Route Educational and Social Science Journal ISSN: 2148-5518

Volume 5(9), July 2018

Article History		
Received/Geliş	Accepted/ Kabul	Available Online / Yayınlanma
27 /4/2018	10 /6/2018	1 /7/2018

الوظائف الإعلامية والاتصالية للألعاب الالكترونية للأطفال : دراسة وصفية تحليلية علي اتجاه رأي الأمهات المعلمات في مرحلة الأساس بولاية الخرطوم 2016-2017

م.د. ناهد حمزة محمد صالح الزين

أستاذ مشارك في الإعلام في جامعة الملك فيصل / المملكة العربية السعودية

الملخص

استعارت الالعاب الالكترونية بعض الوظائف التي كانت تؤديها عمليةالاتصال الطبيعي و وسائل الإعلام تجاه مجتمع الأطفال بخطط واهدا ف مقصودة. فياترى ما الوظائف الإعلامية والاتصالية التي تؤديها الالعاب الالكترونية تجاه مجتمعالاطفال؟ وهل ممارسة الالعاب الالكترونية تعمل على ترتيب افكار ومفاهيم الاطفالتجاه بعض القضايا الحياتية التي تحيط بعالم اليوم؟ وما هي الإشباعات التي يحققهااللعب الالكترو ني للطفل.

نتائج البحث :-أولاً: 40 % من الأطفال يقضون اقل من 8 ساعات يومياً في اللعب الالكترونية ،35%يقضون اكثر من 8 ساعات يومياً، و 25% يقضون 10 ساعات وأكثر. ذلك خلالالعام الدراسي وتزداد هذه النسب في العطلات.

ثانياً:83% من المبحوثين يرون أن الالعاب الالكترونية تحقق عدداً من الإشباعات والاحتياجات للطفل وفقا لنظرية الإشباعات، 67% م ن المبحوثين يؤكدون علي أن الالعاب الالكترونية تعمل علي ترتيب اولويات الأطفال وفقا لما جاء في نظريةالأجندة.

ثالثاً: من خلال دراسة فئة الوظائف الثقافية للألعاب الالكترونية تم التوصل للنسب الآتيةمن المبحوثين

64% يرون أن الألعاب الالكترونية تساهم في نشر ثقافة العنف والاعتداء على الغيروتجعل ذلك العنف ممتع ومقبول لدي الأطفال.

52% يرون أن الألعاب الالكترونية تساهم في تنمية المفاهيم المالية والاقتصاديةداخل اللعبة .

89% يرون أن الألعاب الالكترونية تساهم في نشر ثقافات مالية غير اسلامية و87% منهم يؤكدون أن الألعاب الالكترونية تشوه الثقافة الاسلامية.

83% يرون أن الألعاب الالكترونية تساهم في نشر ثقافة الوحدة والاعتماد علىالعالم الافتراضي بعيداً عن الأسرة.

71% يرون أن الألعاب الالكترونية تساهم في نشر ثقافة الدول الأخرى وعاداتهاوتقاليدها.

61% يرون أن الألعاب الالكترونية تساهم في كسر حاجز الزمان والمكان.

رابعاً: من خلال دراسة فئة الوظائف التعليمية للألعاب الالكترونية تأكد ما يلي:

1- 62% يرون أن الألعاب الالكترونية تساهم في تنمية مهارات البحث العلمي.

2- 58% يرون أنها تساهم في تنمية مهارات الطباعة.

3- 70% يرون أنها تساهم في تنمية مهارات الكتابة.

4- 95% يرون أنها تساهم في تنمية مهارات القراءة.

5- 75% يرون أنها تساهم في تنمية مهارات اكتساب لغات اجنبية.

6- 77% يرون أنها تساهم في تنمية مهارات التفكير.

7- 66% يرون أنها تساهم في تنمية مهارات الانتقاد.

8- 63% يرون أنها تساهم في تنمية مهارات التحليل والتركيب.

9- 60% يرون أنها تساهم في تنمية مهارات حل المشكلات.

10- 75% يرون أنها تساهم في تنمية مهارات الخيال العلمي.

خامساً: تروج الإعلانات المصاحبة للألعاب احياناً لألعاب أخرى مما يخلق مزيد منالرغبة لدى الطفل في قضاء وقت أطول في اللعب الإلكتر وني مما يؤثر عليه سلبياً.

سادساً: من خلال دراسة فئة وظيفة هذه الإعلانات نجد أن نسب المبحوثين انقسمت كالآتي:-

50% يؤكدون أن هذه الإعلانات لها آثار اقتصادية نفسية سالبة على الاطفال.

255% يؤكدون أن لها آثار اقتصادية على الاسرة لأنها تحثها على الاقبال علىالسوق دون احتياج للتسوق وتشجع الأطفال على شراء ؛ عض المنتجات التي يرونها عنداللعب الالكتروني.

54% يؤكدون أن لها آثار اخلاقية سالبة على الطفل.

سابعاً: من خلال دراسة فئة وظيفة الترفيه والتسلية التي تحققها الألعاب تأكد مايلي

89% يؤكدون أن الطفل يستمتع بالألعاب الالكترونية فتتحقق وظيفة الترفيه.

74% يؤكدون أن التفاعلية بين الطفل والألعاب الالكترونية عالية جد.

71% يؤكدون أن الطفل يتقمص الشخصية ليلعبها ويمارسها.

61% يؤكدون أنه من خلال الترفيه يتم الترويج لعادات وتقاليد سلبية و 54%يؤكدون أنه يتم الترويج لعادات وتقاليد ايجابية.

66% يؤكدون أن من خلال الترفيه يتحقق حب المنافسة والفوز والتحدي.

89 % يؤكدون أن من خلال الترفيه يتحقق حب المغامرات لدي الأطفال.

التوصيات:-

1/يجب علي الأسرة بصفة عامة وعلي الأم بصفة خاصة ضرورة مراقبة الواقعالالكتروني الذي يتعاطاه الأطفال في البيت ومناقشة الأطفال ح ول منظومة القيم الواردةمن العالم غير الإسلامي، والتدخل عند شراء الألعاب بما يتناسب مع عمر ونوع الطفل.

2/ لابد من مناقشة الوضع الثقافي الوارد في ممارسة اللعب الالكتروني مع الطفلوضرورة الاستماع للطفل لمعرفة ما ورد اليه من معلومات وثقاف ات من ممارسة هذهالألعاب.

3 /ضرورة الاستفادة من الألعاب التي تحمل مضامين تعليمية وتربوية في المؤسساتالتي تهتم بمجال تعليم وتربية الأطفال من مدارس ورياض ا لأطفال.

4/ ترشيد عدد الساعات التي يدخل فيها الطفل علي الواقع الافتراضي.

5/ ضرورة الاهتمام بتنويع مجالات الترفيه والرياضة للأطفال.

Media and communication functions in the electronic games for children: - An analytical descriptive study on the opinions of the mothers who teach at the primary schools in the state of Khartoum 2017-2016

Dr. Nahid Hamza Mohammed Saleh Al Zain

Abstract

The problem of the research: - The electronic games borrowed some of the functions that were performed by the media and the natural communication process towards the children's community, this happened with plans and goals. So, what are the media and communication functions played by the electronic games towards the children's community? Is the exercise of electronic games arranges the ideas and concepts of children to some of the life issues that surround the world today? And what are the satisfactions that achieved by playing electronic games for children?

What are the satisfactions that have been achieved for the child by playing electronic games?

research results :-

First: 40% of children spend less than 8 hours a day playing electronic games, 35% spend more than 8 hours a day, 25% spend 10 hours and more, during the school year and these rates increase on vacations.

Second: 83% of the respondents believe that electronic games achieve a number of saturation and needs of the child according to the theory of saturation, 67% of the respondents emphasize that electronic games arranges the priorities of the children according to the theory of the agenda.

Third: By studying the category of cultural functions of electronic games, the following percentages were obtained from the respondents:

1- 64% believe that electronic games contribute on spreading the culture of violence and aggression against others and make it fun and acceptable to children.

2- 52% believe that electronic games contribute on the development of financial and economic concepts within the game.

3- 89% believe that electronic games contribute on the dissemination of non-Islamic financial cultures, and 87% of them assert that electronic games distort Islamic culture.

4- 83% believe that electronic games contribute on spreading the culture of isolation and relying on the virtual world away from the family.

5- 71% believe that electronic games contribute on spreading the culture, folklore and traditions of other countries.

6- 61% believe that electronic games contribute on breaking the barrier of time and space.

Fourth: Through the study of the category of educational functions for electronic games we find that the percentages of respondents divided as follows:

1. 62% believe that electronic games contribute on the development of scientific research skills.
2. 58% believe that they contribute on the development of printing skills.
3- 70% believe that they contribute on the development of writing skills.

4- 95% believe that they contribute on the development of reading skills.
5- 75% believe that they contributes on the development of foreign language learning skills.
6- 77% believe that they contribute on the development of thinking skills.
7- 66% believe that they contributes on the development of criticism skills.
8- 63% believe that they contribute on the development of analysis and installation skills.
9- 60% believe that they contribute on the development of problem-solving skills.
10-75% believe that they contributes on the development of science fiction skills.

Fifthly, the ads which accompanies the games sometimes promote other games, this creates more desire in the child to spend more time playing electronic games, which affects negatively.
Through the study of the category of the function of these ads we find that the ratios of respondents divided as follows:
1- 50% affirm that these advertisements have negative psychological economic effects on children.
2 - 55% affirm that these ads have economic effects on the family because they urge them to go to the markets without the need to shop and encourage children to buy some of the products they see when playing electronic games.
3- 54% affirm that these ads have negative moral effects on the child.

Sixth: Through the study of the category of entertainment and enjoyment function achieved by electronic games divided the respondents as follows:
1- 89% affirm that the child enjoys the electronic games so achieves the function of entertainment.
2- 74% affirm that interaction between children and electronic games is very high.
3- 71% affirm that the child plays the character to play and practice it.
4. 61% affirm that through entertainment, negative customs and traditions are promoted and 54% affirm that positive customs and traditions are promoted.
5- 66% affirm that through entertainment comes the love of competition, win and challenge.
6- 89% affirm that through entertainment, children's love of adventures is achieved.
Recommendations:
1. The family in general and the mother in particular must monitor the electronic reality of children at home, discuss with children about the principles system from the non-Islamic world, and participate when purchasing games in proportion to the age and gender of the child.
2 - It is necessary to discuss with the child about the cultural situation which contained during the exercise of electronic play, and it is important to listen to the child to know the information and cultures received from the exercise of these games.
3 - The need of getting benefits from games that carry educational contents in institutions that are interested in the field of education of children like schools and kindergartens.
4 - rationalize the number of hours in which the child enters the virtual reality.
5 - the importance of paying attention to the diversification of entertainment and sports for children.

المقدمة :-

الواقع الافتراضي للألعاب الالكترونية اصبح يؤثر علي الواقع الحقيقي للأسرة والمجتمع ، مما يتطلب ضرورة التفكير الجاد في ألية وطنية لتصنيع الألعاب الإلكترونية الآمنة وفقاً لخطط استراتيجية مقصودة لذاتها ولتحقيق أهداف تربوية وتعليمية وثقافية وإعلامية مبرمجة ، تعمل علي زرع القيم الوطنية والإسلامية السامية في نفوس الأطفال ، ولمشاركة مؤسسات مرحلة الطفولة في اتخاذ التدابير اللازمة في تصنيع العاب

الوظائف الإعلامية والاتصالية للألعاب الالكترونية للأطفال : دراسة وصفية تحليلية علي اتجاه رأي الأمهات المعلمات في مرحلة الأساس بولاية الخرطوم 2016-2017

م.د. ناهد حمزة محمد صالح الزين

تحسن المهارات المعرفية للأطفال وتساعد في التحصيل الدراسي العالي مع الاهتمام بممارسة عملية التعليم عبر الترفيه، مع ترشيد عدد الساعات التي يقضيها الطفل في الواقع الافتراضي لهذه الألعاب الإلكترونية وتوزيع الزمن ما بين الألعاب الإلكترونية والمهارات التفاعلية علي الواقع المجتمعي الحقيقي ، مع ضرورة الاهتمام بتصنيف هذه الألعاب الإلكترونية علي حسب العمر والجنس والمستوي التعليمي .

بينما تشير بعض الدراسات إلي احتمالات العزلة الالكترونية الا ان دراسات حديثة اكدت على مفهوم الصداقة الالكترونية بين الطفل ومجتمع اللعبة الالكترونية الافتراضي من ناحية اخرى فان وظيفة التأثير والاقناع تظهر بوضوح كنتيجة للألعاب الالكترونية [1]

مشكلة البحث :- تتلخص مشكلة البحث في التساؤل التالي:- ما الوظائف الاعلامية والاتصالية التي تؤديها الالعاب الالكترونية تجاه مجتمع الاطفال

وسائل جمع المعلومات:-

تم الاعتماد علي :- 1/ الاستبيان 2/ المقابلة

المبررات العلمية لاختيار عينة البحث :-

تقع ولاية الخرطوم عند ملتقي النيلين الأبيض والأزرق وهي عاصمة جمهورية السودان وتتكون من سبع محليات هي : الخرطوم ، أم درمان ، الخرطوم بحري ،أم بدة، كرري، شرق النيل ، جبل أولياء ، يقدر عدد سكان الخرطوم العاصمة الثلاثية بأكثر من خمسة مليون نسمة، بلغ عدد المؤسسات التعليمية في ولاية الخرطوم اليوم بمرحلة التعليم الأساسي أكثر من 1600 مدرسة في مرحلة الأساس [2]

حيث تم تمثيل علمي لجميع المفردات من خلال عينة عشوائية طبقية لمدارس محليات ولاية الخرطوم السبعة .

هيكل البحث:- يحتوي البحث علي مقدمة منهجية ثم ثلاث مباحث للإجابة علي مشكلة البحث كما يلي :-

المبحث الاول:- العملية الإعلامية والاتصالية التي يشبعها اللعب الالكتروني للطفل

المبحث الثاني:- ترتيب افكار ومفاهيم واولويات الأطفال تجاه القضايا

الحياتية حولهم بواسطة اللعب الالكتروني

المبحث الثالث:- رأي الأمهات المعلمات في مرحلة الأساس بولاية الخرطوم

حول الوظائف الاعلامية للألعاب الالكترونية.

---

1 زكية النور يوسف ، (دكتور) أستاذ الإعلام المشارك بجامعة الملك فيصل ، المملكة العربية السعودية ، مقابلة اجرتها معها الباحثة عبر الايميل لأغراض هذه الدراسة بتاريخ 12/4 /2016 م

2 https://www.marefa.org/%D8%A7%D9%84%D8%AE%D8%B1%D8%B7%D9%88%D9%85

الاطار المنهجي للدراسة :-

- تم تصميم استبانة لقياس رأي الأمهات المعلمات في مرحلة الأساس بولاية الخرطوم
- حول الوظائف الاعلامية للألعاب الالكترونية. وذلك من خلال عينة عنقودية لمدارس مرحلة الأساس بولاية الخرطوم ثم اختيار المفردات من خلال عينة عشوائية بسيطة مما يوفر عدالة ظهور مفردات العينة وكذلك يمكن من تعميم النتائج للمعلمات من خلال اختيار فئة الوظيفة التعليمية للألعاب الالكترونية، فئة الوظيفة الاعلانية للألعاب الالكترونية ، فئة وظيفة الإعلام في الترفيه والتسلية بالألعاب الالكترونية

الكلمات المفتاحية :-

الوظائف اللوظائف الإعلامية – الوظائف الاتصالية – الألعاب الالكترونية

المبحث الأول :-العملية الإعلامية والاتصالية التي يشبعها اللعب الالكتروني للطفل

الوظائف الاعلامية وتداخل الوظائف:

ورد في معجم المعاني الجامع [3]. العاب : (اسم) ألعاب ، جمع لعب ،، لعب : لهو وتسلية ، باطل وعبث ، ألعاب سحرية ، ألعاب تعتمد على خفة اليد .

يقصد بالوظائف الاعلامية المهام المستهدفة التي تؤديها وسائل الاعلام وتتمثل في الوظيفة الاخبارية ، التوجيه وتكوين المواقف والاتجاهات وزيادة الثقافة والمعلومات ، تنمية العلاقات الانسانية ، زيادة التماسك الاجتماعي ، الترفيه وتوفير سبل التسلية وقضاء أوقات الفراغ ، الاعلان والدعاية ، التعليم –

إن التمييز بين وظيفة وأخرى ليس واضحا دائما، فمثلا الأخبار لا تقدم معلومات فحسب بل هي مسلية أيضا في بعض الأحيان، أو نشرات الأحوال الجوية التي أصبحت أكثر استعراضية ومسلية. وفعلا كثيرون يقرؤون الصحف من اجل التسلية لبس لمعرفة تطورات الأحداث. هذا يؤدي بالطبع إلى ميول وسائل الإعلام بتقديم برامجها الإخبارية ونشرة الأحوال الجوية بشكل ممتع وجذاب وكأنها برنامج ترفيهي، وذلك بهدف تقديم المعلومات للمشاهدين وتسليتهم أيضا، مما يؤدي إلى زيادة جمهور مشاهديها.

مسلسلات الدراما بالإضافة إلى كونها مسلية، فهي تقدم معلومات جمة حول نمط الحياة والمجتمع في أماكن حدوثها، بما في ذلك معلومات عن العادات والتقاليد وحتى أساليب اللبس والأثاث. فهي إذا تؤدي وظيفتي الترفيه والاستمرارية. أو في حالة التقرير عن حي فقير،

[3] \http:\\www.almaany.com

فبالإضافة إلى نقل المعلومات فهو يقوم بعملية التجنيد من اجل المساعدة. وغيرها الكثير من البرامج التي تؤدي وظائف إضافية أخرى مثل الاستمرارية ونقل التراث [4]

مدخل اقتصادي :

للألعاب الإلكترونية وجود حقيقي مصاحب للحياة المعاصرة وصارت

صناعة الألعاب الالكترونية ألعاب الفيديو، والحاسب، والانترنت، والأجهزة المحمولة واحدة من أهم القطاعات الاقتصادية، فهي تدر على أمريكا وحدها أكثر من 25 مليار دولار سنويا، وتوظف أكثر من مائة وعشرون الف (120000) شخص بمتوسط راتب سنوي يقدر بتسعين الف دولار (90،000 $) للموظف الواحد.[5]

كما أنَّ حجم إنفاق الطفل السعودي على ألعاب الترفيه الإلكتروني يقدر بنحو 400 دولار سنويًا، وتؤكد الاحصائيات القديمة على أن السوق السعودية تستوعب ما يقرب من 3 ملايين لعبة إلكترونية في العام الواحد، منها عشرة آلاف لعبة أصلية والباقي تقليد، كما أن أسواق المملكة استوعبت حوالي مليون و800 ألف جهاز بلاي ستيشن، وأن أكثر من 40% من البيوت السعودية يوجد لديها جهازًا واحدًا على الأقل [6]

و تشهد محال بيع الألعاب الإلكترونية في المملكة العربية السعودية إقبالاً من قبل هواة هذه الألعاب لشرائها، خاصة من طلاب المدارس والجامعات الذين يجدون فيها ترويحا لهم عن ضغوط الدراسة [7]

الألعاب التعليمية الإلكترونية

تقوم الألعاب التعليمية الإلكترونية على برامج مهمة لجذب انتباه الأطفال، ومحاولة تعليمهم المفاهيم المختلفة، كما يمكن استخدام برامج الألعاب التعليمية في جميع المواد الدراسية وجميع المستويات السنية والمعرفية للأطفال، ويمكن تعريف الألعاب التعليمية الإلكترونية أنها: لعبة تعليمية يتم اللعب بها عن طريق جهاز إلكتروني، وتمتاز غالبًا باستخدام المؤثرات الصوتية والبصرية، والتركيز على إحراز النقاط أو إتمام المهمة والانتقال إلى مرحلة أخرى تحقيقًا لأهداف تعليمية محددة.

التعليم عن طريق اللعب

[4] http://www.amalnet.k12.il/NR/rdonlyres

5 الهدلق ،مرجع سابق

6 المجلة الاقتصادية الالكترونية ، العدد 5567 ، رابط http://www.aleqt.comK

7 مندور فتح الله (دكتور) ، مقال علمي بعنوان انتصار افتراضي الألعاب الإلكترونية تسيطر على المنازل فهل تهدد التعليم؟، مجلة المعرفة الالكترونية

تعتمد برامج الألعاب التعليمية على دمج عملية التعلم باللعب في نموذج ترويحي، يتبارى فيه الأطفال، ويتنافسون للحصول على بعض النقاط، وفي سبيل تحقيق ذلك يتطلب الأمر من الطفل أن يحل مشكلة حسابية أو منطقية؛ يقرأ ويفسر بعض الإرشادات، أو يجيب عن بعض الأسئلة حول موضوع ما بممارسة مهارة أو مهارات معينة، ومن خلال هذا الأسلوب تضيف الألعاب التعليمية عنصر الإثارة والحافز إلى العمل التعليمي، وعادة ما تأخذ الألعاب التعليمية الشكل الذي يجذب المتعلم، ويجعله لا يفارق اللعبة دون تحقيق الهدف أو الأهداف المطلوبة، وهي تعتمد أساسًا على مبدأ المنافسة لإثارة دافعية الطفل، كما تعتمد على إمكانات الكمبيوتر التعليمية عندما يصبح في الإمكان تقويم أداء الطفل عن طريق بعض التدريبات التي يتم التعامل معها بشكل غير مباشر؛ وهذا يزيد من احتمال تحقيق أهداف الدرس، وتؤكد إحدى الدراسات على أن الأطفال الذين درسوا باستخدام الألعاب الإلكترونية في مرحلة التعليم الابتدائية تفوق في التحصيل على الأطفال الذين درسوا بالطريقة التقليدية

فلابد من الاستفادة من الألعاب الإلكترونية التعليمية الجيدة في العملية التعليمية والتربوية مع ضرورة إنتاج برمجيات حاسوبية تعليمية وتربوية مقصودة تشتمل على عناصر الجذب والإثارة والتشويق المتضمنة في الألعاب الإلكترونية شائعة الانتشار ووضع حوافز ومكافئات للتشجيع على إنتاج ألعاب الكترونية تتوافق مع دين وعادات وتقاليد المجتمعات الإسلامية والعربية. مع مراعاة تصنيف الفئات العمرية وما يتناسب معها من العاب [8]

أكد كثير من الباحثين علي أن للألعاب الإلكترونية إيجابيات عدة، منها الترويح عن النفس في أوقات

الفراغ. كما أن في اللعب توسيع لتفكير اللاعب وخياله، حيث أن بعض الألعاب تحمل ألغازاً تساعد في تنمية العقل والبديهة. ومن إيجابياتها أيضا أنها محط منافسة بين الأصدقاء من خلال اللعب بالألعاب متعددة اللاعبين. كما أنها قد تطلع اللاعبين على أفكار جديدة ومعلومات حديثة.

كما اشار بعض الباحثين إلي 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 ثانية أن القتل شيء مقبول وممتع.

وتؤكد الدكتور زكية[9] في سؤال لها حول (/ ما الوظائف الاعلامية التي تؤديها الالعاب الالكترونية تجاه مجتمع الاطفال ؟)

تعمل الالعاب الالكترونية على توجيه البناء الفكري للأطفال بالتكريس لقيم معينة، وتكوين مفاهيم الاطفال تجاه كثير من القضايا والمفاهيم ذات الاهمية في التنشئة الاجتماعية للطفل

بل انها تسهم في اكساب الطفل مفاهيم جديدة يمكن اسقاطها على كثير من الاحداث الراهنة

مثل مفاهيم(القوة –الضعف –قوانين البقاء–الخير – الشر الخ) يعتبر الترفيه اكثر الوظائف التي تؤديها الالعاب الالكترونية

اضافة الى التعليم باعتبار ان كل لعبة تعبر عن فكرة معينة تسعى لترسخيها في ذهن الطفل عبر تكتيكات اللعبة.

8 http://learning-otb.com/index.p

والهدلق ، المرجع السابق

9 المقابلة السابقة

كما تؤدى وظيفة توجيهية بإكسابها للأطفال مهارات اجتماعية واخرى اتصاليه مثل تجويد مهارة البحث على لمعلومات والحصول عليها .اكساب الطفل لغات اجنبية.

وظيفة تثقيفية من خلال التنوع الثقافي الذى تثريه الالعاب المختلفة من خلال الموضوعات التى تتناولها الالعاب ، واساليب المعالجة للأفكار التى تحويها الافكار والتي تحقق من خلالها الاهداف التى تسعى لها

الوظائف الاتصالية

الاتصال هو العملية التي يتفاعل بها الناس من أجل التكامل الذاتي والجماعي. ويمثل بالنسبة للإنسان إشباعاً نفسياً واجتماعياً لا غني عنه في المعرفة حيث يستهدف ذيوع المعلومة وانتشارها وبدأ ذلك منذ ولادة الإنسان ويستمر باستمرار الحياة وينتهي عند الموت.

فالاتصال بهذا المعني يعني توفر إمكانيات الحياة والنماء والارتقاء والتفاعل مع الآخرين والعيش معهم بتفاهم وانسجام ومشاركتهم الأفكار والأماني أما انعدام الاتصال فيعني الانعزال، كما يعني شح المعلومات والجهل.

تتطور مراحل الاتصال بتطور الزمن ومحدثاته فمن الاتصال الشفهي تطور الاتصال للاتصال المخطوط والذي بدوره إلى الاتصال المطبوع بعد ظهور المطبعة ثم الاتصال المسموع عبر المذياع فالمسموع المرئي حتى وصلنا إلى الاتصال الإلكتروني المستمر.[10]

الاتصال ظاهرة اجتماعية حركية تؤثر وتتأثر بمكونات السلوك الفردي وتعني بنقل المعلومات والأفكار والاتجاهات من طرف إلى آخر وتتدرج أوجه النشاط الإعلامي والدعائي والإعلاني والتعليمي ومناشط العلاقات العامة تحت عملية الاتصال التي يتوسع مفهومها عند تحرير وصياغة الرسالة مع مراعاة استراتيجيات الإقناع وقياس التغذية العكسية عند تخطيط الحملات للجمهور بالتعديل المستمر للرسالة الإعلامية بما يتناسب مع الجمهور والأهداف المرجوة

المبحث الثاني :– ترتيب افكار ومفاهيم واولويات الأطفال تجاه القضايا الحياتية

تهتم بحوث ترتيب الأولويات بدراسة العلاقة التبادلية بين وسائل الإعلام والجماهير التي تتعرض لتلك الوسائل في تحديد أولويات القضايا السياسية والاقتصادية والاجتماعية .

وتفترض نظرية ترتيب الأولويات أن وسائل الإعلام لا تستطيع أن تقدم جميع الموضوعات والقضايا التي تقع في المجتمع، وإنما يختار القائمون على هذه الوسائل بعض الموضوعات التي يتم التركيز عليها بشدة والتحكم في طبيعتها ومحتواها .هذه الموضوعات تثير اهتمام الناس تدريجيا وتجعلهم يدركونها ويفكرون فيها ... وبالتالي تمثل هذه الموضوعات لدى الجماهير أهمية أكبر نسبيا عن الموضوعات التي لا تطرحها وسائل الإعلام.

وتعتمد الأصول النظرية لهذه النظرية علي دور وسائل الإعلام في إيجاد الصلة بين الأحداث التي تقع في العالم الخارجي والصور التي تنشأ في أذهاننا عن هذه الأحداث حيث أن وسائل الإعلام تساعد في بناء الصور الذهنية لدى الجماهير، وفي الكثير من الأحيان تقدم هذه الوسائل – بيئات زائفة – في عقول الجماهير، وتعمل وسائل الإعلام على تكوين الرأي العام من خلال تقديم القضايا التي تهم المجتمع.

10 ناهد حمزة (دكتورة) المرأة والصحافة والاتصال ، مطبعة العملة ، السودان ، ص: ص 81 – 82

وتأتي اسقاطات البحث قيد الدراسة في الربط ما بين الوظائف الإعلامية والاتصالية التي تؤديها الألعاب الالكترونية للأطفال وترتيب اولويات واهتمام الاطفال بقضايا محددة ومنظومة من القيم الأخلاقية التي تزرع في اطفال اليوم الذين يمثلون إنسان المستقبل .[11]

الاتصال عملية يقوم بها الشخص في ظرف ما، بنقل رسالة ما، تحمل المعلومات، أو الآراء، أو الاتجاهات، أو المشاعر، إلى الآخرين، عن طريق الرموز، لتحقيق أهداف معينة.

وتتمثل مستويات الاتصال في :-

1/ الاتصال الذاتي يحدث بين الشخص ونفسه .

2/الاتصال الشخصي يحدث بين شخص وآخر.

3/ الاتصال الجمعي يحدث بين مجموعة من الأفراد .

4/الاتصال العام :بين فرد ومجموعة كبيرة من الأفراد .

5/ .الاتصال الوسطي :وهو اتصال يجمع بعض خصائص الاتصال الجماهيري والاتصال الشخصي مثل الدائرة التلفزيونية المغلقة .

6/الاتصال الجماهيري :وهو الذي يتم باستخدام وسائل الإعلام الجماهيرية، ويصل إلى جمهور عريض، متباين الاتجاهات والمستويات، والأفراد غير معروفين للقائم بالاتصال، تصلهم الرسالة في نفس اللحظة، وبسرعة فائقة، مع مقدرة على خلق رأي عام، وعلى تنمية اتجاهات وأنماط من

السلوك غير موجودة أصلاً، والمقدرة على نقل الأفكار والمعارف والترفيه.

والاتصال الجماهيري هو التسمية العلمية للإعلام[12]

ويقول الدكتور حسن نيازي[13] تعمل الالعاب الالكترونية على توجيه البناء الفكري للأطفال بالتكريس لقيم معينة، وتكوين مفاهيم الاطفال تجاه كثير من القضايا والمفاهيم ذات الاهمية في التنشئة الاجتماعية للطفل

بل انها تسهم في اكساب الطفل مفاهيم جديدة يمكن اسقاطها على كثير من الاحداث الراهنة

مثل مفاهيم(القوة –الضعف –قوانين البقاء-الخير – الشر الخ)

11 فهد بن عبد الرحمن شيمري ، التربية الإعلامية : كيف نتعامل مع الإعلام، http://www.saudimediaeducation.org/index.php

12 http://samirseg.blogspot.com

13 حسن نيازي ، (دكتور)أستاذ الإعلام المشارك بجامعة الملك فيصل ، المملكة العربية السعودية ، مقابلة اجرتها معه الباحثة عبر الايميل لأغراض هذه الدراسة بتاريخ 2016/11/26 م

اسقاط نظرية الاستخدامات والإشباعات علي الوظائف الإعلامية والاتصالية للألعاب الالكترونية

الاستخدام في اللغة: من استخدم استخداماً، أي اتخذ الشخص خادماً . ومنه يخدمه خدمة فهو خادم وخدّام .

وأما الإشباعات في اللغة : فهي مأخوذة من الشبع (بفتح الشين وفتح الباء) والشبع (بكسر الشين) مثل عنب ضد الجوع، وتدل على امتلاء في أكل وغيره، وامرأة شبعى الذراع من النساء هي ضخمته، وثوب شبيع الغزل أي كثيره، وشبيع العقل أي وافره، والتشبع من يرى أنه شبعان وليس كذلك .

ونظرية الاستخدامات والإشباعات في الاصطلاح الإعلامي مثار اختلاف بين الباحثين. وتعني النظرية باختصار: تعرض الجمهور لمواد إعلامية لإشباع رغبات كامنة معينة، استجابة لدوافع الحاجات الفردية

حيث لم يعد جمهور الأطفال من خلال هذا المنظور متلقياً سلبياً بل ينظر إليه على أنه ينتقي بوعي ما يرغب في التعرض له من الوسائل والمضامين التي تلبي حاجاته النفسية والاجتماعية.

ويؤكد الدكتور نيازي أن الاشباعات التي يحققها اللعب الالكتروني للطفل تتمثل في

اثارة الخيال وبنائه وانمائه، وتشبع لديه الاحساس بالاستقلالية والثقة بالنفس.[14]

انتقاء الأطفال للألعاب الالكترونية يتأثر بالجوانب النظرية التالية :-

1/ فجمهور الأطفال يسعى إلى إشباع حاجة معينة من خلال تعرضه للعب الالكتروني .

2- أن جمهور الأطفال هو جمهور مسؤول عن اختيار ما يناسبه من العاب الكترونية تحقق حاجاته ورغباته، فهو يعرف هذه الحاجات والرغبات، ويحاول إشباعها من خلال اللعب الالكتروني

3- تتنوع الألعاب و تتنافس فيما بينها لإشباع حاجات جمهور الأطفال

عناصر لابد من مراعاتها :-

1- الأطفال عبارة عن جمهور نشط

2- هناك احتياجات اجتماعية ونفسية لاستخدام اللعب الالكتروني .

3- دوافع جمهور الأطفال وحاجاته الإعلامية والاتصالية في استخدام الألعاب الالكترونية

4/ ما يتوقع جمهور الأطفال من اشباعات لحاجاته الإعلامية والاتصالية عند استخدام الألعاب الالكترونية

المبحث الثالث :- رأي الأمهات المعلمات في مرحلة الأساس بولاية الخرطوم حول الوظائف الاعلامية والاتصالية للألعاب الالكترونية :-

14 مقابلة سابقة مع حسن نيازي

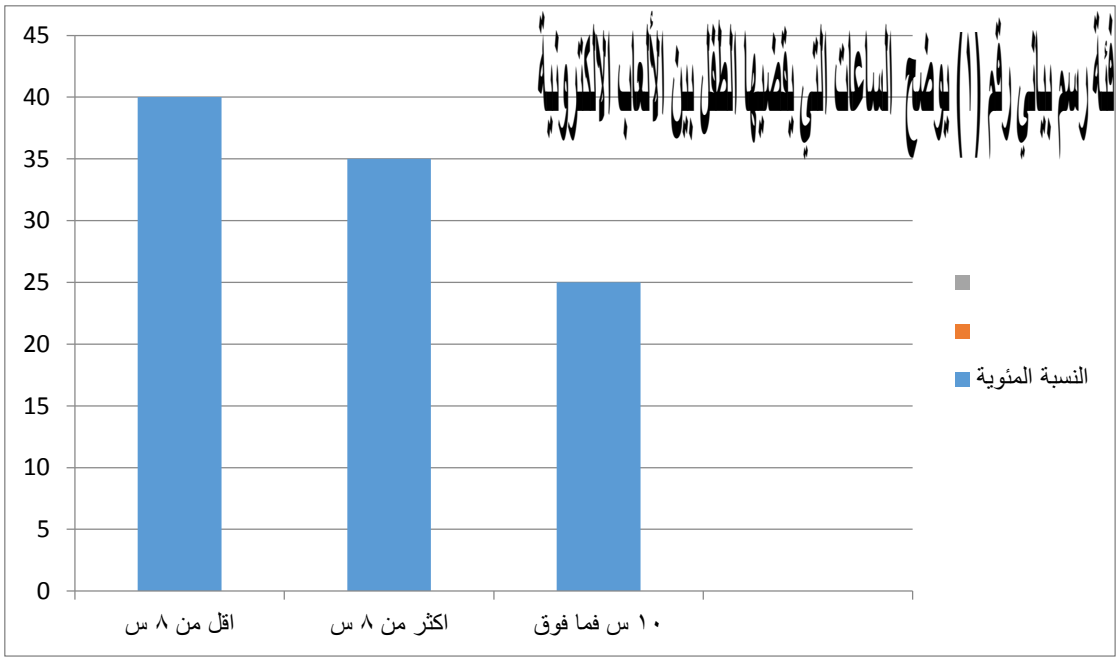
م.د. ناهد حمزة محمد صالح الزين

تم تصميم استبانة رأي الأمهات المعلمات في مرحلة الأساس بولاية الخرطوم

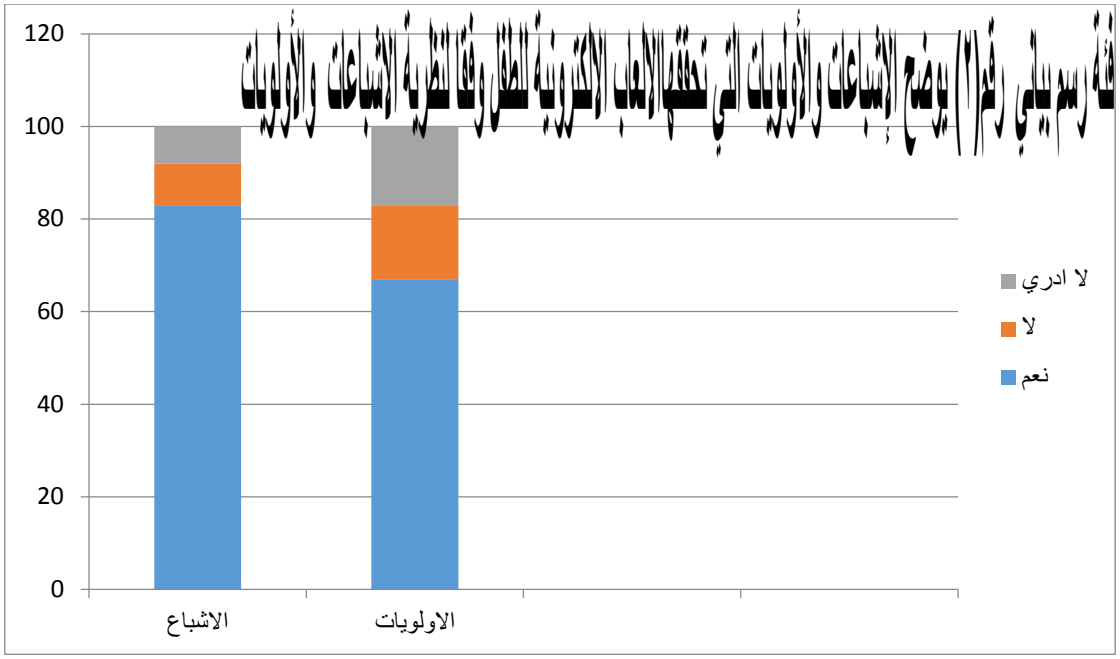
حول الوظائف الاعلامية للألعاب الالكترونية تجاه الوظائف الإعلامية والاتصالية التي تحققها الألعاب الالكترونية . وقد تم تطبيق الدراسة الميدانية علي عينة من الأمهات المعلمات في ولاية الخرطوم في العام الدراسي 2017- 2016 م وعددهن 488 مفردة تمثل الأمهات 9.83% تقريباً من المجتمع الكلي حيث تم اختيار عينة عشوائية طبقية للأمهات من العدد الكلي ، وهناك معلمات متزوجات وليس لديهن اطفال تم استبعادهن من الدراسة الميدانية حيث بلغ عدد مفردات العينة 48 مفردة ، بتمثيل جميع طبقات عينة الدراسة التي تتكون من مدارس محليات ولاية الخرطوم وعددها سبع محليات هي : الخرطوم ، أم درمان ، الخرطوم بحري ،أم بدة، كرري، شرق النيل ، جبل أولياء ، من 1600 مدرسة في مرحلة الأساس ، مع مراعاة الوزن النسبي لعدد مدارس كل محلية من المحليات

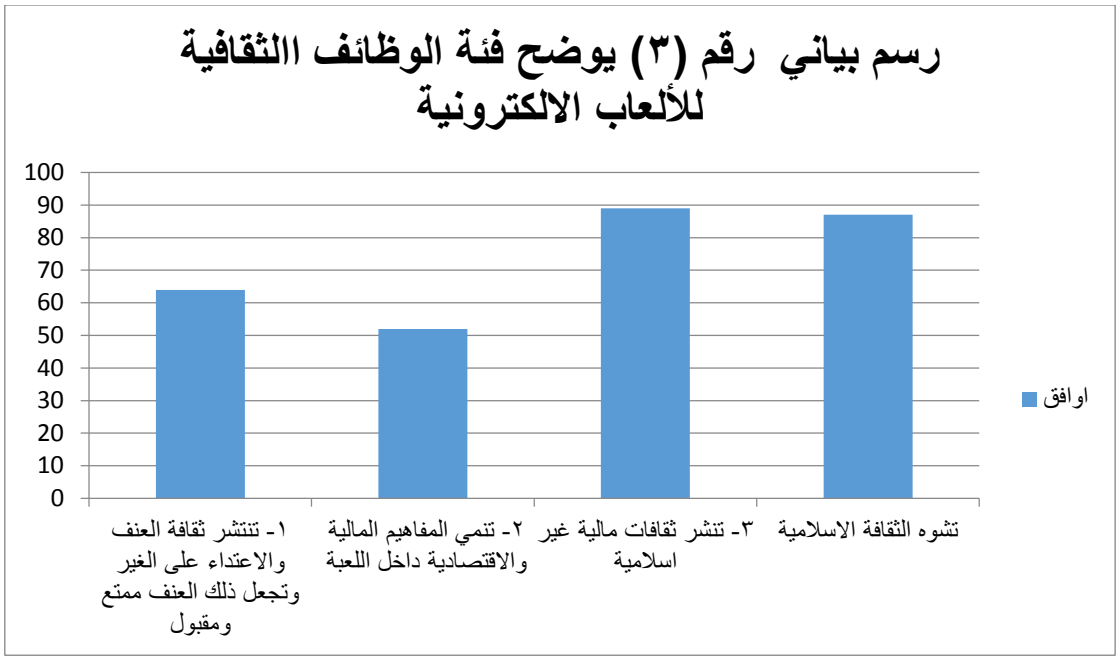
وذلك من خلال الفئات التالية :- فئة الوظيفة الإعلامية الثقافية للألعاب الالكترونية ،

التعليمية للألعاب فئة الوظيفة الإعلامية S الالكترونية، فئة الوظيفة الاعلانية للألعاب الالكترونية ، فئة وظيفة الإعلام في الترفيه والتسلية بالألعاب الالكترونية

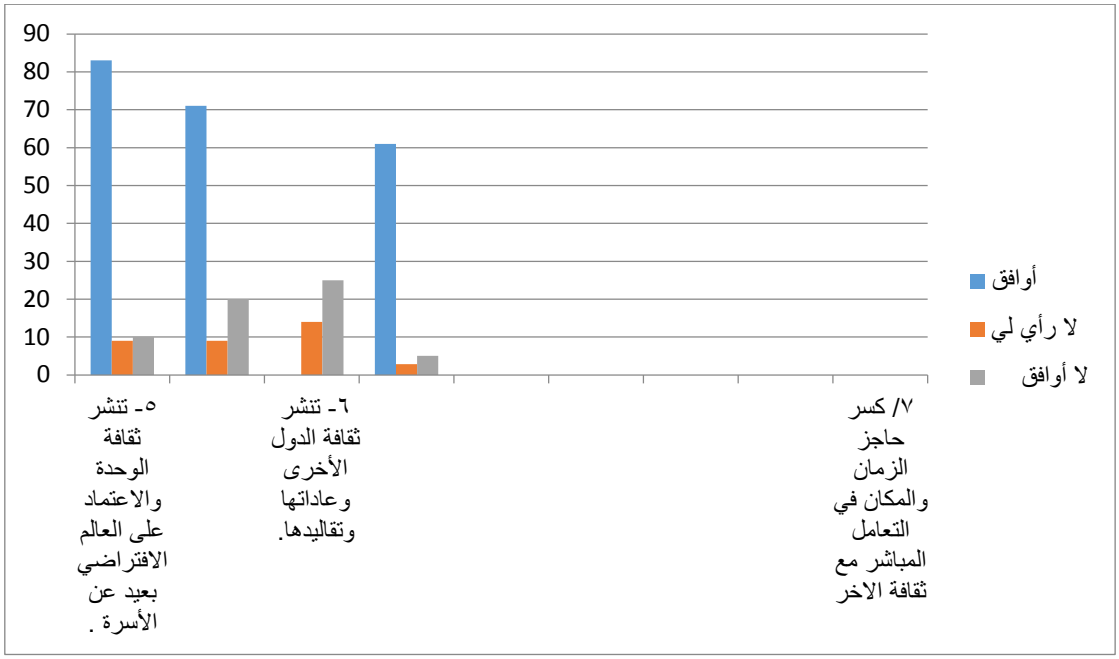


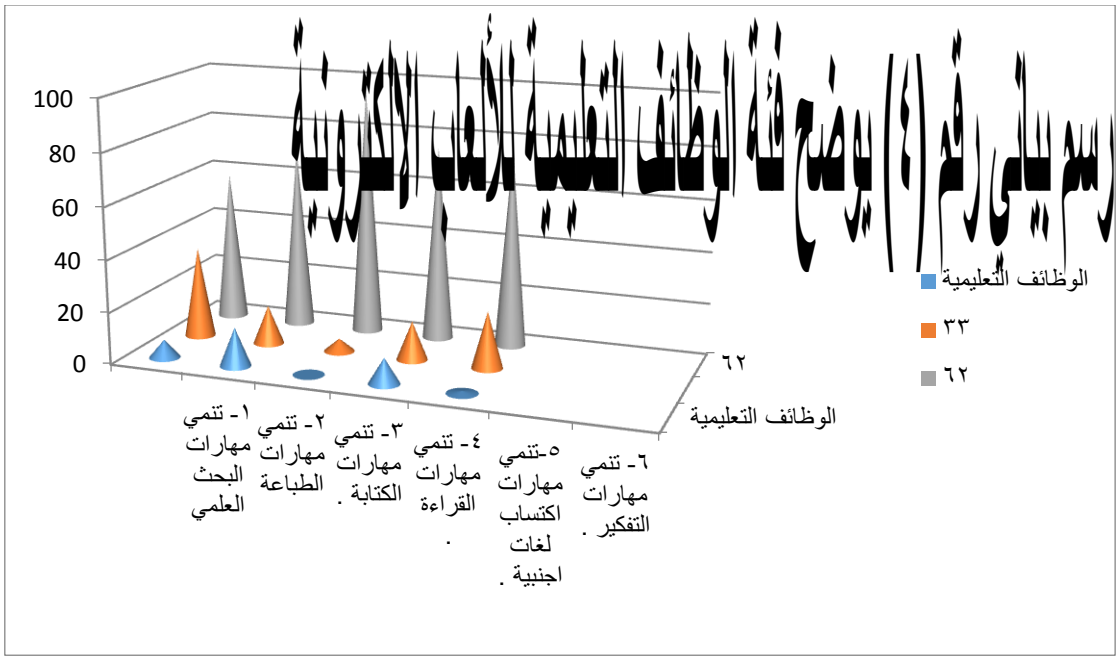
فئة رسم بياني رقم (١) يوضح الساعات التي يقضيها الطفل في الألعاب الإلكترونية

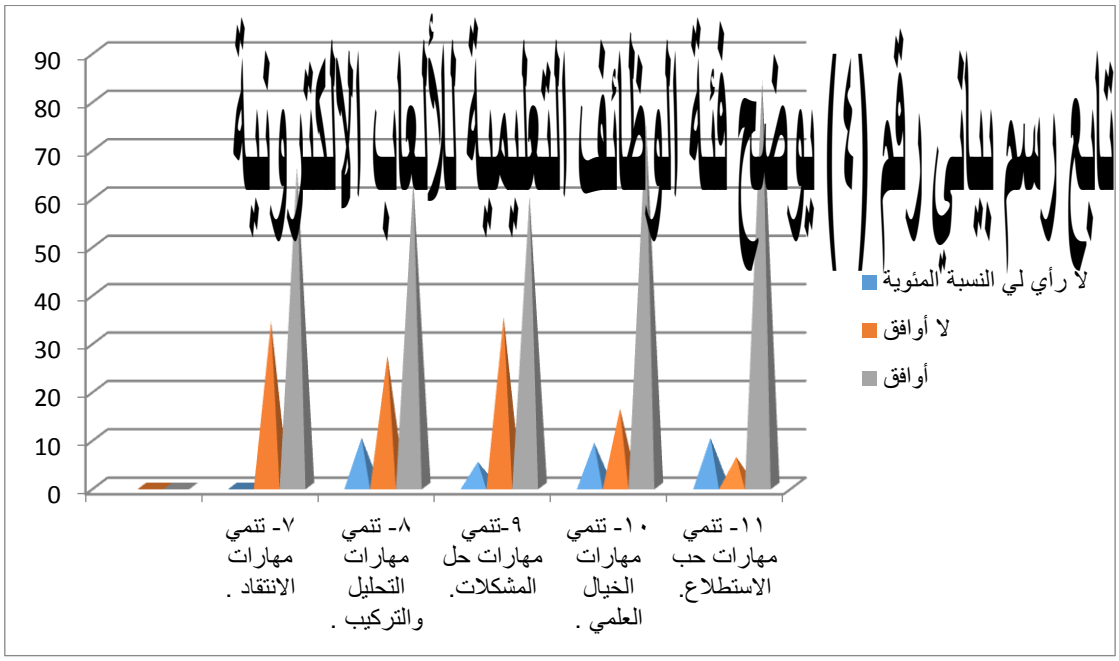


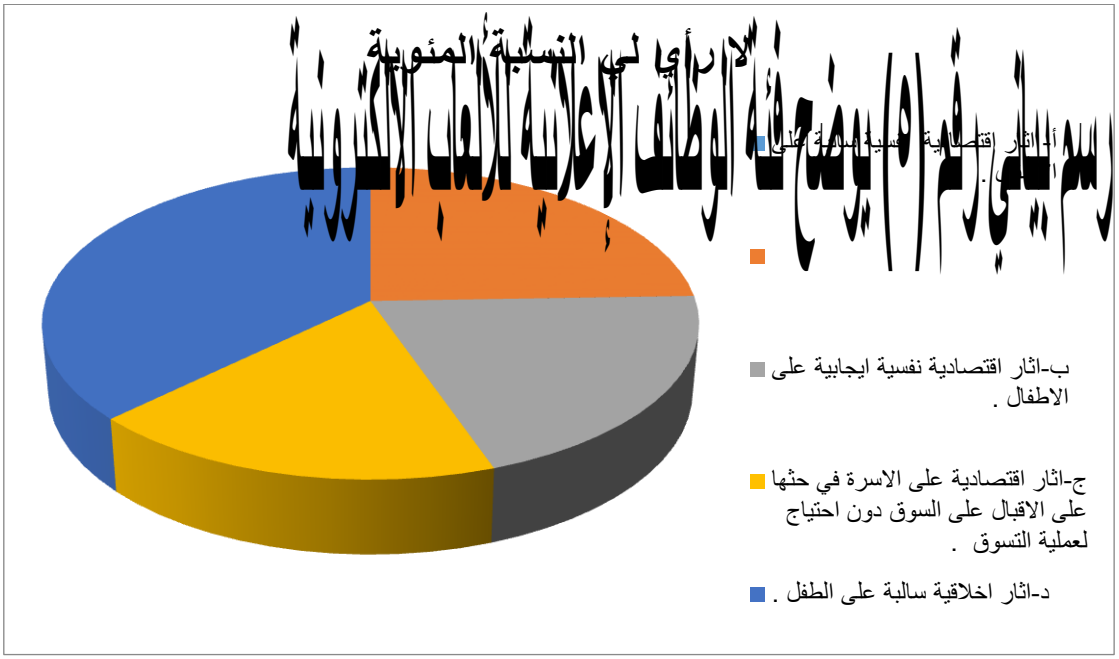


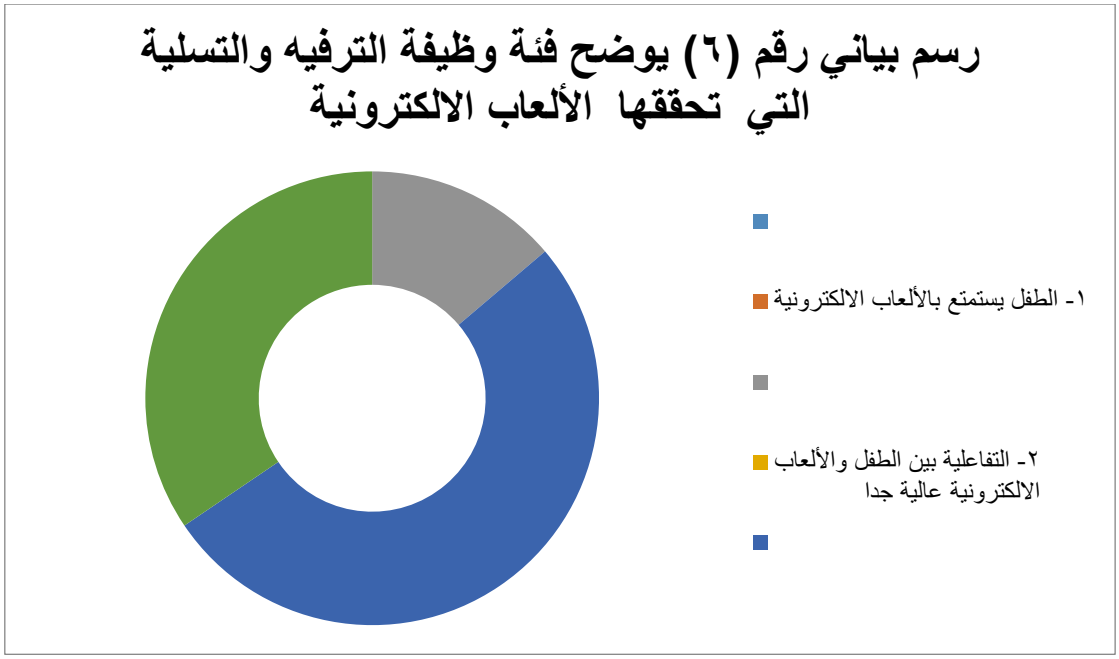
رسم بياني رقم (3) يوضح فئة الوظائف االثقافية للألعاب الالكترونية


90
80
70
60
50
40
30
20
10
0
أوافق
لا رأي لي
لا أوافق
٥- تنشر ثقافة الوحدة والاعتماد على العالم الافتراضي بعيد عن الأسرة .
٦- تنشر ثقافة الدول الأخرى وعاداتها وتقاليدها.
٧/ كسر حاجز الزمان والمكان في التعامل المباشر مع ثقافة الاخر


رسم بياني رقم (٤) يوضح فئة الوظائف التعليمية للألعاب الإلكترونية
100
80
60
40
20
0
الوظائف التعليمية
٣٣
٦٢
٦٢
الوظائف التعليمية
١- تنمي مهارات البحث العلمي
٢- تنمي مهارات الطباعة
٣- تنمي مهارات الكتابة .
٤- تنمي مهارات القراءة .
٥-تنمي مهارات اكتساب لغات اجنبية .
٦- تنمي مهارات التفكير .


تابع رسم بياني رقم (٤) يوضح فئة الوظائف التعليمية للألعاب الإلكترونية
90
80
70
60
50
40
30
20
10
0
لا رأي لي النسبة المئوية
لا أوافق
أوافق
٧- تنمي مهارات الانتقاد .
٨- تنمي مهارات التحليل والتركيب .
٩-تنمي مهارات حل المشكلات.
١٠- تنمي مهارات الخيال العلمي .
١١- تنمي مهارات حب الاستطلاع.


رسم بياني رقم (٥) يوضح فئة الوظائف الإعلامية للألعاب الإلكترونية
لا رأي لي النسبة المئوية
أ- اثار اقتصادية نفسية سالبة على
ب-اثار اقتصادية نفسية ايجابية على الاطفال .
ج-اثار اقتصادية على الاسرة في حثها على الاقبال على السوق دون احتياج لعملية التسوق .
د-اثار اخلاقية سالبة على الطفل .



تابع جدول بياني رقم (6) يوضح فئة وظيفة الترفيه والتسلية التي تحققها الألعاب الالكترونية

نتائج البحث :-

أولاً:- من خلال دراسة فئة الساعات التي يقضيها الطفل بين الألعاب الالكترونية يومياً يتأكد لنا أن الأطفال الذين يقضون اقل من 8 ساعات يومياً في اللعب الالكتروني يمثلون 40% خلال العام الدراسي ، وتزداد هذه النسبة خلال الاجازات، كما أن هناك 35% من الأطفال يقضون اكثر من 8 ساعات يومياً ، كما أن هناك 25% من الأطفال يقضون عشرة ساعات وأكثر

ثانياً :-و من خلال دراسة فئة الاشباعات والأولويات نجد أن هناك 83 % من المبحوثين يرون أن الالعاب الالكترونية تحقق عددا من الإشباعات و الاحتياجات للطفل وفقا لنظرية الاشباعات ، كما أن 67 % من المبحوثين يؤكدون علي أن الالعاب الالكترونية تعمل علي ترتيب اولويات الأطفال وفقا لما جاء في نظرية الأجندة

ثالثاً :-من خلال دراسة فئة الوظائف الثقافية للألعاب الالكترونية :-

1/ يؤكد 64% من المبحوثين علي أن الألعاب الالكترونية تحقق وظائف ثقافية تتمثل في نشر ثقافة العنف والاعتداء على الغير وتجعل ذلك العنف ممتع ومقبول لدي الأطفال

2 / كما يؤكد 52% من المبحوثين علي أن الألعاب الالكترونية تحقق وظائف ثقافية تتمثل في تنمية المفاهيم المالية والاقتصادية داخل اللعبة .

3/ ويؤكد 89% من المبحوثين علي أن الألعاب الالكترونية تحقق وظائف ثقافية تتمثل في نشر ثقافات مالية غير اسلامية وأن 87% من المبحوثين يؤكدون علي أن الألعاب الالكترونية تشوه الثقافة الاسلامية ،

4/ يؤكد 83% من المبحوثين علي أن الألعاب الالكترونية تحقق وظائف ثقافية تتمثل في نشر ثقافة الوحدة والاعتماد على العالم الافتراضي بعيد عن الأسرة .

7/ كما يؤكد 71 % من المبحوثين علي أن الألعاب الالكترونية تحقق وظائف ثقافية تتمثل في تنشر ثقافة الدول الأخرى وعاداتها وتقاليدها.

8 / كما يؤكد 61% من المبحوثين علي أن الألعاب الالكترونية تحقق وظائف ثقافية تتمثل في كسر حاجز الزمان والمكان في التعامل المباشر مع ثقافة .

رابعاً من خلال دراسة فئة الوظائف التعليمية للألعاب الالكترونية نجد أن

62% من المبحوثين يؤكد علي أن الألعاب الالكترونية تحقق وظائف تعليمية تتمثل في تنمية مهارات البحث العلمي ، و58% من المبحوثين يؤكد علي أن الألعاب الالكترونية تحقق وظائف تغليمية تتمثل في تنمية مهارات الطباعة ،70% من المبحوثين يؤكد علي أن الألعاب الالكترونية تحقق وظائف تغليمية تتمثل في تنمية مهارات الكتابة و95% من المبحوثين يؤكد علي أن الألعاب الالكترونية تحقق وظائف تغليمية تتمثل في تنمية مهارات القراءة ، كما أن 75% من المبحوثين يؤكد علي أن الألعاب الالكترونية تحقق وظائف تغليمية تتمثل في تنمية مهارات اكتساب لغات اجنبية ، ويؤكد 77% من من المبحوثين علي أن الألعاب الالكترونية تحقق وظائف تغليمية تتمثل في تنمية مهارات التفكير كما أن 66% من المبحوثين يؤكد علي أن الألعاب الالكترونية تحقق وظائف تغليمية تتمثل في تنمية مهارات الانتقاد ، وأن 63 % من المبحوثين يؤكد علي أن الألعاب الالكترونية تحقق وظائف تغليمية تتمثل في تنمية مهارات التحليل والتركيب ،وأن 60% من المبحوثين يؤكد علي أن الألعاب الالكترونية تحقق وظائف تعليمية تتمثل في تنمية مهارات حل المشكلات ،و أن 75% من المبحوثين يؤكد علي أن الألعاب الالكترونية تحقق وظائف تغليمية تتمثل في تنمية مهارات الخيال العلمي

5/ خادمساً: من خلال دراسة فئة وظيفة الإعلانات المصاحبة للألعاب الالكترونية:-

1 / 50% من المبحوثين يؤكد علي أن وظيفة الإعلانات المصاحبة للألعاب الالكترونية لها اثار اقتصادية نفسية سالبة على الاطفال كما أن 50% من المبحوثين يؤكد علي أن وظيفة الإعلانات المصاحبة للألعاب الالكترونية لها اثار اقتصادية نفسية

2 / 55% من المبحوثين يؤكد علي أن وظيفة الإعلانات المصاحبة للألعاب الالكترونية لها اثار اقتصادية على الاسرة في حثها على الاقبال على السوق دون احتياج لعملية التسوق

ويؤكد ذلك الدكتور نيازي فيقول :الألعاب تشجع الأطفال على شراء بعض المنتجات التي يرونها [15]

15 حسن نيازي المقابلة السابقة

3/ 54 % من المبحوثين يؤكد علي أن وظيفة الإعلانات المصاحبة للألعاب الالكترونية لها اثار اخلاقية سالبة على الطفل

بعض الالعاب يكون المرو ر على الاعلان اجباريا حتى يستطيع الطفل الدخول على اللعبة التى يريد لعبها تروج لألعاب اخري وهى بذلك-اى الاعلانات -سواء كانت مشاهدتها اختيارية او اجبارية تخلق مزيد من الرغبة لدى الطفل في الاستزادة من الالعاب ، من خلال تعريفه بألعاب جديدة وخلق الرغبة لديه في لعبها ومن الانعكاسات الاخري زيادة الوقت الذى يقضيه في اللعب الالكترونى مما قد يكن له اثاراعلى دراسته ونشاطاته الاخرى وعلاقاته الاسرية و الاجتماعية

وهى بذلك-اى الاعلانات -سواء كانت مشاهدتها اختيارية او اجبارية تخلق مزيد من الرغبة لدى الطفل في الاستزادة من الالعاب ، من خلال تعريفه بألعاب جديدة وخلق الرغبة لديه في لعبها ومن الانعكاسات الاخري زيادة الوقت الذى يقضيه في اللعب الالكترونى مما قد يكن له اثاراعلى دراسته ونشاطاته الاخرى وعلاقاته الاسرية و الاجتماعية [16].

سادساً: ومن خلال دراسة فئة وظيفة الترفيه والتسلية التي تحققها الألعاب الالكترونية تتأكد الجوانب التالية :-

1/ 89 % من المبحوثين يؤكد علي أن الطفل يستمتع بالألعاب الالكترونية وبالتالي تتحقق وظيفة الامتاع كما أن74 % من المبحوثين يؤكد علي أن التفاعلية بين الطفل والألعاب الالكترونية عالية جد.

2/ 71% من المبحوثين يؤكد علي أن الطفل يتقمص الشخصية ليلعبها ويمارسها.

3/ 61% من المبحوثين يؤكد علي أن من خلال الترفيه يتم الترويج لعادات وتقاليد سلبية

4/ 54% من المبحوثين يؤكد علي أن من خلال الترفيه يتم الترويج لعادات وتقاليد ايجابية

5/ 66% من المبحوثين يؤكد علي أن من خلال الترفيه يتحقق حب المنافسة والفوز والتحدي

6/ 89 % من المبحوثين يؤكد علي أن من خلال الترفيه يتحقق حب المغامرات لدي الأطفال .

الاستنتاجات :-

1/ الألعاب الالكترونية واقع يتعاطاه أطفال اليوم وهو متاح وسهل ومتوفر ، ويعمل هذا الواقع الافتراضي علي الابتعاد بالطفل من الواقع الطبيعي .

2/ تؤدي الألعاب الالكترونية الكثير من الوظائف الثقافية والتعليمية والإعلامية والترفيهية للأطفال كما تؤدي إلي الكثير من الممارسات السلوكية السلبية للأطفال

3/ الساعات التي يقضيها الأطفال في اللعب الالكتروني كبيرة جداً وتحتاج لمراقبة الأسرة والمجتمع والعمل علي ترشيدها ، حتي لا تأتي بآثار سلبية خصماً علي الأطفال

16 زكية النور ، مقابلة سابقة

التوصيات

- 1/ يجب علي الأسرة بصفة عامة وعلي الأم بصفة خاصة ضرورة مشاركة ومراقبة الواقع الالكتروني الذي يتعاطاه الأطفال في البيت ومناقشة الأطفال حول منظومة القيم الواردة من العالم غير الإسلامي ، ومن ثم التدخل عند شراء الألعاب بما يتناسب وعمر الطفل ، ونوع الطفل .
- 2 / وكذلك لابد من مناقشة الوضع الثقافي الوارد في ممارسة اللعب الالكتروني مع الطفل وضرورة الاستماع للطفل لمعرفة ماورد اليه من معلومات وثقافات من ممارسة هذه اللعبات

3/ الاستفادة من الألعاب التي تحمل مضامين تعليمية وتربوية في المؤسسات التي تهتم بمجال تعليم وتربية الأطفال في المدارس ورياض الأطفال .

4/ ترشيد عدد الساعات التي يدخل فيها الطفل علي الواقع الافتراضي

5/ مع الاهتمام بتنويع مجالات الترفيه والرياضة للأطفال

المصادر والمراجع

1 زكية النور يوسف ، (دكتور) أستاذ الإعلام المشارك بجامعة الملك فيصل ، المملكة العربية السعودية ، مقابلة اجرتها معها الباحثة عبر الايميل لأغراض هذه الدراسة بتاريخ 12/4 /2016 م

2http://www.amalnet.k12.il/NR/rdonlyres/7D3A2C7F- \http:\\www.almaany.com

3 /عبدالله عبد العزيز الهدلق ' ايجابيات وسلبيات الألعاب الالكترونية :ودوافع ممارستها من وجهة نظر طلاب التعليم العام ، كلية التربية ، جامعة الملك سعود

4/المجلة الاقتصادية الالكترونية ، العدد 5567 ، رابط http://www.aleqt.comK

5/ مندور فتح الله (دكتور) ، مقال علمي بعنوان انتصار افتراضي الألعاب الإلكترونية تسيطر على المنازل فهل تهدد التعليم؟، مجلة المعرفة الالكترونية

6/http://learning-otb.com/index.p

7/ المجلة الاقتصادية الالكترونية ، العدد 5567 ، رابط http://www.aleqt.comK

8/ فهد بن عبد الرحمن شميمري ، التربية الإعلامية : كيف نتعامل مع الإعلام،

9/ 1 ناهد حمزة (دكتورة) المرأة والصحافة والاتصال ، مطبعة العملة ، السودان ، ص: ص 81 – 82

10/ حسن نيازي ، (دكتور)أستاذ الإعلام المشارك بجامعة الملك فيصل ، المملكة العربية السعودية ، مقابلة اجرتها معه الباحثة عبر الايميل لأغراض هذه الدراسة بتاريخ 2016/11/26 م.