الجمهورية الجزائرية الديمقراطية الشعبية
République Algérienne démocratique et populaire
وزارة التّعليم العالي والبحث العلمي
Ministère de l'enseignement supérieur et de la recherche scientifique
جامعة عبد الحميد بن باديس- مستغانم
Université Abdelhamid Ibn Badis- MOSTAGANEM
كلية الأدب العربي والفنون
Faculté de Littérature Arabe et des Arts
FLAA
كلية الأدب العربي والفنون
UNIVERSITE
Abdelhamid Ibn Badis
MOSTAGANEM

قسم الفنون البصرية

أثر الألعاب الإلكترونية على الطفل

حملة توعوية للأهالي بأثر الألعاب الإلكترونية على سلوك الطفل

مذكرة تخرج لنيل شهادة الماستر في الفنون البصرية

تخصص: تصميم غرافيكي

من إعداد الطالبة:
–بوقروج أسماء

بإشراف الأستاذ
– أ. بلبشير أمين

لجنة المناقشـــة

اسم ولقب الأستاذ(ة)	الرتبة العلمية	الصفة في اللجنة
د. قرزيز معمر	أستـــاذ مساعد	رئيســـــا
أ.بلبشير أمين	أستـــاذ مساعد	مشرفا ومقررا
د. عبد الصدوق ابراهيم	أستـــاذ محاضر	مناقشـــــا

السنة الجامعيـــة: 2019/2018

شكر وعرفان

الحمد لله حمدا كثيرا طيبا مباركا فيه كما يليق بجلال وجهه و عظيم شأنه و نشكره جل وعلا على حسن توفيقه و جميل صنيعه بأن وفقني الى إنجاز هذا العمل المتواضع.

كما أتقدم بالشكر و العرفان الى أساتذتي و أخص بالذكر الأستاذ المشرف " بلبشير آمين" الذي أخلص لي النصح و قدم لي العون و تحمل عناء الإشراف و التوجيه و اتمنى له التوفيق.

الى كل من وقف بجانبي و قدم لي يد المساعدة و زودني بالمعلومات اللازمة لإتمام هذا البحث .

كما أتقدم بالشكر و التقدير الى الأساتذة الأفاضل أعضاء لجنة المناقشة على قبولهم
مناقشة وإثراء هذا العمل.

الإهداء

الحمد لله رب العالمين و الصلاة و السلام على خاتم الأنبياء و المرسلين.

الى ملاكي في الحياة...الى سر الوجود...الى أحب مخلوقة الى قلبي ...الى التي كدت وسعت لتربيتي و تعليمي ما ينفعني و وفرت لي جميع السبل من أجل النجاح....أمي الغالية أطال الله في عمرها.

الى من تجرع الكأس فارغا ليسقيني قطرة حب وكلت أنامله ليقدم لنا لحظة سعادة
الى من حصد الأشواك عن دربي ليمهد لي طريق العلم الى القلب الكبير
ابي العزيز

الى سندي وقوتي في الحياة زوجي العزيز

الى القلوب الطاهرة الرقيقة و النفوس البريئة إخوتي الأحباء

الى زملائي و زميلاتي

مقدمة

مقدمة

يتميز العصر الذي نعيش بثورة تكنولوجية هائلة ،شغلت حيزا كبيرا في حياتنا اليومية و اصبح صعبا الاستغناء عنها في مختلف جوانب الحياة العلمية و العملية ، و اصبح عصر التكنولوجيا و التقنية يطلق على زمننا هذا بفضل الأدوات و الوسائل الالكترونية الحديثة في جميع مجالات الحياة كالتعليم و العمل و حتى العلاقات الاجتماعية و التواصل والتقنيات التي جعلت المجتمع يستغني عن الكثير من الأدوات التقليدية القديمة .

و بهذا اصبح للتكنولوجيا الاثر الاكبر في حياة اي فرد ، بمختلف فئاتهم العمرية ، وتعلق بها صغيرنا قبل كبيرنا ، و اصبحت جزءا لا يتجزء من اسلوب حياتنا ، فهي تسهل الكثير من الوظائف و الاعمال و تملأ اوقات فراغنا بوسائل الترفيه و التسلية.

من بين الاشياء التي وفرتها التكنولوجيا في وسائل الترفيه ، الألعاب الالكترونية او ألعاب الفيديو والتي يلجأ اليها البالغين للهروب من الضغوطات التي تنشأ عن تعقيدات الحياة اليومية ، فاللعب يمثل أداة مثالية للتنفيس عن هذه الضغوطات اما بالنسبة للأطفال وهم الاكثر تأثرا بها فهي أداة لعب وترفيه ، فالطفل بفطرته يميل الى اللعب وبفضله تتكون شخصيته و تظهر اتجاهاته و ميوله الفكري ، العاطفي ،الاجتماعي و ينمي ذكائه و حس البديهة لديه ، و بالتالي يشكل اللعب مخزونا معرفيا يرتبط بفهم الطفل و تفكيره ، بعد ان كان في السابق يقتصر مفهومه على النشاط البدني فقط .

و بما ان الأطفال هم اكثر الشرائح الاجتماعية حساسية اذن فتأثير هذه الألعاب الالكترونية يكون بشكل أكبرو قد يكون لها سلبيات كما لها ايجابيات و ذلك حسب نوع الالعاب الالكترونية التي يتعامل معها الطفل .

من الأسباب التي دفعتني لإختيار الموضوع :

الأسباب الذاتية :

- الرغبة في معرفة اثر الألعاب الالكترونية على الأطفال و معرفة ايجابياتها وسلبياتها.
- الى اي مدي يمكن ان يصل تأثيرها على الأطفال.

- و هل يمكن ان تتحول الى ادمان و تنعكس سلبا على الطفل .
- و ايضا سبب اخر هو معرفة ما إذا كان للأهل دور في إقبال أطفالهم على هذه الألعاب الالكترونية .

الأسباب الموضوعية:

- معرفة انواع الالعاب الالكترونية حسب المحتوى.
- البحث عن اساليب و طرق تجنب سلبياتها و اضرارها على الطفل .
- ابراز دور الملصق الإعلاني في التوعية و معرفة خصائصه و مميزاته.

و بالتالي تأتي هذه الدراسة لمحاولة معرفة أثر الألعاب الالكترونية على السلوكيات لدى الأطفال ، و معرفة ايجابياتها وسلبياتها وطرق تجنب اضرارها ، وكيفية التوعية بمخاطرها.

من هذا فالإشكالية المطروحة تتمثل في :

الى اي مدى يمكن ان تأثر الألعاب الالكترونية سلبا او ايجابا على الطفل وفي ماذا يتمثل هذا الأثر ؟

و يمكن تقسيم الاشكالية الى تساؤلات هي :

- ماهي ايجابيات وسلبيات الألعاب الالكترونية ؟
- ماهي مظاهر تأثيرها على الطفل وسلوكياته ؟
- كيف يمكن تجنب تأثيراتها السلبية على الطفل ؟

منهج الدراسة :

"عرف المنهج على انه خطوات منتظمة يتبعها الباحث في معالجة الموضوعات التي يقوم بدراستها الى ان يصل الى نتيجة معينة ،وبهذا يكون في مأمن ان يحسب صواب ما هو خطأ او العكس ، وعرفه آخر بقوله: ان منهج البحث يعني مجموعة من القواعد العلمية التي تهيمن على سير العقل ، و تحدد عملياته من أجل الوصول الى نتيجة معلومة ، وبهذا يقوم على التأمل و الشعور.

كما يعرفه "أنجرس موريس" على انه كيفية تصور و تخطيط العمل حول موضوع ما ، انه يتدخل بطريقة اكثر او اقل إلحاح ،بأكثر او أقل دقة ، في كل مراحل البحث او في هذه المرحلة او تلك كما يمكن ارجاع كلمة منهج الى ميدان خاص يتضمن مجموعة من الإجراءات الخاصة بمجال دراسة معين"[1]

ولدراسة و معالجة الموضوع، اتبعت خطوات المنهج الوصفي ،لأنه يستهدف تصوير و تحليل و تقويم خصائص مجموعة معينة، او ظاهرة اجتماعية معينة ودراسة الحقائق المتعلقة بها ،و لأنه يمكن من الوصول الى معرفة دقيقة و تفصيلية عن عناصر الظاهرة للوصول الى فهم أفضل لها و وضع سياسات او اجراءات مستقبلة لها.

"فالمنهج الوصفي مرتبط منذ نشأته بدراسة المشكلات المتعلقة بالمجالات الانسانية ومازال هذا هو الأكثر استخداما في الدراسات الانسانية حتى الآن و ذلك نتيجة لصعوبة استخدام الاسلوب التجريبي في المجالات الانسانية.

ويرى أخرون ان المنهج الوصفي يعتبر طريقة لوصف الظاهرة المدروسة و تصويرها كميا عن طريق جمع معلومات عن المشكلة ، و تصنيفها و تحليلها و إخضاعها للدراسة الدقيقة ."[2]

1- مريم قويدر ، اثر الألعاب الالكترونية على السلوكيات لدى الأطفال ، مذكرة ماجيستير في علوم الاعلام والإتصال جامعة الجزائر 2012/2011 ، ص 21

2 - المرجع نفسه، ص 22.

الدراسات السابقة :

ان اي دراسة علمية لا يمكنها ان تنطلق من فراغ ، اذ لابد من الاعتماد على الدراسات السابقة في تدعيم البحث الذي يتم اجراءه.

الدراسة الاولى:

إصدار من سلسلة الاختراق الثقافي بعنوان الألعاب الالكترونية و اثرها الفكري و الثقافي ، للكاتب محمد حيدر الكعبي، المركز الاسلامي للدراسات الاستراتيجية سنة 2017 .

تطرق محمد الكعبي في هذا الاصدار الى كل ما يخص الالعاب الالكترونية ، بدءا من تاريخ ظهورها، و ذكر انواع الاجهزة التي تلعب عليها من حاسوب و اجهزة محمولة ....الخ، الى قيامه بتقييم و تصنيف ألعاب الفيديو، حيث قام بتقييمها بحسب تأثير المحتوى ،وثانيا صنفها بحسب نوع المحتوى الى ثلاث تصنيفات كما ذكر تأثيراتها الايجابية و السلبية على مستخدميها ، مع ذكر بعض الدول التي منعت ألعاب الفيديو ذات التأثير السلبي ،ثم سلط الضوء بعد ذلك على الألعاب الالكترونية في العراق (تاريخها ،سوق الألعاب الالكترونية في العراق) .

كما قام بإستطلاع حول ممارسة ألعاب الفيديو في العراق ،و ذكر الألعاب التي يتداولها الجيل العراقي .

و في الأخير قام بمقاربة نفسية لممارسي ألعاب الفيديو ،لمعرفة سبب ارتباط التأثيرات السلبية بألعاب الفيديو ، و لماذا تلقى الألعاب الالكترونية المخالفة للمجتمع الاسلامي إقبالا شديدا من الجيل الحالي عليها ، رغم مخالفتها لقيمهم و ثقافتهم فقام الكاتب بدراسة أسباب هذا الاقبال .

الدراسة الثانية :

دراسة بعنوان تأثير الألعاب الالكترونية على الأطفال ،لوسام سالم نايف ،رئيس مهندسين مديرية شباب و رياضة بابل و ناشط مدني في حقوق الانسان ،بابل 2015.

هدف في دراسته الى التعرف على ايجابيات و سلبيات الالعاب الالكترونية و دوافع ممارستها من وجهة نظر اولياء امور الاطفال للفئات العمرية بين 7-15 سنة و هذه الدراسة تم تطبيقها على 50 شريحة من اولياء الأمور الموظفين في دوائر حكومية و لهذا الغرض قام بإعداد استبيان يخص المعلومات السلبية و الايجابية المكتسبة من ممارسة الألعاب الالكترونية ، و يرى اولياء الامور ان لممارسة ألعاب الفيديو اثارا ايجابية و اخرى سلبية ، فمن الاثار الايجابية انها تسهم في تحسين بعض المهارات الاجتماعية و الاكاديمية لدى الأطفال مثل : مهارة البحث عن المعلومات ،مهارة الطباعة ، مهارة الكتابة ، مهارة اكتساب اللغات الاجنبية ،مهارات التفكير الناقد ومهارات حل المشكلات . اما في ما بتعلق بالأثار السلبية المترتبة عنها فتم تصنيفها الى ست فئات اضرار دينية ، اضرار سلوكية و امنية ، اضرار صحية و اضرار اجتماعية ، و اضرار اكاديمية .

و تعتبر هذه الدراسة من البحوث الوصفية التحليلية التي تستهدف جمع اكبر عدد من المعلومات عن الوقائع و الظواهر الاجتماعية .

كما تطرق الباحث في هذه الدراسة الى الاتفاقيات الدولية لحقوق الطفل، واهم المواد التي تنص على اهمية حماية الطفل و تهيئة الاجواء المناسبة له .

هذا و توصل الباحث في نهاية الدراسة و بعد تحليل النتائج الى جملة من الاستنتاجات التى اجاب بها على التساؤلات التي تم طرحها في بداية الدراسة واخيرا قدمت الدراسة جملة من التوصيات ذات صلة بالنتائج أهمها انه :ينبغي على الدولة وأولياء الامور الاحاطة بأهم الجوانب الايجابية والسلبية للألعاب الالكترونية و ذلك بهدف تعزيز الجوانب الايجابية و الحد من اثار الجوانب السلبية ، بالإظافة الى تشريع قانون حماية الأطفال في العراق من قبل المختصين

الدراسة الثالثة:

رسالة ماجيستير لمريم قويدر بعنوان أثر الألعاب الالكترونية على السلوكيات لدى الطفل ، كلية العلوم السياسية و الاعلام ،جامعة الجزائر3 ،2012/2011.

تعرضت في موضوع بحثها الى الألعاب الالكترونية و أثرها على سلوكيات الأطفال عامة ، وبشكل خاص قامت بدراسة وصفية تحليلية على عينة من الأطفال المتمدرسين بالجزائر العاصمة ، وقامت بدراسة الموضوع من ناحية التأثير السلبي لهاته الألعاب على سلوك الطفل و دفعه على العدوان و السلوك غير السوي بالمدارس الجزائرية .

و كانت هذه الدراسة مطبقة على عينة متكونة من 200 طفل جزائري يتراوح سنهم بين 07 و 12سنة ، و الذين يمارسون الألعاب الالكترونية و يقطنون بالجزائر العاصمة ، تم اختيارهم من مدارس في الأحياء الراقية و المتوسطة و الشعبية ،و تم الوصول الى استنتاجات في هذه الدراسة منها ان ألعاب الفيديو في مقدمة النشاطات الترفيهية المحببة لدى الأطفال المدروسين و يميلون الى شرائها و اقتنائها ،فهم يتمتعون بقدر كبير من الحرية في شراء و ممارسة هذه الألعاب دون مراقبة او ارشاد في ذلك ، و كل ذلك بفضل الخصائص المميزة للألعاب و التي تجذب انتباه الأطفال . و ان ممارسة هذه الألعاب الالكترونية على حساب الدراسة يأثر على التحصيل الدراسي لهم ، كما قامت بدراسة نوعية الألعاب التي يفضلون ممارستها وكانت النتيجة هي الألعاب العنيفة ، و هذا ما يجعلهم عرضة للسلوكيات العدوانية وان كل هذه الألعاب الالكترونية تجعل الطفل يميل الى العزلة الاجتماعية و الانطواء .

و بالتالي فقد قدمت لنا الباحثة صورة عن مخاطر و تأثير الألعاب الالكترونية التي نواجهها اليوم في مجتمعنا. و هو عنف الأطفال و توجههم نحو العدوان و الجريمة بصورة تلقائية و بمساهمة من الأسرة لضعف الرقابة.

الدراسة الرابعة:

كتاب " الالعاب الإلكترونية خطر غفلنا عنه يهدد الأسرة و المجتمع" للكاتب الدكتور فهد بن عبد العزيز الغفيلي، سنة 1431ه (2008م)، ركز في طياته على سلبيات الألعاب الإلكترونية من الناحية الصحية للطفل و تعويده على العنف، مما يؤدي به أيضا الى الإنطوائية و العزلة الإجتماعية، وكذلك تأثيرها السلبي على الحياة العملية و الدراسية للأشخاص الذين يلعبونها، من السلبيات التي ذكرها أيضا عدم وعي الوالدين بمخاطرها على الطفل، و كذلك عدم إدراك وسائل الرقابة بخطورتها على الفرد و المجتمع، بعدها توجه للإجابة عن سؤال" هل إبني مدمن لتلك الألعاب الإلكترونية؟" وفيه قدم بعض مظاهر الإدمان على هذه الألعاب.

كما قدم نماذج لما تحتويه بعض الألعاب الإلكترونية من أفكار و مشاهد تنعكس سلبا على سلوك اللاعب، و في الاخير قدم عدة حلول و مقترحات و توصيات للأباء لتجنب مخاطر تلك الألعاب الإلكترونية على آبنائهم.

من الصعوبات المواجهة عدم وجود كتب تتحدث بشكل خاص عن موضوع الألعاب الالكترونية وعلاقة الطفل بها، وذلك لحداثة الموضوع وفقا لازدياد تعلق الأطفال بالألعاب الالكترونية مزامنة مع التطور التكنلوجي الحاصل في وقتنا الحالي

الفصل الأول:

الملصق الإعلاني التوعوي

1. الملصق الإعلاني
2. دور الملصق الإعلاني في التوعية
3. خصائص الملصق التوعوي وشروط نجاحه

تمهيد:

تمثل الملصقات وسيلة من وسائل الإعلام المختلفة، و فن من فنون الإعلان، تختلف وتتعدد ادواره و وظائفه وتجتمع في أن لها هدفا واحدا هو التأثير على أفراد المجتمع او الجمهور المستهدف و محاولة معالجة بعض الظواهر او الأفعال التي تنتشر او تظهر بشكل مفاجئ في المجتمع سواءا أراد المصمم الغرافيكي من خلال الملصق ان يدعمها و يروج لها بصفتها أشياء و سلوكات جيدة تفيد المجتمع و افراده، او ان تكون ظاهرة مذمومة في المجتمع يريد المصمم ان تظهر حقيقتها السلبية وأثرها الغير محمود على افراد المجتمع.

لهذا يستطيع الملصق ان يمثل كل تلك الأدوار ويأثر على الجمهور أو أفراد المجتمع سلبا او إيجابا على الظاهرة المدروسة و الممثلة به، و تختلف الملصقات بإختلاف أهدافها وللتوسع اكثر في الموضوع سأتطرق في هذا الفصل الى تعريف الإعلان و الملصق والعلاقة بينهما وكذلك ذكر خصائص الملصقات الاعلانية ودورها في التوعية الإجتماعية. و العملية الاقناعية للجمهور المستقبل .

1/1 المبحث الأول: الملصق الاعلاني

1/1/1- تعريف الإعلان:

لغة:" أعلن ، يعلن ومصدرها علانية وإعلان بمعنى الإظهار والإشهار والجهر بالشيء

اصطلاحا: هو عملية إتصالية هدفها إحداث الأثر و الإقناع للتأثير على المتلقي من خلال نشره لرسائل إعلانية عن طريق إستخدامه للملصقات الإعلانية."[1]

2/1/1- تعريف الملصق الإعلاني:

أ- لغة: "هو صورة او رسم يلصق أو يعلق للتزيين أو للإعلان، جمع ملصقات.

ب - إصطلاحا:"الملصق يقابله في اللغة الإنجليزية poster و في اللغة الفرنسية affiche و هو يطلق على الإعلان الكبيرالذي يوضع أو يلصق أو يعلق على الحوائط في الطرقات العامة وفي الميادين والأماكن المختلفة، و الملصقات بمفهومها الحالي تعد "صورة توضيحية كبيرة تعرض فكرة أو رسالة إعلانية موضحة بالكتابة عليها."[2]

3/1/1- أنواع الملصقات الإعلانية من حيث الوظيفة الأساسية:

الملصقات السياسية:

"يكون الهدف منها الإعلان عن حملات إنتخابية معينة للتسويق لمرشح معين و جذب العديد من المصوتين له، أو التعبير عن الغضب ضد فكرة معينة كالإحتلال و الحروب. تطرقت بعض الدراسات لهذا النوع من الملصقات، لدراسة مدى تأثيرها (كالأثر النفسي على الناس).

1- أسماء عناب و فيروز الوافي،الأساليب الإقناعية في الملصقات الإعلانية، مذكرة لنيل شهادة الماستر في علوم الإعلام و الإتصال تخصص: إتصال وعلاقات عامة،جامعة العربي بن مهيدي - ام البواقي - ،2016/2015، ص 17

2- المرجع نفسه،ص 16.

الملصقات التعليمية:

يتم تصميم هذا النوع من الملصقات لأغراض تعليمية، لذلك يطغى عليها طابع البساطة والوضوح وقلة إستخدام الألوان والتوزان مابين النصوص المستخدمة والصور. فالملصق التعليمي أساساً هو تلخيص لفكرة بحث معينة أو مشروع، لذلك التلخيص بشكل جيد يتطلب مهارة حتى يظهر الطالب أو الباحث أو صاحب البوستر الفكرة بشكل واضح للجمهور و نقاط القوة في بحثه أو عمله."[1]

الملصقات الإجتماعية:

"تهدف الى إرساء قواعد السلوك الإجتماعي كالسعي الى تغيير العادات و التقاليد السيئة التي تعوق الإنتاج وتناقش قضايا مثل تضييع وقت العمل في الثرثرة، أو الأحاديث التليفونية أو الزيارات الخاصة .

الملصقات الصحية:

وهي التي تقدم معلومات عن الأمراض و وسائل انتشارها وطرق الوقاية منها، أو التي تتناول الصحة النفسية للعاملين.

الملصقات السياحية :

يتم فيه التركيز على الأماكن و المرافق السياحية و التي تتضمن الفنادق و المطاعم و وسائل النقل السياحية إضافة الى الخدمات التي تقدم، و حسن الضيافة. لذلك يكون الخطاب الإعلاني موجه الى هذه الفئة فقط، وهم السائحون و المصطافون، بنية جذبهم لأماكن معينة، أو توجيههم الى الأماكن الأكثر راحة، أو الأكثر توفيرا للمال."[2]

1- عهد الجرف، الملصقات،2014،https://educad.me/35772،ت إ 2019/03/12.

2- أسماء عناب و فيروز الوافي، مرجع سابق، ص59

بالإضافة الى الملصقات الرياضية التي تتضمن الرياضة بمختلف انواعها و الملصقات الإقتصادية التي تعمل على ترويج السلع و التعريف بها.

2/ المبحث الثاني: دور الملصق في التوعية.

للإلعلان تأثير كبير على الأفراد في المجتمع، ويمس مختلف جوانب حياتهم حيث يؤثر على سلوكياتهم و يدفعهم للتجاوب مع الكثير من الأشياء و الأمور كإقتناء السلع او الملابس والأطعمة، كما ينهاهم عن الكثير من الظواهر في المجتمع كآفة التدخين او الإدمان.

كما ان للأعلان دورا مهما في إرساء العادات و التقاليد في المجتمع و الحفاظ عليها جيلا بعد جيل ،لهذا يعتبر لدوره أهمية كبيرة على الفرد والمجتمع في مختلف مناحي الحياة منها من ناحية الإرشاد والتوعية . و في مبحثنا هذا سنتطرق الى تعريف التوعية ودور الملصق الاعلاني في التوعية عن طريق ذكر اهداف الملصقات الاعلانية التوعوية والأساليب المتبعة في العملية الإقناعية .

1/2 ـ مفهوم التوعية:

لغة: "مصدر وعّى و هي التفهيم والتوضيح والإرشاد، وهي مأخوذة من الوعي وهو: الحفظ و الفهم والإدراك والعمل، و ما التوعية إلا ضم معلومات الى معلومات. وهي بمثابة إفهام الغير و تحفيظهم ما ينبغي عليهم فعله و إرادهم.

إصطلاحا: هناك عدة تعاريف منها.

ـ نشر المعرفة الصحيحة حول موضوع معين ليتسنى للمتلقي تجنب الضرر أو تجنب الكارثة التي قد تحدث قبل وقوعها.

ـ استعمال وسائل تعليمية وإرشادية محددة لتوعية الأفراد على تعديل سلوكهم و تحذيرهم مما قد يحيط بهم من مخاطر.

ـ العملية التي تسعى الى إكساب الفرد وعيا حول أمر ما او أمور بعينها، وتبصيره بالجوانب المختلفة المحيطة بها."[1]

2/2- الأساليب الإقناعية في الملصقات التوعوية:

1/2/2- أساليب الاعلان التأثيرية و عوامل الإستجابة لها:

"تختلف الأساليب التي يستخدمها الاعلان التوعوي في تحقيق هدف التأثير، حيث ان أساليب التأثير اما ان تكون منطقية أو عاطفية أو إنتقائية، أو أولية:

أ- المنطقية: هي مناشدة للعقل و موجهة الى الفكرة و تستند الى التحليل في الإقناع و هي ذات مدى طويل للتأثير.

ب- العاطفية : و هي مناشدة للجانب الإنفعالي عند الإنسان و هي ترمي للتأثير في الإنفعالات أكثر من التأثير في الفكر و العقل.

ت- الإنتقائية: هي مناشدة تستحث الفرد أو الجماعة على إنتقاء صنف معين من إختيارات عديدة.

ث- الأولية: هي مناشدة تستحث الفرد على شراء نوع واحد محدد."[2]

2/2/2- إستخدام الألوان:

"يؤدي إستخدام الألوان في الإعلانات الى تحقيق العديد من الأهداف التوعوية و الاعلانية و من أمثلة ذلك:

- **ألوان تؤدي الى زيادة جذب الانتباه الى الإعلان:** إن الوظيفة الرئيسية للألوان هي جذب الإنتباه في الإعلان سواء كان ذلك بالنسبة

1- د. عمر صالح بن عمر، مفهوم الوعي و التوعية واهميتهما، ندوة الحج الكبرى، كلية الشريعة و الدراسات الإسلامية، جامعة الشارقة، الإمارات العربية المتحدة، ص 39،40.
2- مي العبد الله، الدعاية و أساليب الإقناع، دار النهضة العربية، لبنان، ط 1، 2006، ص 65، نقلا عن أسماء العناب و فيروز الوافي ،الاساليب الإقناعية في الملصقات الإعلانية، ص 64.

للإعلان ككل او لجزء معين من الإعلان كالإسم أو العنوان أو الصورة أو النص الإعلاني، مما يؤدي الى إمكانية التركيز على هذا العنصر و تأكيده.

- **تؤدي الألوان الى إضفاء الواقعية على الإعلان:**

"تحتاج بعض الأمور و الأشياء المعلن عنها الى إستخدام الألوان في الإعلان حتى يمكن أن تظهر بشكلها الواقعي أمام القراء.

- **تأدي الألوان الى إحداث تأثيرعاطفي على الجمهور المستهدف:**

يؤدي إستخدام الألوان في الإعلان الى إحداث تأثير عاطفي معين لدى القراء و توحي هذه الإستجابات الى تأثير الإعلان، و يلاحظ ان قيام مثل هذه التأثيرات و الخبرات السابقة المشابهة لها بما يؤدي الى تدعيم الفكرة الإعلانية لدى القارئ.

- **ترمز الألوان الى أفكار معينة:**

و هو ما يعبر عنه بعض الخبراء بوظيفة الإتصال بالقراء على أساس الرموز أو الإيحاءات و ذلك أن التأثيرات الأساسية للألوان هو ما تثيره من أفكار، فاللون يعبر عن فكرة او مجموعة من الأفكار معتمدا على التجارب و الخبرات السابقة للأفراد.

- **تأثير اللون على الذاكرة:**

يؤدي إرتباط الألوان بالأفكار الإعلانية الى حدوث نوع من التأثير على الذاكرة.

تؤدي الألوان الى خلق الجو الماسب لتقبل الفكرة الإعلانية:

حيث تظهر الصورة و الأفراد بشكلها الطبيعي و هذا ما يزيد من فعالية التأثير لتقبل الفكرة الإعلانية."[1]

3/2/2- إستخدام الصور:

"إن استخدام الصور و الرسوم في الملصق يعطي تأثيرا ملحوظا لأنها تؤدي دورا هادفاعن طريق:

1- المرجع السابق، ص 65.

ـ اضفاء المصداقية على الملصق.

ـ دعم معاني النص و توسيعها، و اظهار الفكرة بشكل مادي ملموس.

ـ احداث تأثير عاطفي و استجابة سريعة.

جذب انتباه الغالبية من المتلقين الى الملصق و حسب نوعية الجمهور الذي يستهدفه للوصول اليهم، اي ان الصور و الرسم تستطيع وظيفيا ان تحدد نوعية المتلقين."[1]

4/2/2ـ الرسالة الإعلانية:

الرسالة الإعلانية هي النص المكتوب في الإعلان، وتكون أهمية هذه الرسالة في انها تزيل التساؤلات و العقبات التي في ذهن الجمهور نحو السلعة او الخدمة المقدمة،حيث تستعمل أقوى الإغراءات التي تأثر على للقارئ ."[2]

3/2ـ أهداف الملصقات التوعوية:

- " توفيرالمعلومات و البيانات اللازمة للجمهور المستهدف حول الموضوعات و التي لها صلة بحياتهم و إحداث التعديلات المطلوبة عليها.
- تغيير رأي الجماهير المستهدفة حول قضايا عامة او محددة عبر التأثير على مواقفهم و إتجاهاتهم نحوها.
- إقناع الجماهير المستهدفة بإحداث تعديلات تدريجية في مواقفهم تجاه أهداف سياسية أو إقتصادية أو إجتماعية و حول القضايا العامة كقضايا الصحة أو البطالة و البيئة و غيرها و إستخدام إستراتيجيات و تقنيات مقبولة من قبلهم.

1 ـ عذراء اسماعيل زيدان، ،، دور الملصقات الجدارية في حملات الدعاية للإنتخابات، مجلة اداب الفراهيدي، العدد(1) كانون الأول 2009، بتصرف، ص594.

2ـ فوزي بو منجل، الاعلان في الجزائر بين القانون و الممارسة، أطروحة دكتوراه، قسم علم الإجتماع و الديمغرافيا،جامعة منتوري، قسنطينة، ص 95.

- ❖ تحسيس الرأي العام بقضية معينة في المجتمع لكي لا تتعرض للنسيان كالقيام بحملات التحسيس و غيرها من القضايا التي من شأنها تنبيه المجتمع و زيادة درجة التكافل و التضامن.
- ❖ تحسين صورة المهن و ذلك لغرض التنمية الحيوية و الدفاعية لإتقان تلك المهن و دفع المواطنين للإقبال عليها.
- ❖ توضيح الحقائق الإجتماعية و توعية المواطنين بحقوقهم و واجباتهم في المجتمع كالحملات التي تستهدف المواطنين بقوانين المرور و التقليل من السرعة.
- ❖ التنبيه الى مخاطر الآفات الإجتماعية و إبراز مضارها."[1]

1- محمد إبراهيم عبيدات، التسويق الإجتماعي :الأخضر و البيئي، دار وائل للنشر و التوزيع، عمان، 2004، بتصرف ،ص17.

3/ المبحث الثالث: خصائص الملصق التوعوي و شروط نجاحه.

لدى الملصق الإعلاني التوعوي عدة خصائص و مميزات يتشارك بها احيانا مع غيره من أنواع الملصقات الإعلانية الأخرى ، و يتميز أحيانا أخرى عنهم ببعض النقاط كونه يمس المجتمع وأفراده بصفة خاصة.

1/3- خصائص الملصق التوعوي و مميزاته:

للملصق التوعوي خصائص عدة ومشابهة لخصائص جميع انواع الملصقات الإعلانية الاخرى و التي يمكن إيجازها كالآتي:

- **الإيجاز**: " كلما كانت عناصر الملصق التبغرافية مختصرة و مركزة ومطبوعة بأحرف كبيرة و بلغة مفهومة من قبل المستقبل (المتلقي) للرسالة التوعوية تمكن المتلقي من التركيز و الإدراك و الفهم بسرعة لأن الملصق يتطلب قراءة سريعة ربما تكون بثواني معدودات.
- **البساطة**:" على الملصق التوعوي ان يكون ذا تعبيرات بسيطة سواء كان ذلك بإستخدام الرموز و الحركات و الدلالات و حتى الصور و ان تكون متداخلة فيما بينها و ان تعبر عن الأفكار بصورة بسيطة يتفهمها المجتمع بكل الطبقات و لا تكون مشوشة .
- **القراءة**: على المصمم او المرسل جذب انتباه وشد البصر باتجاه الملصق عن طريق طرح مضمون منفرد او فكرة جديدة عن طريق الحجم و المكان الذي يعرض فيه ملصقاته ومن الملاحظ ان الملصق يتبع نظاما تقيميا موجه الى المتلقي الهدف منه إيصال الرسالة التوعوية التي غالبا ما تكون ذات هدف واحد و فكرة واحد.

ـ **مميـزات الملصـق**: ان أهـم مـا يميـز الملصـق انـه ذا مضـمون فكـري و نفسي و إجتماعي يجسد الأفكار و الشعارات و الرموز في كل حقبة تاريخية و على هذا الأساس تميز الملصق بصفات عدة مميزة عن بقية وسائل الإتصال:

ـ **الملصق وسيلة سهلة الإستخدام و النقل**: حيث يمكن أن تثبت أو توضع في الأماكن الملائمة أو المستهدفة مما يسهل عملية الوصول الى المستقبل لغرض التأثير و الإقناع .

ـ **الملصق يوصل المعلومات التي من الصعوبة إيصالها**: بواسطة الوسائل الإتصالية الأخرى لذا عد الملصق وسيلة على الرغم أنه لا يكون محددا بزمان ومكان معين أو مطلق.

ـ **يعد الملصق وسيلة إتصالية بصرية سريعة التلقي**: تتماشى و متطلبات العصر سواء في إستلام أو تفسير أو أي فكرة أو رمز.

ـ **بما أن الملصق وسيلة حضارية**: و ذلك بإستخدامه للأغراض و الأهداف المختلفة منها الدعائية، السياسية التوجيهية، الإعلانية، التعليمية، السياحية الثقافية."[1]

3/3- شروط نجاح الملصق الإعلاني التوعوي:

هناك ثلاثة شروط أساسية على مصممي الملصقات او الدعاية و التوعية الأخذ بهاوهي :

- " **التوقيت المناسب**: اذ يجب الإلتزام بالوقت المناسب و الملائم لطرح موضوع الملصق لأن ذلك يضمن تفاعل الجمهور مع الموضوع و تعود نسبة الإستعداد و التقبل للملصق الى إستعداد الجماهير لتقبل الأفكار فلابد ان يرتبط بتوقيت زمني محدد ومكان معين.

1- عذراء اسماعيل زيدان، مرجع سابق، بتصرف من ص589 الى ص 590.

- **التعبير عن الحقيقة**: ان أكثر مصممي الملصقات يجسدون أفكارا واقعية و أحداثا تكون سياسية او دعائية او توعوية او ارشادية او تربوية او ثقافية او إجتماعية فلابد ان يكون الملصق فيه جانب كبير من الصدق رغم وجود المبالغة في تجسيد المضامين داخل ملصقات الفضاءات.
- **الإختيار الصحيح للمفردات** : ان الإختيار الأفضل للكلمات يلعب دورا في أسلوب التأثير في العواطف و الإنفعالات مع أخذ بنظر الإعتبار عن الحشو غير المبرر له في النص و العناوين مع بقية العناصر الأساسية ، و من خلال الوحدة و الإنسجام بين المظهر العام للملصق و المادة المذكورة."[1]

"- وضوح الهدف و بساطة المضمون.

- الاتزان:اي النسجام بين محتويات الملصق.

- التركيز على فكرة واحدة.

- إستخدام الألوان الملفتة للإنتباه."[2]

1 - المرجع السابق، ص 587،589.
2- اسماعيل عبد الفتاح، تحديات الإعلام التربوي العربي،2011،ص239.

خلاصة :

يتميز الملصق الإعلاني بمختلف انواعه بإمكانية الوصول الى الجمهور المستهدف والى جميع شرائح المجتمع، ويأثر فيهم سلبا او ايجابا و يمدهم يأفكار ومضامين و رسائل تمس مختلف جوانب حياتهم اليومية.

و ما يميز الملصق الإعلاني التوعوي انه ذا مضمون فكري، ارشادي و نفسي،يصمم لتوعية الجمهور المستهدف بأحد الجوانب التي تمس شريحة معينة من المجتمع كالأمراض والأفات الاجتماعية. وايضا له القدرة على جذب انتباه الجمهور لما يحمله من قيم فنية و جمالية تتمثل في الخطوط ، الكتابات ، الألوان ،الصور والرسوم. وهو يلعب دورا هاما في عملية الإقناع من خلال إتباع الإستراتيجيات الإعلانية اللازمة و جملة من الوسائل الفنية و الجمالية و توضيف وسائل الإقناع المتنوعة، وتحقيق شروط نجاحه.

الفصل الثاني:

أثر الألعاب الإلكترونية على سلوك الطفل

1- الألعاب الإلكترونية

2- تأثير الألعاب الإلكترونية على سلوك الطفل

3- تجنب مخاطر الألعاب الإلكترونية والتوعية به

تمهيد:

اثرت التكنولوجيا الحديثة في حياة الانسان و جعلت للعالم وجها اخر، و اعتبرت مقياسا للتقدم الذي وصلت اليه البشرية، واوجدت طرقا جديدة لتسهيل حياة الانسان وتعليمه و تواصله مع الاخرين وكذلك لتحقيق اهدافه، حتى وصل تأثيرها الى مجال الترفيه و بني ذلك على اساس تطور مختلف اشكال التكنلوجيا من هواتف نقالة وكمبيوتر ،انترنت حواسيب و اجهزة لعب ...الخ، فكان هدف الشركات المصنعة لهذه الاجهزة و التطبيقات استهداف مختلف الشرائح الاجتماعية بما في ذلك الشريحة المهتمة بمجال الترفيه فعمدت على انتاج وتصنيع العديد من الالعاب الالكترونية و تطويرها.

" ولما كانت العاب الفيديو احدى نتائج الثورة التقنية فهي تعد وليدا شرعيا للعلوم التجريبية ، كما أنها صناعة يشارك فيها متخصصون في العلوم السمعية و البصرية مثل الموسيقى والرسم, ولذا كان من المأمول ان ترفع هذه الالعاب مستوى الذوق العلمي والفني لذى الجمهور , وكانت بوادرها تبشر بذلك لولا دخول الربح التجاري على الخط ليحرفها عن مسارها المأمول.

فلما كان النظام الرأسمالي هو النظام المهيمن ,وهو يهدف دائما الى الاستثمار في الحاجات البشرية السائدة لجني اكبر قدر من الموال ,فقد ركبت الشركات التجارية موجة انتاج العاب الفيديو و اخذت تنتج العابا تميل الى استثارة الجماهير بكل طريقة بهدف زيادة الارباح متجاهلة بذلك كل الحدود الأخلاقية .

نتيجة لذلك فقد ارتفع معدل الطلب على ألعاب الفيديو وراجت تجارتها بشكل رهيب واليوم يوجد ما يزيد على (1.2) مليار انسان يمارسها , وبلغت قيمة مبيعاتها(100) مليار دولار سنويا .

ومن هذا المنطق تمكنت ألعاب الفيديو بعد اربعين سنة فقط من ان تزاحم غيرها من وسائل الترفيه الرائدة، مثل السينما التي يزيد عمرها على اكثر من مئة عام ،و مع تطور رسوم العاب الفيديو بفضل التقنية الثلاثية الأبعاد و ارتباط اكثرها بالأنترنت (اون لاين)

توسع نطاق الاقبال عليها و المشاركة بممارستها ليشمل كل أرجاء العالم ، وباتت تعقد لها التجمعات و المعارض و المسابقات الدولية ، بحيث تحولت الى ظاهرة عالمية لا تعبأ بالحدود الجغرافية و الثقافية، مما شجع جهات كثيرة على ان تستثمر ألعاب الفيديو لأغراض العولمة و الغزو الثقافي الى جانب تحقيق الأغراض التجارية."[1]

وبهذا اصبح للألعاب الالكترونية قدرة واسعة على جذب اهتمام العديد من الاشخاص خاصة المراهقين والأطفال و اخذ معظم اوقاتهم في اللعب بها، فهي تلفت إنتباههم بالرسوم و الالوان ، الخيال والمغامرة لما تحتويه من مؤثرات بصرية وسمعية قوية. وبهذا اصبحت الألعاب الالكترونية سلاح ذو حدين . فكما لها ايجابيات فإن لها سلبيات لعدة اسباب كعدم الاستخدام الصحيح لها وعدم وجود ضوابط رقابية ينفذها اولياء الامور بحيث تمكن الطفل على قضاء جزء من وقت فراغه في اللعب بها وهم مطمئني البال انها لن تأثر سلبا عليهم، و للتوسع في الموضوع سأقوم بالتعريف بالألعاب الالكترونية و انواعها و سأذكر ايجابيات وسلبيات الألعاب الالكترونية و تأثيرها على سلوك الطفل وأتطرق الى كيفية تجنب مخاطر الألعاب الالكترونية .

1- حيدر محمد الكعبي، الألعاب الإلكترونية و أثرها الفكري و الثقافي ، المركز الإسلامي للدراسات الإستراتيجية، سلسلة الإختراق الثقافي(3)،2017، بتصرف ،ص 5.

المبحث الأول: الألعاب الإلكترونية.

1/1/- تعريف الالعاب الالكترونية:

"تعرف اللعبة انها نشاط ينخرط فيها اللاعبون في نزاع مفتعل ، محكوم بقواعد معينة بشكل يؤدي الى نتائج قابلة للقياس الكمي . ويطلق على لعبة ما بأنها الكترونية في حال توفرها على هيئة رقمية ، ويتم تشغيلها عادة على اجهزة الحاسوب و التلفاز و الفيديو و الهواتف النقالة الحديثة ،و الأجهزة الكفية (المحمولة بالكف)."[1] و في تعريف اخر:

الالعاب الالكترونية :

"يطلق عليها ايضا ألعاب الفيديو واللعبة تعني نشاط تفاعلي حركي غير جدي لغرض التسلية و الاستمتاع ، اما كلمة فيديو فتعني ان هذا النشاط لابد ان يتم بواسطة وسيلة الكترونية سواء إن كانت هذه الوسيلة طرف مباشر وهو الجهاز او طرف غير مباشر شخص اخر يلعب على الجهاز او عن طريق الشبكة ،وهي ألعاب مبرمجة بواسطة الحاسوب وتلعب عن طريق أجهزة خاصة موصلة بالتلفاز او أجهزة محمولة او على الحاسوب او الهاتف او الهاتف النقال او الحاسوب الكفي، والمفهوم البرمجي للألعاب الالكترونية هي ملف او وسائط متعددة تتضمن غالبا صور و أصوات و عروض من مزيج خاص من الرسومات و اللقطات تعطي للمستخدم الاحساس بالأماكن و العقبات و الاعداء الى اخره، بالإضافة الى القدرة على الاستجابة لأوامر معينة من المستخدم مما يجعله يشعر بالمتعة والتحدي "[2]

1- وسام سالم نايف ،تأثير الألعاب الإلكترونية على الأطفال، دراسة وصفية تحليلية للأطفال للفئات العمرية من 7-15 سنة ، بابل ،2015،ص9

2- مرح مؤيد حسن ،ظاهرة إنتشار الألعاب الألكترونية في مدينة الموصل و تأثيرها على الفرد، إضاءات موصلية العدد(75)،شوال1434 ه/ أيلول 2013 م،ص 3.

2/1/- أنواع الالعاب الالكترونية:

يختلف تصنيف الالعاب الالكترونية بإختلاف أراء و مفاهيم العديد من الباحثين وهيئات المراقبة، ويكون تقييمها بحسب تأثير محتواها على افكار وسلوكيات المستخدمين لها.

لهذا اختلفوا في تقسيمها وتصنيفها فمنهم من قسمها على اساس مضمون الالعاب و انواعها، ومنهم من قسمها على اساس الاجهزة المستخدمة في اللعب، ومنهم من جعل تقسيمها على اساس عدد اللاعبين بها. ولكن هذا التنوع في التقسيمات لا يمنع من تحديد وتصنيف ثلاث عائلات للألعاب الالكترونيةتتميز كل منها بخصائص وتتطلب إمكانيات ذهنية معينة لدى اللاعب و تتميزغالبا بتشابه قواعدها اهدافها الموحدة او توفر احدهما اما التشابه في القواعد او توحد الاهداف وهذه الانواع هي : ألعاب الحركة ، ألعاب الذكاء و ألعاب التدريب .

1/2/1/- ألعاب الحركة :

"تتميز هذه الألعاب بأنها بحاجة الى مهارة حركية من قبل اللاعب ، وعادة ما تزيد سرعة حركتها في المستويات المتقدمة من اللعبة لتصبح أكثر صعوبة في إدارة احداثها مما يتطلب انتباها وردود افعال سريعة في التجاوب أمام الصعوبات التي تظهر و تجميع اكبر عدد من النقاط و يتطلب هذا الصنف من الألعاب مهارة في تحريك مقبض التحكم ومهارة في النقر على أزراره ، وتدخل في هذا الصنف ألعاب اخرى تتميز بأهداف

خاصة تتعلق بالمغامرات و القتال والقنص ، وبعضها يحتوي على كل عناصر الأفلام أو روايات المغامرة ."[1]

2/2/1/- ألعاب الذكاء: وتنقسم الى اربعة انواع فرعية وهي :

- ألعاب المغامرات والتفكير.

1- حيدر محمد الكعبي، مرجع سابق، ص 34.

ـ العاب ذات طابع استراتيجي اقتصادي.

ـ ألعاب ذات طابع استراتيجي عسكري .

ـ ألعاب تقليدية.

ـ العاب المغامرات و التفكير :" وهي من منظور المتفرج البسيط تشبه أخواتها من العاب المغامرات و الحركة فاللاعب يتقمص الدور المركزي من خلال بطل افتراضي حاضر او لا في الشاشة ، لكنها تتميز عنها في مستوى الغموض فيها والذي يحتل مكانة هامة في سيرورة السيناريو ، و يعد الاستنتاج والملاحة شرطان اساسيان لنجاح اللاعب فعلى طريقة المحقق الخاص ، يعمل اللاعب خلال اللعبة على حل مختلف الغموض المحيط باللغز الرئيسي ، ويتنوع المحيط بشكل كبير من لعبة الى اخرى ، غير انه يركز كله على الواقعية وجمال الرسم ، وبهذا تحاول هذه الالعاب ان يبحر اللاعب في سيناريوهات لملاحم تليق بأفضل الافلام ،حيث تبقي على التشويق بصفة دائمة ، ليقوده ببطء نحو تنفيذ المهمة .

وبفضل التقدير الدقيق لمستويات الصعوبة التي لا يجب ان تكون سهلة جدا ، ينجح المصممون في تشويق اكثر اللاعبين نفورا من ألعاب الحركة ."[1]

ـ ألعاب ذات طابع استراتيجي اقتصادي : "نجدها تشابه ألعاب التدريب حيث يهتم كلاهما بميكانيزمات سير المدن و انشائها ،في حين أنها تستدعي التفكير و قدرة التسيير بالعمل على استثمار الوسائل الموجودة تحت تصرف اللاعب ، حيث ان الخطوات معروفة ،إذ وجب اختيار مكان المدينة و تسيير وسائلها الطبيعية من سكان تجارة ،صناعة ....إلخ، الهدف هو الوصول الى التسيير الأمثل لكل هذه الوسائل المكونة لها حيث ان المال والصناعة مع التقلبات الاجتماعية اذا كانت في حالة توازن تساهم في ازدهار المدينة .فألعاب الاستراتيجيات الاقتصادية تعطي كذلك الفرصة لاختبار ردود أفعال النمو غير العقلاني للصناعات .

1ـ سعاد هناء و بن مرزوق نوال، الألعاب الإلكترونية العنيفة و علاقتها بإنتشار ظاهرة العنف المدرسي ، مذكرة ماجيستير في العلوم الإجتماعية ، جامعة الجيلالي بونعامة خميس مليانة، سنة 2016/2015، ص 30.

إذ أن الهدف الاساسي هو الحفاظ على هذه المدينة ، كما ان اللاعب حر في اختيار مراحل النمو او تغيير قواعد اللعبة او بإجراء مختلف التعديلات المسموحة ."[1]

ـ ألعاب ذات طابع استراتيجي عسكري : "وهي ألعاب ترتكز على نفس المبدأ لكن موجهة نحو موضوع مختلف ، فهذه الألعاب تجعل من اللاعب وريثا لقائد عسكري حقيقي ، فمن أجل النجاح يجب عليه استغلال موارد مقاطعاته وأراضيه وبناء مباني عسكرية وتشكيل فيالق لغزو أراضي المنافس، ولذا على اللاعب ان يعرف قدرات الجيش الذي اختاره و وضع استراتيجية حقيقية للهجوم و الدفاع من أجل حسن التوقع او الرد على تحركات الخصوم ، وتتطلب هذه الألعاب على غرار الألعاب الاستراتيجية الاقتصادية ،قدرات للتحليل والتقييم وسرعة في التفكير أبعد من تلك الموجودة في الالعاب الاقتصادية اي من النادر اتخاذ قرارات فورية ."[2]

ـ الألعاب التقليدية :" نجدها غالبا تدخل في اطار الانظمة الاعلامية المبرمجة في عدة اجهزة للإعلام الألي مثل لعبة الأوراق ،لعبة المحرف (dèmineur)البعض منها نجده في نظام الويندوزwindows حيث يصل صداها الى اغلب المستعملين."[3]

3/1/1/ـ العاب التدريب (المحاكاة):

"هي صورة طبق الاصل لنشاطات واقعية خصوصا الرياضية منها ، وقواعدها ممثلة بدقة ومستمدة من الواقع كألعاب كرة القدم ،التنس ، السلة ، سباق السيارات ،ففي لعبة التدريب على قيادة الطائرات لعبة" flysimulation"مثلا ،هي لعبة من انتاج شركة ميكروسوفت ومن اشهر واقدم ألعابها ، حيث ان الطيار يأخذ مكانه في واجهة الطائرة كما هو الحال في الحقيقة ، امامه عدة أجهزة للتحكم و القيادة تحتاج كلها الى مراقبة ، وإعادة برمجة تتطلب معرفة خاصة اساس نظرية لتحديد دور كل منها في لوح المراقبة

1ـ مريم قويدر ،أثر الألعاب الإلكترونية على السلوكيات لدى الأطفال، مذكرة ماجيستير في علوم الإعلام و الإتصال جامعة الجزائر ،2012/2011،بتصرف، ص 65.

2ـ سعاد هناء و بن مرزوق نوال، مرجع سابق ،ص 32.

3 3ـ مريم قويدر، مرجع سابق، ص 65.

من خزان الوقود ، العلو ، سرعة الرياح ،الاتجاه ....إلخ ، وجب التحكم فيها عن طريق المحاولة و الاعادة للتأقلم عن طريق التركيز الذهني .

4/1/1/- العاب غير مصنفة : "علي العموم تدل (عبارة لعبة الكترونية) على احد الانواع الثلاثة السابقة ، ومع ذلك توجد برامج متعددة الوسائط وبرامج لعب لا يمكن تصنيفه ضمن ألعاب الحركة او ألعاب الاستراتيجية و التفكير او ألعاب المحاكاة ."[1]

1- المرجع السابق ،ص66.

المبحث الثاني : تأثير الألعاب الإلكترونية على سلوك الطفل .

استحوذت الالعاب الالكترونية الحديثة على عقول و اهتمام الأطفال و اقبالهم عليها بهدف التسلية وملأ اوقات فراغهم بما يستهويهم من انواع مختلفة من الالعاب الالكترونية . لكن مثل هذه الالعاب تعتبر سلاحا ذو حدين ، لها الكثير من الايجابيات والسلبيات التي تنعكس على سلوكيات و افكار الطفل والتي لابد من تسليط الضوء عليها

1/2/- التأثيرات الايجابية للألعاب الالكترونية : مما لاشك فيه ان لكل تطورواختراع أثر ايجابي و فوائد على مستخدميها، وكذلك الحال في الالعاب الالكترونية و التي أكد خبراء بأن لها اهمية تنعكس إيجابا على الأطفال ، نذكر منها:

1/1/2/- الاثر التعليمي: "تمتاز الالعاب الالكترونية بنواحي ايجابية ، فهي تنمي الذاكرة وسرعة التفكير ، كما تطور حس المبادرة والتخطيط و المنطق .و مثل هذا النوع من الالعاب يسهم في التآلف مع التقنيات الجديدة ، بحيث يجيد الأطفال تولي تشغيل المقود و استعمال عصا التوجيه والتعامل مع تلك الآلات باحترافية ، كما ان الطفل حين يلعب يكون غالبا وحيدا ، لكن لإيجاد الحلول و حل الالغاز ، يحتاج للاستعلام من أصدقائه و أسرته ومن الباعة قبل شرائها ، اذ يحتاج الى اقامة الحجج ، وطرح الأسئلة و الحصول على شروحات و تبادل المعلومات، وهذه الابعاد من المشاركة مهمة، حتى وان كان الأهل لا يلاحظونها . كما ان الطفل أمام الالعاب الالكترونية يصبح اكثر حيوية ونشاطا ."[1]

"خصص الدكتور (عبد الله الهدلق) فقرة من بحثه الموسوم (الالعاب الالكترونية ..الايجابيات والسلبيات) تتضمن منافع خاصة بممارسة ألعاب الفيديو استنادا لأبحاث

علمية في هذا الصدد ،و أوضح ان هذه الالعاب تساعد على تنمية الذاكرة وسرعة التفكير وتطور حس المبادرة والتخطيط و المنطق ، كما انها تعلم القيام بمهام الدفاع والهجوم في آن واحد وتحفز التركيز والانتباه وتنشط الذكاء ،لأنها تقوم على حل

1 - وسام سالم نايف، مرجع سابق، ص 12.

الأحاجي او ابتكار عوالم من صنع المخيلة ،كما ان هذه الأجهزة تعلم الطفل التفكير العلمي الذي يتمثل بوجود مشكلة ثم التدرج بحلها .

وعلى الصعيد ذاته يؤكد الباحثان (د. عاطف محمود) و(د. محمد السيد) ان استخدام برنامج الالعاب التعليمية الالكترونية كان له فعاليته في تنمية مهارات استخدام الكمبيوتر لأطفال مرحلة الروضة ، ومن ثم فإن ترسيخ هذه المهارات وتنميتها لدى الجيل الرقمي يتطلب توجيه المزيد من الاهتمام نحو إنتاج برامج الالعاب الالكترونية التعليمية المناسبة لمرحلة رياض الأطفال وادماج هذه البرامج في الخبرات التعليمية المقدمة لهم ."[1]

2/1/2/- الأثر الصحي : "تؤكد البروفيسورة دافني بافلير ان ممارسة الأطفال لألعاب الفيديو بشكل معتدل لها تأثير ايجابي على تصرفاتهم . و تضيف: ان وفقا للاختبارات فقد تبين ان الاشخاص الطبيعيين الذين لا يقضون وقتا في ممارسة ألعاب الفيديو يملكون قوة نظر طبيعية ، لكن عندما تم اقحامهم في جلسات لممارسة ألعاب الفيديو لمدة تتراوح بين (5-15) ساعة اسبوعيا فقد تحسنت قوة نظرهم ، واصبح نظرهم ممتازا في إستخلاص معلومات صغيرة من بين معلومات مزدحمة ، كما اصبحوا أفضل في تمييز درجات مختلفة من اللون الرمادي ، وبناء على يثبت ان كثرة ممارسة ألعاب الفيديو لا يجعل النظر أسوأ وانما أفضل.

وتضيف الباحثة: وفقا للأبحاث المختبرية فإن الألعاب الالكترونية لا تسبب الشد العصبي و تشتيت الانتباه و إنما العكس هو الصحيح ، فهي تجعل ممارسي ألعاب الفيديو يمتلكون ميزات متفوقة على غيرهم من ناحية التركيز و القدرة على تتبع الاجسام بشكل افضل . هذا وقد تمكنت بعض الالعاب الالكترونية من معالجة جملة من الأمراض المستعصية خلال وقت قياسي ، مثل امراض الشلل الدماغي و التصلب العصبي المتعدد و حلات الجلطات التي تحتاج الى جلسات علاج عديدة لتحسين حالة المصابين بها .

3/1/2/- الأثر النفسي و الاجتماعي : على الصيد النفسي و الاجتماعي يرى الباحثان (محمد العبري) و (يوسف النيري) ان فوائد ألعاب الفيديو تتمثل في المساعدة

1 - حيدر محمد الكعبي ، مرجع سابق، ص 42.

على التفكير و الذكاء مثل الالعاب الاستراتيجية و ألعاب الحرب و ألعاب المحاكاة ، اذ تشير الكثير من الدراسات ان بعض الالعاب الالكترونية تؤدي الى الراحة النفسية و تقوي روح التدريب و التعاون و التنظيم و الشعور بالثقة في النفس .

وفي دراسة ميدانية اجراها المركز الثقافي للطفولة في دولة قطر بينت ان اهم تغيير ايجابي قد ينتج من ممارسة الأطفال والناشئة للألعاب الالكترونية هو :تنمية المهارات المعرفية و اللغة والحوار، وبعده يأتي التغيير الاجتماعي الايجابي كالإقبال على التواصل الاجتماعي مع أقرانهم و تعزيز الثقة بالنفس و الانجاز .

و اشار الكاتب (محمد عدنان القماز) الى نتائج جملة من الأبحاث التي تثبت عدم وجود علاقة بين استخدام ألعاب الفيديو و العزلة الاجتماعية ،بل ان بعض الأبحاث اثبتت الزيادة في التفاعل الاجتماعي ضمن العائلة بعد حيازة لعبة فيديو ، وان غالبية الأطفال ـ الأولاد خاصة ـ الذين لعبو ألعاب الفيديو يتصرفون اجتماعيا اكثر .

و وفقا لأبحاث اخرى تبين ان ممارسة ألعاب الالكترونية عمل مثمر ينتج عواطف ايجابية و علاقات اجتماعية قوية وشعورا بالإنجاز و فرصة لتطوير القدرة على بناء حس لتننفيذ أعمال مفيدة و مثمرة ."[1]

ويمكن تلخيص إيجابيات الألعاب الالكترونية كالآتي :

- "تعمل الألعاب الالكترونية على زيادة قدرة الطفل على التعامل مع اي من المشكلات و العقبات غير الطبيعية .
- للألعاب الالكترونية دور في تعزيز ذكاء الأطفال و تقوية مهارات عقلية لديه حيث تعمل على حشد الجهود الذهنية و التفكير من أجل الوصول لحل اللعبة التي يحتاج التقدم فيها .
- تقوية جانب التوقع و التنبؤ و التفكير و وضع نهايات للأحداث.
- تقوم الالعاب بدور كبير في تعزيز الهوايات التي يعشقها الطفل.

1 ـ المرجع السابق ، ص43.

- تساعد الألعاب الالكترونية تقوية خيال الطفل وحثه على التخيل و التفكير في حلول سريعة للمشكلات."[1]

و من جملة هذه الايجابيات فإن الالعاب الالكترونية قدرة على تعليم الطفل و اشباع خياله بطريقة حيوية .

2/2/- التأثيرات السلبية للألعاب الالكترونية: و بما انه لكل فعل ردة فعل فإن للألعاب الالكترونية سلبيات على الطفل. و يتضح خطرها ما إن يصل حبه لها لحد الإدمان على ممارستها، و لهذا يرى البعض بأن لهذه السلبيات اثر اشد واكثر على الطفل لكونه في مرحلة عمرية حساسة ، تحدد سلوكياته و افكاره، نذكر من هذه السلبياتك

1/2/2/- الأثر الصحي:

"كشفت الدراسات بسرعة ان مستعملي الألعاب الالكترونية يستعملون وسائل ترفيه قليلة كمشاهدة التلفاز و قليلا ما يطالعون الكتب، كما اكدت الدراسات ان إدمان نسبة كبيرة من الناس بمختلف الأعمار على الألعاب عبارة عن مسألة وقت حتى مع الفئة التي كانت تقول ان الوقت المكرس للهو عبارة عن تبذير للوقت، وقد ذكرت بعض الدراسات ان بعض الأولياء يشتكون حالة أطفالهم ممن أصيبوا بهوس إقتناء الألعاب الإلكترونية و الإدمان عليها من وجود بعض المشاكل الصحية و التربوية بين أطفالهم مثل : إستنفاذ طاقات الأطفال و المراهقين، تدمع العينين، ضعف البصر،الإصابة بإنحناء الظهر وتقوس العمود الفقري، رعشة تصيب أصابع اليدين، الصداع و الدوار إلى ضعف التحصيل و النتائج الدراسية، و كذلك العزلة عن الناس و إنتشار السمنة بين الاطفال بسبب نقص الحركة والإبتعاد عن الأنشطة الرياضية، فكثير من الأولياء يرون في إقتناء بعض الألعاب الإلكترونية بعض الفوائد كأن تحد من خروج الطفل خارج المنزل أو كبديل لأخذ أبنائهم في نزهة ميدانية للحدائق أو الغابات نظرا لأنهم مشغولون و لديهم

1 - ريهام كامل، فوائد وأضرار الألعاب الإلكترونية، https://www.hiamag.com، ت ن 2017/02/21، ت إ 2018/12/30.

الكثير من الإرتباطات و بهذا فإن معظم الأولياء لا يدركون مخاطر و تبعيات هذه الألعاب خصوصا عندما يصاحب ذلك سوء إستخدام من قبل الطفل، كما ان غياب الرقابة على محلات البيع أدى إلى وجود ألعاب لها أثارصحية و سلوكية سيئة على المستخدمن و لقد أثبتت الإحصاءات الصادرة من بعض الجهات الدولية المتخصصة ان

آثار هذه الألعاب على صحة وسلوك الطفل ، تقع ما بين الإدمان على ممارسة هذه الألعاب، وبين الإصابات المختلفة لأعضاء الجسم، إلى غير ذلك من الآثار الأخرى على شخصية الطفل، علاوة على ما تسببه هذه الألعاب الإلكترونية من أضرار نتيجة ما تفرزه من إشعاعات و ذبذبات على جسم الطفل، و ما يصاحب ذلك لاحقا من تهيئات و أحلام مفزعة أثناء الليل لبعض الأطفال خصوصا تلك الألعاب، و القصصن و المشاهد المرعبة المتوفرة على الأقراص المدمجة تؤدي أيضا إلى أطلاق العنان لخيال الطفل في أمور متناقضة.

و قد قام عدد من الباحثين بدراسة أثر الألعاب الإلكترونية على الدماغ، و قد وجدت بعض الدراسات تتجه نحو تدمير أدمغة المراهقين و ذلك من خلال إعاقة تطور الدماغ و أن هذه الألعاب تنتج أجيالا غبية و تميل إلى العدوان أكثر من الأجيال السابقة، كما ان

لديهم الميل نحو فقدان السيطرة على أنفسهم، وقد تم قياس مستوى النشاط لدى مئات من المراهقين الذين يلعبون لعبة الحاسوب"Nintendo" وقورن بأدمغة طلبة آخرين يقومون بأنشطة حسابية بسيطة، أظخرت النتائج بأن مستوىنشاط الدماغ لدى المراهقين الذين يقومون بالعمليات الحسابية أكثر من هؤلاء الذين يلعبون ألعب الحاسوب.

كما أظهرت نتائج الدراسات أيضا ان اللعب بالألعاب الإلكترونية لفترة طويلة يضع الأطفال في خطر البدانة، و نوبات متكررة من التوتر، و إجهاد العينين و إحتمال ظهور نوبات الصرع لدى بعض الأطفال، كما ان اللعب بألعاب العنف تزيد من الإثارة الفيزيولوجية و ضربات القلب وضغط الدم.

كما تؤثر هذه الألعاب سلبا على صحة الطفل، إذ يصاب بضعف النظر نتيجة تعرضه لمجالات الأشعة الكهرومغناطيسية قصيرة التردد المنبعثة من شاشات التلفاز التي يجلس أمامها ساعات طويلة أثناء ممارسته اللعب، هذا ما أكدته الدكتورة إلهام حسين أستاذة

طب الأطفال بجامعة عين شمس في دراسة حديثة لها، و أضافت أيضا ان من أخطارها ظهور مجموعة من الإصابات في الجهاز العضلي و العظمي، حيث إشتكى العديد من الأطفال من آلام الرقبة، و كذلك من أضرارها الإصابة بسوء التغذية، فالطفل لا يشارك أسرته في وجبات الغذاء و العشاء، فيتعود على الأكل غير الصحي في أوقات غير مناسبة للجسم."[1]

2/2/2/- التأثير النفسي و السلوكي:

"يتأثر الطفل و المراهق سلبا بما يشاهده من هذه الألعاب الإلكترونية و الأقراص المدمجة عبر شاشات التلفزيون و الكمبيوتر وقاعات اللعب الإلكترونية، فهي تعمل على توليد نزعة الجبن لدى الأطفالن وتقوي إرادتهم لتوليد العنف والعدوانية والتقليد الكسل و الخمول، و قدتهم إلى إكتساب سلوك و حالات مرضية نتيجة للإلتصاق الشديد بهذه الألعاب الخطرة،بالإضافة إلى تأسيس نزعة الشر و العدوانية و الجريمة في نفوس هاؤلاء".[2]

و" تشير دراسة أمريكية الى ان ممارسة الأطفال لألعاب الفيديو التي تتسم بالعنف تجعلهم عدوانيين بشكل أكبر، و أظهرت نتائج البحث ان ذلك الضرر النفسي يمكن ان يصيب حتى الأطفال الذين يمارسون هذه الألعاب بشكل عارض، و ترى الدراسة ان العنف في الألعاب التفاعلية ألعاب الكمبيوتر أكثر ضررا من العنف الذي يعرضه التلفزيون. فقد وجد العلماء ان السلوك العدواني، والأفكار العدائية، و حدة الطبع و سرعة الإنفعال تتزايد بشدة لدي البنين و البنات في أعقاب لعبهم ألعابا عنيفة، و ان ممارسة الألعاب الإلكترونية العنيفة لفترة طويلة من الوقت يدمر الإنجازات العلمية التي يحققها الأطفال.

1- مريم قويدر ، مرجع سابق، ص 142،143.
2- المرجع السابق ،ص 144

وقد جاءت تلك الدراسة بعد مرو عام على حادثة إطلاق النار و القتل التي شهدتها مدرسة كولومباين الثانوية بولاية كولورادو**Columbine High School**، وراح ضحيتها 12 طالبا و معلما بالإضافة لجرح 24 آخرين وهي المذبحة التي لفتت الإنتباه بشكل كبير للعنف الذي تعج به الألعاب الإلكترونية، حيث قام المراهقان ديلان كليبولد **Dylan Klebold** و إريك هاريس**Eric Harris** بإطلاق النار بمدرستهما الثانوية فأسقطا 12قتيلا من زملائهم بالإضافة لأحد المعلمين، وذلك قبل ان يقتلا نفسيهما، وفي تسجيل تركاه ورائهما وصفا عملية القتل التي إرتكباها بأنها ستكون مثل لعبة الفيديو دوم**Doom** المحببة الى قلبيهما. ويقول أحد الأطباء النفسانيين و يدعى جيرالد بلوك: بأن مرتكبي جريمة القتل كليبولد و هاريس كانا مولعين بألعاب إلكترونية مثل دوم و ولفينشتاين **Wolfenstein Doom &** و التي يمكن الحصول على نسخة منهما على الأنترنت و يشير جيرالد بلوك الى ان الحماس و الغضب الذي كان ينتابهما أثناء ممارسة تلك الألعاب العنيفة قاما بتفريغه على أرض الواقع. و في إستطلاع أجرته إحدى الصحف السعودية إعترف خلالها**96,5%** من المشاركين و المشاركات في التصويت، بقناعتهم الكاملة بأن الألعاب الإلكترونية العنيفة التي يشترونها بأنفسهم طائعين لأطفالهم تمثل خطرا حقيقيا يهدد أطفالهم."[1]

3/2/2/- التأثير العلمي و التعليمي:

" في السنوات الأخيرة شكلت الألعاب الإلكترونية بالإضافة الى الحاسبات المنزلية و الأنترنيت بيئة هامة في حياة الأطفال ، و تسببت في تغيرات رئيسية في طبيعة التعلم هذه التغيرات خلقت فجوة ما بين الطرائق التي تعلم بها الآباء و الأجداد و تلك التي تعاملت بها الأجيال الجديدة مع المعلومات و المعارف، ومع ذلك فإن الوسائل التعليمية

الجديدة ما زالت قليلة في المواقف التربوية الرسمية، اي ان بيئة التعلم الإفتراضي فكرة مركزية في المجتمعات الحديثة، ويقصد بهذه البيئة مجموعة أدوات التعلم و التعليم

1- دكتور فهد بن عبد العزيز الغفيلي، الألعاب الإلكترونية خطر غفلنا عنه يهدد الأسرة و المجتمع، مكتبة الملك فهد الوطنية، الرياض، 1431ه،ص 27،28.

و التي من بينها الحاسوب و الأنترنيت، والتي تعلي من خبرات التلاميذ التعليمية و تهيء تفاعل المتعلم مع التكنلوجيا." ان بيئات التعلم الإفتراضي تقدم الكثير من الفوائد منها: المرونة ،و الإنتشار و التكيفية. و يعتقد الباحث "جروسGROS "ان ثمة مجالا آخر غني بإمكانياته الكامنة في مجال التعليم و الدافعية و الإندماج التام للمتعلمين، هذا المجال هوعالم الألعاب الإلكترونية التي تشكل معظم الوسائل الأكثر تفاعلا في ثقافتنا الحالية.

لقد نجح الأطفال في دخول عالم الثقافة الرقمية من خلال الألعاب الرقمية، لقد إكتسبواالثقافة الرقمية خلال اللعب غير الرسمي، وعليه فلا المدارس ولا المؤسسات التربوية الأخرى قد اولت هذا المجال الهام الاهمية التى يستحقها.

ان إستخدام الألعاب الإلكترونية من طرف الأطفال و المراهقين مثال جيد للدخول الى عالم التكنولوجيا، فالتعامل مع ألعاب الحاسوب يمثل بدايات إتصالهم بالحاسوب فالأطفال من خلال لعبهم هذا يتعلمون الإستراتيجيات الأساسية والمهارات التي ستساعدهم للولوجالى العالم الإفتراضي، إضافة لذلك فإن الألعاب الإلكترونية تمثل برامج يسهل ان تعلم من خلالها المناهج المدرسية بهدف تعليم إستراتيجياتو طرائق فاعلة.

وبهذا يقضي معظم الأطفال ساعات طويلة أمام أجهزة الألعاب الإلكترونية وهذا ما يؤثر سلبا على تحصيلهم الدراسي و العلمي،و ذلك بسبب انشغالهم و إنغماسهم في عالم الألعاب الإلكترونية الذي يجعلهم يهملون دروسهم و واجباتهم المدرسية، ويقل ميلهم

للمطالعة و قراءة الكتب، ويزيد ضعفهم في التحصيل الدراسي، مما يخلق مجتمعا أميا يفتقر للأدمغة البشرية و العلماء و المفكرين، و يصبح مجتمعا مستهلكا لامنتجا."[1]

4/2/2/- التأثير الإجتماعي:

"ان الألعاب الإلكترونية قد تعرض الطفل الى خلل في العلاقات الإجتماعية إن هو أدمن على ممارستها، وسبب ذلك هو أن الطفل الذي يعتاد النمط السريع في الألعاب

1- مريم قويدر، مرجع سابق، ص 147.

الإلكترونية قد يواجه صعوبة كبيرة في الإعتياد على الحياة اليومية الطبيعية التى تكون فيها درجة السرعة أقل بكثير مما يعرض الطفل الى نمط الوحدة والفراغ النفسي سواء في المدرسة أو في المنزل".[1]

"كما أشارت دراسة قام بها الطبيب النفساني ديفد غينفيلد شملت ثمانية عشر ألف شخص الى ان مدمني الألعاب الإلكترونية يشعرون بالعزلة و الإنفصال عن البيئة المحيطة بهم،ولا يعود الواحد منهم واعيا بالزمان أو المكان، حيث يصبح جزءا من عالم اللعبة بل ويشعر أنه يجسد شخصية خارقة غير موجودة على أرض الواقع وهذا مؤشر خطير".[2]

5/2/2/- الأضرار الدينية:

"في ضل غياب أجهزة الرقابة الرسمية على محلات بيع الألعاب الإلكترونية و مراكز الألعاب و عدم مراقبة الأسرة لما يشاهده أبنائهم من الألعاب وعدم الوعي بمخاطر ذلك أدى الى تسرب ألعاب و برامج هدامة تروج لأفكار و ألفاظ و عادات تتعارض مع تعاليم الدين و عادات و تقاليد المجتمع و تهدد الإنتماء للوطن، كما تسهم بعض الألعاب في تكوين ثقافة مشوهة و مرجعية تربوية مستوردة، وأن بعض الألعاب تدعو الى الرذيلة و الترويج للأفكار الإباحية الرخيسة التي تفسد عقول الأطفال و المراهقين على حد سواء، وان محتويات ومضامين بعض الألعاب الإلكترونية بما تحمله من سلبيات وطقوس دينية معادية ومسيئة للديانات وبالذات الدين الإسلامي، قد تؤثر سلبا على الأطفال. كما ان تعلق الأطفال و المراهقين بالألعاب الإلكترونية يلهيهم عن أداء بعض العبادات الشرعية، وبالذات أداء الصلوات الخمس في أوقاتها، كا انها قد تلهيهم عن طاعة الوالدين و الإستجابة لهم وتلبية طلباتهم، بالإضافة الى إلهائهم عن صلة الأرحام و زيارة الأقارب."[3]

1- وسام سالم نايف، مرجع سابق ، ص 19.

2- دكتور فهد بن عبد العزيز الغفيلي، مرجع سابق، ص 38.

3- وسام سالم نايف، مرجع سابق، ص 11

يمكن ان هذه السلبيات تصل الى اعلى مستوياتها من الضرر في ضل غياب رقابة الأبوية و إدمان الطفل لهذه الالعاب التى تصل به الى استخدام العنف و قضاء جميع اوقاته في ممارستها .

وبالتالي فإن الألعاب الإلكترونية تعتبر سلاحا ذو حدين لما لها من ايجابيات وسلبيات تعود على الطفل إما بالمنفعة او الضرر، وذلك يعتمد على نوع الألعاب الإلكترونية الممارسة من قبلهم، وكذلك وجوب وضع رقابة من قبل الأهل على أطفالهم.

3/المبحث الثالث : تجنب مخاطر الألعاب الالكترونية و التوعية بها.

"أكد أكاديميون وخبراء أن الألعاب الإلكترونية تعزز الذكاء والمهارات المعرفية لدى الأطفال وتجعلهم يستكشفون كل جديد في العلوم، وصف آخرون تلك الألعاب بـ«شديدة الخطورة»، لكونها تروّج الأفكار العنيفة والمتطرفة بين النشء، مؤكدين أن الرقابة الأسرية غائبة، وهي خط الدفاع الأول عن الأبناء، تليها الحملات التوعوية ودور الجهات المختصة.

واعترف أولياء أمور بأن العزلة التي تعيشها شريحة كبيرة من الأبناء داخل غرفهم المغلقة دون أي نوع من الرقابة، هي التي تقودهم إلى الألعاب الإلكترونية وما تتضمنها من مخاطر، مشيرين إلى أن انشغالهم في دوامة العمل هو ما يضعف الدور الرقابي.

من جهتها، أكدت هيئة تنظيم الاتصالات أنها تحرص على بث رسائل إرشادية ونصائح إلى الشباب المهتمين بالألعاب الإلكترونية عبر الإنترنت لحماية الشباب من مخاطر بعض الألعاب الإلكترونية.

وأكد الدكتور أحمد العموش، أستاذ علم الجريمة في جامعة الشارقة، أن الألعاب الإلكترونية المجانية يسمونها «أساطير الوهم»، ويعشقها الطفل منفرداً في عوالمه الافتراضية خلال عزلة تامة بعيداً عن أعين أسرته، موضحاً أنها ألعاب تهدف إلى التسلية والمتعة، ولكن في مضمونها تؤدي إلى الانتحار والقتل مثل لعبة «الحوت الأزرق» التي انتبه الآباء لها بعد أكثر من واقعة انتحار لأطفال وشباب في العديد من

الدول، ثم لعبة «مريم» التي سببت الرعب للعائلات والإيذاء للأطفال الذين لم يستجيبوا إضافة إلى لعبة «بوكيمون» التي استحوذت على عقول ملايين الأطفال والمراهقين وخلّفت حوادث قاتلة وحالات هوس وجنون، وكذلك لعبة «جنية النار» التي توهم الأطفال بتحويلهم إلى مخلوقات نارية خارقة، وتطالبهم بالبقاء منفردين داخل غرفهم حتى لا يزول مفعول الكلمات السحرية التي يرددونها ومن ثم يحرقون أنفسهم، وكلما انتبه الآباء إلى خطورة لعبة ما يتم اختراع أخرى باسم جديد."[1]

ولهذا وجب أخذ الحيطة والحذر لتجنب مخاطر الألعاب الإلكترونية و إنعكاساتها السلبية على الأطفال ولفعل ذلك يجب توعية الأهالي و أولياء الأمور بمخاطر هذه الألعاب وكذلك تقديم نصائح لتجنبها.

1/3/- التوعية بمخاطر الألعاب الإلكترونية.

يعتبر الكثير من الاباء و الامهات ان استغراق اطفالهم في اللعب بالألعاب الالكترونية هو امر جيد و اهون لطفلهم من اللعب في الشارع، هذا الإعتقاد الخاطئ هو ما ادى بتأثير الالعاب الالكترونية سلبا على سلوك الطفل ، و ان تلك الساعات الطويلة التي يقضونها في لعبها ماهي الا تدمير لعقولهم و شخصياتهم وسلوكياتهم و بلوغهم لدرجة الإدمان عليها.

وربما قد يتبادر سؤال لدي الأباء حول ما إذا كان أطفالهم مدمنين على تلك الألعاب التي يلعبونها او لا و ماهي مظاهر إدمانهم لها؟

1/1/3/- إدمان الأطفال على الألعاب الإلكترونية:

هي ظاهرة تتمثل في الاعتياد الكامل والمستمر لدى الطفل على ممارسة الالعاب الالكترونية عبر وسائل وسيطة بشكل دائم يؤثر على نشاطه الطبيعي كطفل ويجعله في

1- رحاب حلاوة ونورا الأمير، الألعاب الإلكترونية تسرق الأبناء في غفلة من أولياء الأمور https://www.albayan.ae/across-the-uae/news-and-reports

حالة انفصال دائم عن الحياة الطبيعية مخلفا حالة من التعلق الشديد بتلك الالعاب تحتل وجدان الطفل في يقظته ونومه.

2/1/3/- أسباب الإدمان:

تتمثل أهم اسباب ادمان الالعاب الالكترونية والتي تم رصدها وفق دراسات واحصائيات عملية وواقعية في:

- حالة النشوة والإحساس بالقوة التي يشعر بيها الشخص في فضاء الالعاب الكترونية والتي يفتقدها في الواقع.

- نجاح الالعاب الالكترونية في قتل حالة الفراغ المادي والشخصي الذى قد يعانى منه كثير من الاشخاص خاصة في فترة المراهقة.

- الرغبة الجامحة في الهروب من العالم الواقعي بمشاكله وهمومه الى عالم الألعاب المرح.

- التجديد والتحفيز الدائم الذى تتقنه شركات انتاج الالعاب الالكترونية اضافة الى حالة الاحساس بروح الفريق والتواصل التي تنتاب الشخص عند ممارسته الالعاب الالكترونية.

- ومن اهم اسباب ادمان الالعاب الالكترونية فشل الأسرة في التواصل الإيجابي والفاعل مع اطفالهم وأبنائهم".[1]

3/1/3/- أثارإدمان الطفل على الألعاب الإلكترونية:

- " الشعور بالقلق و الإكتئاب و الشعور بعدم الراحة في عدم وجود الأجهزة الإلكترونية، و إستعادة الهدوء عند إستخدامها.

1- ادمان-الالعاب-الالكترونية/http://www.addiction-wiki.com، ت ن 2016/09/10، ت إ2019/03/18. موسوعة الإدمان،

- فقدان الإهتمام بالأنشطة الأخرى التي كان من قبل يستمتع بها، و وجود صعوبة في إيجاد نشاط أخر يستمتع به.
- اللجوء لإستخدام الألعاب الإلكترونية للهرب من المشاكل و المشاعر السلبية.
- بسبب تدهور علاقاته و أدائه الدراسي يلجئ الى إستخدام الألعاب الإلكترونية.
- محاولة إستخدام الأجهزة المستخدمة للألعاب بغرض إستخدامه دون علمك.
- إبداء سلوكيات سيئة أثناء اللعب.
- التسبب في إضطرابات في النوم وفي تناول وجبات الطعام.
- التحدث دائما عن الألعاب الإلكترونية التي يمارسها وعدم وجود مواضيع أخرى يتحدث بها."[1]

2/3/- تقييم الألعاب الإلكترونية بحسب تأثير المحتوى:

"تعقدت موضوعات الألعاب الإلكترونية أكثر وبدأت تحتوي موضوعات غير صالحة للأطفال و المراهقين، لتصدر العديد من القوانين التي تهدف لحماية الأطفال ومنعهم من ممارسة ألعاب تناسب الناضجين، و كل هذا تم بسرعة كبيرة مع الألفية الثالثة، ليستقبل العالم الألعاب الإلكترونية بنضج و وعي أكبر، فتصبح هناك تقسيمات لأنواع الألعاب بل ويصبح هناك علم متخصص في دراسة الألعاب الإلكترونية وطرق صنعها و تأثيرها على المتلقي، و هو العلم المعروف بإسم (لودولوجي Ludology).

"فقبل إنشاء و تعميم ألعاب الفيديو في أواخر القرن العشرين، كانت دراسة الألعاب تقتصر في معظمها على مجالات مثل الأنتثربولوجيا، و دراسة ألعاب الحضارات الماضية و لكن عندما أصبحت ألعاب الفيديو أكثر شعبية في الثمانينات، زاد الإهتمام

1- وسام سالم نايف، مرجع سابق، ص 40.

بدراسة الألعاب و بدأ العلماء يكونون فكرة مفادها أن دراسة الألعاب يمكن (و ينبغي) أن تعد مجالا علميا بحد ذاته".[1]

ومع تأسس علم اللودولوجيا تأسست اكثر من 18 هيئة حول العالم تعمل على مراجعة ما يصدر من برامج ألعاب إلكترونية جديدة لتحدد ما تحتويه من مضامين فكرية و سلوكية و تقترح الفئة العمرية المناسبة لممارستها، و تضع نتائج تقييمها على شكل رموز إرشادية فوق غلاف كل لعبة، لكي يتسنى للأباء و الأمهات اتخاذ خيارات مدروسة أثناء اقتناء خذه الألعاب لأبنائهم.

علما ان تقييم هذه الهيئات يعتمد على ملائمة المحتويات الفكرية في اللعبة لعمر المستهلك، ولا يعتمد على مدى مستوى صعوبة اللعبة وما شابه ذلك.

و على اساس علامات التقييم الإرشادية المثبتة على أقراص الألعاب الالكترونية المتداولة في الدول العربية و الاسلامية فإن هذه العلامات تأتي في الغالب من هيأتين رئيستين هما (مجلس تقييم برامج الترفيهESRB)و(نظام معلومات الأوروبي للألعابPEGI)، وسنتعرض لكل من هاتين الهيئتين بشكل من التفصيل لإلفات نظر الباحثين والأباء لأهمية هذه التقييمات وأخذها بعين الإعتبار في مجال تداول ألعاب الفيديو بين أجيالنا.

1/2/3/- مجلس تقييم برامج الترفيه (ESRB)[2]:

"هيئة غير ربحية ذاتية التنظيم تأسست عام1994 من قبل جمعية برامج الترفيه (ESA) ، وعملها معتمد لدى الولايات المتحدة و كندا والمكسيك، و قد تأسست كردة فعل على جملة من ألعاب الفيديو المثيرة للجدل بسبب ما تحتويه من مشاهد عنف مفرط او محتويات جنسية.

1 - حيدر محمد الكعبي، مرجع سابق، ص 24.

2- ESRB**إختصار لجملة** Entertainment Software Rating Board-

يعد نظام تصنيف (ESRB) مرجعا مهما للتقليل من ضرر الألعاب الإلكترونيةن اذ يقوم بتصنيفها حسب ملائمتها لأعمار المستخدمين لها، و يقوم بتوضيح محتوي كل لعبة عبر أوصاف مختصرة.

يتضمن تقييم **(ESRB)** للألعاب الإلكترونية اوصافا ستة على النحو الآتي:

"- الصنف الأول: يرمز له بحرف(C) ويعني ان اللعبة تصلح لمن هم فوق سن 3 سنوات

- الصنف الثاني:يرمز له بحرف (E)و يعني ان اللعبة تصلح لمن عمره 6 سنوات فما فوق

- الصنف الثالث: يرمز له بحرف (E+10)و يعني ان اللعبة تصلح لمن عمره 10 سنوات فما فوق.

- الصنف الرابع: و يرمز له بحرف(T) و يعني ان اللعبة تصلح لشريحة المراهقين، اي لمن عمره 13 سنة فما فوق.

- الصنف الخامس: يرمز له بحرف (M) و يعني ان اللعبة تصلح للراشدين، اي لمن هم بعمر 17 سنة فما فوق.

- الصنف السادس: يرمز له بحرف(AO) و يعني ان اللعبة تصلح للبالغين فقط، اي لمن هم بعمر 18 فما فوق.

و هناك رمز يضعه المجلس على بعض الألعاب هو(PR) و يعني ان اللعبة لم تمنح تقديرا عمريا بعد، اي ان تصنيفها معلق لحين إكتمال التقييم.

2/2/3/- نظام معلومات الإتحاد الأوروبي للألعاب(PEGI)[1]:

1 - (PEGI) إختصار لجملة Pan European Game Information .

هي منظمة رقابية أوروبية تأسست عام 2003، مطبقة في جميع أنحاء أوروبا وتحظى بدعم كبير من المفوضية الأوروبية، وتعد نموذجا للتنسيق الاوروبي في مجال حماية الأطفال.

يتضمن تقييم(PEGI) للألعاب الإلكترونية أصنافا خمسة هي:

- **الصنف الاول:** يرمز له ب (3) ويعني ان اللعبة تناسب جميع الفئات العمرية و اذا إحتوت على عنف فإنه يأتي في سياق كوميدي بحيث لا يكون الطفل قادراعلى ربط أفعال اللعبة بالحياة الواقعية، كما أنها لا تحتوي على كلام بذيء او اصوات تخيف الأطفالن وبشكل عام فإن هذا التصنيف يعد أمنا و مناسبا للاطفال في سن 3 فما فوق.

- **الصنف الثاني:** يرمز له بالرقم (7) و يعني ان محتوى اللعبة مناسب لمن هم في سن السابعة فما فوق، اذ يحتوي على بعض المشاهد و الأصوات المخيفة.

- **الصنف الثالث**: يرمز له بالرقم (12) اي ان اللعبة تلائم من هم في سن الثانية عشرة سنة فما فوق، لأنها قد تحتوي على أعمال عنف قليلة فضلا عن وجود ألفاظ نابية بسيطة.

- **الصنف الرابع:** يرمز له بالرقم (16) ويعني ان محتوى اللعبة ملائم لمن هم في سن السادسة عشر فما فوق، و ذلك لإحتوائها على مشاهد عنيفة قد تشابه الحقيقة فضلا عن إحتوائها على كلمات بذيئة و قد تحتوي على مشاهد لأنشطة منحرفة مثل إستعمال السجائر والمخدرات.

- **الصنف الخامس**: يرمز له بالرقم (18) ويعني ان محتوى اللعبة ملائم لمن هم في سن الثامنة عشر فما فوق، و ذلك لإحتوائه على مشاهد سلوكية منحرفة صريحة جدا من شأنها ان تجعل الإنسان يشعر بالإشمئزاز،سواء على مستوى مشاهد العنف أو الكلام البذيء او المشاهد الجنسية او تعاطي المخدرات او القمار.

بالإضافة الى ذلك فإن (PEGI) تقدم رموزا إرشادية أخرى تعبر عن طبيعة ما تحتويه اللعبة من مضامين فكرية وسلوكية.

كما ان بعض الدول العربية والإسلامية أقامت هيئات رقابية خاصة بها مثل: (المؤسسة الوطنية الإيرانية لألعاب الفيديو) و(مركز تصنيف و تطوير الالعاب الالكترونية في السعودية) وسأتطرق إليهما بشكل موجز.

3/2/3- المؤسسة الوطنية الإيرانية لألعاب الفيديو(IRCG)[1]:

هي منظمة خيرية شبه حكومية تأسست في إيران سنة 2007 و اطلقت تقييماتها الخاصة بألعاب الفيديو في عام 2009 و يسمى نظام تقييمها : إسرا (ESRA).

يكاد يشبه نظام تقييم الألعاب الخاص ب (IRCG) النظام الأوروبي(PEGI)فهو يحتوي على أصناف خمسة و يضع الأرقام العمرية الملائمة للعبة على غلافها.

مركز تصنيف وتطوير الألعاب الإلكترونية (EGRDC)[2]:

مركز سعودي متخصص بتقييم وتطوير الألعاب الإلكترونية، اسسه فريق جامعي يعمل على إعطاءوصف لمحتوى كل لعبة الكترونية والسن المناسب لممارستها إستنادا على معايير إسلامية من خلال محكمين خبراء في مجال الألعاب الإلكترونية و المجال النفسي والتربوي.

مقره الرئيسي في الرياض و يسعى الى ان يكون مرجعا اسلاميا في تصنيف ألعاب الفيديو"[3]، و يضع تصنيفات ستة لألعاب الفيديو على النحو الآتي:

"- مفاسد دينية: يشير إلى وجود مخالفة أو أكثر من المخالفات التي تقدح في دين المسلم- **مفاسد نفسية - حياتية (عنف و رعب):** يشير على وجود مخالفة أو أكثر من المخالفات التي قد تؤدي إلى الاعتداء على حياة الإنسان أو إزهاقها

1-(IRCG) إختصار لجملة Iran National Foundation Of Computer Game .
2- (EGRDC) إختصار لجملة Ilectronic Games Rating &Development Centr .
3 3 - حيدر محمد الكعبي، مرجع سابق ، بتصرف، من ص 26الى ص 31.

ـ مفاسد عقلية: يشير على وجود مخالفة أو أكثر من المخالفات التي قد تؤثر على العقل ـ **مفاسد عرض و شرف**: يشير على وجود مخالفة أو أكثر من المخالفات التي قد تفسد العرض و الأخلاق و الآداب العامة أو تؤثر عليها

ـ مفاسد مالية:

يشير على وجود مخالفة أو أكثر من المخالفات التي قد تؤدي إلى إضاعة المال أو كسبه بطرق غير شرعية."[1]

3/3/ـ نصائح لتجنب مخاطر الألعاب الإلكترونية.

انتشرت الالعاب الالكترونية في المجتمع انتشارا واسعا واصبحت صناعتها مزدهرة و على هذا الاساس علينا ان نقرر اما ان نكون مستفيدين من منافعها ونتجنب اضرارها او ان نكون مجرد مستهلكين لها يقضون اوقاتهم في لعبها من دون هدف او فائدة.

و الخطوة الايجابية الاولى تكمن في تثقيف المجتمع بتأثيرات الألعاب الإلكترونية الإيجابية والسلبية التي التي يتأثر بها الاطفال خاصة، لمعالجة المشكلة و الحد من الأثار السلبية علينا التعامل مع أساس المشكلة وليس مع أعراضها. ولمعالجتها يجب اولا تفعيل الدور الأسري،" و يتمثل ذلك في ان يستوعب الوالدان دورهما تجاه الأبناء و وضع برنامج خاص للتعامل مع هذه الظاهرة، ويقوم هذا البرنامج على محورين:

ـ المحور العام : يشمل معرفة الأبوين بالأسلوب الأمثل لتوفير التقنية الحديثة للأطفال، و ذلك لاينحصر بألعاب الفيديو و انما يعم كل التقنيات الأخرى مثل التلفزيون و الأنترنت، و بالذات ما يخص ساعات الإستخدام اليومية و طبيعة المحتوى الذي تقدمه، لتعويد الطفل منذ صغره على الإنضباط في التعامل مع هذه التقنيات.

1ـ تصنيف الألعاب الإلكترونية في السعودية حسب الفئة العمرية، شبكة ادعس، https://ed3s.com/19033 ت ن 2016/08/17، ت إ 2019/03/21.

ـ **المحور الخاص:** يشمل معرفة الأبوين بتأثيرات الألعاب الإلكترونية و ملائمتها للمراحل العمرية، ليكونا مؤهلين لوضع رقابة دقيقة على نوعية ألعاب الفيديو التي يمارسونها فضلا عن مراقبة الزملاء الذين يلعبون معهم و الأماكن التي يرتادونها لمزاولة هذه الألعاب.

و إن نجاح هذا البرنامج يعتمد بشكل كبير على تنفيذه في المراحل المبكرة لعمر الطفل لكي يسهل بعد ذلك توجيهه في كبره."[1]

ونذكر توصيات اخرى هي:

1/3/3ـ التثقيف و المطالعة حول ما يتعلق بالألعاب الإلكترونية: "من الهم على الأباء ان يثقفو انفسهم في هذا المجال، ولا أطالبهم بتعلم اللعب و ممارسته مع أبنائهم فهذا و ان كان امرا جيدا فإنه لا يرقق للكثيرين، و بدلا من ذلك يمكن التعرف على بعض الإمكانات الموجودة في منصات اللعل كالبلايستيشن 3 والإكس بوكس و غيرها خاصة ما يتعلق بوسائل حماية صغار السن، حيث يوجد في جميع الأجهزة ما يسمى بالرقابة الأبوية يمكن للآباء ان يضبطوا الجهاز على مستوى محدد من تصنيفات اللعب في خاصية الآمان في الجهاز بمجرد التأشير عليه فلن يستطيع الطفل او غيره تشغيل اي ألعاب اعلى من التصنيف المحدد إلا بإدخال كلمة المرور"[2].

2/3/3/ـ رفع مستوى وكفاءة ذوي الاختصاص: سواء من المراقبين أو المحققين أو القضاة لمعرفة مخاطر تلك الألعاب والحيل التي يستخدمها بعض الباعة ومروجي الألعاب المخالفة من ذوي النفوس الضعيفة وطرقهم في نشر وترويج تلك النوعية من الألعاب باستخدام كافة الأساليب غير المشروعة ومن ذلك قيامهم بإدخال بعض الألعاب المصنفة على أنها للكبار فقط ومن ثم بيعها على صغار السن ممن لم تتجاوز أعمارهم عشر وسبع سنوات، وقيامهم أحياناً بتزييف التصنيف الموضوع على

1 1ـ حيدر محمد الكعبي، مرجع سابق، ص 94.
2ـ دكتور فهد بن عبد العزيز الغفيلي ، مرجع سابق، ص 105.

اللعبة وتبديله بدلاً من أن يكون التصنيف للكبار فوق 18 سنة يتم تغييره إلى تصنيف أخر بحيث يكون مناسباً لجميع الأعمار بمن فيهم الأطفال دون سن المدرسة ، وهنا تظهر أهمية رفع مستوى الوعي لدى المسئول قبل غيره ليستشعر الخطر الكامن الذي صار يتهدد مجتمعه وليكون قادراً على التعامل مع تلك المعضلة من حيث البحث والتحري والتحقيق وسن القوانين المنظمة لتداول وممارسة تلك الألعاب.

3/3/3/- التشجع على عمل الدراسات والبحوث:

" لمعرفة حقيقة ما وصل إليه الحال بالنسبة لممارسي تلك النوعية من الألعاب ومدى تغلغل الشغف بممارستها في نفوسهم وما نسبة من وصل بهم الأمر واستفحل حتى أثر على حياتهم بكافة جوانبها، مع أهمية فتح العيادات المتخصصة في معالجة هذا النوع من الإدمان والاستفادة من تجربة الآخرين الذين سبقونا إلى ذلك، فهم قد قاموا بعمل الدراسات، ووضع التصنيفات الملائمة لشرائعهم وثقافاتهم، ومنع بعض الألعاب من

دخول أسواقهم، وفتح العيادات المتخصصة لمعالجة المدمنين من شبابهم." [1]

ويمكن إختصار بعض النصائح المهمة للوالدين لتجنب سلبيات الألعاب الإلكترونية على الطفل في ما يلي:

- "حاولوا التحدث مع الطفل عن اللعبة التي يحبها واكتشفوا سبب تعلقه بها ومن ثم عليكم أن تشاركوا الطفل اللعبة لكي تكون روح الصداقة والمشاركة مهيمنة على الأجواء فلا تسيطر اللعبة على عقله.

- حددوا موعداً معيناً للعب مع الطفل ومن هنا يمكنكم أن تسيطروا على إدمان الطفل على اللعب.

- إقرأوا إرشادات السلامة على اللعبة قبل شرائها للطفل لكي تكون مؤاتية لعمره ولا تؤذي حسه الطفولي عندما يلعب بها، فلا تؤذي اللعبة الطفل عن غير قصد.

1 - المرجع السابق، ص 112.

- بادروا الى شراء ألعاب تنمي الحس الفكري عند الطفل وتنمي ذكاءه فيستفيد من اللعبة ولا يكون السبب من ورائها ترفيهياً فقط.

- أبعدوا الطفل عن الألعاب الفردية وشاركوا معه الألعاب الجماعية فتكونون لديه حب المجتمع والأصدقاء وتبعدونه عن العزلة والاكتئاب.

- وجهوا طفلكم نحو التمارين الرياضية التي تحافظ على رشاقة جسمه وتخرج الطاقة الكامنة في داخله وتبعده عن الألعاب العدوانية التي قد تسيطر على عقله.

- ثابروا على قراءة القصص للطفل قبل النوم ولتكن قصصاً مسلية فلا يقتصر وقت الترفيه لديه على الألعاب الإلكترونية." [1]

- "يجب ان يكون الوقت محددا بزمن لايتجاوز ساعتين على الأكثر.

- يجب ان يكون الطفل قد انجز واجباته المنزلية قبل اللعب .

- عدم وجود جهز الكمبيوتر او البلاي ستايشن في غرفة الطفل.

- ضرورة تبادل الأراء مع الطفل حول مضمون اللعبة."[2]

1- نصائح بسيطة تساعدكم على إبعاد اطفالكم عن الالعاب https://www.sohati.com/article،ت ن الالكترونية، موقع صحتي، 2017/03/22، ت إ 2019/03/21.

2 2- مريم قويدر، مرجع سابق، ص 151.

الخلاصة:

ومما مررنا به في هذا الفصل فإنه قد توضح لدينا ان للألعاب الإلكترونية العديد من السلبيات التي تهدد الطفل بشكل اكبر واعمق،وذلك لعدة أسباب اهمها غياب الرقابة الابوية على الأطفال، و ترك لهم الحرية المطلقة في ملأ اوقاتهم و إختيار نوع الألعاب الإلكترونية التي يلعبونها، و السبب في إنعكاسها سلبا على الأطفال هو ان معظمهم يتوجهون للعب ألعاب تمتاز بالعنف والحركة عوض ألعاب تعليمية تنمي ذكائهم الفكري وتلائم مستواهم العمري.

و من جهة أخرى هناك ألعاب ذات تأثير ايجابي على الطفل و سلوكه وهي كثيرة و لكن إنعكاسها سلبا يعتمد بالدرجة الاولى على الأهل بحيث انهم هم من يوجهون أطفالهم، و يختارون ما يفيدهم مع تحديد اوقات معينة للعبها و التي لا يجب ان تكون اكثر من ساعتين في اليوم، لأنه حتى و ان كانت مفيدة لهم فقد تقودهم الى الإدمان عليها بسبب لعبها في معظم اوقات اليوم مما قد يأدي الى ما هو اسوء وهي العزلة الإجتماعية، بحيث يصبح الهم الشاغر للطفل هو لعب تلك الألعاب.

لهذا على الأباء و أولياء الأمور ان يكونو واعين أكثر تجاه هذه الألعاب و وضع برنامج منظم لأطفالهم.

الفصل الثالث:

الإطار التطبيقي

1- أهداف حملات التوعية

2- التحليل السيميائي للملصقات المنجزة

تمهيد :

يلجأ المصمم الغرافيكي في إيصال الأفكار والرسائل الى تصميم ملصقات اعلانية تحمل معان و مضامين معينة وتستهدف جمهورا تهدف الى التأثير فيه، ولإيصال تلك الرسائل و بلوغ الهدف منها ولإقناع الجمهور وجب القيام بحملة توعوية للوصول الى أكبر عدد من المتلقين و لتحقيق مجموعة من الأهداف الأخرى.

المبحث الأول : أهداف حملا التوعية

مفهوم الحملات الإعلانية:

ـ " **حملة:**جمع حملات وهي مجموعة من الجهود المنظمة التي تقوم بها جهة معينة بهدف الترويج لأفكار او زيادة القبول لفكرة اجتماعية و ذلك لإحداث تغيير في اتجاهات و سلوكات الأفراد و إقناعهم بقبول فكرةأو سلوك إجتماعي معين.

الحملات الإعلانية:

الحملة الإعلانية عبارة عن نشاط اتصالي مخطط و منظم، و خاضع للمتابعة والتقويم ،تقوم به مؤسسات أو مجموعات أو أفراد، و يمتد لفترة زمنية، بهدف تحقيق أهداف معينة بإستخدام وسائل الاتصال المختلفة وسلسلة من الرسائل الإعلانية ، وبإعتماد أساليب استمالة مؤثرة ،بشأن موضوع محدد ،يكون معه أو ضده و يستهدف جمهورا كبيرا نسبيا.

فهي سلسلة من النشاطات و الفعاليات التي تهدف الى إيصال رسائل الى الجمهور المستهدف، و التأثر في مواقفهم اتجاه قضية معينة بالإيجاب او السلب.

أهداف الحملات الإعلانية:

- تزويد الجماهير المستهدفة بالمعلومات و البيانات المتوفرة حول الموضوعات و القضايا ذات الصلة بحياتهم و أحداث التعديلات المطلوبة عليها.
- إقناع الجماهير المستهدفة بإحداث تعديلات تدريجية في مواقفهم تجاه أهداف سياسية إقتصادية او اجتماعية و حول القضايا العامة كقضايا الصحة والبطالة و البيئة وغيرها و استخدام إستراتيجيات و تقنيات مقبولة من قبلهم.
- تحسيس الرأي العام بقضية معينة في المجتمع لكي لا تتعرض للنسيان كالقيام بحملات التحسيس وغيرها من القضايا التي من شأنها تنبيه المجتمع و زيادة درجة التكافل و التضامن.
- تحسين صورة المهن وذلك لغرض التنمية الحيوية و الدافعية لإتقان تلك المهن و دفع المواطنين للإقبال عليها.
- توضيح الحقائق الاجتماعية و توعية المواطنين بقوانين و التقليل من السرعة
- التنبيه الى مخاطر الأفات الإجتماعية و إبراز مضارها."[1]

1- دربال كريمة، دور الحملات الاعلامية التوعوية في نشر ثقافة الكشف المبكر عن سرطان الثدي، مذكرة لنيل شهادة الماستر في الاتصال و الصحافة المكتوبة، جامعة الدكتور مولاي الطاهر سعيدة، 2018/2017م، بتصرف، ص 53و 54.

المبحث الثاني : التحليل السيميائي للملصقات المنجزة.

1/3- قراءة لشعار الحملة التوعوية "طفلي بعيني" :

الشعار هو رمز أو صورة أو عنصر مرئي يستعمل للدلالة على هوية الموضوع المطروح أو الدلالة على علامة تجارية أو الدلالة على خصوصية شيء معين

ويعتبر الشعار بمثابة رسالة تحمل مضامين و معان يتميز بها عما سواه من الموضوعات الفنية الأخرى.

كما يسعى المصمم الى تقديمه بشكل مبسط يسهل الإدراك، لهذا يعتبر الشعار احد وسائل الإتصال التي تعتمد على الإيجاز في نقل الأفكار و الرسائل.

صمم هذا الشعار ليكون هوية بصرية للحملة التوعوية "طفلي بعيني" لتوعية الأهالي بالأثر الذي يمكن أن تحدثه الألعاب الإلكترونية على أطفالهم ، تظهر عناصر التصميم موزعة في الفضاء التصميمي بدون تحديد للإطار الخارجي، حيث يبدو الشعار عامة على شكل عين مبسطة باللون الأزرق القاتم[1]، وفي وسط بؤبؤ العين الجزء العلوي من صورة طفل (بنفس لون العين) يحمل ذراع تحكم للألعاب الإلكترونية باللون الرمادي.

إسم الحملة "طفلي بعيني" باللغة العربية يحيط بالعين من الجهة العلوية على شكل حاجب العين، مكتوب بخط بسيط سهل القراءة[2] ، تظهر العناصر مكملة لبعضها البعض و كل جزء منتمي الى الأخر .

إذا ربطنا بين عناصر الشعار من جهة و بين إسم حملة التوعية " طفلي بعيني" من جهة أخرى، نجد ان الشعاريحوي رموزا و دلالات بسيطة تعبر عن المراقبة الأبوية من قبل الوالدين على أطفالهم، و جعلهم نصب أعينهم.

1- ينظر الشكل 01 من الملحق
2- ينظر الشكل 03 من الملحق

أما جملة طفلي بعيني ماهي إلا تعبير عن إهتمام الأباء بأطفالهم وخوفهم عليهم وحبهم لهم.

إعتماد ثلاث ألوان :اللون الأزرق القاتم الغالب على عناصر الشعار للدلالة على الإستقرار و الأمان و الثقة التي تسري في الأباء بعد إطمئنانهم على أطفالهم و مراقبتهم ، و اللون الأزرق الفاتح الذي يحيط بالطفل و الذي يدل على الإكتئاب و العزلة التي يعيشها الطفل بعد بلوغه درجة الإدمان على الألعاب الإلكترونية و التي تعزله عن واقعه و حياته الخاصة ليقضي معظم أوقاته في لعبها.

و اللون الرمادي لذراع التحكم هو مزيج بين اللونين الابيض و الأسود المتناقضين اللذان يعبران غالبا عن الجانب السلبي و الإيجابي في أي موضوع ، ومزجهما للدلالة على ان للألعاب الإلكترونية سلبيات كما لها إيجابيات على سلوك الطفل.

2/3- قراءة سيميائية للملصقات:

الملصق 1:

مكونات الملصق:

مجموعة صور مركبة تتمثل في الجزء العلوي لطفل وسط رأسه دماغ مكتوب عليه كلمة GAME.

و ذراع تحكم للبلايستيشن متصل برأس الطفل.

النص: "الألعاب الإلكترونية" بأعلى الملصق، وتكملة الجملة " تسلب عقول الاطفال في غفلة عن الأباء " في الأسفل بحجم 120PT.

شعار الحملة التوعوية "طفلي بعيني" على جهة اليمين بأعلى الملصق.

الخلفية متمثلة بثلاث ألوان هم الازرق، الأخضر و الابيض.

القراءة التحليلية:

تتلخص المعاني الأولية للعناصر المكونة للملصق في صورة مركبة من عدة أشكال تشغل مساحة وسط الملصق ، تتمثل في صورة للجزء العلوي لطفل في الجهة اليمنى للملصق، فوق رأسه صورة لدماغ مكتوب عليه كلمة GAMEباللون الأبيض المؤطر باللون الأحمر.

يتصل رأس الطفل بذراع تحكم للبلايستيشن على الجهة اليسرى للملصق، جملة الألعاب الإلكترونية بخط واضح و مقروء بنفس لون الشعار موضوعة داخل إطار في أعلى الملصق، وجملة " تسلب عقول الأطفال في غفلة عن الأباء" في الجزء السفلي للملصق مكتوبة كذلك بنفس نوع الخط واللون والإطار.

شعار الحملة التوعوية موضوع في الجهة العلوية بأقصى اليمين، و كل هذه العناصر موضوعة على خلفية بثلاث ألوان موزعة بها هي الأزرق، الأخضر و الأبيض.

جميع عناصر الملصق مترابطة فيما بينها مضمونا وشكلا، حيث أن الصورة المركبة تمثل معنى الجملة "الألعاب الإلكترونية تسلب عقول الأطفال في غفلة عن الأباء" إذ أن إتصال ذراع تحكم الألعاب الإلكترونية برأس الطفل و تحكمه بدماغه الذي لا يوجد به إلا الألعاب الإلكترونية دليل على سلب عقله من قبلها، و هذا ما يؤدي به الى إدمانها و كل هذا بدون وعي من الأباء بذلك.

ألوان الخلفية " الأخضر و الأزرق " مستوحاة من ألوان أزرار ذراع تحكم التحكم في الألعاب الإلكترونية، و لخلق تضاد للخلفية الفاتحة جاء لون الكتابة باللون الأزرق القاتم و الذي هو لون الشعار.

الملصق 2:

عناصرالملصق :

الخلفية بلونين هما الرمادي و الوردي القاتم، يحتل اللون الرمادي ¾ من مساحة الخفية ، و ¼ منها للون الوردي القاتم في أسفل الملصق[1]

ثلاث شخصيات وهم ثلاثة أطفال(بنت و ولدان)، يظهر الطفلان (فتاة و ولد) يلوحان بيدهما من خلف نافذة جهة يسار الملصق في الجزء العلوي في الملصق للطفل الذي داخل الغرفة، و الذي يتخذ وضعية الجلوس على الأرض حاملا بيده ذراع تحكم في الألعاب الإلكترونية جهة اليمين في أسفل الملصق.

من عناصر الملصق كذلك محفظة مرمية على الأرض بالجهة اليسرى خلف الولد الجالس، و وراءها على الجهة اليسرى توجد خزانة تحتوي على مجموعة كتب يا بزوايا الخزانة الداخلية شبكتين لعنكبوت منسدلة على بعض الكتب.

تأتي كلمة "EDDICTION" و تعني الإدمان بالجزء الأعلى من الملصق.

شعار الحملة التوعوية على يسار الملصق بالزاوية العلوية له.

تحليل الملصق:

تأتي عناصر الملصق من الصور و الشخصيات فيه كأنها تروي قصة من قصص الإدمان، بحيث يظهر الولد الذي يلعب الألعاب الإلكترونية مستغرقا بها و باد عليه علامات التعب و الإرهاق ، رغم ذلك لم يتخلى عن اللعب بها.

وباقي العناصر تبين و تشرح تأثيرات إدمانه لتلك الألعاب، من بين هذه التأثيرات الواضحة إهماله لحياته الواقعية و عيشه في عالم إفتراضي، حيث يظهر ذلك في عدم تجاوبه مع الطفلان اللذان يلوحان له من الخارج للعب معهم، و كذلك يظهر أثر أخر من الأثار السلبية للألعاب الألكترونية و هو الإهمال الدراسي، يبدو ذلك واضحا في

1- ينظر الشكل 02 من الملحق

المحفظة المرمية على الأرض و الكتب التي تظهر عليها شبكة العنكبوت و التي تدل على عدم فتحها منذ مدة طويلة.

الملصق3:

عناصر الملصق:

خلفية بلون الأزرق القاتم

عنصر الرئيسي في الملصق وسط الملصق وهو جمجمة من خلفها عظام تتخذ وضعية Xلتحكم في الألعاب، داخل عيون الجمجمة أزرار لذراع التحكم في الألعاب الإلكترونية، في يسار العين أربعة أزرار بالألوان: الأزرق، الأحمر، الأخضر و الأصفر، بالعين اليمنى أزرار رمادية اللون مربعة الشكل ملتصقة ببعضها و تلتقي بمركز واحد في الوسط.

النص:" DANGER OF VIDEO GAME " وتعني خطورة الألعاب الإلكترونية.

تحليل الملصق :

يعبر الشكل الرئيسي و الوحيد في الملصق [1]غالبا عن كلمة خطر و يوضع عامة في الأماكن الخطرة او المصانع الكيماوية... و وجود أزرار ذراع التحكم في البلايستيشن داخل عيني الجمجمة يدل على وجود خطورة في الألعاب الإلكترونية على لاعبيها، وبالتلي فهناك تناصق و ترابط بين نص الملصق DANGER OF VIDEO GAME وبين المعان التحليلية للشكل داخل الملصق.

كما جاء النص باللون الأحمر للتعبير عن الخطورة و لتحقيق الجمالية الفنية بحيث يعتبر اللون الأحمر مضادا للون الأزرق، أما الشعار فكان باللون الأبيض ليبدو واضحا على خلفية الملصق.

1 - ينظر الشكل النهائي من الملحق

الملص4:

عناصر الملصق:

الخلفية: شفافة نوعا ما في الجزء العلوي للخلفية صورة لطفلة تلعب ، مقابلة شاشة حاسوب وتمسك بيدها ذراع تحكم في الألعاب الإلكترونية، وفي الجزء السفلي للخلفية صورة لطفل داخل حيز بيضوي الشكل يجلس على أريكة وهو ممسك بذراع تحكم كذلك[1].

الشكل الرئيسي في الملصق عبارة عن يدي طفل ممسكة بذراع تحكم للألعاب الإلكترونية [2]و في نفس الوقت توجد أيدي أخرى تمسك أيدي الطفل، على اليد اليمنى للطفل يد إمرأة و على اليد اليسرى للطفل يد رجل[3].

النص الأول :PARENTAL CONTROL

النص الثاني:

PROTECT YOUR CHILD AND DIRECT HIM WHAT IS USEFUL

تحليل الملصق :

الشكل الرئيسي في الملصق و اللافت للنظر هو أيدي الوالدين الممسكة بيدي طفلهما وهو يلعب بالألعاب الإلكترونية و تتلخص المعاني الدلالية فيها أن الوالدين دور في التحكم في نوع الألعاب الإلكترونية التي يلعبها الطفل و توجيهه الى إختيار ما يفيده منها ولضمان سلامته و إبعادهم عن الألعاب التي تأثر سلبا على حياتهم و سلوكهم كما ان مشاركة الطفل في لعبة من قبل الأباء يبعده عن العزلة و الوحدة .

وبهذا يخلق الشكل رابطا بينه وبين النص الذي جاء بخط مقروء و بسيط وبنفس لون الشعار، حيث أتت جملة الرقابة الأبويةPARENTAL CONTROL بخط كبير

1 - ينظر الشكل 02 من الملحق
2 - ينظر الشكل03 من الملحق
3 - ينظر الشكل 04 من الملحق

مائل على شكل نصف دائرة محدد باللون الأبيض بالجزء العلوي من الملصق و جملة تحمي طفلك و توجهه الى ما يفيده PROTECT YOUR CHILD AND DIRECT HIM TO WHAT IS USEFUL بنفس اللون بأسفل الملصق.

خلاصة :

للقيام بحملة توعوية تهدف الى إيصال رسائل محددة الى الجمهور، يجب ان تكون الملصقات الإعلانية تحمل في مضامينها الأفكار التي يجسدها المصمم الغرافيكي بعد أن كانت مجرد فكرة في الذهن، و كذلك بإعتماده على أدلة و براهين و مراجع حول مصداقية الموضوع المستهدف.

ومن خلال تصميم الملصقات والشعار الخاص بحملة التوعية للأهالي بأثر الألعاب الإلكترونية على الطفل فقد تم الربط بين الجانب النظري و التطبيقي و تجسيد بعض من أثار الألعاب الإلكترونية التي تمس حياة الطفل وسلوكياته.

خاتمة

خاتمة:

دارت إشكالية البحث حول معرفة أثر الألعاب الإلكترونية على سلوك الطفل ،إيجابياتها و سلبياتها و كيف يمكن تجنب سلبياتها ، ودورالملصق الإعلاني في التوعية بمخاطرها و ضررها على الطفل، لذا تناولت الدراسة ما يخص الملصق الإعلاني التوعوي فيما يخص أنواعه، دوره في التوعية و أساليبه الإقناعية... بالإضافة الى التطرق للتأثيرات الإيجابية و السلبية للالعاب الإلكترونية و التوعية بمخاطرها.

ومن خلال هذه الدراسة توضحت النتائج التالية :

ما يميز الملصق الإعلاني هو قدرته على الوصول الى كافة شرائح المجتمع و الى مختلف الجماهي، و التأثير فيهم سلبا او ايجابا بعد توصيل الرسائل والأفكار المحددة من قبل المصمم و التي تمس عادة جانب من جوانب حياتهم الخاصة و لنجاح الملصق هناك خصائص وشروط و أساليب إقناعية وجب الأخذ بها.

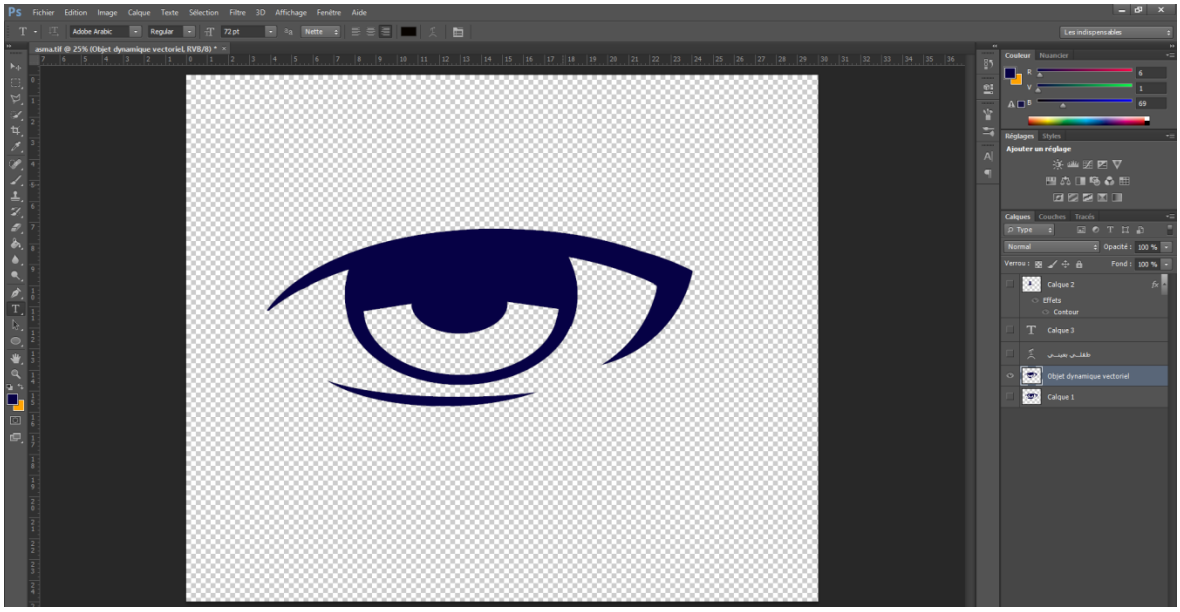
تعتبر الألعاب الإلكترونية سلاح ذو حدين فهي لها سلبيات كما لها إيجابيات ويمكن أن تغزو سلبياتها إيجابياتها في حالة الإفراط في لعبها و إعطائها معظم الوقت على حساب حياة الطفل الخاصة، والسبب الرئيسي في تأثيرها سلبا على الطفل هو غياب الرقابة الأبوية التي من خلالها يتحكم الوالدان في نوع الألعاب الإلكترونية التي يلعبها أطفالهم و توجيههم الى أنواع ألعاب تفيدهم و تنمي من قدراتهم العقلية و النفسية، مع تخصيص وقت محدد للعبها.

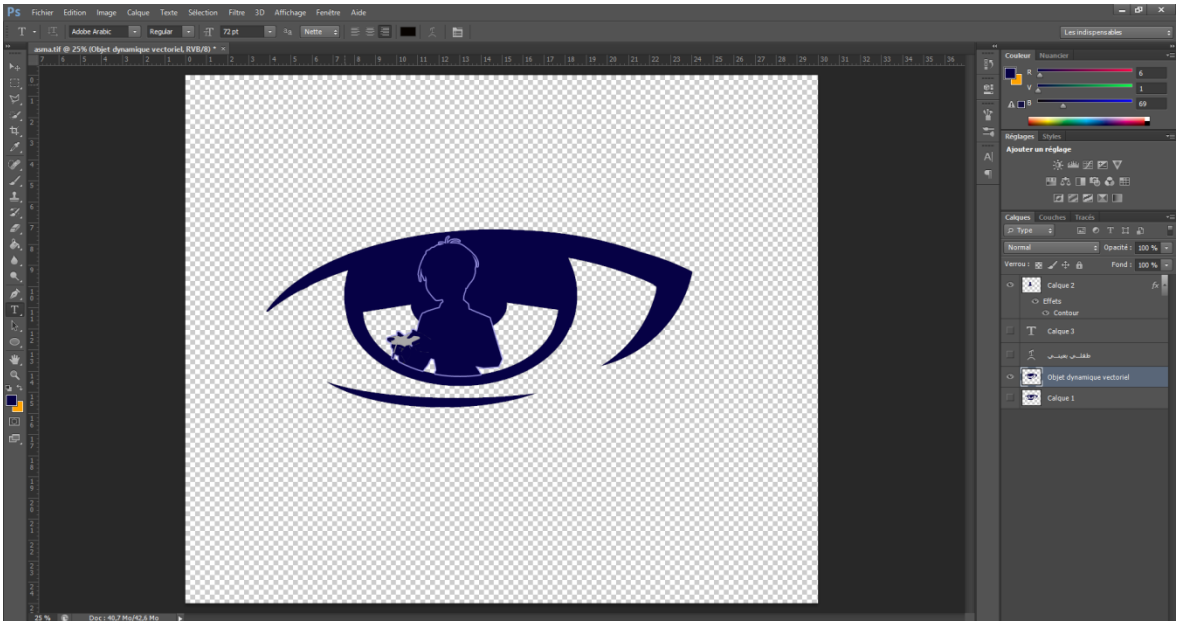
ساهم الجانب التطبيقي من البحث في ابراز وتوضيح سلبيات الألعاب الإلكترونية على الطفل، و وجوب تفعيل الرقابة الأهلية على الأطفال لتجنب مخاطرها.

الملحق

مراحل تصميم الشعار:

الشكل 01



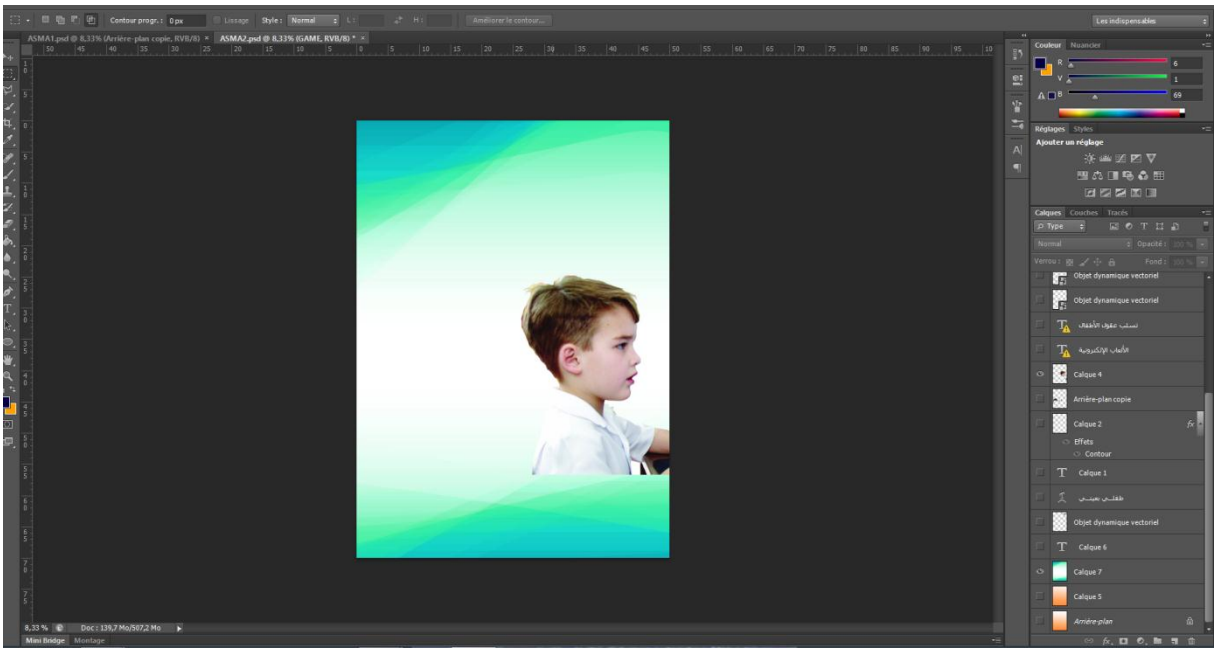


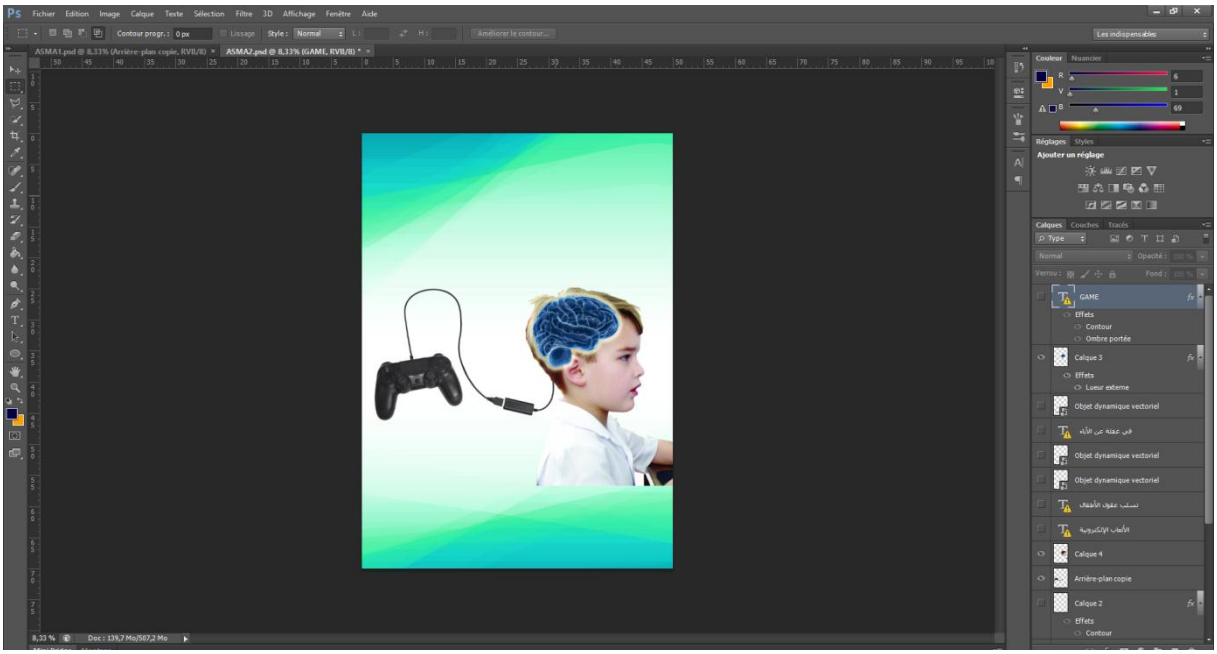
الشكل 02

الشكل النهائي للشعار

مراحل تصميم الملصق1:

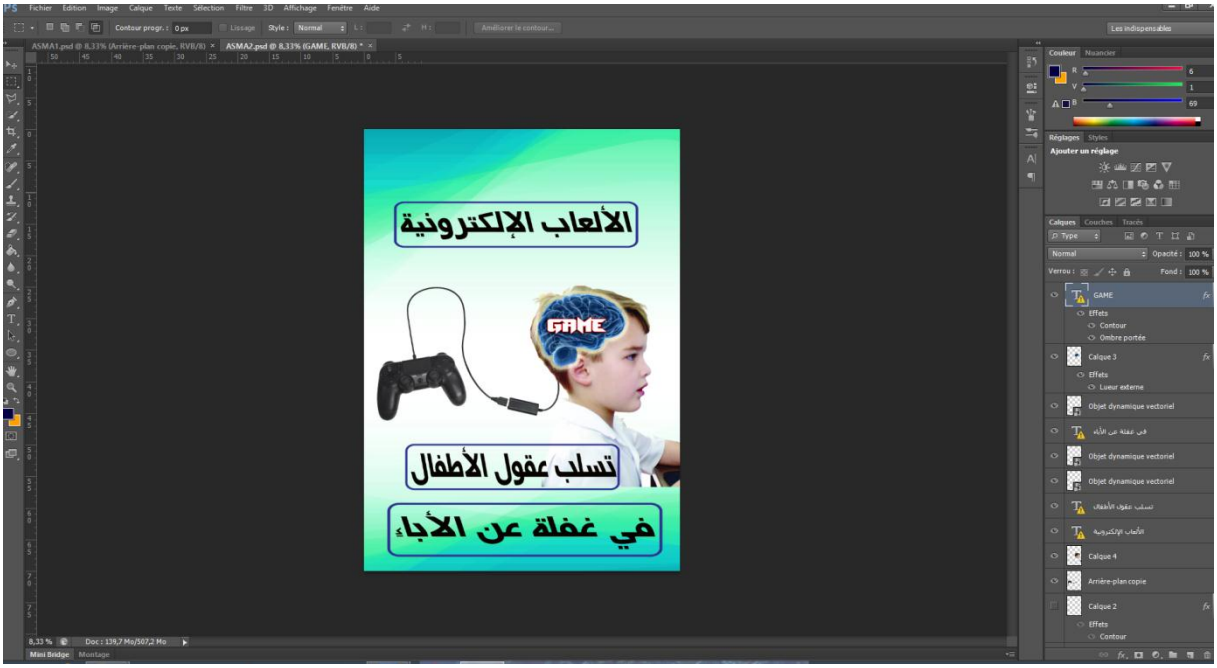
الشكل 01





الشكل 02

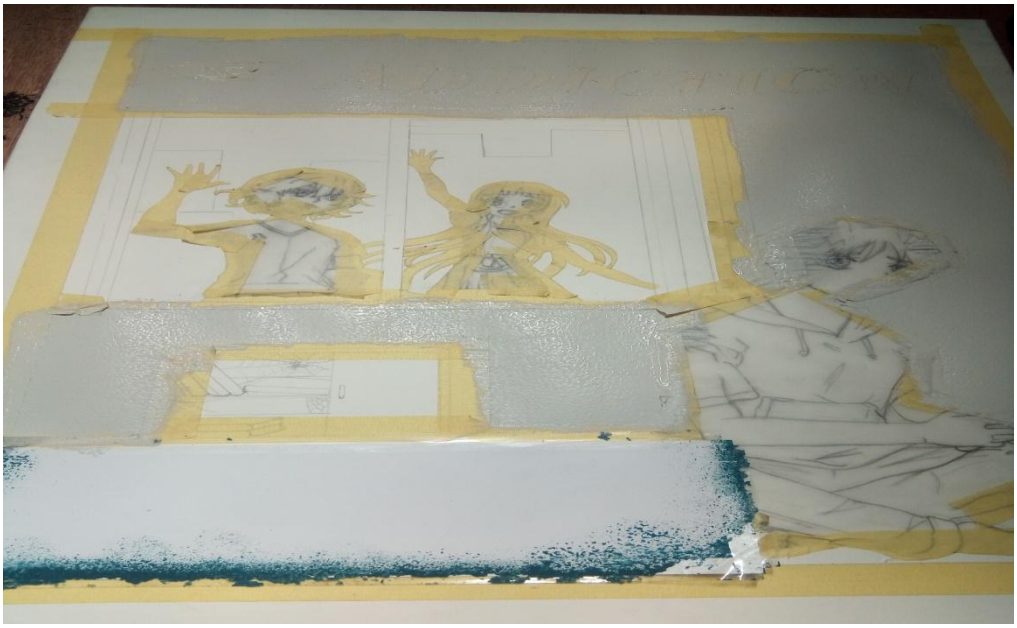
الشكل 03

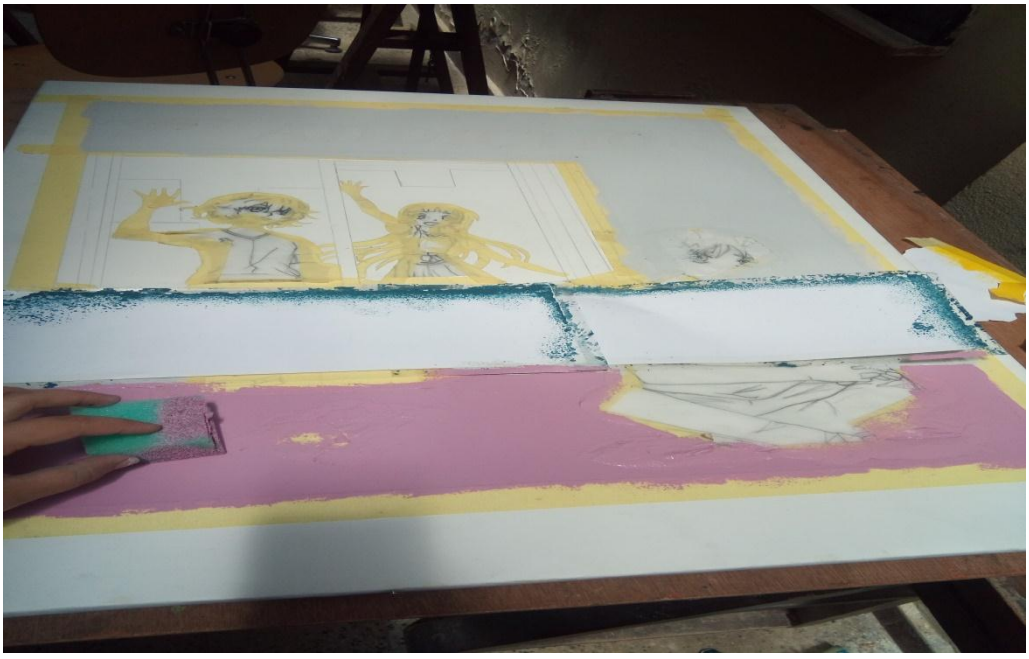


الشكل النهائي

مراحل رسم الملصق 02:

الشكل 01





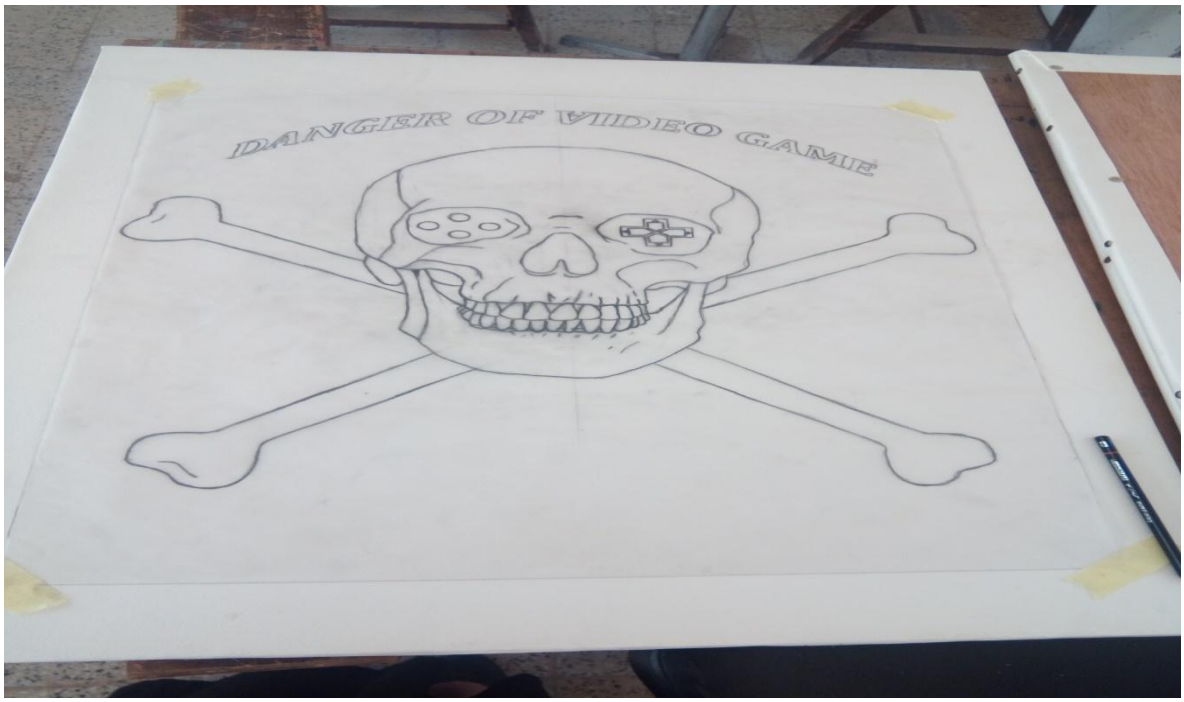
الشكل 02

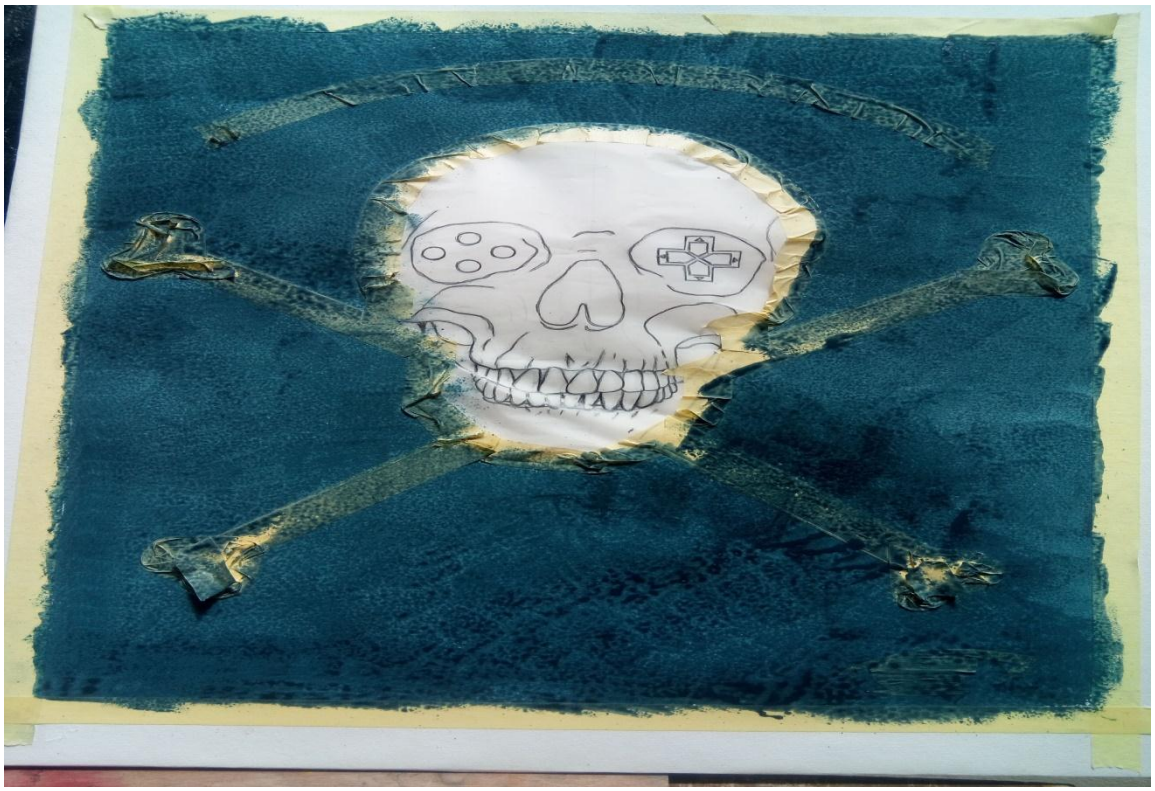
الشكل 03

الشكل04

الشكل النهائي

الشكل01



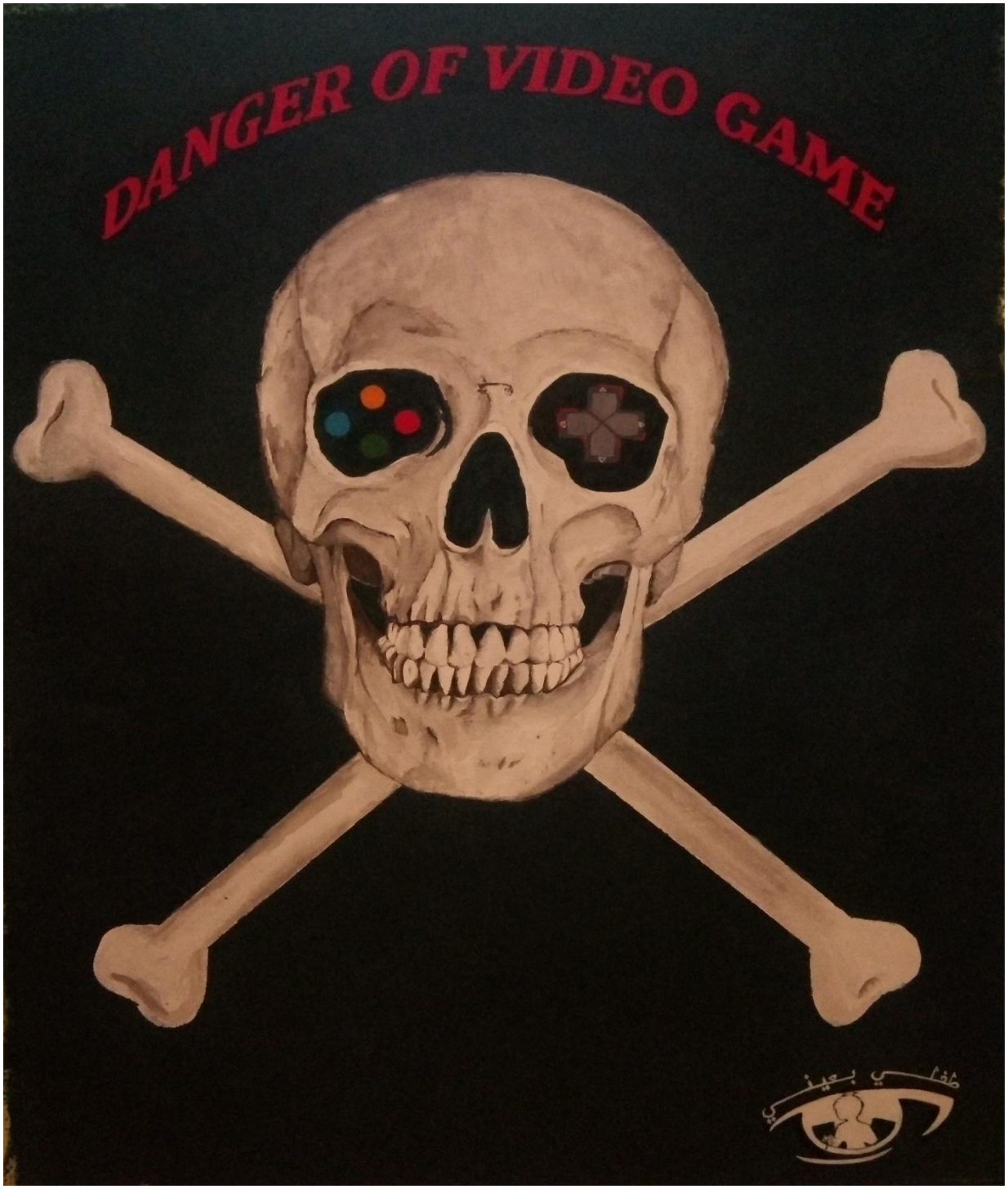


الشكل 02

الشكل 03

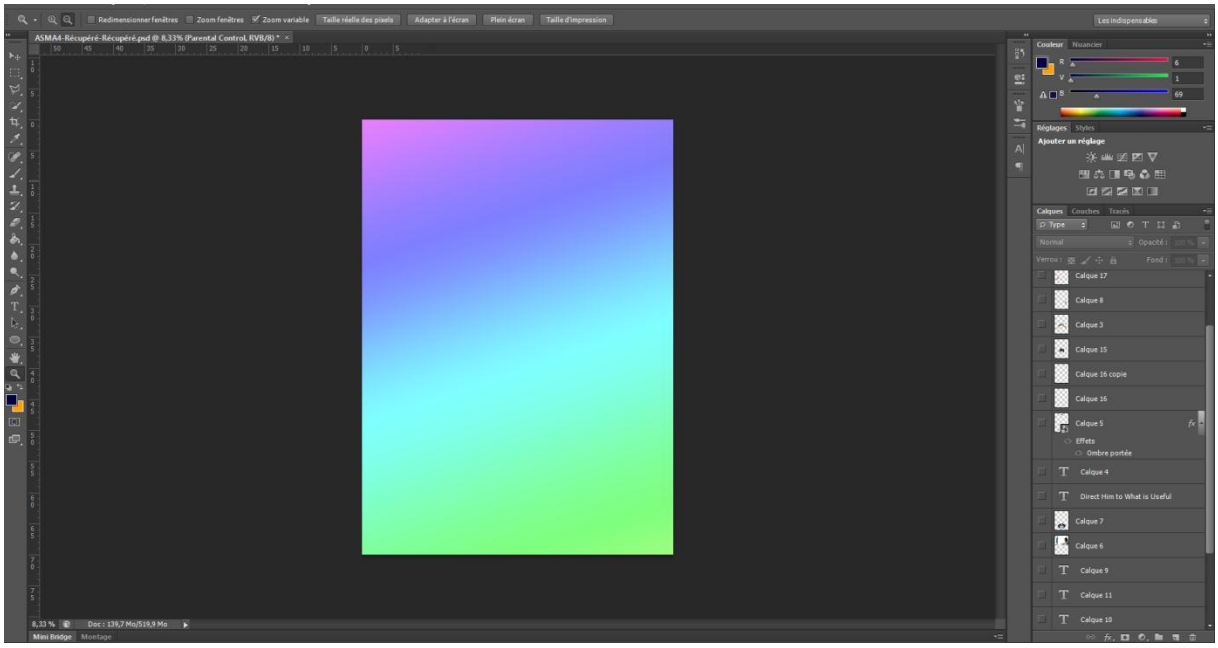
الشكل 04

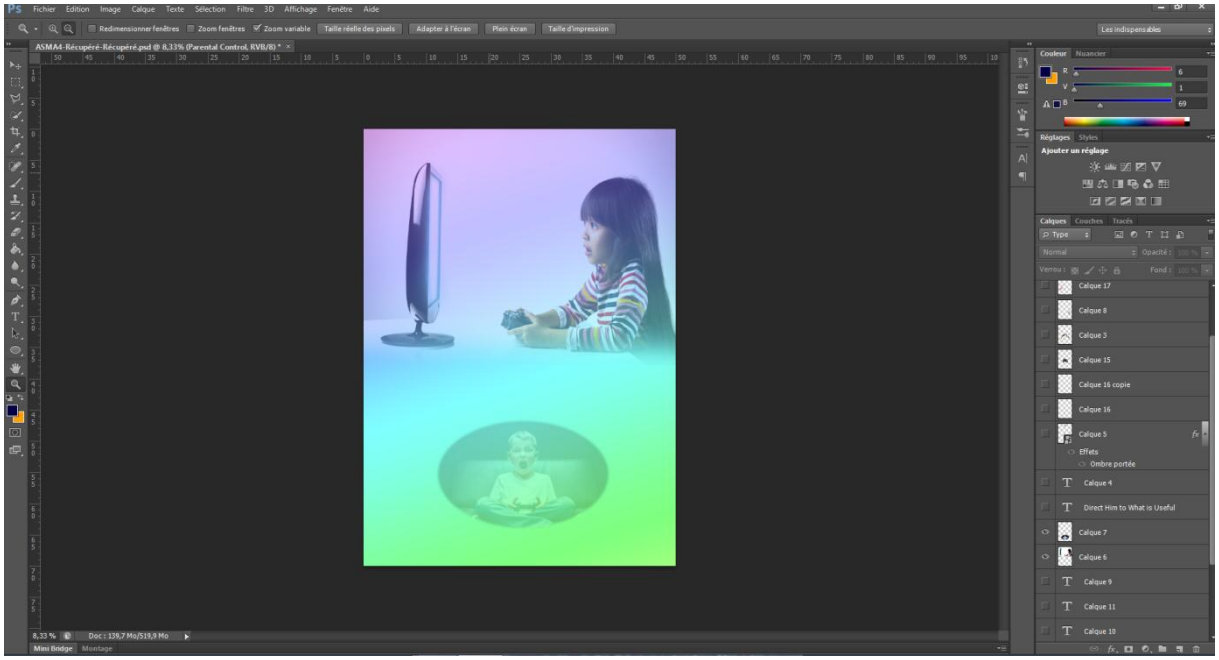
الشكل النهائي



الملصق4:

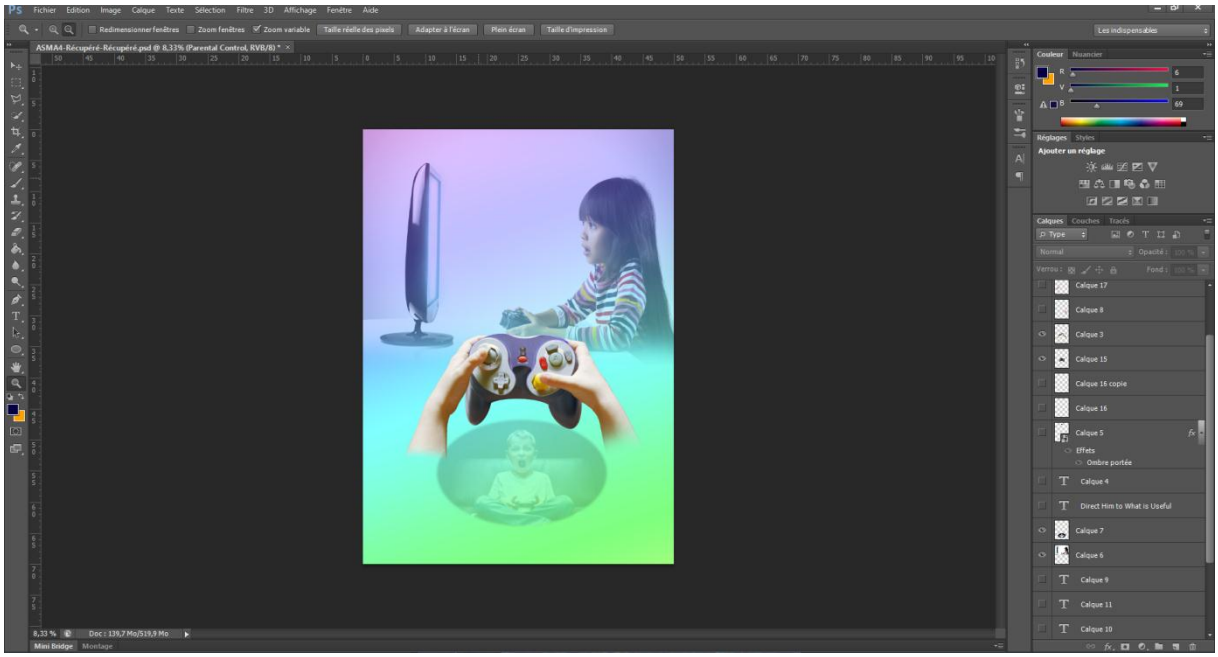
الشكل01

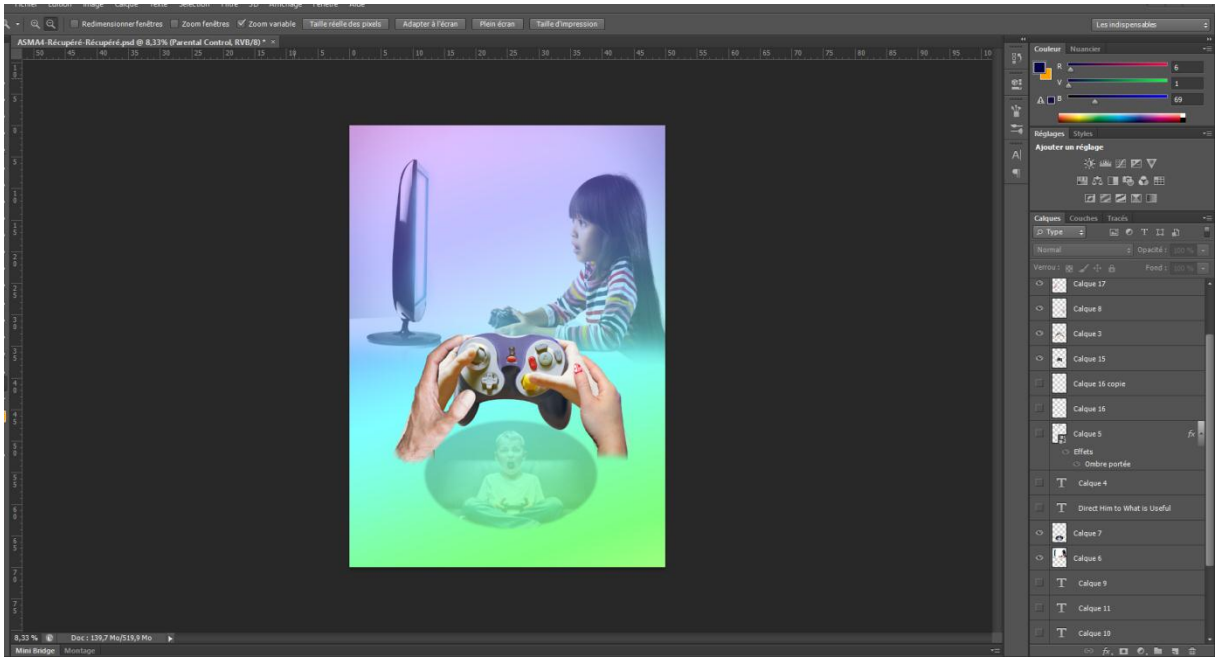




الشكل 02

الشكل 03





الشكل 04

الشكل النهائي

الملصق 5:

الملصق6

التصنيف العمري الأوروبي للألعاب الإلكترونية، مجلة هيا الإلكترونية، ت إ 2019/06/26

تصنيف ESRB الأمريكي

الاختصار	التقدير	نشط منذ	مستحسن لـ
EARLY CHILDHOOD	الطفولة المبكرة	1994	3 سنوات فما فوق
EVERYONE	الجميع	1998	6 سنوات فما فوق
EVERYONE 10+	الجميع 10+	2004	10 سنوات فما فوق
TEEN	المراهقين	1994	13 سنة فما فوق
MATURE 17+	راشدين 17+ (M)	1994	17 سنة فما فوق
ADULTS ONLY 18+	للبالغين فقط 18+ (AO)	1994	18 سنة فما فوق
RATING PENDING	تقدير معلق (RP)	1994	يدل على أن المنتج لم يعطى تقدير بعد.

التصنيف العمري للألعاب الإلكترونية الأمريكي، نفس المرجع

فـئـات وشـعـارات الـتـصـنـيـف الـعـمـري فـي الـتـصـنـيـف الإسـلامـي

فئة التصنيف العمري وشعارها	دلالة التصنيف العمري والشعار	فئة التصنيف العمري وشعارها	دلالة التصنيف العمري والشعار
	هذا التصنيف يعني أن محتوى اللعبة الإلكترونية مناسب لجميع الفئات العمرية ابتداء من سن الثانية. وهذا التصنيف يعني أن اللعبة الإلكترونية قد تحتوي على بعض أعمال العنف ولكن في سياق كوميدي (مثل أشكال العنف الموجودة في أفلام توم وجيري) ولكن بشكل لا يمكن الطفل من الربط بين الشخصية الكرتونية المتحركة على الشاشة والشخصيات البشرية الحقيقية، بل هي شخصيات خيالية تماما. كما ينبغي خلو اللعبة من أي مشاهد أو أصوات أو صور مخيفة ومرعبة بالنسبة للأطفال الصغار.		هذا التصنيف يعني أن محتوى اللعبة الإلكترونية مناسب للأطفال الذين تبلغ أعمارهم عشر سنوات أو أكبر. وألعاب هذا التصنيف قد تحتوي على مشاهد عنف تمارس من قبل شخصيات خيالية أو رسوم كرتونية متحركة أو حيوانات ولكن ليس من قبل الإنسان.
	هذا التصنيف يعني أن محتوى اللعبة الإلكترونية مناسب للأطفال الذين تبلغ أعمارهم سبع سنوات أو أكبر. وهذا التصنيف مشابه وقريب من تصنيف مرحلة السنتين، إلا أن ألعاب هذا التصنيف قد تحتوي على بعض المشاهد أو الأصوات أو الصور المخيفة المسموح بها لهذه الفئة العمرية.		هذا التصنيف يعني أن محتوى اللعبة الإلكترونية مناسب للشباب البالغين/المكلفين الذين تبلغ أعمارهم خمس عشرة سنة أو أكبر. قد يشتمل محتوى اللعبة في هذا التصنيف على تصوير الرعب أو العنف بدرجة قريبة أو مشابهة لما هو حاصل في الحياة الحقيقية.
			هذا التصنيف يعني أن محتوى اللعبة الإلكترونية مناسب للشباب الذين تبلغ أعمارهم إحدى وعشرون سنة أو أكبر. وهذا التصنيف يعني أن اللعبة الإلكترونية قد تحتوي على مشاهد عنف شديد ووحشية غير معقولة قد تؤدي باللاعب إلى التفاعل مع هذا العنف مع شعور بالاشمئزاز.

تصـنـيـفـات وشـعـارات توصـيـف الـمـحـتـوى فـي الـتـصـنـيـف الإسـلامـي

التصنيف والشعار	دلالة التصنيف والشعار	التصنيف والشعار	دلالة التصنيف والشعار
مفاسد دينية	يشير إلى وجود نصوص أو أصوات أو حوارات أو صور أو رموز أو مشاهد أو روابط تشتمل على مفاسد دينية.	مفاسد عرض وشرف	يشير إلى وجود مشاهد تشتمل على عري، أو ممارسات جنسية، أو شذوذ جنسي، أو علاقات عاطفية أو غرامية خارج إطار الزوجية. كما قد يشير إلى إحتواء اللعبة على بعض الألفاظ أو الحوارت أو التصرفات المخالفة لأخلاقيات المجتمعات الإسلامية.
مفاسد نفسية / حياتية رعب وعنف	يشير إلى وجود مشاهد تشتمل على مفاسد نفسية/حياتية تتسم بالرعب أو العنف أو كلاهما.	مفاسد مالية	يشير إلى وجود مشاهد يتم فيها إجراء معاملات مالية محرمة أو محاكاتها.
مفاسد عقلية	يشير إلى وجود مشاهد يتم فيها الحديث عن أو عرض صور للدخان أو الشيشة أو الخمور أو المخدرات أو تعاطيها. كما قد يشير إلى إحتواء اللعبة على حوارات أو مشاهد فيها نشر وترويج للأفكار الهدامة.	اللعبة يمكن ممارستها على الانترنت	يشير إلى أن محتوى اللعبة قد يتغير نتيجة لقيام بعض اللاعبين بإضافة محتوى إلى المحتوى الاصلي للعبة الإلكترونية أثناء ممارستها على الإنترنت **Online Games**

تصنيف الألعاب الإلكترونية السعودي

نظام التصنيف الإيراني للألعاب الإلكترونية،حيدر محمد الكعبي، مرجع سابق،ص 43.

قائمة المراجع

	كتب باللغة العربية
01	فهد بن عبد العزيز الغفيلي، الألعاب الإلكترونية خطر غفلنا عنه يهدد الأسرة و المجتمع، مكتبة الملك فهد الوطنية، الرياض، 1431ه
02	مي العبد الله، الدعاية و أساليب الإقناع، دار النهضة العربية، لبنان، ط 1، 2006
	الدوريات
01	حيدر محمد الكعبي، الألعاب الإلكترونية و أثرها الفكري و الثقافي ، المركز الإسلامي للدراسات الإستراتيجية، سلسلة الإختراق الثقافي(3)،2017
02	عذراء اسماعيل زيدان، دور الملصقات الجدارية في حملات الدعاية للإنتخابات، مجلة اداب الفراهيدي، العدد(1)، كانون الأول 2009
03	عمر صالح بن عمر، مفهوم الوعي و التوعية واهميتهما، ندوة الحج الكبرى، كلية الشريعة و الدراسات الإسلامية، جامعة الشارقة، الإمارات العربية المتحدة
04	مرح مؤيد حسن ،ظاهرة إنتشار الألعاب الألكترونية في مدينة الموصل و تأثيرها على الفرد، إضاءات موصلية العدد(75)،شوال1434 ه/ أيلول 2013 م.
	المذكرات
01	أسماء عناب و فيروز الوافي،الأساليب الإقناعية في الملصقات الإعلانية، مذكرة لنيل شهادة الماستر في علوم الإعلام و الإتصال تخصص: إتصال وعلاقات عامة،جامعة العربي بن مهيدي ـ ام البواقي ـ ،2016/2015
02	اسماعيل عبد الفتاح، تحديات الإعلام التربوي العربي 2011.
03	دربال كريمة، دور الحملات الاعلامية التوعوية في نشر ثقافة الكشف المبكر عن سرطان الثدي، مذكرة لنيل شهادة الماستر في الاتصال و الصحافة المكتوبة، جامعة الدكتور مولاي الطاهر سعيدة، 2018/2017م .
04	سعاد هناء و بن مرزوق نوال، الألعاب الإلكترونية العنيفة و علاقتها بإنتشار ظاهرة العنف المدرسي ، مذكرة ماجيستير في العلوم الإجتماعية ، جامعة الجيلالي بونعامة خميس مليانة، سنة 2016/2015
05	مريم قويدر ، اثر الألعاب الالكترونية على السلوكيات لدى الأطفال ، مذكرة ماجيستير في علوم الاعلام والإتصال ،جامعة الجزائر 2012/2011

06	وسام سالم نايف ،تأثير الألعاب الإلكترونية على الأطفال، دراسة وصفية تحليلية للأطفال للفئات العمرية من 7-15 سنة ، بابل ،2015
	المواقع الإلكترونية
01	عهد الجرف، الملصقات،https://educad.me/35772 2014 ، ت إ 2019/03/12.
02	رحاب حلاوة ونورا الأمير، الألعاب الإلكترونية تسرق الأبناء في غفلة من أولياء الأمورhttps://www.albayan.ae/across-the-uae/news-and-reports
03	ريهام كامل، فوائد وأضرار الألعاب https://www.hiamag.com- ، ت ن 2017/02/21، ت إ 2018/12/30.
04	كريم بهاء،تاريخ الألعاب الإلكترونية، مدخل لعلم اللودولوجيhttp://www.pensandbooks.com/article.php?id=685 ، ت ن 2014/04/14، ت إ 2019/03/19.
05	ادمان-الالعاب-الالكترونيةhttp://www.addiction-wiki.com/ت ن 2016/09/10، ت إ2019/03/18 موسوعة الإدمان
06	-1https://ed3s.com/19033 ت ن 2016/08/17، ت إ 2019/03/21 تصنيف الألعاب الإلكترونية في السعودية حسب الفئة العمرية، شبكة ادعس،

الرقم	الموضوعات	الصفحات
01	شكر و عرفان	
02	الإهداء	
03	المقدمة	
04	الفصل الأول: الملصق الإعلاني التوعوي	
05	تمهيد	12
06	المبحث الأول:الملصق الإعلاني	12
07	تعريف الإعلان	13
08	تعريف الملصق الإعلاني	13
09	انواع الملصقات الإعلانية من حيث الوظيفة	
10	المبحث الثاني: دور الملصق في التوعية	
11	مفهوم التوعية	16
12	الأساليب الإقناعية في الملصقات التوعوية	17
13	أهداف الملصقات التوعوية	19
14	المبحث الثالث:خصائص الملصق التوعوي وشروط نجاحه	
15	خصائص الملصق التوعوي ومميزاته	21
16	شروط الملصق التوعوي	22
17	الفصل الثاني: اثر الألعاب الإلكترونية على الطفل	
18	تمهيد	26
19	المبحث الأول: الألعاب الإلكترونية	
20	تعريف الألعاب الإلكترونية	28
21	انواع الألعاب الإلكترونية	29
22	المبحث الثاني:تأثير الألعاب الإلكترونية على سلوك الطفل	
23	التأثيرات الإيجابية للألعاب الإلكترونية	33
24	التأثيرات السلبية للألعاب الإلكترونية	36
25	المبحث الثالث:تجنب مخاطر الألعاب الإلكترونية و التوعية بها	
26	التوعية بمخاطر الألعاب الإلكترونية	43
27	تقسيم الألعاب الإلكترونية حسب تأثير المحتوى	45
28	نصائح لتجنب مخاظر الألعاب الالكترونية	50
29	الفصل الثالث: الإطار التطبيقي	
30	تمهيد	

31	أهداف حملات التوعية البحث الأول	
32	مفهوم الحملات الإعلانية	**56**
33	اهداف الحملات الإعلانية	**57**
34	المبحث الثاني: تحليل سيميائي للملصقات المنجزة	**58**
35	الخاتمة	**67**
36	الملحق	**69**
37	قائمة المراجع	**85**
38	الفهرست	**87**