماية خصوصيتهم وبياناتهم،

○ حظر استغلالهم التجاري عبر الإنترنت،

○ توفير محتوى رقمي مناسب لأعمارهم (<http://en.wikipedia.org>)

-مبادرة Child Online Protection (COP) التابعة لاتحاد الاتصالات الدولي (ITU)

جهود مشتركة مع اليونسف وبنك UNODC لتعزيز التوعية وبناء القدرات والمعايير التقنية لحماية الأطفال في الفضاء الرقمي منها.

د.قرارات وآليات جامعة الدول العربية نذكر منها:

-الميثاق العربي لحقوق الطفل

المادة 50 من الميثاق تؤكد على أن "الحق في اتخاذ جميع الإجراءات التشريعية والإدارية والقضائية اللازمة لحماية الطفل وضمان رفاهيته، بما يشمل طفل معرض للخطر أو في وضع جنوح" ⁽⁴⁾ (<https://whatconvention.org>)

-مبادرات وتعاون إقليمي

- إطلاق حملة إعلامية توعوية بعنوان «حماية الطفل على وسائل التواصل الاجتماعي – إنترنت آمن لأطفالنا» في يونيو 2021، بالتعاون بين قطاع الشؤون الاجتماعية في جامعة الدول العربية والمجلس العربي للطفولة والتنمية؛ تستهدف الأطفال بتوعية حول الخصوصية والإبلاغ عن التنمر والاستخدام الآمن للإنترنت برسوم كرتونية مبسطة .



-دليل مشاريع مرصد إعلامي للطفل العربي الذي يضع معايير عملية للإعلام والصحافة حول حقوق الطفل، ضمن إطار مدعوم من الجامعة العربية عبر المجلس العربي للطفولة والتنمية

■ منبر(بوابة أمانك) عبر المبادرة COP التابع للاتحاد الدولي للاتصالات (ITU) بالتعاون مع الجامعة العربية: لتبادل الخبرات وإطلاق برامج وطنية وإقليمية لحماية الطفل بالإنترنت في العالم العربي.

3- تأثير استخدام التكنولوجيا على السلوكيات الجانحة للأطفال

أصبحت البيئة الرقمية جزءاً أساسياً من حياة الأطفال، حيث توفر فرصاً للتعليم والتسلية وتنمية المهارات، إلا أن استخدامها المفرط وغير الموجه قد يؤدي إلى آثار سلبية مثل العزلة، الإدمان، والتعرض لمحتويات ضارة، وبين هذه الإيجابيات والسلبيات تبرز الحاجة إلى التوجيه السليم والمراقبة لحماية الأطفال وضمان استفادتهم الآمنة من العالم الرقمي، وعليه سوف نخصص العنصر الأول للتأثيرات الإيجابية للتكنولوجيا على السلوكيات الجانحة للأطفال، والعنصر الثاني للتأثيرات السلبية للتكنولوجيا على السلوكيات الجانحة للأطفال

1.3. التأثيرات الإيجابية لاستخدام التكنولوجيا على السلوكيات الجانحة للأطفال

هناك مجموعة من الإيجابيات الناتجة عن ولوج الأطفال للبيئة الرقمية خاصة إذا كان الطفل تحت الرقابة الوالدية، وفيما يلي سوف نذكر بعض الإيجابيات :
-تعزيز التعليم وتطوير المهارات التقنية: توفر التكنولوجيا موارد تعليمية متنوعة مثل التطبيقات التعليمية، الفيديوهات، والمحتوى التفاعلي، مما يجعل التعلم أكثر جاذبية.

- يعرف بتطوير المهارات التقنية: يمكن استخدام التكنولوجيا الأطفال من اكتساب مهارات تقنية مهمة مثل البرمجة، التصميم، والبحث عبر الإنترنت وفي نفس السياق رأت الأكاديمية الأمريكية لطب الأطفال أن من إيجابيات التكنولوجيا توفير فرص تعليمية أفضل، وذلك أن التكنولوجيا قد غيّرت طريقة تعلّم الأطفال. بفضل

التطبيقات التعليمية والمواقع الإلكترونية ومقاطع الفيديو على الإنترنت، يُمكن للأطفال استكشاف جميع أنواع المواد الدراسية، من الرياضيات والعلوم إلى القراءة والفنون. هذه الأدوات تجعل التعلّم ممتعًا، وتُساعد الأطفال على فهم الأمور بشكل أفضل من خلال تمكينهم من التعلّم بالسرعة التي تناسبهم.

يمكن للأطفال الصغار استخدام الألعاب التعليمية لتعلم مهارات أساسية كالعد والقراءة. غالبًا ما تستخدم هذه الألعاب شخصيات مرحة وعناصر تفاعلية لجذب اهتمام الأطفال. أما بالنسبة للأطفال الأكبر سنًا، فتُتيح التكنولوجيا لهم فرصًا تعليمية أكثر تقدمًا، مثل التجارب العلمية الافتراضية أو دروس البرمجة، والتي تُعدّهم لمهن مستقبلية (<https://hadeef.sa/post>).

-تحسين التواصل: تتيح التكنولوجيا للأطفال التواصل مع أقرانهم ومعلماتهم بسهولة، مما يساعد على بناء علاقات اجتماعية.

-التحفيز على الإبداع: تشجع أدوات التكنولوجيا الأطفال على التعبير عن أنفسهم من خلال الكتابة، الفن الرقمي، ومحتوى الوسائط المتعددة.

-تعزيز التفكير النقدي: توفر التكنولوجيا للطفل فرصًا للتفكير النقدي من خلال حل المشكلات والتفاعل مع المعلومات.

-بالإضافة إلى ذلك نسلط الرّؤى التالية الصادرة عن الأكاديمية الأمريكية لطب الأطفال (<https://helthychildren.org/english>) الضوء على الآثار الإيجابية لتفاعل الأطفال مع الأجهزة الرقمية. ذلك أنه على الرغم من المخاوف المحيطة بها، يمكن أن تكون التكنولوجيا أداة قوية تقدم فوائد عديدة، وتساعد في نمو الأطفال وتعلمهم من خلال:

أ-توفير فرص تعليمية أفضل: لقد غيّرت التكنولوجيا طريقة تعلّم الأطفال. بفضل التطبيقات التعليمية والمواقع الإلكترونية ومقاطع الفيديو على الإنترنت، يُمكن للأطفال استكشاف جميع أنواع المواد الدراسية، من الرياضيات والعلوم إلى القراءة والفنون. هذه الأدوات تجعل التعلّم ممتعًا، وتُساعد الأطفال على فهم الأمور بشكل أفضل من خلال تمكينهم من التعلّم بالسرعة التي تناسبهم.



يمكن للأطفال الصغار استخدام الألعاب التعليمية لتعلم مهارات أساسية كالعد والقراءة. غالبًا ما تستخدم هذه الألعاب شخصيات مرحة وعناصر تفاعلية لجذب اهتمام الأطفال. أما بالنسبة للأطفال الأكبر سنًا، فتتيح التكنولوجيا لهم فرصًا تعليمية أكثر تقدمًا، مثل التجارب العلمية الافتراضية أو دروس البرمجة، والتي تُعدّهم لمهن مستقبلية.

ب-بناء المهارات الرقمية المهمة: مع تزايد أهمية التكنولوجيا في الحياة اليومية، أصبح تعلم استخدامها جيدًا أمرًا بالغ الأهمية. يكتسب الأطفال الذين يستخدمون التكنولوجيا منذ الصغر مهارات مثل الكتابة وتصفح الإنترنت واستخدام البرامج. أصبحت هذه المهارات ضرورية للعديد من الوظائف والمهام اليومية. تُساعد التكنولوجيا الأطفال أيضًا على تطوير مهارات حل المشكلات. تُحفّزهم العديد من التطبيقات والألعاب على التفكير النقدي واتخاذ القرارات وحل الألغاز. تُحسّن هذه الأنشطة قدرتهم على التفكير الإبداعي ومواجهة التحديات في المدرسة والحياة.

ج-البقاء على اتصال والتواصل الاجتماعي: تُسهّل التكنولوجيا على الأطفال التواصل مع أصدقائهم وعائلاتهم، حتى في حال تعذر حضورهم شخصيًا. فمن خلال مكالمات الفيديو، ووسائل التواصل الاجتماعي، وتطبيقات المراسلة، يُمكن للأطفال التواصل مع أحبائهم، ومشاركة تجاربهم، والبقاء على تواصل. وهذا مفيدٌ بشكل خاص للأطفال الذين يعيشون مع عائلات بعيدة، أو الذين ينتقلون كثيرًا إلى أماكن جديدة.

تتيح المجتمعات الإلكترونية للأطفال أيضًا فرصة التواصل مع آخرين يشاركونهم اهتماماتهم، سواءً كانت لعبة أو هواية أو موضوعًا مفضلًا. تُقدّم هذه المجتمعات الدعم للأطفال وتساعدهم على الشعور بالانتماء إلى مجموعة.

د-تشجيع الإبداع والفرح: تعد التكنولوجيا منفذًا رائعًا للإبداع. يستطيع الأطفال استخدام التطبيقات لرسم الصور، أو تأليف الموسيقى، أو تحرير الفيديوهات، أو

كتابة القصص. تُتيح لهم هذه الأدوات مشاركة إبداعاتهم مع الآخرين، وتلقي الملاحظات، وتنمية مواهب جديدة، مما يُعزز ثقتهم بأنفسهم. تُشجع العديد من ألعاب الفيديو أيضًا على الإبداع والعمل الجماعي. فالألعاب التي تتضمن البناء والاستراتيجية وحل المشكلات تُعدّ ممتعة وتعليمية، وتساعد الأطفال على تعلم مهارات أساسية أثناء اللعب.

2.3-التأثيرات السلبية لاستخدام التكنولوجيا على السلوكيات الجانحة للأطفال تشير العديد من الدراسات والتي سنتطرق إلى البعض منها إلى وجود علاقة ارتباطية بين استخدام التكنولوجيا بشكل مفرط وظهور سلوكيات جانحة مثل العدوانية، ضعف التركيز، الميل إلى العزلة، ضعف التعاطف، والميل إلى السلوكيات المنحرفة.

- الألعاب العنيفة والجنوح: أثبتت دراسة أندرسون وبوشمان (Anderson et bushman) أن الألعاب الإلكترونية العنيفة تعزز الأفكار العدوانية وتقلل من حساسية الأطفال تجاه العنف الواقعي، مما يشكل محفزًا مباشرًا لسلوكيات جنوح مثل الشجار، العصيان، والتنمر. (Anderson,C,A, et Buchman,B. ,p 353- 359)

- إنسحاب الأسرة من مسؤولية رعاية أبنائها، وضعف آليات الاتصال داخل الأسرة والمجتمع مع غياب ثقافة الحوار:

فحسب دراسة "سمية عبد الرحمن" فإن تقاعس الأهل عن تربية الأبناء وانشغالهم بالعمل أو بمشاكلهم، يدفع الأطفال للبحث عن الإهتمام خارج الأسرة عبر الشارع أو وسائل الإعلام أو رفاق السوء، أيضا عامل الإنشغال بالتكنولوجيا يؤدي إلى ضعف العلاقات الأسرية وانعدام الحوار والتوجيه مما يساهم في الإنحراف ويؤدي بالطفل إلى الإدمان الرقمي. (سمية عبد الرحمن، 2021، ص ص 521، 522).

- الإفراط في الاستخدام: قد يؤدي قضاء وقت طويل أمام الشاشات إلى قلة النشاط البدني وزيادة مخاطر السمنة.

- التأثير على النوم: الاستخدام المفرط للتكنولوجيا، خاصة قبل النوم، يمكن أن يؤثر سلبًا على جودة النوم.



- المشاكل الاجتماعية: قد يؤدي الاعتماد على التكنولوجيا للتواصل إلى ضعف المهارات الاجتماعية الحقيقية وفقدان القدرة على التعامل وجهاً لوجه.

- المحتوى غير المناسب: يتعرض الأطفال لمحتوى غير مناسب أو ضار على الإنترنت، مما يتطلب إشرافاً مستمراً.

- الإدمان على الأجهزة: قد يصبح بعض الأطفال مدمنين على الألعاب أو وسائل التواصل الاجتماعي، مما يؤثر على حياتهم اليومية وأداءهم ووفقاً لما ذكرته منظمة كومن سينس ميديا الأميركية غير الربحية، فإن نحو نصف الأطفال الذين يبلغون من العمر 8 أعوام وأقل يمتلك كل واحد منهم جهازاً لوحياً خاصاً به. ويمضي نحو 2.52 ساعة يومياً أمام شاشات الأجهزة الإلكترونية لمتابعة ما يحلوه من برامج وتطبيقات

(<https://www.aljazeera.net/health>)

- قلة النشاط البدني ومشاكل صحية: من أهم المخاوف المتعلقة بالتكنولوجيا أنها قد تؤدي إلى انخفاض النشاط البدني. فعندما يقضي الأطفال وقتاً طويلاً أمام الشاشات، قد لا يحصلون على ما يكفي من التمارين الرياضية، مما قد يؤدي إلى مشاكل صحية مثل السمنة وسوء وضعية الجسم. لذا، من المهم تشجيع الأطفال على موازنة وقت استخدام الشاشات مع أنشطة مثل اللعب في الهواء الطلق أو ممارسة الرياضة أو غيرها من الأنشطة البدنية للحفاظ على صحتهم.

قد يُسبب الإفراط في استخدام الشاشات إجهاداً للعين، وصداعاً، ومشاكل في النوم. كما أن الضوء الأزرق المنبعث منها يُصعّب على الأطفال النوم، مما يؤثر على مزاجهم وأدائهم الدراسي.

لذا، يُمكن لوضع قيود على استخدام الشاشات، وخاصةً قبل النوم، أن يُساعد في الوقاية من هذه المشاكل.

- التحديات المتعلقة بالمهارات الاجتماعية: رغم أن التكنولوجيا تُساعد الأطفال على البقاء على تواصل، إلا أن قضاء وقت طويل أمام الشاشات يُصعّب

تطوير مهارات اجتماعية مهمة. قد يجد الأطفال الذين يقضون وقتًا طويلاً في التواصل عبر الشاشات صعوبة في التفاعل مع الآخرين وجهًا لوجه. وقد يجدون صعوبة في فهم الإشارات الاجتماعية، أو إظهار التعاطف، أو بناء علاقات قوية. يحتاج الأطفال إلى فرص لممارسة هذه المهارات في مواقف حياتية واقعية. ف قضاء الوقت مع الأصدقاء والعائلة شخصيًا يساعدهم على تعلم كيفية إدارة التفاعلات الاجتماعية وحل النزاعات والتواصل بفعالية.

- **التعرض للمحتوى غير اللائق والمخاطر عبر الإنترنت:** الإنترنت زاخر بالمعلومات، ولكن ليست جميعها آمنة أو مناسبة للأطفال. ف بدون إشراف مناسب، قد يصادف الأطفال محتوى ضارًا، مثل مقاطع فيديو عنيفة أو مواد إباحية. كما قد يكونون عرضة للتنمر الإلكتروني أو للمتحرشين عبر الإنترنت (أسماء باسم وإيمان عبدالرحمن، 2017/2018، ص20).

يجب على الآباء ومقدمي الرعاية اتخاذ خطوات لحماية أطفالهم على الإنترنت. يشمل ذلك استخدام أدوات الرقابة الأبوية، ومراقبة استخدامهم للإنترنت، والتحدث معهم حول كيفية الحفاظ على سلامتهم على الإنترنت. إن توعية الأطفال بمخاطر مشاركة المعلومات الشخصية على الإنترنت والتفاعل مع الغرباء يمكن أن يساعد في الحفاظ على سلامتهم.

- **الصحة العقلية ووسائل التواصل الاجتماعي:** قد تكون وسائل التواصل الاجتماعي سلاحًا ذا حدين. فبينما تتيح للأطفال التواصل مع الآخرين، وتمكن وسائل التواصل الاجتماعي من تقديم دعم اجتماعي ونفسي، خاصة للفئات المعزولة كما تستخدم لنشر حملات التوعية بالصحة العقلية. (Naslund J. A , and All , 2016,115.)

إلا أنها قد تؤدي أيضًا إلى الشعور بعدم الأمان والقلق والاكتئاب. ف رؤية حياة الآخرين "المثالية" على وسائل التواصل الاجتماعي قد تجعل الأطفال يشعرون بأنهم لا يرقى إلى مستوى توقعاتهم، مما يُضعف ثقتهم بأنفسهم.

من المهم للآباء مساعدة أبنائهم على فهم أن وسائل التواصل الاجتماعي غالبًا ما تُظهر فقط أهم لحظات حياة الناس. إن تشجيع الأطفال على التركيز على نقاط



قوتهم وأخذ فترات راحة من وسائل التواصل الاجتماعي يمكن أن يساعد في حماية صحتهم النفسية.

ويقول الخبير التربوي "د.يزن عبدة" أن الاستخدام المفرط للهواتف الذكية له آثار سلبية على نمو الطفل وبناءه الجسدي والذهني والاجتماعي. ويوضح أن استعمال الأجهزة الذكية بشكل مفرط يعمل على إضعاف قدرة الطفل على التخيل وذلك لأنها توفر له الخيال وبالتالي تشكل له صورا ذهنية بطريقة آلية بغض النظر عن رغبة الطفل، ونوه أن للهواتف أثر في إصابة الطفل بالخمول والكسل وضعف في التركيز ويعود ذلك إلى المشاهدات السريعة للمقاطع والصور الموجودة في الألعاب والتطبيقات، الأمر الذي يؤدي تخزينها في عقل الطفل واسترجاعها حتى بعد التوقف عن المشاهدة واللعب مما يسبب تشتته وضعف تركيزه، وتضعف المهارات الاجتماعية وتصاب بالتراجع بما يقارب نسبة 65% من الأصل الذي يجب أن تكون عليه بمرحلة الطفولة من سن خمس إلى عشر سنوات، ومن ذلك أن نسبة العدوانية الاجتماعية تزداد بشكل واضح، كون الطفل يشاهد هكذا مشاهدات وبالتالي يحاكيها ويسقطها على حياته. من ناحية أخرى هناك أطفال على النقيض من ذلك يصابون بالخجل والانطوائية جراء عدم نمو المهارات الاجتماعية من الحديث والتواصل الاجتماعي الجسدي كالسلام باليد، ومن التواصل الاجتماعي الإيمائي كالابتسامة وغيرها (أسماء باسم وإيمان عبد الرحمن، 2018/2017، ص 21).

الخاتمة

يمثل جنوح الأحداث في البيئة الرقمية أحد أبرز التحديات التربوية والاجتماعية والقانونية في العصر الحديث. فمع التحول المتسارع نحو الرقمنة، أضحى الأطفال والمراهقون عرضة لمخاطر غير تقليدية تتجاوز حدود الواقع إلى فضاء افتراضي مفتوح، يتسم بالسهولة في الوصول، وغياب الرقابة، وضعف الضوابط الأخلاقية والقانونية.

أثبتت دراستنا الى جانب الكثير من الدراسات أن البيئة الرقمية، رغم مزاياها، تإلا أنها تتيح فرصاً كبيرة للجنوح عبر آليات مثل التنمر السيبراني، الانعزال، الإدمان الرقمي، وتبني نماذج سلوكية منحرفة، ما يؤدي إلى اختلالات نفسية وانفعالية لدى الحدث. كما أبرزت الدراسة أن القانون الجزائري، رغم توفره على بعض المواد القانونية ذات الصلة، لا يزال بحاجة إلى تطوير آليات تشريعية خاصة ومتكيفة مع هذا النمط من الجنوح.

ويظهر جلياً أن معالجة هذه الظاهرة لا تكون فقط عبر العقاب أو الزجر القانوني، بل تتطلب مقاربة وقائية شاملة تشترك فيها الأسرة، المدرسة، الدولة، والمجتمع المدني، مع ضرورة تطوير الوعي الرقمي لدى الناشئة وتكوين القائمين على رعايتهم. التوصيات: من خلال مضامين بحثنا هذا يمكننا اقتراح التوصيات التالية أولاً: على المستوى التربوي

1. إدراج التربية الرقمية في المناهج التعليمية كمادة مستقلة، لتعريف الأطفال بمخاطر الإنترنت وسبل الحماية.
2. تنمية الوعي الرقمي لدى الأسر من خلال حملات تحسيسية وتكوينات حول كيفية مراقبة استعمال أبنائهم للتكنولوجيا.
3. دعم الأنشطة البديلة غير الرقمية كالرياضة والمسرح والمطالعة لتقليل الاعتماد على الوسائط الرقمية.

ثانياً: على المستوى القانوني

1. تحديث المنظومة القانونية الجزائرية بإدراج "الجنوح الرقمي" كمفهوم قانوني ضمن قانون حماية الطفل أو إصدار قانون مستقل.
2. إنشاء وحدة متخصصة داخل النيابة العامة لمتابعة جرائم الأحداث الرقمية ومرافقتهم نفسياً وتربوياً.
3. توفير قضاة وأخصائيين مكوّنين في الجنوح السيبراني لفهم الطبيعة الخاصة للانحراف في البيئة الافتراضية.



ثالثا: على المستوى النفسي والاجتماعي

1. إحداث مراكز دعم نفسي رقمي للأطفال المتأثرين سلبيًا بالتكنولوجيا.
2. تكوين الأخصائيين النفسيين والاجتماعيين في التعامل مع ظواهر العزلة، الإدمان، والاضطرابات الناتجة عن البيئة الرقمية.
3. تشجيع البحث العلمي في موضوع البيئة الرقمية وسلوك المراهق، وإدماجه في خطط التنمية الاجتماعية.

قائمة المصادر والمراجع:

المؤلفات:

- فرويد، سيغموند، (1953)، محاضرات تمهيدية في التحليل النفسي، دار المعارف، القاهرة، ص 201.

- Glueck, S., & Glueck, E., (1950), Unraveling Juvenile Delinquency. Harvard University Press, Cambridge, MA, USA. p25

- Kirk, S. A. (1970), Educating Exceptional Children. Boston: Houghton Mifflin, p. 112.

المقالات:

- سمية عبد الرحمن، الأسرة والرقابة الرقمية ودورها في الوقاية من الانحراف السلوكي لدى الأبناء، مجلة لباب للعلوم الاجتماعية والإنسانية، جامعة واسط، كلية الآداب، العراق، المجلد 14، العدد 38، 2021، ص ص 521، 522.

- مخلط بلقاسم، جنوح الأحداث: "دراسة في المفهوم والأسباب"، مجلة العلوم القانونية والاجتماعية، جامعة، زيان عاشور بالجلفة. الجزائر، 2022، ص ص 623، 624.

- عائشة عبد الحميد، الجنوح السيبراني (الرقمي) لدى الأطفال من وجهة نظر التشريع الجزائري، المجلة الأكاديمية للأبحاث والنشر العلمي، الإصدار 2020/11/19، ص ص 421، 422.

- Anderson,C., Buchman,B.,Effects of violent video games on aggressive behavior , aggressive cognition, aggressive affect, psychological arousal , and pro- social behavior: a meta – analytic review of the scientific literature. psychological science,12(5), 2001, P 353- 359.
- Naslund J. A , Aschbrenner,K ,A., Marsch, L..A.,& Bartels, S. J. ,The future of mental health care : peer-to-peer support and social media, Epidemiology and psychiatric sciences, 2016,25 (2), 115.

الملتقيات:

- مروة فريجة، تداعيات البيئة الرقمية على الأسرة والطفل، ملتقى دولي موسوم بالمنعقد يومي 11 ب "جنوح الأحداث في البيئة الرقمية"، بجامعة غرداية، الجزائر، 12 ماي 2022، ص 12.
- رسالة أو مذكرة جامعية:
- أسماء باسم وإيمان عبدالرحمن، التأثيرات السلبية لاستخدام الهواتف الذكية على الأطفال من وجهة نظر الأمهات: جنين و الباذان نموذجا"، بحث مقدم استكمالا لمساق البحث الإعلامي، كلية الإعلام، الجامعة الوطنية بنابلس، فلسطين، 2017/2018، ص 20.
- المواقع الالكترونية:
- النصوص القانونية:
- القانون المتعلق بحماية الطفل، رقم 15-12، الجريدة الرسمية، العدد 39، المؤرخ في 15 يوليو 2015، المادة 2،فقرة 3.
- قانون العقوبات الجزائري، المواد 49، 50، 51، طبعة 2022
- قانون الإجراءات الجزائية، الأمر رقم 66-155 المؤرخ في 8 يونيو 1966، المعدل والمتمم بالقانون رقم 06-22 المؤرخ في 20 ديسمبر 2006، المواد 442 و 446.
- المواقع الالكترونية:



- الجزيرة نيت الألمانية ، قضاء الأطفال وقتا طويلا أمام شاشات الأجهزة الإلكترونية يضعف التعلم اللغوي، 2024/03/24،
<https://www.aljazeera.net/health> ، 01، جويلية، 2025.
- Digital self- determination, [http://en wikipedia.org](http://en.wikipedia.org), Mai 2021, date d'entrée a 14/07/2025.
- Arab charter on human rights, [https:// whatconvention.org](https://whatconvention.org) ,2004 , date d'entrée a 14/07/2025.
- مدونة تعليمية تربوية بالسعودية، تأثير التكنولوجيا على تطور الأطفال، 2024 ،
<https://hadeef.sa/post/>، 10، جويلية، 2025.
- الأكاديمية الأمريكية لطب الأطفال، تعامل الأسرة مع وسائل الإعلام الرقمية، 29 يوليو 2025، <https://helthychildren.org/english> ، 2025/07/10 ، www