الجمهورية الجزائرية الديمقراطية الشعبية

وزارة التعليم العالي و البحث العلمي

جامعة عبد الحميد ابن باديس – مستغانم – خروبة

كلية العلوم الاجتماعية و الإنسانية

قسم علوم الإعلام و الاتصال

تخصص الإعلام السمعي البصري

ريبورتاج مصور حول تأثير الألعاب الالكترونية على الطفل

مذكرة مكملة لنيل شهادة الماستر

إعداد الطالبتين :

القايد اليسمين

زريفي خيرة

إشراف الأستاذة :

مجاهد حنان

لجنة المناقشة :

الاسم و اللقب	الدرجة العلمية	الجامعة	الصفة
مجاهد حنان	أ.محاضر	مستغانم	مناقشة
بن علي مليكة	أ.محاضر	مستغانم	رئيسة
رقاد حليمة	أ.محاضر	مستغانم	مناقشة

السنـــــــة الجامعيـــــــــــــــــــــــــة

2022 2021

2022

بسم الله الرحمن الرحيم

الفهرس:

مقدمـــة 5

أولا:الإطار المنهجي 7

1.تحديد الموضوع :..... 8

2.أسباب اختيار الموضوع :..... 9

3.أهداف الدراسة :..... 9

4.أهمية الدراسة : 10

5.النوع الصحفي المختار :..... 10

6.تحديد المفاهيم : 15

ثانيا الإطار التطبيقـــي ..... Erreur ! Signet non défini.

1.مرحلة ما قبل التصوير:..... 20

أ/التحضير : 20

2.مرحلة التصوير: 21

3.مرحلة ما بعد التصوير :..... 22

أ/المشاهدة واختيار اللقطات 22

ب/تركيب الصوت والصورة : 22

د/جينيريك البداية 23

هـ/التعليق : 24

ز/جينيريك النهاية : شكرا على حسن الإصغاء و المتابعة.تعليق و تصوير : زريفي خيرة .القايد اليسمين.مونتاج :زريفي خيرة 25
ك/التقطيع الفني 25
خاتمة ..... Erreur ! Signet non défini.
قائمة المراجع: 34

مقدمـــــــــة

إن مجيء القرن الواحد والعشرين ودخول التكنولوجيات حياة البشرية بطريقة جديدة قلب الموازين وتزعزعت عدة أمور في حياة الإنسان و تغيرت بشكل جذري وفي ظل هذه التغيرات التكنولوجية الحديثة و المعلوماتية والوسائط المتعددة التي أثرت على الفرد والمجتمع بكل شرائحه رجال نساء شيوخ كبار وحتى الأطفال ، نجد أنالأفرادأصبحوا يتعاملون مع هذا الكم الهائل من المعلومات التي خلفت هي نفسها مشاكل يومية معقدة تتمثل في طريقة التعامل مع هذه المعلومات أحياناباالإيجاب ومرات أخرى بالسلب وهذا من خلال ما تزودهم به تكنولوجيات المعلومات وحلول إبداعية حديثة ومتطورة وأيضا تمنحهم فرص قوية لتعلم واستيعاب مفاهيم العصر ومواكبة التطور إذ نجد أنالأطفال هم أكثر الشرائح الاجتماعية حساسية تنمو في محيط ثقافي جديد قد ينافس الآباء والمربين في التنشئة الاجتماعية والترفية.

ومن بين أهم تكنولوجيا المعلومات ظهور الانترنت والحواسيب وخاصة الهواتف الذكية المحمولة التي أعادت تشكيل حياة الطفل في أماكن تنشئته سواء البيت أو المدرسة بطرق عميقة وغير متوقعة، فالأطفال الذين يغوصون في هذه التكنولوجيات معرضين بكثرة لكل ما تعرضه من إيجابأو سلب والعلاقةالموجودة بين الطفل وبين هذه الوسائل ليست بالسطحية

كما نراها بل هي علاقات وطيدة غيرت الكثير من مفاهيمه وسلوكياته وغيرت من مفهوم العلاقات الاجتماعية لديه مع عائلته ومع كل من حوله .

ترتبط دوما مفاهيم اللعب دائما بالطفل فهو العالم الخاص به ومن المفروض أن يتواجد به في غالب الوقت ، و من الخطأ أن يكون الطفل بعيدا عن الحركة آو متعلق بأشياء غير ذلك .

وعلاقة الطفل باللعب هي علاقة فطرية غريزية تولد معه من مرحلة تعرفه على العالم الخارجي إلى غاية انتقاله إلى مرحلة أخرى من مراحله العمرية الذي يحتضن تنشئتهم وأفكارهموإبداع الخيال المتزايد أثناء مرحلة اللعب .

وعندما نتحدث عن اللعب عند الطفل نجد أنالألعاب التي كانت موجودة سابقا تختلف كل الاختلاف عن الألعاب التي طغت حاليا فالألعابالحديثة احتلت مكانا الألعاب التقليدية التي تتميز بالحركة وترسم الضحك والتفاؤل في نفوس الأطفال في حين أن الألعاب الحالية تتمثل في الألعاب الإلكترونية التي انتشرت انتشارا واسعا وازدادت ساعات الأطفال التي يقضيها في اللعب الأمر الذي بدا يثير اهتمام المربين وعلماء النفس وعلماء الاجتماع حول آثارها سواء نفسية منها أو الاجتماعية وهذا هو موضوع مذكرتنا المعنون بتأثير الألعاب الإلكترونية على الطفل،

ولمعالجة هذا الموضوع ارتأينا الكشف عن آثار الألعاب الالكترونية وذلك من خلال التساؤل التالي : فيما يتمثل أثر الألعاب الإلكترونية على الطفل

أولا: الإطار المنهجي

1.تحديدالموضوع :

يدور موضوع بحثنا حول الألعاب الالكترونية و تأثيرها على الأطفال حيث ورد في تقريرشركة عنوان "العاب الفيديو في القرن الواحد والعشرين"أنالصناعة الأمريكية تصنع العاب الفيديو من اجل الترفيه، حيث أصبحت مداخيل هذه الصناعات بالبليارات فقد وصلت قيمه مبيعات هذه الألعاب الى 74,1 مليون دولار سنه 1996 ،لتصل الى250 مليون دولار في سنه 2006 ، كما يصل عدد المستخدمين في الشركات المختصة في إنتاج العاب الفيديو في31 ولاية من أصل 423موقع إلى 253000 عامل سنة 2006 ، فكما نلاحظ هنا فهذه الزيادةالمذهلة في المداخيل والمبيعات راجع إلى الطلب والإقبال المتزايد على هذا النوع من الألعاب.[1]

ومن هنا نستنتج أن الألعاب الالكترونية استقطبت جماهيرا كبيرة ومن جميع الفئات العمرية ولعل أكثر فئة تأثرا هي فئة الأطفال ، حيث أصبح الجانب الالكتروني هو القطاع النشط عندهم ، وما زاد من أهميته هو اهتمامه برغباتهم واشباعاتهم وهو ما جعلهم يقبلون عليه بشكل مستمر دون انقطاع مستخدمين إياه للتعلم والترفيه ،إلا أن العاب الالكترونية تعد سلاح ذو حدين وهذا راجع الى طريقه وكيفيه ممارستها فقد تكون أما سلبيه ضاره ومؤذيه أو ايجابيه نافعة .

---

[1] Stephen E. Siwek, Video Games in the 21st Century: Economic Contributions of the US Entertainment, U.S.A,U.S, Software Industry © Entertainment Software Association, 2007, p1

2.أسباب اختيار الموضوع : لم يكن اختيارنا لموضوع روبورتاج مصور حول تأثير الألعاب الالكترونية على سلوك الطفل وليد الصدفة وإنما كان نتيجة تضافر عدة أسباب حفزتنا لاختيار الموضوع ،نوردها كما يلي :

أ/الأسباب الذاتية :

- الرغبة في معرفة أسباب اهتمام الطفل بهذه الألعاب .
- السعي لمعرفة أسباب انتشار الألعاب الالكترونية .
- ارتباط الموضوع مع تخصصنا السمعي البصري وعليه سعينا لإعداد روبورتاج مصور لتسليط الضوء عليه.

ب/الأسباب الموضوعية :

- الرغبة في التعرف على الألعاب الالكترونية المفضلة لدى الأطفال .
- الرغبة في التعرف على أهم التقنيات المعتمدة في الألعاب الالكترونية للفت انتباه الأطفال لها.

3.أهداف الدراسة :نهدف من خلال معالجتنا لهذا الموضوع لتحقيق الأهذاف التالية:

- لفت انتباه الأسرة الجزائرية للتأثيرات المتعددة لهذه الألعاب على سلوك الطفل .
- التعرف على مضامين الألعاب الالكترونية .
- محاولة معرفة الدوافع التي تؤدي بالأطفال الى ممارسة الألعاب الالكترونية .
- الرغبة في الاطلاع على الآثار التي تخلفها الألعاب الالكترونية على سلوك الطفل .

- الاشباعات التي يحققها استخدام الألعاب الالكترونية لدى الطفل .

4.أهمية الدراسة :

تتجلى أهمية الدراسة و قيمة موضوعنا المعنون ب " **أثر الألعاب الالكترونية على سلوك الطفل** " في أن الطفل هو رجل الغد و الركيزة الأساسية للدولة ، و الذي يعمل على نجاح المستقبل ، في حين أن الوسائط الإعلامية الجديدة أصبحت أكثرا تشعبا في المجتمعات و تؤثر في كل المجالات العمرية خاصة فئة الطفولة التي هي مرحلة عمرية جد حساسة ، حيث أصبحت هذه الفئة أكثر استخداما لهذه الوسائط الإعلامية خاصة الألعاب الالكترونية التي طغت على الألعاب التقليدية القديمة و حلت مكانها .

5.النوع الصحفي المختار :

من أجل معالجة الموضوع قمنا باختيار الروبورتاج حيث يعتبر هذا الأخير أفضل وسيلة للتعبير عن أي واقع يريد الصحفي نقله والتعريف به.

أ/تعريفالروبرتاج :

كلمة الروبورتاج مشتقه من اللغة الانجليزية **Report**والتي اشتق منها الاسم **Reporter**أي المخبر الصحفي وتعني نقل الشيء من مكان إلى آخر أو بالأحرى إرجاع الشيء إلى مكانه أو أصله.[2]

ويعرفه **محمدلعقاب**على أنه يقومبتصويرالواقعونقلهإلىالجمهوروهوكمايقول الدكتورساميذبيانبأنهتصويربالكلماتتتحولمعهاالكلمةوالجملةإلىكاميراحيث

---

[2]نصرالدينالعياضي، اقترابانتظريةمنالأنواعالصحفية،ديوانالمطبوعاتالجامعية،ط1 ،الجزائر 1999 ،ص. 3محمدلعقاب،لصحفيالناجحدليلاالطلبةوالصحفيين،دارهومة،ط 1،الجزائر 2004 ،ص . 8

يسمىالاستطلاعفياللغةالعربية.[3]

الروبورتاج الصحفي نوع صحفي يبنى على تقاليد وقوانين خالصة ، انه ليس من نوع الصحفي الصافي و الخالص بل يشكل نقطة الالتقاء بين العناصر الأدبية والصحفية

يجمع الروبورتاج بين ثلاثة عناصر متناقضة فهو يملك صفه التقرير باعتبار أن كاتبه يعيش الحدث ويملك صفة المحلل والمعلق باعتباره يوجه الحدث ويملك صفة الأديب باعتباره ينقل المشاعر والأحاسيس وتظهر فيه ذاتية كاتبه فهو يجعل القارئ يعايش الحدث ويتفاعل معه لما فيه من صور حية وانه يجعلك تشاهد ما رآه الكاتب ، وهو يتقاطع في هذا مع التقرير وهو يمثل خبرة كاتبه وثقافته في أن يترك بصمته في ذهنك بهذا المفهوم يتقاطع مع الصورة القلمية التي ترسم في ذهنك فكرة أو صورة ، وهو مادة إخبارية تستمد روحها من عناصر الخبر وجزيئاته[4]

ب/تاريخ الروبورتاج

يعود تاريخ الروبورتاج الى الازدهار الذي شهده القرن الماضي ومن بين مؤسسي هذا النوع الصحفي الكاتب الأمريكي ابتن سنكلر ، و جون ريد أما عند الفرنسيين البر لندن الذي يعد من اكبر كتاب الروبورتاج فقد قضى حياته لتغطيه الحروب والكوارث الطبيعية من ابرز ما كتبه سلسله روبورتاجات خلال فتره 1924-1931 "chez les fous"وهو روبورتاج خاص للظروف الغير الإنسانية للمصابين بالأمراض العقلية وروبورتاج حول الاستغلال

---

[4]نصر الدين العياضي ، اقتراب نظرية من الأنواع الصحفية ، م س ذ، ص 129

الوحشي للافا رقه تحت عنوان " terre d'ébène"وربورتاج آخر يصف فيه أوضاع المحكوم عليهم بالأشغال الشاقة في إفريقيا الشمالية بعنوان. "dante n'avait rien vu" بعد سنه من وفاه هذا الكاتب انشأ الفرنسيون جائزة باسمي يكرم بها أفضل عمل صحفي5.

أما بالنسبة للجزائر بداية الروبورتاج تعود لكتابات ابن الصيام سليمان انا رحلاته حيث نلاحظ انه بدا بوصف الباخرة ومشاهدته الأولى القطار والسكة الحديدية وانطباعاته عن الحفلات الساهرة وكل ما مر به وشاهده بالإضافة الى رحلات ابن علي الشريف ب 24 عنوان تمثل زبده الفكر والانبهار بنظام الحكم الفرنسي.6

ج/ خصائص الروبورتاج:

يتميزالربورتاجبعدةسماتوخصائصأبرزها:

- يعتمدالوصفوالسردالذييجعلالمتلقييربويسمعويحسويتذوقوحتيلمس
- الحدثأويقبضعلىالموضوع.
- يلتصقفينقلالواقعالمعيشيوالأحداثوالوقائع.

---

5. المرجع نفسه ص.136

6. رقية طالب ، رسكلة المخلفات الصناعية رؤية اقتصادية بمعايير بيئية مركب ALGAL+ لتحويل الالمنيوم بولاية مسيلة انموذجا، مذكرة مكملة لنيل شهادة الماستر في الاعلام و الاتصال سنة الجامعية 2016-2017 ص 14

- يتضمن جانبا ذاتيا بكل تأكيد وبعدا نقديا للأشياء و الأفعال ،كما يتطلب قدرا :كبيرا من الصراحة في نقل الأخبار وعناصرها
- يجسدالتطلعلمعرفةالأشياءوالأشخاصوالشعوربالمشاركينفيالسيرورةالاجتماعية.
- يركزعلىالجانبالإنسانيفيالوضعأكثرمناهتمامهبالحدثذاته،بمعنىأن الصحفييعطيالكلمةلشهودالعيانوضحايالحدثماأوصناعةليبرزالعواطفالتييثيرهاالحدثأكثرمنال سياقالذيجريفيهالحدث.[7]

د/ **أنواع الروبورتاج :**

الروبورتاج الحي يسمى بالتغطية يدور حول حدث آني يقدم معلومات ذات طابع إخباري حيث يكون حضور الصحف واضحا فيه أغنية الشخصية الأساسية التي تعطي الحدث الروبورتاجالموضوعاتي: يدور حول قضايا وإحداث غير انه لا يلتزم بتقديم أخبار مرتبطة بحدث معين بل ينطلق منها بشرط أن تكون القضايا المعالجة ممكنه البصري التطور وفق النمو المنطقي للصور البصرية [8]

---

7. نصر الدين العياضي ، المرجع السابق ص 140-141

8. نصر الدين العياضي ، المرجع نفسه ص 144

وهناك من يقسم الروبورتاج :

- **وفق الوسيلة :**

روبورتاج صحفي روبورتاج إذاعي روبورتاج تلفزيوني قرطاج الكتروني

- **وفق المضمون :**

روبورتاج اقتصادي روبورتاج سياسي روبورتاج اجتماعي ثقافي....

بنيه الروبورتاج يتكون الروبورتاج غيره من الأنواع الصحفية عنوان مقدمة جسمها خاتمه

وتعتمد على شروط معينة :

- ✓ **العنوان :**

يجب أن يكون العنوان وصفي يعبر بصدق عن مضمون الروبورتاج وهو الذي يحدد متابعه الجمهور له من عدمه لذلك فان حسن اختياره مهم جدا.

مقدمه يجب أن تكون مقدمه الروبورتاج جذابة القارئ أو المستمع أو المشاهد للدخول في الموضوع ومتابعته يرى البعض أن هناك ثلاث مقدمات

المقدمة التمهيدية يقوم الصحفي بالتمهيد لموضوع الروبورتاج بأي طريقه يراها مناسبة مقدمه

تحديد المكان يحدد من خلالها مكان الروبورتاج موقع مدينة

تحديد الموضوع احدد فيها الصحفي موضوع الريبورتاج9

9. رقية طالب ، مرجع السابق ص 18.

6.تحديد المفاهيم :

أ/الطفل :

يطلق لفظ الطفل في علم النفس على الذكر أو الأنثى من نهاية سنتي الرضاعة الى البلوغ والمراهقة

تعتبر اتفاقية حقوق الطفل الوثيقة الدولية الأولى التي تم بموجبها وضع مفهوم حيث الطفل بشكل عام حيث عرفت الطفل بأنه كل إنسان لم يتجاوز الثامنة عشر ما لم يبلغ سن الرشد قبل ذلك بموجب القانون المطبق عليه.10

هذا وقد تباينت وجهات نظر علماء الاجتماع في تعريف الطفل تبعا لاختلاف وجهات النظر في ثلاث اتجاهات على النحو التالي :

الاتجاه الأول يرى أن مفهوم الطفولة يتحدد بسن معينة تبدأ من ميلاده وتنتهي عند الثانية عشر من عمره

الاتجاه الثاني ويرى أن فترة الطفولة هي المرحلة الأولى ضمن تكوينه ونمو شخصيته ،وتبدأ من الميلاد وحتى بداية طور البلوغ

10.عبد العزيز أبو خزيمة ، الحماية الدولية للأطفال أثناء النزاعات المسلحة دراسة مقارنة ، رسالة مقدمة لنيل شهادة ماجستير في تخصص الحقوق ، كلية الحقوق ، جامعة الاسكندرية ،2010، ص 49.

الاتجاه الثالث ويرى أن الطفولة هي فترة الحياة التي تبدأ من الميلاد وحتى الرشد وهي تختلف من ثقافة إلى أخرى فقد تنتهي الطفولة عند البلوغ أو عند الزواج أو يطلق على سن محددة لها.11

ب/الألعاب الالكترونية :

هي نشاط ترويحي ظهر أواخر الستينات ,وهي أيضا نشاط ذهني بالدرجة الأولى , تضم كل الألعاب ذات الصبغة الالكترونية العاب الفيديو العاب الكمبيوتر العاب الهواتف النقالة، حيث تمارس هذه الألعاب بطريقة تختلف عن الطريقة التي تمارس بها الألعاب الأخرى لأنها تعتمد على وسائل خاصة بها ونقصد الحواسيب المحمولة والثابتة ، الهواتف النقالة والتلفاز...

حيث تمارس هذه الألعاب أحيانا بشكل جماعي عن طريق شبكة الانترنت أو بشكل فردي وتعتمد على برنامج ومعالج للمعلومات ووسائل الإخراج ..

تتكون من العناصر التالية :

أوامر التشغيل و اللعب تنفذ عن طريق لوحه المفاتيح ،أزرار التشغيل، عصا قيادة المروحية، أو الطائرة للقيام بالطيران و مقود السيارة لألعاب السباق الفأرة، القناع ..

11. ماهر أبو خوات، الحماية الدولية لحقوق الطفل،بدونطبعة،دار النهضة العربية، القاهرة،2008 ، ص 10

الى غير ذلك من الأدوات برامج اللعب ، المخرجات، الشاشات الكبيرة, شاشة الحاسب,،شاشة الهاتف النقال، مكبرات الصوت، النظارات الالكترونية11.

- وفي تعريف أخر :

هي نوع من الألعاب تعرض على شاشة التلفاز(العاب الفيديو) أو على شاشة الحاسوب (العاب الحاسوب) تزود الفرد من خلال استخدام الإمكانيات العقلية أو اليد مع العين(التآزر ال+بصري الحركي) ، وهذا يكون من خلال تطوير البرامج الالكترونية 12

ج/السلوك :

✓ **لغة :**

مفرد مصدر سلك بسلك في سيرة الإنسان وتصرفه واتجاهه .

أدب /حسن /شيء السلوك ، المرء سلوكه(مثل أجنبي) سواء سلوك مهني ، سلوك غير لائق يرتكبه صاحب مركز رسمي شهادة حسن السلوك تعطي الشخص من الدولة

---

11. مريم قويدر، اثر الألعاب الالكترونية على سلوكيات لدى الأطفال ، دراسة وصفية على عينة من الأطفال المتمدرسين بالجزائر العاصمة ، مذكرة لنيل شهادة الماجستير في علوم و الاتصال ، سنة الجامعية 2011-2012 ص 34

12. نداء سليم إبراهيم إبراهيم ، إيجابيات الألعاب الالكترونية التي يمارسها أطفال الفئة العمرية (3-6) سنوات و سلبيلتهم من وجهة نظر الأمهات و معلمات رياض الأطفال رسالة مقدمة استكمالا لمتطلبات الحصول على درجة الماجستير ، سنة 2016 ، ص8

أوالمؤسسة التي كان يعمل فيها انه حسن السلوك (حي) مجموعة أفعال الكائن الحي استجابة مؤثرات الداخلية[13].

✓ **اصطلاحا :**

السلوك هو ذلك التصرف الذي يبرزه شخص ما أما بالنسبة الداخلية أو الخارجية نحو ما يطرح من سلعة أو خدمة أو أفكار تعمل على إشباع حاجياته ورغباته حسب البيئات المختلفة للأفراد والأسرة أو المؤسسات العامة والخاصة[14]. .

و السلوك بمعناه العام :

يتضمن كل نشاط يقوم به الكائن الحي ، وكذلك كل حركة تصدر عن الأشياء . بحث الحيوان عن الطعام نوع من السلوك ، وانشغال الطفل في اللعب نوع آخر من السلوك[15]

13. عمر أحمد المختار ، معجم اللغة العربية المعاصر ، المجلد ،ط1 ، عالم الكتب ، القاهرة ، 2008 ،ص 1097

14.زهير عبد اللطيف عابد ، مبادئ الإعلان ، دار البازوري ، الأردن ، عمان ، 2014

15. خالد عز الدين ، السلوك العدواني عند الطفل ، الطبعة الأولى ، دار أسامة للنشر ، الأردن ، عمان ، 2010، الصفحة

ثانيا : الإطار التطبيقي

1.مرحلة ما قبل التصوير:

تعد هذه المرحلة نقطةالبداية التي ينطلق منها الطالب ، إذ يقوم بتحضير خطة لإعداد الروبورتاج.

أ/التحضير :

قمنا بعرض الفكرة على الأستاذة المشرفة "مجاهد حنان " و ثم اخترنا النوع الصحفي الذي سنعمل عليه وهو الروبورتاج، كما

تموضعخطةمبدئيةلطريقةسيرعملناومناقشةأفكارنا،أهمهاتحديدالأماكنوالأشخاصوأخذبعضالمعلو ماتاللازمةللتوجهللميدان.

ب/المعاينة :

في هذه المرحلة قمنا الاتفاق مع بعض الأولياء للتصوير معهم واخذ أرائهم حول موضوعنا، وبما أنالروبورتاج يتمحور حول سلوك الطفل بسبب تأثيرالألعاب الالكترونية فلا بد من

التوجه نحو طبيب نفسي لأنه يتعامل مع هذه الحالات ، وهنا قمنا بالعديد من الاتصالات مع أطباء نفسيين للحصول على موعد معهم ، وكان هذا أصعب جزء لعدم توفر الوقت ، إلاأننا تمكنا من ذلك مع الطبيبة النفسية "برابح فافا منصورية "..

1- **السينوبسيس:**

الفكرة الرئيسية التي يدور حولها روبورتاجنا المصور هي معرفة تأثيراتالألعاب الالكترونية على سلوك الطفل سواء كان ايجابيا أم سلبيا ..

حاولنا من خلال هذا الروبورتاج لفت انتباه الأولياء نحو سلوك أطفالهم بعد ممارستهم لهذه الألعاب الالكترونية وتوعيتهم بخطورتها عليهم ، لان سلبياتها أكثر من ايجابياتها..

2.مرحلة التصوير:

تحتاج هذه المرحلة إلى وسائل التصوير، والوسيلة التي استخدمناها هي الهاتف النقالمن نوع oppo. a .53. s،حيث أن هذه المرحلة مهمة جدا وهي التي تضمن نجاح الروبورتاج ، وتعتبر امتدادا لمرحلة ما قبل التصوير ، فبعد الانتهاء من المعاينة باشرنا بعملية التصوير.

أول ما قمنا بتصويره هو طفل يمارس الألعاب الإلكترونية وكان ذلك يوم 19/ 06/ 2022 على الساعة 14:00 ، ثانيا قمنا بالتصوير مع الأولياء يوم 20/ 06/ 2022 على الساعة 17:00 مساءا ،كما قمنا بتصوير مجموعة من الأطفال يمارسون ألعاب تقليدية في نفس

اليوم، ثالثا قمنا بالتصوير مع الطبيبة النفسية حسب الموعد المتفق عليه وكان ذلك يوم 23/ 06/ 2022 على الساعة 13:00.

3.مرحلة ما بعد التصوير :

تبدأ هذه المرحلة بجمع المادة المصورة ومشاهدتها لتسهيل بناء هيكل الروبورتاج وترتيب المشاهد والتعليق عن طريق المونتاج ..

أ/المشاهدة واختياراللقطات:

تبدأ هذه المرحلة بعد الانتهاء من عملية التصوير حيث قمنا بمشاهدة المادة المصورة عدة مرات قصد اختيار أحسن اللقطات التي تهمنا في موضوعنا المعالج ..

ب/تركيب الصوت والصورة :

في هذه المرحلة قمنا بترتيب اللقطات التي اخترناها وفق هيكل الروبورتاج الذي كنا رسمناه سابقا ، كما قمنا بكتابة نص التعليق وركبناه مع اللقطات ، هذا الأخير يساعدنا على توضيح المعنى المرجو وإيصال الرسالة الإعلامية بشكل جيد من خلال الألفاظ والعبارات ..من خلال الإعتماد على البرنامج المسمى.vivavideo

ج/البطاقة الفنية :

الموضوع : ربورتاج مصور

العنوان : تأثير الألعاب الإلكترونية على سلوك الطفل

المدة : 4د و43ثا

نوع الكاميرا:

إشراف الأستاذة : مجاهد حنان

إعداد الطالبتين : القايد اليسمين وزريفي خيرة

أماكن التصوير : ملعب ، شارع ، مكتب الاخصائية النفسية .

الجمهور المستهدف : عام و خاص .

الإنتاج :2022

د/جينيريك البداية :

جامعة عبد الحميد بن باديس .

كلية العلوم الاجتماعية.

قسم علوم الإعلاموالاتصال .

يقدم روبورتاج مصور حول تأثير الألعاب الالكترونية على الأطفال .

من إعداد الطالبتين :

زريفي خيرة .

القايد اليسمين .

إشراف الأستاذة مجاهد

هـ/التعليق :

كرة القدم ، لعبة الحبل ، الغميضة، وغيرها من الألعاب التي كنا نمارسها قديما في طفولتنا أصبحت شبه معروفة اليوم ، فقد احتلت الألعاب الإلكترونية مكانا واسعا لدى الأطفال فهي تعتمد بشكل واسع على استخدام العقل وإظهار مواهب الطفل وقدراته إلا أنها تربي فيه الانعزال والأنانية بينما كانت ألعاب الماضي البسيطة والسهلة في ممارستها تقوي الصداقات وتبني فيهم روح التعاون والجماعة هذا ما دفعنا لمساءلة الأولياء حول آرائهم في الألعاب الالكترونية.

وبما أن الأطباء النفسيين اهتموا بهذا الموضوع خاصة في الآونة الأخيرة الأمر الذي جعلنا نستعين بأحد أهم الأطباء المختصين الدكتورة"برابحفافامنصورية. "

وفي الأخير توصلنا إلى أن الألعاب الإلكترونية لها أثر بالغ على حياة الطفل النفسية فهي سلاح ذو حدين لذلك ندعوا الأولياء للاهتمام أكثر بأطفالهم .

ز/جينيريك النهاية :

شكرا على حسن الإصغاء و المتابعة.

تعليق و تصوير :

زريفي خيرة .

القايد اليسمين.

مونتاج :

زريفي خيرة .

القايد اليسمين

ك/التقطيع الفني

شريط الصورة					شريط الصوت				
رقم المشهد	نوع اللقطة	حركة الكاميرا	زاوية التصوير	محتوى اللقطة	الوقت بالثانية	التعليق	الحديث	موسيقى	الضوضاء
01	عامة	ثابتة	أمامية	مجموعة من الأطفال يلعبون بالكرة	0.10	كرة القدم لعبة الحبل			
02	متوسط	ثابتة	أمامية	طفل يلعب الالعاب الالكترونية	0.07	اصبحت شبه معروفة اليوم			
03	متوسطة	ثابتة	أمامية	أطفال يلعبون	0.08	و هي تعتمد			

					بالألعاب الإلكترونية		بشكل واسع			
04		راسية عمودية	مرتفعة	طفل يلعب ألعاب الكترونية بالهاتف النقال	0.09		إلا أ،ها تربي فيه			صوت الألعاب
05	عامة	بانورامية	مرتفعة	مجموعة من الأطفال يلعبون	0.14		السهلة و البسيطة في ممارستها ...			صوت اللعب
06	صدرية	ثابتة	أمامية	أحد الأولياء يعطي رايه في الألعاب الإلكترونية	0.10		الوقت لا يرحم			
07	صدرية	ثابتة	أمامية	أحد الأولياء يعطي رأيه في الألعاب	0.09			نأخذ الهاتف من الطفل		صوت السيارات

					الإلكترونية				
08	صدرية	ثابتة	أمامية	أحد الأولياء يعطي رأيه في الألعاب الإلكترونية	0.12		سلبية لأنها تضيع الوقت		أصوات الأطفال في الشارع
09	متوسطة	ثابتة	أمامية	طبيبة نفسية تتحدث مع طفلة	0.04	و بما أن الأطباء النفسيين			
10	قريبة	ثابتة	أمامية	طفل يمسك لوحالكتروني	0.04	اهتموا بهذا الموضوع ...			
11	متوسطة	ثابتة	أمامية	طفل يمسك هاتف و أمه وراءه	0.04	نستعين بأحد الأطباء النفسيين			
12	صدرية	ثابتة	أمامية	طبيبة نفسية تجيب عن	1.00		الأطفال يتوجهون		

				الأسئلة				نحو الأعاب الإلكترونية	
13	عامة	بانورامية	جانبية	طفل يلعب بالألعاب الإلكترونية	0.07	و مما لاشك ان الألعاب الإلكتونية ..			
14	عامة	ثابتة	أمامية	طفل يلعب بالألعاب الإلكترونية	0:04	و تكون إما إيجابية او سلبية ..			
15	عامة	ثابتة	امامية	طفليلعب بالألعاب الإلكترونية	0.04	فما هي اللاإضطرابات ..			
16	عامة	ثابتة	أمامية	طفل ممدد في سرسر المستشفى	0.04	التي يمكن ان تسببها الألعاب الإلكترونية			

17	صدرية	ثابتة	امامية	طبيبة نفسية تجيب عن الأسئلة .	0.34		أمراض عصبية و أمراض نفسية		صوت السيارات .
18	قريبة	ثابتة	أمامية	أطفال يلعبون بالألعاب الإلكترونية	0.04	فالألعاب الإلكترونية ...			
19	عامة	ثابتة	أمامية	أطفال يلعبون بالألعاب الإلكترونية	0.09	تؤثر بشكل سلبي على الطفل ...			
20	قريبة	ثابتة	أمامية	طفل مركز جيدا مع التلفزيون	0.06	تروح للعنف و القتل .			
21	متوسطة	ثابتة	أمامية	مجموعة من الأطفال يمارسون الألعاب	0.05	وضع الأولياء في حيرة ..			

			الإلكترونية						
22	عامة	ثابتة	أمامية	الأطفاليم ارسونالأل عابالإلكترونية	0.04	متسائلين و باحثين عن حلول ..			
23	متوسطة	ثابتة	أمامية	الأطفاليم ارسونالأل عابالإلكترونية	0.04	داخل بيوتهم و خارجها ..			
24	صدرية	ثابتة	أمامية	طبيبة نفسية تجيب عن الأسئلة	0.52		ما هو السبب الذي يدعع الأطفال للألعاب الإلكترونية		
25	عامة	ثابتة	أمامية	عائلة مجتمعين معا .	0.04	و في الأخير توصلنا ..			
26	عامة	ثابتة	أمامية	أسرةصغيرةمكونة منطفلينو	0.04	لها أثر بالغ على حياة			

				والدين		الطفل.			
27	عامة	ثابتة	أمامية	أسرةصغ يرةمكونة منطفلينو والدين	0.04	سلاح ذو حدين..			

الخاتمة

تعالج دراستنا موضوع تأثيرالألعاب الالكترونية على سلوك الطفل من خلال وجهة نظر الأولياءوأيضاالأطباء النفسيين باعتبار أنالألعاب الالكترونية من بين الألعاب التي لها نسبة متابعة عالية ، ولها دور بارز في حياة الأطفال خاصة بفضل تقنياتها ومميزاتها وأصبحوا مندفعين لها بشكل غير اعتيادي دون التركيز على مخاطرها سواء من الناحية الصحيةأو السلوكية.

وبهذا فدرستنا تسعى لمعرفة اثر الألعاب الالكترونية المنتشرة حاليا على سلوك الطفل سابقا بحكم أن هذه الألعاب تحمل مضامين مختلفة كل الاختلاف عن الألعاب التقليدية السابقة. توصلنا في نهاية الدراسة الى استنتاجات منها ما اجبنا به عن التساؤل المطروح في بداية الدراسة

فقد كانت الألعاب الالكترونية في مقدمة النشاطات الترفيهية التي يهواها الأطفال ويستمتعون بممارستها.

حيث تمثل التكنولوجيات الحديثة كالتلفزيون والانترنت والهاتف الذكي المحمول البوابة الرئيسية للأطفال التي تسمح لهم بالتعرف على آخرالإصدارات الحديثة لهذه الألعاب وهذا ما يوضح لنا العلاقة الوطيدة بين الألعاب الالكترونية الحديثة.

قائمة المراجع:

1. خالد عز الدين ،
السلوك العدواني عند الطفل ، الطبعة الأولى ، دار أسامة للنشر ، الأردن ، عمان ، 2010.

2. زهير عبد اللطيف عابد ، مبادئ الإعلان ، دار البازوري ، الأردن ، عمان ، 2014

3. عبد العزيز أبو خزيمة ، الحماية الدولية للأطفال أثناء النزاعات المسلحة دراسة مقارنة ، رسالة مقدمة لنيل شهادة ماجستير في تخصص الحقوق ، كلية الحقوق ، جامعة الاسكندرية ،2010.

4. عمر احمد المختار ، معجم اللغة العربية المعاصر ، المجلد 2 ، طبعة 1 ، عالم الكتب ، القاهرة ، 2008 .

5. ماهر أبو خوات، الحماية الدولية لحقوق الطفل،بدونطبعة،دار النهضة العربية، القاهرة،2008 .

6. محمدلعقاب، لصحفيالناجحدليلالطلبةوالصحفيين،دارهومة،ط1 ،الجزائر 2004 .8

7. نصرالدينالعياضي، اقترباتنظريةمنالأنواعالصحفية،ديوانالمطبوعاتالجامعية،ط 1،الجزائر.

8. نواربا هي،أكاديميةالمرسلالصحفيالمحترف،دارالهدىللنشر،ط1 ،الجزائر،2006.

9. مريم قويدر ، أثر الألعاب الإلكترونية على السلوكيات لدى الاطفال ، دراسة وصفية تحليلية على عينة من الاطفال المتمدرسين في الجزائر العاصمة ، مذكرة لنيل شهادة الماجيستر في علوم الإعلام و الإتصال ، 2012.

10. Stephen E. Siwek, Video Games in the 21st Century: Economic Contributions of the US Entertainment, U.S.A,U.S, Software Industry © Entertainment Software Association, 2007,