International Journal of Contemporary Humanities and Educational Science

المجلة الدولية للعلوم التربوية والإنسانية المعاصرة

IJCHES, volume 4, July 2025

Online ISSN: 2974-3079 Print ISSN: 2974-3060

The impact of cartoons and electronic games on child development

Prepared by:

Researcher: Mazen Ayman Abdel llah Mohammed

Faculty of Arts, Ain Shams University, Egypt

Received: 20 April 2025 Accepted: 28 May 2025 Published: July 2025

This article distributed under the erms of Creative Commons Attribution-Non- Commercial-No Derivs (CC BY-NC-ND) For non-commercial purposes, lets others distribute and copy the article, and to include I a collective work (such as an anthology), as long as they credit the thor(s) and provided they do not alter or modify the article and maintained and its original authors, cltation details and publisher are identified

Abstract

This research aims to know what animation is, its history, positives, and negatives. And to know what electronic games are, their history, positives, and negatives. To know what are the stages of development in which the child is attracted to animation. To know the benefits that accrue to the child from watching animation and playing electronic games during Some stages of development. Knowing the role of parents and educators towards their children watching cartoons. And the role of cartoon and electronic game providers towards children during these developmental stages. The method followed is the descriptive (documentary) method. The results of this research were: that cartoons, whether cartoon films or games electronic media has many positives and negatives, so parents in every family must be aware of its positives and negatives. Children in the stages of infancy and early childhood watch cartoons, whether in movies or electronic games, because they are in line with their developmental aspects. The child's visual intelligence grows during infancy and early childhood due to the mental and sensory development of the child during these two stages. Depriving the child of watching Cartoons during infancy and early childhood negatively impact the development of the child's visual intelligence and prevent them from benefiting from the benefits of this intelligence development. Some harmful content in cartoons negatively affects the child and his or her future characters. Parents have a major role in constantly monitoring the content that the child watches in cartoons or games that he or she frequently plays. Cartoonists have a major role in Providing successful content that benefits the child and helps them achieve the requirements of the developmental stage they are going through without hindering their growth and the requirements of the stage they are going through due to some harmful content they provide.

Keywords: Cartoons, Video Games, Parental Role, Animation Presenters Role

International Journal of Contemporary Humanities and Educational Science
المجلة الدولية للعلوم التربوية والإنسانية المعاصرة
IJCHES, volume 4, July 2025
Online ISSN: 2974-3079 Print ISSN: 2974-3060

أثر الرسوم المتحركة والألعاب الإلكترونية في تنشئة الطفل

إعداد
الباحث / مازن أيمن عبد الاله محمد
كلية الآداب – جامعة عين شمس – مصر
mazenayman837@gmail.com

تاريخ الاستلام: 20 أبريل 2025 تاريخ القبول: 28 مايو 2025 تاريخ النشر : يوليو 2025

المستخلص

يهدف هذا البحث إلي معرفة ما هي الرسوم المتحركة,تاريخها,إيجابياتها,سلبياتها.ومعرفة ما هي الألعاب الإلكترونية,تاريخها,إيجابياتها,سلبياتها .معرفة ما هي مراحل النمو التي ينجذب فيها الطفل للرسوم المتحركة.معرفة الفوائد التي تعود علي الطفل من مشاهدة الرسوم المتحركة ولعب الألعاب الإلكترونية خلال بعض مراحل النمو.معرفة دور الوالدين والمربين تجاه أبنائهم من مشاهدة الرسوم المتحركة.ودور مقدمي الرسوم المتحركة والألعاب الإلكترونية تجاه الأطفال خلال هذه المراحل النمائية. والمنهج المتبع فيه هو المنهج:الوصفى(الوثائقى)وكان من نتائج هذا البحث:أن الرسوم المتحركة، سواء كانت أفلام كارتونية أو ألعاب إلكترونية، لها كثير من الإيجابيات والسلبيات، فيجب توعية الوالدين داخل كل أسرة بإيجابياتها وسلبياتها. الطفل في مرحلتي الرضاعة والطفولة المبكرة يقوم بمشاهدة الرسوم المتحركة، سواء كانت في الأفلام أو الألعاب الإلكترونية، لاتفاقها مع مظاهر نموه.ينمو الذكاء البصري للطفل خلال مرحلة الرضاعة ومرحلة الطفولة المبكرة بسبب النمو العقلي والنمو الحسي للطفل خلال هاتين المرحلتين.حرمان الطفل من مشاهدة الرسوم المتحركة خلال مرحلتي الرضاعة والطفولة المبكرة يؤدي إلى تأثير سلبي على نمو الذكاء البصري للطفل وعدم الاستفادة من فوائد نمو هذا الذكاء.بعض المحتويات الضارة من الرسوم المتحركة تؤثر سلبًا على الطفل وعلى شخصياته مستقبلًا.على الوالدين دور كبير في المراقبة المستمرة للمحتوى الذي يشاهده الطفل في الأفلام الكرتونية أو الألعاب التي يقوم بلعبها بشكل متكرر.على مقدمي الرسوم المتحركة دور كبير في تقديم المحتوى الناجح الذي يفيد الطفل ويساعد على تحقيق مطالب المرحلة النمائية التي يمر بها دون أن يعيقوا نموهم ومطالب المرحلة التي يمرون بها بسبب بعض المحتويات الضارة التي يقدمونها.

الكلمات المفتاحية: أفلام الكرتون، الألعاب الالكترونية، الوالدين، مقدمو الرسوم المتحركة.

مقدمة

إن الأطفال فى مراحل الطفولة المختلفة يقومون بمشاهدة الأفلام الكرتونية وأفلام الرسوم المتحركة ويقومون بشكل مستمر بلعب الألعاب الإلكترونية خلال مراحل الطفولة المختلفة وخصوصًا في مرحلة الرضاعة وفي مرحلة الطفولة المبكرة بسبب بعض مظاهر النمو التى تحدث خلال تلك الفترة النمائية وبعض الأطفال يقومون بمشاهدة الأفلام الكرتونية ولعب الألعاب الإلكترونية بعد مرحلتى الرضاعة والطفولة المبكرة لأسباب مختلفة. وما نلحظه في السنوات الأخيرة أنه لم تعد الأسرة العامل المؤثر الوحيد على تنشئة الطفل، بل هناك عوامل أخرى لها تأثير كبير عليه، من بينها وسائل الإعلام ، فيعد هذا الأخير من بين وسائل الاتصال الأكثر انتشاراً في العالم وأكثرها جذباً للصغار، وبذلك أصبح التلفزيون والهاتف المحمول الرفقاء لأفراد الأسرة فهم الوسيلة التي تخاطب الطفل في مسكنه خلال أوقات فراغه وتسليته، وبالتالي أصبح الطفل يميل إلى الأحداث التي تحتويها هذه العروض التلفزيونية الموجهة للأطفال بصفة خاصة، والتي تنتج عن طريق عدد من برامج الرسوم المتحركة، ولهذه البرامج تأثيرات متعددة في حياة الأطفال حيث تعمل كمصدر للمعرفة وأداة تربوية وثقافية تسهم في تنمية شخصية الطفل من شتى النواحي العقلية والحركية واللغوية والاجتماعية وتعتبر الرسوم المتحركة من المواضيع التي شغلت بال الكثير من التربويين، نظراً لتأثيراتها السلبية والإيجابية ولكن يجب على الوالدين بشكل مستمر متابعة المحتوى الذي تقدمه الرسوم المتحركة لما لها من خطورة واضحة تظهر على الأطفال خلال مراحل الطفولة المختلفة ويمكنها أيضًا التأثير على شخصيته بشكل سلبى والتأثير على معتقداته بعد ذلك التى أحيانًا تخالف المجتمع الذي يتواجد فيه. ولكن يجب في البداية معرفة ما هى الأفلام الكرتونية وما هي الألعاب الإلكترونية.

مشكلة البحث

إن الرسوم المتحركة والألعاب الإلكترونية لها تأثير كبير علي الطفل وتكون شخصيته.حيث جلوس الطفل كثيرًا أمام افلام الرسوم المتحركة ولعب الإلعاب الإلكترونية التي تحتوي علي رسوم متحركة وفي كثير من الأحيان احتوائهم علي أعمال ومشاهد غير مناسبة لأعمار الأطفال خلال مراحل نموه,وعدم انتباه الوالدين والمربين لهذه الأعمال وعدم مناسبتها لأطفالهم وعندما يتم ملاحظة ذلك يتم في كثير من الأحيان منع الطفل من مشاهدة الرسوم المتحركة وأيضًا حدوث كثير من الأضرار علي الطفل خلال مراحل نموه.فيجب معرفة ما هي الرسوم المتحركة والألعاب الإلكترونية وإيجابياتهم وسلبياتهم ,وكيفية تعامل الوالدين مع مشاهدة الطفل للرسوم المتحركة.ودور مقدمي الرسوم المتحركة نحو الأطفال.

لذلك تم تحديد مشكلة البحث في التساؤلات التالية:

1- ما هي الرسوم المتحركة,تاريخها,إيجابياتها,سلبياتها؟

2- ما هي الألعاب الإلكترونية,تاريخها,إيجابياتها,سلبياتها؟

3- ما هي مراحل النمو التي ينجذب فيها الطفل للرسوم المتحركة؟

4- ما هي الفوائد التي تعود علي الطفل من مشاهدة الرسوم المتحركة ولعب الألعاب الإلكترونية خلال هذه المراحل؟

5- ما هو دور الوالدين والمربين تجاه أبنائهم من مشاهدة الرسوم المتحركة؟

6- ما هو دور مقدمي الرسوم المتحركة والألعاب الإلكترونية تجاه الأطفال خلال هذه المراحل النمائية؟

أهداف البحث

1-معرفة ما هي الرسوم المتحركة,تاريخها,إيجابياتها,سلبياتها.

2-معرفة ما هي الألعاب الإلكترونية,تاريخها,إيجابياتها,سلبياتها .

3- معرفة ما هي مراحل النمو التي ينجذب فيها الطفل للرسوم المتحركة.

4- معرفة الفوائد التي تعود علي الطفل من مشاهدة الرسوم المتحركة ولعب الألعاب الإلكترونية خلال بعض مراحل النمو.

5- معرفة دور الوالدين والمربين تجاه أبنائهم من مشاهدة الرسوم المتحركة.

6- دور مقدمي الرسوم المتحركة والألعاب الإلكترونية تجاه الأطفال خلال هذه المراحل النمائية.

أهمية البحث

تكمن أهمية البحث في إبراز إيجابيات وسلبيات الرسوم المتحركة والألعاب الإلكترونية علي الطفل خلال مرحلتي الرضاعة والطفولة المبكرة,وإبراز دور الوالدين تجاه أبنائهم من مشاهدة الرسوم المتحركة,ودور مقدمي الرسوم المتحركة نحو الأطفال في مرحلتي الرضاعة والطفولة المبكرة.

منهج البحث

اتبع فى هذا البحث للإجابة عن أسئلته وتحقيق أهدافه المنهج الوصفى(الوثائقى)

الدرسات السابقة

- الدراسة الأولي"سعاد مناد,نصيرة مشتي"بعنوان:الرسوم المتحركة والتنشئة القيمية للطفل, وكان من بين النتائج التي توصلت إليها الدراسة ما يلي:

– احتلت الرسوم المتحركة حيزًا كبيرًا من المشاهدة لدى الأطفال لما تحمله من أهداف ترفيهية وتعليمية وتثقيفية، وذلك نتيجة بثها عبر مختلف الوسائط المتنوعة كالتلفزيون واليوتيوب... بمختلف لغات العالم.

– تساهم الرسوم المتحركة في بناء وتكوين شخصية الطفل وتنشئته الصحيحة في المجتمع وذلك حسب معالجتها للمواضيع المختلفة في شتى المجالات.

– تزرع في الطفل حب الاطلاع وترسيخ العقيدة الإسلامية خاصة في النماذج التي تحث على التمسك بالقيم الإنسانية.

– الحرص على المراقبة المستمرة لما يشاهده الأطفال من البرامج الكرتونية لأنها تختلف حسب ما تقدمه، فهناك رسوم تساعد الآباء في تربية أبنائهم وغرس القيم والسلوكيات الجيدة، وبالمقابل نجد نوعًا آخر ينخر عقولهم بزرع القيم والأخلاق التي لا صلة لها بالدين ولا العادات والتقاليد.

– تؤثر الرسوم المتحركة تأثيرًا بالغًا في وجدان الطفل إلى الحد الذي يحقق معها حالة تماثل قصوى، من خلال ما تحمله من رسائل خفية مجسدة في قالب فكاهي كما يدس السم في العمل.

– بعض أفلام الرسوم المتحركة تنمى في الطفل سلوكات غير مرغوب فيها، حيث تجعله غير

قادر على التمييز بين الواقع والخيال خاصة في المرحلة المبكرة من العمر

توافق الدراسة الحالية مع الدراسة السابقة في أن كليهما يتفق أن الرسوم المتحركة تؤثر تأثيرًا بالغًا في وجدان الطفل خلال ما تحمله من رسائل خفية مجسدة في قالب فكاهي كما يدس السم في العمل.وأن الرسوم المتحركة احتلت حيزًا كبيرًا من المشاهدة لدى الأطفال لما تحمله من أهداف

ترفيهية وتعليمية وتثقيفية ومع ذلك، تختلف الدراسة الحالية عن الدراسة السابقة؛ حيث تركز الدراسة السابقة على تسليط الضوء للكشف علي القيم الإيجابية والسلبية للرسوم المتحركة، بينما تركز الدراسة الحالية علي إيجابيات وسلبيات الرسوم المتحركة وعلاقة حب الطفل خلال مرحلتي الرضاعة والطفولة المبكرة للرسوم المتحركة بنمو الذكاء البصري لديه.وكذلك دور الوالدين والمربين تجاه أبنائهم من مشاهدة الرسوم المتحركة.ودور مقدمي الرسوم المتحركة والألعاب الإلكترونية تجاه الأطفال خلال هذه المراحل النمائية.

- الدراسة الثانية"أسماء بن حاج,صفا دحو"بعنوان:تأثير الرسوم المتحركة علي لغة وسلوك الطفل , وكان من بين النتائج التي توصلت إليها الدراسة ما يلي:

– أن الرسوم المتحركة عبارة عن صور ثابتة تمر في آلات للتحريك لتجسد الحقيقة المراد إيصالها للمشاهد.

– للتلفزيون أثر كبير من الناحيتين الإيجابية والسلبية على المجتمع والأسرة والأطفال خاصة، ومن الناحية الإيجابية قد نستفيد من التلفاز عن طريق التلفزيون التعليمي، أما من الناحية السلبية فيقوم الأطفال بتقليد بعض السلوكات الخاطئة التي تبثها بعض البرامج مثل العنف والكذب.

– للرسوم المتحركة مميزات نذكر منها أنها تعتمد على الخيال أكثر من اعتمادها على الواقع، وتمتاز بالصورة المعبرة والألوان الجذابة والقصص المشوقة والبطولات الخارقة، وتستمد شخصياتها في كثير من الأحيان من الواقع كالإنسان والحيوان والجماد.

– أن للرسوم المتحركة إيجابيات وسلبيات تتمثل الإيجابيات في تنمية خيال الطفل وتغذية قدراته، وتقدم له لغة عربية فصيحة، أما السلبيات المنجمة عنها هي إضرارها بالصحة، وتقليصها لدرجة التفاعل بين أفراد الأسرة، إضافة إلى تقدم مفاهيم وقيم تتعارض مع قيم الشعب العربي الإسلامي والترويج للعنف والجريمة.

– تجسد برامج الأطفال أفكاراً ومعاني من خلال استخدم الرسوم المتحركة التي تقدم قصة كاملة في حلقة واحدة تدور وقائعها وأحداثها حول فكرة واحدة، ولهذه البرامج أشكال هي برامج الأطفال التعليمية التربوية، الترفيهية الرومانسية، وبرامج الأطفال التراجدية.

توافق الدراسة الحالية مع الدراسة السابقة في أن كليهما يتفق أن للرسوم المتحركة إيجابيات وسلبيات وان ومن ضمن سلبيات الرسوم المتحركة التلقي بدون المشاركة .وإعاقة النمو المعرفي الطبيعي لعدم استخدام المتلقي جميع حواسه .وحدوث الأضرار بالصحة لطول فترة الجلوس أمام التلفزيون مما يضر بالنظر.و تقليص درجة التفاعل بين أفراد الأسرة .ولها إيجابيات مثل انها تعتمد على الخيال أكثر من اعتمادها على الواقع، وتمتاز بالصورة المعبرة والألوان الجذابة والقصص المشوقة والبطولات الخارقة ومع ذلك، تختلف الدراسة الحالية عن الدراسة السابقة؛ حيث تركز الدراسة السابقة على تسليط الضوء تأثير الرسوم المتحركة علي لغة وسلوك الطفل وايجابيات وسلبيات التلفزيون بشكل عام ، بينما تركز الدراسة الحالية علي إيجابيات وسلبيات الرسوم المتحركة وكذلك الإلعاب الإلكترونية التي تعتمد علي الرسوم المتحركة واحتياج الطفل للرسوم المتحركة خلال بعض مراحل نموه وكيفية مساعدة الوالدين للطفل في الإستفادة من الرسوم المتحركة وكيفية تقديم محتوي رسوم متحركة يفيد الطفل خلال مراحل نموه التي تحتاج لمشاهدة الرسوم المتحركة.

خطة البحث: جاء في هذا البحث مقدمة، ذكرت فيها أسئلة البحث وهدفه وأهميته ومنهجه والدراسات السابقة، وثلاثة مباحث:

المبحث الأول:تعريف الرسوم المتحركة,نشأة الرسوم المتحركة,مواضيع الرسوم المتحركة,إيجابيات الرسوم المتحركة,سلبيات الرسوم المتحركة,وفيه خمس مطالب:

- المطلب الأول: تعريف الرسوم المتحركة
- المطلب الثاني: نشأة الرسوم المتحركة

- المطلب الثالث: مواضيع الرسوم المتحركة
- المطلب الرابع:إيجابيات الرسوم المتحركة
- المطلب الخامس: سلبيات الرسوم المتحركة

المبحث الثاني:تعريف الألعاب الإلكترونية,نشأة وتاريخ الألعاب الإلكترونية,أنواع الألعاب الإلكترونية,إيجابيات الألعاب الإلكترونية,سلبيات الألعاب الإلكترونية,وفيه خمس مطالب:

- المطلب الأول: تعريف الألعاب الإلكترونية
- المطلب الثاني: نشأة وتاريخ الألعاب الإلكترونية
- المطلب الثالث: أنواع الألعاب الإلكترونية
- المطلب الرابع: إيجابيات الألعاب الإلكترونية
- المطلب الخامس: سلبيات الألعاب الإلكترونية

المبحث الثالث:ارتباط الطفل بمشاهدة الرسوم المتحركة خلال بعض مراحل نموه,خطورة حرمانه منها, التأثير السلبى للمحتويات الضارة من الرسوم المتحركة, دور الوالدين المنوط به حول مشاهدة الطفل للرسوم المتحركة, دور مقدمى الرسوم المتحركة نحو الطفل,وفيه خمس مطالب:

- المطلب الأول: ارتباط الطفل بمشاهدة الرسوم المتحركة خلال بعض مراحل نموه
- المطلب الثاني: خطورة حرمان الطفل من الرسوم المتحركة
- المطلب الثالث: التأثير السلبى للمحتويات الضارة من الرسوم المتحركة
- المطلب الرابع: دور الوالدين المنوط به حول مشاهدة الطفل للرسوم المتحركة
- المطلب الخامس: دور مقدمى الرسوم المتحركة نحو الطفل

المبحث الأول:تعريف الرسوم المتحركة,نشأة الرسوم المتحركة,مواضيع الرسوم المتحركة,إيجابيات الرسوم المتحركة,سلبيات الرسوم المتحركة

وفيه خمس مطالب:

المطلب الأول: تعريف الرسوم المتحركة

فإن الرسوم المتحركة هي نوع من المناظر السينمائية، تجمع فيها رسوم، وترتب ثم تصور وتوفق لها الأصوات المناسبة. ويقوم عملها على تحريك الرسوم الثابتة لمخاطبة الأطفال، وتستخدم الأسلوب الدرامي المحبب لتقديم مشاهدة متكاملة بالصور المرسومة بأزهى الألوان والحركات.(الخميسي,2009, ص55) فتلك الصور والأشكال تتجسد فيما بينها لإعطاء الطفل عالماً كرتونياً حقيقياً. ووفق هذه النظرة، تعرف بأنها تلك البرامج المقدمة للطفل التي تسعى إلى إشباع حاجاته من جانب التسلية والترفيه، كونها تمثل العالم الخاص له، بالإضافة إلى تقديم الإسهامات في العملية التربوية، وتجعل الطفل يقوم بتغيير في السلوكيات.(مخيمر,2015، ص45) والمصطلح "الرسوم المتحركة" له تسميات متعددة كسلسلة أو شريط كرتوني، بحيث تعد الرسوم المتحركة، أو كما يطلق عليها أحياناً تسمية الأفلام أو المسلسلات الكرتونية، من البرامج التلفزيونية الترفيهية التي يتعرض الأطفال لمشاهدتها(أبو إصبع,2004,ص268)، وذلك حسب نوعيتها وإنتاجها. وهي أسلوب فني لإنتاج أفلام مرئية يقوم فيه منتج الفيلم بإعداد رسوم متحركة بدلاً من تسجيلها بآلة التصوير كما تبدو في الحقيقة. ويستلزم إنتاج فيلم للرسوم المتحركة تصوير سلسلة من الرسوم أو الحركات واحداً بعد الآخر، بحيث يمثل كل إطار في الشريط الفيلمي رسماً واحداً من الرسوم، ويحدث تغيير طفيف في الموضوع للمنظر والشيء الذي تم تصويره من إطار لآخر. وعندما يُدار الشريط في آلة العرض السينمائي، تبدو الصور وكأنها تتحرك.(الخطيب,2002,ص8)

وهي أيضًا عرض سريع من الصور ثنائية الأبعاد أو ثلاثية الأبعاد لإيجاد إيحاء بالحركة والتحريض وهى خداع بصري للحركة يحدث بسبب ظاهرة استمرار بقاء الرؤية. (2019. jstor.org) وهى أيضًا فكرة تعتمد على الابتكار في التصوير والإبداع وأيضًا في الإخراج حتى تتم تعبير عن الشخصية بطريقة خيالية من أجل تحقيق أمنيات الطفل وجذب الطفل وتحاكى خيال الطفل. ومن يقوم بصناعة هذه الأفلام يدرك ما هى احتياجات الأطفال في السن الصغير من أفكار أو شخصيات رائعة.

المطلب الثاني:نشأة الرسوم المتحركة

تحتل برامج الرسوم المتحركة مكانة هامة ضمن برمجيات التلفزيون، نظراً لقدرتها على التقرب من المشاهدين في كافة الفئات العمرية وتلبية حاجاتهم واهتماماتهم العقلية والوجدانية. فالرسوم المتحركة سبقت التصوير الفوتوغرافي الذي تم اكتشافه سنة 1835م، في حين كانت الرسوم تتحرك على أقراص منذ عام 1832م. وتم تنظيم أول عرض سينمائي شهده العالم في فرنسا في "الجراند كافيه" (العريفي، 1430هـ، ص20)، حيث تنوعت برامج الرسوم المتحركة بحسب موضوعاتها، فكلها تسعى إلى تحقيق أهداف تحتم بتكوين الأفكار والسياقات عن طريق بنائها وتلقيها مستعينة بالحس الإبداعي والجمالي (مشتي، مناد، 2021 ص24،).

وقد ظهرت الرسوم المتحركة كأولى المحاولات في عام 1935م في مصر، وكانت على يد "أنطوان سليم"، الذي كان يعمل بالرسم في استوديو خاص به للرسوم المتحركة، حيث تأثر بشخصيات "ديري" رغم أنه يتميز بأسلوبه الخاص. وقد ظهر التلفزيون المصري عام 1960م مما سمح للرسوم المتحركة بالظهور، وفي عام 1961م، على يد الفنان "علي مهيب"، تم إنتاج أفلام الرسوم المتحركة. وظهر "السندباد البحري" عام 1996م. أما في السبعينات، فقد بدأت محاولات الإنتاج من خلال مؤسسة الإنتاج البرامجي المشتركة، التي عرضت أفلاماً قصيرة. ومن أشهر الرسوم المتحركة في

العالم العربي "ألف ليلة وليلة"، ولكن يظل الكرتون في الوطن العربي على نطاق محدود وليس عالمياً، ويرجع ذلك إلى مشكلة التسويق أو ارتفاع تكاليف الإنتاج. (شيتوي، 2016)

ومن هنا فإن الرسوم المتحركة شهدت اهتمامًا بليغًا من طرف العديد من الزواد ومؤلفي أفلام الكرتون، ونالت شهرة لدى الأطفال من كافة الفئات العمرية.

المطلب الثالث:مواضيع الرسوم المتحركة

تنوعت مضامين الرسوم المتحركة وتعددت مواضيعها، حيث أصبحت لا تجسد الخير والشر فقط كما في السابق كأفلام زينة ونحول وسنان وغيرها من الرسومات، التي بقيت راسخة في الأذهان وكانت تحمل قيمًا إنسانية وأخلاقية حافظت على نقاء وبراءة عالم الطفولة. حيث صارت الآن لا تختلف كثيرًا عن الأفلام البوليسية الأمريكية، فمعظمها تضم معارك وحروبًا تروج الأسلحة الفتاكة، كما تعبر أغلبها عن معاني الحقد والكره والرغبة في القتل والانتقام.(الهيتي,1988,ص185-190) ومن بين الموضوعات التي تحدثت عنها الرسوم المتحركة نجد:

- الخرافات الشعبية: تدور مواضيعها حول أحداث وشخصيات أبدعها خيال الشعب ترتبط بتأصيل القيم والتجارب الإنسانية والعلاقات الاجتماعية.
- الخرافات: هذا النوع يدور حول مواضيع البطل الذي يخاطر ويغامر بحياته ويثابر حتى يحقق الهدف، وتدخل فيها العفاريت والكائنات المسحورة مثل فيلم "هاري بوتر"، ولذا يعيش الطفل الخيال ويخرج المكبوتات التي في داخله.
- قصص الحيوانات تقوم بهذه الأدوار حيوانات مختلفة ومثيرة من عالم الحيوانات وهي متنوعة، ففيها المغامرة والبطولة والخيال العلمي التربوي التثقيفي مثل: "سمبا".

- أفلام تعتمد على الخيال والمغامرة: مواضيعها مرتبطة بالقوة والشجاعة والمجازفة والذكاء، منها ما يرتبط بالواقع كقصص بطولات شعب أو جماعة أو فرد في مواجهة خطر ما، مثل: "باتمان" والأفلام البوليسية.
- المواضيع الفكاهية الهزلية تهتم هذه القصص بالطرائف والنوادر التي تستمد من المواقف المضحكة ومن الأحداث الغريبة، حيث تنفع الطفل في التخيل وتنمي ثروته اللغوية كما ترفه عنه، إذ تهدف إلى التسلية وبث روح المرح في نفسية الأطفال مثل: "توم وجيري".

لقد نالت الرسوم المتحركة عناية كبيرة من طرف الأطفال، فاستحوذت على مواضيع تتضمن أحداثًا وشخصيات تختلف باختلاف العصور والثقافات، كما أنها تهدف إلى مساعدة الطفل على التخيل، فأسلوبها مشوق ومواضيعها تثقيفية تربوية. (مشتي، مناد، 2021، ص28).

المطلب الرابع:إيجابيات الرسوم المتحركة

والرسوم المتحركة لها تأثير واضح على الناشئة، ويتأثر بما يشاهده في أفلام الكرتون أو في الألعاب الإلكترونية، ويقلد ما يراه بداخلها، ويستفيد من فوائدها، حيث إن الرسوم المتحركة تقدم كثيرًا من الفوائد للطفل. حيث إن أفلام الكرتون تؤثر على المحصول اللغوي وقدرته على التعبير بدرجة متوسطة. وتعمل على تنمية خيال الطفل، وتجعله يفكر بأساليب مبتكرة. وسوف تكسب الطفل المعاملات الطيبة مع من حوله، إذا كانت الشخصيات الكرتونية تقوم بتعليم الطفل الممارسات الاجتماعية الصحيحة، كالسلام على الآخرين ومساعدة الأقران بدون مشاكل أو خصام. وتساعده على التفكير بشكل علمي، وتعمل أفلام الكرتون على تشجيع الطفل للاهتمام بالتكنولوجيا التي أصبحت من الأشياء المهمة في المجتمعات المختلفة. كما أنها تنمي الحس الجمالي لدى الأطفال؛ إذ تعطي الطفل إحساسًا باللون والشكل والموسيقى، وتناسق الحركة، وملاءمة أجزاء الصورة بعضها لبعض. وقد قال العلماء والتربويون إن للطفل حاجات أساسية هي الحاجة إلى الغذاء، والحاجة إلى الأمن، والحاجة إلى الجمال، والحاجة إلى المعرفة، وأفلام الرسوم المتحركة تلبي أكثر هذه الحاجات،

وبهذا المقياس تكون إيجابية. (الحيانى,2017,ص53- 54), تعميق دور المدرسة والأسرة في حياة الطفل، إذ هناك بعض المسلسلات التي ركزت على هذه الناحية فعرضت المدرسة بطريقة محببة وصورة جذابة. وكذلك ركزت مسلسلات أخرى على ربط الطفل بأسرته وتقوية الروابط الأسرية، وهو هدف اجتماعي. تقديم المعلومات المختلفة للطفل مما يزيد من اطلاعه ويوسع من معارفه. والطفل اليوم يعلم من أفلام الكرتون أكثر مما يعلمه في المدارس، خاصة أن هناك بعض البرامج التي خصصت لتقديم المعلومات بطريقة ممتعة وجذابة. اطلاع الطفل على بعض الأحداث التاريخية في مجتمعه، كما توسع خبرته عن تاريخ العالم وشعوبه المختلفة. كما أن لأفلام الرسوم المتحركة دور مهم في غرس القيم التربوية عند الأطفال، فهي تقدم أمثلة للصدق والوفاء والتعاون ومساعدة المحتاجين وتقديم العون للفقراء وحب الوالدين واحترام الجدات والمعلمين والكبار. تلك هي بعض الفوائد التي تقدمها أفلام الرسوم المتحركة للطفل. (نتوف,2007، ص 14-15، 17-18؛ عتوم ,2020)

المطلب الخامس:سلبيات الرسوم المتحركة

حيث إن بعض المحتويات السلبية في أفلام الرسوم المتحركة قد تؤدي إلى خلق سلوك جامح للأطفال بعيد عن التعاطف، حيث يوجد في بعض الأفلام الكرتونية ما يشجع على العنف والكراهية، مما يؤدي إلى التأثر الشديد للطفل بتلك الشخصيات. حيث إن بعض أفلام الكرتون تشجع على العنف بقصد أو بغير قصد، بحيث يسهل على الشخصية الكرتونية الهروب بعد تلقيها ضربة مؤذية، مما يجعل الطفل يظن أن تلك الشخصية لم تصب بأي أذى، وبالتالي يقوم بتقليد سلوكها بشكل مستمر. كما أن ذلك يشجع على تحدي من هم مسؤولون عنه مثل المعلمين والآباء. هناك احتمالية وجود لغة غير مناسبة يتأثر بها الطفل، مما يؤدي إلى استعمالها لاحقًا. يمكن أن تؤدي إلى تشجيع السلوك غير الاجتماعي، حيث هناك العديد من الصفات السلبية المنبعثة من الرسوم الكرتونية، ومن ضمنها تلك التي تشجع السلوك المعادي للمجتمع. وهي رسائل خاطئة للغاية للأطفال، بالإضافة إلى

أن هناك بعض الرسوم المتحركة التي تحتوي على تلميحات جنسية وتشجع على العدوانية والسلوك السيء. وكل هذه الرسائل يمكن أن تؤثر على سلوك الطفل وتجعله شخصًا غير طبيعي، بل ويعتقد أنه من الطبيعي أن يكون عدوانيًا أو فاسدًا أو عنيفًا.(أحمد نتوف,2007، ص22) ويمكن أن تؤدي إلى افتقار التعاطف، حيث هناك العديد من الرسوم المتحركة التي تظهر الشخصيات تقوم بسلوكيات سيئة أو لا تشعر بمن حولها من آباء أو أبناء أو أصدقاء، مما يشجع الأطفال على القيام بمثل هذه السلوكيات. ويترجم هذا السلوك بعدم شعور الأطفال بإخوتهم الصغار أو والديهم أو معلميهم، أو عندما يتم معاقبتهم على سلوك سيئ قاموا به. والتأثر بالقدوة السيئة، حيث أثناء مشاهدة الأطفال للرسوم المتحركة، غالبًا ما يعرف الأطفال أنفسهم بالشخصية التي يحبونها ويشاهدونها في الرسوم المتحركة. ولكن للأسف، تكمن المشكلة هنا في أن هذه الشخصيات عادةً ما تكون غير مناسبة لاتخاذها قدوة للأطفال، لأنها تكون شخصيات عدوانية للغاية أو شخصيات لديها قوة خارقة للطبيعة، مثل قدرتها على الطيران أو قيامها بإطلاق النار أو قدرتها على إخراج شبكة العنكبوت من المعصم أو قدرتها على القفز من أعلى ناطحة سحاب على مباني وتنزل سليمة دون أذى، أو قيامها بالجري أسرع من سرعة الرياح. وصفات أخرى كثيرة، والمشكلة هنا في تحول هذه الشخصيات الكرتونية العدوانية إلى شخصيات يحتذى بها، وذلك بدون إشراف الوالدين أو علمهم. ويمكن للأطفال استبدال الرسوم المتحركة كبديل للواقع الحقيقي لهم. وقد يكون هذا مؤشرًا على نمو الطفل نفسيًا بشكل سيء. بالإضافة إلى أن هناك بعض الأعمال الكرتونية التي تحث على العنف وتجعل الطفل غير حساس لآلام الآخرين وأحزانهم، ولا يشعر بالانزعاج من أي آثار عنف يراها من حوله في الحياة الواقعية، ويصبح أكثر عرضة لردود أفعال عدوانية وصاحب سلوك عنيف. (عثمان، 2021)

المبحث الثاني:تعريف الألعاب الإلكترونية,نشأة وتاريخ الألعاب الإلكترونية,أنواع الألعاب الإلكترونية,إيجابيات الألعاب الإلكترونية,سلبيات الألعاب الإلكترونية

وفيه خمس مطالب:

المطلب الأول:تعريف الألعاب الإلكترونية

الألعاب الإلكترونية هى : استخدام للتقنية والرسوم المتحركة من قبل شركات متخصصة في تقديم تنافس مع الحاسوب أو مع لاعب آخر موجود فعليا او عبر النت يتم فيها إشباع حاجة اللاعبين إلى الفوز والشعور بنشوة الانتصار وتسود روح التحدي والمغامرة عبر مراحل متعددة تتدرج من السهولة إلى الصعوبة (جناد ، 2021، ص 8) ويري "العناني" بأنها نوع من الأنشطة المحكمة الإطار لها مجموعة من القوانين التي تنظم سير اللعب وغالبا يشترك فيها اثنان أو أكثر الوصول إلى أهداف سبق تحديدها ويدخل في هذا التفاعل عنصر المنافسة وعنصر الصدفة وينتهي اللعب عادة بفوز أحد الفريقين(حسن، 2017، ص234)

وهي الألعاب التى توجد فى الحواسيب والأجهزة الخلوية ، والتى تعتمد على الرسوم المتحركة والجرافيك، وهى ألعاب حديثة تعتمد على المهارات العقلية والبصرية والصوتية وغيرها من المهارات(ماجد,2023) ،وتجذب الطفل ذلك الألعاب بشكل مستمر في بعض مراحل نموه بسبب اتفاقها مع المظاهر النمائية في بعض مراحل نموه .(زقيبة,2021)

المطلب الثاني:نشأة وتاريخ الألعاب الإلكترونية

تعود بداية الألعاب الالكترونية للقرن التاسع عشر عندما قامت شركة يابانية وهي شركة ماروفوكو " تقوم بتصنيع آلة في ورق الكوتشينة لتستعمل في صالات القمار وثم استخدام الآلة في العالم الغربي

ثم بدأت صناعة الألعاب الالكترونية في الانتشار وبرزت أسماء شركات كبيرة في هذا المجال ففي هولندا ظهرت فيليبس (Philips) وفي كوريا شركة "بانسونيك " (Panasonic) ثم ظهرت شركة "سوني (sonic) وأصبحت الشركات الرائدة في هذا المجال على مستوى العالم . وكانت الألعاب التي قدمتها هذه الشركات سهلة تعتمد على وجود شاشة ومجموعة من الأزرار وذرع تحكم يستخدمها اللاعب للقيام بالفعل فأي لعبة تعتمد على القيام بفعل معين يحقق بيه اللاعب انجازا ليتحول إلى أرقام تكون نتيجة هذه الأرقام في نهاية اللعبة,ومع بداية عهد السبعينات وتحديدا في عام 1972م حدثت قفزة هائلة بظهور الجهاز الشهير "اتاري " (ATARI) وهو جهاز منزلي يحتوي على مجموعة من الألعاب ذات أفعال يسيرة مثل كرة التنس "يقوم اللاعب بتحريك ذراع موصلة بالجهاز يستطيع من خلالها التحكم باللاعب الافتراضي المبرمج من قبل الجهاز وتتم المبارة في عرض على شاشة التلفاز بأشكال منفذة في بعدين أي أشكال ثنائية الأبعاد بدون عمق . ثم ظهر جهاز جديد يدعى بلاي ستيشن طرحته شركة يابانية والجهاز مزود بمجموعة واسعة من الألعاب بإمكانيات عالية من حيث الصوت الصورة, والسرعة,وبدأت الألعاب تتوالى وسعي صناعها لإضفاء الموضوعات الحديثة إليها فظهرت لعبة مثل حرب الفضاء SPACE WAR منتصف السبعينات ومع إضافة وحدة تخزين مؤقت الجهاز الاتاري ثم إنتاج العاب على هيئة وحدات تشبه أشرطة التسجيل أطلق عليها اسم كارتر بدج (gartidge) يتم بيعها واستبدالها وتوضع في وحدة التخزين لتفتح أفاقاً تسويقية جديدة ومنافسة حامية لإنتاج العاب جديدة ومختلفة.وحدث تغير مؤثر عام 1977م عندما اضطرت الشركات لبيع النظم القديمة البالية في السوق ثم ظهر طوفان من العاب الفيديو أدى إلى حدوث الانهيار الكامل لهذه الصناعة أوصل في النهاية إلى أن تتحول هيمنة السوق من الولايات المتحدة الأمريكية إلى اليابان . وبعد ذالك أصبحت الألعاب الالكترونية مرتبطة بسوق ضخمة عالمية فتم إنتاج أول لعبة كرة قدم تمارس على جهاز اتاري بحلول عام 1978م وباقتراب عام 1982 من نهايته كانت السوق العالمية قد امتلأت عن أخرها بالعديد من الألعاب

الالكترونية الكثير منها ردئ في صنعه وتنفيذه مما أدى في النهاية إلى انخفاض في أسعار الألعاب في سوق شديدة التنافس .وبعد ذلك ظهرت العاب الكترونية مستقلة عن الحاسوب ومتصلة بيه يتحكم بها المعلم وفق أوامره ضمن برامج الذكاء الصناعي والروبوت(الإنسان آلة) التي تقلد أعمال الإنسان في حياته اليومية مما أكسب هذه الأجهزة والألعاب الملحقة بها تنوعًا واسعًا في التقنيات وسمح بإشغال حواس عدة كالبصر والسمع واللمس بإتقان أكثر.وتدريجيًا تعقدت موضوعات الألعاب أكثر وأكثر وبدأت تحتوي أفكار غير صالحة للأطفال والمراهقين وهم جمهور الألعاب الرئيسية لتصدر العديد من القوانين التي تهدف إلى حماية الأطفال ومنعهم من ممارسة العاب تناسب الناضجين وكل هذا تم بسرعة شديدة مع الألفية الثالثة ليستقيل العالم الألعاب الالكترونية بنضج ووعي وبمرور الوقت أصبحت العاب الفيديو الالكترونية تشكل جزءًا لا يتجزأ من حياة الأطفال والمراهقين والشباب وبعد إن بدأت بداية بسيطة تعتمد على الرسوم المتحركة الظريفة ، وحققت نجاحًا كبيرًا بسبب جاذبيتها وقدرتها على الترفيه والتسلية حتى وصلت في السنوات الأخيرة إلى مستوى هائل من التطور التقني الذي يمزج بين التأثير البصري والصوتي والحركي وأصبحت صناعة العاب الفيديو صناعة كبرى تسيطر على أسواقها بضعة شركات أساسية عبر أجهزتها المتطورة لتشغيل الألعاب وتنوعت وسائل العاب الفيديو وتعددت بين الثابتة والمحمولة والصغيرة والكبيرة وكذالك ألعاب الهاتف الجوال بطرازاته وتقنياته فضلًا عن اللعب الجماعي عبر الإنترنت مع أناس لا تعرفهم من مختلف أنحاء العالم(الطناحي ,2019، ص 28-29)

المطاب الثالث:أنواع الألعاب الإلكترونية

- ألعاب المتعة والإثارة تهدف عمومًا إلى التسلية وشغل الفراغ، وتعتمد على تفاعل المستخدم مع اللعبة في حالات تبدأ بمستويات بسيطة لتصبح معقدة وسريعة، وغالبًا ما تتجاوز سقف قدرات المستخدم مهما أتقن تدريبه. وتتميز هذه الألعاب بأنها مثيرة وتشد الانتباه لكثرة تتابع

المواقف فيها، واستخدامها للصور والأصوات القريبة من الواقع. ومن أمثلتها ألعاب السيارات وألعاب القتال.

- ألعاب الذكاء تعتمد على المحاكاة المنطقية في اتخاذ القرار، وتتطلب التفكير في التعامل معها. وتكمن إمكانياتها في إمكانية معالجة كم هائل من الاحتمالات واختيار الحلول المثلى تبعًا لمعايير معينة، وذلك في وقت قصير. ومن أمثلتها لعبة الشطرنج.
- الألعاب التربوية والتعليمية تهدف إلى التوازن بين المتعة ونقل المعلومة بطريقة سهلة للمستفيد، وهي تغطي جميع الأعمار. فمن الألعاب البسيطة التي تعلم الطفل قراءة الأرقام والحروف وكتابتها، إلى الألعاب التي تعلمه تركيب الجمل، إلى الألعاب التي تهتم بالتثقيف العام ونقل المعلومات في مجالات عدة كالرياضيات والعلوم والتاريخ والجغرافيا وتعليم اللغات. كما لها إمكانية إجراء اختبارات لتقويم مستوى المتعلم.
- الألعاب الرياضية تشمل الألعاب التي تحتوي على أي نوع من الأنشطة الرياضية وألعاب البطولة مثل سباق السيارات أو سباق الدراجات وألعاب الكرة والصيد. ويمكن أن تكون فردية يلعبها متسابق واحد، أو جماعية يلعبها لاعبان أو أكثر (حسن 2013، ص4).
- ألعاب العنف، والبعض يصنف ألعاب العنف إلى نوعين: ألعاب العنف الخيالي، حيث تكون الشخصية كرتونية تحارب الأعداء لتفادي الفناء، وفي سبيل المثال، تدمر وتقتل كل ما يعترضها. ألعاب عنف واقعي حيث تكون الشخصية ذات ملامح إنسانية وعليها أيضا أن تحارب وتقتل لتفادي الفناء وهي في سبيل بقاءها تقضي على كل المحطين(بطير ,2022، ص 147)

المطلب الرابع:إيجابيات الإلعاب الإلكترونية

وأيضًا، للألعاب الإلكترونية فوائد تقدمها للطفل، حيث إنها تساعد في تنمية بعض السمات الأساسية في شخصية الطفل، وتسهّل عملية تعلم القراءة والكتابة والحساب، فضلًا عن تهيئة الطفل للحياة

الاجتماعية عبر التكنولوجيا والتفاعل. وتعد الطفل للتعامل مع الظروف المفاجئة والطارئة، كما تجعل الطفل مسؤولًا عن نفسه أثناء اللعب، ولا يحتاج لمراقبة الآخرين. وهذا الأمر ينطوي على فوائد مهمة تتعلق بالنمو النفسي للطفل من النواحي الوجدانية والاجتماعية والنفسية، وتعويده على تحمل المسؤولية وحسن التصرف في المواقف الصعبة. تنمية فكرة التجربة والخطأ التي يتعلم منها الصغار والكبار على حد سواء. تدرب على حل المشاكل بطرق ابتكارية أثناء اللعب بسبب خطأ في الحركة أو الاختيار يتعرض لها بالخسارة، وهو ما يدفعهم للتفكير في طرق بديلة تجنبهم الخسارة، وتضمن عدم الوقوع في الخطأ نفسه مرتين، وهذا ينمي الميول الابتكارية في التفكير، ويشجع على الابتعاد عن الأفكار النمطية والمستهلكة. تدرب الطفل على كيفية استيعاب أكبر كم ممكن من المعلومات، ومن ثم اتخاذ قرار سليم مبني على المعطيات،كما أنها تنمي سعة ذاكرة الطفل. كما أنها يمكنها اكتشاف مقاومات شخصية الطفل وموهبته الخاصة التي تنعكس على حياته في المستقبل. وتحسن لغة الطفل وتطور أدائه اللغوي. وتستهلك طاقة الطفل الزائدة وتمنحه الفرصة للحركة أو الجري. كما أنها تسمح للأطفال بتعلم مبادئ الالتزام بالتعليمات وتنمية عقولهم على التصرف. ورغم كثرة الفوائد التي تقدمها الرسوم المتحركة للطفل، إلا أنها قد تقدم العديد من الأضرار التي تؤدي إلى التأثير السلبي على شخصية الطفل وعلى حياته المستقبلية. وبالتالي، يجب متابعة الوالدين بشكل مستمر للمحتويات التي يشاهدها الطفل لتفادي التأثير السلبي عليه.(صلاح الدين,2015، ص 92-95)

المطلب الخامس:سلبيات الألعاب الإلكترونية

وأيضًا، يمكن أن تؤدي الألعاب الإلكترونية إلى كثير من الأضرار للطفل من خلال: أنها قد تؤدي إلى مشاكل صحية مثل: إصابات الرقبة والظهر والأطراف وصعوبات النوم. كما أنها تربي الأطفال على العنف والعدوان، حيث إن نسبة كبيرة من الألعاب الإلكترونية تعتمد على التسلية والاستمتاع بقتل الآخرين وتدمير ممتلكاتهم والاعتداء عليهم بدون وجه حق. وتعلم الأطفال أساليب ارتكاب الجريمة وفنونها، وتنمي في عقولهم قدرتهم على العنف، وهذه القدرات مكتسبة من خلال الاعتياد

على ممارسة تلك الألعاب، حيث إن الاعتياد يحدث نوعًا من الألفة. وكثير من الألعاب يعتمد نجاحها على دقة القتل وظهور الدماء بشكل شبه واقعي، وطريقة القتل والذبح بأدوات مثل السكين أو المنشار أو أسلحة متنوعة. وهذه الألعاب قد تكون أكثر ضررًا من أفلام العنف التلفزيونية أو السينمائية، لأنها تتصف بالتفاعلية بينها وبين الطفل، وتطلب من الطفل المتقمص للشخصية العدوانية أن يلعبها ويمارسها. وهذا يفرز جيلًا عنيفًا وأنانيًا، ويبقى أسلوب تصرفهم في مواجهة المشاكل التي تصادفهم يغلب عليه العنف. حيث تنطبع مشاهد العنف المصورة إلكترونيًا في تلك الألعاب الجهنمية على سطح العقل الباطن، أو تطبع في صخب في تلك المنطقة الواقعة بين الشعور واللاشعور، تكمن وتكون بذرة لما هو آت ولخطر كبير قادم. يحدث هذا أكثر في حالات الأطفال المهيئين أكثر لاستقبال تلك الاندفاعات من بيئتهم المحيطة، والصغار لا يستطيعون، بل لا يتمكنون من فهم ذلك الفارق الكبير بين العنف المصور في اللعبة وبين وحشية ما يحدث في الحياة. إنهم لا يحسون بتلك التأثيرات التي تنزع عنهم حساسيتهم، فلا يتركون فيستمرون في اللعب ليلًا ونهارًا، وقد يستمر اللعب لأيام دون كلل أو ملل، لا يقطعه سوى تناول القليل من الطعام، قليل من النوم، والذهاب إلى الحمام لقضاء الحاجة مع إهمال تام في المظهر. وقد تؤدي أيضًا إلى إشاعة الجنس والفاحشة بين الأطفال، وذلك من خلال بعض الألعاب التي تدعو إلى الترويج للأفكار الإباحية التي تفسد عقول الأطفال على حد سواء، تلك التي تتسلل إلى الأسواق عن طريق بعض الأشخاص الذين يجلبونها عن طريق الإنترنت، ومن ثم يقومون بترويجها، وكذلك رؤية المشاهد العارية والاعتياد عليها،وربما نشأت هذه الألعاب التي تدعو إلى الأفكار الإباحية والجنس ليس لترفيه الأطفال، ولكن للترويج لأفكار وأفعال مخالفة لبعض المجتمعات. وأيضًا، يمكن أن تؤدي إلى إدمان الطفل على تلك الألعاب الإلكترونية وما يترتب على ذلك من ضعف التحصيل الدراسي، وإهمال الوجبات المدرسية، واكتساب العادات السيئة، وحدوث الكسل والخمول والعزلة الاجتماعية لدى الأطفال، بالإضافة إلى التوتر الاجتماعي وفقدان القدرة على التفكير الحر، وانحصار العزيمة

والإرادة لدى الفرد، وحدوث اختلال عاطفي. (الغفيلي، 2009، ص 38) فأصبح الطفل يواجه خصومًا وهميين يكرههم بشدة، ثم يغضب بشدة، ثم يريد قتلهم. والقضاء على الكثير من النشاطات الفعالة، والاستهتار بالوقت، وتقليص العلاقة بين الطفل والأسرة، ونقص التواصل مع الأسرة. تلك هي بعض الأضرار التي تقدمها الألعاب الإلكترونية للطفل عندما يقوم بلعبها بشكل مستمر. (صلاح الدين,2015، ص 92-95)

المبحث الثالث:ارتباط الطفل بمشاهدة الرسوم المتحركة خلال بعض مراحل نموه,خطورة حرمانه منها, التأثير السلبى للمحتويات الضارة من الرسوم المتحركة, دور الوالدين المنوط به حول مشاهدة الطفل للرسوم المتحركة, دور مقدمى الرسوم المتحركة نحو الطفل

وفيه خمس مطالب

المطلب الأول: ارتباط الطفل بمشاهدة الرسوم المتحركة خلال بعض مراحل نموه

حيث أن الطفل في بعض مراحل نموه يقوم بمشاهدة الرسوم المتحركة سواء كانت في الأفلام أو الألعاب الإلكترونية لاتفاقها مع مظاهر نموه خلال بعض المراحل مثل

مشاهدة الطفل للرسوم المتحركة فى مرحلة الرضاعة:

حيث إن الطفل في مرحلة الرضاعة يميل إلى تلك المشاهدات بسبب النمو العقلي لديه، حيث إن مرحلة الرضاعة هي المرحلة التي تشغل السنة الأولى والثانية في حياة الطفل وتعتبر مرحلة الإنجازات الكبيرة وانطلاق القوة الكامنة، وينمو الاستقلال النسبي على النفس ويتكون مفهوم الذات الذي يعتبر الحجر الأساسي للشخصية. وهذه المرحلة تعتبر مرحلة اكتشاف واحتكاك بالعالم الخارجي، وتشهد هذه المرحلة عدة مراحل نمو. (زهران، 1986، ص 122) ولكن من أهم مظاهر النمو التي تميز تلك المرحلة هي النمو العقلي، حيث في تلك المرحلة لا يستطيع الطفل استخدام

الرموز أو اللغة بكفاءة، ويكون الذكاء لديه حسياً حركياً وليس تجريداً (زهران، 1986، ص 137-138) وفي خلال 4شهور : يتتبع الرضيع ببصره ضوءًا يتحرك ببطء . يحرك الذراعين بقصد ازاحة ورقة في حجم الخطاب ملقاة على وجهه وهو في حالة استلقاء على ظهره. وفي خلال6 شهور : يميز بين الوجوه المألوفة والغرباء – ينظر إلى أسفل إذا وقع من يده شيء.وفي خلال 9 شهور : يستجيب لصورة نفسه في المرأة . يقبض على حلقة مربوطة في خيط معلق فوق الرأس مباشرة ويشدها إلى أسفل .وفي خلال سنة : يضع مكعبًا في وعاء إذا طلب منه ذلك دون أي إشارة .يضع ثلاثة مكعبات فوق بعضها البعض ليكون منها برجًا بعد أن يرى إجراء هذه العملية أمامه.

في خلال سنة ونصف : يميز بين الطبق والكوب . يشير الى جزأين من أجزاء الجسم – العين والأنف . يبنى برجًا من أربعة مكعبات .وفي خلال سنتان : يستطيع ان يرسم خطًا أفقيًا بعد أن يراه عمل مرة أمامه ، ينفذ ثلاثة أوامر بسيطة – يبنى برجًا من ستة مكعبات . بينى كوبرى من ثلاثة مكعبات يكون جملة من ثلاث كلمات – يعرف اسمه.(زهران,1986، ص138)

ويرتبط التذكر بالقدرة على استخدام الألفاظ . وفي السنة الأولى ينسى الرضيع بسرعة بدليل نسيان الآباء اذا غابوا أو افترقوا عنهم . ويتطور التذكر فيشمل الأفراد فحركاتهم فالفاظهم فاشكالهم . ويقول علماء التحليل النفسي أن الطفل يستطيع أن يتذكر الأشياء التي حدثت فى هذه المرحلة خاصة تلك التي يلونها الانفعال السار وينسى الخبرات التي يلونها الانفعال المؤلم المحزن وهذه يكبتها في اللاشعور .وفي العام الثاني يلاحظ قدرة الرضيع على الفهم المبدئي للصور خاصة في الكتب والمجلات المصورة التي نجده شغوفا بتقليب صفحاتها(زهران,1986، ص139)

وكذلك النمو الحسي حيث يلاحظ أن الادراك البصرى يزداد تمايزًا ووضوحًا فحتى الشهر الثاني من عمر الرضيع تكون المسافة البؤرية المناسبة عندما ينظر الى مثير بصرى حوالى ٢٢ سم ، أما المثيرات التي تقل مسافتها عن ١٨ سم فلا يركز عليها الا نادرا (White et al., 1964) وتنمو

الكفاية البصرية لدى الرضيع بسرعة . وفى الشهر الخامس يربط الرضيع بين ما يراه وما تصل اليه يده وفى الشهر التاسع يستطيع أن يرى الاجسام الدقيقة كالدبابيس وأن يلتقطها . وطول البصر ظاهرة منتشرة بين الرضع ويستمر حتى بداية الالتحاق بالمدرسة ويستطيع الرضيع ادراج الألوان العادية في الشهر الثالث، الا ان التمييز بين الألوان يكون صعبًا .وهو يستجيب للأضواء البراقة والأشياء اللامعة . ويستطيع الرضيع أن يرى مثيرات بصرية معقدة ويفضل النظر اليها (Lodge et al., 1969) ويستطيع أدراك العمق

فهو يستطيع تجنب المثيرات التي توحى بتغير مفاجيء في العمق – وقد درس (Gibson & Walk, 1969) ادراك العمق عند الرضيع واستخدما غطاء من المربعات (كما في لوحة الشطرنج) مرسومًا وموضوعاً يحيث يظهر ويوحى بالعمق ووجود ، هوة بصرية ، سحيقة . وفوق هذا النمط وضع لوحًا زجاجيًا. وتبين من هذه الدراسة أن الرضيع في الشهر السادس عندما يحبو فوق اللوح الزجاجى يتجنب الجانب الذي يبدو عميقًا مما يدل على ادراك العمق فى هذا العمر وبالتالي نجده ينجذب بشكل مستمر إلى الرسوم المتحركة في أفلام الكرتون أو الألعاب الإلكترونية لما فيها من حركة مستمرة وقدرة على تنسيق حركات الجسد والعقل لتحقيق هدف معين، وقدرة على استخدام الجسم في التلاعب بالأشياء والتعلم عن طريق الحركة والتجريب. وبالتالي يحب الطفل الرضيع تلك الأشياء التي تعتمد على الرسوم المتحركة ويميل إليها بشكل مستمر.

مشاهدة الطفل للرسوم المتحركة فى مرحلة الطفولة المبكرة:

وأيضًا في مرحلة الطفولة المبكرة، يميل الأطفال إلى تلك الأنشطة بسبب النمو العقلي لديهم، حيث إن مرحلة الطفولة المبكرة هي المرحلة التي تمتد من بداية السنة الثالثة حتى دخول الطفل المدرسة الابتدائية، أي حتى سن السادسة. وفي هذه المرحلة، ينمو لدى الطفل الوعي بالاستقلالية وتأكيد الانفصال عن الوالدين، وينمو مفهوم الذات لديه. ويستطيع الطفل القيام ببعض المسؤوليات في

رعاية الذات مثل التغذية والنظافة والإخراج وارتداء الملابس (غراب، 2014، ص 130). ويستطيع أن يساعد في بعض الأعمال المنزلية ويتحدث بكفاءة مع الآخرين، ويقلد ما يراه في التلفزيون والسينما (زهران، 1986، ص 161). وتشهد أيضًا هذه المرحلة عدة مظاهر نمو، ولكن من أهم مظاهر النمو التي تميز هذه المرحلة هي النمو العقلي، حيث إن الطفل في هذه المرحلة لا يستطيع أن يركز على بعدين أو أكثر، ويكون تفكيره حسيًا ويدور حول نفسه، أي ذاتيًا (عويضة، 1996، ص 132). والتفكير يظل في هذه المرحلة خياليًا وليس منطقيًا. ويلاحظ في هذه المرحلة قوة خيال الطفل، ويغطي خياله على الحقيقة. ونجد الطفل في هذه المرحلة مولعًا باللعب بالدمى والعرائس وتمثيل أدوار الكبار، ويرى في القصص الخيالية واقعًا.

والنمو الحسي حيث يتعلم الطفل أسماء الاتجاهات (يمين ويسار وأعلى وأسفل) ويستطيع ادراك الأشياء في علاقاتها المكانية. ويعتمد طفل الثالثة في ادراكه على أشكال الأشياء أكثر مما يعتمد على الوانها . أما طفل السادسة فانه يعتمد أكثر على الألوان . ويلاحظ أن طفل الثالثة اذا عرضت عليه صورة وطلب منه وصفها فانه غالبًا يكتفى بتعداد ما فيها من موضوعات . أما طفل السادسة فانه يعطى وصفًا لما يحدث في الصورة مستخدمًا لغة أفضل تحتوى على الأسماء والأفعال . والطفل فى الثالثة من عمره يميل إلى الاستجابة للمثير ككل وليس إلى أجزائه المنفصلة وهذا يصدق بالذات بالنسبة للمثيرات غير المالوفة والمثيرات التي لا معنى لها . ومن الناحية الادراكية أيضًا يختار طفل الثالثة الأشكال البسيطة غير المعقدة، أما طفل السادسة فيختار الأشكال الأكثر تعقيدًا (Black et al., 1971) ويتميز البصر بالطول وتسهل رؤية الكلمات الكبيرة . ويميز الطفل في هذه المرحلة بين الألوان ويسميها ، ويلاحظ أن أكثر الألوان اثارة الطفل في هذه السن اللون الأحمر فالأزرق .وبالتالي ينجذب الطفل في هذه المرحلة إلى أفلام الكرتون والألعاب الإلكترونية لما فيها من صور خيالية وحركة وتغير مستمر وخداع للحواس وأشياء تعتمد على التفكير الحسي، وبالتالي يميل إليها بشكل مستمر لأنها تتوافق مع تفكيره في هذه المرحلة. تلك هما المرحلتان اللتان يميل الطفل

خلالهما إلى مشاهدة الرسوم المتحركة سواء كانت في الأفلام الكرتونية أو الألعاب الإلكترونية بسبب النمو العقلي لديه خلال هاتين المرحلتين. وأيضًا يشاهد الطفل تلك الأفلام أو يقوم بلعب الألعاب الإلكترونية خلال تلك الفترة النمائية بسبب نمو الذكاء البصري خلال هاتين المرحلتين، والذكاء البصري هو أحد الذكاءات المتعددة وفقًا للعالم جاردنر، وهو القدرة على الإدراك البصري للعلاقات المكانية ومعرفة الأشكال والأحجام والميل للتعلم البصري والتفكير والتعبير والفهم بالصور والاستمتاع بالفنون البصرية والتعبيرية (جابر، 2003، ص11 ؛ حسين، 2014، ص20). والشخص الذي يمتلك الذكاء البصري بدرجة كبيرة ينظم المعلومات ويعالجها من خلال رؤيته باستخدام الصور والرسوم المتحركة والألوان والخرائط، ويستمتع بالرسم والفنون البصرية. والطفل في مرحلتي الرضاعة والطفولة المبكرة يستمتع بالأشياء التي تعتمد على الفنون البصرية والتعبيرية، ويستمتع بالرسم بالألوان، ويميل للتعلم البصري والفهم والتعبير بالصور. (يوسف، 2021، ص 12–21) وبالتالي، فإن الطفل في هاتين المرحلتين يمتلك الذكاء البصري بدرجة كبيرة، وبالتالي يشاهد الأفلام الكرتونية ويلعب الألعاب الإلكترونية بشكل مستمر بسبب امتلاكه الذكاء البصري بدرجة كبيرة. حيث إن الميل للأفلام الكرتونية والألعاب الإلكترونية يدل على امتلاك الذكاء البصري بدرجة كبيرة. وقد يميل الطفل للرسوم المتحركة في مراحل أخرى من نموه غير هاتين المرحلتين بسبب امتلاكه الذكاء البصري بدرجة كبيرة، أو في بعض الأحيان قد يتم حرمانه من والديه من إشباع الذكاء البصري لديه خلال هاتين المرحلتين، مما يجعله يميل للتعويض اللاشعوري في مراحل أخرى من مراحل نموه. وبالتالي فإن في مرحلتي الطفولة المبكرة والرضاعة يميل الطفل بشكل مستمر إلى الرسوم المتحركة بسبب النمو العقلي لديه وبسبب نمو الذكاء البصري لديه، وقد يستمر ذلك في مراحل أخرى من مراحل الطفولة.

المطلب الثاني:خطورة حرمان الطفل من الرسوم المتحركة

وعند حرمان الطفل من مشاهدة الرسوم المتحركة ولعب الألعاب الإلكترونية، يؤدي ذلك إلى التأثير السلبي على نمو الذكاء البصري للطفل وعدم الاستفادة من فوائد نمو هذا الذكاء، مثل عدم الحاجة إلى صورة ذهنية أو صورة ملموسة لفهم المعلومات الجديدة، وبالتالي التأثير السلبي على فهم بعض المعلومات وعدم التفكير في الصور، وعدم التعامل الجيد مع الخرائط الجغرافية، واللوحات والجداول والرسوم البيانية. عدم الاستمتاع بالتصميمات الفنية والديكورات، وعدم التركيز على أدق التفاصيل فيها. عدم امتلاك القدرة على تجهيز المعلومات البصرية المكانية وتمثيلها في سياق ثلاثي الأبعاد، وعدم امتلاك القدرة على إدراك العلاقات بين الأشكال والعناصر البصرية في الفراغ. صعوبة رسم خرائط للدرس أو تمثيله في صور. صعوبة تذكر الأماكن بسهولة، وعدم امتلاك القدرة على وصفها بالتفصيل وبدقة عالية. وصعوبة استخدام الاتجاهات الأربعة في تحديد الأماكن الجديدة. امتلاك ذاكرة بصرية ضعيفة، وصعوبة التعلم البصري والفهم والتعبير بالصور. بالإضافة إلي التأثير السلبي علي النمو العقلي للطفل في مرحلتي الرضاعة والطفولة المبكرة

المطلب الثالث: التأثير السلبى للمحتويات الضارة من الرسوم المتحركة

وذلك الألعاب أو الأفلام الكرتونية من الممكن أن تؤثر على شخصية الطفل بعد ذلك من خلال أنها تؤدي إلى تكون شخصية عدوانية للطفل، حيث تستمتع بالتسبب في الأذى للآخرين وترغب في تحقيق خسائر لهم، ويواجه صعوبة في توطيد علاقته مع الآخرين. وتتكون تلك الشخصية للطفل بسبب الاعتياد على مشاهدة مشاهد العنف والإجرام في الأفلام الكرتونية أو اللعب المستمر لألعاب العنف والكراهية، مما يؤدي إلى ألفة الطفل لتلك المشاهد وبالتالي الاستمتاع بمشاهدتها. بالإضافة إلى أنها يمكن أن تؤدي إلى تكون شخصية لا تتسم بالنضج الانفعالي بسبب كثرة المكبوتات، حيث إن الألعاب الإلكترونية تعتمد على إثارة وتخويف اللاعب بشكل مستمر ليحدث شيء من المتعة، مما يجعله يلعبها مرة أخرى، مما يؤدي إلى حدوث مشاعر الخوف المستمرة للطفل وكبتها في اللاشعور لديه. وأيضًا بعض أفلام الكرتون تعتمد على قيام أبطالها بمشاهد العنف والضرب مع من

هم أضعف منهم داخل العمل الكرتوني ليجذب انتباه الطفل ويجعله يرغب بشكل مستمر في الانتقام من البطل الوهمي الذي يقوم بمشاهد العنف، ولا يستطيع الانتقام منه، مما يؤدي إلى كبت كثير من مشاعر الكراهية لبعض الأشخاص الوهميين، وبالتالي صعوبة امتلاكه النضج الانفعالي بعد ذلك. والنضج الانفعالي هو: قدرة الشخص على التحكم بانفعالاته والمحافظة على الهدوء والاتزان مهما كانت الضغوطات المحيطة به، فلا تظهر انفعالاته شديدة متطورة بل تتسم بالهدوء والثبات في مختلف المواقف. صعوبة امتلاك الطفل النضج الانفعالي بعد ذلك تأتي بسبب كثرة المكبوتات بداخلها، وبالتالي صعوبة في التحكم في انفعالاته. بالإضافة إلى أن بعض الأفلام الكرتونية والألعاب الإلكترونية تحتوي على محتويات جنسية وتلميحات جنسية مخالفة لبعض المجتمعات العربية، ويمكن أن تؤثر سلبًا على الطفل من خلال تقليد ذلك المحتوى دون معرفة ما يحتويه من قيم مخالفة لمجتمعه وغيرها من الأضرار الأخرى. وأيضًا، الأفلام الكرتونية والألعاب الإلكترونية التي ترمز إلى رمز لديانة معينة أو إشارة دينية أخرى تؤثر على الطفل سلبًا إذا قام بتقليد تلك الطقوس الدينية التي يراها، وربما تخالف طقوسه أو تؤدي إلى السؤال المتكرر عنها والتشتت بينها وبين ما يعرفه من أمور طقوس دينية نشأ عليها. بالإضافة إلى كثير من الأضرار الأخرى التي يمكن أن تؤدي إليها الأفلام والألعاب الإلكترونية وتأثيراتها السلبية على الطفل.

المطلب الرابع: دور الوالدين المنوط به حول مشاهدة الطفل للرسوم المتحركة

ورغم كثرة ذلك الأضرار والتأثيرات السلبية للأفلام الكرتونية والألعاب الإلكترونية فلا يجب منع الطفل بشكل نهائي من مشاهدتها أو لعبها بل يجب على الوالدين المراقبة المستمرة للمحتوى الذى يشاهده في الأفلام الكرتونية أو الألعاب التى يقوم بلعبها بشكل متكرر. ويجب أيضًا منع الطفل من مشاهدة بعض الأفلام الكرتونية التى تقدم محتوى ضار للطفل وكذلك الألعاب الإلكترونية. ويجب عليهم أيضًا الحديث بشكل مستمر أمام الطفل عن فوائد وأضرار الرسوم المتحركة وحثه على مشاهدة الإيجابي منها والبعد عن السلبى. يجب على الوالدين تثقيف والمطالعه حول ما يتعلق

بالالعاب الالكترونية والأفلام الكرتونية حيث يجب أن يثقفوا أنفسهم في هذا المجال. ويجب محاوله الوالدين في ايجاد البدائل المناسبة من الالعاب والافلام الكرتونية والتي تتوافق مع معتقادتهم ومبادئهم بديلًا للالعاب والافلام التي لا تتوافق مع مبادئهم ومعتقداتهم. يجب على الوالدين مناقشة ما تحتويه افلام الرسوم المتحركة والالعاب الالكترونيه مع الأطفال حيث أن قيام الوالدين بذلك مع الأطفال يساعد الأطفال على التمييز بين السلوكيات المقبولة والمرفوضة على حد سواء ويساهم في تطوير مهارات التفكير لدى الأطفال وغرس بعد القيم الجيدة في نفوسهم والتخلص من بعد السلوكيات السلبية المتمثلة بالعنف والعدوان.(عتوم ,2020) ربما يجب عليهم أيضًا اختيار بعض الافلام الكرتونية وبعض الالعاب الالكترونية المناسبة لسن الطفل والمناسبة لقيامهم ومبادئهم والحديث مع الطفل على مميزات ذلك الافلام والالعاب.(المخزومى ,2017، ص218 ؛ ملوحى,2012، ص7).يجب عدم مشاهدة الأطفال للأفلام الكارتونية بمفرده، لابد المشاهدة مع الأب أو مع الأم أو الجدة، أو المسئول عنه في وضع ثقة.ويجب عدم مشاهدة الأطفال للفيلم الكارتوني قبل النوم، بحجة المساعدة على النوم والتخلص من البكاء، لأنه يتأثر نفسيا ويمكن أن يتعلق بكل الشخصيات الكارتونية أكثر من الواقع.ويجب تحديد ساعات المشاهدة في اليوم، والتي لا تزيد عن ساعتين متفرقة، والاتجاه للأنشطة التي تساعد على تنمية الخيال والملاحظة والابتكار.وانتقاء الأفلام الكارتونية قبل مشاهدة الأطفال لمعرفة المحتوى المقدم.وعدم ترك الطفل وحيد للمشاهدة.انتقاء أفلام الكارتون لما يتناسب مع المرحلة العمرية للطفل، فالذي يتناسب لعمر 5 سنوات لا يتناسب مع عمر العامين على سبيل المثال.وتحليل للمحتوى العلمي والثقيفي في الكارتون، حتى يكون في دروس مستفادة من الفيلم.وتعزيز الجانب المعرفي للأطفال خاصة للمشاهد التي تحتوي على الحيوانات، وتقديم معلومات كافية للطفل على أرض الواقع حتى يستطيع الربط بين الواقع والكارتون.ووضع الإعلانات التي تعرض من خلال الفيلم الكارتوني عين الاعتبار.وانتقاء جودة الأفلام، فالكارتون الرديء يؤثر على العين والبصر (https://www.elbalad.news/5320466 .)

المطلب الخامس: دور مقدمى الرسوم المتحركة نحو الطفل

ويجب على مقدمي الرسوم المتحركة تقديم المحتوى الناجح الذي يفيد الطفل ويساعد على تحقيق مطالب المرحلة النمائية التي يمر بها دون أن يعيقوا نموهم ومطالب المرحلة التي يمرون بها بسبب بعض المحتويات الضارة التي يقدمونها. حيث ليس من الممكن أبدًا تقديم محتوى يحض على العنف للطفل، فإن ذلك ليس من مطالب أي مرحلة نمائية يمر بها الطفل ولا يساعد على تقدم الطفل في شيء. وليس من الممكن أيضًا تقديم محتوى كرتوني يقوم على تلميحات جنسية للطفل، فهو لا يفهمها بسبب عدم نضجه ووعيه ببعض تلك الأمور. بالتالي، فإنها لا تؤدي إلى شيء، فلماذا يقومون بتقديمها؟ وليس من الممكن أيضًا تقديم محتوى سياسي للطفل، فإنه أيضًا لا يقوم بفهمه ولا تفسيره، فلماذا يقدمونه للطفل وهو لا يساعد على تقدم نمو الطفل؟ ويجب أيضًا عدم تقديم محتويات تقوم على فرض مفاهيم العولمة، فإنها لا تساعد الطفل في شيء ولا تؤدي إلى تقدمه ونموه. فيجب على مقدمي المحتويات الكرتونية ومقدمي الألعاب الإلكترونية تقديم رسالة من خلال تلك المحتويات، وهي المساعدة على تقدم الطفل ونموه وتحقيق إفادة كبرى له والمساهمة في تقديم المتعة والاستفادة له. حيث يجب أن يذهب الطفل إلى تلك المحتويات بسبب رغبته في الاستمتاع بها، لأنها تقدم أشياء مفيدة له، وليس لأنه اعتاد على مشاهدة العنف والإجرام أو رؤية بعض المشاهد التي تلمح للجنسية وبعض المشاهد السياسية. يجب تقديم محتويات تقوم على تحسين لغة الطفل، سواء في الأفلام الكرتونية أو الألعاب الإلكترونية. ويجب تقديم محتويات تساعد على رغبة الطفل في الاستقلال، وليس محتويات تعزز اتكالية الطفل. ويجب أن تعمق تلك المحتويات أيضًا الروابط الأسرية وتعليم الممارسات الاجتماعية للطفل.

خاتمة

وفي النهاية يجب معرفة أن للرسوم المتحركة دور كبير في المساعدة في نمو الطفل واستهلاك الطاقة الزائدة له وتقديم المتعة والألفة له. وليس معنى ذلك أن نستغل دورها في تقديم محتويات

ضارة تقدم سلبيات للطفل لتحقيق أهداف أخرى بعيدًا عن مساعدته. فيجب التفكير في إفادة الطفل في المجتمعات المختلفة من خلال الرسوم المتحركة في تقديم محتوى يفيد الطفل بالفعل. بالإضافة إلى ذلك، يجب مراقبة كل المجتمعات المخالفة للمحتوى الكرتوني الذي يشاهده الأطفال داخل تلك المجتمعات، ويجب مراقبة أيضًا كل الألعاب الإلكترونية التي يتم لعبها بشكل مستمر داخل تلك المجتمعات. ويجب منع المحتويات والألعاب الضارة التي لا تفيد الطفل بالفعل وتبحث عن أهداف أخرى بعيدًا عن إفادة الطفل. وليس معنى ذلك منع الرسوم المتحركة بسبب تقديمها لبعض الأضرار للطفل، ولكن يجب المراقبة لكل ما يشاهده الطفل في مراحل نموه المختلفة.

وفى نهاية هذا البحث ظهر لى عدة نتائج أبرزها فيما يلى:

1- الرسوم المتحركة، سواء كانت أفلام كارتونية أو ألعاب إلكترونية، لها كثير من الإيجابيات والسلبيات، فيجب توعية الوالدين داخل كل أسرة بإيجابياتها وسلبياتها.
2- الطفل في مرحلتي الرضاعة والطفولة المبكرة يقوم بمشاهدة الرسوم المتحركة، سواء كانت في الأفلام أو الألعاب الإلكترونية، لاتفاقها مع مظاهر نموه.
3- ينمو الذكاء البصري للطفل خلال مرحلة الرضاعة ومرحلة الطفولة المبكرة بسبب النمو العقلي والنمو الحسي للطفل خلال هاتين المرحلتين.
4- حرمان الطفل من مشاهدة الرسوم المتحركة خلال مرحلتي الرضاعة والطفولة المبكرة يؤدي إلى تأثير سلبي على نمو الذكاء البصري للطفل وعدم الاستفادة من فوائد نمو هذا الذكاء.
5- بعض المحتويات الضارة من الرسوم المتحركة تؤثر سلبًا على الطفل وعلى شخصياته مستقبلًا.
6- على الوالدين دور كبير في المراقبة المستمرة للمحتوى الذي يشاهده الطفل في الأفلام الكرتونية أو الألعاب التي يقوم بلعبها بشكل متكرر.

7- على مقدمي الرسوم المتحركة دور كبير في تقديم المحتوى الناجح الذي يفيد الطفل ويساعد على تحقيق مطالب المرحلة النمائية التي يمر بها دون أن يعيقوا نموهم ومطالب المرحلة التي يمرون بها بسبب بعض المحتويات الضارة التي يقدمونها.

وأما التوصيات تتمثل فيما يلى:

1- دعوة الأولياء والمعلمين إلى ضرورة مراقبة الأطفال في مشاهدتهم للرسوم المتحركة في مختلف الفئات العمرية.

2- توعية الأطفال وإرشادهم إلى معرفة أضرار الرسوم المتحركة.

3- حرص الوالدين على قضاء وقت طويل مع أبنائهم والحديث معهم.

4- يجب على الوالدين الحرص على تنمية الذكاء البصري للطفل خلال مرحلتي الرضاعة والطفولة المبكرة.

5- ينبغي على الوالدين أن يختارا الأفلام الكرتونية والألعاب الإلكترونية المناسبة لأعمار أولادهم وأن تكون خالية من أي محتوى يخل بدينهم وصحتهم الجسمية والعاطفية والنفسية.

6- يجب على مقدمي الرسوم المتحركة معرفة مظاهر نمو الطفل خلال مرحلتي الرضاعة والطفولة المبكرة والعمل على إنتاج أعمال متحركة توافق مراحل نموهم ولا تخل بها.

المراجع

أولًا:المراجع العربية:

أبو إصبع، صالح خليل. (2004). *الاتصال والإعلام في المجتمعات المعاصرة*. دار أدام الدراسات والنشر والتوزيع.

بطير، كريمة. (2022). أثر الألعاب الالكترونية على سلوك الطفل. *مجلة ضياء للبحوث النفسية والتربوية*، *3*(1)،158-142.

جابر، عبد الحميد جابر.(2003). *الذكاءات المتعددة والفهم تنمية وتعميق*. دار الفكر العربى.

جناد، ابراهيم. (2021). ظاهرة الالعاب الالكترونية واثارها علي مرتديها من الاطفال. *مجلة الحوار الثقافي*,*10*(1).

حسن، اماني عبد التواب صالح. (2017). تاثير ممارسة الالعاب الالكترونية علي الذكاء الاجتماعي واللغوي لدي الاطفال. *مجلة التربوية والنفسية*، *25*(3).

حسين، محمد عبد الهادى. (2014). *نظرية الذكاءات المتعددة* . دار الجوهرة للنشر.

الحيانى، محمود خليف. (2017). *سيميائية الصورة البصرية فى قصص الأطفال الاستراتيجية والتكتيك*. دار غيداء للنشر والتوزيع.

الخطيب.(2002). *فنون وموسيقى ومسرح*. دار الخطيب.

الخميسي، احمد حسن.(2009). *تربية الاطفال في وسائل الاعلام*. دار الرفاعي للنشر.

زقيبة، سارة. (2021). *ما هو تعريف الالعاب الالكترونية*.تم الاسترجع من https://n9.cl/ckop8

زهران، حامد عبد السلام. (١٩٨٦). *علم النفس النمو الطفولة المراهقة*. دار المعارف.

سعاد، مناد و نصيرة، مشتي. (2022). *الرسوم المتحركة والتنشئة القيمية للطفل*. جامعة ابن خلدون–تيارت.

شتيوي، رقية. (2016). *كيف تنشا فن التحريك الانميشن*https://www.ta3a.com/

صلاح الدين، رافت. (2015). *الالعاب الالكترونية وآثارها على الأطفال*. مركز أبواب الاعلام.

الطناحي، محمد. (2019). *الألعاب الالكترونية وجدلية التأثير وحتمية المواجهة*[بحث مقدم]ورشة عمل العالم الرقمي وثقافة الطفل العربي, قسم البحوث والدراسات العربية جامعة الدول العربية, القاهرة 28.29

عتوم, حنان.(2020). *تأثير الرسوم المتحركة على الأطفال* .تم الاسترجاع من https://n9.cl/hz20qf

عثمان, سماح. (2021). *تأثير الكرتون السلبى على الأطفال*. تم الاسترجاع من https://www.almrsal.com/post/1060987

العريفى، محمد عبد الرحمن.(2009). *الرسوم المتحركة وأثرها فى عقيدة الناشئة*. جامعة الملك سعود.

عويضة، كامل محمد. (١٩٩٦). *علم النفس*. دار الكتب العلمية.

غراب، هشام أحمد. (٢٠١٤). *علم النفس النمو من الطفولة إلى المراهقة*. دار الكتب العلمية.

الغفيلى، فهد عبد العزيز. (2009). *الألعاب الإلكترونية خطر غفلنا عنه الأسرة والمجتمع*. مكتبة الملك فهد الوطنية.

ماجد, أسماء. (2023). *ما هو تعريف الالعاب الالكترونية وفوائد واضرار الالعاب الالكترونية*. تم الاسترجاع من

المخزومى، أمل. (2017). *الاطفال فى دوامة المشاكل الاجتماعية*. دار غيداء للنشر والتوزيع.

مخيمر، تسنيم أحمد. (2015).*القيم في برامج الأطفال التلفزيونية برامج قناة الأمبيسي نموذجا* [رسالة ماجستير، جامعة الشرق الأوسط].

ملوحى, منار ناصر و الجرعتلى، منى و الشعار، فرح.(2012). *الرسوم المتحركة وأثرها على القيم الاجتماعية لطفل الحلقة الأولى من مرحلة التعليم الأساسى*. دار الغسق للنشر.

موقعjstor.org(2019).
https://web.archive.org/web/20190526095736/https://www.jstor.org/topic/animated-cartoons/

نتوف، أحمد.(2007). *الغزو الفكرى فى أفلام الكرتون*. دار القمة للطباعة والنشر.

الهيتي، هادي نعمان. (1988). *ثقافة الطفل*. المجلس الوطني للثقافة والفنون والاداب

يوسف، محمد عبد الكريم. (2021). *الذكاء البصرى المكانى*. مكتبة دار النور.

https://n9.cl/di84h

(https://www.elbalad.news/5320466)

ثانيًا: المراجع الأجنبية:

Abu Isba', S. (2004). *Communication and media in contemporary societies (al-Ittiṣāl wa-al-I'lām fī al-mujtama'āt al-mu'āṣirah)*. Aram Studies, Publishing, and Distribution House.

Al-Areefi, M. A. (2009). *Animation and its impact on the aqida of youth (al-Rusūm al-mutaḥarrikah wa-atharuhā fī 'aqīdat al-nāshi'ah)*. King Saud University.

Al-Ghufaili, F. A. (2009). *Electronic games: A danger we overlooked for family and society (al-Al'āb al-iliktrūnīyah khaṭar ghflnā 'anhu al-usrah wa-al-mujtama')*. King Fahd National Library.

Al-Hayani, M. (2017). *Semiotics of visual images in children's stories: Strategy and tactics (Sīmiyā'īyah al-ṣūrah al-baṣarīyah fī qiṣaṣ al-aṭfāl al-Istirātījīyah wāltktyk)*. Dar Ghidaa.

Al-Hayti, H. N. (1988). *Children's culture (Thaqāfat al-ṭifl)*. National Council for Culture, Arts and Letters.

Al-Khamisi, A. (2009). *Children's education in media (Tarbiyat al-aṭfāl fī wasā'il al-I'lām)*. Al-Rifai Publishing.

Al-Khatib. (2002). *Arts, music and drama (Funūn wa-mūsīqá wa-masraḥ)*. Dar Al-Khatib.

Al-Makhzoumi, A. (2017). *Children in the whirlpool of social problems (al-Aṭfāl fī dawwāmat al-mashākil al-ijtimā'īyah)*. Ghidaa Publishing.

Al-Tanahi, M. (2019). *Electronic games: The dilemma of impact and the inevitability of confrontation (al-Al'āb al-iliktrūnīyah wa-jadalīyat al-ta'thīr wa-ḥatmīyat al-muwājahah)* [Paper presentation]. Workshop on Digital World and Arab Child Culture, Arab League.

Atoum, H. (2020). *Effect of animation on children (Ta'thīr al-rusūm al-mutaḥarrikah 'alá al-aṭfāl)*. https://n9.cl/hz20qf.

Awida, K. M. (1996). *Psychology ('Ilm al-nafs)*. Dar Al-Kutub Al-Ilmiya.

Batir, K. (2022). Impact of electronic games on children's behavior (Athar al-’al‘āb al-iliktrūnīyah ‘alá sulūk al-ṭifl). *Journal for Psychological and Educational Research*, *3*(1), 142-158.

Black, K. N., Williams, T. M., & Brown, D. R. (1971). A developmental study of preschool children's preference for random forms. *Child Development*, 57-61.

Ghorab, H. A. (2014). *Developmental psychology from childhood to adolescence (‘Ilm al-nafs al-numūw min al-ṭufūlah ilá al-murāhaqah)*. Dar Al-Kutub Al-Ilmiya.

Gibson, E. J., & Walk, R. D. (1960). The" visual cliff". *Scientific American*, *202*(4), 64-71.

Hassan, A. (2017). Effect of electronic games on social and linguistic intelligence in children (Tāthyr mumārasat alāl‘āb al-iliktrūnīyah ‘álī al-dhakā’ al-ijtimā‘ī wa-al-lughawī ladá al-aṭfāl). *Educational and Psychological Journal*, *25*(3).

Hussein, M. (2014). *Theory of multiple intelligences (Naẓarīyat al-dhakā’āt al-muta‘addidah)*. Aljawhara Publishing.

Jaber, A. H. (2003). *Multiple intelligences and understanding: Development and fostering (al-Dhakā’āt al-muta‘addidah wa-al-fahm: Tanmiyat wa-ta‘mīq)*. Dar Al-Fikr Al-Arabi.

Janad, I. (2021). Electronic games and their impact on child users (Ẓāhirat alāl‘āb al-iliktrūnīyah wa-āthārūh ‘ālī mrtdyhā min al-aṭfāl). *Journal of Cultural Dialogue*, *10*(1).

JSTOR. (2019). *Animated cartoons*. https://www.jstor.org/topic/animated-cartoons/.

Lodge, A., Armington, J. C., Barnet, A. B., Shanks, B. L., & Newcomb, C. N. (1969). Newborn infants' electroretinograms and evoked electroencephalographic responses to orange and white light. *Child Development*, 267-293.

Majed, A. (2023). *Definition, benefits, and harms of electronic games (Mā huwa ta‘rīf alāl‘āb al-iliktrūnīyah wa-fawā’id wāḍrār alāl‘āb al-iliktrūnīyah).*

Makhaimer, T. A. (2015). *Values in children's TV programs: MBC programs as a model(al-Qayyim fī barāmij al-aṭfāl al-tilifizyūnīyah barāmij qanāt al’mbysy namūdhajan)* [Master's thesis, Middle East University].

Malouhi, M. N., Al-Jaratali, M., & Al-Shaar, F. (2012). *Animation and its impact on social values of first cycle basic education children (al-Rusūm al-mutaḥarrikah wa-atharuhā ‘alá al-qyam al-ijtimā‘īyah li-ṭifl al-ḥalaqah al-ūlá min marḥalat al-ta‘līm al-asāsī)*. Al-Ghasiq Publishing.

Natouf, A. (2007). *Intellectual invasion in cartoon films (āal-Ghazw al-fikrī fī Aflām al-kartūn)*. Al-Qimma Publishing.

Osman, S. (2021). *Negative impact of cartoons on children (Ta'thīr al-kartūn alslbá 'alá al-aṭfāl)*. https://www.almrsal.com/post/1060987.

Shatiwi, R. (2016). *How to create animation art (Kayfa tnshā fann althryk alānmyshn)*. https://www.ta3a.com/.

Salah El-Din, R. (2015). *Electronic games and their impacts on children (Alāl'āb al-iliktrūnīyah wa-āthāruhā 'alá al-aṭfāl)*. Abwab Media Center.

Suad, M., & Nasira, M. (2022). *Animation and value socialization of children (al-Rusūm al-mutaḥarrikah wa-al-tanshi'ah al-qiyamīyah lil-ṭifl)*. Ibn Khaldoun University.

White, B. L., Castle, P., & Held, R. (1964). Observations on the development of visually-directed reaching. *Child development*, 349-364.

Zaqiba, S. (2021). *What are electronic games (Mā huwa ta'rīf alāl'āb al-iliktrūnīyah)*. https://n9.cl/ckop8.

Zahran, H. (1986). *Developmental psychology: Childhood and adolescence ('Ilm al-nafs al-numūw al-ṭufūlah al-murāhaqah)*. Dar Al-Maaref.

Youssef, M. A. (2021). *Visual-spatial intelligence (al-Dhakā' al-baṣrī almkānī)*. Dar Al-Nour.