الباب الثالث

وسائل الاعلام والعنف المدرسى

العنف في المدارس

هل للعنف في وسائل الإعلام تأثير على الأطفال؟

بناء طفل خير من إصلاح إنسان.

انطلاقًا من هذه المقولة يأتي التشديد على الاهتمام بالأطفال كبنية أساسية للمجتمع، حيث تشكِّل رعايةُ الطفولة وحمايتُها الاهتمامَ المحوري والجوهري في حياة الأسرة والمجتمع.

تؤدي وسائل الإعلام دورًا هامًا بتأثيرها على الأطفال سلبًا أو إيجابًا من خلال مساهمتها، بمضامينها الموجِّهة لهم وبفتحها آفاق العالم أمامهم، في بناء شخصية الطفل، وتوسيع مداركه، وإغناء علاقاته الاجتماعية، كما تساهم في تعميق القدرة الأدبية لديه، وتُرهِف حسَّه وذوقه السليم، وتنمِّي ثروته اللغوية وبذلك فهي تؤدي دورًا مهماً في التنشئة، إضافة إلى ما تقوم به قنوات التنشئة الأخرى في المجتمع ولكل وسيلة من وسائل الإعلام دورها؛ ولا تلغي وسيلة إعلامية دور وسيلة إعلامية أخرى.

وتلعب وسائل الاتصال الحديثة دورًا هاماً في وقتنا الحاضر، كونها أصبحت اللغة المشتركة في كافة أنحاء العالم التي تجعل جميع الناس على اتصال، ومهتمين بعضهم ببعض في القرية الكونية الصغيرة.

سوف نستعرض هنا دور بعض وسائل الإعلام في تصعيد قضية العنف عند الأطفال.

أولاً: العنف على الإنترنت:

أ. شريحة العمر التي تتعامل مع الإنترنت:

على الرغم من سهولة التعامل مع الإنترنت وازدياد نسبة المستخدمين، ما يزال الأطفال دون سن الثانية عشرة بعيدين عن استخدامها لعدة أسباب، منها عامل اللغة الذي يلعب دورًا أساسيًا في تفهم الأطفال لكيفية التعامل مع الإنترنت؛ وإلا فإنهم يتقيدون بالمواقع العربية الآمنة كما أنه حتى في هذا العمر يمكن للأهل أن يتمكنوا من مراقبة أولادهم، أو حجب الاتصال عن الحاسب المتوفر في المنزل، وبالتالي عدم تمكين الأطفال من الدخول إلى الإنترنت.

ولكـن مـع التقـدم المسـتمر وسـعي الـدول مـع الأشـخاص إلى تأمـين هـذه الخدمـة لـكل فـرد في المجتمـع، سـوف يتمكـن الأطفـال، منـذ سـن الخامسـة، مـن الدخـول إلى الشـبكات، سـواء في المـدارس أو في الـ**café Internet** أو في أيِّ مـكان للألعـاب.

ب. الأطفال الذين يتعاملون مع الإنترنت:

لكـي يتمكـن الطفـل حاليًـا مـن دخـول الإنترنـت لا بـدَّ مـن توفـر حاسـب في المنـزل ومـن وجـود اشـتراك في الشـبكة؛ أي أن الأشـخاص المثقفـين أو المنتمـين إلى الطبقـة الوسـطى فـما فـوق يمكـن أن تتوفـر لأطفالهـم هـذه الخدمـة، وبالتـالي ينعكـس تأثيرهـا عـلى نسـبة ١٠٪ مـن المجتمـع كحـدٍّ أقـصى، ابتـداءً مـن سـن الثانيـة عـشرة لكننـا نعـود ونؤكـد أن هـذه النسـبة سـوف تتزايـد تزايـداً سريعـاً وملحوظًـاً خـلال السـنين القادمـة.

ج. نوعية البرامج ومدى تأثيرها على الأطفال:

عنـد دخـول الأطفـال إلى الإنترنـت مـن الصعـب الوصـول مبـاشرة إلى أيـة مواقـع عنـف؛ إنـما المدخـل الأسـاسي لـلأولاد

هـو الألعـاب بشـكل عـام ومـن خـلال هـذه المواقـع يتـم اختيـار الألعـاب حسـبما يرغـب الأولاد، لا مـن رقيـب ولا حسـيب وقـد تكـون الألعـاب عنيفـة، أو قـد تكـون هادفـة وسلسـة، أو قـد تكـون موجَّهـة بحيـث تلعـب دورًا نفسـيًا يشـد الأطفـال إليهـا لتمريـر الأفـكار المرغوبـة كـما نـود التوضيـح أن عمليـة الدخـول إلى مواقـع الإنترنـت واللعـب **café Internet** عمليـة غـير واردة نسـبيًا، نظـرًا لتكلفـة الإنترنـت وانخفـاض أسـعار الـ**CDs** الخاصة بالألعـاب.

هنـاك أيضًـا المواقـع الخاصـة بالشـخصيات التلفزيونيـة الكرتونيـة التـي تشـد الأطفـال (مثـل البوكيمـون وغيرهـا) وتحـوي عـدة أنـواع مـن الألعـاب، بعضهـا مفيـد مثـل الـ**puzzle**.

نجـد ممـا تقـدَّم أن الإنترنـت لا تشـكل عامـلاً أساسـيًا حاليًـا في عـرض العنـف، بـل خطـر مـن النواحـي الأدبيـة للمسـتخدمين، حيـث إن غالبيـة هـذه المواقـع تكـون مبطَّنـة المضمـون وغـير واضحـة؛ وغالبيتهـا مـن صنـع الهـواة، ممـا يجعلهـا تشـكل خطـرًا

على نظام الحاسب لكن نظرًا لعدم وجود رقيب ينبغي خلق رقيب ذاتي عند الأطفال لدى تجوالهم في هذا العالم الرقمي.

ثانيًا: العنف في ألعاب الكومبيوتر:

أ. العمر الذي يتعامل مع الكومبيوتر:

يُقدَّر عدد مستخدمي الحاسب بنسبة لا تقل عن ٥٠-٦٠٪، حيث يمكن للطفل أن يبدأ التعامل مع الحاسب منذ عمر أربع سنوات، من خلال الألعاب التي يقدمها الأهل لأولادهم التي تكون مخصصة لهذه الأعمار.

ب. الأطفال الذين يتعاملون مع الكومبيوتر: نبين نوعين من الأطفال الذين يتعاملون مع الحاسب:

١. أطفال توجد في بيئة مثقفة نسبياً، يستطيع فيها الأهل أن يسايروا التكنولوجيا ويوجِّهوا أولادهم فيها ويتفرع عن هذه الفئة الأهل غير الواعين لما تتركه الألعاب من أثر على الطفل.

٢. أطفال توجد في بيئة غير مسايرة للتكنولوجيا، حيث يشعر الأهل بضرورة تعلم ولدهم استعمال الحاسب، ويعملون على تأمينه، ولكنهم غير قادرين على توجيه أطفالهم في هذا الموضوع.

في البيئة الأولى يكون من السهل التأكد من نوعية البرامج التي يتعرض لها الطفل لأن الأهل هم الذين يختارون؛ وهذا ممكن حتى سن الثانية عشرة أو حتى العمر الذي يبدأ فيه الطفل بأخذ مصروف معين من أهله وهو عادة يكون في سن العاشرة.

أما البيئة الثانية فليس فيها من رقيب؛ وقد يكون المساعد على اختيار البرنامج أحد الأصدقاء أو المعارف أو صاحب محل البرامج الذي غالبًا ما يهتم بتسويق برامجه أكثر من الاهتمام المفرط بنوعية البرامج المقدَّمة للطفل.

ج. نوعية الألعاب:

إن كافة البرامج خاصة الألعاب تعتمد على عناصر ومؤثرات ضوئية وصوتية تشد الصغار بشكل كبير وفعال حتى

إنها تشد الكبار أيضًا!، نظراً لتمكنها من إخراج صور وألوان معينة قد لا يتمكن مخرجو السينما والتلفزيون من تنفيذها وهنا يكمن خطر البرامج؛ إذ إن التركيز العالي على البرنامج يجعل المتلقي يستقبل كل شيء منه، دون أن يفوته أي شيء لذا وجب الاهتمام بما يقدمه البرنامج.

نستطيع أن نقسم ألعاب الحاسب إلى الأنواع التالية:

١. ألعاب تعليمية تعتمد على قصة أو شخصية كرتونية: هذا النوع من الألعاب مفيد جدًا للأطفال فهو يبدأ في تثقيفهم بثقافة سهلة وسلسة تعتمد على شخصيات محببة للأطفال، مثل **Dr Poo**، الدب الذي يعلِّم القراءة والحساب وحتى بعض الأغاني وضمن هذا المجال نجد أيضًا بعض البرامج باللغة العربية التي تدعم الثقافة العربية وهذه البرامج سواء الأجنبية أو العربية يمكن أن يبدأ معها الطفل من سن الرابعة.

٢. ألعاب فكرية (تقوية الملاحظة أو التركيز): عمليًا تُعتبَر هذه البرامج للصغار، ولكنها تشد الكبار أيضًا نظرًا لأنها

تقوي المخيلة تساقط المكعبات، سرعة البديهة الأوراق المتشابهة بشتى الأشكال، الذاكرة، إلى ما هنالك من ألعاب ذهنية؛ ويبدأ بها الطفل من سن السابعة إلا أننا نلاحظ أنه لا يستطيع التركيز معها طويلاً نظرًا لما تتطلبه من جهد، مهما كان بسيطًا، لكن لا غنى عنه.

٣. الألعاب التي تعتمد استراتيجيات حربية (تحتاج إلى وضع الخطط): هذا النوع من الألعاب يُعتبَر، بنوع ما، من المراحل المتقدمة التي تحتاج إلى نضج عقلي؛ ويبدأ بها من سن العاشرة والمراهقة، حتى الشباب وأكثر؛ إذ إنها تتدرج صعوبة مرحلة فمرحلة.

سندرس على سبيل المثال برنامج **Edge of Empire** الذي تعتمد فكرتُه على إمبراطور يبني مدينته، حيث يأمر العبيد بالزراعة، ومن بعدُ بصنع القوارب، ثم يعبئ خزاناته، ويستعد لغزو العدو، ينتصر أو يخسر، يوسِّع رقعة إمبراطوريته أو يقلِّصها في هذه اللعبة نلحظ التالي:

العنف في المدارس

- على الرغم من عدم وجود عنف مباشر ولوحات دموية، إلا أنها تكرس الأنا عند المستخدم وتضخِّمها، وتجعل البرنامج ملاذاً يهرب به من واقعه ومن إمكانياته الحقيقية، راسماً لنفسه واقعاً ومدينة وعالماً هو الحاكم الأوحد وله مطلق الحرية في التصرف فيه.
- صحيح أن هذه اللعبة تعتمد على التخطيط العقلي ورسم مستقبل للمدينة، إلا أن مبدأها يعتمد على المادة؛ إذ إن هدف الإمبراطور زيادة رقعة بلاده، وهو يخسر عندما تفرغ مخازنه من المؤن ونظراً للإقبال الشديد على هذا البرنامج تظهر تباعاً أجزاء جديدة تحمل درجات وإمكانيات قتالية جديدة.
- إن مبدأ اللعبة هو إما أنا حي وإما الآخر حي، ولا يمكن أن نحيا معاً فى نفس الوقت؛ فلا بدَّ من أن يخطط كل منَّا للقضاء على الآخر! وهذه الفكرة، هي قمة العنف الفكري.

مثـال آخـر لعبـة تعتمـد أيضـاً عـلى اسـتراتيجيات قتاليـة، وتدعـى دم وشرف، وتصاحبهـا واجهـة حمـراء وأشـكال لشـياطين مثـال آخـر لعبـة الكهـف تتلخـص مقدمـة البرنامـج في وجـود عمليـات إنقـاذ لرجـال الكهـوف مـن الهيـاكل العظميـة للوهلـة الأولى يـتراءى لنـا هـدف نبيـل: إنقـاذ ولكـن عنـد البـدء فى اللعـب لا نشـاهد سـوى مناظـر مفزعـة، وعندمـا نمـوت إثـر ضربـات الهيـاكل العظميـة المتكـررة نرتمـي عـلى الأرض، والـدم يتدفـق مـن أصابـع اليـد بشـكل لـزج (مناظـر غـير مقبولـة لأولاد في العـاشرة مـن عمرهـم مثـلاً!).

وقـد نتسـاءل هنـا عـن لعبـة الشـطرنج العالميـة؛ فهـي أيضـاً لعبـة حربيـة قتاليـة تعتمـد عـلى حيـاة شـخصية واحـدة هـي الملـك ولكـن في الشـطرنج تتوفـر العوامـل التاليـة:

- لا يمكـن لعمليـة الشـطرنج أن تضخِّـم الأنـا لأن اللعـب لـه قوانـين، وهنـاك دائـماً لاعـب في المواجهـة، وهـو لاعـب شرس، عـلى الرغـم مـن أن الإنسـان هـو الـذي يحـدِّد درجـة صعوبـة

اللعبة (في حال كان يلعب مع الحاسب).

- تعتمد لعبة الشطرنج كثيراً على التخيل، وهو أمر لا يمكن للاعب أن ينجح بدونه؛ إذ إن عليه أن يرسم المخطَّط في دماغه، وأن يتخيله، ثم يلعب ويعدِّل في خططه طبقًاً لتحرك الخصم لكن في جميع الأحوال لا يمكن لمقدار المؤن في المخازن أن يحدد مقدار قوة اللاعب، بل عليه السعي جاهداً للربح وفي حال مات الملك لا يمكن أن نرى دماءً تسيل على الأرض!.

٤. ألعاب تعتمد فقط على صراع البقاء: هذا النوع من الألعاب قد يكون عنيفًاً وقد لا يكون، لكنه يؤدي إلى تبلُّد الذهن؛ إذ يعتمد على صيد معين (طائرات، مراكب فضائية، إلخ)، وهو يعتمد فقط على مبدأ تجميع أكبر عدد من النقاط.

د. مكمن العنف في الألعاب السابقة وسبب إقبال الأطفال والبالغين عليها بينَّا في بداية عرض الألعاب ومدى تشويقها، لأنها تعرض الأمور بمؤثرات عالية الجودة من ناحية الصوت

والصورة والإضاءة وتكمن مشكلة العنف هنا في أن غالبية هذه الألعاب تسهِّل عمليات القتل أو تفرضها للوصول إلى الهدف فكلما قتل اللاعب زومبي أو رجل أو أي شيء تجده يصيح من الفرح لأن هذا سيقرِّبه من هدفه ورويدًا رويدًا لا يعود لموضوع القتل أهمية عنده؛ وفي لحظات أو في شطحات معينة قد ينجرف الإنسان وراء هذا اللا إحساس بإنسانية الآخر، فيسرق أو يقتل أو وبأعصاب باردة! ناهيك عن كثرة الدماء التي يراها على الشاشة، ومنظر الخصوم وهم يتساقطون متألمين، إضافة إلى إعطاء اللاعب لذة في القتل وهنا مكمن الخوف: أن تتحول هذه اللذة الخيالية إلى رغبة فى اللذة الحقيقة!

هـ الألعاب القتالية المصنعة من قبل الهواة وخطرها:

هذا النوع من الألعاب هو أخطرها على الإطلاق لعدة أسباب: إن الشركات المصنِّعة للألعاب القتالية والاستراتيجية تسعى جاهدة لأن تقدم، بنوع ما، موضوعاً جيدًا للقصة؛ وهي غالباً غالية الثمن (البرامج الأصلية) أما بالنسبة لبرامج الهواة فتعتمد على بعض البرامج السلسة للحاسب، ولا تهتم

كثيراً بالقصة، بل تضع، بشكل أساسي ومباشر، شرطياً يلاحق لصاً، أو العكس وغالباً تتوفر بأسعار رخيصة، فتكون في متناول الجميع لذلك تركز هذه الألعاب على إثارة اللاعب قدر الإمكان ليلعب، وتعطيه ما أمكن من مظاهر القوة فإحدى الألعاب، مثلاً، عندما تنتهي تسألك: هل تريد العودة لعالمك الممل؟ فإن قلت نعم، تبدأ الدماء تسيل من أعلى الشاشة إلى أسفلها حتى تصير الشاشة حمراء، ثم تخرج من اللعبة! فأية قيم نقدمها لأولادنا من خلال هذه الألعاب؟!.

مقترحات حول كيفية الوقاية من هذه المشكلة:

إن التأثر بهذا النوع من الألعاب والحق يقال نسبي، ويختلف من فرد لآخر؛ ولا يمكننا أن نعتبر أن ما يراه أحدنا عنفًا يراه الجميع عنيفًا، والعكس بالعكس ونتيجة لذلك لا يمكننا وضع ضوابط قانونية لمنع المشاهد العنيفة، خاصة مع كثرة البرامج والألعاب وإنما الحل الأفضل فى رأيي هو:

- التوعية والتوجيه: ويكون على صعيد المستوردين لهذه الألعاب، وعلى صعيد الأهالي والمجتمع المحيط وعملية

التوعية تهدف إلى إيجاد رادع داخلي في الإنسان تجاه هذه الألعاب، وخلق وعي لديه بعدم تسويقها وهذا الأمر ضروري جدًا.

- تدريب الأولاد على ثقافة الحوار والابتعاد عن العنف، وعلى حلِّ النزاعات بالطرق السلمية، علماً أن هناك برامج وألعاب تعتمد على هذه الأساليب كما أن إدخال هذه المفاهيم إلى المناهج التربوية في المدارس ضرورة ملحة للحدِّ من ظواهر العنف.

وفي كل الأحوال فإن المنع من مصدر ما لا ينفي إمكانية الحصول عليها من مصدر آخر؛ إذ لم تعد هناك حدود للاتصال في العالم لذا علينا الاهتمام بشكل مكثف بالتوعية وتنمية قيم اللاعنف، كما يهتم غيرنا بالترويج للعنف.

ثالثًا: العنف في الدعايات:

أ. دعايات الكبار: إذا كان الكبار أقل تأثراً بهذه المشاهد من الأطفال فهي، مع ذلك، تشوِّه وجهاً حضارياً معيناً عند الإنسان وكأمثلة، نورد ما يلي:

- دعايــة لهاتــف خلــوي: شــاب وفتــاة يصرخــان في وجــه بعضهــما بعضــاً، ويجــيء التعليــق: متعــة الاتصــال!.
- دعايــة لزوجــة تــضرب زوجهــا بجــزرة ، وتشــده مــن ثيابــه، وتطلــب منــه أن يحــضر لهــا مكرونــة مــن ماركــة معينــة.

إن هــذه الدعايــات تــسيء إلى نقــاء النفــس إســاءة غــير مبــاشرة ولــو حاولنــا أن نضــع قانونــاً لهــا نجــد هــذا مســتحيلاً؛ إذ ليــس فيهــا أي مشــهد غــير مهــذب أو عنيــف وســتكون المســألة مثــارًا للجــدل لعــدم وجــود مقيــاس محــدد تقــاس بــه الأمــور لذلــك أكدنــا عــلى التوعيــة والتوجيــه.

ويمكــن للدعايــة، عــلى بســاطتها، تقديــم قيــم اجتماعيــة إذ نجــد أن بعــض المعلنــين يأخــذون منحــى لفــت النظــر إلى بعــض العــادات غــير المحببــة في مجتمعنــا بطريقــة سلســة جــداً، فيتقبَّلهــا الإنســان بــدون تفكــير وفي هــذه الحالــة يقــوم الإعــلان فعــلاً بــدور إعلامــي إيجــابي التوجيــه، كمثــال سلســلة دعايــات **Pampers** التــي تنتقــد الحــوار بــين الزوجــين بطريقــة ذكيــة وبنَّــاءة.

فالإعلان قد ينتقل بنا من مجتمع متحضر إلى مجتمع متخلف، أو من مجتمع متخلف إلى مجتمع متقدم والأمر عائد لنا نحن، كمشاهدين وكإعلاميين وكمروِّجين لبضائعنا.

ب. دعايات الصغار: هذه الدعايات تُبَثُّ في أثناء برامج الأطفال؛ وهي عادة ما لا يشاهدها الأهل أو لا يعرفونها نأخذ كمثال عليها دعاية لمصَّاصات أطفال يطلب فيه الطفل مصاصة من نوع الدعاية، فيقدِّم له البائع نوعاً مختلفاً؛ يكتشف الطفل الذكي أن هذا ليس هو الطعم الذي طلبه، فيتحول عندها إلى وحش ويبدأ في الصراخ؛ يعرض عليه البائع مصَّاصة أخرى فيهدأ، وعندما يكتشف أنها ليست هي المطلوبة يتحول مجدداً إلى وحش هو وكل الأطفال؛ ثم يعطيه البائع نوعاً آخر، وهكذا دواليك حتى يحصل على النوع المطلوب!.

نلحظ في هذا الموضع ما يلي:

- أشكال الوحوش المخيفة التي يتحول إليها الأولاد التي تثير الاشمئزاز.

- الاستخفاف بإنسانية الإنسان؛ إذ أن المصاصة هي التي تجعله إنسانًا متحضراً!.
- اللهجة غير المهذبة التي يتكلَّم بها طفل الحادية عشرة مع البائع الذي فى عمر والده والنتيجة المباشرة قد تكون أن يصير الطفل عنيفًا في طلباته مع أهله حتى يحصل على ما يريد.

نورد الآن، مثال آخر بنَّاء، شركة كتاكيت تصنِّع البسكويت وكانت دعايتها لوحات طرقية كبيرة تحوي صور المتفوقين في الشهادة الثانوية مع تهنئة منها هذا النوع من الإعلانات هادف وبنَّاء، ينمِّي في الطفل التوق إلى تحقيق أفضل، ومن ناحية أخرى، يرفع من اسم الشركة عاليًا، ويحمِّس الأهل أن يشتروا من منتجاتها، لا أن ينفروا من الوحوش المخيفة!.

ج. مدى تعلق الأولاد بالدعاية وأثرها السلبي:

إن الدعاية هي أكثر وسائل الإعلان التي يتأثر بها الطفل، نظرًا لما تستخدمه من صور متنوعة، بالإضافة إلى الموسيقى

المصاحبة التي تشد الأطفال بدءًا من سن سنتين أو ثلاث من هنا يأتي التأكيد على الاهتمام بنوعية ما تقدمه هذه الدعايات للأطفال من مواد فمثال المصاصة لا أظن أن أحدًا يرغب أن يراه طفله أو يتأثر به، لكنه في الحقيقة يراه.

والأمر هنا كذلك نسبي؛ ويجب توعية القيِّمين على وسائل الإعلام لتوجيه هذه الدعايات لمصلحة الطفل فمثلاً، بدلاً من تحول الأطفال إلى وحوش، لا يحصل الطفل على المصاصة إلا بعد غسل يديه هذه الصورة توجِّه الأطفال للعناية بأنفسهم وبالحفاظ على نظافتهم وهناك العديد من الأفكار الواجب طرحها على لأطفال في السنين المبكرة كي نحصل، قدر الإمكان، على جيل لا تشوِّهه مختلف المفاهيم الغريبة عن مجتمعاتنا الأصيلة.

رابعًا: العنف في الرسوم المتحركة:

لم يلتفت انتباه الناس في البداية إلى مدى العنف الذي تعرضه الرسوم المتحركة ولكن بعد فترة من انتشار هذا الفن

نتوقف للحظات لنستعرض التالي:

أ. اعتماد الرسوم المتحركة اعتمادًا كبيرًا على المواضيع القتالية: فأول فيلم قتالي للرسوم المتحركة لاقى نجاحاً كبيراً، وكان يعتمد على الخيال العلمي، وشدَّ انتباه جميع المشاهدين، هو مسلسل جرندايزر وعلى الرغم من أن بعض الأطفال حاولوا تقليده بالقفز من أماكن مرتفعة، إلا أنها كانت حالات استثنائية ونادرة، وانتهت الظاهرة.

بعد ذلك لم نعد نشاهد إلا أفلاماً قتالية، وحروب فضاء، ومواضيع لا معنى لها سوى القتال بين سكان الكواكب، ولم يعد هناك من موضوع سواه ونعود هنا لنركز على موضوع الهواة والشركات الصغيرة، فالذي يحدث أن هذه الشركات تسعى للربح، وهذه الأفلام لها شعبية واسعة لذلك تعمد إلى تكثيف إنتاجها، دون العمل على موضوعها؛ وللإتيان بالجديد تزيد المؤثرات الصوتية، وتزيد حدة النيران المتصاعدة واللهب وعدد الأشخاص الذين يموتون في كل حلقة (حتى ولو كانوا أشراراً نعود لفكرتنا عن التعود على القتل وعدم الإحساس بالآخر).

ولكـن فى غمـرة هـذه الأفـلام يجـب ألا نهمـل أن بعضهـا إيجـابي فمسلسـل ساسـوكي، مثـلاً، كان يحمـل، في كل حلقـة منـه، قيمـة إنسـانية معينـة؛ كـما أن أغنيـة الشـارة كانـت ذات معنـى وطني وإنسـاني رائـع.

أمـام هـذه الظاهـرة نؤكـد عـلى أنـه لا ضابـط سـوى الوعـي والتوجيـه ونريـد هنـا أن نوضـح نقطـة هامـة: في الرسـوم المتحركـة، شـأنها شـأن ألعـاب الكومبيوتـر، تنـوع الصـورة والـكلام لا حـدود لـه، وهـي تُعـرَض عـلى شاشـات التلفزيـون؛ لـذا فـإن لهـا أوسـع جمهـور وإضافـة إلى ذلـك فـإن الكثـير مـن الكبـار يشـاهدونها أيضاً، نظـراً لأنهـا تـروِّح عنهـم أعبـاء النهـار بطرافتهـا، ويفـرح الصغـار جـداً عندمـا يشـاركهم الأهـل لهوهـم – والرسـوم المتحركـة مـن عالمهـم لذلـك مـن المهـم جـدًا الانتبـاه إلى المواضيـع وتوجيهها.

كمثـال عـلى الرسـوم المتحركـة الموجَّهـة نعـرض لفيلـم ديـزني الأسـد الملـك **Lion King** إن هـذا الفيلـم يعـرض الـصراع بـين الخـير والـشر، فيحفـز الإنسـان عـلى النضـال مـن أجـل اسـترداد

حقوقه وعدم الاستسلام، ويشجعه على مواجهة ماضيه بشجاعة، مهما كان هذا الماضي، وذلك من أجل التقدم نحو المستقبل؛ كما أنه ليس بعيدًا عن الواقع الإنساني الذي يعيشه كل فرد، ولا نلمس فيه المواضيع العنيفة، كالقتل لمجرد القتل.

مثال آخر مسلسل علمي بشكل رسوم متحركة هو كان يا مكان الذي كان له حضور مميز جدًا، وكان يقدم المادة العلمية عن جسم الإنسان تقديمًا سلسًا ومفيدًا، بحيث ترسخ في ذهن الطفل.

ب. تحويل الألعاب الرياضية إلى ألعاب قتالية حربية:

هذه الظاهرة،باعتقادي،وسيلة لاستخدام غطاء الرياضة الجميل؛ ولكن الموضوع يبقى كما هو، قتالاً واقتتالاً، له مبرر حينًا، ولا مبرِّر له أحيانًا كما أنها تعتمد على مفردات لا علاقة لها بالرياضة مثل: الضربة الصاروخية، الضربة اللولبية الملتهبة، إلخ، البعيدة جداً عن الواقع الحقيقي للرياضة أضف إلى ذلك إظهار أبطالها على هيئة سوبرمان لا يقاوَم، وهي المواصفات

التي لا يمكن أن توجد في أي فرد بشري؛ لذا فإنها، بنوع ما، تحطم معنويات المشاهد؛ إذ إنه يحلم بأن يصير كالبطل. ولكن هذا مستحيل.

القيم التي يتلقاها الأطفال من خلال الوسائل الإعلامية:

رسوم متحركة، ألعاب كومبيوتر، دعايات.

من خلال عرضنا السابق نجد أن الإعلام يسهم إسهاماً كبيرًا ومباشرًا في تكوين شخصية الطفل. لذا وجب أن نهتم بما نقدمه له، على كافة الأصعدة الفكرية النفسية الاجتماعية والثقافية.

نأخذ كمثال صورة إحدى شخصيات ألعاب الكومبيوتر، وهي **Tumb Riddre**، وهي لعبة معروفة جدًا ومتداولة تداولاً كبيراً.

نظريات تفسر ظاهرة العنف المدرسى

من خلال الأبحاث التي أجريت على البرامج المختلفة في

وسائل الإعلام خرج الباحثون باربعة نظريات هامة فيما يتعلق بموضوع العنف وتأثيره على المشاهدين، وتلك النظريات هي:

١ـ نظرية التطهير أو التنفيس

ادعى أرسطو قديماً، أن الدراما وسيلة هامة للتنفيس عن الهموم، المخاوف، الضغوط والأحزانالخ، وانطلاقاً من ذلك تدعي هذه النظرية أن التعرض للعنف بالمشاهده في وسائل الإعلام يقلّل من استخدامنا للعنف بالفعل، لأننا نُطهِّر أنفسنا من العنف بواسطة مشاهدة العنف في التلفاز،لأنه يساعدنا على التخلص من ضغوطنا النفسية وأفكارنا السلبية، وبالتالي نقلّل من استخدامنا للعنف أو حتى مجرد تفكيرنا فيه.

نظرية التعلم والتقليد.

الباحث الأكثر تحمسا لهذه النظرية هو بَندوره ، الذي ادعى أن أفضل طريقة لتعليم الأطفال وتلقينهم التصرفات الصحيحة هو أن تعرض أمامهم التصرف المطلوب كنموذج للتقليد، من خلال العقاب والثواب.

وبالتالي السؤال المركزي الذي طرحته هذه النظرية، هل العنف هو أمر مُكتسب يمكن للإنسان تعلمه؟.

وتجيب هذه النظرية على هذا السؤال بادعائها أن التعرض للعنف بكثرة قد يؤدي في كثير من الأحيان إلى تقليد العنف وتعلمه من قبل المشاهدين.

فالأطفال الذين يتعرضون لمضامين عنيفة يظهر بها العنف كأمر صحيح ومرغوب فيه يتعلمون التصرف بعنف، خصوصاً عند تعلقهم بشخصية معينة مثل شخصية البطل فيحاولون تقليدها وتقليد تصرفاتها تقليداً أعمى، بينما الأطفال الذين يتعرضون لمضامين يكون فيها العنف أمر غير مقبول ويوجب العقاب لمستخدميه يتعلمون رفض مثل تلك التصرفات العنيفة.

نظرية التحفيز:

هذه النظرية تختلف عن سابقتها بادعائها أن التعرض لمضامين عنيفة في التلفاز تحفّز (توقظ) مشاعر قد تقود إلى استخدام العنف، فكثرة التعرض للعنف في وسائل الإعلام يُحفِّز المشاهدين على التصرف العنيف، حيث تزيد من

ضغوطاته النفسية وتشحنه بطاقة سلبية كبيرة وأفكار عنيفة، وبالتالي التصرف العنيف الذي قد ينتج عن المشاهد سيكون سببه التحفيز على العنف وليس تقليداً له.

نظرية التعزير

تدعي هذه النظرية بخلاف النظريات الأخرى، أن العنف في وسائل الإعلام يعزِّز من التصرف العنيف عند بعض المشاهدين عند التعرض لمشاهد عنيفة لأن هؤلاء بطبيعتهم يميلون إلى الطبع العنيف، بينما المشاهدين الغير عنيفين بطبعهم فإن تعرضهم للمشاهد العنيفة لا يؤثر في تصرفاتهم ولا يجعلهم يتصرفون بعنف حسب هذه النظرية العنف لا ينفجر بعد مشاهدة التلفاز ولكن هو نتيجة للبيئة التي تربى بها المشاهد وهذا متعلق بالتقاليد الاجتماعية والأفكار التي ترعرعوا عليها . مثال: رجل يضرب زوجته أو آباء يضربون أبناءهم- هم كانوا قبلا مضروبين وليست مشاهدة التلفاز هي التي علمتهم التصرفات العنيفة.