جامعة محمد بوضياف -المسيلة–

كلية العلوم الإنسانية والاجتماعية

قسم علوم الإعلام والاتصال

حملة إعلامية للتحسيس بمخاطر تعرض الأطفال للألعاب الإلكترونية

مذكرة مكملة لمقتضيات لنيل شهادة الماستر في علوم الإعلام والاتصال.

تخصص: اتصال وعلاقات عامة

إعداد الطالبتين:

-بوخروبة حنان.

-علواني فاطمة الزهراء.

إشـــراف الأستاذ:

-بوبكر بوعزيز.

السنة الجامعية: 2021/2020

الشكر والتقدير

الحمد رب العالمين والصلاة والسلام على أشرف المرسلين محمد صلى الله عليه وسلم

*أتوج بالشكر إلى الله سبحانه وتعالى على ما يسره لي لإتمام هذه الدراسة.

*كما أتقدم بجزيل الشكر والعرفان للدكتور" بوعزيز بوبكر" المشرف العلمي على هذه الدراسة الذي كان عونا لنا في بحثنا نور يضيء الظلام الذي يقف في طريقنا، وعلى تواضعه الكبير ورحابة صدره وإصراره على التدقيق في كل كبيرة وصغيرة من المذكرة وعلى النصائح السديدة والمعلومات القيمة التي لم يبخل بها علينا.

*كما نتقدم بالشكر الجزيل إلى كل من ساعدنا في إنجاز هذا العمل سواء من قريب أو من بعيد.

"فاطمة الزهراء وحنان"

إهداء

الحمد الله رب العالمين والصلاة والسلام على خاتم الأنبياء والمرسلين.

أهدي هذا العمل إلى:

من ربتني وأنارت دربي بالدعوات والصلوات إلى أغلى في هذا الوجود منبع الحب والحنان

أمي الحبيبة رقية.

إلى من عمل بكد في سبيلي وحصل الأشواك على دربي ليمهد لي طريق العلم رمز الكفاح

والنضال أبي الغالي أدامه الله لي: محمد.

إلى من أرى التفاؤل في عينه والسعادة في ضحكته عوني وسندي في الحياة زوجي العزيز محمد.

إلى سندي وقوتي في الحياة أصحاب القلوب الطاهرة أخي وأخواتي: يوسف، هجيرة، أمال،

ايمان

كل من يحمل لقب بوخروبة.

إلى صديقاتي وزملائي في الجامعة: فيروز، مريم، أسماء.

إلى جميع قسم العلوم والاتصال

حنان بوخروبة.

إهداء

بسم مالك الكون صاحب العرش الذي لا تأخذه سنة ولا نوم، والذي يمهل ولا يهمل إلهي لا يطيب اليل إلا بشكرك ولا يطيب اليل إلا بذكرك ولا تطيب اللحظات إلا بذكرك، ولا تطيب الآخرة إلا بعفوك، ولا تطيب الجنة إلا برؤيتك.

*إلى من بلغ الرسالة وأدى الأمانة محمد صلى الله عليه وسلم.

*إلى من كلله الله بالهيبة والوقار، أغلى كل من علمني العطاء دون انتظار... إلى من أحمل اسمه بكل افتخار...أرجو من الله أن يمد الله في عمرك والدي العزيز "موسى علواني".

* إلى كل من دعائها سر نجاحي وحنانها بلسم جراحي، إلى أغلى الحبايب أمي الحبيبة "خضرة علال".

*إلى من يحملون في عيونهم ذكريات طفولتي وشبابي، إلى من شاركوني حلو الحياة ومرها، إخوتي: "زوينة، وردة، كمال حليم، زهية، حياة، اكرام"

*إلى كل العائلة الكريمة، أخص بالذكر عائلة "علواني" وعائلة "علال" وعائلة "ميمون" وعائلة "بن السعدي".

*إلى كل الأصدقاء إلى من تحلو بالإخاء وتميزوا بالوفاء والعطاء، إلى ينابيع لصدق الصافي، إلى من معهم سعدت وبرفقتهم في دروب الحياة سرت، إلى من كانوا معي في طريق الخير.

*إلى من عرفت كيف أجدها وعلمتني ألا أضيع " ياسمين".

*إلى كل هذا أهدي هذا العمل المتواضع وأسأل الله عز وجل لما فيه الخير لنا مع خالص الحب والاحترام...علواني فاطمة لزهراء.

فهرس المحتويات

فهرس المحتويات	
المحتوى	**الصفحة**
الشكر والعرفان	
الإهداء	
مقدمة	أ
الفصل التمهيدي: الإطار المنهجي للدراسة	
-إشكالية الدراسة	3
-تساؤلات الدراسة	3
-أسباب اختيار الموضوع	4
-أهداف الدراسة	4
-أهمية الدراسة	4
-تحديد المصطلحات	5
-الدراسات السابقة	6
الإطار النظري للدراسة	
الفصل الأول: الاتصال الاجتماعي والحملات الاجتماعية	
المبحث الأول: الحملات الإعلامية	13
المطلب الأول: تعريف وأهمية الحملة الإعلامية	13
المطلب الثاني: خصائص الحملات الإعلامية	14
المطلب الثالث: أهداف الحملات الإعلامية	16
المطلب الرابع: مراحل إعداد الحملات الإعلامية	17
الفصل الثاني: الألعاب الالكترونية	
المبحث الأول: ماهية الألعاب الإلكترونية	22
المطلب الأول: تعريف الألعاب الإلكترونية	22
المطلب الثاني: نشأة وتاريخ الألعاب الإلكترونية	22
المطلب الثالث: مخاطر الألعاب الإلكترونية على الأطفال	26

المطلب الرابع: طرق تجنب مخاطر الألعاب الإلكترونية على الطفل	28
الفصل الثالث: الجانب التطبيقي	
تمهيد	32
المحور الأول: الحملات الاعلامية كإستراتيجية وقائية من المخاطر والمشكلات في المجتمع	33
أولا: علاقة الاعلام بتنمية الوعي الفردي والمجتمعي	33
ثانيا: الحملات الاعلامية استراتيجية فاعلة لإحداث التغير في المواقف والسلوكيات	33
المحور الثاني: الاستراتيجية المقترحة للتحسيس من مخاطر الألعاب الالكترونية على الأطفال	35
أولا: تحدي المشكلة وجمع المعلومات	35
ثانيا: تحديد وصياغة أهداف الحملة الرئيسية والثانوية	36
ثالثا: تحديد الجمهور المستهدف	36
رابعا: اختيار الوسيلة الاعلامية	37
خامسا: تحديد توقيت الحملة الاعلامية	37
سادسا: تحديد الميزانية	37
سابعا: قياس فعالية الحملة وتقييمها	37
ثانيا: تصميم الرسالة الاعلامية	37
خاتمة	40
قائمة المصادر والمراجع	42
الملاحق	47

مقدمة

مقدمة:

لقد تطورت أساليب اللعب والترفيه مع التقدم التقني والإلكتروني الهائل والمتسارع، فظهرت الأجهـــزة والألعاب الإلكترونية التي وجدت لها سوقًا رائجًا نظرًا لما تتسع به من إقبال من قبل الأطفال. وأصبحت تأخذ حيزًا من أوقاتهم وأثرت في سلوكهم وأخلاقهم فتطورت هذه الألعاب حتى وصلت إلى حدٍ من التقدم الـــتقني الباهر. فحملت التكنولوجيا الجديدة للإعلام والاتصال موجة الألعاب الإلكترونية كشكل جديد يعـــبر عـــن العلاقة الوطيدة للطفل مع وسائل الإعلام وسائطها الجديدة مع ازدياد التقدم التكنولوجي أصبحت الألعـــاب الإلكترونية إحدى الأساسيات الموجودة في أجهزتنا، حيث وجد الآباء والأمهات أنفسهم أمام معادلة صـــعبة إما حرمان أبنائهم أو ضع وقت محدد لهم، فالألعاب الإلكترونية اليوم أصبحت أعز أصدقاء الطفل وفي الوقت الذي تدق فيه الدراسات والمنظمات ناقوس الخطر خول مخاطر الألعاب الإلكترونية والاستخدام المفرط لـــدى الطفل نظرًا للتهديدات النفسية التي يواجهونها حيث لا نكاد نجد منزلاً خاليًا منها، حيث أثبتت الدراسات أن قضاء ساعات طويلة أمام الهواتف دون مراقبة يسبب مشاكل وإعاقات عظيمة، فأصبحت هذه الألعاب هـــي أنفاس الحياة بالنسبة للأطفال والأكثر متعةً لهم وشكلت العديد من المخاطر عليهم، ولقد نجحت هذه الألعاب الإلكترونية في جذب الأطفال حيث استحوذ على عقولهم وفي ظل غياب أجهزة الرقابة أدى إلى تسرب ألعاب وبرامج هدامة ونظرًا لزيادة إقبال الأطفال على الألعاب الإلكترونية الأمر الذي يستدعي الوقوف حول هـــذا الموضوع ودراسته لما له من تأثيرات على حياة أطفالنا ومعرفة سبل الوقاية من هذه المخاطر.

الفصل التمهيدي

الإطار المنهجي للدراسة

-إشكالية الدراسة

-تساؤلات الدراسة

-أسباب اختيار الموضوع

-أهداف الدراسة

-أهمية الدراسة

-تحديد المصطلحات

-الدراسات السابقة

-الإطار النظري للدراسة

الإشكالية:

تؤدي التكنولوجيا الحديثة دورًا كبيرًا في جذب قطاعات عمرية مختلفة خاصةً الأطفال، فجلبت هذه التطورات المعاصرة أفكارًا ومشكلات جديدة لأطفالنا فهم من الفئات العمرية الأكثر استجابةً للتغيرات، فاكتسحت الألعاب الإلكترونية عالمنا وبيوتنا فأصبحت تعد الوسيلة الأهم للتسلية لدى الأطفال، فلا يخلو بيت من أجهزة الكمبيوتر والهواتف الذكية مع توفر الأنترنت كنتيجة للتطورات الرهيبة مع سهولة استخدامها، فأصبحت الألعاب الإلكترونية الأكثر متعةً للأطفال والأوفر والأسهل، فكثير من الأطفال يتقنون استخدام الألعاب الإلكترونية، وأصبحت تنتشر بشكلٍ لافت وزادت المدة التي يقضونها مع تلك الألعاب. الأمر الذ دفع كثير من الأخصائيين إلى دق ناقوس الخطر من الآثار السلبية التي قد تترتب عن هذه الألعاب الإلكترونية فإبعادهم عنها تصبح مسألة صعبة فتلجأ الأمهات لترك أبنائهم لساعات طويلة أمام شاشة الهاتف لتجد متسعًا من الوقت، وقد لا يلحظ الأب مدى تعلق طفله بذلك متجاهلين الأضرار النفسية والتربوية والصحية على حياة أطفالهم، فيعتبر أطفال اليوم هم مستقبل الغد وبهم تعقد الآمال وتنهض المجتمعات فالعناية بهم والاهتمام بطفولتهم من أسبقيات المجتمع. فهذه الألعاب الإلكترونية تستحوذ على إعجاب الأطفال وتلعب بعقولهم وتترك أثر كبير في العديد من جوانب الصحة للطفل وهذا ما جعلنا نسلط الضوء على هذه الفئة.

ويتمحور السؤال الجوهري لدراستنا: ما هي المخاطر التي يتعرض لها الطفل من خلال استخدامه وتعرضه للألعاب الإلكترونية؟

تساؤلات الدراسة:

- يمكن تلخيص الإشكالية في التساؤلات التالية:□
- ما هي الآثار السلبية للألعاب الإلكترونية على الأطفال؟□
- ما هي إيجابيات الألعاب الإلكترونية على الطفل؟□
- كيف يؤثر استخدام الألعاب الإلكترونية على الأطفال؟□
- ما هي طرق تجنب مخاطر الألعاب الإلكترونية على الأطفال؟□
- ما هي البدائل المقترحة للحد من إقبال الأطفال على الألعاب الإلكترونية؟□
- ما دور الأهل في تقليل الآثار السلبية الناجمة عن استخدام أطفالهم للألعاب الإلكترونية؟□

□

أسباب اختيار الموضوع:

الأسباب الذاتية:

- الاهتمام بموضوع الألعاب الإلكترونية ومدى التطورات التي تصل إليها.
- الميل الشخصي لمثل هذه المواضيع.
- رغبتنا في معرفة مخاطر الألعاب الإلكترونية وتأثيراتها على الأطفال.

الأسباب الموضوعية:

- المساهمة في إثراء موضوع الدراسة والسعي نحو إزاحة الغموض عنه.
- انتشار ظاهرة استخدام الألعاب الإلكترونية بين مختلف شرائح المجتمع خاصةً الأطفال.
- تزايد مخاطر الألعاب الإلكترونية في الآونة الأخيرة.

أهمية الدراسة:

لهذه الدراسة أهمية كبيرة بسبب الموضوع الذي تعالجه، وتأتي أهمية البحث من خلال تسليط الضوء على استخدام الألعاب الإلكترونية المفرط الذي بات يشكل هاجس للكثير من فئات المجتمع خاصةً الأطفال، وما ينعكس عليه من آثار سلبية من خلال:

- التعرف على الآثار السلبية للألعاب الإلكترونية على الأطفال.
- لفت انتباه الأسرة في تنشئة الطفل.
- التحسيس بسلبيات الألعاب الإلكترونية ومخاطرها على الأطفال.
- دعوة الإعلام في التحذير من التأثيرات السلبية للألعاب الإلكترونية.

أهداف الدراسة:

تتمثل أهداف الدراسة في:

- الكشف عن مدى تأثير الألعاب الإلكترونية على الأطفال.
- توجيه الأهل ودفعهم لمشاهدة المحتوى الذي يشاهده أطفالهم.
- إيجاد بدائل للحد من إقبال الأطفال على الألعاب الإلكترونية.
- فتح آفاق جديدة للطلبة من خلال تطرقهم لموضوع بحثنا.
- التعرف على طرق تجنب مخاطر الألعاب الإلكترونية.
- معرفة المشاكل النفسية والصحية التي تسببها الألعاب الإلكترونية.
- تقديم الحلول والإرشادات المناسبة للتقليل والتخلص من تأثيرات الألعاب الإلكترونية على الأطفال.

تحديد المصطلحات:

حملة إعلامية– الأطفال– الألعاب الإلكترونية

الحملة الإعلامية:

تعرف على أنها تلك الجهود المنظمة التي يقوم بها المختصون في العمل الإعلامي بوسائله المختلفة بهدف تحقيق غاية معينة أو مجموعة من الغايات والأهداف المحددة تخاطب فئة معينة بلغتها التي تعرفها، ومن خلال أطر ثقافية تعيش من خلالها وذلك لفترة زمنية محددة، كما تعتمد على تحديد الجمهور المستهدف تحديدًا دقيقًا واختيار الوسائل الإعلامية التي تتناسب معه. **(صابر سليمان عمران: 2005، ص31)**

وتعرف الحملات الإعلامية بأنها نشاطات مقصودة للتأثير في أفكار واتجاهات وسلوك الآخرين عن طريق استخدام الاستمالات الإعلامية للتأثير في الجمهور، وتعرف على أنها الاستخدام المخطط لمجموعة متنوعة من الوسائل الاتصالية والأساليب الابتكارية لحث المجتمع عامةً وبعض فئاته بشكلٍ خاص لقبول فكرة أو أفكار تتبناها وتدعمها وذلك باستخدام استراتيجية عن طريق جهود متواصلة في إطار زمني ممتد ومحدد. **(سامي عبد العزيز، 1994، ص 23)**

الأطفال:

الطفل: لغةً: مفرد جمعة أطفال بمعنى ولد صغير ويطلق للذكر والمؤنث، ومنه حالة الطفولة والطفولية وهي مرحلة عمرية معينة. **(جبران مسعود، 2003، ص 764)**

اصطلاحًا: وهي مرحلة عمرية معينة تمتد من الولادة إلى البلوغ والمراهقة. **(حامد عبد العزيز الفقهي، ص17)**

قال تعالى: **(وَإِذَا بَلَغَ الْأَطْفَالُ مِنكُمُ الْحُلُمَ فَلْيَسْتَأْذِنُوا كَمَا اسْتَأْذَنَ الَّذِينَ مِن قَبْلِهِمْ كَذَلِكَ يُبَيِّنُ اللَّهُ لَكُمْ آيَاتِهِ وَاللَّهُ عَلِيمٌ حَكِيمٌ)**. (الآية 59 سورة النور.)

الأطفال:

هم شريحة متحركة، متغيرة، نامية، متفاوتة الأعمار والشخصيات والملامح وهم ينتمون إلى عالم آخر غير عالم الكبار، ولهذا توجب الاهتمام بأدب الطفل وفنه وحقوقه وترتيبه وما إلى ذلك ولا بد من إدراك أن له لغة خاصة به وسلوك معين له يتصرف به من خلال قدراته والطفولة هي المرحلة العمرية من الولادة حتى البلوغ وهناك طفولة مبكرة، وطفولة متأخرة. **(حسين عبد الحميد رشوان، 2011، ص 151)**

الألعاب الإلكترونية:

تعرف بأنها الإلكترونيات المتنوعة التي تكون ألعاب متفاعلة سواءً عن طريق الأجهزة الخاصة بها أو باستخدام الحواسيب أو الأجهزة الخلوية المتطورة، وتعرف تقنيًا بأنها الألعاب المبرمجة بواسطة الحاسوب وتلعب باستخدام وسيط إلكتروني وتعرض على شاشة التلفاز أو الحاسوب الآلي أو أي شاشة أخرى ويمكن التحكم فيها باستخدام حاسوب صغير. **(علي حسن، ص 08)**

تعرف بأنها برمجيات تحاكي واقعًا ماديًا أو افتراضيًا بعد تحميلها على الوسائط الجديدة سواءً حاسوب أو لوح إلكتروني أو هاتف ذكي، ومنها ما هو مجاني ومنها ما هو مدفوع الثمن تحتوي على الصورة والصوت والنص مما يتيح إمكانية تفاعل الفرد مع الآلة وتكون عبارة عن ألعاب تعليمية ترفيهية. **(عبد الرزاق سعيد، حياة شرارة، ص 212، 227)**

الدراسات السابقة:

الدراسات المحلية:

الدراسة الأولى: "أثر الألعاب الإلكترونية على السلوكيات لدى الأطفال"، رسالة ماجستير في إعداد **"مريم قويدر"**، قسم علوم الإعلام والاتصال، كلية العلوم السياسية والإعلام، جامعة الجزائر-3، أجريت في عام 2012-2011 بالجزائر.

بدأت الباحثة في هذه الدراسة من إشكالية مفادها معرفة أثر الألعاب الإلكترونية على سلوكيات الأطفال وواقعها وأسباب تفشيها وانتشارها بهذا الشكل الفظيع، وهذا لأنها أضحت بمثابة المصدر أو المرجع الأساسي والضروري للترفيه والتسلية من طرف هذه الشريحة لأنهم أصبحوا يستغرقون وقتًا أطول في اللعب دون الشعور، بحيث أصبحوا مدمنين على هذا الأمر.

لهذا السبب جاءت هذه الدراسة لمعالجة ولتفسير أثر هذه الألعاب على سلوكيات الأطفال المتمدرسين في المرحلة الابتدائية في الجزائر العاصمة والذين يتراوح أعمارهم ما بين 7 إلى 12 سنة للوقوف على ما قامت به الباحثة بطرح التساؤل الرئيسي التالي:

- ما هو أثر الألعاب الإلكترونية لدى الأطفال المتمدرسين في المرحلة الابتدائية في الجزائر العاصمة؟

كما اعتمدت على التساؤلات الفرعية التالية:

- ما هي عادات ممارسة الطفل الجزائري لهذه الألعاب الإلكترونية؟ وما هي التأثيرات المحتملة للألعاب الإلكترونية؟
- ما مدى تأثير ممارسة الألعاب الإلكترونية على التحصيل الدراسي للأطفال المتمدرسين؟

وقد اعتمدت الباحثة على خطة في دراستها متكونة من الإطار المنهجي والإطار النظري والإطار التطبيقي في موضوع الدراسة والإشكالية والتساؤلات والأهداف والأهمية وطبيعة الدراسة ومنهجها وكذا أدوات جمع البيانات وعينة البحث وتحديد المفاهيم والمصطلحات ومجال الدراسة، وتطرقت أخيرًا للدراسات السابقة، أما فيما يخص الإطار النظري فتمثلت في ثلاث فصول.

حيث عنون الفصل الأول بـ: **ماهية اللعب وألعاب الفيديو**، والفصل الثاني بـ: **تكنولوجيات المعلومات وأطفال الجيل الرقمي والافتراضي**، والفصل الثالث والأخير بـ: **الألعاب الإلكترونية وأساسياتها.**

أما فيما يخص الإطار النظري فهو كذلك تمثل في ثلاث فصول.

وتصنف هذه الدراسة ضمن ما يعرف بالبحوث الوصفية التحليلية التي تسعى إلى جمع أكبر قدر ممكن من المعلومات معتمدةً في هذا على أسلوب المسح التربوي باعتباره المنهج المناسب للبحث، كما وكذا اعتمدت على أدوات كمية إحصائية لجمع البيانات وتحليلها وهي: المقابلة والاستبيان والملاحظة.

وهنا اختارت الباحثة فئة الأطفال الجزائريين كمجتمع بحث في هذه الدراسة، حيث تكونت عينة الدراسة من 200 مفردة من الأطفال الجزائريين الذين تتراوح أعمارهم ما بين 7 إلى 12 سنة.

وتوصلت الباحثة إلى مجموعة من النتائج:

- معظم الفروق واضحة بين ذكور وإناث العينة بخصوص الوسائل المفصلة للعب.
- الكمبيوتر في مقدمة أجهزة الألعاب التي تفضلها مفردات العينة.
- وجود فروق بين ذكور وإناث العينة فيما يخص أوقات تطبيق وممارسة هذه الألعاب تظهر الاستفادة من هذه الدراسة في الجانب التطبيقي، وهذا من خلال كيفية وطريقة بناء استمارة استبيان.
- لقد أفادتنا هذه الدراسة كونها تتشابه مع دراستنا في المتغير المستقل وهو الألعاب الإلكترونية، ونوع الدراسة ومنهجها وأدوات جمع البيانات المتمثلة في استمارة الاستبيان وكذا المقابلة.

الدراسة الثانية: "الألعاب الإلكترونية عبر الوسائط الإعلامية الجديدة وتأثيرها على الطفل الجزائري"، رسالة ماجستير من إعداد الباحثة **"فاطمة همال"**، قسم العلوم الإنسانية، تخصص الإعلام وتكنولوجيا الاتصال الحديثة، جامعة الحاج لخضر في سنة 2011-2012 بباتنة.

انطلقت الباحثة من الاشكالية التالية: أثر الألعاب الإلكترونية على الطفل الجزائري بتطبيقها وممارستها عبر الوسائط الإعلامية الجديدة. فقد أصبح للطفل مؤسسات ومراكز تساهم وتساعد في تربية وتوعية وتنشئته

الاجتماعية التي أضحت بمثابة هامش لدى الأطفال باعتلائها المرتبة الأولى في ترفيههم وتسليتهم، فهي أصبحت تؤثر عليهم بشكل كبير وهذا ما جعل الباحثة تطرح السؤال التالي:

- ما هو تأثير الألعاب الإلكترونية على الطفل الجزائري وفقًا لعلاقته بتكنولوجيا الإعلام الحديثة؟

ومن هنا تطرقت لعدة تساؤلات فرعية هي كالتالي:

- هل أثرت الألعاب الإلكترونية بشكلٍ سلبي على الطفل الجزائري؟
- هل مضامين هذه الألعاب هي سبب التأثير؟ أم أن الانبهار بتقنيات التصميم كان له الدور الفعال؟

وقد اعتمدت الباحثة في دراستها على خطة متكونة من أربع فصول، بحيث تطرقت في الفصل الأول إلى الإطار المنهجي والإطار المفاهيمي للدراسة، أما بالنسبة للفصل الثاني فعنونته للألعاب الإلكترونية والفصل الرابع للإطار الميداني أو التطبيقي للدراسة.

اعتمدت هذه الدراسة على المنهج الوصفي المسحي، حيث اعتمدت في هذا على المقابلة، حيث اعتمدتها كأسلوب أو أداة لجمع البيانات، حيث قسمتها إلى ثلاث محاور.

وقد اختارت الباحثة ثلاث ابتدائيات بمدينة باتنة والتي تتمثل في 245 مفردة من ذكور وإناث ممثلين مجتمع البحث.

وتوصلت الباحثة إلى مجموعة من النتائج أهمها:

- الألعاب الإلكترونية بالنسبة للطفل الجزائري مصدر هام وضروري للتسلية والترفيه والترويح عن النفس، بحيث لا يمكن الاستغناء عنه.
- التلفزيون كوسيلة إعلامية تحتل مكانة مهمة أساسية عند الطفل.

تمت الاستفادة من هذه الدراسة في الإطار المفاهيمي للدراسة، كما تتشابه هذه الدراسة مع دراستنا في متغير الألعاب الإلكترونية وكذلك المنهج المعتمد في هذه الدراسة والمتمثل في المنهج الوصفي.

الدراسات العربية:

الدراسة الثالثة: "إيجابيات وسلبيات الألعاب الإلكترونية ودوافع ممارستها من وجهة نظر الطلاب للتعليم العام بمدينة الرياض"، من إعداد الدكتور **"عبد الله بن عبد العزيز الهدلق"**، رسالة دكتوراه، كلية التربية، جامعة الملك سعود، الرياض، المملكة العربية السعودية، سنة 1431هـ/1432هـ.

انطلق الباحث أو الدكتور من إشكالية مفادها التعرف على إيجابيات وسلبيات الألعاب الإلكترونية، ودوافع ممارستها من وجهة نظر طلاب التعليم العام بمدينة الرياض، فظل الاهتمام المتزايد بهذا النوع من الألعاب، فحدد الباحث التساؤل الرئيسي كالتالي:

- ما إيجابيات وسلبيات الألعاب الإلكترونية، وما دوافع ممارستها من وجهة نظر طلاب التعليم العام الابتدائي والمتوسط والثانوي بمدينة الرياض؟

وحدد هنا مجموعة من الأسئلة الفرعية نذكر منها:

- ما دوافع ممارسة الألعاب الإلكترونية من وجهة نظر طلاب التعليم العام بمدينة الرياض؟
- معرفة سلبيات ممارسة الألعاب الإلكترونية من وجهة نظر طلاب التعليم العام بمدينة الرياض؟

اعتمد الباحث في هذه الدراسة على المنهج الوصفي المناسب لطبيعة الدراسة، كما استعان الباحث في جمعه للبيانات على الاستبيان موزعًا إياه إلى ثلاث محاور، حيث تمثل مجتمع الدراسة المكون من جميع طلاب التعليم العام بأطواره الثلاث بمدينة الرياض الذين يتمدرسون في الفصل الدراسي 1431هـ/1432هـ، ونظرًا لاتساع مجتمع البحث اعتمد الباحث على المسح بالعينة، حيث طبق هذه الدراسة عل طلاب التعليم لعام في ثلاث مدارس ابتدائية وثلاث مدارس متوسطة وثلاث مدارس بالثانوية، حيث بلغ عددهم 359 طالب كانوا يزاولون دراستهم بمدينة الرياض.

وتوصل الباحث في هذه الدراسة إلى النتائج التالية:

- يرى بأن للألعاب الإلكترونية آثار إيجابية وهناك أخرى سلبية.

نرى من خلال هذه الدراسة بأنه لا توجد بينها وبين دراستنا خلافات تذكر، تمت الاستفادة من هذه الدراسة في الإطار النظري في حديثه عن إيجابيات وسلبيات الألعاب الإلكترونية.

الدراسة الرابعة: "الانعكاسات التربوية لاستخدام الأطفال للألعاب التربوية كما يراه معلمو وأولياء الأمور طلبة المدارس الابتدائية بالمدينة المنورة"، من إعداد **"ماجد محمد الزيودي"**، دراسة ماجستير، قسم أصول التربية، جامعة طيبة، المملكة العربية السعودية.

انطلق الباحث في هذه الدراسة من إشكالية مفادها التعرف على الانعكاسات التربوية لاستخدام الأطفال للألعاب الإلكترونية منا يراها معلمو وأولياء أمور طلبة المدارس الابتدائية في ظل التطور الإلكتروني المعاصر وكذلك الانتشار الواسع للألعاب والساعات التي يقضيها الأطفال في ممارسة اللعب وخطورة هذه الألعاب على الجوانب الصحية والاجتماعية والثقافية للأطفال، وكذلك على الجوانب التربوية والنسقية.

وفي ضوء ما سبق تتحدد مشكلة الدراسة في التساؤل التالي:

- ما الانعكاسات التربوية لاستخدام الأطفال للألعاب الإلكترونية كما يراها معلمو وأولياء الأمور طلبة المدارس الابتدائية بالمدينة المنورة؟

ويتفرع عن سؤال الدراسة الأسئلة الفرعية التالية:

1.م- الانعكاسات التربوية لاستخدام الأطفال للألعاب الإلكترونية كما يراها معلمو المدارس الابتدائية بالمدينة المنورة؟

2.م- الانعكاسات التربوية لاستخدام الأطفال للألعاب الإلكترونية كما يراها أولياء أمور الطلبة في المدارس الابتدائية بالمدينة المنورة؟

3.م- تصورات معلمو المدارس الابتدائية بالمدينة المنورة للحد من الآثار السلبية لاستخدام الأطفال للألعاب الإلكترونية؟

4.م- تصورات أولياء الطلاب في المدارس الابتدائية بالمدينة المنورة للحد من الآثار السلبية لاستخدام الأطفال للألعاب الإلكترونية؟

لم يضح الباحث خطةً لإطاره النظري لأنه لم يتناول الموضوع بشكلٍ دقيق، ولأنها دراسة جاءت في مجلة طيبة للعلوم التربوية.

اعتمدت هذه الدراسة على المنهج الوصفي المسحي، وذلك لملائمته بطبيعة الدراسة الحالية، كما اعتمد في جمع المعلومات والبيانات حول الظاهرة على الاستبيان، حيث قام الباحث بتصميم ثلاث استبيانات، الأولى لقياس الانعكاسات التربوية لاستخدام الأطفال الألعاب الإلكترونية كما يراها المعلمون، والثانية تقيس الانعكاسات التربوية كما يراها أولياء أمور الطلبة، والثالثة لمعرفة تصورات أفراد العينة من المعلمين وأولياء أمور الطلبة لمواجهة سلبيات استخدام الأطفال الألعاب الإلكترونية، كما أن مجتمع الدراسة هو المعلمين وأولياء أمور الطلبة بالمدارس الابتدائية بالمدارس المنورة والتي تقتصر على الذكور والإناث، كما استخدمت الحصر بالعينة على المدارس الابتدائية في مديرية التربية والتعليم بالمدينة المنورة دون المحافظات التابعة لها.

كما توصلت الدراسة إلى مجموعة من النتائج أهمها:

- توصل الباحث إلى أن هناك إدراك حقيقي من المعلمين لمخاطر هذه الألعاب ودورها في حوادث العنف المدرسي بأنواعه.

- كما أثبتت الدراسة أن مواقف المعلمين واتجاهاتهم من هذه الألعاب، إذ هم لا يرون فيها فوائد ونتائج إيجابية إنما قدرات ومهارات الأطفال العقلية والحركية، أو مهارة تعلم اللغة الإنجليزية أو مهارة إدارة الوقت.

- كما توصلت إلى أن الانعكاسات التربوية لاستخدام الأطفال للألعاب الإلكترونية كما يراها أولياء أمور الطلبة في المدارس الابتدائية كانت بدرجة كبيرة لأنها تعودهم على السهر وعدم النوم مبكرًا.

تمت الاستفادة من هذه الدراسة من حيث الجانب المنهجي والنظري للدراسة، حيث أن أوجه الشبه بين دراستنا وهذه الدراسة في متغير الألعاب الإلكترونية، والمنهج المعتمد المتمثل في المنهج المسحي، كذلك التشابه

في أداة جمع البيانات المتمثلة في استمارة الاستبيان، ومجتمع البحث والعينة المتمثلة في المعلمون والأولياء، كما تختلف في دراستنا في مجتمع البحث.

الدراسات الأجنبية:

الدراسة الخامسة: دراسة أجنبية أجريت سنة 2010 بمدينة شيكاغو عن **"الأطفال الممارسين لألعاب الكمبيوتر التي تعتمد على العنف"**، التي يمكن أن تزيد من الأفكار والسلوكيات العدوانية عندهم، وأشارت الدراسة إلى أن هذه الألعاب قد تكون أكثر ضررًا من أفلام العنف التلفزيونية أو السينمائية بصفة التفاعلية بينها وبين الكفل وتتطلب من الطفل أن يتقمص الشخصية العدوانية ليلعبها ويمارسها، لذا فإن الكثير من الأخصائيين الاجتماعيين والأطباء النفسيين يلقون اللوم على الألعاب الإلكترونية على أنها السبب الأساس في زيادة العنف في المجتمع، وقالوا أن الألعاب تنمي العنف واشاعة الجنس والفاحشة بين الأطفال والمراهقين من خلال انتشار الألعاب التي تدعوا إلى الرذيلة وترويج الأفكار التي تفسد عقول الأطفال والمراهقين على حدٍ سواء.

وأكدت الدراسة على أن إدمان اللعب على هذه الألعاب الإلكترونية أدى ببعض الأطفال والمراهقين إلى حد الإدمان المفرط مما أدى ببعض الدول إلى تحديد سن الأشخاص الذين يسمح لهم بممارسة هذه الألعاب في الأماكن المخصصة لممارسة هذه الألعاب مثل: شيكاغو، واشنطن، لندن.

وقد جاء في صميم هذه الدراسة إلى أن تفشي الجريمة في المدارس بين الأطفال كالقتل أو الاعتداءات هو جراء ما يتلقاه الطفل من مشاهد العنف اليومية النموذجية بالنسبة إليه والتي أكدت له أن الجريمة أمر عادي ولا بد منه، وبذلك حاولت الدراسة إيصال ذلك للسلطة والمجتمع موجهة أوجه الاتهام للمجتمع ككل الذي يسمح بدخول هذه الألعاب عالم الأطفال، وبعد هذه الدراسة التي تركت أثر في المجتمع الأمريكي أصبحت قاعات اللهو والترفيه تشترط سن الدخول 18 سنة كشرط أساسي، وفرض الرقابة عليها.

الفصل الأول

الاتصال الاجتماعي والحملات الاجتماعية

المبحث الأول: ماهية الحملات الإعلامية

المطلب الأول: تعريف وأهمية الحملة الإعلامية

المطلب الثاني: خصائص الحملات الإعلامية

المطلب الثالث: أهداف الحملات الإعلامية

المطلب الرابع: مراحل إعداد الحملات الإعلامية

المبحث الأول: ماهية الحملات الإعلامية

المطلب الأول: تعريف وأهمية الحملة الإعلامية:

الحملات الإعلامية هي سلسلة من الإعلانات المختلفة أو إعلان واحد أو أكثر من وسائل الإعلام يجمعها هدف واحد وتستهدف جمهورًا ومحددًا، وتقوم على الامتداد لفترة قد تطول أو تقصر حسب الهدف المعلن من هذه الحملة، وغالبًا تستخدم التكرار المكثف لتحقيق الهدف المرجو. **(محمد صالح سلمان، 2002، ص50)**

والحملات الإعلامية عبارة عن برنامج إعلامي، وجه إلى فئات معينة من الجمهور وتسعى إلى تحقيق أهداف اتصالية معينة من خلال مجموعة من الجهود المخططة والمدروسة، وعادةً ما تغطي الحملة فترة زمنية يتم من خلالها التركيز على عدد من الوسائل.**(محمد صالح سلمان، 2002، ص50)**

إنّ الحملات الإعلامية تنطوي على تحليل المواقف والظروف المتعلقة بالجمهور، ربما يمكن من اتخاذ قرارات استراتيجية فعالة، ممكنة للتنفيذ من خلال تصميم سلسلة من الإعلانات ووضعها في رسائل الإعلام. **(فجير العلاق، 2010، ص 121)**

وعرفها الدكتور **"ناجي المعلا"** في كتابه استراتيجية الإعلان بأنها: "نشر المعلومات الخاصة بفكرة أو خدمة أو سلعة، وذلك بصورة مخططة مستمرة ولفترة متواصلة، بهدف الحصول على ردة فعل تتلاءم مع الهدف المعلن". **(عبد الله بدران، 2013، ص 15)**

كما تعرف الحملة الإعلامية أنها: "مجموعة من الجهود المنظمة التي تقوم بها جهة معينة بهدف ترويج أفكار معينة أو زيادة القبول لفكرة اجتماعية وذلك لإحداث تغيير في اتجاهات وسلوكات الأفراد وإقناعهم بقبول فكرة أو سلوك اجتماعي معين، أو بهدف ترويج خدمة أو منتج معين خلال فترة زمنية معينة وتحقيق نتيجة محددة والوصول إلى رد فعل يتلاءم مع هدف المرسل أو القائم بالاتصال وبوجه عام، تهدف الحملة إلى نشر الثقافة والوعي الاجتماعي لإصلاح المجتمع وأفراده". **(فؤادة عبد المنعم البكري، 2007، ص 61)**

مما سبق ذكره يمكن تعريف الحملة الإعلامية أنها:

جملة من النشاطات الاتصالية تهدف إلى تقديم معارف ومعلومات أو تعديل وتغيير السلوكات والاتجاهات الخاصة بجمهور معين خدمةً للمصلحة العامة، وذلك عن طريق الاقناع فهي عمل فني يعتمد على كل تقنيات الاتصال ووسائله، وتتطلب تخطيط استراتيجيات تراعى فيه كافة المتغيرات المرتبطة بالموقف الاتصالي.

– أهمية الحملات الإعلامية

أثبتت دراسات وخبرات متراكمة قدرة الحملات الإعلامية على إحداث التأثير المطلوب منها، وإمكانها تحقيق المهام المنوطة بها، ونجاحها في معظم الأهداف التي وضعت من أجلها، وجداوتها في الإقناع، والتغيير لكن ذلك كله منوط بالقيام بتخطيط سليم لمثل هذه الحملات، واتباع الأسس الصحيحة والخطوات العلمية والعملية التي تساعد على نجاحها، وإلا فإن الحملات ستواجه تحديات كبيرة وصعوبات بالغة. **(عابد زهير عبد اللطيف، 2014، ص 99)**

كما أن الحملات الإعلامية باعتبارها جهدًا منظمًا تهدف إلى اقناع مجموعة مستهدفة بقول أو أفكار أو اتجاهات أو سلوكيات أو تعديلها أو الابتعاد عنها، تقوم بها جماعة من المجتمع أو جهة معينة، وتحدث عن طريق مراحل تأثير تراكمي. **(بوكرموش عيسى، 2012–2013، ص 63)**

وتعتبر الحملات الإعلامية التي يقوم بها القائم بالاتصال ضرورة ملحة في عصرنا وتهدف هذه الحملات إلى الرفع من مستوى الوعي العام وتعزيز مشاركة الجماهير في العملية التنموية التي تديرها وتنفذها العديد من المؤسسات للتعريف بإنجازاتها وتقوية الثقة بينها وبين الجماهير، بالإضافة إلى الرفع من المستوى الثقافي مما يسهم في تحديث المجتمع ويساعد في قبول الأفكار والأنماط السلوكية الحديثة ويعجل من عملية تنمية المجتمع ويزداد دور الحملات عندما تحدث فجوة حضارية في المجتمعات التي حدث بها تغيير غير مكافئ، لأن عوامل التطور المادي من الممكن تأسيسها إذا توفرت التي تستطيع التعاقد مع أكبر الشركات العالمية لكي تقوم بتأسيس هذه المنجزات وإظهارها على أرض الواقع في غضون مدة محددة جدًا.

ولكن التطور المعنوي (رفع الوعي العام) يحتاج إلى أعوام عديدة وجهوة جبارة من تعليم وبرامج التوعية ووسائل الإعلام وغيرها، مما يساعد في رفع الوعي العام للتعامل مع التقنيات الحضارية بالأسلوب الأمثل والصحيح، وهذا ما دعَا الكثير من الدول إلى الاعتماد على حملات إعلامية لتضييق الفجوة الحضارية التي تعاني منها.

المطلب الثاني: خصائص الحملات الإعلامية

تتميز الحملات الإعلامية بجملة من الخصائص كنشاط اتصالي على أساس أنها تختلف عن غيرها من الأنشطة الاتصالية الأخرى، وهذا التميز هو الذي جعلها تكتسب الكثير من المصداقية لدى جماهيرها لارتباطها الوثيق بالقضايا الاجتماعية وعلاجها العديد من الظواهر.

التعليم: يهدف إلى تقديم المعلومات والعناصر كافة المرتبطة بالمشكلة أو القضية موضوع الحملة.□

التكرار: تعمل الحملة على تحقيق أهداف ثلاثة من خلال عملية التكرار للرسائل:□

- **الهدف الأول**: أن يعمل القائم بالاتصال في الحملة الإعلامية على تثبيت الرسالة في ذهن الجمهور المستهدف فيخزن المعلومات التي تلقاها في ذاكرته، فإذا جاء الوقت أو الظرف المناسب لاستخدامها فإنه يتم استرجاعها تلقائيًا.□

- **الهدف الثاني**: من التكرار فهو الإلحاح لدفع الجمهور إلى تقبل الرسائل التي يتم بثها أو نشرها.□

- **الهدف الثالث**: هو إتاحة الفرصة لعدد من الجماهير الأخرى أن يتعرفوا على مضمون الرسائل.

التذكير: ويركز على الإجراءات الإرشادية والتوجيهية كافة، التي تساعد الناس على التعامل مع القضية أو المشكلة موضوع الحملة بالشكل المطلوب. **(زكريا بن صغير، ص 01)**□

الاستمرارية: يعني الاستمرار هو عدم التوقف المؤقت أو النهائي عن بث الرسائل ضمن المدة الزمنية المحددة للحملة لمجرد نشر الرسائل أو بثها في أحد الوسائل حتى لا تنقطع الصلة بين القائم بالاتصال في الحملة الإعلامية والجمهور المستهدف لأن الاستمرار في تنفيذ ومتابعة الأنشطة والبرامج دون انقطاع من شأنه أن يؤدي إلى تحقيق الهدف المنشود.□

التعزيز أو التدعيم: يقوم على إصدار القوانين والتعليمات التي تلزم الجمهور بالتعامل الإيجابي مع القضية المطروحة.□

كثافة التغطية: وهي عبارة عن الجهود المكثفة التي يتم من خلالها اعتراف الجمهور المستهدف بوابل من الرسائل أي بآراء وأفكار ومعتقدات القائم بالاتصال في الحملة الإعلامية، ويمكن تمييز نوعين من الحملات في هذا المجال:□

- **حملة إعلامية مكثفة**: وتركز على التكرار بهدف ترسيخ الرسائل وإحداث الأثر الإعلامي المطلوب، وهو النوع الذي نعتمد عليه في الغالب.□
- **حملة إعلامية موسعة**: وتركز على مساحة التغطية بهدف إيصال الرسالة إلى أكثر من شريحة من الجمهور، دون مراعاة التأثير وعادةً في حملات التوعية العامة مثل: التلقيح ضد الانفلونزا الموسمية.□

منهج العملية: يشمل عمليات التخطيط للرسائل والوسائل الإعلامية المناسبة في ضوء خصائص الجمهور المستهدف، إضافةً إلى وضع خطط لإدارة الحملة وتقويم نتائجها.□

ذات مدة زمنية محددة: وهي أن تكون الفترة الزمنية محدد البداية والنهاية على ألا تكون طويلة المدى، وهذا ما يجعل الحملة الإعلامية تكثف جهودها للوصول إلى الهدف المنشود في أسرع وقت ممكن وبأقل التكاليف

لتجنب الملل الذي قد يحدث للجمهور جراء الرسائل المستمرة والمتكررة، مما قد يحبط جهود القائم بالاتصال في الحملة الإعلامية ويحول دون تحقيق الهدف. **(زكريا بن صغير، المرجع السابق، ص 02)**

كما يجب أن لا تزيد عن الحد المعقول نظرًا لانشغال الجمهور عن أعمالهم، وفي الوقت نفسه ألا تقل عن المدة المعقولة حتى يتمكن القائم بالاتصال في الحملة الإعلامية من القيام بنشاطات الحملة. **(زكريا بن صغير، المرجع السابق، ص 02)**

المطلب الثالث: أهداف الحملة الإعلامية

تُطلق الحملات الإعلامية العديد من النشاطات المشروعة، وبالتالي فإن الأهداف تختلف بحسب النشاط الذي توجه إليه الحملة، ويمكن تحديد الأهداف التي تسعى الحملات الإعلامية الاجتماعية إلى تحقيقها بشكلٍ عام على النحو التالي:

تزويد الجماهير المستهدفة بالمعلومات والبيانات المتوفرة حول الموضوعات والقضايا ذات الصلة بحياتهم والمطلوب إحداث التعديلات المطلوبة.

التأثير على مواقف واتجاهات الجماهير المستهدفة نحو قضايا عامة أو محددة. **(تباني عبير، ص 115)**

من أهداف الحملات تغيير السلوك الذي يتناسب مع المحيط الاجتماعي عن طريق إقناع الفرد بعدم صحة ما يقوم به أو بيان المخاطر الناجمة عن ذلك السلوك وتعداد الخصائص السيئة له، وذلك بحمل الفرد على تغيير سلوكه إزاءه، وإنما في بعض الأحيان يكون الهدف هو تعديل السلوك لأنه ليس بالإمكان تغييره كلية، كالإشارات المقدم للذاهبين إلى البحر. إذ الهدف ليس هو منع الناس من الذهاب إلى البحر وإنما توخي الحذر. **(مصباح عامر، 2006، ص 45)**

1- تهدف الحملة لبيات واقع العواقب الجسدية والنفسية والاجتماعية، وما مدى تأثيرها على الفرد والمجتمع.

2- تنبيه إلى مخاطر الآفات الاجتماعية، وتبرز مضارها فهي بمثابة الدعامة القوية والركيزة الهامة للبحث عن أرضية مشتركة لتبادل المفاهيم، كما أنها تعمل على إيقاظ الضمائر، فالأمراض الخطيرة وتعاطي الكحول والتدخين والحوادث والطرقات تكلف الدولة عديد المليارات من العملة، ضف إلى ذلك تغني عن التدخلات الترتيبية من قوانين أو أسر أي حل للمشاكل بالقوة. **(تباني عبير: المرجع السابق، ص 93، 94)**

3- إقناع الجماهير المتخصصة بإحداث تعديلات تدريجية في مواقفهم تجاه أهداف سياسية اقتصادية أو اجتماعية باستخدام استراتيجيات وتكتيكات مقبولة من قبلهم.

4- تعديل الأنماط السلوكية للجماهير بما يحقق وفرات مادية، أو بما يقلل من حجم الخسائر في أنماط سلوكية اجتماعية.

خاتمة:

إن الأهداف المنوي تحقيقها من قبل هذه الحملات يجب أن تكون واضحة ومقنعة للجماهير المستهدفة، بالإضافة إلى ضرورة توفر عنصري الشفافية والوضوح والتوازن قبل، أثناء وبعد محاولة تنفيذها. **(نبيلة بوخبزة، ص 93)**

المطلب الرابع: مراحل إعداد الحملات الإعلامية

من الصعب وضع خطة ثابتة ومحددة يمكن تطبيقها بحذافيرها في إعداد جميع الحملات الإعلامية، وبغض النظر عن موضوع الحملة ومكان تنفيذها ونوعية الجمهور المستهدف وطبيعة الأهداف المطلوب تحقيقها.

وعلى الرغم من الاختلافات البارزة في تحديد هذه المراحل، إلا أنه يمكن إجمالها.

-الخطوات اللازمة لنجاح حملات التوعية:

أ- التعرف على المشكلة:

ونعني بهذه المرحلة جمع المعلومات والإحصائيات والبيانات الكافية عن المشكلة موضوع الدراسة (البحث) وأبعادها الحقيقية، وترتبط صياغة المشكلة بأهداف الحملة وطبيعة الظاهرة الاجتماعية وذلك بتحديد مختلف الأبعاد المرتبطة بهذه الظاهرة من خلال طرح مجموعة من الأسئلة الأساسية وهي كالتالي:

- ما الهدف الرئيسي للحملة؟
- ماذا نريد أن نغير بالضبط في سلوك الجمهور المستهدف؟
- ما هي المعتقدات الاجتماعية الخاطئة التي تهدف الحملة إلى تغييرها أو محوها؟
- ما هو السلوك المراد الوصول إليه بعد إنجاز الحملة؟ **(خالد زعموم، ص 301)**

ب- تحديد أهداف الحملة:

يقصد بالهدف الصورة الذهنية عن الحالة المستقبلية أو الغايات التي من أجلها توضع الخطة، ويمثل هذه الأهداف العنصر الرئيسي من بين المقومات التي تعتمد عليها الخطة.

فمن الضروري صياغة الأهداف بدقة والتي تجعلها قابلة للقياس في المستقبل لأي حملة أن تتوجه الأهداف لعلاج المشكلة الأساسية، فلا يمكن لأي حملة تُحقق نجاحها دون تحديد أهدافها أولاً.

فالسعي دون معرفة الأهداف الأساسية ستكون نتائجه فاشلة، ويعتبر تحديد الأهداف أحد أساسيات نجاح حملات التوعية، وتختلف أهداف حملات التوعية حسب الحاجة إذ أن بعض الحملات تهدف فقط إلى توعية أو رفع الوعي العام لدى جمهور معين حول موضوع معين دون أن يكون هناك هدف للتغيير في

الاتجاهات أو السلوك، وقد يكون تحقيقها جميعًا، أي أن يكون الهدف من الحملة هو التغيير المعرفي والاتجاهي والسلوكي، وهذا ما تهدف إليه. **(صالح محمد الملك، 1421هـ، العدد 10148)**

ج- تحديد الجماهير المستهدفة من الحملة:

إن الجمهور هو العنصر المؤسسي في عملة الاتصال، والذي يعمل المصممون في الحملات الإعلامية الوصول إليه والتأثير فيه، وأن المبدأ الأساسي في العملية الاتصالية هو **"اعرف جمهورك"**، ومعرفة الجمهور من الأسس الهامة لنجاح الحملة الإعلامية، لأنه إن لم تستطع أن تصل إلى الجمهور فلن تستطيع التأثير فيه.

ومن المعروف أن تحديد الجمهور بدقة يزيد من فاعلية الرسالة الإعلامية، ومن الأسس الرئيسية لتصميم الحملات الإعلامية، بحيث لا يشكل هذا الجمهور أي مقاومة أو عداء لأهداف الحملة وأذكارها بما يفرض توافقًا مع الثقافات والمعايير والقيم الاجتماعية، لذلك فإن أكبر خطأ يؤدي إلى فشل كثير من الحملات الإعلامية باختلاف أنواعها هو أن تتخطط الحملة إلى جمهور يختلف عن الجمهور المستهدف. **(زكريا بن صغير، 2014، ص 01)**

د- وضع الاستراتيجية العامة لتنفيذ برامج الحملة:

المقصود من وضع الاستراتيجيات العامة والطرق والأسس التي تبنى عليها الحملة، بحيث يجب أن تكون هناك استراتيجية دقيقة وواضحة لتنفيذ هذه الحملة، للوصول إلى جمهور الحملة وبالتالي تحقق الأهداف المرغوب تحقيقها، ونظرًا لأن حملة التوعية عادةً تهدف إلى تغييرات معرفية ثم اتجاهية ثم سلوكية فإن الاستراتيجية المناسبة لهذه الحملة هي نفس الاستراتيجية التي استخدمت في كثير من حملات التوعية الناجحة التي تم تنفيذها حسب الاستراتيجية التنفيذية، أي تنفيذ النواحي الهندسية أولاً ثم التوعية عن طريق التعلم والإعلام، أخيرًا تطبيق النواحي العقابية، بعد التأكد من نجاح النواحي الهندسية والتوعوية، هذه الاستراتيجية ضرورية جدًا لضمان نجاح أي حملة توعية تهدف إلى إحداث تغير في السلوك الخاطئ. **(صالح محمد الملك: المرجع السابق)**

هـ- اختبار الوسائل والأنشطة الاتصالية:

إن عملية الاتصال تعتمد على وسائل مختلفة، ويتوقف استخدام كل وسيلة على نوع الجمهور الذي نحاول الاتصال به، ودرجة ثقافته ومدى استخدامه للوسيلة وإمكانية توفر الوسيلة لديه، ولذلك نجد أن وسائل الإعلام تختلف درجة تأثيرها.

وللتعرف على الوسائل المناسبة للاتصال بالجمهور المستهدف هناك أمور كثيرة يجب دراستها دراسةً دقيقة والتعرف عليها من خلال دراسات ميدانية للتعرف على الجمهور، إذ أن لكل جمهور وسيلة اتصالية

مناسبة حسب الوضع الثقافي والاقتصادي والاجتماعي والسياسي، فالوسائل المستخدمة في الحملات التي تهدف إلى التوعية فقط تختلف عن الوسائل المستخدمة في الحملات التي تهدف إلى تغيير السلوك، وكذلك فإن الطبيعة الجغرافية وكبر حجم المدينة والكثافة السكانية دورًا في تحديد الوسيلة المناسبة، كما يجب ألا ننسى دور الميزانية المخصصة للحملة وكذلك طبيعة الرسائل ومضمونها، وتعتبر الرسائل المستخدمة من عوامل نجاح حملات التوعية العامة. **(زكريا بن صغير: المرجع السابق، ص 01)**

و- تحديد رسائل الحملة:

للرسائل دور كبير في نجاح حملات التوعية العامة أو فشلها، ولا يمكن تحديد الرسائل المناسبة إلا بعد التعرف الدقيق على الجمهور، وكما هو معروف لكل جمهور أسلوبًا خاصًا في تقديم الرسائل وطريقة بثها، فالرسالة الموجهة لكبار السن تختلف عن الرسائل الموجهة لصغار السن، وكذلك الرسالة الموجهة للمثقفين تختلف عن الرسالة الموجهة لغير المتعلمين، وهكذا فإن لكل جمهور رسالة خاصة به، إضافةً إلى اختيار الشخصيات المناسبة لتقديم هذه الرسائل من مسؤولين وعلماء ورجال الفكر وغيرهم من المشاهير كالفنانين والرّياضين.

وبالرغم من ذلك فإنه يجب اختيار شعار خاص للحملة يتميز بتناسقه وتناغمه مع نوع الحملة وأهدافها، وأن يكون سهلاً للحفظ والتذكر وسلسًا للنطق ومتناسبًا مع جميع الفئات العمرية والثقافية مما يساعد على سهولة تذكره وتكراره في جميع المناسبات.

ونظرًا لأن حملات التوعية العامة تعتبر من الحملات الاتصالية العامة فإنه يجب عداد رسائل متنوعة لتوجيهها إلى جميع فئات الجماهير، وأن تكون هذه الرسائل مصممة تصميمًا دقيقًا لتكون مناسبة لجميع الفئات على اختلاف مستوياتها الثقافية والاجتماعية والعمرية ومحاولة التركيز على الفئات المتسببة وتفاقم هذه المشكلة من الجمهور.**(زكريا بن صغير: المرجع السابق، ص 01)**

ز- تحديد الميزانية لتغطية الاحتياجات (البشرية أو الإدارية والفنية):

إنه من الصعب تحديد ميزانية للحملة، فليس هناك أسس متفق عليها يحدد على أساسها مخصص الحملة، فبينما يرى أن هناك طرقًا مختلفة تساعد في تحديد مخصص الحملات الإعلامية لا نجد عند تخطيط حملات التوعية العامة مبادئ تساعدنا، ويختلف تحديد الميزانية باختلاف الأشخاص القائمين عليها، ولكن يمكن تحديد الميزانية في ضوء ما يجب أن يفعل، وقد يتبادر إلى الذهن أن هذا أمر سهل ولكن في الحقيقة ليس سهلاً بالمرة، ويختلف تقدير ما يجب أن يفعل من شخصٍ لآخر.

ولكن في ظل التخطيط السليم المدروس فإنه يمكن تحديد الميزانية لدراسة مثل هذه الأمـــور، وضـــرورة تحديد جهة متخصصة بالتنسيق مع الدوائر الحكومية والمؤسسات الخاصة وغيرها لوضع ميزانية كبيرة تغطـــي جميع احتياجات هذه الحملة المهمة لتحقيق أهدافها.

ويرى الدكتور "**فجوة**" أنه: "على ضوء الموارد المتاحة للحملة وبالنظر إلى الأهداف المطلوب تحقيقهـــا والجماهير المستهدفة تستطيع الإدارة أن تحدد الوسائل الإعلامية والأنشطة الأخرى التي يمكن ممارستها داخـــل المؤسسة والتعرف على إمكانية الاستعانة بوسائل الإعلام الجماهيرية خارج نطاق المؤسسة". **(صالح محمد الملك: المرجع السابق)**

ح- جدولة تنفيذ الحملة:

أي عمل إعلامي واتصالي يهدف إلى التوعية يجب أن يعتمد على المهني الاحترافي والعلمي، فالجدولـــة هي التحكم في الوقت ووضع إطار محدد لكل مرحلة من مراحل العمل ونهايتها وكيف يدار العمـــل وكيـــف ينفذ، وهذا يعني الاحترام الدقيق لتنفيذ كل مرحلة من مراحل الحملة والتأكد من أنها نفذت كما ينبغـــي وفي الفترة الزمنية المحدد لها. **(محمد مسعود قراط، 2014)**

ط- تقييم وتقويم الحملة:

هناك عدة طرق لتقييم الحملة، منها التقييم الإحصائي، حيث يعتمد على إبراز نجاح أو فشل الحملة من خلال رصد كل الاحصائيات الخاصة بالحملة، إذ يتم تشكيل فريق عمل يقوم بجمع البيانات الإحصائية عـــن الجمهور المستهدف، فمثلاً يتم تقييم نجاح حملة التوعية عن أخطار التدخين باستخدام التقييم الإحصائي، حيث يتم تحديد نسبة زيادة أو انخفاض مبيعات السجائر، كما يمكن استخدام التقييم المســـحي لتحديـــد اتجاهـــات الجمهور ومعرفة مدى استجابته للمسألة. **(خالد زعموم: المرجع السابق، ص 305)**

الفصل الثاني

الألعاب الإلكترونية

المبحث الأول: ماهية الألعاب الإلكترونية

المطلب الأول: تعريف الألعاب الإلكترونية

المطلب الثاني: نشأة وتاريخ الألعاب الإلكترونية

المطلب الثالث: مخاطر الألعاب الإلكترونية على الأطفال

المطلب الرابع: طرق تجنب مخاطر الألعاب الإلكترونية على الطفل

المبحث الأول: ماهية الألعاب الإلكترونية

المطلب الأول: تعريف الألعاب الإلكترونية

الألعاب الإلكترونية هي نشاط ذهني بالدرجة الأولى يشمل كل ألعاب الفيديو الخاصة ألعاب الكمبيوتر، ألعاب الهواتف النقالة، ألعاب اللوحات الإلكترونية بصفة عامة، ويضم كل الألعاب ذات الصيغة الإلكترونية وهي برنامج معلوماتي، حيث تمارس بالطريقة التي تمارس بها الأنشطة الأخرى كون الوسائل التي تعتمد عليها هذه الأخيرة خاصة بها، ويقصد بها الحواسيب المحمولة والثابتة، والهواتف النقالة، والتلفاز وما إلى غير ذلك من الوسائط وتمارس هذه الأخيرة بشكلٍ جماعي أو فردي. **(مريم قوية، 2011-2012)**

هي نوع من الألعاب الحديثة الأكثر شعبيةً في العالم والتي تعرض على شاشة الحاسوب، والتي تلعب أيضًا على حوامل التحكم الخاصة بها أو في قاعات الألعاب الإلكترونية المخصصة لها، بحيث تزود هذه الألعاب الفرد بالمتعة من خلال تحد استخدام اليد مع العين "**التآزر البصري الحركي**" أو تحدٍ للإمكانات العقلية وهذا يكون من خلال تطوير البرامج الإلكترونية. **(برنيمة سميحة، 2017)**

وتعرف أيضًا على أنها: "نشاط تفاعلي حركي غير جدي لغرض التسلية والاستمتاع، أما كلمة فيديو فتعني أن هذا النشاط لا بد أن يتم بواسطة وسيلة إلكترونية سواءً كانت الجهاز أو شخص يلعب على الجهاز عن طريق الشبكة".

وهي ألعاب غير مبرمجة بواسطة الحاسوب وتلعب عن طريق أجهزة خاصة موصلة بالتلفاز أو أجهزة محمولة أو على الحاسوب أو الهاتف النقال والمفهوم البرمجي للألعاب الإلكترونية: "هي ملف أو وسائط متعددة تتضمن غالبًا صور وأصوات وعروض من مزيج خاص من الرسومات واللقطات تعطي المستخدم الإحساس بالأماكن والعقبات والأعداء، بالإضافة إلى القدرة على الاستجابة لأوامر معينة من المستخدم مما يجعله يشعر بالمتعة والتحدي". **(مرح مؤيد حسن، 2013، الموافق لـ شوال 1434هـ، ص 03)**

وتعرف **إجرائيًا** بأنها: جميع أنواع الألعاب المتوفرة على هيئات إلكترونية وتشمل ألعاب الحاسوب وألعاب الأنترنت وألعاب الفيديو وألعاب الهواتف النقالة وألعاب الأجهزة الكفية (المحمولة)". **(ماجدة محمد الزيودي، 2015م، ص 21)**

المطلب الثاني: نشأة وتاريخ الألعاب الإلكترونية

يرى "**آلان لود بياردار**" بأن عام الألعاب الإلكترونية مرَّ بست مراحل حتى 2003، فالألعاب الإلكترونية هي المرحلة المتقدمة من ألعاب الفيديو والتي تلعب على مختلف أجهزة اللعب وحتى التلفزيون

والهاتف النقال وغيرها، تتميز كل مرحلة من مراحل تطور ونشأة الألعاب الإلكترونية بتكنولوجيا جديدة وبصعود قوي للقطاع، وبدأت المرحلة السابعة عام 2004 في السنة التي تلت صدور كتاب **"لود يباردار".**

المرحلة الأولى: انطلقا في بداية الستينات مع ظهور الألعاب على الكمبيوتر والتي طورها فيزيائيون لتمضية الوقت ولاستعراض التكنولوجيا، وتعد ألعاب بونغ وحرب الفضاء ثمار هذه الفترة، ففي بداي الستينات كانت الشروط التقنية لظهور الألعاب الإلكترونية كصناعة ألعاب قوية ودخول التلفزيون للكثير من البيوت وتطور القدرة الشرائية للأطفال والمراهقين منذ سنوات الخمسينات، ويعد العنصر التكنولوجي المطلق لهذه المرحلة هو ظهور الرقاقة المصغرة المسوقة من مؤسسة إينيتال عام 1971، وفي عام 1972 أسس **"نولان بوشنال"** أول مؤسسة الألعاب الإلكترونية، وقد أدى النجاح الفوري إلى تضاعف عارضات التحكم المنافسة واستعداد مؤسسة **"Apple"** لإطلاق أجهزة الكمبيوتر. وسيبقى **"بوشتان"** و**"أتاري"** الأبطال الرئيسيين للمرحلة الثانية من مسيرة الألعاب الإلكترونية. **(أحمد فلاق، 2008-2009، ص 113)**

المرحلة الثانية: تبدأ المرحلة الثانية مع الإعلان عن أول عارضة تحكم متعددة الألعاب وهي **VCS 2600** من **"أتاري"** والتي تتضمن سلم ألعاب، بأهداف وقواعد جديدة وبالتالي ولدت صناعة نشر الألعاب، وتعد اللعبة الرمز في هذه الفترة **"باك مان"** التي اخترعت في اليابان لمؤسسة **"Namco"** واشترى **"أتاري"** أجهزة **VCS** التي ستبيع لاحقًا 22 مليون دولار، هذه الأرقام التي تثير خيال رجال الأعمال وأدت إلى تضخم في إنتاج الألعاب، وأظهر صعود أجهزة الكمبيوتر وضعف الإبداع، عارضات التحكم وكأنها آلات تجاوزها الزمن وانهارت المبيعات ابتداءً من سنة 1983، وأمام هذه الخسائر باعت مؤسسة **"وارنر"** نشاط عارضة التحكم لأحد مؤسسي صناعة أجهزة الكمبيوتر، وفرع ألعاب الأقواس للمؤسسة اليابانية في هذا الظرف بدأت الصحافة تعلن نهاية ألعاب الفيديو، لكن في نفس الفترة أعلنت **"نينتاندو"** وهي مؤسسة أنشئت في القرن 19 ومختصة في صناعة الألعاب الورقية أيضًا على وشك إطلاق عارضة التحكم **"Nes"** مدللة اليابانيين، ويعود هذا النجاح لثلاث أسباب رئيسية:

1- ثمن لا يتجاوز نصف ثمن الألعاب المنافسة.

2- تكنولوجية تسمح **"لنينتاندو"** بالسيطرة على الألعاب المطورة على عارضتها للتحكم، وبالتالي ضمان النوعية وأسلوب يتلاءم مع فئة 8-10 سنوات.

3- البطل المميز لـ **"Nes"** و**"Mario"** وهو رصاص بشوارب يبدأ مشواره بمصارعة غوريلا مجنونة، ويعد مصمم هذه اللعبة وجهًا رائدًا في صناعة الخيال بألعاب الفيديو. **(أحمد فلاق: المرجع السابق، ص 112)**

المرحلة الثالثة: جرت هذه المرحلة أساسًا في أوروبا والولايات المتحدة الأمريكية مع تطوير أجهزة كمبيوتر عائلية "**Comodore**" و"**سينكلير**" و"**Amstrod**"، وفي عام 1986 "**أتاري أس تي**" الذي يسجل نقطة الذروة في هذه المرحلة، فهذه الألعاب تتيح ممارسة ألعاب جديدة في طبيعتها وفي نوعيتها الرسمية والصوتية، فمعالم كل مستوى مختلفة عن تلك الموجودة في مستوى آخر وهي تتجدد بالتتابع الجاني على الشاشة داخل مستوى ويتيح الاصطناع في الوقت الحقيقي تحديدًا في الشريط السمعي لم يتم بلوغه من قبل. وتسمح أجهزة الكمبيوتر هذه باكتشاف البرمجة والتقنيات المتعددة الوسائط، فالكثير من المصممين اليابانيين أظهروا مهاراتهم من خلال ألعاب **Amiga** أو **Atari St**.

انتهت هذه المرحلة بسبب ظاهرتين: تنامي الاستنساخ غير القانوني في الألعاب وخصوصًا الشعف العائد للخاصية التناسخية لهذه الآلات، فسرعان ما صارت هذه الآلات غير قادرة على المجاراة التقنية والمالية لعارضات التحكم الحقيقية القادمة من اليابان أو أمام أجهزة الكمبيوتر الحقيقية مثل: **Pc** أو **Appel** وفي سنة 1989 أوقف كل صانعي هذا النوع من الآلات إنتاجهم وتعرض معظمهم للإفلاس، لكن في اليابان بقيت "**نينتاندو**" في أفضل حالاتها احتكرت تقريبًا السوق. **(أحمد فلاق: المرجع السابق، ص 114)**

المرحلة الرابعة: تتوافق هذه المرحلة مع انتصار الياباني المحصن الذي تجسده "**نينتاندو**" وعبر "**سوبرنيس**" وكذا المؤسسة نصفها مملوك من اليابانيين وهي "**سيغا Sagga**" من خلال لعبة "**Megadri□Ver**" وتعد هذه المرحلة أيضًا مرحلة تطوير الألعاب عبر أجهزة الإعلام الآلي **Pc**، وظهور ألعاب الأدوار مثل "**Fimal□ Fantasy**" ومع نهاية هذه المرحلة عام 1995 بدأ بطل "**سيغا**" يتفوق على "**ماريو**".**(أحمد فلاق: المرجع السابق، ص 112)**

المرحلة الخامسة: وتتوافق هذه المرحلة مع استخدام الألعاب لتقنيات الإعلام المتعددة الوسائط التي لم تطور خصيصًا لهذا الهدف: معالجة الصور الثلاثية الأبعاد في الزمن الحقيقي، كما تسجل في هذه المرحلة دخول لاعب جديد في مسرح ألعاب الفيديو وهو "**Song**" بلعبة "**Playstation**" واحترام في هذه المرحلة الصراع بين "**سوني**" و"**نينتاندو**" مما أزال "**سيغا**" التي انسحبت من السوق، كما ستعرف هذه المرحلة ظهور بطلة ألعاب الفيديو "**لاراكوفت**" **Para□Coft** التي حققت أرقام قياسية، وظهور ألعاب بعوالم بيانية وألعاب **FBS** المتعددة اللاعبين وهي ألعاب الحركة المركزة على مهارات الرمي بأسلحة متعددة، وفي عام 2001 قام المضاربون الذين أخلطوا بين الألعاب والوعود المسبقة بازدهار سوق الأنترنيت بالانسحاب، هذا الانسحاب أدى إلى أزمة غير مسبوقة في عالم الألعاب الإلكترونية وألعاب الفيديو. **(مريم قويدر: المرجع السابق، ص 128)**

المرحلة السادسة: بدأت المرحلة السادسة بدخول "**ميكروسوفت**" والصراع الشرس بين عارضات التحكم **2ps2** و"**غايم كوب**" **gamecube** و"**إيكس بوكس**".

المرحلة السابعة: من خصائص هذه المرحلة ظهور عارضات التحكم اليدوية المتنقلة من طرف العمالقة الثلاثة، وبدأت مع دخول العام 2004 بإصدار جديد كلي أطلقته "**نينتاندو**" وهو عبارة عن جهاز تحكم يدوي متنقل "**نينتاندو دياس**"، كما أعلنت "**سوني**" عن إطلاق جهاز بلايستايشن المتنقل "**Psd**" والذي تم طرحه في الأسواق اليابانية في شهر سبتمبر 2004.

وف يمارس 2005 وصل جهاز "**سوني**" "**بي أس دي**" إلى الأسواق الأمريكية وعرضت الشركة في المؤتمر العالمي ألعاب الفيديو الذي أقيم في لوس أنجلس في ماي 2005 جهاز **Plogstation33** الذي وصل إلى الأسواق مع بداية عام 2006، كما أطلقت "**مايكروسوفت**" خلال النصف الأول من عام 2005 جهازها الجديد "**إيكس بوكس 360 360 Box X**".

ولقد أسهم الجيل الجديد عارضات التحكم الذي أطلقه عام 2006 في النقلة التكنولوجية اضطرت المطورين إلى التكييف معها، وقد كر ذلك عبر التعلم السريع على الأدوات الجديدة في التطوير المقدمة من قبل صانعي عارضات التحكم، وهذه المرحلة غالبًا ما كانت قليلة التقدير لكن آثارها كانت كبيرة على ميزانية الإنتاج.

إن دور حياة عارضة تقدر ما بين 5 و6 سنوات، وتحاول مؤسسة "**سوني**" تمديد فترة حياة عارضات التحكم من خلال تطوير عارضاتها مثل: بلايستايشن واللابلاستايشن **Psone**، ولايستايشن تو **2ps**.(**مريم قويدر: المرجع السابق، ص 129**)

لقد قفزن الألعاب الإلكترونية في العهد الأخير قفزات تقنية هائلة جعلت هذا السوق هو أكثر رواجًا بين وسائل الترفيه الأخرى كالموسيقى والأفلام، وقد بدأت ذلك الرواج بدوره إلى إقبال الشركات الكبرى على ذلك المجال مثل شركة إلكترونيك "**أرتس**" المنتجة للعبة **FIFA** الشهيرة لكرة القدم والتي تبلغ عوائدها 2,5 مليار دولار سنويًا، ولقد قامت هذه الشركات بوضع استثمارات ضخمة في برمجة وتصميم الألعاب بحيث تحضر بقدر كبير وغير مسبوق من المحاكاة للواضع يضفي عليها المصداقية والمتعة.

ولقد تطورت الألعاب الإلكترونية عبر السنين، حيث أصبح ممكنًا الآن الدخول من خلال الخيال والحواس في عالم الألعاب الإلكترونية التي أصبحت ذات أبعاد ثلاثة مثلاً: في لعبة شطرنج مع بطل جالس لأمامنا مجازيًا أو مواجهة شخصيات مستنسخة في الكرة المضرب وكرة القدم، حتى أنه تم إنشاء متنزهات

مجازية حيث يستطيع الزائر التدرب على التزلج أو لعب البيسبول مقابل صور مستنسخة من الأبطال أو لعب الغولف في أجمل الأمكنة في العالم ونزول المنحدرات الأكثر روعة واصطياد الحيوانات البرية في أدغال إفريقيا وزيارة المدن التاريخية في سباق العربات في روما أو في معركة تاريخية بالسيوف والخيول. **(بشير نمرود، 2008، ص 84-85)**

المطلب الثالث: مخاطر الألعاب الإلكترونية على الأطفال

تسبب الألعاب الإلكترونية عدة أضرار منها:

- **الأضرار الصحية والبدنية:** تشير أستاذة طب الأطفال بجامعة عين شمس في دارسة لها أنه مع انتشار الألعاب الإلكترونية على مدى 15 سنة الماضية ظهرت مجموعة من الإصابات المتعلقة بالجهاز الهضمي والعضلي نتيجة الحركة السريعة المتكررة موضحةً أن الجلوس لساعات عديدة أمام الحاسب أو التلفاز يسبب ألامًا مبرحة في أسفل الظهر، كما أن كثرة حركة الأصابع على لوحة المفاتيح تسبب أضرارًا بالغة لإصبع الإبهام ومفصل الرسغ نتيجة ثنيهما بصورة مستمرة؛ وفي هذا الصدد أشارت **"منسر"** أن ممارسة الأطفال للألعاب الإلكترونية لساعات طويلة باليوم لها آثار سلبية كثيرة منها زيادة الوزن، هشاشة العظام، وتشوهات بالعمود الفقري للطفل وآلام باليدين وأضرار بالعين فضلاً عن الضعف في السلوك الاجتماعي للطفل. **(حسين إلهام، 2007)**

- **الأضرار السلوكية والأمنية:** أثبتت الأبحاث التي أجريت في الغرب وجود علاقة بين السلوك العنيف للطفل ومشاهد العنف التي يراها أو يمارسها في الألعاب الإلكترونية، كما أثبتت أن العنف يتضاعف بلعب الألعاب ذات التقنية العالية التي تتسم بها ألعاب اليوم، والتي تعتمد على التسلية والاستمتاع وتقبل الآخرين وتدمير أملاكهم والاعتداء عليهم بدون وجه حق وتعلم الأطفال والمراهقين أساليب ارتكاب الجريمة. **(أحمد القسقوس، 2006)**

- **الأضرار النفسية والاجتماعية:** أنه وفقًا للعديد من الدراسات والأبحاث فإن ممارسة الألعاب الإلكترونية كانت السبب في بعض المآسي، فقد ارتبطت نتائج هذه الألعاب من خلال الخمسة وثلاثين عامًا الأخيرة بازدياد السلوك العنيف وارتفاع معدل جرائم القتل والاغتصاب والقاسم المشترك في جميع هذه الدول هو العنف الذي تعرضه وسائل الإعلام والألعاب الإلكترونية، ويتم تقديمه للأطفال والمراهقين بصفته نوعًا من أنواع التسلية والمتعة. **(السعد نورة، 2005)**

بالإضافة إلى أن نسبةً كبيرةً من الألعاب الإلكترونية تعتمد على التسلية والاستمتاع بتقبل الآخرين وتنمي في عقولهم قدرات ومهارات العنف والعدوان التي تقودهم في النهاية إلى ارتكاب الجرائم وهذه القدرات تكتسب من خلال الاعتياد على ممارسة تلك الألعاب فعلى سبيل المثال أجريت دراسة كندية لمراجعة وتقويم المحتوى لـ 300 لعبة إلكترونية تبين أن 222 لعبة منها تعتمد على ارتكاب الجريمة والقتل. **(مي علي، 1435/ 2010)**

- **الأضرار الدينية:** في ظل غياب أجهزة الرقابة الرسمية على محلات بيع الألعاب الإلكترونية ومراكز الألعاب وعدم مراقبة الأسرة لما يشاهده أبنائهم من ألعاب وعدم الوعي بمخاطر ذلك أدى إلى تسرب ألعاب وبرامج هدامة تروج لأفكار وألفاظ وعادات تتعارض مع تعاليم الدين وعادات وتقاليد المجتمع وتهدد انتمائهم للوطن، كما تساهم في تكوين ثقافة مشوهة، وبعض الألعاب تدعوا إلى الرذيلة والترويج للأفكار الإباحية الرخيصة التي تفسد عقول الأطفال والمراهقين على حدٍ سواء، وإن محتويات ومضامين بعض الألعاب الإلكترونية ما تحمله من سلبيات وطقوس دينية معادية ومسيئة للديانات وبالذات الدين الإسلامي قد تعلق سلبًا على الأطفال، كما أن تعلق الأطفال والمراهقين بالألعاب الإلكترونية يلهيهم عن أداء بعض العبادات الشرعية وبالذات أداء الصلوات الخمس في أوقاتها، كما أنه تلهيهم عن طاعة الوالدين والاستجابة لهم وتلبية طلباتهم، بالإضافة إلى إلهائهم عن صلة الأرحام وزيارة الأقارب. **(وسالم سالم نايف، 2015، ص09)**□

- **الأضرار التربوية:** قدمت العديد من الدراسات أدلة قوية تثبت أن الأطفال الذين يمضون أوقاتًا طويلة في ممارسة الألعاب الإلكترونية لاسيما ألعاب العنف تؤدي إلى ضعف في تحصيلهم الدراسي في المدرسة بالتالي حصولهم على تصنيفات متدنية من قبل المعلمين، مقارنةً مع الأطفال الذين يمارسون ألعابًا أقل عنفًا أو لا يمارسون الألعاب الإلكترونية على الإطلاق، ويذكر **"الأنباري"** أن من سلبيات الألعاب الإلكترونية التي أثبت الباحثون أنه عندما يتعلق الطفل الصغير ما دون سن العاشرة بهذه الألعاب فإن ذلك يؤثر سلبًا في دراسته ونطاق تفكيره، كما أن سهر الأطفال والمراهقين طيلة الليل في ممارسة الألعاب الإلكترونية يؤثر بشكلٍ مباشر في مجهوداتهم الدراسية في اليوم التالي، وقد يجعل الأطفال غير قادرين على الاستيقاظ للذهاب إلى المدرسة وإن ذهبوا فإنهم يستسلمون للنوم في فصولهم المدرسية. **(الأنباري باسم، 1434هـ)**□

وهذا ماي تفق عليه **"حسني"** في دراسته أن كثرة ممارسة الألعاب الإلكترونية في السنوات الأولى من عمر الطفل يؤدي إلى بعض الاضطرابات في قدرة الطفل على التركيز في أعمال أخرى مثل الدراسة والتحصيل. **(حسني إلهام: مصدر سبق ذكره)**

- **الأضرار الثقافية:** من المعروف أن عملية الغرس الثقافي تبدا لدى الطفل بتكوين صورة ذهنية عن المجتمعات التي يحاكيها والتي هي غالبًا ما تكون من خارج منظومتنا الاجتماعية والثقافية ذلك أن نسبة كبيرة من ألعاب الأطفال الإلكترونية هي أجنبية وتحمل بكل أسف كثيرًا من القيم التي لا تناسب فكرنا وقيمنا، لقد ازداد اهتمام الباحثين في مجال الآثار والانعكاسات الناجمة عن التكنولوجيا المعاصر على ثقافة المجتمعات ومنظوماتها القيمية، إذ يذكر "**الريماوي**" أن مما زاد من هذا الاهتمام ملاحظات لاحظتها عين وتزداد طول الفترة الت يفضيها الطفل في مشاهدة برامج التلفاز الموجهة للأطفال والراشدين ومنها الألعاب الإلكترونية وتعرضهم لأفلاك\م حاملة لثقافات الأمم الأخرى تهاجم ثقافة أطفالنا وتدفعهم إلى تذوق ثقافات غربية عنا، أضف إلى ذلك شكوى الوالدين والمعلمين من الأداء المدرسي لأبنائهم الذين يبالغون في طول فترات اللعب، وما ينجم عن هذا اضطرابات سلوكية ومشكلات مدرسية، كل هذه الأضرار التي تصيب أطفالنا في الوقت الذي تحقق فيه الشركات الأمريكية واليابانية المنتجة لهذه البرامج مكاسب هائلة، جراء تسويقها لمثل هذه الأجهزة واسطوانات لعبها، فقد أعلنت شركة "**سوني**" اليابانية أنها تتوقع أن ترتفع أرباح مجموعتها بنسبة (**108**)، 16 مليار دولار خلال سنتها المالية، وأرجعت الشركة هذا الارتفاع في أرباحها إلى نجاح لعبة **Playstation** وأيضًا لعميلة إعادة هيكلة قطاع الإلكترونيات في المجموعة ومن هنا يتضح أننا نحن الخاسرون، نخسر أطفالنا وهم يربحون أموالنا. (**الريماوي محمد، ص 10**)

المطلب الرابع: طرق تجنب مخاطر الألعاب الإلكترونية على الطفل

1- تجنب مخاطر الألعاب الإلكترونية على الطفل:

يشير الباحث "**أمان الخالد**" في مقاله الموسوم: كشف مخاطر الألعاب الإلكترونية على الأطفال والشباب، حيث قدم الأستاذ "**عامر المطوع**" في نهاية دراسته الموسومة: الألعاب الإلكترونية بين الترفيه والتدمير التي أرسلها إلى عدة جهات تعليمية وأمنية وإعلامية حصلت جريدة الرياض على نسخة منها اقتراحًا بتشكيل لجنة لدراسة تأثير الألعاب الإلكترونية على الجيل الناشئ وطرق الوقاية منها ووضع معايير لها يمكن السماح به للوصول إلى الأسواق وما يمنع وهو له لخطره الشديد. **(أمان الخالد، 26 جويلية 2004)**

2- التثقيف والمطالعة حول ما يتعلق بالألعاب الإلكترونية:

من المهم على الآباء أن يثقفوا أنفسهم من هذا المجال ولا أطالبهم بتعلم اللعب وممارسته مع أبنائهم، وإن كان أمرًا جيدًا فإنه لا يروق للكثيرين وبدلاً من ذلك يمكن التعرف على بعض الإمكانات الموجودة في منصات اللعب كالبلاي ستايشن خاصةً ما يتعلق بوسائل حماية صغار السن، حيث يوجد في جميع الأجهزة ما يسمى

بالرقابة الأبوية، يمكن للآباء أن يضبطوا الجهاز على مستوى محدد من تصنيفات اللعب في خاصية الأمان من الجهاز بمجرد التأشير عليه فلن يستطيع الطفل أو غيره تشغيل أي ألعاب أعلى من التصنيف المحدد إلا بإدخال كلمة المرور. **(فهد عبد العزيز الغفيلي، 1431هـ، ص 105)**

3- التشجيع 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. **(فهد عبد العزيز الغفيلي، المرجع نفسه، ص 112)**

الحلول والإرشادات المناسبة للتقليل من تأثيرات ومخاطر الألعاب الإلكترونية على الأطفال:

1- إدراك المخاطر: تثقيف الوالدين لمعرفة ايجابيات وسلبيات هذه الألعاب الإلكترونية من خلال البرامج التلفزيونية ومواقع التواصل الاجتماعي لمعرفة الآثار السلبية لهذه الألعاب الإلكترونية ومعرفة محتواها.□

2- توعية الأطفال: توعية الآباء لأطفالهم بمخاطر هذه الألعاب وتأثيرها على صحتهم النفسية والاجتماعية وإرشادهم إلى معرفة الأضرار العنيفة التي تترك آثارًا على نفسية وسلوك الأطفال العدوانية.□

3- إيجاد البديل: بعد نجاح الألعاب الإلكترونية في ملئ الفراغ الذي يعاني منه الأطفال والمراهقون السبب الأبرز للإدمان عليها، لذلك يجب وضع نشاطات متنوعة لطفلك من أجل ممارستها خلال أوقات الفراغ كقراءة الكتب الورقية مثلاً أو الذهاب في رحلة مع الأصدقاء، وهذا ما تؤكده الأخصائية النفسية الخبيرة. **(محمد ريباني، 2019: http://www.helo.com.تاريخ الزيارة 28-5-2020)**□

4- حماية الأبناء من التأثيرات السلبية لتلك الألعاب الإلكترونية: لا بد من مشاركة الوالدين اللعب مع الطفل واختيار الألعاب التي تتناسب مع عمره ومراقبته لأنه بضغطه يمكن أن ينتقل إلى أشياء أخرى لا تناسب سنه، والأطفال في هذه المرحلة العمرية يحبون الفضول واكتشاف مل ما هو غريب.□

5- تحديد ساعات اللعب: لا بد من تحديد عدد معين من الساعات لممارسة تلك الألعاب، ويفضل ألا تتعدى ساعتين خلال اليوم كأقصى حد، ويكون الأمر تحت اشراف أحد الوالدين، كما يحذر من إدخال الألعاب للأطفال في غرفهم الخاصة حتى لا يكونوا عرضةً لضرر الإشعاعات وليكونوا تحت المراقبة أيضًا. **(مي مجدي، 2017، ص 21)**□

ويمكن اختصار بعض النصائح المهمة للوالدين لتجنب سلبيات الألعاب الإلكترونية على الطفل فيما 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 موعد معين للعب مع الطفل ومن هنا يمكنكم أن تسيطروا على إدمان الطفل على اللعب.
- اقروا إرشادات السلامة عللا اللعبة قبل شرائها للطفل لكي تكون مواتية لعمره ولا تؤذي حسه الطفولي عندما يلعب بها فلا تؤذي اللعبة الطفل عن غير قصد.
- بادروا إلى شراء ألعاب تنمي الحس الفكري عند الطفل وتنمي ذكائه فيستفيد من اللعبة ولا يكون السبب من ورائها الترفيه فقط.
- وجهوا طفلكم نحو التمارين الرياضية التي تحافظ على رشاقة جسمه وتخرج الطاقة الكامنة في داخله وتبعده عن الألعاب العدوانية التي تسيطر على عقله.
- ثابروا على قراءة القصص للطفل قبل النوم ولتكن قصصًا مسلية، فلا يقتصر وقت الترفيه لديه على الألعاب الإلكترونية. (**http://www.Sohati.com.articl**، **تاريخ التصفح**: **24 ماي 2020**)
- يجب أن يكون الوقت محددًا بزمن وألا يتجاوز ساعتين على الأكثر.
- يجب أن يكون الطفل قد أنجو واجباته المترلية قبل اللعب.
- تجنب وجود أجهزة الكمبيوتر أو البلاي ستايشن في غرفة الطفل.
- ضرورة تبادل الآراء مع الطفل حول مضمون اللعبة.(**مريم قويدر، المرجع السابق، ص 151**)

الفصل الثالث

الجانب التطبيقي

تمهيد □

المحور الأول: الحملات الاعلامية كإستراتيجية وقائية من المخاطر والمشكلات في المجتمع□

أولا: علاقة الاعلام بتنمية الوعي الفردي والمجتمعي

ثانيا: الحملات الاعلامية استراتيجية فاعلة لإحداث التغير في المواقف والسلوكيات□

المحور الثاني: الاستراتيجية المقترحة للتحسيس من مخاطر الألعاب الالكترونية على الأطفال □

ثانيا: تحديد وصياغة أهداف الحملة الرئيسية والثانوية □

رابعا: اختيار الوسيلة الاعلامية□

خامسا: تحديد توقيت الحملة الاعلامية□

سادسا: تحديد الميزانية□

سابعا: قياس فعالية الحملة وتقييمها□

ثانيا: تصميم الرسالة الاعلامية

تمهيد:

لا أحد منا ينكر التطور والتقدم الحاصل والمستمر في وسائل الاعلام والاتصال الحديثة ولعل أشهرها الانترنت التي تعد جسرا للتواصل والحوار الثقافي بين شعوب العالم فهي ميزة هذا العصر دون منازع، واستخدامها لم يعد يقتصر على الكبار بل امتد الأمر إلى فئة عمرية من فئات المجتمع تحتاج للرعاية والارشاد والتوجيه والرقابة المستمرة، إنها فئة الأطفال، هذه الفئة التي اكتسبت مهارات عالية في التعامل مع مختلف الوسائل والبرامج الخاصة والانترنت خاصة فيما يتعلق بالألعاب الالكترونية.

غير أن الدراسات الاجتماعية والنفسية والاتصالية الحديثة تحذر من خطورة تلك الوسائل الاتصالية على الأطفال خاصة في ما يتعلق بالألعاب الالكترونية نظرا لما تسوقه من مضامين، غالبا ما تعرضهم لاكتساب السلوك العنيف والعدواني ناهيك عن الأفكار التي تتعارض معا القيم الاجتماعية والمعتقدات الدينية وكذلك إمكانية ولوجهم إلى المواقع المحظورة، لذا بات لزاما علينا أن نفكر بعمق في آليات تحمي اطفالنا من مخاطر الألعاب الالكترونية ومرافقتهم ومراقبتهم عند التعرض إليها. ويأتي هذا بانتهاج حملة من الاجراءات والتدابير تشترك فيها معظم فئات المجتمع ولعل من بينها الحملات التوعوية والتحسيس وباشتراك وسائل الاعلام المختلفة، ولهذا تطرقنا إلى هذا الموضوع قصد الوصول إلى استراتيجية وقائية من مخاطر الألعاب الالكترونية على فئة الأطفال باقتراح تخطيط وتصميم نموذج حملة إعلامية حول المشكل المطروح وتوجه للتنفيذ في الجزائر.

المحور الأول: الحملات الاعلامية كاستراتيجية وقائية من المخاطر والمشكلات في المجتمع.

أولا: علاقة الاعلام بتنمية الوعي الفردي والمجتمعي

هذا لازم الاعلام الانسان منذ نشأته، وتطورت وسائل الاعلام مع تطور البشرية وتقدمها في شتى الميادين، فاستخدم الانسان النار والدخان والإضاءة لنقل رسالة والاعلان عن حدث، كما استخدم الأصوات وقرع الطبول والنفخ في الأبواق واستخدمت الأديان الوسائل الاعلامية كالأذان عند المسلمين وقرع الأجراس في الكنائس، فالظاهرة الاعلامية متجذرة في الزمن وهي موروثة في تفاعل الانسان مع الانسان ومع الطبيعة.

فوسائل الاعلام تخاطب عقول الناس وتنشر الثقافة والوعي وتشجع الفكر السليم، والاعلام بعمل على إيصال الأخبار والمعلومات للمتلقين لزيادة الوعي والمعرفة والثقافة والاقناع لمختلف فئات المجتمع حول القضايا والاحداث ذات الصلة بحياتهم لتكوين رأي عام صائب عن طريق الاقناع فالإعلام وسيلة هامة في التنشئة الاجتماعية والحث على الفضائل والابتعاد عن الرذائل وتجنب المخاطر واتباع المعايير والقيم الاجتماعية فوسائل الاعلام مسؤولة عن حماية عقيدة الأمة وتوفير السلامة الفكرية لأصولها وفروعها، لذلك يجب أن تكون البرامج الإعلامية على أساس تخطيط علمي مدروس بدقة، وحيث أن التخطيط الإعلامي بشكل عام يهدف إلى تغيير السلوك والعادات والممارسات الضارة وتحويلها إلى قيم وعادات وممارسات صادقة تنبع من عقيدة الأمة لذا لا بد من دراسة اتجاهات المتلقين وأفكارهم وعاداتهم وتقاليدهم من أجل تحقيق الأهداف المنشودة.

ويقصد بالاتصال الاقناعي أنه اتصال يتم من خلاله تبني مواقف وقيم وأفكار جديدة أو مغايرة بطريقة معينة، ويستخدم الاقناع الإقناع كثيرا في الحملات الإعلامية والإعلانية، لكون الحملات الإعلامية عبارة عن سلسلة من النشاطات التي تهدف إلى ايصال رسائل إلى الجمهور المستهدف والتأثير على مواقفه وقد حاول الدكتور "رافد حداد" أن يضع تعريفا شاملا للحملة الإعلامية بقوله: الحملة الإعلامية هي نشاط اتصالي مخطط ومنظم، وخاضع للمتابعة والتقويم، تقوم به مؤسسات أو مجموعات أو أفراد، ويمتد لفترة زمنية بهدف تحقيق أهداف معينة باستخدام وسائل الاتصال المختلفة وسلسلة من الرسائل الاعلامية وباعتماد أساليب استمالة مؤثرة بشأن موضوع محدد، يكون معه أو ضده، ويستهدف جمهورا كبيرا نسبيا .

-ونلاحظ من خلال هذا التعريف تركيزه على جل عناصر العملية الاتصالية بالإضافة إلى معظم المراحل المنهجية والعملية الواجب اتباعها قبل وبعد الحملة .

ثانيا: الحملات الاعلامية استراتيجية فاعلة لإحداث التغير في المواقف والسلوكيات تهدف الحملات الإعلامية إلى إقناع مجموعة مستهدفه بقبول أفكار أو اتجاهات أو سلوكيات أو تعديلها أو الابتعاد عنها، تقوم

بها جماعة من المجتمع أو جهة معتبة. وقد أشار الدكتور " عامر مصباح" إلى نقاط عديدة حول أه8مية وأهداف الحملات الإعلامية التي يمكن أن توجز بعضها فيما يلي:

*توضيح الحقائق وتوعية المواطنين بحقوقهم وواجباتهم في المجتمع. فالحملات الاجتماعية المستهدفة لتوعية المواطنين بقوانين المرور واحترام الإشارات والتقليل من السرعة... .

*تحسيس الرأي العام بقضية معينة في المجتمع لكي لا تتعرض للنسيان كالقيام بحملات للتحسيس بقضية المعوقين أو فئة المحرومين اجتماعيا ... والغرض من هذه الحملات هو تنبيه المجتمع لمثل هذه القضايا بهدف الزيادة في درجة التضامن والتكافل والوعي بما يجري داخله.

*تحسين صورة المهنة أو مؤسسة معينة وذلك لغرض تنمية الحيوية والدافعية لإتقان تلك المهنة والإقبال عليها.

وتتوقف فعالية الحملات الإعلامية على مجموعة من العوامل أبرزها:

1-القوة: أي قوة دافعية الفرد تجاه هدف الحملة قبل وبعد مؤشر الرسالة.

2-الاتجاه: من خلال معرفة ما يفعله الفرد وكيف يتصرف وأين يتجه لإشباع دافعيته.

3-الديناميكية: ويعني وجود هيئة مسؤولة تمكن الفرد من ترجمة دافعيته إلى تصرف.

4-الكفاءة: كالقدرة على أداء المهمة من قبل الأفراد عن طريق توفير أساليب عديدة توفر لهم تنفيذ السلوك المطلوب.

5-المسافة: أي ترجمة الحملة من حيث زمن ووقت وطريقة التنفيذ، وكذا حساب العائد المتوقع منها.

*وبالرغم من أنه من الصعب الفصل بين مختلف أنواع الحملات الإعلامية إلا أننا نكتفي بتصنيف الدكتورة "منى سعد الحديدي" والدكتورة "سلوى إمام" اللتان قسمتا الحملات الإعلامية إلى:

-**حملات التغيير المعرفي**: وتعرف بحملات المعلومات العامة أو التعليم العام وتهدف إلى تزويد الأفراد بالمعلومات وزيادة وعيهم بقضية ما مثل الحملات التي تتعلق بالقيمة الغذائية كأنواع الطعام المختلفة وزيادة وعيهم لأهمية التغذية الصحية.

-**حملات تغيير الفعل** :وتعرف بحملات العمل، وتهدف إلى إقناع أكبر عدد ممكن من الأفراد للقيام بعمل ما أو فعل ما، وقد يتطلب هذا العمل أو الفعل بعض المصروفات أو الوقت أو الجهد وهذا ما قد يمنع البعض من الإقبال عليه مثل حملات تطعيم الأطفال، التبرع بالدم... .

-**حملات التغيير السلوكي**: ويعرف هذا النوع بالحملات السلوكية حيث تهدف إلى حث الأفراد على تغيير بعض أنماط السلوك، وتعتبر من أصعب الحملات، حيث يصعب تغيير بعض أنماط السلوك والعادات القديمة

دأب الأفراد على القيام بها لفترة طويلة وتعلم عادات جديدة مختلفة ويستمروا في ممارستها مثل الحملات التي تحث الأفراد على الإقلاع عن التدخين أو تغيير عادات الأكل والشرب.

-حملات تغيير القيم: وتهدف إلى تغيير القيم والمعتقدات وعادة ما ينخفض معدل النجاح فيها إلى حد كبير، حيث يصعب تحريك القيم والمعتقدات التي يحتفظ بها الأفراد منذ فترة زمنية طويلة وقد يتم اللجوء إلى استخدام القوانين والتشريعات التي تلزم الأفراد بتغيير قيمهم ومعتقداتهم.

*وتجدر الإشارة إلى أنه من الممكن أن تشمل حملة إعلامية معينة أكثر من نوع وذلك حسب طبيعة المشكلة المراد معالجتها، وكذلك الأهداف المسطرة المرجو تحقيقها كما هو الحال في هذه الحملة الإعلامية المقترحة من طرفنا للتحسيس بمخاطر الألعاب الالكترونية على لأطفال.

المحور الثاني: الاستراتيجية المقترحة للتحسيس من مخاطر الألعاب الالكترونية على الأطفال

تمثلت استراتيجيتنا المقترحة للتحسيس من مخاطر الألعاب الالكترونية على الأطفال في تخطيط وتصميم نموذج لحملة إعلامية من شأنها تحقيق الأهداف المسطر لها، وقد اخترنا توجيه فحوى هذه الحملة إلى مختلف الجهات المعينة بحماية هذه الفئة من أسر وأهالي الأطفال، مدارس، مؤسسات دينية، مؤسسات المجتمع المدني، وزارة التربية كل هذا بغرض الإحساس بالمشكل المطروح والتحلي بالمسؤولية الأخلاقية والاجتماعية تجاه هذه الفئة العمل به في المجتمع، وتوحيد الجهود لتنفيذ الحملة ومراقبتها وتقويمها إن استدعى الأمر ذلك.

وسنتبع مجموعة من الخطوات والاجراءات العلمية لأن نجاح الحملة مرهون بنجاح خطواتها المتتابعة والمتمثلة فيما يلي:

1/تحديد المشكلة وجمع المعلومات:

جرت العادة منذ الأزل أن يسعى الآباء والأمهات إلى حماية أطفالهم من كل أشكال الضرر المادي أو المعنوي الذي يحدق بهم فيعملون قدر الامكان على توعيتهم ومرافقتهم اجتماعيا وتربويا وتعليميا ويحرصون على تلبية طلباتهم كلها كان الامر مكان، ولعل الظاهرة المشاهدة اليوم وبكثرة هي ظاهرة تعرض الأطفال للألعاب الإلكترونية سواء من أجهزة الكمبيوتر أو الهواتف المحمولة الذكية أو الألواح الالكترونية التي غالبا ما يركن اليها الأطفال بهدف الترفيه والتسلية، وما يزيد الأمر غرابة هو اطمئنان الآباء والأمهات عن أطفالهم وهم بحوزتهم تلك الاجهزة متجاهلين المخاطر العديدة التي قد يتعرضون لها نتيجة قضاء وقت طويل أمام تلك الوسائل التكنولوجية الحديثة بمفردهم من دون توجيه أو رقابة.

ونجد الكثير من الجمعيات والهيئات اليوم في العالم تنادي بضرورة الاهتمام بالطفل ومرافقته تربويا وعليما وصحا ونفسيا واجتماعا ومنها الجمعية العامة للأمم المتحدة التي اعتمدت اتفاقية حقوق الطفل، هذه

الاتفاقية تشكل الإطار القانوني العالمي الذ يهدف إلى توفير حماية مصلحة الطفل مهما كانت الظروف وذلك باتخاذ الاجراءات المناسبة لضمان تنمية بشكل صحي وطبيعي على الصعيد الجسمي والعقلي والخلقي والروحي والاجتماعي دون أي تمييز.

فالمشكل الحقيقي لا ينحصر فقط في عدم معرفة الأطفال بمدى خطورة تعلقهم بالألعاب الالكترونية بل تكمن في أسباب هذه المشكلة، أيضا في قلة وعي أغلبية الأولياء بأساليب التوجيه السليم وآليات المراقبة الفعلية والمسؤولة نحو آبائهم، وهنا تحديدا يكمن المشكل الرئيسي، لأن الظاهرة بدأت تعرف منحنى تصاعديا لذا يتوجب وضع برنامج استعجالي وقائي مدروس ومخطط له وهادف للسيطرة على الوضع من خلال التعريف بالظاهرة وأضرارها .

ثانيا/ تحديد وصياغة أهداف الحملة الرئيسية والثانوية :

أ-الهدف الرئيسي: التعريف بظاهرة تعرض الأطفال للألعاب الالكترونية ومخاطرها وطرق تجنبها.

ب-الأهداف الخاصة:

-تعريف الأمور والأطفال بحقيقة الألعاب الالكترونية ومخاطرها.

-الكشف عن مدى تأثير الألعاب الالكترونية على الأطفال.

-معرفة المشاكل النفسية والصحية التي تسببها الألعاب الالكترونية.

-العمل على توجيه واقناع الأولياء بضرورة مراقبة أبناءهم عن قرب أثناء وتوجهم لشبكة الأنترنت.

-ايجاد بدائل للحد من اقبال الأطفال على الألعاب الالكترونية.

-تقديم الحلول والارشادات المناسبة للتقليل والتخلص من تأثيرات الألعاب الالكترونية على الأطفال.

-دعوة الاعلام للتحذير من مخاطر الألعاب الالكترونية على الأطفال.

ثالثا/ تحديد الجمهور المستهدف:

1-**الجمهور الأولي للحملة:** وهو الجمهور الذي نطمع للوصول إليه والعمل من أجله، وهو أولياء الأمور والأطفال عبر ولاية المسيلة من خلال عرض نماذج مصورة لأطفال متضررين من خطر الألعاب الالكترونية.

2-**الجمهور الثانوي للحملة:** وهو الجمهور الذي من شأنه أن يساعد في نجاح هذه الحملة بسبب اتصاله المباشر أو غير المباشر بالجمهور الأولي ويتمثل الجمهور الثانوي للحملة أساسا في إدارات وأساتذة المدارس، أصحاب مقاهي الأنترنت، الأطباء النفسانيين، وأئمة المساجد والمرشدون مراسلو الجرائد الوطنية والاذاعات المحلية.

رابعا: اختيار الوسيلة الاعلامية:

***الملصق:** وهو الدعامة الأساسية للحملة الاعلامية كونه يجذب أولياء الأمور كما أن تكلفته غير باهظة وقد قمنا بتصميم ملصق ثم تعليقه في الأماكن العمومية حتى يتسنى التعرض لها في أي وقت لترسيخ الصورة ومعناها مثل الماجد، المقاهي، الساحات العمومية..

***الانترنت:** تعتبر من وسائل الاتصال التي أضحت اليوم لها آثار اجتماعية وتعبر وسيلة غير مكلفة لوضع الحملات الاعلامية.

***عروض الفيديو:** عرضنا خلال الفترة المسائية في مدرسة سلماني عامر" بانيو" بالمسيلة أشرطة فيديو للتحسيس بمخاطر الألعاب الالكترونية.

خامسا: تحديد توقيت الحملة الاعلامية:

*وهي الفترة التي يتم عرض الحملة الاعلامية والمتمثلة في ثلاثة أشهر، ابتداء من شهر مارس الى غاية نهاية شهر ماي لأن تاريخ نهاية الحملة يقترب من بداية العطلة الصيفية للأطفال وهي الفترة الأكثر استعمالا للأجهزة الالكترونية من طرف الأطفال.

سادسا: تحديد الميزانية

*ملصق 30 نسخة ملونة () وقدرت بـــ: 1500دج.

*المطوية:

*20 مطوية () وقدرت بـــ: 540دج.

سابعا: قياس فعالية الحملة وتقييمها:

*تتم عمليو قياس فعالية الحملة وتقييمها عبر مرحلتين هما:

أ/ قبل القيام بالحملة يتم قياس القبلي للحملة على غيبة من الجمهور المستهدف.

ب/بعد تنفيذ الحملة يتم قياس فعاليتها بعد التنفيذ لتقييم أداء النشاط الاتصالي وقدرته على تحقيق الأهداف وتحديد الثغرات والمشاكل التي قد واجهتها.

ثانيا: تصميم الرسالة الاعلامية:

1-تصميم الحملة الاعلامية: بنا أن موضوع دراستنا هو حملة اعلامية تحسيسية بمخاطر الألعاب الالكترونية على الأطفال فقد قمنا بتصميم رسالة اعلامية وفقا لمخطط العمل الابداعي ( ) والذي سنقوم بإسقاط مباشر لرسالة حملتنا على العناصر التي يتكون منها المخطط:

أ* **المشكل الذي تحله الحملة:** تهدف الحملة لحل مشكلة غياب الوعي الكافي الذي نتج عن غير اهمال غير مقصود غالبا من طرف الاولياء اتجاه أبنائهم لتعرضهم للألعاب الالكترونية دون توجيه وتوعية وتعريف مسبق بمخاطرها وأضرارها.

ب* **الهدف من الحملة:** تعرف وتوعية الأولياء بمخاطر الاجتماعية والنفسية والصحية الناتجة عن تعريف الأطفال للألعاب الالكترونية والعمل على مخاطبة وجدانهم وترشيد سلوكهم.

ج* **الوعد:** هو حماية الأطفال من كل أشكال الضرر المادي والمعنوي الناجمة عن مخاطر الألعاب الالكترونية والحفاظ على نموهم العقلي والنفسي والجسمي، ليكونوا عدة المستقبل وجيل الغد.

د***دعائم الوعد:**

*تقديم معلومات حول المخاطر ولعل الأضرار الناتجة عن تعرض الأطفال للألعاب الالكترونية.

*تقديم حلول وطرق وقائية لتجنب هذه المخاطر.

ه***نبرة الرسالة:** اشتملت رسالة الحملة على الاستعمالات التخويفية وذلك من خلال التوعية والتحسيس بمخاطر الألعاب الالكترونية على الأطفال والاستعمالات العاطفية المتمثلة في الشعار المقترح للحملة "أطفالنا أمانة واهمالهم خيانة" ...حمايتهم من مخاطر الانترنت مسؤوليتنا جميعا"

خاتمة

□

خاتمة:

وفي الأخير نستنتج من خلال هذه "**الحملة التوعوية للتحسيس بمخاطر الألعاب الإلكترونية على الأطفال**" من خلالها يتضح لنا أن الأطفال يميلون إلى هذه الألعاب بشكلٍ كبير دون الشعور بمخاطرها سواءً من الناحية الصحية أو السلوكية أو التربوية أو الاجتماعية، فالألعاب الإلكترونية قد فرضت نفسها على الأطفال، فجلوس الطفل لساعات طويلة يؤثر على نفسية الطفل والإفراط في اللعب، فيجب على الآباء توعية أطفالهم وإرشادهم ومراقبتهم باستمرار والبحث عن طرق بديلة للتسلية والترفيه بعيدًا عن هذه الألعاب الإلكترونية التي تشكل خطرًا كبيرًا عليهم، وعدم ترك الحرية المطلقة في ملئ فراغهم، فعلى أولياء الأمور أن يكونوا واعيين أكثر اتجاه هذه الألعاب ووضع برنامج منظم ومحدد لأطفالهم من أجل ضمان نمو عقلي وجسدي سليم، وينبغي على الوالدين أن يختاروا الألعاب الإلكترونية المناسبة لأعمار أولادهم وأن تكون خالية من أي محتوى يخل بدينهم وصحتهم الجسدية والعاطفية والنفسية، وأن لا يسمحا لهم بممارسة الألعاب إلا بإنهاء الواجبات المدرسية، فيجب إنتاج برامج توعوية تنبه بمخاطر الألعاب الإلكترونية لكي لا ترتفع نسبة ضحايا الأطفال سواءً بالانتحار أو الكآبة أو الابتزاز أو غيرها، فنشاط الحملات الإعلامية يساعد على تحسين الاتصال الاجتماعي من خلال نقل المعلومات وتوحيد الإرشادات والنصائح إلى المواطنين عامةً والوالدين خاصةً، فعملت هذه الحملة الإعلامية على دفع الوعي الاجتماعي لدى الوالدين اتجاه أطفالهم نحو مخاطر هذه الألعاب الإلكترونية.

قائمة المصادر والمراجع

قائمة المصادر والمراجع:

1. أحمد القسقوس: مخاطر الألعاب الإلكترونية على الأطفال، 2006.

2. أحمد فلاق: الطفل الجزائري وألعاب الفيديو، دراسة في القيم والتغيرات، أطروحة دكتوراه، جامعة الجزائر، كلية العلوم السياسية والإعلام، قسم علوم الإعلام والاتصال، الجزائر، 2008-2009.

3. أمان الخالد: كشف مخاطر الألعاب الإلكترونية على الأطفال والشباب، جريدة الرياض، المجلد العدد 13148، الصادر بتاريخ الاثنين 26 جويلية 2004.

4. الأنباري باسم: نصائح مهمة لمتابعي الألعاب الإلكترونية، تم عرضه بتاريخ 1434ه/25/1.

5. برنيمة سميحة: الألعاب الإلكترونية والعنف المدرسي، دراسة ميدانية على عينة من تلاميذ متوسطة الشهيد مبروك قويدر بلدية المرارة، ولاية الوادي، جامعة محمد خيضر، الجزائر، 2017.

6. بشير نمرود: ألعاب الفيديو وأثرها في الحد من ممارسة النشاط البدني الرياضي الجماعي الترفيهي عند المراهقين المتمدرسين ذكورًا (12-15 سنة)، القطاع العام، دراسة حالة على متوسطة البساتين الجديدة ببئر مراد رايس، الجزائر، رسالة ماجستير، جامعة الجزائر، معهد التربية البدنية والرياضية، نظرية ومنهجية التربية البدنية، تخصص الإرشاد النفسي الرياضي، الجزائر، 2008.

7. بوكرموش عيسى: استراتيجية الاتصال في الحملات الإعلامية، رسالة مقدمة لنيل شهادة الماجستير في علوم الإعلام والاتصال، فرع اتصال استراتيجي، كلية الإعلام والاتصال، جامعة الجزائر، الجزائر، 2012-2013.

8. تباني عبير: الحملات الإعلامية الإذاعية الخاصة بالتوعية المرورية في الجزائر، دراسة ميدانية على عينة من الجمهور السائقين بولاية سطيف، رسالة لنيل شهادة الماجستير، منشورة، قسم علوم الإنسانية والاجتماعية، جامعة محمد خيضر، بسكرة.

9. جبران مسعود: الرائد المعجم في اللغة والإعلام، 2003، دار العلم للملايين، بيروت.

10. حامد عبد العزيز الفقهي: دراسات سيكولوجية، دار القلم، الكويت.

11. حسين إلهام: ألعاب الكمبيوتر الاهتزازية مصدر رئيسي لمرض ارتعاش الأذرع، جريدة الشرق الأوسط، العدد 8559، 2007.

12. حسين عبد الحميد رشوان: الشخصية، دراسة في علم الاجتماع النفسي، ط2، مركز الاسكندرية للكتاب، مصر، 2011.

13. خالد زعموم: المديولوجية وحملات التسويق الاجتماعي وفي الوطن العربي، كلية الاتصال، جامعة الشارقة، الإمارات العربية المتحدة.

14. دكتور فهد عبد العزيز الغفيلي: الألعاب الإلكترونية، مكتبة الملك فهد الوطنية، الرياض، 1431هـ.

15. الريماوي محمد: برامج الأطفال في التلفاز وأثرها في تنمية المهارات اللغوية لأطفال مرحلة المهد ومرحلة الطفولة المبكرة، الواقع والمأمول، كتاب الموسم الثقافي الثامن والعشرون، مجمع اللغة العربية، الأردن، ص 10.

16. زكريا بن صغير: تصميم الحملات الإعلامية، جامعة محمد خيضر، قسم علوم الإعلام والاتصال، بسكرة، 2014.

17. سامي عبد العزيز: أسس ومبادئ التسويق الاجتماعي، محاضرات غير منشورة، مركز الإعلام والتعليم والاتصال، 1994.

18. السعد نورة: الخطر في ألعاب الفيديو للأطفال، جريدة الرياض، العدد 13409، 2005.

19. صابر سليمان عمران: تخطيط وتنفيذ الحملات الإعلامية، (مجلة الإذاعي)، العدد 179، اتحاد الإذاعة والتلفزيون البصري، يوليو، 2005.

20. صالح محمد الملك: حملات التوعية العامة والخطوات الأساسية اللازمة لنجاحها، ط1، السبت 6 ربيع الثاني، 1421هـ، العدد 10148.

21. عابد زهير عبد اللطيف: الإعلام والبيئة بين النظرية والتطبيق، (د،ط)، (د،ب)، دار اليازوري العلمية، 2014.

22. عبد الرزاق سعيد، حياة شرارة: الألعاب الإلكترونية والأطفال، قراءة في الايجابيات والسلبيات، مجلة سوسيولوجيا، المجلد 2، العدد 1.

23. عبد العزيز الهدلق: إيجابيات وسلبيات الألعاب الإلكترونية ودوافع ممارستها من وجهة نظر طلاب التعليم العام بمدينة الرياض، رسالة دكتوراه، كلية التربية، جامعة الملك سعود، سنة 1431هـ/1432هـ، الرياض.

24. عبد الله بدران: الحملات الإعلامية والإعلانية (التصميم، التنفيذ والتقويم)، ط1، دار المكتبي للنشر والتوزيع، الشارقة، 2013.

25. علي حسن: علاقة الإدمان بالألعاب الإلكترونية بالتكيف المدرسي والاجتماعي، فلسطين.

26. فاطمة همال: الألعاب الإلكترونية عبر الوسائط الإعلامية الجديدة وتأثيرها على الطفل الجزائري.

27. فجير العلاق: إدارة الحملات الإعلامية، ط2، اليازوري للنشر والتوزيع، الأردن، 2010.

28. فؤادة عبد المنعم البكري: التسويق الاجتماعي وتخطيط الحملات الإعلامية، عالم الكتاب، القاهرة، 2007.

29. كريا بن صغير: سلسلة محاضرات السنة الثالثة، جامعة محمد خيضر، باتنة.

30. ما جدة محمد الزيودي: الانعكاسات التربوية لاستخدام الأطفال للألعاب الإلكترونية، رسالة ماجستير، قسم أصول التربية، جامعة طيبة، 2015م.

31. محمد صالح سلمان: وسائل الإعلام والاتصال، ط7، المسيرة للنشر والتوزيع، الأردن، 2002.

32. محمد مسعود قراط: إعداد البرامج التوعوية والتعليمية حول القضايا الأمنية، كلية التدريب، قسم البرامج التدريبية، 2014.

33. مرح مؤيد حسن: ظاهرة انتشار الألعاب الإلكترونية في مدينة الموصل وتأثيرها على الفرد، إضاءات موصلية، صفحة العدد (75)، 2013، الموافق لـ شوال 1434هـ.

34. مريم قوية: أثر الألعاب الإلكترونية على السلوكيات لدى الأطفال، رسالة ماجستير، غير منشورة، جامعة الجزائر، الجزائر، 2011-2012.

35. مريم قويدر: أثر الألعاب الإلكترونية على السلوكيات لدى الأطفال، مذكرة لنيل شهادة الماجستير، قسم علوم الإعلام والاتصال، كلية العلوم السياسية والاقتصادية، تخصص تجميع المعلومات، جامعة الجزائر-3، الجزائر العاصمة، 2012/2011.

36. مصباح عامر: الاقناع الاجتماعي خلفيته وآليته العلمية، ط2، الجزائر، ديوان المطبوعات الجامعية، 2006.

37. منسي حسن: الآثار السلبية للألعاب الإلكترونية على الأطفال في المرحلة الابتدائية في مدارس محافظة الرس، مجلة كلية التربية، جامعة المنصورة، الجزء الثاني، مصر.

38. مي علي: سلبيات وإيجابيات الألعاب الإلكترونية، منتدى الإعلام المدرسي بالإسكندرية، تم عرضه بتاريخ 25/21435هـ، 2010.

39. مي مجدي: الألعاب الإلكترونية حاجز بين الطفل وأسرته، صحيفة العرب، العدد 10740، 2017.

40. وسالم سالم نايف: تأثير الألعاب الإلكترونية على الأطفال، دراسة وصفية تحليلية للأطفال للفئات العمرية من 7 إلى 15، بابل، 2015.

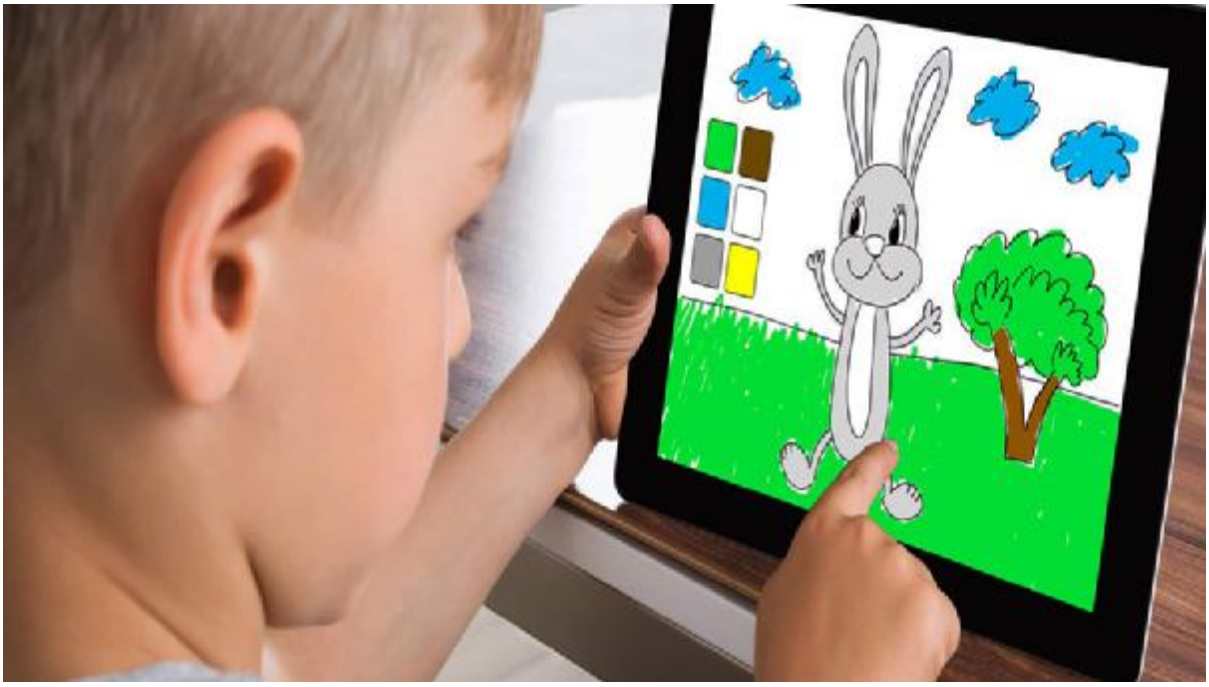
41. http://www.Sohati.com.articl، موقع صحتي ونصائح بسيطة تساعدكم على إبعاد أطفالكم عن الألعاب الإلكترونية، 22 مارس 2017، تاريخ التصفح: 24 ماي 2020.

42. خليل فاضل: إدمان الأطفال على الألعاب الإلكترونية، http://www.magazin.com/content.asp?eontant10-11678:11678.

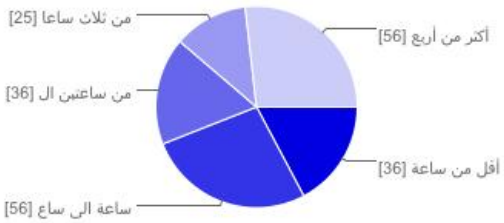
43. محمد ريباني: مخاطر لعبة ببجي وكيفية حماية الأطفال من إدمان البوبجي، 2019 على الشبكة: http://www.helo.com. تاريخ الزيارة 28-5-2020.

الملاحق

أطفالنا امانة وإهمالهم خيانة

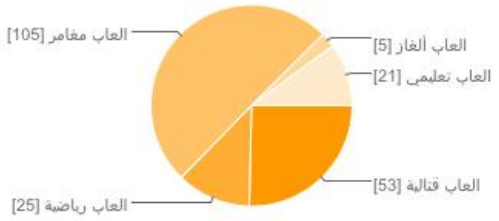


كم ساعة يقضيها الطفل في اللعب بالألعاب الألكترونية ؟



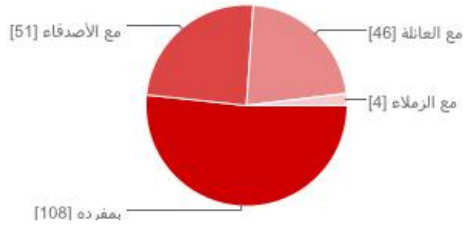
أقل من ساعة	36	17.2%
ساعة الى ساعتين	56	26.8%
من ساعتين الى ثلاث ساعات	36	17.2%
من ثلاث ساعات الى أربع ساعات	25	12%
أكثر من أربع ساعات	56	26.8%

ماهو نوع الالعاب الألكترونية المفضلة لدى الطفل؟



العاب قتالية	53	25.4%
العاب رياضية	25	12%
العاب مغامرات	105	50.2%
العاب ألغاز	5	2.4%
العاب تعليمية	21	10%

كيف يفضل الطفل اللعب بهذه الألعاب؟



بمفرده	108	51.7%
مع الأصدقاء	51	24.4%
مع العائلة	46	22%
مع الزملاء	4	1.9%

الجمهورية الجزائرية الديمقراطية الشعبية
وزارة الشباب والرياضة
مديرية الشباب و الرياضة لولاية عنابة
ديوان مؤسسات الشباب

دار الشباب باجي محمود رصا -الصفصاف-
نقطة الإصغاء والوقاية-صحة الشباب-

مخاطر الألعاب الالكترونية

نلعب لنستمتع..لا لنوذي أنفسنا ..

للوقاية:

- القيام بحملات تحسيسية و توعوية بمخاطر الأنترنيت والألعاب الالكترونية
- رقابة الأهل (دور الاسرة) .
- تحديد المشاكل الكامنة وراء الادمان على الألعاب الالكترونية .
- استثمار أوقات الفراغ بالبحث عن وسائل ترفيه أخرى(ممارسة رياضة ، موسيقى، خرجات ترفيهية ، رحلات ، نشاطات ، ...).
- تنظيم الوقت المخصص للانترنيت.
- الابتعاد عن أصدقاء السوء .
- تقوية العلاقات الاجتماعية مع الأسرة والأصدقاء بعيدا عن جو الانترنيت .
- تفعيل جهاز المراقبة على مواقع الألعاب الاكترونية.

من اعداد الأخصائية النفسانية :
- مقداد فاطمة الزهراء

➢ الأضرار الصحية:

- ألام في الظهر والرقبة...
- أمراض العيون.
- اضطرابات غذائية (بدانة، فقدان الشهية).
- حرمان من النوم أو اختلال في فتراته.
- التعب والخمول.

➢ الأضرار الاجتماعية والسلوكية :

- الابتعاد عن الحياة الاجتماعية.
- الابتعاد عن الأسرة والأصدقاء.
- تأثيرات سلبية على الدراسة.
- التأثير علي القيم الدينية والخلقية
- العنف والعدوانية اتجاه الذات والآخرين.

الألعاب الالكترونية:

تطبيقات يتم اللعب فيها باستخدام الالكترونيات المختلفة : أجهزة الحاسوب ،الايباد والهواتف النقالة....الخ

*لها فوائد ايجابية وأخرى سلبية *.

متى تصبح الألعاب الالكترونية خطرا ؟

- يتغير هدفها من التسلية والترفيه إلى ايذاء النفس
- الإدمان عليها.
- تشكل تهديدا وخطرا علي حياة الشخص.
- تدفع إلي القلق والاكتئاب.
- تؤدي إلي العزلة والانطواء .
- اختلال العلاقة الأسرية.
- انخفاض التحصيل الدراسي.
- البعد عن الحياة الاجتماعية والأصدقاء.

مخاطر الألعاب الالكترونية:

الأضرار النفسية :

- تبعية نفسية.
- التوتر النفسي والقلق.
- الانطواء.
- الانفصال النفسي على الواقع.
- العيش في الخيال، والأوهام.
- الأرق.
- يفقد الطمأنينة والأمن .

الجمهورية الجزائرية الديمقراطية الشعبية
People's Democratic Republic of Algeria
وزارة التعليم العالي و البحث العلمي
Ministry of Higher Education and Scientific Research
جامعة محمد بوضياف بالمسيلة
University Mohamed Boudiaf of M'sila
Faculty of Humanities and Social Sciences
Vice-Deanship of the College for Studies and Student Issues
جامعة محمد بوضياف - المسيلة
University Mohamed Boudiaf - M'sila
كلية العلوم الإنسانية والاجتماعية
نيابة العمادة للدراسات والمسائل المرتبطة بالطلبة

وثيقة ايداع مذكرة ماستر

الموضوع: حيلة إعلامية لتحسيس تلحاظر تفرش الأطفال

الأعلاه المركز - تنية .

إعداد الطلبة:

1- بوخزولة حنان رقم التسجيل: 19 0640 84 176

2- علواني فاطمة الزهراء رقم التسجيل: 16 16 3510 2814

القسم: علوم الإعلام والاتصال **الشعبة:** اتصال التخصص: اتصال وعلاقات عامة

إشراف: يوبكر بوخزرة **الرتبة:**

أقر بأنني تابعت العمل المذكور أعلاه في جلسات إشرافية طيلة الموسم الجامعي: 2020-2021 وأسمح بإيداعه على مستوى ادارة القسم للمناقشة.

موافقة وامضاء المشرف(ة):

رئيس فريق الاختصاص

رئيس القسم
غزال عبد الرزاق

Web site : http://virtuelcampus.univ-msila.dz/facshs/
Face book : https://www.facebook.com/FshsUnivMsila/
Tel / Fax : +213 35 35 3044
البريد الإلكتروني:
الفيسبوك:
هاتف/ فاكس:

الجمهورية الجزائرية الديمقراطية الشعبية
People's Democratic Republic of Algeria
وزارة التعليم العالي و البحث العلمي
Ministry of Higher Education and Scientific Research
جامعة محمد بوضياف بالمسيلة
University Mohamed Boudiaf of M'sila

جامعة محمد بوضياف - المسيلة
Université Mohamed Boudiaf - M'sila

Faculty of Humanities and Social Sciences
Vice-Deanship of the College for Studies and Student Issues

كلية العلوم الإنسانية والاجتماعية
نيابة العمادة للدراسات والمسائل المرتبطة بالطلبة
الرقم: /2021

تصريح شرفي خاص بالالتزام بقواعد النزاهة العلمية لإنجاز بحث

انا الممضى ادناه :

السيد(ة): سلوان فاطمة الزهراء

الصفة(طالب، استاذ باحث، باحث دائم): طالبة

الحامل لبطاقة التعريف الوطنية رقم: 200320520

الصادرة بتاريخ: 2016-04-21 عن دائرة: قسم الحضنة / أثارموت

المسجل بكلية: العلوم الإنسانية قسم: علوم الإعلام والاتصال والسمعي البصري

تخصص: اتصال وعلاقات عامة تحت رقم التسجيل 161635028-14

والمكلف بإنجاز اعمال بحث(مذكرة التخرج، مذكرة ماستر' مذكرة ماجستير' اطروحة دكتوراه) .

عنوانها: حملة إعلامية التحسيس بمخاطر تعرض الطفل للإعلام الإلكتروني

اصرح بشرفي بانني التزم بالمعايير العلمية والمنهجية ومعايير الاخلاقيات المهنية والنزاهة الاكاديمية المطلوبة في انجاز البحث المذكور اعلاه

المسيلة في: 2021-6-10

امضاء المعني (ة):

المرجع: القرار الوزاري رقم: 933 المؤرخ في: 28-07-2016 المحدد للقواعد المتعلقة بالوقاية من السرقات العلمية ومكافحتها.

الجمهورية الجزائرية الديمقراطية الشعبية
People's Democratic Republic of Algeria
وزارة التعليم العالي و البحث العلمي
Ministry of Higher Education and Scientific Research
جامعة محمد بوضياف بالمسيلة
University Mohamed Boudiaf of M'sila

جامعة محمد بوضياف - المسيلة
Université Mohamed Boudiaf - M'sila

Faculty of Humanities and Social Sciences
Vice-Deanship of the College for Studies and Student Issues

كلية العلوم الإنسانية والاجتماعية
نيابة العمادة للدراسات والمسائل المرتبطة بالطلبة
الرقم: /2021

تصريح شرفي خاص بالالتزام بقواعد النزاهة العلمية لإنجاز بحث

انا الممضى ادناه :

السيد(ة): يوحزولة حنان

الصفة(طالب، استاذ باحث، باحث دائم): طالبة

الحامل لبطاقة التعريف الوطنية رقم: 202193989

الصادرة بتاريخ 03.01.2018 **عن دائرة :** المسيلة

المسجل بكلية: العلوم الإنسانية **قسم:** علوم الإعلام والاتصال والسمعي البصري

تخصص: اتصال وعلاقات عامة **تحت رقم التسجيل** 196408417601

والمكلف بإنجاز اعمال بحث(مذكرة التخرج، مذكرة ماستر، مذكرة ماجستير، اطروحة دكتوراه) .

عنوانها: حملة إعلامية للتحسيس بمخاطر تعرض الأطفال للاعتداء الجنسي

اصرح بشرفي بانني التزم بالمعايير العلمية والمنهجية ومعايير الاخلاقيات المهنية والنزاهة الاكاديمية المطلوبة في انجاز البحث المذكور اعلاه

المسيلة في: 10-06-2021

امضاء المعني (ة):

المرجع: القرار الوزاري رقم: 933 المؤرخ في: 28-07-2016 المحدد للقواعد المتعلقة بالوقاية من السرقات العلمية ومكافحتها.

الملخص:

تناولت الدراسة مسألة الألعاب الالكترونية التي أرقت الوالدين، وتهدف هذه الدراسة إلى تسليط الضوء والتعرف على مخاطر الألعاب الالكترونية على الأطفال وطرق الوقاية وتجنب المخاطر الناتجة عنها، فالألعاب الالكترونية واحدة من الآفات التي التهمت وقتا طويلا من محبيها كما ألحقت أضرارا كبيرة بالأطفال خاصة من أتاح لهم أوليائهم لعبها لفترات طويلة، حيث استحوذت على عقولهم فالطفل يعتبر من الفئات الهشة التي وجب علينا حمايتها من هذه المخاطر والتأثيرات السلبية، فأصبحت الألعاب الالكترونية أهم القضايا المطروحة اليوم وإن كانت حلولا آنية وفعالة لتسلية الأطفال إلا أن مخاطرها المستقبلية وخيمة.

فنسعى من خلال هذه الحملة الإعلامية نشر الوعي في عقول الآباء والأمهات حول مخاطر الألعاب الالكترونية وتقديم لهم مختلف البدائل والنصائح والتوصيات لتجنب هذه المخاطر قبل أن يصبح أطفالهم ضحية هذه الألعاب الالكترونية، والعمل على تغيير السلوك السلبي نحو السلوك الإيجابي لأن أطفالنا هم مستقبلنا.

الكلمات المفتاحية: الحملة الإعلامية، المخاطر، الأطفال، الألعاب الإلكترونية

Summary:

The study dealt with the issue of electronic games that disturbed parents, and this study aims to shed light and identify the dangers of electronic games on children and ways to prevent and avoid the risks resulting from them, as electronic games are one of the pests that have devoured a long time of their lovers and caused great damage to children, especially those who were allowed by their parents Playing it for long periods, as it captured their minds. The child is one of the fragile groups that we must protect from these risks and negative influences. Electronic games have become the most important issues raised today, although they are immediate and effective solutions to entertain children, but their future risks are dire.

Through this media campaign, we seek to spread awareness in the minds of parents about the dangers of electronic games and provide them with various alternatives, tips and recommendations to avoid these risks before their children become victims of these electronic games, and work to change negative behavior towards positive behavior because our children are our future.

Keywords: media campaign, risks, children, electronic games