تاريخ استقبال المقال 2019/06/08 تاريخ قبول نشر المقال 2019/09/04 تاريخ نشر المقال10 /2019/09

الصحافة المكتوبة و دورها في التوعية بجرائم الألعاب الالكترونية

د.قدة حمزة جامعة الشهيد حمة لخضر–الوادي–الجزائر

hamza.guedda@gmail.com

د.كحيط إيمان جامعة باجي مختار– عنابة–الجزائر

kahitimen@gmail.com

ط.د.قدة حنان جامعة الشهيد حمة لخضر–الوادي-الجزائر

gued.hanane@gmail.com

ملخص:

إن اللعب نشاطٌ ذهني أو بدني يقوم به الفرد صغيراً كان أم كبيراً، بهدف تلبية رغباته وحاجاته المختلفة، وهو عند الأطفال ضرورةٌ من ضرورات الحياة، كالأكل، والنوم، والأمن، لذلك انتشرت الألعاب الإلكترونية في كثير من المجتمعات العربية والأجنبية، لما تتضمنه من رسوم و ألوان و خيال و مغامرة تجذب الأطفال، حتى استحوذت على عقولهم واهتماماتهم، وقد كشفت عديد الدراسات خلال الخمسة والثلاثين عاماً الأخيرة، أن هذه الألعاب التي يتم تقديمها للأطفال والمراهقين بصفتها نوعاً من أنواع التسلية والمتعة، ارتبطت بازدياد السلوك العنيف، وارتفاع معدل جرائم القتل، الاغتصاب والاعتداءات، لذا يجب على الصحافة المكتوبة، بوصفها أداة لتنوير وإصلاح المجتمع، القيام بدورها في التوعية بمخاطر الألعاب الإلكترونية، وذلك للمحافظة على استقرار المجتمع.

الكلمات المفتاحية: الصحافة. المكتوبة، الجريمة، الألعاب، الإلكترونية، البنائية، الوظيفية.

The Press and its role in raising awareness of video games crimes

Abstract:

Playing is a mental or physical activity carried out by young and old individuals in order to meet their different wishes and needs. For children, playing is a basic necessity of life such as eating, sleeping and security. As a result, the video games have spread in many Arab and foreign societies for its drawings, colors, imagination and adventure which attract children, so that they possessed their minds and interests. During the last thirty five years, many studies have revealed that these games, which are presented to children and adolescents as a kind of entertainment, have been linked to the increase of violent behavior, higher homicide rates, rape and assaults. Therefore, the press, as a tool for enlightening and reforming the society, must play its role in raising awareness of the dangers of videogames in order to maintain the stability of society.

key words*:* Press; Crime; Video-games; Structuralism; Functionalism.

مقدّمة:

إن الصحافة المكتوبة هي مرآة المجتمع، فهي الوسيلة التي تعكس أفكاره ومعتقداته ووجهات نظره والمؤثرات الاقتصادية والسياسية والنفسية التي يتأثر بها، لذلك فمن البديهي أن تكون للصحافة المكتوبة رسالة سياسية واجتماعية وثقافية بالنسبة للجمهور، حيث يقول هتلر " إن الصحافة مدرسة يتلقى فيها الجمهور علومه اليومية"، كما يُقال عن الصحافة أنها وسيلة نقل ونشر الأخبار والمعلومات التي لها تأثير في مصالح الناس واهتماماتهم بأمانة وصدق، وللصحافة قوة في التأثير على الأفراد والمجتمعات وتتجاوب مع أمالهم وأمانيهم، كما تقوم بالتوجيه والإرشاد على مستويات المجتمع وتساهم فعليا في ترقية اهتمامات الناس، وتقديم المواد والبرامج الترفيهية التي تنفعهم و تشغل وقت فراغهم.

بغرض الترفيه ، يميل الفرد للعب بشكلٍ فطري منذ الطفولة، فاللعب يعد من الأنشطة المهمّة في حياة الإنسان التي تكشف عن مكنوناته، وعواطفه وجوانبه الخفيّة، وباللعب تتكوّن شخصيّة الفرد، وتظهر اتجاهاته وميولاته الفكرية والعاطفية والاجتماعية، كما أنّه وسيلةٌ من وسائل التعليم الأساسية، وفي السابق كان إطلاق مفهوم اللعب يرتبط بالنشاط البدني أو الحركي، إلا أنّه بتطوّر العلم والتكنولوجيا التي رافقته تغيّر مفهومه عن المفهوم السابق، فظهرت الألعاب الإلكترونية التي سُرعان ما جذبت انتباه جميع فئات المجتمع ولاقت نجاحاً فائقاً، وانحرفت بمفهوم اللعب من التعليم إلى الترفيه بالدرجة الأولى[1].

نظرا لضعف أجهزة الرقابة على محلات بيع الألعاب الإلكترونية ومراكز الألعاب وقلة مراقبة الأسر لما يشاهده أبناؤهم من الألعاب، وقلة الوعي بمخاطر الألعاب الإلكترونية فإن هناك حاجة ماسة لمعرفة الآثار السلوكية والصحية والاجتماعية للألعاب الإلكترونية، ومن بين هذه الآثار، السلوك العدواني وارتكاب الجريمة، حيث أنّ نسبة كبيرة من الألعاب الإلكترونية تعتمد على التسلية والاستمتاع بقتل الآخرين وتدمير أملاكهم والاعتداء عليهم بدون وجه حق، كما تعلم الأطفال والمراهقين أساليب ارتكاب الجريمة وفنونها وحيلها وتنمي في عقولهم قدرات ومهارات العنف والعدوان ونتيجتها الجريمة وهذه القدرات تكتسب من خلال الاعتياد على ممارسة تلك الألعاب[2].

لتفسير وتحليل العلاقة بين وسائل الإعلام التي من بينها الصحافة المكتوبة من جهة، وجرائم الألعاب الإلكترونية من جهة أخرى، تم الاعتماد على المدخل البنائي الوظيفي الذي يرتكز على المسلمات الخاصة بنظرية البنائية الوظيفية Structuralism Functionalism ، حيث يرى رواد هذه النظرية أن المجتمع يتكون من عناصر مترابطة تتجه نحو التوازن من خلال توزيع الأنشطة بينها التي تقوم بدورها في المحافظة على استقرار النظام ، وأن هذه الأنشطة تعتبر ضرورة لاستقرار المجتمع ، وأن هذا الاستقرار مرهون بالوظائف التي يحددها المجتمع للأنشطة المتكررة التي من بينها النشاط الإعلامي والاتصالي[3].

من هذا المنطلق نطرح الإشكالية الآتية: إن السلوكيات الناجمة عن الاستخدام المفرط واللاواعي لتكنولوجيا الألعاب الإلكترونية، و التي تبدوا في ظاهرها وسيلة للترفيه والتسلية والمتعة، لكن معايشتها والتفاعل معها قد يؤدي

بمستخدميها من الأطفال والمراهقين وحتى الكبار، إلى اكتساب سلوكيات عنيفة وعدائية قد تؤدي في المستقبل إلى تنشئة وتكوين مجرم محتمل، قد يرتكب جرائم ضد أفراد المجتمع، مما يهدد استقرار المجتمع وتماسكه.

ونظرا للدور الكبير الذي يمكن أن تقوم به الصحافة المكتوبة، من خلال نشر معلومات لفائدة كل أفراد المجتمع (أولياء، أطفال، مراهقين، شباب، كبار)، تبين المخاطر الحقيقة للتمادي في استخدام ومعايشة الألعاب الإلكترونية، وبالتالي فإن أي خلل في وظيفة الصحافة المكتوبة حول هذا الموضوع، من خلال التناول الإعلامي السيئ له، قد يزيد في نشر الجريمة، وبالتالي تهديد استقرار المجتمع.

لذلك أعددنا هذا المقال بهدف الكشف عن الدور الذي يمكن أن تقوم به الصحافة المكتوبة في دعم استقرار المجتمع وتماسكه بحكم أنها جزء منه، من خلال مواجهة الجريمة الناجمة عن استخدام الألعاب الإلكترونية، ومن هنا فإننا نتساءل: ما طبيعة الدور الذي يمكن أن تقوم به الصحافة المكتوبة في التوعية بجرائم الألعاب الإلكترونية؟

ينبثق عن هذا التساؤل جملة من الأسئلة الفرعية:

- ما هي الصحافة المكتوبة، وما هي أهميتها، خصائصها ووظائفها؟
- ما هي الألعاب الإلكترونية وما هي مخاطرها؟
- فيما تتمثل مظاهر العنف و الجريمة في الألعاب الإلكترونية؟
- كيف تساهم نظرية البنائية الوظيفية في فهم العلاقة بين الصحافة والجريمة؟
- ما هي أساليب الصحافة المكتوبة في التوعية بجرائم الألعاب الإلكترونية؟

للإجابة على هذه التساؤلات، يمكن اقتراح الخطة الآتية:

مقدمة.

أولا: ماهية الصحافة المكتوبة.

ثانيا: ماهية الألعاب الإلكترونية.

ثالثا: مظاهر العنف والجريمة في الألعاب الإلكترونية.

رابعا: نظرية البنائية الوظيفية كمقاربة لفهم علاقة الصحافة بالجريمة.

خامسا: أساليب الصحافة المكتوبة في التوعية بجرائم الألعاب الإلكترونية.

خاتمة.

أولا: ماهية الصحافة المكتوبة:

1. تعريف الصحافة:

1.1. لغة:

الصحيفة هي مجموعة من الصفحات تصدر يوميا أو في مواعيد منتظمة وتتضمن أخبار السياسة و الاقتصاد و الاجتماع والثقافة وما يتصل بها فسميت صحيفة وعليها سميت الصحافة والمزاول لها يسمى صحفيا بكسر الصاد أو

صحفيا بضم أو فتح الصاد والتسمية في أساسها من صفحة أو صحيفة أي إحدى وجهي الورقة المكتوبة، وهي التسمية الأكثر ملائمة إلى عالم الصحافة حيث أنها لم تخرج من نطاق الصفحة والصحيفة[4].

أما باللغة الإنجليزية فتسمى « journalism » من أصل « journal » وهي إحدى مشتقات كلمة « jour » الفرنسية أي " يوم " وكلمة « journal » بالفرنسية تعني في الأساس " يومي" صفة من " يوم" إذن فهي لا علاقة لها بالصفحة أو الصحيفة ، إذ أن الصفحة تسمى page أما الجريدة فتسمى بالفرنسية « journal » أي " يومية" وبالإنجليزية newspaper وهي كلمة من الكلمات الإنجليزية المركبة تعني الأولى " News" " أخبار" والثانية paper ورق ومعناها مجردة " ورق الأخبار " ، وفي قاموس أوكسفورد تستخدم كلمة صحافة بمعنى press وهي شيء مرتبط بالطبع والطباعة ونشر الأخبار والمعلومات وهي تعني أيضا « journal »ويقصد بها الصحيفة و»« journalism بمعنى الصحافة أو « journalist » بمعنى الصحيفة[5].

2.1. اصطلاحا:

إن الصحافة هي مهنة البحث عن الحقائق ونشرها بطرق رشيدة تجعلها تنفع المجتمع وتنميه وهي سابقة لمعظم وسائل الإعلام والتكنولوجيا علما أنها أخذت وأعطت وأثرت وتأثرت بدرجات متفاوتة مع معظم الوسائل الإعلامية الأخرى، والصحافة لها رسالة سياسية واجتماعية وثقافية بالنسبة للمواطنين إذ من البديهي أن الصحافة هي مرآة المجتمع وهي الوسيلة التي تعكس أفكاره ومعتقداته ووجهات نظره والمؤثرات الاقتصادية والسياسية والنفسية التي يتأثر بها، حيث عبر عنها " نابليون بونابرت" في قوله " إنني أرهب صرير الأقلام أكثر مما أرهب دوي المدافع" في حين يقول هتلر " أن الصحافة مدرسة يتلقى فيها الجمهور علومه اليومية"[6].

2.أهمية الصحافة:

للصحافة أهمية في غاياتها وأهدافها ومكانتها في المجتمع، وقد وصفت بأنها السلطة الرابعة بعد السلطة التشريعية والتنفيذية والقضائية، كما وصفت بأنها صاحبة الجلالة فهي أداة تنوير وإصلاح المجتمع عن طريق ما تنشره من أخبار ومواد ثقافية ، ومن هنا فإن الصحافة كوسيلة اتصال جماهيرية يجد فيها القارئ الكثير من المعلومات وشتى النواحي ، كما يجد فيها عناصر التسلية والترفيه، فالصحافة تنبع أهميتها من مدى امتلاكها للخصائص الإعلامية التي تميزها عن غيرها[7].

لقد قامت الصحافة بدور هام في إضفاء ملامح عصر التكنولوجيا على وجه العالم المعاصر، كما أضفت على عمليات الاتصال قدرة على السرعة في إحداث الأثر المطلوب من ناحية وتوسيع دوائره من ناحية أخرى على نحو جعلها تتعدى النطاقات المحلية والقومية. فاتسعت مجالات الاهتمامات الإنسانية، ومن ثم فقد أصبحت الصحافة وسيلة يعتمد عليها في الدعاية لفكرة وإقامة أنظمة والتصدي لأفكار ونظم الآخرين[8].

أما الحكومات والسلطات الرسمية في جميع بلدان العالم فهي تستعملها كسلاح قوي للدفاع عن أفكارها السياسية خاصة التي تميزها عن غيرها، كما تعد الصحافة المكتوبة من مقومات الحياة الفكرية ومن أهم وسائل الاتصال الحديثة التي لا يمكن التخلي عنها والصحافة كوسيلة اتصال تقرأ لعدة أغراض منها[9]:

- الإطلاع على ما فيها من أخبار بدافع الرغبة في الوقوف على أحوال محيطها الاجتماعي والثقافي والاقتصادي والسياسي.

- معرفة القضايا التي يتحدث عنها الرأي العام أولا بأول.

– التسلية والإمتاع بما فيها من طرائف خبرية ونوادر أدبية.

فالصحافة هي لسان الأمة الناطق بأفكارها وآراءها ورغباتها وآلامها وأمالها، وهذا مازاد في أهميتها فأصبحت تدعي بالسلطة الرابعة، كما أنها تعمل أيضا على تكوين الرأي العام، كما تقوم الصحافة بدور إعلامي كبير باعتمادها على نشر مواضيع تثقيفية تعليمية تنوه للعقائد والقيم المخالفة للإسلام بالنقد واعتمادها على المنطق والحوار والاقتناع، وتقوم الصحافة في العصر الحديث على مساعدة الأفراد في فهم البيئة التي يعيشون فيها وتقدم معلومات جديدة حول قضايا الساعة[10] .

3. سمات الصحافة وخصائصها:

للصحافة خصائص تمتاز بها عن غيرها من وسائل الاتصال والإعلام الأخرى:

- تسمح للقارئ التحكم في وقت قراءتها وتمكنه من الإطلاع مرات عديدة على الموضوعات والتاني في الإطلاع، تحوي موضوعات عديدة تميل إلى التفصيلات الدقيقة في الأخبار والموضوعات تنشر مالا ينشره التلفاز والإذاعة[11].
- يمكن قراءتها في أي مكان ومن قبل أكثر من شخص والاحتفاظ بها والرجوع إليها في أي وقت[12].
- تتميز بأنها دورية أي تتميز بالعنوان الواحد الذي ينظم جميع الإعداد وبالرقم المسلسل الذي يسلم العدد إلى الذي يليه، وبانتظام موعد الصدور سواء كان يوميا أو غير ذلك[13].
- المطبوع يحتاج إلى مساهمة من جانب القارئ أكثر من تلك التي تتطلبها الوسائل الأخرى من جمهورها لأن الرسالة المطبوعة تكوينها أقل اكتمالا ولا تواجه القارئ بمتحدث يسمعه كما يفعل الراديو أو يشاهده كما هو في التلفزيون، ولهذا يسمح المطبوع بحرية أكبر في التخيل وتوزيع الظلال والتفسيرات وما شابه ذلك، فالقارئ لا يحس بأنه شخصيا جزء من عملية الاتصال[14].
- تلبي غريزة حب الاستطلاع لدى المتلقي وتقلل غموض البيئة حوله بالقيام بالوظيفة الأولى وهي الإعلام أو الأخبار، وذلك لتنوع المادة الإعلامية المقدمة وهو ما نعرفه بالتقسيم الموضوعي للصحافة إلى أقسام مختلفة[15].
- اعتمادها في تقديم المضمون الإعلامي على قوالب تحريرية أساسية وكلها تعتمد على الخبر وتقدم التفسير له والتحليل، فنجد أشكالا تبدأ بالمقال والتحقيق والحديث، بل إن الصورة عندما تقدم في الصحف، فإنها تقدم خبرا أيضا ولها دلالة نفسية، إخراجية جمالية، ولكنها لا توضع عفويا، والصحيفة على اختلافها مهما صغرت أو كبرت تقدم المضمون الصحفي في أشكال إخراجية معينة يستخدم فيها العنوان والصورة والحرف والجداول وغيرها[16].

4. وظائف الصحافة المكتوبة تجاه المجتمع:

اختلف الباحثون حول تأثير وسائل الإعلام على الفرد بمعزل عن المجتمع (الاتجاه السيكولوجي)، وتأثير وسائل الإعلام على الأفراد باعتبارهم جزءا من المجتمع (الاتجاه السوسيو–سيكولوجي)، وفي كل الحالات فان وسائل الإعلام يمكن أن تؤثر على الفرد من خلال عدة عمليات.

1.4. الإمداد بالمعلومات:

إن عملية استقبال المعلومات تتركز في عدد من الأعضاء و الأجهزة، هي أعضاء الاستقبال الحسي، وتختص هذه الأعضاء باستقبال المعلومات عن التغيرات في المناخ المحيط بالإنسان وإعادة إرسالها في صورة متطورة إلى أجهزة التحليل والتعامل.

ذكر بعض الخبراء أن الإنسان يحصل على معلوماته بالنسب المؤوية الآتية: عن طريق البصر 75%، عن طريق السمع 13%، عن طريق اللمس 6%، عن طريق الشم 3%، عن طريق التذوق[17].

إذا تحدثنا عن وصول المعلومات إلينا، فلابد أن نعترف أن لوسائل الإعلام دورا هاما في ذلك، سواء كانت معلومات الفرد عميقة أو ضحلة، واسعة أو ضيقة، حيث نحصل على معلومات عن الناس والمشاكل والأحداث أساسا من وسائل الإعلام، فمن المعروف أن الأفراد يخصصون في المتوسط لوسائل إعلام مالا يقل عن ست ساعات يوميا، ومن المحتم أن يأخذ الفرد قدرا كبيرا من المعلومات منها ويحتفظ بها[18].

2.4. خلق آراء عن الموضوعات الجديدة:

يرى عدد كبير من الباحثين أن وسائل الإعلام تستطيع خلق آراء جديدة عن الموضوعات الجديدة لأن درجة وضوح الموضوع أو عدم ارتباطه بتجمعات أو تمركز الاتجاهات الموجودة تجعله قادرا على التغلب على الصعوبات التي تقف عادة عقبة أمام التحول، فالفرد ليس مهيئا لأن يرفض وجهة النظر التي يسمعها حول موضوع جديد، ذلك لأن العمليات الانتقائية تساعد تلك المعلومات (الرسالة) على تحقيق التأثير[19].

3.4. تدعيم الاتجاهات الإيجابية:

إن الإعلام لا يحدث من التغير والتحول بقدر ما يحدث من التدعيم والمحافظة، فلقد راجع "جوزيف كلابر" كل البحوث والدراسات المتصلة بتأثير الاتصال الجماهيري على الأفراد ووجد أدلة أن وسائل الاتصال الجماهيري تعمل على التدعيم الموجودة بدلا من تغييرها وخرج بخمسة مبادئ هامة هي[20]:

- إن وسائل الإعلام ليست العامل الوحيد لإحداث تأثير في الجمهور لكنها تعمل مع، ومن خلال، شبكة من العناصر والمؤثرات الوسيطة لإحداث التأثير.
- تجعل هذه العناصر المؤثرات الوسيطة من وسائل الاتصال الجماهيري عنصرا رافدا في عملية تعزيز الحالات الموجودة سواء كانت هذه الحالات متعلقة بالنوايا أو الميول أو النظرة العامة للأمور، ويعمل التأثير الإعلامي على تعزيز هذه الحالات بدلا من تغييرها.
- من المرجح في الظروف التي تعمل فيها وسائل الإعلام على إحداث التغيير حدوث حالة من حالتين: إما العناصر والمؤثرات الوسيطة لا تعمل، مما يجعل تأثير الإعلام مباشرا، أو أن العناصر الوسيطة نفسها تعمل وتساعد في إحداث التغيير.
- توجد بعض الأوضاع الجانبية التي يبدو فيها الإعلام قادرا على إحداث تأثير مباشر لتحقيق بعض الأغراض النفسية والجسدية.
- تتأثر فعالية الاتصال الجماهيري سواء كانت عنصرا رافدا أو عنصرا يحقق التأثير المباشر بالمجالات المختلفة لوسائل الاتصال أو الاتصال نفسه أو الوضع الاتصالي.

4.4. تغيير الاتجاهات السلبية:

تؤكد الدراسات الإعلامية أن التحول في الرأي نتيجة للتعرض لوسائل الإعلام أقل شيوعا من التدعيم والتغيير الطفيف للآراء، ولكن قد تنجح وسائل الإعلام في بعض الأحوال في القيام بدور أساسي في إحداث هذا التحول في الآراء، وخاصة في الأوقات التي ينتشر فيها عدم اليقين والحيرة حول أمور معينة، فإن وسائل الإعلام تستطيع أن تحدث التغييرات وتنشر الاتجاهات والقيم الجديدة، وقد تساعد في بعض الظروف و العمليات الانتقائية على إحداث التغيير، وربما لا تعمل في بعض الحالات حينما يتعرض الفرد لضغوط متعارضة أو حينما يضطر أن يقول شيئا لا يؤمن به[21].

5.4. التأثير في السلوك:

يعد تغيير السلوك من أصعب وظائف وسائل الإعلام، فلا يمكن تغير سلوك الفرد بمجرد تعرضه للمادة الإعلامية، ولكن ذلك يحتاج إلى تأثير تراكمي وعلى مراحل، ولا يمكن الجزم باستحالة تغيير وسائل الإعلام لسلوك الفرد، فقد أثبتت عدة بحوث قدرة وسائل الإعلام في تعديل سلوكيات الأفراد في عدة مجالات، وفي هذا الإطار يمكن تأكيد أن وسائل الاتصال الجماهيري يمكنها أن تقوم بدور له ثلاثة أبعاد[22]:

- إمداد الأفراد والجماعات بالمعلومات والحقائق التي تقنعهم بالحاجة إلى تغيير سلوكاتهم والكيفية التي تحدث بها عملية التغيير، وما سوف يترتب عليها من نتائج وآثار.
- يمكن لوسائل الإعلام أن تعمق الاقتناع بضرورة التغير وقبول حدوثه، وأن تساعد الأفراد والجماعات على اتخاذ قرارات سليمة ومناسبة تتطلبها تضحيات معينة ينبغي أن يتحملوها، وهي تعمل في ذلك بما توفره من قنوات اتصال بين الأفراد والجماعات وبين زعمائهم.
- كذلك يمكن لوسائل الإعلام أن تعلم الأفراد والجماعات مهارات وسلوكات جديدة.

ثانيا: ماهية الألعاب الإلكترونية:

1. تعريف الألعاب الإلكترونية:

يمكن تعريف اللعب بأنّه نشاطٌ ذهني أو بدني يؤديه الفرد صغيراً كان أم كبيراً ، بهدف تلبية رغباته وحاجاته المختلفة ، كالتسلية والترفيه عن النفس ،والتعليم والمتعة ، وحب الاستطلاع، وتفريغ الطاقة الزائدة، وغير ذلك من حاجاتٍ مختلفةٍ تختلف باختلاف الفئةِ العمريةِ ،وهو عند الأطفال ضرورةٌ من ضرورات الحياة، كالأكل، والنوم، والأمن[23].

برزت الألعاب الإلكترونية في بداية الثمانينات مع التطور العلمي والتكنولوجي والاستخدامات المتعددة للحاسوب، فكانت نقلةً نوعيةً ومُتميزةً، وأصبحت مدار بحثٍ وجدلٍ كبيرين بالنسبة لأهميّتها ودورها التربوي وتأثيرها على الكبار والصغار، وفوائدها في تنمية المهارات وخاصّةً مهارة التفكير والتخطيط، وبهذا فقد أصبَحت هذه الألعاب محطّ اهتمام الجميع. تُعدّ الألعاب الإلكترونية المرحلة المتقدّمة من ألعابِ الفيديو؛ حيث مَرّت بمَراحل عديدة حَتى وصلت إلى شكلِها الحالي[24].

انتشرت الألعاب الإلكترونية في كثير من المجتمعات العربية والأجنبية إذ لا يكاد يخلو منها بيت ولا متجر، تجذب الأطفال بالرسوم والألوان والخيال والمغامرة، حيث انتشرت انتشارا واسعاً وكبيراً ونمت نمواً ملحوظاً وأغرقت الأسواق بأنواع مختلفة منها ودخلت إلى معظم المنازل وأصبحت الشغل الشاغل للأجيال حيث أنها استحوذت على عقولهم واهتماماتهم. كما أنّ الألعاب الإلكترونية لم تعد حكرًا على الصغار بل صارت هوس الكثير من الشباب وتعدى ذلك للكبار.

هذا وقد انتشرت هذه الألعاب الإلكترونية بسرعة هائلة في المجتمع الجزائري بوجه عام، حتى أصبحت جزءًا من غرفة الطفل، بل أصبح الآباء والأمهات يصطحبونها معهم أينما ذهبوا ليزيدوا الأطفال إدمانًا على ممارستها.وفي العطلة الصيفية يحتار الأهل، حول كيفية تمضية أطفالهم لهذه العطلة، وإذا طرح السؤال عما يسعد الأولاد خلال إجازتهم، فإجابة نسبة كبيرة منهم، تأتي لصالح ألعاب الحاسوب والفيديو[25].

نتيجة لتعدد الألعاب الإلكترونية وتنوعها ظهرت آثار مختلفة على سلوك الأطفال المستخدمين لها من نواحي متعددة فعلى سبيل المثال تقرر أنه نظرا لضعف أجهزة الرقابة على محلات بيع الألعاب الإلكترونية ومراكز الألعاب وقلة مراقبة الأسر لما يشاهده أبناؤهم من الألعاب وقلة الوعي بمخاطر الألعاب الإلكترونية فإن هناك حاجة ماسة لمعرفة الآثار السلوكية والصحية والاجتماعية للألعاب الإلكترونية على الأطفال.

2. مخاطر الألعاب الإلكترونية:

وفقا للعديد من الدراسات والأبحاث فإن ممارسة الألعاب الإلكترونية كانت السبب في بعض المآسي فقد ارتبطت نتائج هذه الألعاب خلال الخمسة والثلاثين عاماً الأخيرة بازدياد السلوك العنيف وارتفاع معدل جرائم القتل والاغتصاب والاعتداءات الخطيرة في العديد من المجتمعات، والقاسم المشترك في جميع هذه الدول هو العنف الذي تعرضه وسائل الإعلام أو الألعاب الإلكترونية ويتم تقديمه للأطفال والمراهقين بصفته نوعاً من أنواع التسلية والمتعة[26].

أجريت متابعة ميدانية للعديد من الألعاب الإلكترونية وتأثيرها على الأطفال والمراهقين، فقد ذكرت أن الألعاب تغيرت إلى حد كبير مقارنة بأول مرة تم تقديمها، حيث كانت الألعاب سابقاً تحتوي على مواجهة الأعداء الخياليين كغزاة كوكب الأرض والشخوص الكرتونية، والأرواح الشريرة، والمتسلطين الأشرار، إلا أنّ العنف الذي تحتوي عليه الألعاب الإلكترونية هذه الأيام لا حد له، ويمارس دون أي مسوغ، ويتم في بعض الحالات تحديد السلوك غير الأخلاقي وغير المهذب كهدف لهذه الألعاب[27].

ومن خلال الإطلاع على الأدبيات ذات العلاقة، يمكن تصنيف الآثار السلبية للألعاب الإلكترونية إلى خمس فئات: أضرار دينية، أضرار صحية، أضرار اجتماعية، أضرار أكاديمية، و أضرار سلوكية وأمنية.

2.1.الأضرار الدينية:

في ظل غياب أجهزة الرقابة الرسمية على محلات بيع الألعاب الإلكترونية ومراكز الألعاب وعدم مراقبة الأسرة لما يشاهده أبناؤهم من الألعاب ونقص الوعي بالخطر، أدّى هذا إلى تسرب ألعاب وبرامج تروج لأفكار وألفاظ وعادات تتعارض مع تعاليم الدين وعادات وتقاليد المجتمع وتهدد الانتماء للوطن، كما تساهم بعض الألعاب في تكوين ثقافة مشوهة ومرجعية تربوية مستوردة، إضافة إلى أنّ بعض الألعاب تدعو إلى الرذيلة والترويج للأفكار الإباحية الرخيصة التي تفسد عقول الأطفال والمراهقين على حد سواء[28].

إنّ محتويات ومضامين بعض الألعاب الإلكترونية، بما تحمله من سلبيات وطقوس دينية معادية ومسيئة للديانات وبالذات الدين الإسلامي، قد تؤثر سلبا على اللاعب أو المُشاهد، كما أنّ تعلق الأطفال والمراهقين بالألعاب الإلكترونية قد يلهيهم عن أداء بعض العبادات الشرعية، وبالذات أداء الصلوات الخمس في أوقاتها مع الجماعة في المسجد، كما أنها قد تلهيهم عن طاعة الوالدين والاستجابة لهم وتلبية طلباتهم، بالإضافة إلى إلهائهم عن صلة الأرحام وزيارة الأقارب.

2.2. الأضرار الصحية:

من أضرار الألعاب الإلكترونية الإصابة بسوء التغذية والبدانة، فالطفل لا يشارك أسرته في وجبات الغذاء والعشاء فيتعود الأكل غير الصحي في أوقات غير مناسبة للجسم، وعلى سبيل المثال أكدت دراسة أن ارتفاع حالات البدانة في معظم دول العالم يعود إلى تمضية فترات طويلة أمام التلفاز أو الحاسب، فقد قام الباحثون بدارسة أكثر من 2000 تلميذ تتراوح أعمارهم بين 9 سنوات و18 سنة، وتبين أن معدلات أوزان الأطفال ازدادت من 54 كيلو غرامًا إلى 60 كيلو غرامًا، كما أن هناك انخفاضًا حادًا في اللياقة البدنية، فالأطفال من ذوي 10 سنوات في عام 1985 كانوا قادرين على الركض لمسافة 1.6 كيلو متر لمدة زمنية لا تتجاوز 8.14 دقيقة، أما أطفال اليوم فيركضون المسافة نفسها ولكن في عشر دقائق أو أكثر[29].

3.2. الأضرار الاجتماعية:

قد تؤدي هذه الألعاب بما تحمله من أخلاقيات وأفكار سلبية إلى المزيد من الانفصال الأسري والترابط الإنساني مع الآخرين وارتباط الطفل بالقيم والأخلاقيات الغربية التي تفصله عن مجتمعه وأصالته، كما أنها من وجهة نظر

المجذوب تصنع طفلاً أنانيًا لا يفكر في شيء سوى إشباع حاجته من هذه اللعبة، وكثيرًا ما تثار المشكلات بين الإخوة الأشقاء حول من يلعب؟ على عكس الألعاب الشعبية الجماعية التي يدعو فيها الطفل صديقه للعب معه.

كما أن الألعاب الإلكترونية قد تعلِّم الأطفال أمور النصب والاحتيال فالطفل يحتال على والديه ليقتنص منهم ما يحتاجه من أموال للإنفاق على الألعاب الإلكترونية إما بأن يأخذ منهم مصاريف درسه الخصوصي ليلعب بها أو يدَّعي مثلاً أن معلم الفصل طلب منهم أموالاً لتجميل الفصل أو لشراء هدايا للمتفوقين في الامتحان[30].

4.2. الأضرار الأكاديمية:

إنّ ممارسة الألعاب الإلكترونية يؤثر سلبا على التحصيل الدراسي ويؤدي إلى إهمال الواجبات المدرسية والهروب من المدرسة أثناء الدوام المدرسي ويؤدي إلى اضطرابات في التعلم، وفي هذا السياق يروى[31]، أنه أثناء وجوده في أحد محلات الألعاب الإلكترونية جاء رجل يبدو عليه علامات الغضب ونهر طفله أمامه، فسأله عن السبب في ذلك فقال له: إن طفله لم يَعُد يتواجد في المنزل، فما إن يأتي إلى البيت قادمًا من المدرسة حتى يخرج ويذهب إلى محل الألعاب الإلكترونية، ويستمر هناك لأكثر من خمس ساعات، فلا يتفرغ لأداء واجباته المدرسية، ويظل بدون طعام طوال هذه الفترة، حتى إنه قال إن مستواه الدراسي قد تأخر منذ أن عرف الطريق إلى ممارسة الألعاب الإلكترونية. كما أنه هناك أطفالا يهربون من الدراسة ويذهبون لممارسة الألعاب الإلكترونية.

5.2. الأضرار السلوكية والأمنية:

على الرغم من الفوائد التي قد تتضمنها الألعاب الإلكترونية إلاّ أن سلبياتها أكثر من إيجابياتها لأن معظم الألعاب المستخدمة من قبل الأطفال والمراهقين ذات مضامين سلبية تؤثر عليهم في جميع مراحل نموهم، بالإضافة إلى أنّ نسبة كبيرة من الألعاب الإلكترونية تعتمد على التسلية والاستمتاع بقتل الآخرين وتدمير أملاكهم والاعتداء عليهم بدون وجه حق، كما تعلم الأطفال والمراهقين أساليب ارتكاب الجريمة وفنونها وحيلها وتنمي في عقولهم قدرات ومهارات العنف والعدوان ونتيجتها الجريمة وهذه القدرات تكتسب من خلال الاعتياد على ممارسة تلك الألعاب[32].

ثالثا: مظاهر العنف والجريمة في الألعاب الإلكترونية.

أثبتت الأبحاث التي أجريت في الغرب وجود علاقة بين السلوك العنيف للطفل ومشاهد العنف التي يراها على شاشة التلفاز أو يمارسها في الألعاب الإلكترونية ، كما أثبتت الدراسات بأن العنف يتضاعف بلعب الألعاب ذات التقنية العالية التي تتسم بها ألعاب اليوم، ونسبة كبيرة من الألعاب الإلكترونية تعتمد على التسلية والاستمتاع بقتل الآخرين وتدمير أملاكهم والاعتداء عليهم بدون رحمة، وتعلم الأطفال والمراهقين أساليب ارتكاب الجريمة وفنونها وحيلها وتنمي في عقولهم قدرات ومهارات العنف والعدوان التي تقودهم في النهاية إلى ارتكاب الجرائم فعليا، حيث أجريت دراسة كندية لمراجعة وتقويم المحتوى لثلاث مائة (100) لعبة الكترونية، وفي النتائج تم رصد مائتين وأثنين وعشرين (222) لعبة منها تعتمد اعتماداً مباشراً على فكرة ارتكاب الجريمة والقتل[33].

وفي هذا السياق أكدت دراسة سلفر (نقلا عن: أبو جراح، 1425هـ)، أن ألعاب البلايستيشن يمكن أن تؤثر على الطفل فيصبح عنيفا، فالكثير من ألعاب (القاتل الأول) الموجودة في البلايستيشن تزيد رصيد اللاعب في النقاط كلما تزايد عدد قتلاه، فهنا يتعلم الطفل أن القتل شيء مقبول وممتع[34].

كما تقول "نورة السعد" أنه وفقا لعديد الدراسات والأبحاث، فإن ممارسة الألعاب الإلكترونية كانت السبب في بعض المآسي فقد ارتبطت نتائج هذه الألعاب خلال الخمسة والثلاثين عاماً الأخيرة بازدياد السلوك العنيف وارتفاع معدل جرائم

القتل والاغتصاب والاعتداءات الخطيرة في العديد من المجتمعات، والقاسم المشترك في جميع هذه الدول هو العنف الذي تعرضه وسائل الإعلام أو الألعاب الإلكترونية ويتم تقديمه للأطفال والمراهقين بصفته نوعاً من أنواع التسلية والمتعة[35].

في هذا السياق كذلك يقول الكولونيل ديفغروسمان، أستاذ علم النفس سابقاً بأكاديمية ويست بوينت العسكرية بالولايات المتحدة الأمريكية(نقلا عن: Mai، 2010): بأن بعض الألعاب الإلكترونية تضاهي أعمال القتل التي تعلم الإنسان مع مرور الوقت تحدي شخص آخر ووضع نهاية لحياته، وكما هو معروف فإن الأطفال بطبيعتهم لا يميلون إلى القتل، ولكنهم يتعلمونه من خلال أعمال العنف التي يتم عرضها بصفتها نوعاً من أنواع التسلية والمتعة عن طريق التلفزيون والأفلام وألعاب الفيديو[36].

رابعا: نظرية البنائية الوظيفية كمقاربة لفهم علاقة الصحافة بالجريمة:

إن فكرة البناء الاجتماعي ليست فكرة حديثة العهد بل تمتد إلى منتصف القرن التاسع عشر عندما ظهرت في كتابات " مونتسكيو " وحينها ظهرت فكرة النسق الاجتماعي على أساس أن مظاهر الحياة الاجتماعية تؤلف فيما بينها وحدة متماسكة متسقة وذلك عندما تحدث مونتسكيو عن القانون وعلاقته بالتركيب السياسي والاقتصادي والدين والمناخ وحجم السكان والعادات والتقاليد وغيرها مما يشكل في جوهره فكرة البناء الاجتماعي [37].

لقد بلغت الفكرة الوظيفية ذروتها في تفكير "إميل دوركايم" خاصة في مواجهة موضوع الحقائق الاجتماعية التي تمتاز بعموميتها وقدرتها على الانتقال من جيل لآخر وقدرتها على فرض نفسها على المجتمع،والنظم الموجودة في المجتمع من سياسية واقتصادية وقانونية...تؤلف بناءا له درجة معينه من الثبات والاستمرار[38].

البنيوية تفسر المجتمع والظاهرة الاجتماعية وفقا للأجزاء والمكونات والعوامل المفردة التي يتكون منها البناء الاجتماعي بعيدا عن وظائف هذه الأجزاء والنتائج المتمخضة عن وجودها ، في حين أن الوظيفة تفسر الظاهرة الاجتماعية تفسيرا يأخذ بعين الاعتبار نتائج وجودها وفعاليتها بعيدا عن بنائها والأجزاء التي تتكون منها[39].

لهذا ظهرت النظرية البنيوية الوظيفية لتنظر إلى الظاهرة أو الحادثة الاجتماعية على أنها وليدة الأجزاء أو الكيانات البنيوية التي تظهر في وسطها ، وأن لظهورها وظيفة اجتماعية لها صلة مباشرة أو غير مباشرة بوظائف الظواهر الأخرى المشتقة من الأجزاء الأخرى للبناء الاجتماعي ، علما بأن النظرية البنيوية الوظيفية قد ظهرت في القرن التاسع عشر على يد العالم الاجتماعي البريطاني"هربرت سبنسر" ، ثم ذهبت إلى أمريكا فطورها هناك كل من "تالكوت بارسونز" و "روبرت ميرتون" و "هانز كيرث" و"رايت ملز"[40].

واستثمر علم الاجتماع فكرة البناء والوظيفة في دراسته للمجتمعات والجماعات و المؤسسات والمنظمات ، فالمؤسسة أو النسق الفرعي له بناء يتحلل إلى عناصر بنيوية يطلق عليها الأدوار، ولكل دور وظيفة، و هذه الوظائف مكملة بعضها لبعض ، ذلك أن التكامل يكون بين البنى وبين الوظائف كما تعتقد النظرية البنيوية الوظيفية[41].

لقد أصبحت المؤسسات الإعلامية والاتصالية في الوظائف الكلية، أو العلاقات فيما بينها (التعاون أو التنافس) أو العلاقات مع الأجهزة والنظم الاجتماعية الأخرى، أو العلاقات مع الجمهور، أصبحت في هذا الإطار نظماً اجتماعية Social Systems، تتفاعل عناصرها من أجل تحقيق الأهداف وإنجازها، مهما كانت هذه الأهداف أو توجهاتها[42]، وأصبحت دراسة المؤسسات الاتصالية تتطلب تناول كل هذه الجوانب من خلال المداخل المتعددة التي ترسمها النماذج أو النظريات الخاصة بالبناء التنظيمي لهذه الوسائل، وعلاقاتها بالنظم الاجتماعية الأخرى ، أو القوى المسيطرة في المجتمع و تأثيراتها على صياغة السياسات وإنجاز الأهداف[43].

قدم "هيبرت–Hiebert" في إطار تحليله للنظم الإعلامية– نموذجاً يوضح فيه العلاقات المتبادلة بين وسائل الاتصال والنظم أو الخصائص المميزة للمجتمع، فيرى أن العلاقة بين وسائل الاتصال والمجتمعات هي علاقة تبادلية، ولمعرفة هذه العلاقة يفضل تحليل النظام الإعلامي كوحدات متميزة، ويقدم هذا النموذج Media System Paradigm الذي صمم ليعكس التفاعل بين وسائل الاتصال في المجتمع، يقدم أساساً للمقارنة، ويسهم في وصف أوجه الاتفاق والاختلاف بين النظم الإعلامية الوطنية[44].

يمكننا الاعتماد على نموذج "هيبرت–Hiebert" كأحد النماذج التي تتبنى البنائية الوظيفية، لتحديد العلاقات بين الصحافة المكتوبة بوصفها إحدى النظم، مع الاهتمام بنمط السلوك المتمثل في الجرائم الناجمة عن الألعاب الإلكترونية، و تحديد ما تسببه هذه الجرائم من استقرار للمجتمع أو عدم استقراره، وما تسببه الصحافة المكتوبة من استقرار للمجتمع أو خلله الوظيفي من خلال نوع الوظائف التي تؤديها هذه الصحف.

خامسا: أساليب الصحافة المكتوبة في التوعية بجرائم الألعاب الإلكترونية:

1. الإمداد بالمعلومات:

إن المعلومات التي تتاح للجمهور من خلال وسائل الاتصال التي تساعد على نشر الأفكار الجديدة بينهم، تؤدي دورا جوهريا في التحضر والتحول الاجتماعي من المستوى التقليدي إلى المستوى العصري، مما يساعد على رفع مستوى المعلومات بين الجمهور.

من خلال المعلومات يشكل الأفراد آراءهم واتجاهاتهم وسلوكياتهم، فكلما أتاحت الصحافة المكتوبة معلومات أكثر حول مخاطر الألعاب الإلكترونية وانعكاساتها على الأطفال والمراهقين، والجرائم المرتكبة بسببها، والتي من بينها جريمة الانتحار التي ظهرت مؤخرا في أوساط الأطفال والمراهقين، كلما أدى ذلك بالأطفال والمراهقين وأوليائهم إلى الحذر من تأثيرات الألعاب الإلكترونية العنيفة، ومحاولة تفادي الغوص فيها، وتفادي تقليدها ومسايرتها، لأنها سوف تؤدي في النهاية إلى ارتكاب جرائم تؤذي الأسر والعائلات والمجتمع ككل.

2. خلق آراء عن الموضوعات الجديدة:

إن إنتاج أفكار جديدة ونشرها في الصحافة المكتوبة، سوف يفتح الطريق أمام الأطفال والمراهقين وعائلاتهم لاكتشاف سبل وطرق جديدة من شأنها تطوير أفكارهم، واستغلال أوقات فراغهم بطريقة تفيدهم، فقصص المخترعين والمكتشفين التي تنشرها الصحافة، والشهرة التي يلقاها المخترعون، سوف تشكل حافزا للنشء لكي يصبحوا مخترعين ومكتشفين، لذلك فكل أوقات فراغهم سوف تستغل في خدمة الناس والمجتمع والبشرية، وليس في تهديم المجتمع، من خلال تعلم سلوكيات عنيفة نتيجة الغوص المفرط في ألعاب افتراضية عنيفة تولد سلوكيات عنيفة لدى الأطفال والمراهقين، و تدفعهم للتعامل بعنف في كل شؤونهم اليومية، والنتيجة ارتكاب جرائهم في حق أنفسهم وغيرهم.

3. تدعيم الاتجاهات الايجابية:

من الاتجاهات والقيم التي يجب تدعيمها في المجتمع، ثقافة التسامح والسلم، والعطاء والمساعدة، والتعاون والمشاركة، وحرية الرأي واحترام آراء الآخرين، وتفادي التعصب والعنف، كل هذه القيم والاتجاهات تعد إيجابية وتخدم المجتمع وتزيد في تماسكه، لذلك يمكن للصحافة أن تدعم هذه القيم من خلال نشر أخبار ومقالات تقدم نماذج لأفراد ناجحين يتسمون بهذه الصفات، ليشكلوا قدوة للناشئين، بدلا من تقديم رؤساء العصابات والفارين من العدالة والمجرمين في صورة أبطال، مما يجعل النشئ يتأثرون بتلك الأخبار، ويعتبرون تلك الشخصية قدوة لهم، وبذلك يتحولون إلى مجرمين حاليين أو مستقبليين.

4. تغيير الاتجاهات السلبية:

إن استخدام العنف، والاعتداء على الأبرياء، والحصول على السلاح وتوجيهه ضد الناس، كلها عادات سلبية قد يتم اكتسابها من الألعاب الإلكترونية، لذلك يمكن للصحافة المكتوبة نشر أخبار حول جرائم ارتُكبت بسبب التأثر المفرط بالألعاب الإلكترونية، وقد يشكل هذا الخبر معلومة جديدة من شأنها تنبيه الأولياء إلى ضرورة الحذر والمراقبة أكثر لأطفالهم، ومساعدتهم في اختيار الألعاب الإلكترونية التي تغرس فيهم قيما إيجابية مفيدة للمجتمع، بدلا من القيم السلبية كالعنف والإجرام.

5. التأثير في السلوك:

من خلال ما سبق، يمكن القول إن الصحافة المكتوبة يمكنها تقديم معلومات عن مخاطر الألعاب الإلكترونية وأضرارها المستقبلية على الفرد والمجتمع، وأن الألعاب الإلكترونية التي تعتمد على العنف، يمكن تغييرها باختيار ألعاب الكترونية أكثر ترفيها وأقل عنفا، ويمكن للصحافة المكتوبة ذكر أسماء بعض الألعاب الالكترونية الجديدة والأكثر سلمية، وإشاعة استخدامها، في إطار تقديم بديل عن الألعاب العنيفة، وبالتالي يحدث التغير، من خلال تفادي ظهور أفراد جدد يتصفون بسلوكيات عنيفة و إجرامية ناتجة عن الألعاب الإلكترونية التي يفترض فيها أن تكون مجرد أداة للترفيه فقط، وليست سلاحا ضد المجتمع.

خاتمة:

إن الصحافة المكتوبة كبنية فرعية و المجتمع كبناء عام وشامل، مرتبطان باستقرار بعضهما البعض، واستقرارهما مرتبط بقيام كل منهما بالوظائف المنوطة إليه، وأي خلل في وظيفة أحدهما، سيعود بالضرر على الآخر، لذلك فعلى الصحافة المكتوبة أن تقوم بوظيفتها في نشر الأخبار والتعليق عليها مراعية في ذلك دعم استقرار النظام الاجتماعي، فنشر أخبار العنف والاعتداء والجريمة، وتصوير المعتدين كأبطال من خلال إفلاتهم من العقاب، وهربهم من السلطات الأمنية والقضائية، و عدم ربط هذه الأخبار بعقاب أو سجن، يعد خللا في التناول الإعلامي لهذه المواضيع، و خللا وظيفيا للصحافة المكتوبة، لأنه يسبب ضررا للمجتمع، فانتشار الجريمة يهدد استقرار المجتمع وتماسكه.

إن قيام الصحافة المكتوبة بوظائفها المتمثلة في الإمداد بالمعلومات، خلق آراء عن الموضوعات الجديدة، تدعيم الاتجاهات الايجابية، تغيير الاتجاهات السلبية، التأثير في السلوك، بهدف التوعية بمخاطر الجريمة الناجمة عن الاستخدام المفرط وغير المدروسة للألعاب الإلكترونية، يعد وظيفة أساسية لا يجب على الصحافة المكتوبة أن تتهاون في القيام بها، ولا يكون ذلك إلا بالتناول الإعلامي السليم والمسؤول لمثل هذه المواضيع، وتوجيه هذا التناول بهدف التقليل أو القضاء على الجريمة، ودعم كل الهيئات التي تحقق هذا الهدف، مثل الجهات الأمنية والقضائية، وهيئات التنشئة الاجتماعية كالمدرسة والمسجد، حيث كشفت عديد الدراسات أن نشر أخبار الجريمة في وسائل الإعلام دون مراعاة طبيعة التناول الإعلامي لتلك الأخبار أدى إلى تفشي ظاهرة الجريمة وانتشارها في أوساط المجتمع، لذلك فأي تقصير في أداء الصحافة المكتوبة لهذه الوظيفة لا يضر بالمجتمع فقط، بل سيعود بالضرر على المؤسسة الصحفية في حد ذاتها، بحكم أنها جزء لا يتجزأ من المجتمع.

الهوامش:

1 عبد الرزاق بن إبراهيم القاسم (2011)، العلاقة بين ممارسة الألعاب الإلكترونية والسلوك العدواني، جامعة الإمام محمد بن سعود، ج1، 03.

2 Malone, T. W. (1981). Toward a theory of intrinsically motivating instruction. Cognitive Science.

3 صليحة شلواش (2012/2011). واقع استخدام تكنولوجيا الاتصال الحديثة وأثرها على العمل الصحفي–دراسة ميدانية في جريدة الشرق الجمهوري. رسالة ماجستير غير منشورة. جامعة محمد خيضر–بسكرة. كلية العلوم الإنسانية والاجتماعية. قسم العلوم الإنسانية. تخصص :وسائل الإعلام.

4 محمود علم الدين(2009). أساسيات الصحافة في القرن الحادي والعشرين. ط2. المكتبة العصرية. القاهرة. 12.

5 محمد منير حجاب، المعجم الإعلامي(2004). ط1. دار الفجر للنشر والتوزيع. القاهرة. 315.

6 محمد منير حجاب (د ت). الإعلام والتنمية الشاملة. ط3. دار الفجر للنشر والتوزيع. القاهرة.. 240– 241.

7 الحافظ محمد سلامة (1998). وسائل الاتصال والتكنولوجيا في التعليم. ط2. سلسلة المصادر التعليمية (6). د ب. 80.

8 إسماعيل علي سعد (2002). الاتصال الإنساني في الفكر الاجتماعي. ط1. دار المعرفة الجامعية. الإسكندرية. 110.

9 لبيض ليندا (2001). إسهام الصحافة المكتوبة في مقاومة ظاهرة المخدرات. رسالة ماجستير غير منشورة. معهد علم الاجتماع. جامعة قسنطينة، 83.

10 خيري خليل الجميلي (د ت). الاتصال ووسائله في المجتمع الحديث. د ط. المكتب الجامعي الحديث. الإسكندرية. 181.

11 الحافظ محمد سلامة (1998). وسائل الاتصال والتكنولوجيا في التعليم. ط2، سلسلة المصادر التعليمية. 81.

12 ريحي مصطفى عليان، محمد عبد الدبس (1999). وسائل الاتصال وتكنولوجيا التعليم. ط1. دار الصفاء. عمان. 201.

13 ريحي مصطفى عليان، محمد عبد الدبس. مرجع سبق ذكره. الصفحة نفسها.

14 إبراهيم عبد الله المسلمي(2005). نشأة وسائل الإعلام وتطورها. ط2. دار الفكر العربي. القاهرة. 140.

15 أمال سعد المتولي (2003). مدخل في الصحافة. ط1. دار ومكتبة الإسراء. مصر. 71.

16 أمال سعد المتولي (2003). مرجع سبق ذكره. 71– 72.

17 شعبان خليفة، محمد عوض(د.ت) المواد السمعية والبصرية والمصغرات الفيلمية. مكتبة العلم. مكتبة المحبة. جدة.18.

18 جيهان أحمد رشتي (د.ت). الأسس العلمية لنظريات الإعلام. القاهرة: دار الفكر العربي. 622–623.

19 جيهان أحمد رشتي. مرجع سابق. 625.

20 عاطف عدلي العبد (2006). الإعلام والمجتمع. الأسس النظرية والنماذج التطبيقية. دار الفكر العربي. القاهرة. 33.

21 جيهان أحمد رشتي(د.ت). مرجع سبق ذكره. 639–640 .

22 سوزان القليني (2005). الإعلام والتنمية. دار النهضة العربية. القاهرة. 34.

23 Salen, K & Zimmerman (2004). E. Rules of play: Game design fundamentals. Cambridge, MA: MIT Press.

24 مريم قويدر (2011–2012). أثر الألعاب الإلكترونية على السلوكيات لدى الأطفال. جامعة الجزائر. 32.

25 أبو العينين علاء. playstation حياة أفضل. من موقع:www.woman.islammessage.com

26 أبو جراح (2003). طفلك والألعاب الإلكترونية – مزايا وأخطار/ مجلة المتميزة. 23.

27 السعد نورة (2005). الخطر في العاب الفيديو للأطفال. جريدة الرياض. العدد 13406.

28 Malone, T. W, (1981). Ibid.

29 أبو جراح(2003). مرجع سبق ذكره.

30 أبو جراح. المرجع نفسه.

31 علاء أبو العينين. مرجع سبق ذكره.

32 Malone, T. W, (1981). Ibid.

33 American Obesity Association. (2005 May) Fact sheet: Obesity in youth. Retrieved on may 7. 2011.

34 سلفر، سان (2003) نقلا عن: (أبو جراح، 1425هـ). طفلك والألعاب الإلكترونية – مزايا وأخطار. المتميزة: 23.

35 نورة السعد(2005). الخطر في العاب الفيديو للأطفال. جريدة الرياض. العدد 13406. 8 مارس.

36 غروسمان، ديف نقلا عن: (مي Mai، 2010). مرجع سبق ذكره.

37 إسماعيل زكي محمد(1982). الانثروبولوجيا والفكر الإنساني. شركة مكتبات عكاظ للنشر والتوزيع. جدة. 228.

38 النظرية البنائية الوظيفية. من الموقع الالكتروني: http://anthro.ahlamontada.net ، بتاريخ : 29/3/2009 .

39 النظرية الوظيفية ظهورها روادها مبادئها وتطبيقاتها العملية. ملتقى بن خلدون لعلم الاجتماع. من الموقع الالكتروني: www.socialar.com ، بتاريخ: 10-02-2010 .

40 النظرية الوظيفية ظهورها روادها مبادئها وتطبيقاتها العملية. مرجع سبق ذكره.

41 النظرية الوظيفية ظهورها روادها مبادئها وتطبيقاتها العملية. المرجع نفسه.

42 مي العبد الله. نظريات البناء التنظيمي لوسائل الاتصال. بتاريخ 20-10-2010، الموقع الالكتروني: www.balagh.com

43 مي العبد الله. مرجع سبق ذكره.

44 مي العبد الله. المرجع نفسه.