مجلة العلوم الاجتماعية
المجلد 15 / العـدد 02 / سبتمبر2021 / ص ص 360 - 374
Journal home page: http://journals.lagh-univ.dz/index.php/ssj
ASJP: https://www.asjp.cerist.dz/en/PresentationRevue/305

الاتصال الأسري ودوره في التحسيس بمخاطر الألعاب الالكترونية (دراسة ميدانية على عينة من أولياء التلاميذ في مدينة الاغواط)

Family communication and its role in awareness of the dangers of electronic games (A field study on a sample of students' parents in the city of Laghouat)

سيد أحمد بن لحبيب [1] ، عبد النبي زندري [2]

1 مخبر الموروث العلمي والثقافي لمنطقة تامنغست - جامعة تامنغست (الجزائر) ، benlahbib.sidahmed@cu-tamanrasset.dz

2 مخبر الموروث العلمي والثقافي لمنطقة تامنغست - جامعة تامنغست (الجزائر) ، mawruth.tam@gmail.com

تاريخ الاستلام: 2021/06/02 تاريخ القبول: 2021/09/15 تاريخ النشر: 2021/09/30

ملخص:

تدخل دراستنا ضمن الدراسات التي تحاول الوقوف عند العلاقة بين المتغيرات ،حيث اشتملت دراستنا على المتغير المستقل وهو الاتصال الأسري والمتغير التابع وهو الألعاب الالكترونية، حيث حاولنا أن نقف أو نفهم العلاقة الحقيقية الموجودة بين المتغيرين، والوصول إلى الدور الحقيقي الذي تلعبه الأسرة في الحد من مخاطر الألعاب الالكترونية، حيث أصبحت هذه الأخيرة لها تأثير كبير على عقول الأبناء كما أثرت على عادات وتقاليد الأسرة، وهذا ما لاحظناه من خلال الدراسة التي قمنا بها على مستوى أولياء تلاميذ بعض المتوسطات في ولاية الأغواط، والتي لاحظنا فيها تناول التلاميذ لمثل هذه الألعاب بشكل كبير.

كلمات مفتاحية: الاتصال، الأسرة، الألعاب الالكترونية.

ABSTRACT:

Our study is part of the studies that try to determine the relationship between the variables, as our study included the independent variable, which is family contact and the dependent variable, which is electronic games, where we tried to stand or understand the real relationship that exists between the two variables, and to reach the real role that the family plays in reducing risks Electronic games, as the latter has become a major influence on the minds of children as it has affected the customs and traditions of the family, and this is what we noticed through the study that we carried out on the level of parents of some middle school students in the state of laghouat, in which we observed that students dealt with such games significantly.

Keywords: Connection, Family, Electronic games.

- المؤلف المرسل: سيد أحمد بن لحبيب

ISSN: 1112 - 6752 | رقم الإيداع القانوني: 66 - 2006 | EISSN: 2602 - 6090

1- مقدمة:

ممالا شك فيه أن التكنولوجية أثرت على حياة الإنسان ، وسهلت كثير من التعاملات الحياة ، ووفرت كثير من الوقت والجهد، فلعقود طويلة ظلت الأسرة والمدرسة والمسجد تلعب دورا أساسيا في تكوين مدارك الإنسان وثقافته، وتساهم في تشكيل منظومة القيم التي يتمسك بها ويتخذها معالم تتحدد من خلالها مقومات السلوك الاجتماعي،بحيث أصبحت التكنولوجيا اليوم ذات أهمية كبيرة وضرورية بعد أن ارتبطت بها واعتماد هذه المجتمعات على خدماتها في كل المجالات حتى وصلت التكنولوجيا إلى حياتنا نظرا للاعتماد بعض الأعمال والمتطلبات في حياتنا عليها بشكل أساسي فأصبحنا نستخدمها في كل وقت وفي كل مكان ولكن لا فائدة لأي تطور دون وجود الانترنت التي تعتبر الركيزة الأساسية لكل أبعاد التكنولوجيا حتى وصلت إلى قمة هرم هذه الثروة التكنولوجية، لكي تجعلك تتكلم وترى وتسمع وأنت جالس في بيتك ما يحدث في الجزء الآخر من الكرة الأرضية لتبيع وتشتري وتتناقش وتعرض وتقبل وترفض وأنت جالس في مكانك.

استطاعت الانترنت أن تربط بكل بساطة مختلف بقاع المعمورة بعضها ببعض، مما أدى الى تسهيل عمليات الاتصال بين الناس وتسيير الكثير من الأعمال المختلفة المطلوبة منهم إلى درجة أصبحت بها شبكة الانترنت عاملا أساسيا من عوامل نجاح الأعمال المختلفة، فأصبح أغلبنا يستخدم الانترنت بشكل يومي وخاصة فئة الشباب والمراهقين، فأصبحوا يتصفحون مواقع التواصل الاجتماعي ومواقع الألعاب الالكترونية.

انتشرت الألعاب الالكترونية انتشارا واسعا وكبيرا ونمت نمو ملحوظا وأغرقت الأسواق بأنواع مختلفة منها ودخلت إلى معظم المنازل وأصبحت الشغل الشاغل للمراهقين اليوم حيث استحوذت على عقولهم واهتماماتهم فبعدما كانت هذه الألعاب بسيطة يدوية أصبحت بعد ذلك ألعاب فيديو مختصرة على الشباب والراشدين المتحمسين للحاسوب لتصبح في وقتنا الحاضر ألعاب الكترونية وزيادة الساعات المصروفة من قبل الأطفال في اللعب بدأ يثير تساؤلات من المربين وعلماء النفس وعلماء الاجتماع حول آثارها وكيفية مواجهتها.

نجم عن انتشار الألعاب الالكترونية في الآونة الأخيرة العديد من المظاهر والمخاطر التي تهدد قيم وسلوك وشخصية الأطفال والمراهقين بشكل عام ، فالألعاب الالكترونية سلاح ذو حدين كما أن فيها سلبيات فإنها لا تخلو من الايجابيات.

فالتطور السريع للألعاب أثر بشكل كبير على التواصل الأسري والمستوى الثقافي لدى المراهقين بعد أن أخذت الألعاب الالكترونية الوقت الذي كانت تعطيه الأسر، فلقاء بعضها البعض تراجع، وأصبحت تحل مكان العائلة والأسرة والمدرسة، وهنا يأتي دور الأسرة في التحسيس من مخاطر الألعاب الالكترونية التي أصبحت تهدد حياة أبنائهم.

2- إشكالية الدراسة:

لاشك في أن التطور هو السمة الأبرز في حياة الإنسان منذ ظهوره الأول على وجه هذه الأرض، فلقد تراكم هذا التطور منذ ذلك الظهور بمعدلات متباينة بفعل القدرة الإنسانية، ولقد شهدت السنوات الماضية تغيرات في مختلف الأصعدة، ومنها الصعيد التكنولوجي، حيث عرف قفزة نوعية من التحولات التكنولوجية التي أصبحت ذو تأثير كبير لا يستهان به على العلاقات بين الأفراد في المجتمع، ولكنها أصبحت تؤثر على الروابط الأسرية بشكل مبالغ، لا شك في أن ظهور وسائل الاتصال التكنولوجية الحديثة أحدثت طفرة في المجتمع ونتجت عنها سلوكيات مختلفة سواء كانت ايجابية أو سلبية، فبعض الناس ترى أن تأثير التكنولوجيا على المجتمع يرجع على كيفية تداولها واستخدامها، وظلت الأسرة والمدرسة تلعبان دورا أساسيا في تكوين مدارك الإنسان وثقافته وتساهمان في تشكيل القيم والأخلاق التي يتمسك بها ويتخذها كمقومات للسلوك الاجتماعي، بما فيها علاقات الآباء بالأبناء، أما الآن فقد انتقل جزء كبير من هذا الدور إلى شبكات الانترنت والهواتف المحمولة والألعاب الالكترونية التي تعود

بداياتها للقرن التاسع عشر، عندما قامت شركة يابانية وهي شركة " ماروفوكو" بتصنيع آلة تقوم بتوزيع القمار فبدأت صناعة الألعاب الالكترونية في الظهور (أنظر إلى الموقع، مقال منشور في الموقع الإلكتروني: www.swalifna.com)

فظهرت فيليبس في هولاندا وباناسونيك في كوريا، ومع بداية عقد السبعينات حدثت قفزة هائلة بتجاوز الألعاب الالكترونية حالات القمار والملاهي الكبيرة بظهور الجهاز الشهير "أتاري" عام 1972، ظهر الجهاز المنزلي الأول للألعاب الالكترونية بالتوالي، إلى أن أصبحت تجارية مرتبطة بسوق ضخم وتدريجيا تعقدت موضوعات الألعاب، (مها حسني الشحراوي،2008 ، ص40)

وبدأت تحتوي موضوعات للأطفال والمراهقين والشباب، فقد أظهرت دراسة أجريت حديثا على تلاميذ في إحدى الدول المتقدمة تتراوح أعمارهم بين 10 إلى 13 سنة، أنهم يقضون سبع ساعات ونصف يوميا أمام شاشات الأجهزة الالكترونية دون مراقبة من قبل الأولياء، أي بزيادة ساعة وسبع عشرة دقيقة أكثر مما كان يفعل التلاميذ في العمر نفسه قبل خمسة سنوات، ومن المستغرب أكثر أن الدراسة نفسها أظهرت بعض التلاميذ مما لا يزيد أعمارهم عن ثمانية سنوات يقضون نحو أربع ساعات يوميا أمام شاشة جهاز الكتروني دون مراقبة أوليائهم. (وليد أحمد المصري، 2007، ص173)

نجم عن تداول الألعاب الالكترونية مظاهر وأخطار عديدة من قبل تلاميذ، فبعد تطبيق " تشارلي" الذي أحدث كوارث في السابق وأدى إلى حدوث إغماءات بين التلاميذ باستحضار الجن عبر التطبيق في موقع الانترنت، ها نحن اليوم مع لعبة " الحوت الأزرق" الالكترونية التي سجلت أول ضحية لها في الجزائر ويتعلق الأمر بالطفل عبد الرحمان من ولاية سطيف والذي تخطى مراحل كل اللعبة ووصل إلى تحدي الموت وفارق الحياة شنقا بطريقة مثيرة للغاية، (HTTPS : //WWW.ALEYASSI.DZ.COM)

كما سجلت في ولاية الأغواط بضع حالات على مستوى متوسطة محمد بن عروس تتراوح أعمارهم بين 12 و14 سنة والذين تخطوا مراحل متقدمة من اللعبة لكنهم لم يصلوا إلى المرحلة الأخيرة وهي مرحلة تحدي الموت بفضل تكاثف جهود إدارة المتوسطة ومربيها (مقابلة مع مدير مؤسسة محمد بن عروس، الأغواط يوم 22 مارس 2021. 10:25)

لم تتوقف الألعاب الالكترونية عند الأطفال بل أصبحت تهدد العلاقات الأسرية من خلال تعرض الأسر الجزائرية عامة والأغواطية على وجه التحديد للعديد من التغيرات التي أورثتها بعض مظاهر الضعف الذي قد يدفع بها للانهيار فقد تعرضت الأسر لتأثير التحولات التكنولوجية والاجتماعية التي خضعت لها أثناء عملية التطور التكنولوجي والتي لم تكن تتلاءم ووقائع الأسر في أحيان كثيرة لما استحدثته من أنماط غريبة عن مجتمعنا، والتي أثرت على فاعلية مؤسسات المجتمع والأسرة باعتبارها أبرز هذه المؤسسات وقد صار من المألوف عندنا تحميل الأسرة جميع مظاهر التفكك والانحراف والضياع، التي عادة ما تتضرر منها أطرافها الأساسية وبالخصوص الأب والأم، الأبناء، داخل الأسرة ومن هنا يتبادر في أذهاننا طرح التساؤل العام للدراسة :

ما مدى تأثير الاتصال الأسري في التحسيس بمخاطر الألعاب الالكترونية ؟

التساؤلات الجزئية للدراسة :

- ما حجم استخدام تلاميذ المتوسطة للألعاب الالكترونية عبر الانترنت ؟
- ما مكانة الألعاب الالكترونية ضمن السياق العائلي ؟
- ما هي أكثر أنواع الألعاب الالكترونية استقطابا لاهتمام تلاميذ المتوسطات ؟
- ما واقع الاتصال بين أفراد الأسر الجزائرية في ظل التطور التكنولوجي؟
- هل أثرت الألعاب الالكترونية على جعل أفراد الأسرة أكثر تفاعلا أم على العكس عملت على عزلتهم؟

2- فرضيات الدراسة:

- كلما زاد تداول الألعاب الالكترونية من قبل تلاميذ قل تواصل الآباء مع الأبناء.
- كلما قلة ساعات تداول التلاميذ للألعاب الالكترونية زاد الاتصال بينهم وبين أسرهم.
- كلما كان أسلوب التواصل الآباء مع أبنائهم جيد قلة خطورة وتأثير الألعاب الإلكترونية عليهم.

3- أهمية الدراسة:

يعد الاتصال داخل الأسرة من الأساليب الايجابية التي تعزز العلاقات باعتبارها عملية اجتماعية لتحقيق مصالح أو منافع مشتركة والأسرة الصالحة هي التي يسعى فيها الآباء لتحقيق التوافق لأبنائهم حتى يعيشون في أمن نفسي ويحققون ذواتهم بطرق سلمية، وتبلغ أهمية الدراسة في توضيح الدور الذي يمثله الاتصال بين أفراد الأسرة فيكون بالحوار والتشاور والتفاهم والإقناع وتشاطر المسؤوليات للحفاظ على كيان الأسرة والوصول بها إلى الأمان، ومع توسع في تلك المقومات ينتج علاقة تبادلية بين الآباء والأبناء، وبذلك يساعد الآباء أبنائهم في معرفة مخاطر التكنولوجيا ومحاولة التحسس المخاطر التي تنتج عن تداولهم للألعاب الالكترونية.

4- أهداف الدراسة :

- التعرف على مختلف أنماط التواصل الأسري التي يطبقها أولياء الأمور .
- معرفة عوائق الاتصال بين الآباء والتلاميذ لنجاح عملية التحسس من مخاطر الألعاب الالكترونية.
- كشف أنماط الاتصال داخل الأسرة.
- معرفة مدى تأثير الألعاب الالكترونية على التلاميذ.
- التعرف على أثر استخدام الألعاب الالكترونية الناتجة عن التطور التكنولوجي على العلاقة بين أفراد الأسرة .
- التعرف على دور الألعاب الالكترونية في بناء قيم أسرية أم هدمها.
- محاولة إيجاد حلول وسبل من أج التحسس من مخاطر الألعاب الالكترونية داخل الأسر.

5- منهج الدراسة:

عرف المنهج على أنه خطوات منتظمة يتبعها الباحث في معالجة الموضوعات التي يقوم بدراستها إلى أن يصل إلى نتيجة معينة، وبهذا يكون في مأمن من أن يحس صواب ما هو خطأ أو العكس، وعرفه آخر بقوله: أن منهج البحث يعني مجموعة من القواعد العليمة التي تهيمن على سير العقل، وتحدد عملياته من أجل الوصول إلى نتيجة معينة، وهو بهذا على التأمل والشعور (فتحي عبد الهادي، 1985، ص172)

تندرج هذه الدراسة في إطار البحوث الوصفية التحليلية التي تستهدف تصوير وتحليل وتقويم خصائص مجموعة معينة، أو موقف اجتماعي معين، ودراسة الحقائق الراهنة المتعلقة بظاهرة ما وهو منهج يلجأ إليه الباحث عندما يكون على علم بأبعاد أو جوانب الظاهرة التي يريد دراستها نظرا لتوفر المعرفة بها من خلال بحوث استطلاعية أو وصفية سبق أن أجريت على هذه الظاهرة، إلا أنه يريد التوصل إلى معرفة دقيقة وتفصيلية عن عناصر الظاهرة موضوع البحث تفيد في فهم أفضل لها أو في وضع سياسات أو إجراءات مستقبلية خاصة بها وقد يكون هذا الوصف كميا أو كيفيا (إحسان محمد الحسن، 1982، ص34)

ولأن دراستنا تهدف إلى الكشف عن دور الاتصال الأسري في التحسيس من مخاطر الألعاب الالكترونية عبر الانترنت، كان إلزاما علينا اختيار المنهج، الذي يتلاءم مع هذه الدراسة فنظرا لأهمية البحث العلمي واختلاف تخصصات الباحثين تعددت المناهج العلمية المتبعة فلجأنا إلى المنهج الوصفي لأنه الأنسب في هذه المواضيع.

6- مجتمع الدراسة والعينة:

أ-مجتمع الدراسة: يتمثل المجتمع الإحصائي على أولياء تلاميذ من ولاية الأغواط فكان من المستحيل دراسة المجتمع بأكمله فقمنا باختيار بعض الأولياء على مستوى مدينة الأغواط.

ب-عينة الدراسة: وهي العينة العرضية.

يتم اختيار عدد من الأفراد الذي يستطيع العثور عليهم في مكان وفترة زمنية محددة عن طريق الصدفة وذلك لسهولة استخدامها وهي بالتأكيد أحيانا لا تمثل المجتمع الأصلي بدقة فيصعب تعميم نتائج البحث الذي يتناوله على المجتمع الأصلي كله (خالد الهادي، فدوى عبد المجيد، 1996، ص43)

وتتكون عينة البحث لهذه الدراسة من أولياء تلاميذ الذين أتيحت فرصة رؤيتهم في اجتماع لأولياء التلاميذ، فقمنا بتوزيع 40 استمارة استبيان، وقد تم استرجاع 30 استمارة فقط، وعممت النتائج على هذا الأساس.

7- أدوات جمع البيانات:

يعتبر الاستبيان أو الاستمارة من أهم وأكثر أدوات جمع المعلومات والبيانات استخداما في البحوث النفسية والتربوية والاجتماعية وذلك نظرا لقلة تكلفة استخدامها من جهة وسهولة استخدامها ومعالجة البيانات التي تحصل عليها من جهة أخرى وهي ببساطة قائمة أسئلة توجه للأفراد ليقوما بالإجابة عليها وهذا للحصول على معلومات حول موضوع معين، ويمكن تعريف الاستبيان على النحو التالي:

أ-الاستبيان وسيلة الاتصال الأساسية للباحث والمبحوث: تحتوي على عدة أسئلة تدور حول الموضوع المراد الإجابة عليه من طرف المبحوث (أحمد بن مرسلي، 2007، ص286)

في دراستنا هذه قمنا بوضع مجموعة من الأسئلة الموجهة لأولياء التلاميذ للإجابة عنها متعلقة بدور الاتصال الأسري في التحسيس من مخاطر الألعاب الالكترونية عبر الانترنت وهذه الاستمارة وضعت من أجل إثبات أو نفي فرضيات البحث والإجابة على تساؤلات الإشكالية وقد تم تحكيم الاستمارة من طرف أساتذة قسم علم الاجتماع وقسم الإعلام والاتصال:

المحور الأول: البيانات الشخصية

المحور الثاني: عادات وأنماط استخدام تلاميذ للألعاب الالكترونية.

المحور الثالث: أساليب الاتصال الأسري لدى الآباء مع أبنائهم.

8- مجال الدراسة:

تقتصر الدراسة الحالية على الحدود التالية:

الحدود الزمانية:

تم إجراء الدراسة الميدانية من 22 مارس2021 إلى غاية 22أفريل2021.

الحدود المكانية:

تم إجراء الدراسة الميدانية بمدينة الأغواط، وقد تم اختيار أربع متوسطات على مستوى المدينة، اختيرت هاته المتوسطات بطريقة قصدية لأننا لاحظنا تداول معظم تلاميذ المتوسطات الأربعة للألعاب الالكترونية وتسجيل العديد من الحالات التي تأثرت من تداولها لهاته الألعاب .

أسماء المتوسطات الأربعة:

متوسطة الشيخ محمد عزوز- متوسطة محمد بن عروس - متوسطة خديجة ام المؤمنين- متوسطة حبيب شهرة

الحدود البشرية :

حجم عينة الدراسة 40 من أولياء تلاميذ المتوسطات الأربعة لولاية الأغواط تم تقسيم العينة تتساوى أي 10 عينات على مستوى كل متوسطة وعلى ذلك الأساس عممت نتائج الدراسة.

9- تحديد مفاهيم ومصطلحات الدراسة:

تعريف الاتصال:

لغة : يرجع أصل الكلمة في اللغة العربية إلى الفعل اتصل والاسم يعني المعلومات المبلغة أو الرسائل الشفوية أو تبادل الأفكار والآراء والمعلومات عن طريق الكلام أو الإشارات كما تعني الكلمة أيضا شبكة الطرق أو شبكة الاتصالات وكلها تؤكد على أهمية التفاعل والعلاقات الإنسانية بين البشر (فضيل دليو، 2003، ص21)

تعريف الاتصال اصطلاحا:

- يعرف تشارلز كولي الاتصال: ذلك الميكانيزم الذي توجد من خلاله توجد العلاقات الإنسانية وتنمو وتتطور الرموز العقلية بواسطة وسائل النشر هذه الرموز عبر المكان واستمراره عبر الزمان (أحمد بخوش، 2008، ص9).
- يعني الاتصال فنيا حسب ريكارد أندي، عملية يقصد بها مصدر نوعي بواسطتها إثارة استجابة نوعية لدى المستقبل أي أنه عملية مقصودة هادفة وذات عناصر محدودة (مي العبد الله ،2006، ص23)

ب. تعريف الأسرة :

لغة، أسرة الرجل:

عشيرته ورهطه لأنه يتقوى بهم، والأسرة عشيرة الرجل وأهل بيته (المعجم الوجيز، 1411هـ، ص 16)

والأسرة : أهل بيت الإنسان وعشيرته وأصل الأسرة الدرع الحصينة وأطلقت على أهل بيت الرجل لأنه يتقوى بهم .

تعريف الأسرة اصطلاحا :

- 1-يعرف جورج ميردوك: الأسرة أنها جماعة اجتماعية يقيم أفرادها جميعا في مسكن مشترك ويتعاونون اقتصاديا ويتناسلون (جابر عوض سيد حسن، خيري الجبلي، 2000، ص07)
- 2- يعرف أوجست كونت :جماعة من الأشخاص يرتبطون بروابط الزواج والردم أو التبني ويعيشون معيشة واحدة ويتفاعلون كل مع الآخر في حدود أدوار الزوج والزوجة: الأم والأب، الأخ، الأخت ويشكلون ثقافة مشتركة (حسين عبد الحميد رشوان: الأسرة والمجتمع، درا، 2003، ص21)

يعرف أنتوني جيدنز: فيعرف الأسرة على أنها مجموعة من الأفراد المرتبطين مباشرة بصلات القرابة ويتولى أعضائها البالغون مسؤوليات تربية الأطفال أما علاقات القرابة فهي الصلات التي تقوم بين الأفراد إما على أساس الزواج أو من خلال روابط الدم والنسل مثل الأمهات والآباء والأشقاء والبنين وغيرهم (عبد الله ، 1999، ص253)

تعريف الاتصال الأسري:

- 1-الاتصال الأسري هو تلك العلاقة التي تقوم بين أدوار الزوج والزوجة والأبناء، بما تحدده الأسرة ويقصد بها أيضا " طبيعة الاتصالات والتفاعلات التي تقع بين أعضاء الأسرة، ومن تلك العلاقة التي تقع بين الزوج والزوجة وبين الآباء والأبناء وبين الأبناء نفسهم.
- 2- الاتصال الأسري هو اتحاد مجموعة من الأشخاص بروابط الدم، الزواج، التبني، إذ يتواصلون مع بعضهم البعض بأدوارهم الاجتماعية (صالح محمد على أبو جادو،2004، ص218)

تعريف الاتصال الأسري إجرائيا:

هو العلاقة بين الآباء والأبناء داخل الأسرة من خلال تفاعلهم مع بعضهم البعض ومدى تأثير الآباء على الأبناء للحد من مخاطر الألعاب الإلكترونية.

تعريف الألعاب الالكترونية:

لغة : الألعاب : جمع لعب وهو اللهو والتسلية

الكترونية :مفرد الكتروني ومنسوب إلكترون.

الألعاب الالكترونية :هي الألعاب تتداول على جهاز الكتروني تشمل العديد من المراحل قصد تأثير الدماغ البشري (المعجم المعاني الجامع، ص 135)

تعريف الألعاب الالكترونية اصطلاحا :

1-يعرفها سالينوزيمان:

بأنها عبارة عن ألعاب متوفرة على هيئة الكترونية (أبو العينين علاء : حياة أفضل بلاستيشن .2021/04/14، سا15:23، http://woman,is/message.com)

2- الألعاب الالكترونية:

هي استخدام للتقنية والرسوم المتحركة من قبل الشركات المتخصصة في تقديم تنافس مع الحاسوب أو مع لاعب آخر موجود فعليا أو عبر النت يتم فيها إشباع حاجات اللاعبين إلى الفوز والشعور بنشوة الانتصار وتسود روح التحدي والمغامرة عبر مراحل متعددة تندرج من السهولة إلى الصعوبة.

تعريف الألعاب الالكترونية إجرائيا:

هي عبارة عن ألعاب متوفرة على هيئة الكترونية عبر الانترنت، استخدمت التقنيات التكنولوجية في تصميمها لإيجاد تفاعل بين اللاعب والجهاز الالكتروني تتطلب هاته الألعاب من اللاعب تحقيق عدد من المهمات لتحقيق أهداف معينة.

10- الدراسات السابقة:

إن أية دراسة علمية لا يمكنها أن تنطلق من فراغ إذ لابد من الاعتماد على الدراسات السابقة سواء بالانطلاق من نتائجها أو ما وصلت إليه أو محاولة تقليد ما توصلت إليه من خلال إدخال متغيرات أو معطيات جديدة غابت عن الباحثين السابقين أو الانطلاق منها بأخذ زاوية جديدة لم يتم الاهتمام بدراستها من قبل أو الاعتماد عليها في تدعيم البحث الذي تم إجراءه.

الدراسة الأولى: دراسة صافة أمينة سنة 2015-2016 بعنوان أثار استعمال التكنولوجيا الحديثة على أفراد الأسرة الجزائرية

هدفت الدراسة إلى معرفة عادات وأنماط استعمال المراهقين الجزائريين للتكنولوجيا الحديثة.

تمثلت عينة هذه الدراسة في العينة العشوائية واستخدمت أداة الاستبيان والمقابلة كأداة لجمع البيانات وفق المنهج الوصفي.

وكان من ابرز نتائجها أثبتت الدراسة أن استعمال التكنولوجيا الحديثة في الجزائر يتم لحاجات ترفيهية وشخصية بنسبة 60%.

تساهم التكنولوجيا الحديثة في إبعاد أفراد الأسرة عن بعضهم البعض مما يقلل من فرص التقاء أفراد الأسرة.

(صافة أمينة، 2015)

الدراسة الثانية: دراسة فاطمة بنت محمد الأحمري بعنوان أثر استخدام وسائل الاتصال الحديثة على الاتصال الأسري.

هدفت الدراسة على معرفة ما أثر استخدام وسائل الاتصال الحديثة على الاتصال الأسري في المجتمع السعودي.

تمثلت عينة هاته الدراسة في العينة العشوائية بسيطة واستخدمت أداة الاستبيان كوسيلة لجمع المعلومات وفق منهج المسح الاجتماعي.

وكان من أبرز نتائجها:

كانت الأغلبية العظمى من أفراد عينة الدراسة من الذكور بنسبة 55.5 %بينما الإناث 45.5%

إن العزلة التي تفرضها وسائل الاتصال الحديثة على مستخدمي الانترنت تؤدي إلى عدم الترابط الأسري.

إن أسباب استخدام أفراد العينة لوسائل الاتصال الحديثة أنها وسيلة لنشر الأخبار التي تخص الأسرة (فاطمة بنت محمد الأحمري، 2014)

الدراسة الثالثة:

دراسة مريم قويدر بعنوان أثر ممارسة الألعاب الالكترونية على السلوكيات لدى الأطفال الجزائريين المتمدرسين في المرحلة الابتدائية تمثلت عينة هذه الدراسة في العينة غير العشوائية العنقودية في اختيار الأطفال الذين ستجرى عليهم الدراسة واستخدمت أداة المقابلة والاستبيان والملاحظة كأدوات لجمع البيانات الميدانية وفق المنهج الوصفي.

وكان من أبرز نتائجها:

أغلبية أفراد العينة يقلدون أبطالهم المفضلين وهذا ما يجعلهم يتقمصون شخصياتهم حسب مبادئ وقيم البطل الذي يفضلونه.

أغلبية أفراد العينة أصبحت لديهم عزلة عن المجتمع وأسرهم (مريم قويدر، 2011)

جوانب الاستفادة من الدراسات السابقة:

مما لاشك فيه أن الدراسة الحالية استفادت كثير مما سبقها من دراسات حيث حاولت أن توظف كثيرا من الجهود السابقة للوصول إلى تشخيص دقيق للمشكلة ومعالجتها بشكل شمولي ومن جوانب الاستفادة العلمية للدراسات السابقة ما يلي:

- استفادت الدراسة الحالية من جميع الدراسات السابقة في الوصول الى صياغة دقيقة للعنوان الموسوم بـ: الاتصال الأسري ودوره في التحسيس من مخاطر الألعاب الالكترونية.
- استفادت الدراسة الحالية من جميع الدراسات السابقة في الوصول للمنهج الملائم لهذه الدراسة.
- وظفت الدراسة الحالية توصيات ومقترحات الدراسات السابقة في دعم مشكلة الدراسة وأهميتها خصوصا دراسة مريم قويدر.
- استفادت الدراسة الحالية من دراسة مريم قويدر ودراسة فاطمة بنت محمد الأحمر في إثراء الإطار النظري.

11- الجانب الميداني:

جدول 1. المتعلق بتوزيع أفراد العينة حسب الجنس:

الجنس	تكرار	نسبة%
ذكر	18	%60
أنثى	12	%40
المجموع	30	%100

يمثل الجدول رقم (1) توزيع أفراد العينة حسب الجنس حيث ان من مجموع أفراد العينة والمتمثل في 30 مبحوث يظهر الجدول أن 60 % تمثل نسبة الذكور 40 % تمثل نسبة الإناث وهي نسب جد متقاربة قد تخدم الموضوع من خلال توازن الاجابات بين الأمهات والآباء.

جدول 2. المتعلق بتوزيع أفراد العينة حسب المستوى التعليمي :

المستوى التعليمي	تكرار	نسبة%
ثانوي	8	%26.70
جامعي	22	%73.30
المجموع	30	%100

يظهر الجدول رقم (2) توزيع افراد العينة حسب المستوى التعليمي حيث الفئة التي تمثل المرحلة الثانوية تقدر نسبتهم بـ 26.70 % وجامعي73.30% وهو ما ينعكس إيجابا مع البحث حيث أن الغالبية العظمى من أفراد العينة من الطبقة المتعلمة باختلاف مستوياتها .

جدول 3. المتعلق بتوزيع أفراد العينة حسب المهنة:

مهنة	تكرار	نسبة%
عامل	24	%80
بدون عمل	6	%20
المجموع	30	%100

يظهر الجدول رقم (3) مهنة أفراد العينة والمقدرة بالنسب المئوية والتي من بينها 80 % عاملون و20 % بدون عمل وهذا ما يجب أخذه بعين الاعتبار في مدى إمكانية امتلاك الأجهزة الالكترونية من عدمه.

جدول 4. المتعلق بتوزيع أفراد العينة حسب المستوى المعيشي:

المستوى المعيشي	تكرار	نسبة%
ضعيف	1	%3.30
متوسط	29	%96.70
المجموع	30	%100

يمثل الجدول رقم (4) المستوى المعيشي لأفراد العينة فنلاحظ أن المستوى معيشي متوسط في أفراد العينة، ونجدأن96.70 % من أغلب أفرادها مستواهم المعيشي متوسط وهي اكبر نسبة مئوية بينما نجد 3.30 % المتبقية مستواهم المعيشي ضعيف أو منعدم تماما وهو بدوره أيضا يجب أخذه بعين الاعتبار مع الجدول السابق في مدى إمكانية امتلاك الأجهزة الالكترونية من عدمه.

جدول 5. المتعلق بتوزيع أفراد العينة حسب عدد الأبناء الملتحقين :

عدد الأبناء الملتحقين	تكرار	نسبة%
من 1 إلى 2	15	%50
من 3 إلى 4	7	%23.30
أكثر من 4	8	%26.70
المجموع	30	%100

يمثل الجدول رقم (5) عدد أبناء أفراد العينة الملتحقين بالدراسة حيث نجد من 1 إلى 2 طفل ملتحق بالدراسة تمثل نسبتهم 50 % ومن 3 إلى 4 تمثل نسبتهم 23.30 % وأكثر من 4 تقدر نسبتهم 26.30 % ومن خلال هذه النتائج نستوضح أن غالبية أفراد العينة لديهم أعباء دراسية من طفل واحد لطفلين مقارنة بمستواهم المعيشي المتوسط الموضح من الجدولين السابقين.

جدول 6. المتعلق بتوزيع أفراد العينة حسب الفترات التي يمارس فيها الابن الألعاب الالكترونية :

فترات الممارسة	تكرار	نسبة%
بعد الخروج من المدرسة	14	%46.70
في الليل	10	%33.30
في العطل المدرسية	6	%20
المجموع	30	%100

يمثل الجدول رقم(6)الفترات التي يمارس فيها أغلبية الأطفال للألعاب الالكترونية،يتضح من الجدول أن 46.70 % من الأبناء يفضلون ممارسة الألعاب الالكترونية بعد الخروج من المدرسة و33.30 % منهم يفضلون ممارسة الألعاب الالكترونية في الليل ونجد 20%وهي اقل نسبة من الأبناء يفضلون ممارسة الألعاب الالكترونية في العطل المدرسية وهي نسب تعكس نوعا مدى عقلانية الأولياء في ترشيد استهلاك أبنائهم للألعاب الالكترونية حيث أن الغالبية الساحقة تمارس الألعاب الالكترونية في وقت الدراسة.

جدول 7. المتعلق بتوزيع أفراد العينة حسب معدل ممارسة الابن للألعاب الالكترونية في اليوم :

معدل الممارسة	تكرار	نسبة%
أقل من ساعة	10	%33.30
من 1 إلى 2 ساعة	11	%36.70
من 2 إلى 3 ساعات	7	%23.30
من 3إلى 4 ساعات	2	%6.70
المجموع	30	%100

يمثل الجدول رقم (7) معدل ممارسة الأبناء الألعاب الالكترونية حيث نجد 33.30 % يمثل الذين صرحوا بأن أبنائهم يمارسون الألعاب الالكترونية أقل من ساعة، ومن1 إلى 2ساعة نسبتها 36.70 % يمارسون الألعاب الالكترونية وهي تعد أكبر نسبة، أما من 2 إلى 3ساعات فهي تقدر بـ 23.30 %، وأخيرا من3 إلى 4 ساعات وتقدر بـ 6.70% يمارسون الألعاب الالكترونية، وهذا ما يعكس ايضا دور الأسرة في مراقبة أبنائهم خلال ممارستهم للألعاب الالكترونيةبالقدر الذي يلبي حاجاتهم ورغباتهم فقط.

جدول 8. المتعلق بتوزيع أفراد العينة حسب مدى رؤية بأن الألعاب الالكترونية تضيع معظم وقت ابنك:

هل ترى بأن الألعاب الالكترونية تضيع معظم وقت ابنك	تكرار	نسبة%
نعم	17	%56.70
لا	8	%26.70
ربما	5	%16.70
المجموع	30	%100

يمثل الجدول رقم (8) أن 56.70% ممن صرحوا بأن الألعاب الالكترونية تضيع معظم الوقت بينما26.70% صرحوابأن الألعاب الالكترونية لا تضيع معظم الوقت و16.70% ممن صرحوا بربما، ومن خلال تباعدالنسبتين المتعاكستين إلى النصف الممثلتين للمؤشرين نعم و لا ووجود نسبة لا يستهان بها تقارب ربع أفراد العينة صرحت بربما يمكن استخلاص إن الاولياء ملمين تماما بمدى علاقة استعمال الالعاب الالكترونية بالوقت وهو ما قد يعكس إيجابا على نجاعة التحسيس من مخاطرها لان العلاج الجيد لأي ظاهرة سلبية يكون مرتبط تمام الارتباط بالتشخيص الجيد لها ولأبعادها وخلفياتها.

جدول 9. المتعلق بتوزيع أفراد العينة حسب السماح للأولاد بامتلاك أجهزة الكترونية خاصة بهم:

هل تسمح لأولادك بامتلاك أجهزة الكترونية خاصة بهم	تكرار	نسبة%
نعم	8	%26.70
لا	22	%73.30
المجموع	30	%100

يوضح الجدول رقم (9) أن 26.70%يسمحون لأولادهم بامتلاك أجهزة إلكترونية بينما73.30% منهم لا يسمحون بذلك أو غير موافقين عليه وهو الأمر الذي قد تتدخل فيه العديد من الأسباب لعل من أبرزهاالمستوى المعيشي المتوسط للعائلة والذي اشرنا إليه سابقا في الجدولين (03)و(04) المتعلقين على التواليبمهنة الأب والمستوى المعيشي بالإضافة إلى الجدول رقم (05) المتعلق بعدد الأبناء الملتحقين دراسيا لذلك قد يرجع رفض أو عدم السماح بامتلاك ألعاب الكترونية خاصة إلىالإمكانيات المادية للأسرة، بالإضافة الى أسبابأخربالتي قد تكون وقائية بالدرجة الأولى من مخاطر هاته الألعاب.

جدول 10. المتعلق بتوزيع أفراد العينة حسب السماح للأولاد بالدخول إلى مو اقع الألعاب الالكترونية :

هل تسمح لأولادك بالدخول إلى مواقع الألعاب الالكترونية	تكرار	نسبة%
نعم	17	%56.70
لا	13	%43.30
المجموع	30	%100

تمثل معطيات الجدول رقم (10)أن 56.70 % يسمح لأولادهم بالدخول إلى مواقع الألعاب الالكترونية،بمقابل43.30% صرحوا بأنهم لا يسمحوا لأولادهم بالدخول إلى مواقع الألعاب الالكترونية يبقى تقارب النسب يعطي دلالة على عدم وجود وعي ذاتي متعلق بمواقع الألعاب الالكترونية حيث أن انقسام العينة بين رأيين متضادين بين الحرية المطلقة والرفض القاطع للحرية في دخول الأبناء للمواقع الالكترونية يعطي دلالة للتشتت بين الرفض تجنبا للمخاطر والقبول كنوع من الحرية وإشباع الرغبات وهو الأمر الذي بدوره يستدعي احتسابه في قياس مدى تحسيس الاتصال الأسري من مخاطر الألعاب الالكترونية سواء كانت على الجهاز أو من خلال مواقع الانترنت.

جدول 11. المتعلق بتوزيع أفراد العينة حسب دور إهمال الأولياء في إدمان الأطفال على الألعاب الالكترونية:

هل ترى بأن إهمال الأولياء له دور في إدمان الأطفال على الألعاب الالكترونية	تكرار	نسبة%
نعم	19	%63.30
لا	6	%20
أحيانا	5	%16.70
المجموع	30	%100

نجد من الجدول أن 63.30 % صرحوا بأن إهمال الأولياء له دور في إدمان الأطفال على الألعاب الالكترونية و 16.70% اختاروا البديل أحيانا مما ينتج في مجموعه 80% بينما 20% صرحوا بأن إهمال الأولياء ليس دور في إدمان الأطفال على الألعاب الالكترونية، ان النسبة التي تمثل الغالبية العظمى التي توافق بأن إهمال الأولياء له دور في إدمان الأطفال على الألعاب الالكترونية ولو أحيانا تعكس مدى الوعي بالدور الأسري نحو هاته الألعاب حيث قد يعود ذلك الإهمال لانشغال الآباء بالعمل أو الحرية التي يمنحها الآباء لأبنائهم بينما النسبة التي ترفض ذلك قد تكون اما لغياب هذا الوعي او العجز عن تنفيذ هذا الدور مقارنة بالإدمان الشديد نحو هذه الألعاب.

جدول 12. المتعلق بتوزيع أفراد العينة حسب تأثير الألعاب الالكترونية على علاقة الأبناء الاجتماعية:

هل الألعاب الالكترونية تؤثر على علاقة أبنائك الاجتماعية	تكرار	نسبة%
نعم	10	%33.30
لا	6	%20
أحيانا	14	%46.70
المجموع	30	%100

نجد من الجدول أن 33.30%يرون بأن الألعاب الالكترونية تؤثر على العلاقات الاجتماعية للأبناء، و46.70% اختاروا البديل أحيانا في ما يمثل في مجموعه 80%فكثرة الإدمان على الألعاب الالكترونية تجعل الطفل منعزلا إما بأسباب نفسية أو لعدم توفر الوقت أو حتى لعدم الاهتمام بالمواضيع الاجتماعية العادية البعيدة عن دائرة اهتماماتهم.

أما النسبة المعتبرة 20% التي نفت ذلكيمكن تفسيرها بأنها لا تعاني من هاته المشكلة نظرا للترشيد في الاستهلاك التي تنتهجه والمستخلص من الجداول السابقة أو حتى إمكانية عدم ملاحظة هذا التأثير نظرا لعدم الاهتمام أو الخبرة أو عدم ظهوره بنسبة مبالغ فيها.

جدول 13. المتعلق بتوزيع أفراد العينة حسب الاعتقاد بأن ممارسة الابناء للألعاب الالكترونية أثر سلبي على تواصلهم

هل تعتقد أن ممارسة ابنك للألعاب الالكترونية أثر على تواصله	تكرار	نسبة%
معك	8	%26.70
إخوانه	15	%50
مع المجتمع	7	%23.30
المجموع	30	%100

نجد أن 26.70% من الأولياء صرحوا بأن الألعاب الالكترونية أثرت على تواصل الأبناء مع آبائهم، و50 % صرحوا بأن الألعاب الالكترونية أثرت على تواصل الأبناء فيما بينهم،و23.30% منهم يرون أن الألعاب الالكترونية أثرت على تواصلهم مع المجتمع.

من الطبيعي أن تؤثر الألعاب الالكترونية على تواصل الأطفال فتسبب لهم القلق والانطواء وحدوث الفتنة بين الأبناء داخل الأسرة، فبقدر ما تحدث الفتنة داخل الأسرة أيضا نجد لها تأثير على المجتمع وهذا ما تفسره نظرية المفسرة للعلاقات الأسرية.

جدول 14. المتعلق بتوزيع أفراد العينة حسب الاعتقاد بأن الحوار مع الأبناء يقوي الصلة بهم:

الحوار مع الأبناء يقوي الصلة بهم	تكرار	نسبة%
نعم	23	%76.70
لا	07	%23.30
المجموع	30	%100

نجد أن76.70%من الآباء يرون أن الحوار يقوي صلتهم بأبنائهم وهي الفئة التي يمكن إن يكون لها وعي في طريقة الحوار ويمكن كذلك أنهم لمسوا نتائج لممارستهم لغة الحوار مع أبنائهم وقد ترجع هاته النتائج إلى سياسة الترشيد المنتهجة والمشار إليها سابقا

و23.30% يرون أنه لا جدوى من الحوار وهذا راجع اما للاوعي بطرق الحوار أو الإفراط في الإدمان لدى الأبناء أو حتى الإهمال المستشعر من النتائج السابقة

جدول 15. المتعلق بتوزيع أفراد العينة حسب انعكاسات اللعب بالألعاب الالكترونية على الاطفال:

هل أصبح طفلك بعد اللعب بالألعاب الالكترونية	تكرار	نسبة%
عدواني	13	%43.30
انطوائي	10	%33.30
اجتماعي	7	%23.30
المجموع	30	%100

تبين من خلال الجدول أن 43.30% يرون بأن أبنائهم أصبحوا عدوانيين بعد اللعب بالألعاب الالكترونية، و33.30% يرون بأن أبنائهم أصبحوا انطوائيين و 23.30% يرون بأنهم أصبحوا اجتماعيين.

نتج من تداول الألعاب الالكترونية عدة سلوكيات قد تكون ايجابية كانت أو سلبية وهذا ما أكدته دراسات سلوكيات الأطفال بحيث نرى معظم الدراسات أن الأطفال قد أصبحوا عدوانيين من تداولهم للألعاب الالكترونية.

وهذا ما يثبت أن هناك نتائج ايجابية من التحسيس الأسري حيث أن السلوك الاجتماعي أمر ايجابي أما النسبة المعتبرة التي تفوق النصف في مجموعها بين الانطوائية والاجتماعية يثبت أن هاته النتائج رغم ايجابيتها لا توال في حاجة إلى التطوير.

جدول 16. المتعلق بتوزيع أفراد العينة حسب تشجيع دور الأسرة في مر اقبة أبناءها عند استخدامهم للألعاب الالكترونية :

هل تشجع دور الأسرة في مراقبة أبناءها عند استخدامهم للألعاب الالكترونية	تكرار	نسبة%
نعم	28	%93.30
لا	2	%6.70
المجموع	30	%100

تبين من الجدول أن 93.30 % يشجعون دور الأسرة في مراقبة أبنائهم عند استخدامهم للألعاب الالكترونية و6.70 % لا يشجعون دور الأسرة في مراقبة أبنائهم.

وهو ما يتوافق مع النتائج المحصلة من الجدول رقم (24) حيث أن المراقبة أمر ضروري في الوقاية من مخاطر هاته الألعاب ومن الطبيعي في ظل وجود نوع من اللاوعي أو الإهمال أن نجد هاته النسبة الضئيلة التي لا تعطي للمراقبة اهتمام.

جدول 17. المتعلق بتوزيع أفراد العينة حسب تأثير التفرقة في معاملة الأبناء على الاتصال داخل الأسرة:

هل تؤثر التفرقة في معاملة الأبناء على الاتصال داخل الأسرة	تكرار	نسبة %
نعم	23	%76.70
لا	4	%13.30
لا اعرف	3	%10
المجموع	30	%100

76.70% يرون أن التفرقة تؤثر ومنهم 13.30% لا يرون بأنها تؤثربينما 10% لا يعرفونبأنها تؤثر.

من الطبيعي أن نجد أن الآباء يرون أن التفرقة في المعاملة بين الأبناء تؤثر على الاتصال داخل الأسرة لأن هذا ما أكدته النظريات المفسرة للعلاقات الأسرية.

أما الذين لا يعرفون أو ينفون ذلك يرجع ذلك بعدم وعيهم بمدى تأثير التفرقة على نفسية الطفل مما قد ينعكس على الاتصال الأسري.

جدول 18. المتعلق بتوزيع أفراد العينة حسب منظوران المحافظة على القيم والتقاليد الأصلية والتواصل الأسري يحافظ على قيم الابناء:

هل ترى أن المحافظة على القيم والتقاليد الأصلية والتواصل الأسري يحافظ على قيم ابنك	تكرار	نسبة %
نعم	23	%76.70
لا	7	%23.30
المجموع	30	%100

76.70 % يرون أن المحافظة على القيم والتقاليد الأصلية والتواصل الأسري يحافظ على قيم الابن و 23.30% لا يرون أنها تحافظ .

من الطبيعي نجد أن المحافظة على القيم والتقاليد الأصلية والتواصل الأسري تحافظ على قيم الأبناء بنسبة كبيرة لأن هذا ما أكدته النظريات الاجتماعية والنظريات المفسرة للعلاقات الأسرية حيث أنها تخلق جو خال من المخاطر وتبعد نوعا ما الطفل عن حالة الإدمان التي يعيشها نحو الألعاب الالكترونية كبديل عنها.

جدول 19. المتعلق بتوزيع أفراد العينة حسب مدى تأثير الألعاب الالكترونية على العلاقة مع الابناء:

كيف ترى تأثير الألعاب الالكترونية على علاقتك مع ابنك	تكرار	نسبة %
لم تؤثر أبدا	4	%13.30
لم أجد فرقا	8	%26.70
أثرت كثيرا	18	%60
المجموع	30	%100

13.30% من الآباء يرون أن الألعاب الإلكترونية لا تؤثر على علاقتهم بأبنائهم و26.70 % لم يجدوا اختلافا في علاقتهم بأبنائهم وهذا ما يخدم مع النتائج السابقة الافتراض بان هناك نتائج ايجابية للتحسيس الأسري من مخاطر هاته الألعابو60 % يرون أن الألعاب الالكترونية أثرت على علاقتهم.

وهذا راجع إلى وجود فئة تتسم باللاوعي والإهمال نحو استهلاك الألعاب الالكترونية المقاسة سابقا.

12- خاتمة:

من خلال هاته الدراسة وصلنا إلى مجموعة من النقاط ألا وهي أنه يوجد إدمان كبير نحو الألعاب الالكترونية عبر الانترنت، وهناك نوعا ما من الوعي الأسري نحو مخاطر هاته الألعاب كما أن هناك محاولات أسرية غير متوقفة تعمل على التحسيس من مخاطر هاته الألعاب.

رغم وجود كل هاته النتائج لا يزال هناك نوع من عدم الوعي التام بالطريقة الصحيحة .

ومن خلال كل هذا يمكن ان نضع مجموعة من التوصيات أهمها:

وجوب العمل على نشر حملات توعية للآباء حول طرق الصحيحة لمكافحة مخاطر الألعاب الالكترونية، كذلك الالتزام بالمعايير الدولية لاستهلاك الألعاب الالكترونية، وتوعية الآباء في توجيه الأبناء نحو الألعابالأكثر فائدة لهم، كما لا ننسى ولا بد من التركيز على خلق جو أسري مليء بالعادات والتقاليد والقيم الايجابية كبديل عن هاته الألعابأو حتى كرادع نفسي للطفل حول السلبيات المتوفرة بها .

وأيضا توعية الأسرة بالطريقة الصحيحة للاتصال الأسري لتجنب مخاطر المبالغة في التحسيس من خلال الممارسة العقلانية للترشيد والتحسيس لتجنب تعنيف الأطفال جسديا أو نفسيا، وتفعيل الاتصال الأسري في الأمور السلبية كمحاولة لتشخيصها ومحاربتها وعدم الاقتصار على الأمور الايجابية وإلغاء الحواجز بين الأولياء وأبنائهم.

- قائمة المراجع:

إحسان محمد الحسن، (1982)، الأسس العلمية لمناهج البحث، بيروت، دار الطليعة للنشر.

أحمد بخوش، (2008)، الاتصال والعولمة، القاهرة، دار الفجر للنشر والتوزيع.

أحمد بن مرسلي، (2007)، مناهج البحث العلمي في علوم الإعلام والاتصال، طبعة ثالثة، ديوان المطبوعات الجامعية، الجزائر.

جابر عوض سيد حسن، خيري الجبلي، (2000)، الاتجاهات المعاصرة في دراسة الأسرة والطفولة، الإسكندرية، المكتبة الجامعية.

حسين عبد الحميد رشوان، (2003)، الأسرة والمجتمع، دراسة في علم الاجتماع والأسرة، الإسكندرية، مؤسسة شباب الجامعة .

خالد الهادي، فدوى عبد المجيد، (1996)، المرشد المفيد في المنهجية وتقنيات البحث العلمي، دار هومة، الجزائر.

صافة أمينة، (2015)، أثار استعمال التكنولوجيا الحديثة على أفراد الأسرة الجزائرية، رسالة ماجيستير تخصص إعلام واتصال، جامعة الجزائر.

صالح محمد على أبو جادو، (2004)، سيكولوجية التنشئة الاجتماعية، عمان: دارة المسيرة.

عبد الله عبد الرحمان، (1999)، علم الاجتماع النشأة والتطور، الإسكندرية، دار المعرفة الجامعية.

فاطمة بنت محمد الأحمري، (2014)، أثر استخدام وسائل الاتصال الحديثة على الاتصال الأسري، رسالة ماجيستير تخصص إعلام واتصال، جامعة الملك عبد العزيز، السعودية .

فتحي عبد الهادي، (1985)، البحث ومناهجه في علم المكتبات، القاهرة، الدار المصرية اللبنانية .

فضيل دليو، (2003)، اتصال المؤسسة (إشهار – علاقات عامة- علاقات مع الصحافة)، القاهرة، دار الفجر للنشر والتوزيع.

مريم قويدر، (2011)، أثر الألعاب الالكترونية على السلوكيات لدى الأطفال، رسالة ماجيستير في علوم الاعلام والاتصال، جامعة الجزائر.

مها حسني الشحراوي، (2008)، الألعاب الالكترونية في عصر العولمة، الأردن، دار المسيرة .

مي العبد الله، (2006)، نظريات الاتصال، بيروت، دار النهضة العربية .

وليد أحمد المصري، (2007)، الأسرة العربية وهوس الانترنت، مجلة العربي، العدد 573 .

مقابلة مع مدير مؤسسة محمد بن عروس، (يوم 22 مارس 2021)، الأغواط ، الجزائر.

مقال منشور في الموقع الالكتروني، يوم 2021/03/22، سا 12:48، www.swalifna.com

المنشور السياسي، الألعاب الالكترونية، الخطر القاتل لأطفالنا، يوم 2021/03/22، سا 16:02، www.aleyassi.dz

أبو العينين علاء الدين، حياة أفضل بلايستيشن، يوم 2021/04/14سا 15:23، www.woman.is/message.com