

الرسوم المتحركة وتأثيرها على سلوك الاطفال (الانمي أنموذجاً)

Animation and its impact on children's behavior (anime as a model)

م.د. مريم عبدعلي حمدان

الجامعة المستنصرية /العراق

مركز المستنصرية للدراسات العربية والدولية

Dr.marym abd ali

Al-Mustansiriyah University Iraq

Al-Mustansiriyah Center for Arab and International Studies

Marym.abd.ali@uomustansiriah.edu

ا.م. د. لمياء مالك عبد الكريم

جامعة بغداد كلية التربية ابن رشد

University of Baghdad, College of Education Ibn Rushd

Lamia.M@ircoedu.uobaghdad.edu.ig

الملخص:

أن الطفل يعد جزءاً أساسياً في تكوين الأسرة , ولعل مرحلة الطفولة المبكرة من أهم المراحل في تكوين وبناء البنية النفسية للطفل، والتي تُبنى عليها أساسيات نموه وتطوره الشامل. ومن أهم سمات الطفولة تغير نمو الطفل الجسمي والعقلي والاجتماعي والانفعالي واللغوي، ونضج كل جانب منها، حيث تزداد قدرته على التفاعل مع مختلف العوامل المحيطة . خلصت دراسات عالم النفس حول القدرات العقلية للطفل إلى أن أكثر من نصف القدرات العقلية للطفل تتكامل قبل سن الرابعة حيث أن (20%) من النمو العقلي والمعرفي لديهم ينضج في سن الرابعة. ومن هذا المنطلق، نرى ضرورة إثراء وتحسين الحياة الأسرية المحيطة بالطفل وتنويع محيطه وسد احتياجاته سواء في المنزل أو في رياض الأطفال أو المدارس .

الكلمات المفتاحية: سلوك الأطفال، الرسوم المتحركة، السلوكيات الاجتماعية، الانمي .

:Abstract

The child is an essential part of the family, and early childhood is perhaps one of the most important stages in shaping and building the child's psychological structure, upon which the foundations of their comprehensive growth and development are built. One of the most important characteristics of childhood is the child's changing physical, mental, social, emotional, and linguistic development, and the maturation of each aspect, as their ability to interact with various environmental factors increases. Psychological studies on children's mental abilities have concluded that more than half of a child's mental abilities are fully developed before the age of four, with 20% of their mental and cognitive development maturing by the age of four. From this perspective, we see the need to enrich and improve the family life surrounding the child, diversify their environment, and meet their needs, whether at home, in kindergarten, or in school.

Keywords: children's behavior, animation, social behaviors, anime.

المقدمة:

أن خلق فرص للطفل لتزويده بالخبرات والممارسات التي تقوده إلى النشاط الذاتي واللعب الحر والتعلم الاستكشافي يجعله أكثر وعيًا وإدراكًا لما حوله، وتتطور مفرداته وبنيتة المعرفية التي تمكنه في هذه المرحلة من التعبير عن احتياجاته بشكل أوضح بفضل المفردات اللغوية التي اكتسبها ومن بين أبرز اهتمامات الطفل في مرحلة الطفولة الصور والرسوم المتحركة التي تساعد الأطفال على تحديد السلوكيات غير الواقعية وتحليلها، والتأمل في الأحداث وربطها بواقعهم ومحيطهم وتساعد الأطفال

ايضا على التفكير النقدي ومعالجة المعلومات التي يتلقونها وتقلل من الملل، وتزيد من اهتمامهم وانتباههم، مما يساهم في تهيئة بيئة تعليمية إيجابية لان استخدام الرسوم المتحركة مفيد جدًا في إزالة التناقض بين التصورات. إن الأطفال يقضون معظم أوقات فراغهم أمام التلفاز والبرامج الذكية الأخرى فهي لا تجذب الأطفال من خلال محتواها فحسب، بل تغرس أيضًا بعض العادات الإيجابية والسلبية فيهم. ومن العوامل الرئيسية التي تؤثر على الأطفال أثناء مشاهدة الرسوم المتحركة المحتوى الصادم في بعض الرسوم المتحركة التي تدعو الى العنف , ويُعد العنف جزءًا حيويًا من معظم برامج الرسوم المتحركة. ويتم تحفيز الأطفال وانجذابهم إلى المحتوى العنيف من قبل شخصيات كرتونية ذات تأثير كبير على الاطفال وايضا تم ملاحظ بعض السلوكيات المنحرفة والمشاهد الاباحية والافكار الهدامة المؤثرة على سلوك الأطفال , فهم لا يقتصرون على تقليد شخصيات الرسوم المتحركة المفضلة لديهم، بل يجبرون آباءهم على شراء الأزياء أو الإكسسوارات التي تعرضها هذه الشخصيات. وهذا هو الجزء الاساسي الذي توضحه هذه الدراسة التي تركز على سلوك الأطفال وتأثرهم بمشاهدة برامج الرسوم المتحركة (الانمي) أنموذجا والتي هي كفيلة بتهديد أمن الاسرة اجتماعيا

هدف البحث:

تركز الجوانب السلبية بشكل أساسي في الرسوم المتحركة على عمليات تعليم الأطفال وتعلمهم، وخاصة التنشئة الاجتماعية، والنمو البدني والمعرفي والعاطفي، بالإضافة إلى عادات الأكل والميل إلى العدوان والعنف. لعب أفلام الرسوم المتحركة دورًا بارزًا في تنمية سرعة ومعالجة المعلومات، في ظل قلة ساعات المشاهدة المفرطة، لا سيما في أيام العطل الرسمية، والميل إلى ممارسة أنشطة واقعية في البيئة.

أشكالية البحث:

تلعب الرسوم المتحركة دورًا فعالًا في التأثير على مهارات التعلم لدى الأطفال، ووعيهم البصري، ومستوى معالجتهم المعرفية للمعلومات، وتعليمهم مهارات شخصية ,

كما أن هناك تأثيراً واضحاً لأفلام الرسوم المتحركة، في ظل ساعات المشاهدة، على سرعة ومعالجة المعلومات لدى الأطفال والتأثير السلبي على سلوكهم.

منهجية البحث:

اعتمدت الدراسة على منهج البحث القائم على استقراء الاحداث وتحليلها لفهم تداعيات تأثير الرسوم المتحركة على سلوك الاطفال والتي توفر لهم عالماً زاهراً بالمشاهد والطبيعة الخلابه والخيال الواسع والرموز المحببة التي تجعلهم يسترشدون بمحتواها ويسعون إلى تقليدها ومعالجتها في فهمهم للواقع وإدراكهم ومعالجة المعلومات التي يتلقونها سواء كانت سلبية أم ايجابية.

المبحث الأول

مفهوم وتاريخ الرسوم المتحركة

وهي سلسلة من الصور المختلفة التي يتم تدعيمها ديناميكياً بطرق تساعد الطفل على إدراك التغير المستمر بمرور الوقت وتطوير نموذج ذهني أكثر ملائمة للمهمة، توفر الرسوم المتحركة للطفل معلومات في قصة جذابة أو قصص درامية تدور أحداثها في أماكن يتطلع الطفل الى زيارتها.¹

ويمكن القول أن الرسوم المتحركة هي جميع العناصر المرئية الديناميكية مثل مقاطع الفيديو والرسوم المتحركة أكثر متعة وجاذبية من الصور الثابتة، وتتمتع بمرونة أكبر في وصف التغيرات المادية مقارنة بالرسومات الثابتة، التي يفترض غالباً أنها متفوقة على الصور الثابتة.²

تتفق نتائج أكثر من دراسة عربية على مكانة الرسوم المتحركة في نفوس الأطفال ففي دراسة عربية، ثبت أن (534) طفلاً يمثلون (53,1%) من أفراد العينة ينهون واجباتهم المدرسية

¹ Gonzales, C. Does animation in user interfaces improve decision makin ? In proceeding of the International conference in Computer Human Interaction CH196 New York, NY : ACM press(1996). (PP.27-34).

² منال أبو الحسن، الرسول المتحركة في التلفزيون وعلاقتها بالجوانب المعرفية للطفل، ط1، دار النشر للجامعات، القاهرة، 1998، ص20

قبل البدء بمشاهدة الرسوم المتحركة، ونظراً لأهمية الرسوم المتحركة للأطفال واهتمامهم بمشاهدتها ومتابعتها، تخصص محطات التلفزيون العربية والفضائية قدراً كبيراً من الوقت للأطفال وبرامجهم خلال دوراتها، على سبيل المثال تشكل الرسوم المتحركة نسبة (66,7%) من إجمالي برامج الأطفال التي تقدمها القناة الأولى في تلفزيون المملكة العربية السعودية خلال الأسبوع، وترتفع هذه النسبة الى (85,8%) خلال عطلة نهاية الأسبوع وأيام العطلات، وتبلغ نسبة الرسوم المتحركة (75,3%) من إجمالي برامج الأطفال التي تقدمها قنوات الكويت الفضائية، بينما يمثل تلفزيون عمان نسبة (50%) من إجمالي برامج الأطفال.¹

إن الرسوم المتحركة التي تحتوي على عنف وجنس تجعل الأطفال يتأثرون وهذه تؤثر على قدرته على معالجة المعلومات وقد تمنعه من التعلم من خلال الخيال أثناء تكوين نماذجه العقلية، وأن استخدام اللغة العلمية والكلمات الداخلية قد يؤثر سلباً على التطور اللغوي للأطفال، وأن الأفرار في مشاهدة الرسوم المتحركة قد يعيق علاقة الأطفال بمحيطهم الاجتماعي ويؤدي الى فقدانهم مهارات التفكير النقدي، فضلاً عن احتوائها على محتويات خاطئة مما يتعلق بتعليم الدين والقيم والأخلاق.

في الآونة الأخيرة ضمت برامج أو أفلام الرسوم المتحركة خصصاً لتطوير خصائص الأطفال وتسهيل تعلمهم ومعالجة المعلومات التي يتلقونها، وتطوير المهارات المعرفية، وتستخدم لجعل الطلاب ينجذبون الى محتوى التعليم ومعالجة المعلومات، وتطوير مهارات التفكير النقدي.²

إن الرسوم المتحركة هي مسار يفتح على عالم خيالي من العالم الحقيقي في هذا المجال يمكن للأطفال تخيل أنفسهم بحرية، وفي الوقت نفسه نقل ما يتعلمونه أو يرونه في هذا العالم الذي دخلوه الى الحياة الواقعية، ومن الممكن للأطفال بطريقة ما، تشكيل نمط حياتهم في عالم

¹ صالح دياب هذي، تأثير وسائل الإعلام على الأطفال، ط2، دار الفكر، عمان، 1998، ص49.

² محمد إبراهيم معوض، برامج الرسوم المتحركة للأطفال عبر القنوات الفضائية للدولة، الواقع والمستقبل، العين، الإمارات العربية المتحدة، 1994، ص7

الرسوم المتحركة، وأن استخدام الرسوم الكاريكاتورية لتحفيز الأطفال على التفكير النقدي ومعالجة المعلومات التي يتلقونها، ومشيراً إلى أنها تمنع السلوكيات الهدامة لدى الأطفال، وتقلل، من الملل وتزيد من الاهتمام والانتباه، وبالتالي تساعد في تهيئة بيئة تعليمية إيجابية، ومع ذلك أن استخدام أنواع أخرى من الفكاهة والرسوم المتحركة في الفصل الدراسي ينطوي على مخاطر، وحذر المحللين من الإفراط في استخدامها وأن استخدام الرسوم المتحركة مفيد جداً في الفضاء على التناقض بين التصورات، وأن الصور المتحركة يمكن أن تساعد الأطفال على تحديد السلوكيات غير الواقعية وتحليلها والتأمل في الأحداث وربطها بواقعهم محيطهم، بعد استخدام الرسوم المتحركة طريقة جذابة في تعلم وتنشيط تفكير الأطفال، ولكن بموضوعية وليس الإفراط في المشاهدة، وربط المشاهدة بواقع الطفل وحياته وما يتعلمه، واختبار الرسوم المتحركة والموضوع المناسب للفئة العمرية¹.

كانت الرسوم المتحركة جزءاً من تاريخ السينما منذ ظهورها في أواخر القرن التاسع عشر، والرسوم المتحركة هي فيلم يعرض من خلال الرسوم المتحركة بدلاً من الممثلين البشر، إذ كانت الرسوم المتحركة قصيرة جداً في بدايتها، لأن الناس كانوا يشاهدونها في دور السينما قبل مشاهدة فيلمهم الطويل، وعندما تمكن رسامو الكاريكاتير من تقديم الرسوم المتحركة، تم تشجيعهم على تقديم رسوم متحركة تصل لمدة نصف ساعة مما يجعل الرسوم المتحركة مناسبة للعائلة ويشاهدها عدد أكبر من الأفراد².

الرسوم المتحركة هي برنامج يعتمد على الرسومات التي يتم عرضها وتحريكها بالتتابع، لتبدو وكأنها حركة الحقيقة، وكل رسم يعبر عن شخصية معينة أو فكرة معينة، ولكنها في الواقع تعرض بشكل وكأنها حركة قائمة على الخداع البصري، حيث تبقى الصورة ثابتة على العين لمدة 1/20 من الثانية، في هذا الصدد، يقص الأطفال وقتاً أطول في مشاهدة الرسوم المتحركة

¹ (أحمد صقر، تأثير استخدام برنامج ضبط النفس على استراتيجيات عملية المعلومات لدى الأطفال ذوي صعوبات التعلم، إطروحة دكتوراه غير منشورة، كلية التربية، جامعة طنطا، 2000، ص14

² (المصدر نفسه، ص15

ويتأثرون بألوانها المتناسقة والمنظمة ومحتواها، وهنا ما يجعلها تحظى بإعجاب الأطفال حول العالم، وثبت على مدار الساعة يقض الأطفال أوقات فراغهم في مشاهدة برامج الرسوم المتحركة التي تجذبهم ليس فقط بسبب صورها الملونة ومحتواها الشيق وتأثيراتها الصوتية، ولكن لأنها قد تغرس فيهم عادات إيجابية وسلبية تلعب دوراً مهماً في توفير الترقية للأطفال، وأن مشاهدة الرسوم المتحركة تؤدي بشكل متكرر الى اضطراب الأداء التنفيذي للأطفال مثل حل المشكلات والتحول المعرفي وتنظيم المواد، والذاكرة العاملة والتنظيم الذاتي والقدرة على اتخاذ القرار، وأن تأثير أفلام الرسوم المتحركة على تطور جنس الأطفال، حيث يتعلم الأطفال أدوار الذكور والإناث التي حددها المجتمع في شكل رسوم متحركة شخصيات متحركة يتعلمون كيفية المشي والتحدث واللباس، لتمييز هذه الشخصيات المتحركة بميزات تشبه البشر وتؤثر على سلوك الأطفال، لذلك يتعلم الأطفال من خلال التقليد ويطورون بعض الأفعال الواقعية من خلال ملاحظة ما يرونه في الرسومات¹.

يبدو الطفل كورقة بيضاء ويتقبل أي تأثير خارجي يؤثر على شخصيته في المستقبل، ربما أن أي فعل يراه الطفل قد يؤثر على شخصيته، فيجب على البالغين أن يكونوا متحمسين لما يراه الأطفال وخاصة مشاهدة برامج الرسوم المتحركة التلفزيونية⁽¹⁾، فالتلفزيون هو أكثر ما يجذب الأطفال ويشكل سلوكهم، وعادة ما تظهر برامج الأطفال على شكل رسوم متحركة أو أفلام رسوم متحركة، وعادة ما يشاهد الأطفال الرسوم المتحركة على التلفزيون في سن مبكر تبلغ ستة أشهر، وبن سنتين أو ثلاث سنوات وقد تمت هذه الفترة الى اثني عشر عاماً².

ينشغل الآباء بعملهم، يقلل الوقت المخصص لأطفالهم ويقض هذا الوقت في مشاهدة الرسوم المتحركة التي تساعد على إبقاء الأطفال مشغولين أثناء وجودهم في مكاتبهم أو مشغولين بجداولهم المنزلية.

¹ Johnston Ollie : The Illusion of life : Dishey Animation, Disney Edition, 1995, P.7-91 .

² عبد العليم زكي، دراسة تحليلية لتطوير الرسوم المتحركة في مصر، دكتوراه، المعهد العالي للسينما، 1986، ص5.

أولاً : تأثير الرسوم المتحركة على الأطفال

تعد مرحلة الطفولة المبكرة من أهم المراحل في تكوين وتشكيل البنية النفسية، والتي تبنى عليها أساسيات نموه ونموه الشامل أهم ما يميز الطفولة هو التغيري في النمو البدني والعقلي والاجتماعي والعاطفي، واللغوي للطفل ونضج كل جانب حيث تزداد قدرة الطفل على التعامل مع العوامل المختلفة المحيطة وبه، وأن أكثر من نصف القدرات العقلية للطفل تتكامل قبل سن الرابعة، إذ يحدث (20%) من النمو العقلي والمعرفي في سن الرابعة، ومن هذا المنطلق، رأى ضرورة إثراء وتحسين الحياة التعليمية للطفل وتنويع محيطه سواء في المنزل أو في رياض الأطفال، فضلاً الى تهيئة الفرص له لتزويجه بالخبرات والممارسات التي تقوده الى النشاط الذاتي واللعب الحر والتعلم الاستكشافي، يتميز الطفل في هذه المرحلة بأنه أكثر وعياً وأدر الى مال حوله، وتطور مفرداته وبنيته المعرفية مما يمكنه في هذه المرحلة، من التعبير عن احتياجاته شبك واضح، بفضل مفرداته اللغوية المكتسبة، كما أنه في مستوى يمكنه من قياسا قدراته وتحديد مدى فعاليتها من خلال درجة رضا الكبار ونوع استجاباتهم وتقييمهم لها.¹

إذ يولد الأطفال بقدرات بدنية واجتماعية ونفسية تمكنهم من التواصل والتعلم والتطور، إذ لم تتلق هذه القدرات التقييم والدعم، فسوف تتلاشى، إذ أن معظم نمو الذكاء والسرعة ومستوى معالجة المعلومات يحدث قبل سن السابعة.

تلعب النظرية المعرفية الاجتماعية دوراً مهماً في توضيح دور وسائل الإعلام في سلوك الأطفال، يتعلم الأطفال السلوكيات من خلال التعلم بالملاحظة، ويترجمون بعض هذه الأفعال الى ذخيرتهم السلوكية الخاصة، إذا كانت هناك حوافز تحفيزية كافية للقيام بذلك، تتضمن النظرية المعرفية الاجتماعية عمليات فرصة لجذب الانتباه الى المعلومات التي يجب الحفاظ عليها من خلال عمليات الترميز والتمثيل، وإنتاج هذا السلوك، والدافع للقيام بذلك، والذي يتضمن تصورات المكافآت أو العقوبات للتصرف بناء على ملاحظة المرء، إذ يصبح الأطفال يتعاطفون

¹ المصدر نفسه، 6.

مع شخصيات إعلامية معينة أكثر ميلاً لتقليد أفعالهم عندما لا يعاقب الطفل على السلوكيات غير المرغوبة فيها أو حتى يكافأ، فمن المرجح أن يقلد الأطفال السلوكيات أو النماذج المعادية للمجتمع التي تؤدي الى سلوكيات اجتماعية بناءة.¹

في ضوء مما سبق، يعد الأطفال الصغار جزءاً لا يتجزأ من جيل من المواطنين الرقميين، الذين يعيشون في عالم محاط بتقنيات الحياة اليومية، ونظر الطبعة مرحلة رياض الأطفال كطفل في سنواته الأولى مما يؤكد على أهمية استثمار هذه المرحلة في تدريب الأطفال على تمثيل المعلومات ومعالجتهم، واستخدام الأساليب المناسبة وفقاً لخصائص نموهم العقلي والمعرفي يهدف تحسين إدراكهم البصري ومستوى تمثيل المعلومات لديهم، مثل برامج الوسائط المتعددة وبرامج الرسوم المتحركة والقصص المصورة.²

تباينت الآراء حول تأثير الرسوم المتحركة على التكوين والتعليم في الفترة الأخيرة، وتطورت نظريات خاصة حول تأثير وسائل الإعلام على الجمهور، إذ أظهرت الدراسات تأثير الرسوم المتحركة على الأطفال وظهرت أربعة اتجاهات على النحو التالي:

1- التأثير المباشر تناولت هذه الدراسات تأثير وسائل الإعلام المباشرة على تلقي الطفل للرسالة الإعلامية الموجهة إليه، وما تضمنه من آثار إيجابية وسلبية على فكره وسلوكه، وتفاعل الطفل معها دون الحاجة الى وساطة لتوضيحها وتوصيلها.

2- التأثير الوظيفي : تناولت هذه الدراسات تأثير وسائل الإعلام، ولاسيما الرسوم المتحركة على الأطفال وظيفياً، يتلقى الطفل الرسالة ويوظفها في أفعاله، وقد تبدو هذه الأفعال في مواقف مختلفة متسمة بهذه الرسالة، سواء كانت إيجابية أو سلبية، إذ أن هذا التأثير هو نتيجة التفاعل بين برامج الرسوم المتحركة والمشاهدين ليس من العدل ولا الموضوعية

¹ دائرة المعارف العالمية ، مجموعة من المؤلفين، نشر وترجمة : مؤسسة أعمال الموسوعة للنشر والتوزيع، مكتبة الملك فهد الوطنية، الرياض، 1996، ص15

² محمد بن شاكر الشريف، نحو تربية إسلامية راشدة من الطفولة الى البلوغ، ط1، سلسلة إصدارات مجلة البيان، الرياض، المملكة العربية السعودية، 2006، ص20-21.

- النظر الى برامج الرسوم المتحركة على أنها السبب الوحيد للتأثير لأنها عملية تنتج عن تأثيرات بيئة متشابكة أخرى يمكن أن تساهم أيضاً في التأثير على الطفل كأُسرة ومدرسة.
- 3- التأثير المعرفي والاجتماعي : تعد برامج الرسوم المتحركة عاملاً مساهماً في التطور الاجتماعي للفرد، وعوامل تفسير عملية اكتساب أشكال جديدة من السلوك والخبرة في سن مبكرة، إذ يعد التعليم بالملاحظة والتقليد عاملاً مهماً في مرحلة التطور هذه.¹
- 4- التأثير العاطفي : التركيز على الجانب العاطفي للطفل وأثره الفعال في استقبال الرسالة الإعلامية يهتم بالرسائل الإعلامية التي تمتعه، يتذكرها ويستحضرها في المواقف التي يواجهها إذا ما تحققت له من إشباع ورضا عاطفي، ينسى الأطفال لبرامج الرسوم المتحركة غير الممتعة لهم والتي لا تشكل حافزاً جذاباً.
- بناء على نظرية التعلم الاجتماعي، يعتمد استخدام برامج الرسوم المتحركة على رسومات ذات محتوى مناسب يتم اختياره وفقاً للمعايير الدولية ويتوافق مع التقاليد الثقافية، ومن المتوقع أن يؤثر إيجاباً على قدرة الطفل على التفكير، ومعالجة المعلومات الواردة، وتنشيط إدراكاته الحسية والبصرية،² ومن أهم المعايير الوطنية لتعليم الأطفال (NAYC) كمعيار عالمي لفهم الأطفال لوسائل الإعلام تتخلص في النقاط التالية :
- 1- المحتوى الموجه للطفل سواء كان جيداً أو سيئاً أو حتى قبيحاً، يحتاج الطفل الى جهد ذهني لفهمه.
- 2- يختلف الأطفال في فهم ما يرونه في المادة المعروضة من خلال الرسوم المتحركة.
- 3- يطبق الأطفال ما يرونه بطرق مختلفة.
- 4- يحتاج الأطفال الى وساطة الكبار في عملية فهم المعنى.

¹ (فاطمة يوسف، دور الأسرة والتلفزيون في تنمية معارف الطفل : تكاف أم تنافر ؟، مجلة إذاعات الدول العربية، العدد 4، 2005، صص 99-101.

² حليلة رزوقي، تأثير الرسوم المتحركة على تنشئة الطفل، رسالة ماجستير، كلية العلوم الإنسانية والاجتماعية، جامعة قاصدي مرباح ورقلة، الجزائر، 2016، صص 11-12.

- 5- يختلف تفكير الأطفال عن البالغين لأن الأطفال يبنون الأفكار بناء على مستوى نموهم.¹
- 6- لا يمكن غرس فكرة في ذهن الطفل عن طريق شرحها لعقل البالغ، فقد يكون ذلك عن طريق بناء الأفكار في ذهنه وربط المعلومات الجديدة التي تلقاها بالمعلومات التي يعرفها.
- 7- يجب أن يقوم الحوار مع الطفل على مبادئ الأخذ والعطاء.
- 8- لا ينبغي أن يتشابه أي موقفين حتى لو كانا في نفس سياق تعليم الطفل.²

ثانياً : أهمية الرسوم المتحركة للأطفال

تلعب الرسوم المتحركة دوراً مهماً في تكوين شخصية الطفل ورسم ملامح هذه الشخصية، وهي تحتل مكانة خاصة في أعماقه، إذ تعد الرسوم المتحركة أحد الركائز الأساسية للإعلام ولها دور رئيس في تكوين الطفل وتكوين شخصية وتكوين اتجاهاته، الطفولة المبكرة هي الفترة التكوينية الحاسمة في حياة الإنسان والبذور الأولى للشخصية التي تتبلور وتظهر في مستقبل الطفل، وهي الفترة التي يكون فيها الطفل فكرة واضحة وسليمة عن نفسه وتجسداً لتكوينه الجسدي والنفسي والاجتماعي الذي يساعده على العيش في المجتمع، ويمكنه من التكيف السلم مع نفسه، وبالتالي تحرك أهمية السنوات الأولى عن حياة الطفل في تكوين شخصيته في جميع جوانبها، الرسوم المتحركة مورد أساسي لتنمية مهارات الطفل وقدرته على تفسير المعلومات، وأعطاه الطفل فرصة الاستمتاع بطفولته واكتشاف مواهبه، والتأثير على وجدان الطفل.³

إن الأطفال دون سن (6) سنوات قد رأى البعض، لا يستطيعون التمييز بدقة بين ما هو خالي وما هو واقعي، ويكونون عرضة لتعلم أساليب العدوان بسبب مشاهد العنف المتكررة وفي السنوات الأولى من حياتهم، لا يستطيعون التمييز بين الشخص والموقف الذي هم فيه فيحاولون تعميق تجاربهم مع الآخرين وتقبل تجارب الآخرين بشكل عام.⁴

¹ رفيدة الحريري، مقدمة في تربية الطفل، دار الفكر للنشر والتوزيع، الأردن، 2015، ص11.

² Singer, N. & Elsharkawy, Theeffectiveness of The Social media "as new means of communications" in F or mulating youth directions a ginst terrorism International Journal of English lit eratureand Social Sciences, 1993, P.541

³ Ibid,p545.

⁴ (أحمد محمد خلف، مفهوم القيم وأنواعها، مقال منشور في محتويات، المرجع الأول للمحتوى الغربي، 2020، ص12.

ثالثاً : خصائص ومزايا وعيوب الرسوم المتحركة

تتميز الرسوم المتحركة بقدرتها على جذب الأطفال من خلال الخيال وجماليات التكنولوجيا التي تجعلها مميزة، فمن وجهة نظري الشخصية، فإن أفلام الرسوم المتحركة جذابة ومشوقة ودقيقة في توزيع الألوان مما يجعلها جذابة للمشاهد، وأن أفلام الرسوم المتحركة سهلة الفهم للصغار والكبار، وتتميز أفلام الرسوم المتحركة بنصوص قصيدة مما يجعلها جذابة وسهلة الفهم للصغار، وبقدرتها على مخاطبة الخيال الذي يميل إليه الطفل ويحسبه ويندمج معه ويلعب الصوت في أفلام الرسوم المتحركة دوراً مهماً في إيصال رسالة معينة، وتكمن أهمية الصوت في إدراك الحركة، ففي التوافق والتزامن بين الصورة والصوت، يمتلك المتلقي أكثر من حاسة لتأكيد مشاعره والدراما المعروضة أمامه، فعندما نعبّر عن حركة بصوت، تصبح أكثر فعالية من الحركة بدون صوت، تستخدم الرسوم المتحركة الأصوات والموسيقى التي تعتبر عنصراً أساسياً في الرسوم المتحركة، وتعتمد على فن الحركة الذي يقوم على نظرية البقاء الرؤية على شبكية العين لمدة (1/10) من الثانية بعد اختفاء الصورة الفعلية.¹

مزايا الرسوم المتحركة، تنمية خيال الطفل ونقله الى عالم جديد ومختلف، مما يجعله يتسلق الجبال ويطير في الفضاء ويدخل الأدغال ويمشي في الغابات، ويطير في السماء، وتزويد الطفل بمعلومات ثقافية تساعد في العملية التعليمية مثل الأفلام التي تعرض بيئات جغرافية أو معلومات طبية، وتزويده بلغة واضحة لا يجدها في بيئة العائلية، مما يسهل عليه تصحيح النطق واللسان وتحسين اللغة.²

تحتوي أفلام الرسوم المتحركة العديد من القيم الإيجابية والسلبية والتي تؤثر في بناء الطفل وشخصيته، وتنشئة في مرحلة ما قبل المدرسة، ولاسيما وأن مرحلة تكوين الأفكار والاتجاهات والمعتقدات والقيم تبدأ في المراحل الأولى من حياة الطفل، وإن أفلام الرسوم

¹ كاظم كريم الحسني، مضامين أفلام الرسوم المتحركة في القنوات الفضائية المتخصصة للأطفال – دراسة تحليلية، مجلة كلية التربية للعلوم الإنسانية، العدد 3، المجلد 13، جامعة ذي قار، 2023، ص21.

² فاطمة النعيمي، أفلام الرسوم المتحركة، مجلة الأسرة، العدد 2، مجلد 6، ص324.

المتحركة من خلال البرامج تبني بعض القيم والأفكار وتغرسها في ذهن الطفل وشخصيته وبالتالي تظهر في سلوكه وبمحاولة محاكاة ما يشاهد من أفلام الرسوم المتحركة ولا يستطيع التمييز بين ما هو إيجابي أو سلبي، ومن عيوب أو سلبيات الرسوم المتحركة هو جعل الطفل متلقياً لا مشاركاً بفضل مشاهدة العمل على المشاركة فيه، وإعاقة النمو المعرفي الطبيعي لأن المعرفة الطبيعية تتطلب أن يتحرك الطفل باستخدام حواسه كلها أو معظمها ومشاهدة الرسوم المتحركة تؤدي الى استخدام الطفل لحاستي السمع والبصر فقط، وتقليل درجة التفاعل بين أفراد الأسرة بسبب كثافة الانغماس في برامج الرسوم المتحركة، وعرض مفاهيم دينية وفكرية مخالفة للإسلام، والتركيز على مواضيع العنف والجريمة، ومع الوقت والتكرار يعتاد الأطفال عليها تدريجياً ثم يستمتعون بها ويقلدونها.¹

يتضح مما سبق الاهتمام بسلبياتها وتجنبها قدر الإمكان، ويجد بديلاً يناسب مع قيمها الإسلامية، إذ تعد أفلام الرسوم المتحركة إحدى أدوات بناء وعي الطفل وأهم روافد نموه العقلي والمدني.

المبحث الثاني

الأنمي مدى تأثيره على العلاقات الأسرية الثقافية والاجتماعية في العراق :

الأنمي كلمة مشتقة من الكلمة الإنكليزية (أنميش Anmarion) والتي تعني الرسوم المتحركة المنتجة في اليابان، وهي وسيلة اتخذتها الأخيرة لتلميع صورتها في العالم العربي حتى أصبح العرب ينظرون الى اليابان على أنها كوكب آخر، ويرجع بداية ظهورها الى عام 1997 عندما نجح كارتون بيكمون بشخصية بيكاتشو بلونه الذي عرض ونجح بصورة كبيرة وعندها قررت الحكومة اليابانية الاهتمام بصناعة هذه الأفلام.²

¹ المصدر نفسه، ص 325.

² محمد بن شاكر الشريف، المصدر السابق، ص 21.

في العراق صار الأنمي يشبه باللغة العالمية التي باتت أجيالنا تتتقنها، ففي عام 2004 بعثت اليابان شاحنات من المياه الإغاثة بعد احتلال العراق، وقد رأى العراقيون المرافقون للبعثة اليابانية أن علم اليابان المرسوم على الشاحنات قد لا يعرفه أغلب العراقيون لذلك وضعوا ملصقات الكابتن ماجد ليتعرفوا على اليابان.

إنشاء الكثير من الشباب العراقيين قنوات على اليوتيوب لنشر أخبار لأنمي وتبادل الآراء حولها الأمر الذي جعلها وسيلة اختراق ثقافي في البلدان العربية والعراق. ولعل الخطوة تكمن في أن الكثير من العوائل ينظر الى الأنمي على أنه (كارتون) للتسلية فيترك أبناءه عرضة لهذا العالم دون مراقبة وتوعية ومحاسبة، أيضاً الكثير من المؤسسات الاجتماعية والثقافية لم تعي حجم الخطر الثقافي غير المحسوس حول صنف الأفلام.¹

فمنذ الانطلاقة الأولى نحو قضاء التواصل الاجتماعي وتصدير الأفلام ومسلسلات الأنمي عام 2014 ظهرت العديد من الشخصيات التي أخذ العديد من الأطفال والشباب على تقاريرها والتفاعل معها ومراقبتها.²

ولتقريب الصورة أكثر وللوصول الى الآثار الإيجابية والسلبية للأنمي المؤثرة على شخص الطفل والمراهق والشباب صنف الأنمي المتلقي الى فئات مستهدفة وهي:

- كومو - الطفل.
- شونن - الصبي من عمر (13 - 18).
- شوجو - الفتاة من عمر (7 - 18).
- سينين - البالغ (18 - 40).
- جوسي - المرأة البالغة (18 - 40).³

¹ غادة محمود إبراهيم، دراسة تحليلية عن تأثير الرسوم المتحركة على الطفل، كلية التربية، جامعة المحمجة، 2017، ص118
² محمد إبراهيم معوض، برامج الرسوم المتحركة للأطفال عبر القنوات الفضائية لدول الخليج الواقع والمستقبل، بحث مقدم الى ندوة البيت والاستقبال الفضائل في الخليج العربي، العين، الإمارات، 2008، ص8-10
³ Joshua M. Daniils, Lost intranlation anime, Morat Rights and Maret Failur, Boston university Law Review, Vol.88, No.3, 2008, P.36

أما التصنيفات على أساس المحتوى :

- ديمونز (الشياطين ومصاهر الدماء).
- ميكا (رجال الآلات الأليين) فهذا الصنفين مشجع للعنف.
- ماجك Magic.
- الألعاب Came¹.

يتلاعب الصنفات بالعقل مخلفاً انحرافات نفسه واضطرابات عقلية لا علاج لها. يأوي (يتناول العلاقات الشاذة المثلية بين الفتيات).

- يوري يركز على العلاقات الشاذة المثلية بين الفتيات مع الجراءة في عرض العلاقات الرومانسية.

- إيتشي (تظهر أقطاب التعري والتلميحيات والألفاظ الجنسية ومشاهد الأعضاء).

- هنتاي لا يصنف ضمن الأعمال الأباحية والشاذة والمنحرفة.

- إلو تاكو (يستخد ملابس ومكياج وشعر اصطناعي ووشوم للشيطان)².

هذه التصنيفات وغيرها تظهر منفصلة أحياناً ويمكن أن تظهر في نفس المسلسل الكارتوني وإذا ما تتبعنا مراحل انتشار هذه الأفلام في العراق فقد كانت سابقاً وتحديداً قبل عام 2001 تعرض عبر القنوات التلفزيونية وتخضع لرقابة شديدة وثبت كالحلقة الواحدة من اليوم مثل (جريندايزر، عدنان ولينا ...)³.

وبعد عام (2001) أخذت هذه الأفلام تعرض عبر قناة البحرين (سبيستون)، وفي هذه المرحلة كانت أيضاً تخضع لرقابة حكومية وفقاً للمعايير الثقافية العربية والإسلامية، أما المرحلة الأخطر بعد عام (2012) عندما أصبح الأنمي المترجم يبيث عبر شبكة الانترنت على المواقع

¹ صالح ذياب هندي، أثر وسائل الإعلام على الطفل، دار الفكر، ط4، ص2008، ص34.

² Vidy ashri C. Halak, Astudy on impact of Social Media on youth international Journal of current, Vol.13, No.5, P.508

³ Michael L. Ceder balm, At tack on Antitrust : preventing Acrid Future for Anime Streaming Hastings Business Laws Journal, No.12, Vol.59., 2022, P.12-13

الألكترونية المترجمة والمجانية والمتاحة للأطفال والشباب والمراهقين والغير خاضعة للرقابة الرسمية وصار الأطفال والمراهقون يتابعون الأفلام دون حذف للمشاهدة الإباحية. وهذا الأمر شكل خطراً شديداً طال جيل تلو الآخر، ولعل العراق يقع في المرتبة التاسعة من بين دول العالم التي تبحث عن كلمة (أنمي) في الانترنت.¹

إن انتشار الأنمي في العراق جاء عبر طرق عدة منها المهرجانات مثل مهرجان فانز 2019 والمدونات الألكترونية مثل (أنمي ماستر - أنمي العرب)، أيضاً عبر قنوات اليوتيوب وصفحات التواصل الاجتماعي، وتوجد قناة على التلكرام خاصة تسمى (أنكي بغداد) وتخصصه بنشر كل ما يتعلق بهم من صور وفيديوات عدد متابعتها قراب (39) ألف مشترك.²

ولا يمكن خطر الأنمي في عرض الشخصيات الشيطانية والسحرة والمشعوذين وإنما هي تعرض أيضاً سمات للحالة الثقافية في اليابان مثل الديانة البوذية والشنوتوية والتي تظهر على شكل أرواح ساكنة في أغلب الشخصيات، أيضاً الرموز الماسونية حاضرة في الكثير من نتاجات الأنمي مثل (العين الواحدة والنجم الخماسي المثلث)، ثقافة الساموراي وروح المحاربة وصورة الفتاة الذكورية والفتى التشبهة بالأنثى، فضلاً عن العلاقات المثلية، والغالبية العظمى من المشاهدين هم من المراهقين وهذا يعني أن الفئة المستهدفة هم الجيل الجديد.³

وفتجست الأفكار العقائدية المنحرفة في إعطاء دور للشيطان وهو يمارس أعمال خيرة، ووجود قوة روحية علياً تتحكم بمصير الإنسان وهذا ما يتنافى مع عقيدتنا الإسلامية. كما عرض الأنمي أيضاً فكرة تعدد الإلهة وغرس إمكانية تغيير الهوية وخصوصاً بالنسبة للمراهقين، وصورة المرأة الشبيهة بالرجل من خلال شكل الملابس والقوة البدنية والسلوكيات والذكر الشبيه بالأنثى من ناحية الملبس، والتركيز على مبدأ (الغاية يبرز الوسيلة) لتقبل الإنسان الأساليب المنحرفة مما

¹ حبيب ك. ه. سليمان ت، تأثير الرسوم المتحركة في الاستجابة العقلية والسلوكية لدى الأطفال، المجلة المفتوحة للعلوم الاجتماعية، العدد 3، مجلد 13، 2015، ص158.

² حيدر محمد الكعبي، سلسلة الاختراق الثقافية الأنمي وأثره في الجيل الجديد، المركز الإسلامي الاستراتيجي للدراسات الاستراتيجية، النجف، 2022، ص10-12.

³ المصدر نفسه، ص15.

يجعل الرذيلة يمتزج بالفضيلة، والكثير من الأمور الأخرى من الانحراف والتشجيع على السلوك الاستهلاكي، وأضعاف العلاقات الاجتماعية بين الأسرة والأدمان وهدر الوقت والعنف والقسوة.¹

لا يخلو الأنمي أيضاً من بعض الآثار الإيجابية ومنها الثقة بالنفس، الإصرار على النجاح تطوير الذائقة الفنية والجمالية، الاطلاع على المعارف التاريخية والعلمية وتطوير مهارات اللغة والدفاع عن النفس والرياضيات مثل كرة القدم وكرة السلة والكاراتية، ولعل الخلاصة بأن الآثار السلبية والإيجابية كشخصيات وأفلام الأنمي هي افتراضية بعيدة عن الواقع الملموس وأقرب منها الى الخيال تخترق عقول الأطفال والمراهقين والشباب وتصل بهم أحياناً الى مرحلة التطرف النفسي والفكري والاجتماعي.²

الخاتمة :

بعد أن استعرضنا جملة من الآثار السلبية والإيجابية التي يخلفها الأنمي تجد بأنها مؤثرة وبصورة كبيرة على المراهقين والشباب والأطفال لأنها تضيف من المفاهيم العقائدية والمعايير الاجتماعية والأسرية لأنها تستهدف هذه الفئة المتطلعة للحرية والتخلص من القيود الأسرية والاجتماعية والأخلاقية وخصوصاً بأن الآثار السلبية أعمق وأكثر بكثير من الآثار الإيجابية والتي هي على ارتباط وثيق مع أشكالية تغيير الهوية الثقافية والأدمان والاستهلاك، ومن الممكن أن تتحول هذه الظواهر الى مشاكل نفسه تسبب الانطوائية والانتحار والمثلية لذلك ينبغي الوعي بمخاطر الأنمي لدى الأجيال القادمة من خلال تشخيص الخطر وبعدها التوجه الى الحلول السريعة تصحح من خلالها مسار المستقبل.

التوصيات :

¹ Hye Kyuug Lee. Cultural Consumer and Copy right : Acase Study of Anime fansubbing, Midterm conferencei on 18, Vol.15,2010, P.13-17.

² Mina Ameri, word of Month, observed Adoption Anime watching Decision The Role of the personal Versus The community Network e university of california Los Angeles (uclAlon, 24), VOL.22., PP.14-15

- 1- مع أننا نعيش مرحلة حرجة من انتشار الأنمي بين الشباب لكن لا يزال هناك أمل في أن تتلافى مخاطره ونصح مسار المستقبل فالمرحلة الثالثة من انتشاره عمرها قرابة (10) سنوات بدأت من عام 2012 يمكن أن تنقل العدوى الى الأجيال التالية يشكل متتالية هندسية إذا ما حلنها أخطاره وسيطرنا عليه.
- 2- الفرض الأساسي من هذه الدراسة جعل المتقين والمربين والبالغين يلتفتون الى الخطر الشديد، الذي يحمله الأنمي لمجتمعاتنا لأية يمثل رأس حربة في اختراق الفكر الثقافي لمجتمعنا.
- 3- شخّصت الدراسة أن الفئة الأكثر عرضة لخطر الأنمي من الشباب هم من البيئة الحضرية بسبب عدة عوامل منها المستوى التعليمية الذي يتيح مشاهدة الأفلام عبر شريط الترجمة، والعامل الاقتصادي، لأن أليس المادي يتيح فرصة أكثر لمجالات الترقية الفكرية والثقافية والبيئة الاجتماعية لأنها أكثر عرضة بالثقافات الوافدة.
- 4- أغلب الأسر تميل الى توفير الأشباع المادية للأبناء، لكن الاتباع المعنوي كفيل في جعل الأطفال يلجأون الى الانتماء الى عوامل مختلفة اجتماعياً بحثاً عن الملاذ الأمن.
- 5- لما كان الاهتمام والأكاديمي والدراسات تنصب حول التطرف الفكري السياسي لكونه يهدد كيان الدولة وجب من الضروري الاهتمام بجوانب التطرف الفكري الأخرى الاجتماعي والنفسي كونه كفيل يهدم الهوية الثقافية وله أضرار على النمو العقلي وأخلاقي لدى الشباب.
- 6- رصد المؤسسات الثقافية والمراكز البحثية والأشخاص والمشاريع والأعمال مسألة (الاختراق الثقافي) لما له من تأثير سلبي على تغريب المجتمع والأمة الإسلامية وسلب هويتها الدينية والتأريخية واستبدال ثقافتنا بهويات وثقافات دخليه.
- 7- توجيه انتباه أصحاب القرار الديني والسياسي بما يجري في الساحة الثقافية من خروقات تهدد كيان الفرد والمجتمع أخلاقياً وثقافياً وسياسياً من أجل تشديد الرقابة على وسائل التواصل الاجتماعي والحد من نشر هذه الظواهر السلبية.

المصادر:

الرسائل والاطاريح

- 1- أحمد صقر، تأثير استخدام برنامج ضبط النفس على استراتيجيات عملية المعلومات لدى الأطفال ذوي صعوبات التعلم، أطروحة دكتوراه غير منشورة، كلية التربية، جامعة طنطا، 2000
- 2- حليلة رزوقي، تأثير الرسوم المتحركة على تنشئة الطفل، رسالة ماجستير، كلية العلوم الإنسانية والاجتماعية، جامعة قاصدي مرباح ورقلة، الجزائر، 2016

الكتب العربية:

- 1- منال أبو الحسن، الرسول المتحركة في التلفزيون وعلاقتها بالجوانب المعرفية للطفل، ط1، دار النشر للجامعات، القاهرة، 1998.
- 2- صالح دياب هذي، تأثير وسائل الإعلام على الأطفال، ط2، دار الفكر، عمان، 1998، ص49
- 3- محمد إبراهيم معوض، برامج الرسوم المتحركة للأطفال عبر القنوات الفضائية للدولة، الواقع والمستقبل، العين، الإمارات العربية المتحدة، 1994
- 4- عبد العليم زكي، دراسة تحليلية لتطوير الرسوم المتحركة في مصر، دكتوراه، المعهد العالي للسينما، 1986
- 5- دائرة المعارف العالمية ، مجموعة من المؤلفين، نشر وترجمة : مؤسسة أعمال الموسوعة للنشر والتوزيع، مكتبة الملك فهد الوطنية، الرياض، 1996
- 6- محمد بن شاكر الشريف، نحو تربية إسلامية راشدة من الطفولة الى البلوغ، ط1، سلسلة إصدارات مجلة البيان، الرياض، المملكة العربية السعودية
- 7- ربيعة الحريزي، مقدمة في تربية الطفل، دار الفكر للنشر والتوزيع، الأردن، 2015
- 8- غادة محمود إبراهيم، دراسة تحليلية عن تأثير الرسوم المتحركة على الطفل، كلية التربية، جامعة المحمجة، 2017
- 9- صالح دياب هندي، أثر وسائل الإعلام على الطفل، دار الفكر، ط4، ص2008،

الكتب الانكليزية:

- 1- Gonzales, C. Does animation in user interfaces improve decision makin ? In proceeding of the International conference in Computer Human Interaction CH196 New York, NY : ACM press(1996) (PP.27-34).
- 2- Johnston Ollie : The Illusion of life : Dishey Animation, Disney Edition, 1995
- 3- Singer, N. & Elsharkawy, Theeffectiveness of The Social media “as new means of communications” in F or mulating youth directions a ginst sterrorism International Journal of English lit eratureand Social Sciences, 1993.

البحوث العربية

- 1- فاطمة يوسف، دور الأسرة والتلفزيون في تنمية معارف الطفل : تكافل أم تنافر ؟، مجلة إذاعات الدول العربية، العدد 4، 2005
- 2- أحمد محمد خلف، مفهوم القيم وأنواعها، مقال منشور في محتويات، المرجع الأول للمحتوى الغربي، 2020
- 3- كاظم كريم الحسني، مضامين أفلام الرسوم المتحركة في القنوات الفضائية المتخصصة للأطفال - دراسة تحليلية، مجلة كلية التربية للعلوم الإنسانية، العدد 3، المجلد 13، جامعة ذي قار، 2023
- 4- فاطمة النعيمي، أفلام الرسوم المتحركة، مجلة الأسرة، العدد 2، مجلد 6، 2020.
- 5- محمد إبراهيم معوض، برامج الرسوم المتحركة للأطفال عبر القنوات الفضائية لدول الخليج الواقع والمستقبل ، بحث مقدم الى ندوة البت والاستقبال الفضائل في الخليج العربي، العين، الإمارات، 2008.

6- حبيب ك. ه. سليمان ت، تأثير الرسوم المتحركة في الاستجابة العقلية والسلوكية لدى

الأطفال، المجلة المفتوحة للعلوم الاجتماعية، العدد 3، مجلد 13، 2015

7- حيدر محمد الكعبي، سلسلة الاختراق الثقافية الأنمي وأثره في الجيل الجديد، المركز

الإسلامي الاستراتيجي للدراسات الاستراتيجية، النجف، 2022.

البحوث الانكليزية:

1- Joshua M. Daniiels, Lost intranlation anime, Morat Rights and Maret

Failur, Boston university Law Review, Vol.88, No.3, 2008,

2- Vidy ashri C. Halak, Astudy on impact of Social Media on youth
international Journal of current, Vol.13, No.5, .

3- Michael L. Ceder bolm, At tack on Antitnusi : preventing Acrim Future
for Anime Streqming Hastings Business Laws Journal, No.12, Vol.59.,
2022,

4- Hye Kyuug Lee. Cultural Consumer and Copy right : Acase Study of
Anime fansubbing, Midterm conferencei on 18, Vol.15,2010

5- Mina Ameri, word of Month, observed Adoption Anime watching
Decision The Role of the personal Versus The community Network e
university of california Los Angeles (ucLAlon, 24), VOL.22

الإدمان الالكتروني ودوره في تهديد الامن الاسري

Electronic addiction and its role in threatening family security

م.د احمد عبد السلام حسن
جامعة النهرين/ قسم الشؤون الإدارية
Amed.abdelsalam@nahrainuniv.edu.iq

ا.م.د سلمى غضبان حسين
كلية الإدارة والاقتصاد/ الجامعة المستنصرية
Salma_law@uomustansiriyah.edu.iq

الملخص

تعتبر الاسرة النواة في بناء المجتمع وهي الدعامة الأساسية من دعائم البناء الاجتماعي، فقد ترتب على انتشار مواقع التواصل الالكتروني حدوث ظاهرة التبعاد الاجتماعي والعزلة ، وفتح التقدم الهائل في مجال الحاسوب والتكنولوجيا الباب على مصريه لأمر كثيرة منها تسهيل عملية البحث عن المعلومات والاتصال وكذلك التجارة وتبادل المعلومات وايضاً المساعدة في مجال البحث العلمي، ولكن مع تزايد فترات استخدام الانترنت لدى جميع فئات المجتمع وخاصة الشباب والمراهقين تزايدت معه العوامل المساهمة في زيادة إشكالية الإدمان الالكتروني وتبعاتها على الفرد والمجتمع، ونظراً لتعدد المشكلات الناجمة عن الإدمان الالكتروني وما يترتب عليه من نتائج سلبية على الاسرة، مثل تمزيق العلاقات الاسرية وكذلك العنف والعدوانية وربما قد يؤدي هذا الإدمان الى تفسخ العلاقات وخاصة بين الزوجين اذا لم ينتبه احدهما الى الآخر، وكل ذلك بسبب قضاء أوقات طويلة على المواقع الالكترونية (مواقع التواصل الاجتماعي) والتي بالإمكان تسميتها (مواقع التبعاد الاجتماعي).

لذلك فإن تقييم واقع الادمان الالكتروني ودوره في تهديد الامن الاسري استلزم دراسة تحليلية وذلك في سبيل المساهمة للحد من انتشار هذا الإدمان وبالتالي تلافي تبعاته السلبية في تهديد امن الاسرة وحمايتها من التفكك والتبعاد والعزلة وتغييرات السلوك، وكذلك تحديد ابرز العوامل المسببة لانتشار الإدمان الالكتروني وبيان تأثيرات هذا الانتشار.