الجمهورية الجزائرية الديمقراطية الشعبية

وزارة التعليم العالي والبحث العلمي

جامعة محمد بوضياف _ المسيلة _

كلية العلوم الإنسانية والاجتماعية

قسم علوم الاعلام والاتصال

ريورتاج مصور لنيل شهادة الماستر في علوم الاعلام والاتصال

تخصص: سمعي بصري

بعنوان:

المراهقون والألعاب الالكترونية بين المتعة وغرس العدوانية

من اعداد الطالبات:

-زياني فوزية.

-بن الصغير خلود.

السنة الجامعية:2021/2020.

شكر

الحمد لله الذي هدانا لهذا وما كنا لنهتدي لولا أن هدانا الله والحمد لله حمدا كثير مبارك فيه، الذي وفقنا إلى إتمام هذا العمل

والصلاة والسلام على أشرف المرسلين سيدنا محمد وعلى آله وأصحابه أجمعين.

إنه لمن دواعي سرورنا أن نتقدم بالشكر الجزيل والمفعم بكل المحبة والتقدير والاحترام إلى الأستاذ الفاضل ' الزواوي الأحمد الهادي ' على ما تفضل به من إشراف وتوجيه.

و الشكر الجزيل لزميلنا " طويرات عبد المؤمن" الذي ساهم معنا بدرجة كبيرة كما نشكر المراهقين الذين تم اجراء المقابلة معهم، دون ان ننسى الاخصائية النفسية التي كانت عونا لنا في تسهيل عملنا.

كما نتقدم بالشكر لكل من ساهم من قريب او بعيد في إنجاز هذا الربورتاج.

إهداء :

إلى من كلله الله بالهيبة والوقار.. إلى من علمني العطاء بدون انتظار.. إلى من أحمل أسمه بكل افتخار.. أرجو من الله أن يمد في عمرك لترى ثماراً قد حان قطافها بعد طول انتظار وستبقى كلماتك نجوم أهتدي بها اليوم وفي الغد وإلى الأبد.. (والدي العزيز)

إلى ملاكي في الحياة.. إلى معنى الحب وإلى معنى الحنان والتفاني.. إلى بسمة الحياة وسر الوجود.. إلى من كان دعائها سر نجاحي وحنانها بلسم جراحي إلى أغلى الحبايب (أمي الحبيبة)

إلى صديقاتي وزملائي في الدراسة، إلى جميع من وقفوا بجواري وساعدوني بكل ما يملكون، وفي أصعدة كثيرة وبالأخص زميلي: طويرات عبد المؤمن

-بن الصغير خلود-

إهداء :

لابد لنا ونحن نخطو خطواتنا الأخيرة في الحياة الجامعية من وقفة نعود إلى أعوام قضيناها في رحاب الجامعة مع أساتذتنا الكرام الذين قدموا لنا الكثير باذلين بذلك جهودا كبيرة في بناء جيل الغد لتبعث الأمة من جديد

وقبل أن نمضي تقدم أسمى آيات الشكر والامتنان والتقدير والمحبة إلى الذين حملوا أقدس رسالة في الحياة

إلى من جرع الكأس فارغاً ليسقيني قطرة حب، إلى من كلّت أنامله ليقدم لنا لحظة سعادة، إلى من حصد الأشواك عن دربي ليمهد لي طريق العلم، إلى القلب الكبير (والدي العزيز)

إلى من أرضعتني الحب والحنان، إلى رمز الحب وبلسم الشفاء، إلى القلب الناصع بالبياض (والدتي الحبيبة)

إلى الذين مهدوا لنا طريق العلم والمعرفة إلى جميع أساتذتنا الأفاضل خصيصا الأستاذ القدير والمحترم: الزواوي أحمد الهادي

إلى من زرعوا التفاؤل في دربنا وقدموا لنا المساعدات والتسهيلات والأفكار والمعلومات، ربما دون يشعروا بدورهم بذلك فلهم منا كل الشكر، وأخص منهم:

الزميل: طويرات عبد المؤمن

وكذلك نشكر كل من ساعد على إتمام هذا البحث وقدم لنا العون ومد لنا يد المساعدة وزودنا بالمعلومات اللازمة لإتمام هذا البحث

-زياني فوزية-

مقدمة:

في بداية الثمانينات ومع التطور التكنولوجي، ظهرت العاب لم تكن معروفة من قبل وأصبحت تلعب دورا أساسيا في ثقافة المراهق، وعرفت هذه الألعاب بالألعاب الالكترونية، وأصبحت تشمل كل بقاع العالم، مما أثرت بشكل كبير على حياة الإنسان، وأحدثت تغيير جذري فيها، حيث تعتبر أجهزة الألعاب الالكترونية من أبرز أجهزة الترفيه، وعلى الرغم من كل هذا الشيوع والانتشار فلا تزال هناك فئات واسعة من الناس لا يعرفون الحد الأدنى من المعلومات عن هذا العالم المثير.

تعرّف الألعاب الإلكترونية بأنها سلعة تجارية تكنولوجية، إذ إنها جزء صغير من العالم الجديد الناشئ من الثقافة الرقمية الحديثة، بالرغم من أنها ممتعة ومسلية، إلا أنها تؤثر على الفرد والمجتمع بطُرق متنوعة.

الألعاب الإلكترونية أصبحت أحد اعز أصدقاء المراهق، بحيث تتواجد معه داخل المنزل أينما تواجد عبر التلفزيون والحاسوب والإنترنت والهاتف الخلوي، وكذلك أصبحت ترافقه خارج المنزل أيضا من خلال قاعات البلايستيشن ومقاهي الإنترنت، توفر لهم كل الإمكانيات خصيصا للمراهقين المدمنين بالألعاب الإلكترونية الذين يقضون كل الساعات في لعبها أكثر مما يقضونه في الدراسة، وأصبح المراهق الآن يعتمد بشكل كبير على التكنولوجيا الحديثة.

ان الارتباط القوي الذي جمع بين المراهق و الألعاب الالكترونية أدى بالعديد من علماء النفس و التربية الى البحث على مدى تأثير هذه الألعاب بأشكالها المختلفة على حياة المراهقين و سلوكياتهم سواء من الناحية المعرفية او الانفعالية و حتى الصحية كذلك، حيث يرى البعض ان المشكلة تكمن في العنف الذي تنقله بعض الألعاب، بحيث ان هناك العاب يعتمد الفوز فيها على قتل عدد من الأشخاص او الكائنات الحية في زمن معين، و هذا النوع من الألعاب سيؤدي لا محالة الى انتشار دوافع العنف داخل لاعبيها لاسيما المراهقين، هذا الى جانب قتل كل مشاعر الالفة

و الود و الحسنة لديهم، حيث يمكن أن يؤدي المحتوى العنيف في ألعاب الفيديو والإشباع الفوري الذي يقدمونه إلى جعل المراهقين غير صبورين وعدوانيين في سلوكهم عندما تفشل الأشياء في أن تسير كما هو مخطط لها أو يتم وضع أي قيود عليها ، فقد تنتقد أو تبدأ في إيواء الأفكار العدوانية التي يمكن أن تظهر في سلوك مزعج للآخرين.

_ ومن هنا نطرح الاشكال التالي:

* كيف يؤثر محتوى الالعاب الالكترونية العنيفة على سلوك المراهقين ونفسيتهم؟

_ وعلى هذا المنوال نطرح الأسئلة التالية:

* ما هي أبرز الأخطار التي تسببها الألعاب الالكترونية اتجاه المراهقين؟

* كيف يتعرض المراهق لمقاطع العنف للألعاب الالكترونية؟

* ماهي الألعاب الالكترونية التي تلقى رواجا من طرف المراهقين؟

* هل يمكن أن تؤثر الألعاب الالكترونية على السلوك والحياة الاجتماعية للمراهق؟

* ما هي أهم الاعراض الجانبية التي تسببها الألعاب الالكترونية؟

الإطار

المنهجي

(المدخل العام)

المدخل العام

1_ فكرة الموضوع

2_أسباب اختيار الموضوع

2_1 الأسباب ذاتية

2 _1 الأسباب موضوعية

3_أهداف اختيار الموضوع

4_ النوع الصحفي المختار (الربورتاج)

4_1 تعريف الربورتاج

4_2 تاريخ الربورتاج

4_3 أنواع الربورتاج

4_4 الربورتاج المصور

4_5 خصائص الربورتاج

فكرة الموضوع:

يعتبر اختيار موضوع الربورتاج من اهم الخطوات حيث يجد الباحث نفسه امام عدد كبير من الموضوعات المتنوعة والمتعددة ويتحتم عليه تحديد موضوع معين لإجراء بحثه فيه ثم يقوم ببلورة مشكلة البحث التي سيتم في إطارها جمع البيانات واستكمال الخطوات المنهجية الأخرى.

بعد عدة عمليات بحث والتطرق لعدة مواضيع تم اختيار فكرة الموضوع التي تتمحور على الألعاب الالكترونية بعدما صارت هذه الألعاب روتينا يوميا عند بعض المراهقين، علما أنها أصبحت تشهد إقبالا واسعا في الآونة الأخيرة مما جعلها محل دراسات وبحوث عديدة حول الجوانب الإيجابية منها والسلبية نظرا لما آلت إليه الأمور لكثرة استهوائها عقول المراهقين بدرجة كبيرة.

بعد ذلك قمنا بضبط عناوين عديدة انا وزميلتي حول الألعاب الالكترونية ما جعل الاختيار صعب وهو الامر الذي دعانا بالاستعانة بالأستاذ المشرف وخلال ذلك أعاننا بأفكار ملمة وشيقة وتمت مناقشة العناوين ليقع الاختيار على عنواننا الحالي "المراهقون والألعاب الالكترونية بين المتعة وغرس العدوانية"، لتنتهي عملية ضبط العنوان ويتم تحديد النقاط التي سنتطرق اليها في ربورتاجنا.

أسباب اختيار الموضوع:

1-الأسباب الذاتية:

-اهتمامنا الشخصي بالألعاب الالكترونية.

-من أجل إثراء المعرفة الذاتية حول الالعاب الالكترونية.

-شعورنا بأهمية الموضوع خاصة أن الألعاب الالكترونية أصبحت حديث العصر.

-تم اختيارنا لهذا الموضوع لما له ارتباط بمجال السمعي البصري وذلك من خلال إعداد ربورتاج.

2-الأسباب الموضوعية:

-جدة موضوع البحث.

-إثراء المعارف حول سلبيات وإيجابيات الألعاب الالكترونية.

-التطلع لكيفية مدى تأثير الألعاب الالكترونية على المراهقين جسديا ونفسيا.

-التنويه لبعض الأضرار التي قد تسببها الألعاب الالكترونية لدماغ المراهقين وبعض الاعراض الجانبية التي تمس حياتهم الاجتماعية.

-التوعية والإرشاد نظرا لما تسببه الألعاب العنيفة في تغيير سلوك المراهق وتحول اللعب الى ادمان.

-تزويد المكتبة بقسم علوم الاعلام والاتصال بجامعة محمد بوضياف بالمسيلة هذه الاعمال الاكاديمية والفيلمية.

أهداف الربورتاج: (أهداف الدراسة)

-التعريف بالألعاب الالكترونية.

-إبراز صورة واضحة من الواقع لحياة المراهقين المدمنين للألعاب الالكترونية.

-تبيان مدى الضرر التي تسببه الألعاب الالكترونية اتجاه المراهقين من مختلف النواحي (الجسدية، النفسية، العقلية).

-تقديم نصائح للمراهقين حول الاعراض التي تنجم من إدمان الألعاب الالكترونية والتي يمكن أن تصبح هاجسا فيا بعد.

أهمية الربورتاج: (أهمية الدراسة)

يتناول هذا الربورتاج عدة زوايا العلمية منها او الاجتماعية باعتبار موضوع الربورتاج موضوع اجتماعي بالدرجة الأولى ويتناول عدة مواضيع.

في هذا الربورتاج تم التطرق الى موضوع الألعاب الالكترونية التي أصبح حديث العصر والتي يمكن أن تتحول من متعة في وقت الفراغ الى متعة قاتلة سارقة لحياة المراهقين، وهو ما جعلنا نعالج الموضوع من منظور طبي ونفسي من خلال معرفة خطورة الألعاب الالكترونية خاصة التي تحتوي على مشاهد عنف وعدوان على السلوك كما تناولنا الاضرار التي تسببها من الناحية الجسدية والنفسية خاصة جانب الإدمان.

النوع الصحفي المختار:

1-الربورتـــــــاج:

أ/لغـــة:

كلمة روبرت هي كلمة إنجليزية اشتقت من الفعل الإنجليزي REPORTERأي المخبر

الصحفي، وتعني نقل الشيء من مكان إلى آخر أو بالأحرى (إرجاع الشيء إلى مكانه

الأصلي).

وفي اللغة العربية تم ربط اسم الربورتاج ببيان وصفي أو النقل الصحفي. (نصر الدين العياضي، 1996، ص46)

وهناك من يربط الربورتاج في اللغة العربية بالاستطلاع فيصبح في اللغة القول:

استطلع: يستطلع، استطلاعا.

استطلع رأيه: نظر ما هو.

واستطلع الشيء: طلب معرفته. (ساعد ساعد، 2009، ص181)

والقواميس والموسوعات الفرنسية تتعامل مع الربورتاج على أنه إما "تحقيق، تحري، جمع بيانات" أو أنه "مقال يحرره صحفي، بعد تحقيق في موضوع، استنادا إلى معلومات ميدانية".

وتقسم كلمة reportageإلى 3مفاصل وهي (RE – PORTE – AGE)

ويختصر مضمونها في نقل من ميناء إلى آخر سلعة. (عبد العالي رزاقي، 2008، ص98)

ب/الربورتاج اصطلاحا:

1-الربورتاج هو ظاهرة أو حدث أو مشهد رآه الصحفي أو حضره أو سمعه بأسلوب يجعل القارئ يعيشه لأنه يهتم بتصوير الحياة الإنسانية وإلقاء الضوء على تلك العلاقات. (ساعد ساعد، 2009، ص183)

2-الربورتاج هو نوع صحفي مهمته الأساسية تصوير الحياة الإنسانية و إلقاء الضوء على العلاقات الإنسانية مع ربط ذلك كله ، بشكل غير مباشر وبأسلوب يتمتع بقدر من الجمالية و الاعتماد على الصورة بمجمل الشروط الاجتماعية و الثقافية و الاقتصادية ، التي تشكل أرضية لهذه الحياة الإنسانية التي يصورها الربورتاج و هو نوع صحفي يتمتع بقدر كبير من جمالية الأسلوب و شفافيته على التأثير. (أديب خيضور، 1986، ص60)

3-ويعرفه ميشال فوارول Michel Voirol :على أنه فن هدفه أن يجعلك ترى وتسمع وتحس بما سمعه و أحس به الصحفي نفسه ، إنه النوع الذي تختاره حينما يكون الخبر ذا طابع استعراضي حي متعدد الجوانب ...فالصحفي المعد للربورتاج يعير حواسه لغيره ،فهو ممثل للقراء و المشاهدين و المستمعين. (نورالدين بلبل، 1991، ص67)

4-والباحث السوفياتي "خوديان فوق" يعرفه بأنه الكتابة الواضحة و المباشرة يقوم بها شاهد عيان حول حدث اجتماعي أو ظاهرة جديدة ، ويحتاج كاتب الربورتاج إلى تفاصيل ذات مستوى فني و جمالي و إلى أسلوب حي و إلى انطباعات شخصية للمؤلف ، وبذلك يحكم على المادة إذا كانت ربورتاج أم لا. (نصر الدين العياضي، 1991، ص67)

فالربورتاج فن من فنون الكتابة الصحفية وواحد من الأنواع الإخبارية، ويسمى أحيانا بالاستطلاع.

ج/الربورتاج إجرائيا :

كما أنه وثيقة صوتية أو صوتية مرئية للأحداث تشبع فضول المستمع أو المشاهد وتلبي رغبته في الاطلاع، حيث يقتنع بصحة وصدق الأحداث التي يسمعها أو يشاهدها وهو فن من فنون الكتابة الصحفي، يهدف إلى الإخبار واعطاء المعلومة مع الاعتماد على الوصف وذلك بأسلوب أدبي متميز.

2-تاريخ الربورتاج

يقول بعض المؤرخين في فنيات التحرير أن الانجليز هم من أدخلوا كلمة الربورتاج في العمل الصحفي، وقصدوا بما وصف دورة من دورات البرلمان أو وصف الفيضانات والحرائق والحروب. (محمد لعقاب، 2010، ص84)

ويقول البعض الآخر أن الربورتاج الصحفي ازدهر بشكل ملفت للنظر في القرن الماضي فمن بين مؤسسين هذا النوع الصحفي يذكر على سبيل المثال الكاتب الأمريكي ايبتنسنكلار و"كتابه الغابة المتوحشة" والكاتب الأمريكي جون ريد في كتابه "عشرة أيام التي هزت العالم" ورحلات الكاتب كيش إلى الصين.

كلما ذكر الربورتاج الصحفي في تاريخ الصحافة الفرنسية إلا وطرح اسم " ألبيرلندن " لأنه يعد من أكبر كتاب هذا النوع الصحفي لقد اشتغل كمراسل حربي أثناء الحرب العالمية الأولى في الجريدة "le Matin" و " le Petit journal" وانطلاق بعدها يجوب الأقطار والأمصار يكتب الريبورتاجات عن البلدان التي زارها.

من أبرز ما كتبه " ألبير لندن" سلسلة الربورتاجات التي أصدرها خلال الفترة (1924 – 1931) خاصة"n' avait rien vu Dante" الذي يصف فيه أوضاع المحكوم عليهم بالأشغال الشاقة في إفريقيا الشمالية، والربورتاج الخاص بالظروف غير الإنسانية للمصابين بالأمراض العقلية بعنوان " Chez les fous "ربورتاج حول الاستغلال الوحشي الأفارقة تحت عنوان "Terre d'ébène " وعرفانا لمجهوداتهما الصحفية أنشئت سنة 1933 جائزة "ألبير لندن" لتكريم أحسن عمل صحفي. (نصر الدين العياضي، 2007، ص.136)

3-أنواع الربورتاج:

هناك عدة تصنيفات للربورتاج، الا انها تشترك في قاسم واحد بينهما وهو أن الربورتاج نوع اخباري يقوم على النقل والوصف، ومن الأنواع المقدمة تلك التي ذكرها " نوار باهي " في كتابه أكاديمية الصحفي المحترف وهي:

1-الريبورتاج الاخباري:

هذا النوع ينطلق من الاخبار التي يغطيها الصحفي نفسه او من الاخبار التي تنشرها الصحف الإخبارية او التي تبثها الوسائل الإعلامية إذاعة وتلفزيون، وهذا النوع يجيب عن السؤال كيف وقع الحدث؟

2-الريبورتاج التحقيق:

ينطلق هذا النوع الصحفي من فكرة أو قضية تهم الرأي العام وتتعلق بحياته اليومية، والهدف من ذلك تسليط الضوء على الجوانب والمسائل المتعلقة بهذه القضية او الفكرة، والأهم من ذلك تقديم خدمة إعلامية للراي العام من خلال هذا الربورتاج كان يحقق في قضية الركود التنموي ببلدية معينة مثلا. (نوار باهي، 2006، ص99)

_أما د. محمد لعقاب فيقول: أنه لا يمكن ان نقدم تصنيفا واحدا للربورتاج بل هناك عدة تصنيفات منها:

***التصنيف الأول:**

-**ربورتاج مباشر:** هو الربورتاج الذي تقوم بإنتاجه الجردية او الإذاعة او التلفزة نفسها، حيث يتم نزول الصحفي الى الميدان.

-**ربورتاج غير مباشر:** هو الربورتاج الذي تنتجه مؤسسة إعلامية أخرى كوكالات الانباء وتشتريه الجريدة او الإذاعة او التلفزة انما من انتاج غيرها.

***التصنيف الثاني:**

-**ربورتاج سياسي:** يدور حول القضايا السياسية والاحداث والوقائع التي لها علاقة بالسياسة وعلى سبيل المثال: قضايا الامن والإرهاب وغيرها.

-**ربورتاج الاجتماعي:** ويرتبط مضمونه بالمواضيع الاجتماعية كالطفولة والامرأة والبطالة والمخدرات والتشرد وما الى ذلك.

-**ربورتاج ثقافي:** يدور حول المواضيع الثقافية كالمطالعة، بيع الكتب، التردد على المكتبات الملتقيات الفكرية استطلاع الجمهور المثقفين حول القضايا الثقافية. الخ

-**ربورتاج سياحي:** هو نوع من الربورتاجات التي تركز على الأمكنة والمناطق والمنتجات السياحية وغيرها.

-**ربورتاج رياضي:** ويتعلق بالمواضيع الرياضية، كاستطلاع المنشآت وجمهور الرياضيين والمشجعين وكل الأمور الرياضية. (محمد لعقاب، 2006، ص76-87)

***التصنيف الثالث:**

-**ربورتاج الحي:** هو الذي يطلق عليه المحترفون تسمية التغطية ويدور حول حدث آني يقدم المعلومات ذات طابع اخباري، ويكون حضور الصحفي في الصورة التي تغطي الاحداث باعتباره الشخصية الأساسية والمركزية.

-**ربورتاج موضوعاتي:** (نسبة للموضوع) وهو الذي يدور حول القضايا والاحداث غير الانية ولا يلتزم بتقديم اخبار ومعطيات مرتبطة بحدث يعنيه بل ينطلق منها لرصد نبضات المجتمع، وتقديم السلوك الإنساني بشرط ان تكون القضايا المعالجة ممكنة التشخيص البصري تتطور وفق النمو المنطقي للصورة البصرية. (نصر الدين العياضي، 1991، ص54)

4-الربورتاج المصّور:

ويعرف على أنه الربورتاج الذي يقوم دائما على تصوير الحياة الإنسانية وتقديم صورة حية بأسلوب جميل، يعتمد على الصوت والصورة، كما يقوم على نقل كامل الحدث وبيئته إلى الجماهير عن طريق الصوت والصورة .يعتبر الربورتاج المصور كتسوية بين مقدرات الصوت و مقدرات الصورة وهي أيضا تسوية بين متطلبات الربورتاج وبين الخصوصية التكنولوجية التلفزيونية، تلك التسوية التي تحافظ فيها الواحدة على الأخرى.

***أنواع الربورتاج المصّور:**

يمكن تقسيم الربورتاج المصّور إلى:

-**الربورتاج الوصفي** :يعتمد هذا النوع على الوصف و توظيف النعت ويكون مفهوم الترابط والاختلاف أساسيين حيث يتجاوز التوقيع المنطقي ،أي يقدم الشيء للقارئ بشكله ولونه و رائحته وبجوهر وجوده بطريقة جذابة و مشوقة وهو فعل منظم سواء من ناحية المسار أو الموضوع ، و يعتمد على الأسلوب المباشر و غير المباشر ، حيث يسمح للصحف بتوظيف كلمات و أفكار بعض الشخصيات لصالح الوصف المقصود لإعطاء أبعاد لما يصفه قصد إحداث تكامل و الانتقال في الربورتاج.

-**الربورتاج التحليلي (المعمق (**:يسمى بذلك نظرا لتعمق الصحفي في معالجة الحدث وعرض الواقع و تفسيره ، حيث ينطلق الصحفي من واقعة معينة أو ظاهرة تحت الملاحظة المباشرة ، ويحاول الصحفي تحليل أسباب الظاهرة و استخلاص النتائج و تقييم هذا النوع بالإمضاء الشخصي ،أي يأخذ الشكل و التوجه الذي يريده الصحفي ويعطي التفسيرات الخاصة و المتباينة عن الأخرين ، أثناء الإجابة عن السؤال : ماذا؟ . كما يأخذ الأسلوب المحقق الخاص في التعليق عليه. (محمد دروبي، 1998، ص23)

5-خصائص الربورتاج:

يتميز الربورتاج بعدة سمات وخصائص أبرزها:

-يعتمد الوصف والسرد الذي يجعل المتلقي يرى ويسمع ويحس ويتذوق وحتى يلمس الحدث او يقبض على الموضوع.

-يلتصق في نقل الواقع المعيشي ولأحداث والوقائع.

-يتضمن جانبا ذاتيا بكل تأكيد وبعدا نقديا للأشياء والأفعال، كما يتطلب قدرا كبيرا من الصراحة في نقل الاخبار وعناصرها.

-يجسد التطلع لمعرفة الأشياء والأشخاص والشعور بالمشاركين في السيرورة الاجتماعية.

-يركز على الجانب الإنساني في الوضع أكثر من اهتمامه بالحدث ذاته، بمعنى ان الصحفي يعطي الكلمة لشهود العيان وضحايا حدث ما او صناعة ليبرز العواطف التي يشيرها الحدث أكثر من السياق الذي جرى فيها الحدث.

-يصور فن الربورتاج الواقع كما هو في كل المؤسسات الإعلامية سمعية، بصرية، مكتوبة، الكترونية فهو أقرب للواقعية، بذلك يعتمد كثيرا في المعالجة الإعلامية لبعض المشكلات لأنه يسمح بالتمايز بين المؤسسات الإعلامية في الموضوع الواحد، وبترك هامشا ومتسعا لإبداء التوجيهات بطريقة غير مباشرة.

-لا يكتفي الربورتاج بتجميع المعلومات من الأشخاص، لكنه يوظف أيضا حاسة الملاحظة التي لا يملكها كل صحفي فيسجل ما يراه ويسمعه. (عبد العالي رزاقي، 2008، ص102)

- الصعوبات التي واجهتنا في انجاز الربورتاج:

* عدم توفر الإمكانيات اللازمة لإعداد ربورتاج.

* صعوبة التنقل في ظل انتشار فيروس كورونا وخاصة اننا طالبات مقيمات.

* صعوبة تحديد لقطات من الألعاب اللازمة التي تتناسب وتخدم موضوعنا.

* ضبط لقاءات مع بعض المراهقين.

الإطار

التطبيقي

(مراحل إنجاز البورتاج)

الإطار التطبيقي

مراحل انجاز الربورتاج

أ- مرحلة ما قبل التصوير

- التحضير والمعاينة
- السينوبسيس

ب- مرحلة التصوير

- التصوير

ج- مرحلة ما بعد التصوير

- المشاهدة
- التركيب
- نص التعليق
- المزج
- الموسيقى
- البطاقة التقنية
- شارة البداية والنهاية

-جينيريك البداية.

-جينيرك النهاية.

- **التقطيع التقني**

أ-مرحلة ما قبل التصوير:

التحضير والإعداد: (المعاينة والاستكشاف)

أ-التحضير:

تسمى هذه المرحلة بمرحلة المعاينة والاستطلاع وتأتي مباشرة بعد اختيار موضوع الربورتاج وهي المرحلة التي يتم فيها جمع المادة الإعلامية للموضوع وتتطلب تحديد أماكن التصوير وجمع المعلومات المتعلقة بالموضوع واختيار الاشخاص الذين لهم صلة بالموضوع.

قمنا في هذه المرحلة بعد الاطلاع على بعض المقالات التي تتحدث عن الألعاب الالكترونية وتشرح الجوانب المتعلقة بها بأخذ تصور مبدئي وبحثنا عن بعض الألعاب الالكترونية التي تعد من الألعاب الخطيرة التي تحتوي على أعنف المشاهد وأكثرها دموية كألعاب الزومبي وألعاب الحرب وبعض الألعاب الأخرى التي لها دور كبير في تغيير سلوكيات المراهقين وتعقيد حياتهم الخاصة والاجتماعية.

ثم اطلعنا على اهم النقاط التي يجب ان نتناولها في هذا الموضوع وكان الجانب النفسي من اهم النقاط التي يجب ان يتمحور عليها الموضوع نظرا لأن الأمر يرتبط بموضوع الإدمان والسلوك.

أولا وقبل الشروع في رسم مراحل العمل الرئيسية وجب طرح فكرة الموضوع العمل المراد معالجتها على الأستاذ المشرف للمصادقة عليها وتحديد النوع الصحفي المناسب لها للتوصل لفكرة واضحة السمات حول الموضوع وكانت أول انطلاقة للعمل أخذ لقطات لألعاب الكترونية من اليوتيوب.

ب-المعاينة:

قمنا بعد ذلك بالانتقال ميدانيا للمعاينة في زيارة لمقاهي الانترنت لأنها تستقطب المراهقين والاستفسار أكثر من أصحابها حول موضوع الألعاب المفضلة والوقت الذي يستغرقونه في اللعب، كما قمنا بمناقشة بعض المراهقين في الشوارع والمحيط الجامعي وكيف انهم يمارسون اللعب في حياتهم اليومية وكيف يوافقون بين اللعب ومشاغل الحياة ما أدى الى أخذ موعدين لمراهقين، بعد ذلك قمنا بزيارة عيادة الأخصائية النفسية بجامعة المسيلة والتحدث معها حول هذا الامر وأخذ موعد معها للمقابلة.

السينوبسيس: (ملخص موضوع الربورتاج):

-ملخص أفكار الربورتاج:

تتمحور الفكرة العامة لموضوعنا حول الألعاب الالكترونية بين المتعة و غرس العدوانية و ناقشنا في ربورتاجنا مدى تأثير الألعاب الالكترونية السلبية على حياة المراهقين من خلال تحول اللعب الى ادمان و الذي بسببه ينتج ضرر صحي و نفسي للاعب واطلعنا على أبرز الاعراض الجانبية التي يمكن أن تصبح عائقا وحاجزا أمام سيرورة حياة المراهق العادية و ركزنا على تصميمات الألعاب التي تحتوي على مشاهد العنف و العدوان في طريقة لتبيان الفكرة التي تطرحها الألعاب الالكترونية في أدمغة لاعبيها خاصة المراهقين وهي موت الآخر يعني بقائي على قيد الحياة.

-الشخصيات المستهدفة:

-مراهق مدمن على الألعاب الالكترونية

-مراهق آخر مدمن على الألعاب الالكترونية.

-الاخصائية النفسية بجامعة المسيلة.

ب-مرحلة التصوير:

التصوير:

تعتبر هذه المرحلة من أهم المراحل التي يقوم بها الصحفي في إنجاز أي عمل مصور لأنها تعتمد على كفاءته ومهاراته، ومعرفته بما يريد إيصاله للمشاهد لان الصور هنا تعكس الفكرة، ومرحلة التصوير هي إحدى محددات نجاح العمل الصحفي.

وقد بدأنا في عملية التصوير منذ بداية شهر ماي وذلك بإجراء مقابلات مع الشخصيات التي لها صلة بموضوعنا والتي قمنا بتحديد مواعيد معها قبل ذلك.

يوم 12 ماي 2021 زرنا العيادة النفسية بجامعة المسيلة وتم إجراء مقابلة مع الاخصائية النفسية التي سبق لنا أخذ موعد معها.

يوم 14 ماي 2021 زرنا حي اشبيليا بالمسيلة لتصوير مقابلة مع مراهق كنا قد اتفقنا معه لإجراء موعد سابقا وأخذ لقطات وهو يلعب بالهاتف النقال.

يوم 15 ماي 2021 قمنا بتصوير لقاء مع مراهق آخر بموعد كنا قد اتفقنا عليه وقمنا بتصويره وهو يلعب الهاتف النقال.

يوم 16 ماي 2021 وفي زيارة عفوية لمحل لبيع الألبسة بحي 500 مسكن بالمسيلة وجدنا العامل يلعب بالهاتف النقال الألعاب وقد وافق على تصويره وقمنا بأخذ مقطع وهو يلعب بالهاتف.

يوم 17 ماي 2021 قمنا بأخذ لقطات في منزل العائلة لبعض الأجهزة التي يلعبون بها العاب الفيديو.

ج-مرحلة ما بعد التصوير:

المشاهدة: ((Visionnage

وهي التي تتم فيها مشاهدة المادة المصورة عدة مرات لتعرف على الموضوع ولتحديد اللقطات المناسبة وكذا الاستجوابات التي تخدم الموضوع شكلا ومضمونا وهذا تمهيدا لعملية التركيب والمزج، وتم حمل المقاطع من الهاتف ومشاهدتها من خلال الحاسوب المحمول.

التركيب: (Montage)

"إن الفن السنيمائي لا يبدأ في غرفة المونتاج " مخرج سفياتي بدوفيكين.

يسمى أيضا التوليف أو التركيب، وهو لغة أخرى يتحدث بها المخرج إلى الجمهور المتفرجين، ومرحلة من المراحل المهمة جدا في صناعة الفيلم يعتمد المونتاج في تجسيده على الجانب التقني والمتمثل في استعمال مختلف الأجهزة والتي عرفت تطورا جعلت من عملية المونتاج غاية في السهولة.

أما الجانب الفني فيعد الأهم في المونتاج باعتباره لغة على المختص امتلاكها وعلى المخرج معرفتها.

هو اختيار وترتيب اللقطات (صورة. صوت..) في تتابع وتناسق بحيث توحي هذه اللقطات بفكرة تختلف عن أفكار الصور المنفردة، ويعطي للقطات معناها حسب ترتيبها وسياقها. (عبد الرزاق بعجي، 2011، ص58.57)

قمنا باختيار المشاهد واللقطات الصالحة والتي تعكس رؤيتنا للموضوع وتم قص بعض الفيديوهات كذلك المقابلات للتقليل من الوقت أو لعدم توافقها، والتي اختيارها على أساس الأفكار المراد ايصالها للمشاهد وحسب تسلسل احداث العمل المكتوب

في السيناريو (نص التعليق) كان ترتيب اللقطات وتركيبها وقد قمنا بسجيل نص التعليق في المنزل بالهاتف النقال.

كتابة نص التعليق وتسجيله:

هو تفسير وشرح وإعطاء وجهة نظر معينة أو رأي، وفي التلفزيون التعليق يزيد الصورة قوة ويساعد على فهم ما عجزت الصورة على افهامه. (كرم شلبي، ص293)

إن التعليق في الربورتاج المصور يساعد على توضيح الهدف الأساسي الذي وجد من أجله، وذلك من خلال تركيب تلك الألفاظ والعبارات التي توحي بمضمون الربورتاج وتغطية صبغة جمالية وإبداعية.

فالتعليق يتضمن الحديث أو الكلام الذي حررناه بناءا على اللقطات والمعطيات التي لدينا ليندرج معها فيما بعد. فهو يساعد على توضيح الهدف المرجو ويساعد على إيصال الرسالة الإعلامية ويتم التعليق بمراعاة كل من السينوبسيس وأهداف العمل والمادة الخام المحصل عليها وللتعليق أنواع عدة منها: التعليق التكميلي والوصفي والهزلي.

ونص التعليق كالآتي:

أصبحت ألعاب الفيديو جزءا رئيسيا من حياة المراهقين في عالم اليوم وتشير الاحصائيات في بلد كالولايات المتحدة ان 97% من المراهقين يلعبون ألعاب الفيديو لمدة ساعة على الأقل.

تشتغل ألعاب الالكترونية باستخدام أي جهاز الكتروني متخصص كأجهزة الحاسوب، أجهزة الهواتف الذكية، والبلاي ستايشن، ويمكن الوصول اليها من خلال الانترنت حيث يمكن اللعب لوحدك او مع أشخاص آخرين.

تتنوع اشكال الألعاب من ألعاب أكشن، ألعاب حرب، مغامرات، ألعاب استراتيجية، وألعاب للقتال عنف، وتصنف حسب اللعب والتفاعل مع اللعبة.

في البداية يمكن لألعاب الفيديو ان تقدم لك المتعة والتسلية وتعزز بها مهرات معرفية متعددة كالتركيز والانتباه والذاكرة وتطوير المهارات

وعند زيادة وقت اللعب عن حده تستهلك الألعاب الالكترونية الكثير من وقت اللاعبين مما يؤدي الى ادمانها وهذا قد يؤثر بدرجة كبيرة على المراهق.

' مقابلة مع الأخصائية النفسانية لجلط أسماء '

المتعة لا تنفي الإدمان والفوائد لا تغطي المساوئ فقد أثبتت الدراسات ان 22 الفا من 30 ألف لعبة تعتمد تماما على العنف والجريمة والقتل ولهذا تزيد من السلوكيات العدوانية أكثر من أفلام العنف في التلفزيون.

وكمثال على ذلك ها هو الإصدار الخامس من سلسلة الألعاب الإلكترونية Grand Theft Autoيجتاح الأسواق العالمية. وتعتبر هذه اللعبة الأغلى في تاريخ إنتاج الألعاب الإلكترونية إذ بلغت تكلفتها 270 مليون دولار مقسمة بين تكاليف الإنتاج والتسويق.

وتثير لعبة Grand Theft Auto ضجة عارمة والكثير من الاحتجاجات لدى الأهل والمربين لما تمثله من طرح غير مألوف للتعاطي مع الحياة، أي من وجهة نظر الرعاع والعصابات والخارجين عن القانون. وهي لعبة موجهة بالدرجة الأولى للراشدين أي لمن هم فوق الثامنة عشرة من العمر.

صحيح أنها لعبة افتراضية، غير أنها تدعو إلى المغامرة في عالم العصابات وعائلات المافيا، في عالم يسود فيه الفساد والدعارة والمخدرات، وتحمل في طياتها الكثير من العنف.

معروف أن كل ما هو ممنوع مرغوب، ورغم التحذير من أن اللعبة تتوجه لمن هم فوق الثامنة عشرة من العمر فإن كثيرين من المراهقين وأيضا الأطفال سيحصلون على Grand Theft Auto.

" مقابلة مع الأخصائية النفسية لجلط أسماء "

تعتبر ببجي لعبة قتالية وانتقامية وعدوانية في نفس الوقت، فهي تجعل اللاعب يرى في القتال والعنف وسيلة وحيدة للنجاة والفوز، وتنمي الجانب الشرير والسيء لدى اللاعب وذلك لاحتوائها على العنف واستخدام الأسلحة النارية والأسلحة البيضاء .

ينتهي الأمر بلاعبين ببجي إلى إضاعة حياتهم مع كل يوم يمر، وينتهي بهم المطاف إلى تحقيق نتائج في الحياة الوهمية وعدم تحقيق أيّ شيء يهم حقًا في الحياة.

ومن سلبيات لعبة البوبجي انها تُنمي العنف عند اللاعبين بسبب تعاطيهم مع مختلف أنواع الأسلحة النارية والبيضاء، ووضع هدف قتل اللاعبين الآخرين في عقولهم.

تخلق اللعبة هوساً عند اللاعبين وتجعلهم يقضون ساعات طويلة خلف شاشة الكومبيوتر أو الهاتف المحمول ممّا يؤدي إلى حدوث الإدمان.

قد تؤدي هذه اللعبة إلى سلوك عدواني وعنيف في شخصية والمراهقين نتيجة ما يتعرضون له من محتوى عنيف عبر اللعبة.

من الممكن أن تُحول هذه اللعبة اللاعبين إلى مجرمين ارتكبوا جرائم قتل وشروع بالقتل.

لعبة ببجي تؤدي إلى حدوث تأثيرات سلبية على الدماغ وخلايا المخ، وفرط التركيز في اللعبة يؤدي إلى استنزاف طاقة خلايا المخ والدماغ.

الإدمان على لعبة ببجي من الممكن أن يجعل اللاعبين يتوترون بسهولة أو يواجهوا مشكلات القلق في الأماكن العامة بسبب قلة التفاعل الاجتماعي والشعور بالوحدة، فهي تسبب حالة من العزلة الاجتماعية وعدم الرغبة في الاختلاط بالمجتمع، ولتفضيل اللاعبين الجلوس مع اللعبة على الجلوس مع الناس، ممّا يولد ما يُسمّى بالرهاب الاجتماعي.

كثير من الألعاب قد تجعل المراهق أكثر عزلة اجتماعيا ويقضي وقتا أقل بأعمال المنزل والقراءة والتفاعل مع أفراد الأسرة والأصدقاء.

" **مقابلة مع الأخصائية النفسية لجلط أسماء** "

وكنتيجة حادة وأليمة قررت منظمة الصحة العالمية إدراج "اضطراب الألعاب" بقائمة الامراض لما له من تأثيرات سلبية على صحة الناس النفسية والجسدية.

الموضوع ليس المراهق فقط بل ان اللاعب المدمن لألعاب العنف والعدوان لا تؤثر على سلوكه بل تذهب من حباته الواقعية وهو الامر الذي يبتعد فيه المراهق عن ارض الواقع لينغمس في وسط حياة معدومة منعزلة تماما فأحيانا العاب الفيديو سرقة لحياة المراهق.

" **مقابلة مع مراهق مدمن العاب الكترونية** "

" **مقابلة مع مراهق آخر مدمن العاب الكترونية** "

ومن علامات التأثير التي تسببها الألعاب الالكترونية: تغير في المزاج، العزلة الاجتماعية، تغير في السلوك، القلق والاكتئاب، وتدني الإنجاز في العمل والدراسة، وصعوبة التحكم بالوقت المستهلك في اللعب.

كما تشمل أيضا آثارا جسدية: كاضطرابات النوم، الاعتلال العصبي، او جلطات الدم، ويمكن ان تتمثل بعض الأضرار في زيادة معدلات العنف.

" **مقابلة مع الاخصائية النفسية لجلط أسماء** "

وفي النهاية يمكن ان نقول ان العاب الفيديو سيئة او جيدة لأدمغتنا لان كل ذلك يتوقف على طول مدة اللعب ونوع اللعبة التي تستهوي اللاعب ومن هنا ننصح المراهقين بعدم اللعب لفترات طويلة وان يكون هنالك وقت محدد للعب كأوقات الفراغ

لان التأثير البالغ والإدمان للألعاب الالكترونية قد يتحول الى مأساة في حياته الطبيعية وقد تغرس فيه العدوانية والسلوكيات الحادة مما يجعل متعتها قاتلة.

المزج:

في هذه المرحلة يتم إضافة والمزج بين الاصوات والمؤثرات الصوتية والموسيقية على الربورتاج بعد تركيب اللقطات بتسلسل يخدم فكرة الربورتاج وهدفه، واختيار الموسيقى المناسبة، ومواضعها والأماكن التي يجب فيها توظيف الموسيقى وأين يجب الاستغناء عنها.

الموسيقى:

في هذا الربورتاج تم توظيف الموسيقة بما يخدم الربورتاج، فالموسيقة عنصرا اساسيا في اللغة السينمائية وهي بذلك تزيد في الربورتاج إلى جانب المؤثرات الصوتية الأخرى والتعليق روعة وجمال.

وقد اخترنا موسيقى ملحمية عاطفية ابتداء من الجينيريك وحتى مضمون الربورتاج.

البطاقة الفنية:

-**الموضوع:** ربورتاج مصور لنيل شهادة الماستر في علوم الاعلام والاتصال.

-**العنوان:** المراهقون والألعاب الالكترونية بين المتعة وغرس العدوانية.

-**المدة:12 د**

-**اعداد:** زياني فوزية / بن الصغير خلود

-**اشراف الأستاذ:** الزواوي احمد المهدي

-**تصوير:** زياني فوزية

-**مدة التصوير:**6 أيام

-**الكاميرا المعتمدة:** هاتف من نوع**OPPO A15** .

-**أماكن التصوير:** العيادة النفسية بجامعة المسيلة/ الشارع/ المنزل.

-**قراءة التعليق:** زياني فوزية

-**تركيب ومزج:** بن رضوان رانية.

-**الموسيقى التصويرية:** موسيقى ملحمة عاطفية.

-**الجمهور المستهدف:** أولياء الأمور-المراهقين.

شلرة البداية والنهاية:

أ-جينيرك البداية:

جامعة محمد بوضياف – المسيلة

كلية العلوم الإنسانية والاجتماعية

قسم علوم الاعلام والاتصال

يقدم:

ربورتاج مصور لنيل شهادة الماستر في علوم الاعلام والاتصال

تخصص: سمعي بصري

تحت عنوان:

المراهقون والألعاب الالكترونية بين المتعة وغرس العدوانية.

إعداد:

*زياني فوزية.

*بن الصغير خلود.

تحت إشراف الأستاذ:

"الزواوي أحمد المهدي"

السنة الجامعية:

2021-2020

ب-جينيريك النهاية:

كنتم مع...

المراهقون والألعاب الالكترونية بين المتعة وغرس العدوانية.

ربورتاج مصور لنيل شهادة الماستر في علوم الاعلام والاتصال

تخصص: سمعي بصري

قراءة التعليق:

*زيان فوزية.

تصوير:

-زيان فوزية-

تركيب وكتابة الكترونية:

-بن رضوان رانية-

تحت إشراف الأستاذ:

"الزواوي أحمد المهدي"

نتقدم بجزيل الشكر الى:

-الطبيبة النفسية بجامعة المسيلة.

-المراهقين الذين تم التصوير معهم.

والى كل من ساعدنا في انجاز هذا الربورتاج

السنة الجامعية:

2021-2020

التقطيع

الفني

رقم اللقطة	مدة اللقطة	نوع اللقطة	محتوى اللقطة	حركة الكاميرا	زاوية الكاميرا	التعليق	الموسيقى	الضوضاء
01	19ثا	جينيريك	كتابة الكترونية مع خلفية لمقاطع فيديو من الربورتاج	متحركة	عادية	/////	موسيقى ملحمية عاطفية	/////
02	23ثا	عامة	مقطع من GOD OF WAR لعبة	متحركة	عادية	/////	موسيقى اللعبة	أصوات اللعبة
03	10ثا	عامة	مقطع من لعبة الكترونية لعبة قتال	متحركة	عادية	تعتبر الألعاب الالكترونية....	موسيقى ملحمية عاطفية	أصوات اللعبة
04	8ثا	عامة	مقطع من لعبة الكترونية لعبة الزومبي	متحركة	عادية	المراهقين يلعبون العاب الفيديو...	موسيقى ملحمية عاطفية	أصوات اللعبة

05	8ثا	مقربة	مراهق يلعب بالهاتف النقال / يلعب بالحاسوب / البلاي ستايشن	ثابتة	عادية	كأجهزة الحاسوب، أجهزة الهواتف....	موسيقى ملحمية عاطفية	/////
06	15ثا	عامة	مقطع من لعبة الكترونية لعبة قتال	متحركة	عادية	ويمكن الوصول اليها	موسيقى ملحمية عاطفية	أصوات اللعبة
07	8ثا	صور	صور ألعاب	ثابتة	عادية	تتنوع أشكال الألعاب من....	موسيقى ملحمية عاطفية	/////
08	27ثا	عامة	مقطع من العاب استراتيجية	متحركة	عادية	في البداية يمكن لألعاب الفيديو....	موسيقى ملحمية عاطفية	/////
09	1د 9ثا	صدرية	مقابلة مع الاخصائية النفسية	ثابتة	عادية	/////	/////	/////

10	20ثا	عامة	مقطع من ألعاب الكترونية عنيفة	متحركة	عادية	المتعة لا تنفي الإدمان....	موسيقى ملحمية عاطفية	أصوات اللعبة
11	16ثا	صورة	صورة لعبة GTA5	ثابتة	عادية	وكمثال على ذلك....	موسيقى ملحمية عاطفية	/////
12	49ثا	عامة	مقاطع من لعبة GTA5	متحركة	عادية	وتثير لعبة...	موسيقى ملحمية عاطفية	/////
13	2ثا	صورة	صورة لعبة GTA5	ثابتة	عادية	وتحمل في طياتها....	موسيقى ملحمية عاطفية	/////
14	23ثا	صدرية	مقابلة مع أخصائية نفسية	ثابتة	عادية	/////	/////	/////

15	1د 24ثا	مقربة / عامة	لعبة بوبجي	متحركة	عادية	تعتبر لعبة بوبجي....	موسيقى ملحمية عاطفية	/////
16	10ثا	مقربة	مقطع لدماغ الانسان	متحركة	عادية	لعبة البوبجي تؤدي....	موسيقى ملحمية عاطفية	/////
17	7ثا	مقربة	مراهق يلعب بالهاتف النقال	متحركة	عادية	الإدمان على لعبة البوبجي	موسيقى عاطفية ملحمية	/////
18	23ثا	صور	صور لأعراض نفسية وجسدية	ثابتة	عادية	ويواجه مشكلات القلق....	موسيقى ملحمية عاطفية	/////
19	12ثا	مقربة	مراهقون يلعبون بالهاتف النقال	ثابتة / متحركة	عادية / متحركة	كثير من ألعاب الفيديو...	موسيقى ملحمية عاطفية	/////

20	28ثا	صدرية	مقابلة مع أخصائية نفسانية	ثابتة	جانبية	/////	/////	/////
21	36ثا	مقربة	مراهقون يلعبون بالهاتف النقال	ثابتة	عادية	وكنتيجة حادة ومؤلمة....	موسيقى ملحمية عاطفية	/////
22	2د 41ثا	صدرية	مقابلة مع مراهقين	ثابتة	عادية	/////	/////	أصوات الشارع
23	4ثا	مقربة	مراهق يلعب بالهاتف النقال	ثابتة	عادية	من علامات التأثير....	موسيقى ملحمية عاطفية	/////
24	25ثا	صور	صور اضطرابات نفسية وجسدية	ثابتة	عادية	تغير في المزاج....	موسيقى ملحمية عاطفية	/////
25	35ثا	صدرية	مقابلة مع اخصائية نفسية	ثابتة	جانبية	/////	/////	/////

26	33ثا	عامة	مقطع من لعبة الابطال الخارقين	متحركة	عادية	وفي الأخير يمكن....	موسيقى ملحمية عاطفية	/////
27	10ثا	جينيريك	كتابة الكترونية	بانورامية	////	/////	موسيقى ملحمية عاطفية	/////

خاتمة:

في الأخير نستنتج أن الألعاب الالكترونية بقدر ماهي متعة بقدر ما تسبب ضررا من جراء إدمانها فهي يمكن أن تغرس لدى المراهق العنف والعدوان في سلوكه خاصة في غياب الرقابة عليه وليس هذا فقط بل يمكن ان تصبح هاجسا وتؤثر على دماغ المراهق مما ينتج مضاعفات جسدية وحتى نفسية تصعب له حياته مستقبلا حيث انها لا تسرق الوقت فقط بل تقتل فيه حتى شخصيته دافع العيش والاحساس بالحياة وتعرقل مشاغله اليومية وتبعده عن متعة الأهل والأصدقاء ليصبح بذلك حبيس العالم الافتراضي منغمسا في تحقيق أهداف وهمية.

قائمة المراجع والمصادر:

-أديب خيضور: **أدبيات الصحافة**، مطبعة الداودي، دمشق، 1986.

-عبد الرزاق بعجي، **تقنيات ونماذج في التصوير ومونتاج الفيديو**، الجمعية الوطنية للإعلام والاتصال في الوسط الشباني، 2011.

-عبد العالي رزاقي: **مهارات الكتابة الإعلامية، التقارير الإعلامية، الصورة القلمية، الريبورتاج، الحديث**، ط1، دار الصباح الجديد، 2008.

- عبد العالي رزاقي: **مهارات الكتابة الإعلامية**، ط1، دار الصباح الجديدة، الجزائر، 2008.

-ساعد ساعد: **فنيات التحرير الصحفي**، ط2، دار الخلدونية للنشر والتوزيع، 2009.

-محمد لعقاب: **الصحفي الناجح**، ط2، دار هومة، الجزائر، 2006.

-محمد لعقاب: **الصحفي الناجح**، دليل علمي للطلبة والصحفيين وخلايا الاتصال، ط3، دار هومة للطباعة والنشر والتوزيع ،الجزائر ،2010.

-محمد دروبي: **الصحافة والصحفي المعاصر**، القاهرة، 1998.

-محمد دروبي: **الصحافة والصحفي المعاصر**، ط1، المؤسسة العربية للدراسات والنشر، بيروت، 1996.

-نصر الدين العياضي: **اقترابات نظرية من الأنواع الصحفية**، ديوان المطبوعات الجامعية، الجزائر، 1996.

-نورالدين بلبل: **دليل الكتابة الصحفية**، ديوان المطبوعات الجامعية، الجزائر، 1991.

-نوار باهي: **أكاديمية المرسل الصحفي المحترف**، ط1، دار الهدى للنشر، الجزائر، 2006.

الملاحق

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
كلية العلوم الإنسانية والاجتماعية
نيابة العمادة للدراسات والمسائل المرتبطة بالطلبة
University of Humanities and Social Sciences
Deanship of the College for Studies and Student Issues

وثيقة ايداع مذكرة ماستر

الموضوع: الحراسة عون والإدارة الإلكترونية
تدعيما لحكمة وترشيد الدولة

إعداد الطلبة:

1- بن الصغير خلود رقم التسجيل: 153306 7388

2- زياني عزيزة رقم التسجيل: 153306 7459

القسم: الإعلام والاتصال **الشعبة:** إعلام **التخصص** سمعي بصري

إشراف: د. الزواوي العطاطي **الرتبة:** أستاذ محاضر أ

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

موافقة وإمضاء المشرف(ة):
بالموافقة

رئيس فريق الاختصاص

رئيس القسم
غزال عبد الرزاق

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
كلية العلوم الإنسانية والاجتماعية
نيابة العمادة للدراسات والمسائل المرتبطة بالطلبة
Faculty of Humanities and Social Sciences
Vice-Deanship of the College for Studies and Student Issues

الرقم: /2021

تصريح شرفي خاص بالالتزام بقواعد النزاهة العلمية لإنجاز بحث

انا الممضى ادناه :

السيد(ة): زياني فوزية

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

الحامل لبطاقة التعريف الوطنية رقم: 102859750

الصادرة بتاريخ: 17/01/2017 عن دائرة: برج لعفير

المسجل بكلية: علوم الانسانية والاجتماعية قسم: الاعلام والاتصال

تخصص: سمعي بصري تحت رقم التسجيل: 153306745 9

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

عنوانها: الكراهية عبر الألعاب الالكترونية
بين الطمعة وكرسة الحرباية
بريوبتاج مصور

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

المسيلة في: 08/06/2021

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
كلية العلوم الإنسانية والاجتماعية
نيابة العمادة للدراسات والمسائل المرتبطة بالطلبة
Faculty of Humanities and Social Sciences
Vice-Deanship of the College for Studies and Student Issues

الرقم: /2021

تصريح شرفي خاص بالالتزام بقواعد النزاهة العلمية لإنجاز بحث

انا الممضى ادناه :

السيد(ة): بن الصغير خلود

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

الحامل لبطاقة التعريف الوطنية رقم: 109535895

الصادرة بتاريخ: 07/06/2018 عن دائرة: برج لغدير

المسجل بكلية: العلوم الانسانية والاجتماعية قسم: (سمعي بصري) الاعلام والاتصال

تخصص: سمعي بصري تحت رقم التسجيل: 153306738 1

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

عنوانها: الكراهية وتنامي الألعاب الالكترونية بين المتعة وتزعزع الهوية الدينية - دراسة ميدانية -

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

المسيلة في: 08/06/2021

امضاء المعني (ة):

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