

حماية الأطفال من الألعاب الإلكترونية الضارة

"Protecting Children from Harmful Electronic Games"

طالبة الدكتوراه معزة ابتسام والأستاذ الدكتور الديب جمال¹

كلية الحقوق، جامعة الجزائر 1 بن يوسف بن خدة، مخبر قانون الأسرة.

dibjma@yahoo.fr - i.maza@univ-alger.dz

القبول: 2025/07/25

الاستلام: 2025/06/02

Abstract:

In contemporary society, electronic games have become an indispensable component of children's daily lives, witnessing an unprecedented and alarming spread driven by rapid technological advancements and the increasingly unrestricted access to smart electronic devices. Nevertheless, games containing frightening or violent content may pose substantial threats to children's psychological and social well-being, particularly in the absence of parental supervision or adequate legal and protective frameworks.

The objective of this research paper is to critically examine the risks associated with harmful and frightening electronic games on children and to propose effective strategies for their protection, drawing upon scientific studies, empirical research, and diverse professional experiences.

Keywords:

Children; Electronic Games; Addiction; Risks; Protection.

ملخص:

أصبحت الألعاب الإلكترونية جزءاً لا يتجزأ من حياة الأطفال في عصرنا الحالي، وانتشرت بشكل كبير ومخيف جداً، نتيجة للتقدم التكنولوجي الهائل وعلى رأسها الأجهزة الإلكترونية الذكية التي تحمل في طياتها مضامين مخيفة أو عنيفة، تشكل خطراً على الصحة النفسية والاجتماعية للأطفال دون وجود رقابة أبوية أو ضوابط حائية وقانونية.

يهدف من وراء هذه الورقة البحثية إلى تسليط الضوء على مخاطر الألعاب الإلكترونية على الأطفال، مع تقديم اقتراحات فعالة لحمايتهم منها، بالاعتماد على دراسات وأبحاث علمية وتجارب وخبرات مختلفة.

الكلمات المفتاحية:

الأطفال؛ الألعاب الإلكترونية؛ إدمان؛ مخاطر؛ حماية.

مقدمة المقال

شهدت العقود الأخيرة تطورًا تكنولوجيًا هائلًا؛ مما أسهم في إدخال الأجهزة الإلكترونية الذكية إلى مختلف جوانب الحياة اليومية المعيشة، فأدى ذلك إلى انتشار الألعاب الإلكترونية بشكل واسع ولافت بين الأطفال، حتى غدت جزءًا لا يتجزأ من حياتهم، ومع هذا التزايد المقلق وسهولة الوصول إلى هذه الألعاب دون قيود واضحة، نتج عنها مخاطر محدقة، تتعلق بمضمون بعض هذه الألعاب، خصوصًا تلك التي لها محتوى مخيف أو عنيف، بما قد ينعكس سلبيًا على الصحة النفسية والاجتماعية للأطفال، لاسيما في ظل غياب الرقابة الأبوية أو غفلتها، وكذا غياب الإطار القانوني الحامي.

وعلى الرغم من الفوائد الترفيهية والمعرفية التي قد توفرها بعض هذه الألعاب، إلا أن الانتشار الواسع لها بات يشكل مصدر قلق متزايد لدى الأوساط الأسرية والتربوية. إذ تشير العديد من الدراسات إلى وجود علاقة بين تعرض الأطفال المتكرر لهذا النوع من الألعاب وبين ظهور اضطرابات نفسية وسلوكية مثل القلق والعنف والعزلة الاجتماعية وغيرها.

أهمية البحث:

تكمن أهمية هذا البحث فيما يلي:

- 1- الحاجة الملحة إلى توعية المجتمع، لاسيما الآباء والمربين، بالمخاطر الكامنة وراء الاستخدام المفرط وغير المراقب للألعاب الإلكترونية ذات المحتوى العنيف أو المخيف.
- 2- تقديم حلول عملية مبنية على أسس مدروسة تهدف إلى حماية الأطفال، وتعزيز بيئة إلكترونية أكثر أمانًا لهم.

أهداف البحث:

ومن هذا المنطلق، تهدف هذه الورقة البحثية إلى تسليط الضوء على المخاطر المرتبطة بالألعاب الإلكترونية ذات الطابع العنيف أو المخيف، وتحليل تأثيراتها على الأطفال، مع بيان الجانب القانوني في هذا المجال، وتقديم مجموعة من التوصيات والمقترحات المبنية على دراسات علمية وتجارب واقعية. بغرض تعزيز الوعي المجتمعي ووضع آليات حماية فعالة تساهم في الحد من آثارها السلبية.

نسعى من خلال هذا البحث إلى تحقيق الأهداف التالية:

- 1- تحليل التأثيرات النفسية والاجتماعية للألعاب الإلكترونية المخيفة والعنيفة على الأطفال.
 - 2- إبراز العوامل التي تزيد من احتمالية تأثر الأطفال بهذه المضامين السلبية الخطيرة في ظل غياب تشريعات خاصة تضبطها.
 - 3- تقديم توصيات عملية وآليات فعالة لحماية الأطفال والحد من مخاطر هذه الألعاب.
 - 4- تعزيز دور الأسرة والمؤسسات التربوية والتشريعية في الرقابة والتوعية بمخاطر الألعاب الإلكترونية بشكل وقائي وحماي.
- وتبرز هنا إشكالية البحث في السعي لفهم حجم هذه الظاهرة، وتحليل أبعادها وتأثيراتها السلبية على صحة الأطفال النفسية والاجتماعية، في ظل محدودية الضوابط القانونية التنظيمية والرقابية الفاعلة، فما مدى التأثير السلبي للألعاب الإلكترونية الضارة على الأطفال وماهي الحلول المقترحة لتجنب أضرارها؟

للإجابة على الاشكالية المطروحة قمنا بتقسيم الموضوع إلى مبحثين؛ الأول نتحدث فيه عن المخاطر التي تنجم عن الألعاب الإلكترونية الضارة بمختلف اشكالها، والمبحث الثاني نُخصّص لبيان سبل وآليات حماية الأبناء من ضرر ومخاطر هذه الألعاب الإلكترونية. معتمدين في هذا البحث على المنهج الوصفي خاصة في بسط نوع المخاطر التي تنجر عن ممارسة الألعاب الإلكترونية الضارة، والمنهج التحليلي في تحليل سياسة ونوع الحماية التي يجب فرضها وكذا الرقابة على الأبناء.

المبحث الأول: مخاطر الألعاب الإلكترونية الضارة على الأطفال

عزف القانون رقم 12/15 الخاص بحماية الطفل في الجزائر في المادة الثانية الطفل بأنه كل شخص لم يبلغ الثامنة عشر سنة كاملة، هذا التعريف متطابق مع ما جاء في المادة الأولى من اتفاقية حقوق الطفل لعام 1989، وأضاف المشرع عبارة الطفل في خطر وهو الطفل الذي تكون صحته أو أخلاقه أو تربيته أو أمنه في خطر أو عرضة له، وسواء كان هذا الخطر يهدد سلامته البدنية أو النفسية أو التربوية¹ حيث تكفل الدولة حق الطفل في الحماية من كافة الأضرار التي قد تلحقه من إهمال أو عنف أو سوء معاملة؛ وذلك ما نصت عليه المادة السادسة² من نفس القانون.

وتجدر الإشارة هنا إلى أنه لم ينظم القانون خطر الألعاب الإلكترونية الضارة على الأطفال، ولذلك سنحاول في هذا المبحث إبراز الأخطار التي يتعرض لها الطفل من خلال ممارستها لهذه الألعاب الضارة موزعة على المطلبين الآتيين.

المطلب الأول: الأخطار النفسية

إن العناية بالصحة النفسية وحمايتها لا تقل أهمية عن العناية بالصحة الجسدية، بل تُعتبر مكملة لها. فالأطفال كأفراد من الأسرة يحتاجون إلى إشباع رغباتهم النفسية والعاطفية والتي تلعب دوراً كبيراً في بناء صحتهم النفسية، فإذا ما قلَّ الاهتمام بهم وبرعايتهم بحثوا عن يكمل لهم هذا النقص وغالباً ما يجدون ضالتهم في الألعاب الإلكترونية، فيدمنون عليها أو يدفعهم الفضول لاستكشاف ألعاب أخرى قد تكون ضارة على حياتهم النفسية كأن تكون مخيفة أو عنيفة، وسنذكر في هذا المطلب بعض الأخطار النفسية التي قد تؤثر على حياتهم بشكل سلبي في الفرعين الآتيين:

الفرع الأول: اضطرابات السلوك

الخوف هو شعور داخلي ينتاب الشخص من أمر ما ينشأ منذ الصغر قد يؤثر بشكل كبير على حياته ومستقبله، وتشير الدراسات إلى أن الأطفال الذين يمارسون الألعاب الإلكترونية المخيفة يعانون من مشكلات نفسية متعددة، منها اضطرابات النوم والقلق. فقد أظهرت الدراسة³ أن هناك ارتباطاً سلبياً بين كثافة ممارسة ألعاب الفيديو وقدرتهم على النوم، حيث كانت كثافة اللعب عاملاً بارزاً للتنبؤ بسوء نوعية النوم مقارنة بمدة اللعب، كما تؤدي إلى البدانة ونوبات التوتر والصرع⁵

كما توضح دراسة أن الألعاب الرقمية تحوي بين طياتها مخاطر متنوعة على صحة الأطفال النفسية، حيث "تتجسد بالأعراض النفسية التي تتنوع بين القلق والتوتر وظهور أحلام مزعجة حتى أثناء اليقظة، وصعوبات في النوم، وفقدان الشعور بالسعادة والفرح الحقيقي إلا عند استخدام هذه الألعاب.⁶

أما على المستوى النفسي، فقد رُصدت مجموعة من الاضطرابات المصاحبة لإدمان الألعاب الإلكترونية، أبرزها حالات القلق والاكتئاب، التي تظهر بوضوح عند حرمان الطفل من ممارسة الألعاب أو فرض قيود زمنية عليه. وتُسجل نوبات من الغضب والانفعال الشديد، تعكس اختلالاً في التوازن العاطفي، إلى جانب اضطرابات

في الشخصية وفقدان القدرة على تنظيم الوقت بشكل صحي. وتُعد هذه الأعراض مؤشرات واضحة على اضطراب وظيفي في التحكم الذاتي وفي التفاعل الاجتماعي.⁷

ومما سبق نستنتج أن الألعاب الإلكترونية الضارة على الأطفال يمكن أن تكون نتائج وخيمة جدا على الأطفال وعلى الأسرة بحيث تفقد توازنها وتضعف التواصل الاجتماعي وهذا في حد ذاته يسهم في انهيار المجتمع شيئا فشيئا مما يوجب النظر في الأمر وإيجاد الحلول المناسبة.

الفرع الثاني: العدوانية والعزلة

يولد الطفل صفحة بيضاء، ويبدأ في اكتشاف عالمه الخارجي واكتساب المهارات والصفات من خلال الممارسات والمشاهدات اليومية في محيطه الواقعي أو الافتراضي، سواء كانت صحيحة أو خاطئة، وهناك علاقة وثيقة بين ممارسة الألعاب الإلكترونية العنيفة والخيفة وبين زيادة السلوك العدواني لدى الأطفال، فقد أشارت الدراسات إلى وجود ارتباط بين المخرجات الاجتماعية وألعاب الفيديو العنيفة، وأوضحت أن هذه الألعاب تزيد من العدوان وتقلل من النتائج الاجتماعية الإيجابية.⁸

وفي السياق نفسه، أكدت الدراسات على وجود علاقة بين ممارسة الألعاب الإلكترونية والسلوك العدواني، وأشارت إلى تأثير الأطفال باللعب لساعات طويلة دون وجود مراقبة أو مرافقة، ووجود فروق في السلوك العدواني تُعزى للمدة المقدرة لممارسة الألعاب.⁹

كما يمكن أن تؤدي الممارسة المفرطة للألعاب الإلكترونية الخيفة إلى العزلة الاجتماعية وضعف التواصل مع الآخرين، وقد تبين أن الطفل يصبح أكثر ميلاً للعزلة الاجتماعية والابتعاد عن شبكته الاجتماعية، وقد يصعب عليه التعامل مع زملائه أو تكوين صداقات بفعل الانخراط المفرط في الألعاب الرقمية.¹⁰

تنبئ هذه الدراسات بالخطر الكبير الذي ينجر عنه اعتزال فئة كبيرة من الأطفال وعدم الاندماج داخل المجتمع والعيش بصفة عادية، مما يوجب التدخل العاجل في الأمر وإيجاد حلول فعلية ومُجدية.

المطلب الثاني: المخاطر الاجتماعية والتعليمية

تؤدي الألعاب الإلكترونية الضارة دورا سلبيا على مردود التلاميذ والطلاب من خلال الوقوع في المحظور والانحراف وسوء الأخلاق، لذا وجب التصدي لها ووضع أطر وتنظيم محكم يحيط بها من كل جانب حتى لا تضع الأخلاق وتفسد وتصبح مجردة خالية من التربية.

ومن بين أهم المخاطر الاجتماعية والتربوية الابتعاد عن الدراسة واهمالها مع ضعف القدرات الذهنية وتشهيتها، هذا من جهة ومن جهة أخرى قد يتعرض الأطفال إلى إدمان الألعاب الإلكترونية بالتالي يختل لديهم السلوك ويصبحون عرضة للانطواء أو العدوانية وهجر المجتمع كل ذلك نقوم بتحليله في الفرعين الآتيين:

الفرع الأول: ضعف المردود الدراسي

أظهرت بعض الدراسات أن عزوف الأطفال عن الدراسة يعود إلى الاستخدام المفرط للألعاب الإلكترونية، حيث يتم تفضيلها على قراءة الكتاب المدرسي أو إنجاز الواجبات المنزلية، مما يؤدي إلى الاضطرار إلى أخذ دروس خصوصية بسبب اهتمامهم بهذه الألعاب وبالتالي مردود دراسي متدني.¹¹

كشفت دراسة منشورة في المجلة المصرية للدراسات النفسية والتربوية بعنوان "البناء العاملي لمقياس إدمان الألعاب الإلكترونية (VASC) لدى عينة من الأطفال بالبيئة المصرية" عن وجود علاقة سلبية بين إدمان الألعاب الإلكترونية والتحصيل الدراسي لدى الأطفال. وتظهر نتائج الدراسة أن الإفراط في استخدام الألعاب الإلكترونية يؤدي إلى تراجع ملموس في الأداء الأكاديمي، ويرتبط ذلك بجملة من المظاهر السلوكية والمعرفية التي تؤثر سلباً على قدرة الأطفال على التعلم والتحصيل.¹²

من أبرز الآثار السلبية التي رصدتها الدراسة ضعف القدرة على التركيز، حيث أن قضاء الأطفال لساعات طويلة أمام الشاشات يؤدي إلى تشتت الانتباه ويقلل من قدرتهم على متابعة الأنشطة الدراسية بشكل منتظم. كما أن الانشغال الزائد بالألعاب يجعل الأطفال يهملون أداء واجباتهم المدرسية، مما يؤدي إلى تراكم المهام وتأثير مباشر على مستواهم التعليمي. بالإضافة إلى ذلك، تسهم اضطرابات النوم الناتجة عن الاستخدام المفرط للألعاب الإلكترونية، خاصة في أوقات متأخرة من الليل، في تقليص قدرة الأطفال على الاستيعاب والمشاركة الفاعلة في الحصة الدراسية.¹³

وأشارت الدراسة أيضاً إلى فقدان الدافعية للتعلم، حيث تصبح المناهج الدراسية أقل جاذبية مقارنة بالإنارة البصرية والروحية التي توفرها الألعاب الإلكترونية، مما يؤدي إلى تراجع الاهتمام بالمحتوى الأكاديمي.¹⁴

وفي السياق ذاته، توضح نتائج الأبحاث النفسية الأخرى، ومنها دراسة منشورة في المجلة المصرية لبحوث الرأي العام حول التأثيرات النفسية والاجتماعية للألعاب الإلكترونية، أن الإفراط في ممارستها له انعكاسات سلبية على المهارات المعرفية الأساسية لدى الأطفال. فقد لوحظ تراجع في القدرة على استخدام الذاكرة اللفظية، وهي مهارة حيوية لفهم النصوص والمفردات الدراسية، بالإضافة إلى ضعف مهارات حل المشكلات الأكاديمية نتيجة لتأثير الألعاب على نمط التفكير التحليلي والمنطقي. كما أشارت الدراسة إلى أن القدرة على التفكير النقدي تتأثر سلباً، مما يحد من قدرة الطفل على التقييم السليم للمواقف الدراسية واتخاذ قرارات مبنية على أسس علمية وعقلانية.¹⁵

تُبرز هذه النتائج أهمية توعية أولياء الأمور والمربين بالمخاطر المحتملة للاستخدام المفرط للألعاب الإلكترونية، وضرورة وضع ضوابط تضمن التوازن بين الترفيه الرقمي والتحصيل الدراسي لضمان نمو معرفي ونفسي متكامل للأطفال.

الفرع الثاني: التعرض للابتزاز وانحراف السلوك

مع انتشار الألعاب الإلكترونية المتصلة بالإنترنت، يواجه الأطفال خطر التعرض لمحتوى غير مناسب أو للتواصل مع غرباء قد يشكلون خطراً عليهم. وفقاً للدراسة، فإن بعض الألعاب "تسمح بالتواصل مع الغرباء، بما يحمل ذلك من تعرض الأطفال لمخاطر الابتزاز أو التعرف على أشخاص غير مناسبين أو تبني أفكار غير أخلاقية أو سلوكيات منحرفة."¹⁶

أظهرت الدراسة المصرية السابقة المعنونة بـ "التأثيرات النفسية والاجتماعية المترتبة على استخدام الأطفال وإدمانهم للألعاب الإلكترونية" وجود انعكاسات سلبية متعددة على التكوين النفسي والاجتماعي للأطفال الذين يفرضون في ممارسة هذه الألعاب. وقد أبرزت الدراسة أن هؤلاء الأطفال يميلون إلى الانخراط في العالم الافتراضي بشكل يتجاوز تفاعلهم مع الواقع المحيط، مما يؤدي إلى تراجع ملحوظ في التواصل الاجتماعي الحقيقي سواء داخل الأسرة أو مع الأصدقاء، ويؤثر ذلك سلباً على قدرتهم على بناء علاقات صحية ومتوازنة. كما يسهم هذا النمط من الإدمان في إضعاف قدرة الطفل على التكيف مع البيئة المدرسية، بسبب قلة الانخراط في الأنشطة التربوية الواقعية، وتضاؤل مهاراته التفاعلية والسلوكية داخل الجماعة الصفية.¹⁷

وفي جانب موازٍ، تشير العديد من الدراسات العلمية إلى العلاقة الوثيقة بين ممارسة الألعاب الإلكترونية العنيفة وزيادة مستويات السلوك العدواني لدى الأطفال. فالألعاب التي تتضمن مشاهد عنف وقتل تؤثر في البنية النفسية للطفل، وتؤدي إلى تطبيع مشاهد العنف كوسيلة مقبولة لحل النزاعات. كما تؤدي إلى طمس الحدود بين

العدوان في العالم الافتراضي والسلوك الواقعي، مما يسهم في تنامي مظاهر العنف داخل البيئة المدرسية، ويجعل الطفل أكثر ميلاً للعدوانية والتصرفات الحادة تجاه الآخرين والتمتر، سواء في إطار اللعب أو التفاعل اليومي¹⁸.

وقد جاء الإقرار الدولي بخطورة هذه الظاهرة في خطوة بارزة اتخذتها منظمة الصحة العالمية، حيث أدرجت رسمياً في عام 2019 "اضطراب الألعاب" (Gaming Disorder) ضمن التصنيف الدولي للأمراض (ICD-11)، معترفة به كمرض عقلي يستوجب التدخل العلاجي والتربوي. ووفقاً لتعريف المنظمة، يتم تشخيص هذا الاضطراب بناءً على مجموعة من المعايير، من بينها فقدان القدرة على التحكم في ممارسة الألعاب، وتفضيل اللعب على سائر الأنشطة اليومية، والاستمرار في ممارستها رغم العواقب السلبية على الحياة الاجتماعية والصحية والأكاديمية، مع استمرار هذه الأنماط السلوكية لفترة لا تقل عن اثني عشر شهراً¹⁹.

هذا الاعتراف الأممي يُبرز الحاجة إلى تطوير استراتيجيات قانونية وتربوية تتعامل مع إدمان الألعاب الإلكترونية كمضية ذات أبعاد نفسية واجتماعية وصحية معقدة، تتطلب تضامناً الجهود الأسرية، التربوية، والتشريعية للحد من آثارها على الأطفال والمراهقين، فوجب الانتباه لسلوك الأطفال قبل الوقوع في إدمان هذه الألعاب.

المبحث الثاني: المبحث الثاني: سبل حماية الأطفال من الألعاب الإلكترونية الضارة

يجب حماية الأطفال من مخاطر الألعاب الإلكترونية الضارة خاصة التي تمس تربيتهم وتعليمهم وتعمل على تدني مستوى الدراسة لديهم إذا ما كانوا مدمنين عليها خاصة في سن مبكرة، ولابد من الاعتراف أن الأسرة تلعب الدور الأساسي والمهم في حماية الأطفال وتوفير البيئة المناسبة لهم حتى يكونوا في معزل عن الخطر الذي يهدد اخلاقهم وتربيتهم.

في إطار تطبيق القوانين القائمة وتعزيز الإطار التشريعي، تبرز الحاجة الملحة إلى تطوير منظومة قانونية فعالة لحماية الأطفال من الآثار السلبية الناجمة عن الألعاب الإلكترونية. وتوصي الأدبيات القانونية، بناءً على ما ورد في دراسات متعددة، بضرورة إصدار قوانين صريحة تستهدف حماية الطفولة من محتويات الألعاب الضارة، وذلك من خلال تشديد الرقابة على المحتوى الرقمي، ووضع ضوابط صارمة تقيد إنتاج وترويج الألعاب التي تحتوي على عناصر عنف، إغراءات خطيرة، أو تحريض على سلوكيات غير مقبولة. كما تُقترح فرض عقوبات قانونية رادعة على الجهات المنتجة والمروجة لهذه الألعاب، خاصة تلك التي تعتمد استهداف فئات عمرية غير ملائمة دون مراعاة سلامتهم النفسية والاجتماعية. في هذا المبحث سنبين الدور الفعال الذي تلعبه الأسرة في البيت لحماية الأطفال من خلال الرقابة الأبوية والتوجيه الدائم بالاستغلال الإيجابي للألعاب الإلكترونية، ثم دور الأسرة التربوية والمجتمع بصفة عامة.

المطلب الأول: دور الأسرة في الرقابة والتوجيه

تؤكد الدراسات على أهمية دور الأسرة في حماية الأطفال من مخاطر الألعاب الإلكترونية المخيفة وتلعب دورا أساسيا في بسط رقابتها على الأطفال سواء بالموافقة أو التواصل البناء، هذا ما نتناوله في الفرعين الآتيين:

الفرع الأول: وسيلة التواصل والمراقبة

ويتم ذلك عن طريق:

1. **التواصل المفتوح:** يجب على الأولياء التحدث مع أطفالهم باستخدام التواصل المفتوح والحوار الإيجابي الداعم، كما يجب تجنب إصدار أي أحكام عند إثارة الطفل لأي تساؤل. واشرح لهم أنك لن تلومهم أبداً على أي شيء قد يحدث عبر الإنترنت.²⁰

2. **مراقبة وقت اللعب:** توصي بعض الدراسات بتحديد الوقت الذي يقضيه الأطفال في ممارسة الألعاب الإلكترونية، مما يقلل من احتمال تعرض الطفل لأي شيء ضار أو غير لائق.²¹

3. **اختيار الألعاب المناسبة:** يجب على الأهل اختيار الألعاب المناسبة لعمر وجنس الابن، والحرص على توفير الألعاب الإلكترونية التعليمية للاستفادة منها في تنمية القدرات الجسدية والعقلية.²²

وفي هذا السياق، تشير دراسة منشورة في المجلة المتوسطة للقانون والاقتصاد تحت عنوان "الحماية القانونية للطفل من الألعاب السلبية الإلكترونية" إلى أهمية تبني تدابير تشريعية ووقائية متكاملة. وتشمل هذه التدابير سنّ قوانين لتصنيف الألعاب بحسب الفئات العمرية، مع فرض حظر قانوني على الألعاب التي تحتوي على مستويات مفرطة من العنف أو التحريض. كما دعت الدراسة إلى تنظيم الإعلانات الموجهة للأطفال، خاصة تلك التي تروج لألعاب تحمل مضامين مضللة أو خطيرة، وإلزام شركات الألعاب الرقمية بتمكين خاصية الرقابة الأبوية بشكل فعال ضمن إعدادات الألعاب والأجهزة.²³

أما على مستوى التدابير الوقائية، فتبرز أهمية تبني برامج توعية شاملة تستهدف أولياء الأمور والمدرسين، من أجل رفع مستوى الوعي حول الاستخدام الآمن للألعاب الإلكترونية. كما توصي الدراسة بإقامة دورات تدريبية تُعَرَّف المستخدمين، صغارا وكبارا، بمخاطر الإدمان وكيفية الوقاية منه. ويُقترح أيضًا إنشاء مراكز متخصصة لعلاج حالات إدمان الألعاب الإلكترونية، تُوفّر فيها خدمات الدعم النفسي والإرشاد الأسري.²⁴

الفرع الثاني: استخدام أدوات الرقابة التقنية

توفر التكنولوجيا الحديثة أدوات مختلفة لمساعدة أهل في حماية أطفالهم من الألعاب الإلكترونية المخيفة، ومن هذه الأدوات:

1. أدوات الرقابة الأبوية: تفعيل أدوات الرقابة الأبوية على الأجهزة والتطبيقات لتحديد المحتوى المناسب للأطفال.²⁵

2. تفعيل "البحث الآمن": تحتوي معظم محركات بحث الويب على وظيفة "البحث الآمن" والتي تسمح للوالدين بتحديد المحتوى الذي يمكن لأطفالهم الوصول إليه أثناء اتصالهم بالإنترنت.²⁶

3. استخدام إعدادات الخصوصية الآمنة: تفعيل إعدادات الخصوصية الآمنة على التطبيقات والألعاب الإلكترونية لحماية معلومات الأطفال الشخصية.²⁷

ومن المهم توعية الأطفال وتعليمهم كيفية التعامل مع الألعاب الإلكترونية بشكل آمن، ومن الاستراتيجيات المقترحة:

1. تعليم سلوكيات الأمان: مساعدة الأطفال على تعلم كيفية الحفاظ على خصوصية معلوماتهم الشخصية، وعدم مشاركة أي معلومات شخصية مع الغرباء؛²⁸

2. التثقيف حول المخاطر: شرح مخاطر الألعاب الإلكترونية المخيفة للأطفال بطريقة مناسبة لأعمارهم، وتوضيح كيفية التعامل مع المحتوى غير المناسب.²⁹

المطلب الثاني: دور المؤسسات التربوية والمجتمعية

لا يقتصر دور حماية الأطفال من الألعاب الإلكترونية المخيفة على الأسرة فقط، بل يتطلب تضام جهود مختلف المؤسسات المجتمعية خاصة المدارس والمؤسسات التعليمية والتكوينية وغيرها، هذا ما نتناوله في الفرعين الآتيين:

الفرع الأول: دور المدرسة

توصي الدراسة الميدانية لعينات أطفال بدور المؤسسات التربوية والمدرسة، في توعية الطلاب وأولياء الأمور؛ عن طريق البرامج وورش العمل والمحاضرات حول، مخاطر الألعاب الرقمية وكيفية التعامل معها بحذر وجدية وعدم الإدمان عليها، لأنها الخطر المحدق الذي يتسلل شيئاً فشيئاً إلى عقول الأطفال؛ ليصبح جزءاً من حياتهم ويسلهم فرحة العيش باللعب الممتع مع الأصدقاء.³⁰

والأخطر من ذلك فهي تنتج آثارا سلبية على التحصيل التعليمي لديهم وتنعكس على آدائهم لواجباتهم، كما ذكرنا آنفا، لذا فإن المؤسسات التعليمية من واجبها تحذير الأطفال وأولياءهم من هذه المخاطر وذلك بالقيام بعدة نشاطات تربوية وتوعوية وتحسيسية من أجل الحد من هذه الظاهرة قبل أن تصبح عبئا على المجتمع.³¹

فعلى صعيد الأسرة، يجب وضع قواعد زمنية واضحة تحدد مدة استخدام الأطفال للألعاب الإلكترونية، مع ممارسة رقابة نشطة على نوعية المحتوى الذي يتعرضون له، وينبغي تشجيع الأطفال على الانخراط في أنشطة بديلة مثل الرياضة والقراءة والفنون، بما يساهم في تنمية قدراتهم الاجتماعية والذهنية، إضافة إلى فتح حوارات مستمرة معهم لتوعيتهم بالمخاطر المحتملة المرتبطة بهذه الألعاب.³²

أما على مستوى المؤسسات التعليمية، فيوصى بإدماج برنامج "التربية الرقمية" ضمن المناهج الدراسية، بغرض تمكين الطلاب من فهم طبيعة البيئة الرقمية والتعامل معها بشكل آمن، كما يجب تدريب المعلمين على التعرف على المؤشرات السلوكية التي قد تدل على وجود إدمان لدى الطلبة، وتفعيل دور المدرسة في تنظيم ورشات توعوية موجهة للطلبة وأولياء أمورهم، فضلاً عن ضرورة وضع سياسات داخلية واضحة تنظم استخدام الأجهزة الإلكترونية في البيئة المدرسية.³³

الفرع الثاني: دور الجهات الرقابية وموقف المشرع الجزائري

يجب وضع ضوابط لاستيراد الألعاب الإلكترونية، والحرص على توفير الألعاب الإلكترونية التربوية، وإعداد برامج توعوية بمؤسسات التنشئة الاجتماعية لتعريف المربين بإيجابيات الألعاب الإلكترونية وسلباتها وطرق استخدامها.³⁴

وتشدد معظم الدراسات على ضرورة التكامل بين جميع الأطراف (الأسرة، المدرسة، الجهات الرسمية والمؤسسات التربوية والاجتماعية) في جهود حماية الأطفال من مخاطر الألعاب الرقمية.

أما عن موقف المشرع الجزائري فقد قام بتنظيم استغلال نوادي الانترنت في المرسوم التنفيذي رقم: 207/05³⁵ والمحدد لشروط وكيفيات فتح واستغلال مؤسسات التسلية والترفيه، حيث اعتبر المشرع نوادي الانترنت مؤسسات تسلية، ووضع لها ضوابط وشروط كتحديد السن ب18 سنة وغيره من الإجراءات الوقائية التي حاول من خلالها بسط حمايته على الأطفال والمراهقين، وطبقا للمادة 5 من نفس المرسوم عرف المشرع مؤسسات التسلية على أنها كل مكان يستقبل الجمهور ويقدم خدمات في وسط مغلق أو في الهواء الطلق بواسطة

منشآت و/أو تجهيزات مخصصة لذلك، والمرسوم التنفيذي رقم 97-494 المتعلق بالوقاية من الأخطار الناجمة عن استعمال اللعب، دون ذكر الألعاب الإلكترونية.

وتجدر الإشارة إلى أن المشرع الجزائري لم يوضح صراحة مخاطر الألعاب الإلكترونية ولم يضع عقوبات وحدود لها ولم يقيم بتنظيم قواعد خاصة بها، فبقى بالتالي الحماية محدودة.

وعلى مستوى السياسات العامة، تتضح الحاجة إلى سنّ تشريعات شاملة تُعنى بحماية الأطفال في البيئة الرقمية، مع إنشاء هيئات رقابية مستقلة ومتخصصة تُشرف على مراقبة جودة المحتوى الرقمي الموجه للأطفال. وينبغي كذلك دعم البحث العلمي في هذا المجال، لاسيما الدراسات التي تستهدف فهم أنماط الاستخدام ومحددات الإدمان. كما أن التعاون الدولي يُعدّ ركيزة أساسية في هذا السياق، خاصة في ظل الطابع العابر للحدود الذي تتسم به الألعاب الرقمية، مما يستلزم تنسيق الجهود القانونية والتقنية للحد من انتشار الألعاب الضارة على المستوى العالمي.³⁶

خاتمة المقال:

تشكل الألعاب الإلكترونية الضارة خطراً كبيراً يهدد الأطفال وأولياء أمورهم في هذا العصر الرقمي، وقد أظهرت الدراسات العلمية أن هذه الألعاب يمكن أن تسبب آثاراً نفسية واجتماعية جد سلبية على الأطفال، من بينها القلق، واضطرابات النوم، والسلوك العدواني، والعزلة الاجتماعية، وضعف الأداء التربوي والتعليمي.

لذا، من المهم اتباع استراتيجيات وقائية وفعالة لحماية الأطفال من هذه المخاطر، تشمل الدور الأساسي والمهم لأفراد الأسرة في الرقابة والتوجيه، واستخدام أدوات الرقابة التقنية، وتوعية الأطفال وتحصينهم، وتفعيل دور المؤسسات التربوية والمجتمعية وتضافر الجهود من أجل بيئة رقمية آمنة وسليمة تجلب الفائدة لهم بدل المخاطر والخسائر.

وعلى ضوء نتائج الدراسات السابقة، نقدم التوصيات التالية:

1. ضرورة الإسراع في وضع تشريعات وقوانين تنظم استيراد وتداول الألعاب الإلكترونية بما يضمن سلامة الأطفال.

2. تفعيل التصنيف العمري للألعاب الإلكترونية وتوعية الأهل بأهمية الالتزام به.

¹ المرسوم التنفيذي، المؤرخ في 21 ديسمبر 1997، المتعلق بالوقاية من الأخطار الناجمة عن استعمال اللعب، الجريدة الرسمية، 1997، العدد 85.

3. تشجيع شركات تطوير الألعاب على إنتاج ألعاب إلكترونية تربوية تعليمية تتناسب مع ثقافة المجتمع وقيمه.
4. تكثيف برامج التوعية للأهل والمربين حول كيفية التعامل مع الألعاب الإلكترونية وحماية الأطفال من مخاطرها، بوضع برامج تربوية على مستوى المؤسسات التعليمية في جميع الأطوار.
5. إجراء المزيد من الدراسات والأبحاث الجامعية؛ حول تأثير الألعاب الإلكترونية الضارة على الأطفال في المجتمع العربي.
6. وضع عقوبات في حالة ثبوت أي مرض أو خطر جراء هذه الألعاب، وتحمل المسؤولية الكاملة للأولياء الذين يميلون أولادهم ويتركهم عرضة للخطر.

هوامش المقال:

1. نجحي جال، قانون حماية الطفل في الجزائر تحليل وتأصيل مادة بمادة، دار هومة، الجزائر، 2016، ص 29.
2. المادة 6 من قانون رقم 15/12 المؤرخ في 15 يوليو 2015، المتضمن حماية حقوق الطفل في الجزائر.
3. بن فرج الله بختة وبنار ريحة، الإدمان على الألعاب الإلكترونية وأثره على صحة الأطفال، مجلة المجتمع والرياضة، المجلد 3، العدد 1، جوان 2020، ص 55.
4. سعيد عبد الرزاق وشرارة حياة، الألعاب الإلكترونية والأطفال قراءة في الإيجابيات والسلبيات، مجلة سوسولوجيا، جامعة زيان عاشور الجلفة، الجزائر، 2018، ص 224.
5. منال الأسود وفوزي الوحيدي، تأثير الألعاب الإلكترونية على التحصيل الدراسي للتلميذ، مجلة المجتمع والرياضة، المجلد 2، العدد 2، ديسمبر 2019، ص 52.
6. هبة أحمد الديب، التأثيرات النفسية والاجتماعية المترتبة على استخدام الأطفال وإدمانهم للألعاب الإلكترونية، دراسة تطبيقية على عينة من أسر الأطفال المستخدمة للألعاب الإلكترونية، المجلة المصرية لبحوث الرأي العام، المجلد 21، العدد 2، الجزء 2، أعمال مؤتمر كلية الإعلام جامعة النهضة، مصر، أبريل 2022، ص 326.
7. برزان ميسر حامد وأزهار هادي فاضل، الألعاب الإلكترونية وعلاقتها بانتشار العنف عند الأطفال، مجلة الأكاديمية الدولية للعلوم النفسية والتربوية والارطفونيا، 2022، ص 12.
8. سيف الازهر و محمد ذيب، الألعاب الإلكترونية وتشكل السلوك العدواني العنيف لدى الطفل داخل المدرسة، مجلة المجتمع والرياضة، المجلد 2، العدد 2، ديسمبر 2019، ص 32.
9. النوي بالطاهر وعاتكة غرغوط، الأضرار النفسية والتربوية الناتجة عن ممارسة الأطفال للألعاب الإلكترونية، مجلة السراج في التربية وقضايا المجتمع العدد الثامن، ديسمبر 2018، ص 43.
10. صليحة بوشيبان وقطيمة الاشراف، انعكاسات استخدام الطفل للألعاب الإلكترونية على التحصيل الدراسي، مجلة المجتمع والرياضة، المجلد 2، العدد 1، جوان 2019، الوادي (الجزائر)، ص 38.

https://dapt.journals.ekb.eg/article_325840_b14a7aea9ae98a52a6a37c6c43a08591.p.11

df تاريخ الدخول: 27 ماي 2025 على الساعة 17:00.

https://mfes.journals.ekb.eg/article_271566_0633361fded0e284fb562210188c83f5.p.12

df تاريخ الدخول: 27 ماي 2025، الساعة 18:15.

https://joa.journals.ekb.eg/article_268482_ce9bf1def7cd17a84a398239b6b90ee4.pdf.13

تاريخ الدخول: 27 ماي 2025، الساعة 18:30.

14. هبة احمد الديب، المرجع السابق، ص 331 ومايليها.

15. فاطمة الزهراء كشرود وحنان يحي تنفير، الألعاب الإلكترونية وإعادة إنتاج العنف الرمزي لدى الأطفال دراسة ميدانية، مجلة الزهير للدراسات والبحوث الاتصالية والإعلامية، المجلد 3، العدد 1، جوان 2023، الجزائر، ص 81.

16. هبة أحمد الديب، المرجع السابق، ص 327.

17. حفيفة سليمان أحمد البراشدية، عوامل التنبؤ بالتمتر الإلكتروني لدى الأطفال والمراهقين، مراجعة للدراسات السابقة، مجلة دراسات المعلومات والتكنولوجيا، جمعية المكتبات المتخصصة فرع الخليج العربي، دار جامعة محمد بن خليفة، 2020، ص 8.

<https://www.who.int/standards/classifications/frequently-asked-questions/gaming-disorder>.18

disorder تاريخ الدخول: 2025/05/29، الساعة 17:20.

19. بختة بن فرح الله وعائشة لشهب، دور الاسرة في مرافقة الأطفال ووقايتهم من مخاطر الألعاب الإلكترونية، مجلة التمكين الاجتماعي، المجلد 4، العدد 1، مارس 2022، الوادي الجزائر، ص 94.

20. نش حدة والربيع العزوزي، مخاطر الإدمان الإلكتروني على الأطفال ودور الأسرة في حمايتهم، مجلة آفاق علم الاجتماع، المجلد 13، العدد 1، جوان 2023، ص 120.

21. بن لحبيب سيد أحمد وزندي عبد النبي، الاتصال الأسري ودوره في التحسيس بمخاطر الألعاب الإلكترونية، مجلة العلوم الاجتماعية، الأغواط، الجزائر، المجلد 15، العدد 2، سبتمبر 2021، ص 372.

22. حورية سويقي، الحماية القانونية للطفل من الألعاب السلبية الإلكترونية، المجلة المتوسطية للقانون والاقتصاد، المجلد 2 العدد 2، 2017، جامعة أبو بكر بلقايد تلمسان، الجزائر، ص 142.

23. زروقي إبراهيم، الحماية القانونية من تأثيرات الألعاب السلبية الإلكترونية، مجلة دفاتر مخبر حقوق الطفل، المجلد 4 العدد 1، جامعة وهران 2، 2013، ص 144.

24. داودي داود وعيواج عدراء، الدور الوقائي للأسرة في حماية الأطفال من مخاطر الألعاب الإلكترونية بين الإثابة والرقابة، مجلة علوم الإنسان والمجتمع، المجلد 9، العدد 1، 2020، ص 167.

25. نش حدة و الربيع العزوزي، المرجع السابق، ص 120.

26. داودي داود و وعيواج عدراء، المرجع السابق، ص 167.

<https://www.unicef.org/jordan/ar> تاريخ الدخول: 2025/04/28 سا 12:19

28. وليدة حدادي، مراكز التربية الإعلامية للطفل في ظل تهديدات الجريمة الرقمية عبر الانترنت، مجلة الإحياء، المجلد 20، العدد 27، نوفمبر 2020، الجزائر، ص 857.

29. تهايمي محمد وجعفرورة مصعب، الآثار السلبية لإدمان الألعاب الإلكترونية لدى الأطفال، مجلة التمكين الاجتماعي، المجلد 1، العدد 1، مارس 2019، جامعة عمار ثليجي الاغواط، الجزائر، ص 93.
30. سلام عبد الكريم شمس الدين، المرجع السابق، ص 18.
31. تهايمي محمد وجعفرورة مصعب، المرجع نفسه، ص 94.
32. حلجمة النقيب، محمد سيد، مخاطر الألعاب الإلكترونية على الأطفال وموقف القانون الجنائي (دراسة تحليلية مقارنة بين القانونين الإماراتي والعراقي)، مجلة جامعة الشارقة للعلوم القانونية، المجلد 20 العدد 1، 2023، ص 530 وما يليها.
33. لعزيزي حسينة، الحماية القانونية للطفل من مخاطر الانترنت، مجلة دائرة البحوث والدراسات القانونية والسياسية، المجلد 7، العدد 2، 2023، ص 461.
34. المرسوم التنفيذي رقم: 207 / 05 والمحدد لشروط وكيفيات فتح واستغلال مؤسسات التسلية والترفيه، المؤرخ في 2005/06/04 الجريدة الرسمية ل 2005، العدد 39.
35. المرسوم التنفيذي، المؤرخ في 21 ديسمبر 1997، المتعلق بالوقاية من الأخطار الناجمة عن استعمال اللعب، الجريدة الرسمية، 1997، العدد 85.
36. فهمية الرقيق، دور الأخصائي الاجتماعي في مكافحة التطرف العنيف، مجلة العلوم الإنسانية والتطبيقية، المجلد 8، العدد 15، كلية الاداب والعلوم قصر الأخبار، جامعة المرقب، طرابلس، ليبيا، 2023، ص 165.