أثر العاب الفيديو والرسوم المتحركة المباشرة على السلوك لدى الطفل مقاربة انثروبولوجية للموروث الإنساني وتكنولوجيا الأنترنت

The impact of online video games and animation on the child's behavior Anthropological Approach to Human Heritage and Internet Technology

د. بشيرة عالية
جامعة الدكتور مولاي الطاهر ، سعيدة؛ الجزائر
bbenarfa@yahoo.com
أ. بن عرفة إبراهيم
جامعة لونيسي علي، البليدة 2 ؛ الجزائر
bbenarfa@yahoo.com

ملخص الدراسة :

انتشرت التكنولوجيا في الأونة الاخيرة انتشارا رهيبا، ولم تعد مقتصرة على الأغنياء أو طبقات اجتماعية بعينها، فلا تكاد تخلو قرية أو حي أو شارع في مدينة كبيرة من صالات الألعاب الالكترونية ومقاهي الأنترنت، وأغلبية روادها من فئة الأطفال ما دون 16 سنة، على اختلاف انتماءاتهم الجغرافية وفروقاتهم الطبقية، ساهم هذا الانتشار في تكوين تنشئة اجتماعية جديدة غريبة على الأسرة والمجتمع حيث أصبح الأطفال يبحثون عن السبل المثلى لتقليد شخصيات الأبطال الالكترونية التي يقومون بتقمص أدوارها، وخرجت بهم من دائرة المعقول والمعلوم إلى استعمال الأنا الخفي، وإبراز القدرات والطموحات والأحلام الغير معلنة والتي وجدوا في العالم الإلكتروني والأنترنت ملاذا لتحقيقها. وكذا لكسر شهوة الحواجز الطبيعية في حياتهم اليومية، خصوصا في المجتمعات النامية التي تبحث عن موارد العيش والاستمرار فقط وليس التطور ومحاولة تحسين الواقع المعيشي.

الكلمات المفتاح : الأنترنت ؛ الطفل ؛ الرسوم المتحركة ؛ ألعاب الفيديو ؛ السلوك.

Abstract:

Technology has spread in recent times, and is no longer confined to the rich or social classes, there is almost no village or neighborhood or street in a large city of electronic playrooms and cybernet , and the majority of its pioneers in the category of children under 16 years of different geographical affiliations And their class differences, contributed to the formation of a new social formation strange to the family and society, where children are looking for ways to best imitate the characters of electronic heroes, who play their roles, and graduated from the circle of reason and knowledge to use the hidden ego, Data and ambitions unexpressed dreams that found in the electronic world and the Internet haven to achieve them. As well as to break the lust of natural barriers in their daily lives, especially in developing societies that are looking for resources of living and continuity only, not development and trying to improve the living reality.

Keywords: *Internet ; Child ; Animations ; Videos-games ; Behavior.*

1– مقدمة :

ربما كان النمو العقلي السريع للطفل وتجاوبه مع معطيات التقدم في الأنترنت هذا العالم السريع الخفي الغوي، لاتقانه خصائص وتقنيات في اللعب والتصفح والمعالجة، يعجز عنها في بعض الأحيان الخبراء والمهندسون في زمن التقانة، ويكمن السبب في انجذاب الأطفال لهاته الرسومات المتحركة المتوفرة على الشبكة دون غيرها من القنوات التلفزيونية، إضافة إلى الألعاب الالكترونية في تعويض الجزء المنقوص من الهوية الذي لم تتمكن مؤسسات التنشئة الاجتماعية من احتواءها، وبناءها وما يتوافق مع البيئة المجتمعية وقد يظن الأباء والأمهات أن جلوس الأطفال أمام الشاشات ولمدة طويلة كفيل بضمان هدوءهم، واختيارهم لمكان مناسب دون الخروج إلى الشارع واكتساب ما لا يحمد عقباه.

فالصغار على عكسهم ينجذبون إلى هاته الألعاب الرقمية لأنها تعوض فراغ اكتشاف الألوان والرسومات الخاصة بالمخيلة الطفولية ، وكذا تخصب السباحة الافتراضية في الإبداع والمغامرة ويمارسون ألعابهم في حرية أكبر داخل فضاء المنزل لأنهم بذلك يتملصون من الرقابة الأبوية، لأن الأبوين حقيقة لا يفرضون رقابة شاملة على ما يقوم به أبنائهم بالمنزل لكثرة الانشغالات والارتباطات، ربما هذا بداعي الثقة والأمان لأنهم تحت أعينهم ولا يخرجون إلى أماكن خطيرة، وربما تؤدي بهم إلى عالم الإنحراف.

والسبب الرئيسي لتوجه الأطفال نحو هاته الألعاب بالأخص الألعاب على الخط هو كثرة الإشهارات المجانية سواء في التليفزيون او مواقع التواصل، وأحيانا جماعة الأصدقاء حيث كل مجموعة اجتماعية مصغرة تميل إلى فرض وجودها بنوع من أنواع النشاطات التي تميزها، فنجد مجموعة تمارس كرة القدم ومجموعة ألعاب الفيديو وأخرى تميل إلى ألعاب الأنترنت على الخط مباشرة، كل هاته السبل كفيلة بتغيير سلوكات الاطفال وخصوصا من لديهم استعدادات فطرية لاكتساب السلوك العدواني، فتتنامى تلك السلوكات شيئا فشيئا لدى الطفل مما يجعله يحاول تطبيقها كالحركات القتالية، وتقليد الأداء الغنائي والحركي وربما حتى الفكاهي لشخصية الكترونية وهمية من صنع الخيال. وسنلفت الانتباه في هذه الورقة إلى الجوانب التي تؤثر على الطفل من الرسوم المتحركة على الشبكة والألعاب الالكترونية عبر الخط مباشرة.

حيث أجمعت اغلب الدراسات أن الأطفال والمراهقين في السنوات الأخيرة الماضية يميلون إلى العنف والحرب والقتال ويحاكون الواقع الافتراضي بما يشاهدونه من ألعاب وصور ورسوم وأفلام، خصوصا في غياب الوازع التربوي الذي أهملته الأسرة، وهذا لأن الأنترنت ألغت تلك الحدود الجغرافية وقربت المسافات بين جميع الفئات وأصبحت الممارسة من أسهل الأشياء، وفي كل مكان تقريبا يكفيك ان يكون رصيدك معبأ وتنطلق في هذا العالم الجذاب وبالتالي سنطرح إشكالية مفادها:

ما هو أثر ممارسة الألعاب الالكترونية على السلوكيات لدى الأطفال متصفحي الأنترنت؟

كيف تؤثر الألعاب الإلكترونية على تكوين شخصية الطفل؟

أما عن سبب اختيار الموضوع فنرجعه إلى أسباب ذاتية وموضوعية :

أ. ذاتية:

تتمثل في الرغبة في معرفة الأسباب الحقيقية لانتشار الأنترنت والألعاب الالكترونية على الخط وخلقها لجمهور خاص بها في أوساط الأطفال والمراهقين، واستغنائهم عن عالم اللعب والتعلم والاكتساب الحقيقي، إضافة إلى الرغبة في معرفة دوافع العائلات في اقتناء شبكة الانترنت والتزود بها، وخصوصا في المناسبات مثل نجاح الطفل أو بمناسبة العطل وغيرها وهو ما يوفر بيئة خصبة لتثقيف الاطفال أو لاكتسابهم العنف دون قصد.

ب. موضوعية:

للموضوع أهمية قصوى في تحديد سلوكيات الأطفال من الناحية الإيجابية والسلبية والتحكم بها قبل فوات الاوان.

- معرفة اهم المواقع والألعاب المفضلة لدى الاطفال في مرحلة عمرية معينة .

- طريقة ممارسة الأطفال للإبحار في العالم الرقمي وتأثير ذلك على سلوكياتهم.

3. منهج الدراسة:

تندرج الدراسة ضمن البحوث الإثنوغرافية الوصفية التي تستهدف جمع وتدوين اكبر عدد ممكن من المعلومات عن الوقائع والظواهر الاجتماعية، من خلال معاينة مرتادي مقاهي الأنترنت من فئة الأطفال ومراقبة سلوكاتهم لدى الخروج مباشرة من القاعة وتسجيله وكذا ما كانوا يتصفحونه من شبكة الأنترنت ومحاولة حصر التوجهات التي سينحون نحوها.

4. التقنية المستعملة:

الملاحظة بالمعايشة وهي المراقبة العينية المباشرة لأشكال السلوك الذي ندرسه وتمثل الوسيلة التي تفتح مجال واسع أمام الباحثين لجمع المعلومات والبيانات (**احسان محمد الحسن، 1982، ص : 34**)، عن موضوع بحثهم وحصر نطاق البحث للتمكن من إشكاليته.

5. الترسانة المفاهيمية

أ. في مفهوم تكنولوجيا الانترنت:

الإنترنت (بالإنجليزية: Internet) هي مجموعة متصلة من شبكات الحاسوب التي تضم الحواسيب المرتبطة حول العالم، والتي تقوم بتبادل البيانات فيما بينها بواسطة تبديل الحزم باتباع بروتوكول الإنترنت الموحد (IP). تقدم الإنترنت العديد من الخدمات مثل الشبكة العنكبوتية العالمية (الويب)، وتقنيات التخاطب، والبريد الإلكتروني، وبرتوكولات نقل الملفات FTP. تمثل الإنترنت اليوم ظاهرة لها تأثيرها الإجتماعي والثقافي في جميع بقاع العالم، وقد أدت إلى تغيير المفاهيم التقليدية لعدة مجالات مثل العمل و التعليم و التجارة و بروز شكل آخر لمجتمع المعلومات.

ب. إدارة المعلومات:

هي الفرع العلمي الذي يهتم بضمان المداخل التي توصلنا إلى المعلومات وضمان السرية والأمان لتلك المعلومات، بواسطة الانترنت وإيصالها إلى من يحتاجها وتخزينها، كما أنها هي الوسيلة التي تضمن استخدام تكنولوجيا المعلومات لتوفير استخدام أكثر فعالية وكفاءة لكل المعلومات المتاحة لمساعدة الأفراد والمنظمات على الوصول السريع للمعلومة وتحقيق الأهداف المنشودة من قبل الأفراد ومن قبلها، فالانترنت بالنسبة للباحثين تكنولوجيا رئيسية في نقل المعلومات وإثراءها وتنميتها وتعتبر الأن أكبر قوة تكنولوجية على المعمورة (**الأمين حلموس، 2017، ص :58**).

ج. العولمة الثقافية:

تعتبر العولمة من أهم التحديات التي يتوجب على أي مجتمع خوض غمارها، لما آل إليه العالم الآن من التطور والتقدم التكنولوجي على جميع الأصعدة ولعل العولمة التي صارت ظاهرة كونية، تمس جميع بلدان العالم حتى ولو بنسب متفاوتة قد أصبحت تتلون بمختلف الأصبغة الاجتماعية والسياسية والدينية والثقافية، فالعولمة ليست انتقالا من ظاهرة الثقافة الوطنية والقومية إلى ثقافة عليا جديدة (**صالح الرقب، 2003، ص : 19**) في ثوب النظرية الانتشارية التي تقول بانتقال المركبات الثقافية من بيئة إلى بيئة. بل هي عملية تعميم للثقافة التكنولوجية مقابل كل الكيانات الثقافية، فصارت سلاحا ذا حدين، بواسطة انتشار التعليم المنهج المقصود لخدمة اهداف معينة وكذا كثرة وسائل الدعاية والإعلام وشبكات التواصل الاجتماعي، والقنوات الفضائية والشبكة العنكبوتية،

د. في مفهوم الموروث الانساني:

هو ذلك الكيان الذي يحمل في طياته كل ما له علاقة بالمعارف الإنسانية العلمية والشعبية على حد سواء، وفيما تكون المعرفة العالمة مقيدة بالكتب والتراجم والمراجع والسير وتبقي شواهد مادية حية على نشأتها وقيامها، فالموروث الشعبي الإنساني بشقه اللامادي هو ما تحمله مفردة الثقافة الشعبية التي تضم تحت لواءها: العادات والقاليد، العلوم والمعارف، الأدوات المستعملة في التطبيب، الروايات والسير، والطقوس المختلفة وما ينم عن استعمال كل مصطلح يعكس اتجاه الموروث الثقافي (**سعيدي محمد، 2007، ص : 104**).

هـ. السلوك:

يمكن أن نعرف السلوك على أنه تفاعل الفرد مع بيئته الاجتماعية في وضعية ما من خلال استجابته العضوية والحركية والوجدانية والعقلية، والذي يكون دائما بدافع سواء شعر به الفرد أم لم يشعر به ويمكن ملاحظته بصفة مباشرة من خلال النتائج التي تترتب عنه (**مريم قويدر، 2005، ص : 33**)، وهنا الأطفال دوما يكونون مدفوعين بدوافع داخلية ونفسية وخارجية بيئية للقيام بسلوكيات محددة قصد تحقيق بعض الأهداف المتنوعة والمتعددة فسلوكهم دوما يتأثر ببيئتهم وبما يشاهدونه من معاينات يومية مباشرة فالطفل حسب النظرية النفسية قرد مقلد يكرر جميع ما تقع عليه عيناه.

6. القيم والوظائف المكتسبة من الرسومات المتحركة وألعاب الفيديو المباشرة

بالتقدم العلمي والتطور اللافت للانتباه أصبح التلفزيون وسيلة قديمة بالية لا يشكل مصدرا من مصادر الإثارة وتحفيز الذات لدى الاطفال وقد احتل إلى وقت قريب مكانة الالعاب اليدوية والاكتشافات الأولى التي يبدأ بها الأطفال

عالمهم الواقعي، إلا أنه لم يعد يساير متطلبات العصر التي اكتسحها الهاتف النقال والكومبيوتر وخصوصا المزودان بالشبكة العنكبوتية العالمية، حيث أصبحت الانترنت تعد المجال رقم واحد للأطفال بتفريغ طاقاتهم الإيجابية والسلبية في اللعب، وترى الدكتورة ماريا منتسوري M/ Montessori أن اللعب مدرسة كبرى ينشأ فيها الطفل مكتشفا فيها العالم الحقيقي بعيدا عن الحنان الأمومي، ويكون من خلاله قواه الجسمية، الفكرية، الاجتماعية ويؤهله لخوض غمار الحياة في مرحلة ما بعد طفولة البيت...فاللعب نشاط حر موجه وغير موجه في شكل حركي يمارسه الطفل فرديا أو جماعيا مع مجموعة من الاطفال الأخرين مستغلا طاقته الذهنية والحركية بدافع التسلية وتمضية اكبر قدر من الوقت... (**مريم قويدر، 2005 ، ص : 45**)

إلا أن الألعاب التي كان يمارسها الأطفال سابقا تطورت وتقدمت وأصبحت تقدم لهم إلكترونيا ويتم من خلالها اكتشاف الألوان والأشكال وطبيعتها وصولا إلى تشكيل صورة ذهنية عما يتم مشاهدته لتوجيه سلوكه واكتمال نموه العقلي ونضوجه النفسي للتنفيس عن طاقة فائضة، وإخراج المكبوتات والاضطرابات.

ويليه المشاهدة فالطفل يستعمل حواسه بكل انتباه عندما يشده موضوع معين خصوصا الرسوم المتحركة ولما أصبحت الرسوم المتحركة غير مقنعة لأطفال اليوم بحكم انتشار البدائل والوسائط الرقمية أصبحت الرسوم المتحركة على الشبكة أو اكمال حلقات منها غير متاحة في التلفاز عن طريق الانترنت الوسيلة المثلى لمشاهدتها وجد الاطفال أنفسهم في عالم مثير جذاب مغر بكل تفاصيله، من خلال الإشهارات الموازية وتشكيل هاته المرغوبات في صور أخرى هي ألعاب الفيديو التي يمكن أن تساعد فيما يلي:

- تدريب الحواس وتنمية الملاحظة والاكتساب.
- تمكن الطفل من اكتشاف ما يحيط به من أشياء ومحسوسات مادية.
- تنمية معظم امكانياته الجسدية والعقلية وحتى النفسية.
- تلبية تلك الغرائز الخاصة باللعب والحركة.
- تقوية الحواس الخمسة وجعل الطفل في قمة التركيز والانتباه.
- مساعدته على اكتشاف ميولاته الفردية والنفسية

فمن خلال الألوان التي يختارها الطفل نعرف إلى طبع تميل شخصيته، ومن خلال تقمصه دور الشخصيات نعرف أيضا إلى أي توجه سينحو خصوصا عند تقمصه دور البطل أو التابع او الشرير أو المحايد أو شخصية الراوي وهنا يتدخل علم النفس بنظرية التحليل النفسي لمعرفة نوع الانا الغالب على شخصية الطفل من خلال تقمصه لنوع معين من الأنا حيث اعتبر فرويد ''الآنا'' الأداة المنفذة فى الشخصية، والذى من واجباته أن يشبع رغبات ''الهو'' ويتعامل مع الواقع الخارجى ويحاول أن يصل إلى المقاييس (أو القيم) العليا النابعة من ''الآنا الأعلى'' وهو فى كل ذلك يلجأ إلى الميكانيزمات الدفاعية (**رفعت محفوظ، 1986**) وبالتالي فالشخصية ستكون إما بالغة تجاوزت سنها الزمني بكثير، أو مراهقة تعيش مرحلة المراهقة في سن مبكرة، أو طفولية ستبقى وتظل تتميز بمخيلة إبداعية وعادة ترافق هاته الانواع من الشخصية الاطفال طيلة

حياتهم، وأحسن صنف يتم التعامل معه هو الآنا الطفولي لأنه دوما خلاق ومبدع ويمكننا من تجاوز عقبة السلبيات التي ستصنعها تكنولوجيا الانترنت موضوع بحثنا اليوم.

- تسهيل اكتساب المعارف عن طريق الممارسة.
- مساعدة الاطفال على التكيف الاجتماعي.

7. الوظائف التي تؤديها الأنترنت و الألعاب الالكترونية المباشرة.

أجريت العديد من الدراسات والبحوث في مختلف دول العالم على الاطفال والألعاب الالكترونية وتم القيام ببحوث وصفية ومسوحات شاملة من خلال الشبكة العنكبوتية بواسطة الاستبيانات المباشرة التي يقدمها أصحاب مواقع التحميل والمواقع العالمية مع الزبائن المباشرين وخصوصا فئة الأطفال وركزت هاته البحوث والاستطلاعات على اهمية اللعب، ووظائفه وكذا نتيجة المشاهدات والمعاينات الميدانية والتي أجمعت على أن اللعب هو الوسيلة الوحيدة التي يرضي بها الطفل احتياجاته النفسية لأنه يطور الطفل تطويرا شاملا عبر التنويع، ولما كان الوقت فيما مضى يتم الاعتماد على الألعاب اليدوية والتشكيلية إتاحة العولمة والتكنولوجيا فرصا جديدة للعب وهي الأنترنت واكتشاف الجديد دوما من خلال جمهور الاطفال لأن اهم استثمار تستثمره الشركات الكبرى العالمية للإنتاجيات البرمجية هو الاستثمار في الأطفال، على أساس أنهم جمهور المتلقين للجديد في الشبكة العالمية، وعليه سنذكر بعض الوظائف التي تؤديها شبكة الانترنت لهاته الفئة المهمة من المجتمع:

أ. وظيفة اجتماعية

تساهم ألعاب الانترنت والرسوم المتحركة والمانغا على الخط في تنشئة الطفل اجتماعيا واتزانه عاطفيا وانفعاليا ، لأنها تعوده بعض الصفات التي يجدها في الرسوم والألعاب كالإثارة والأخذ والعطاء واحترام الأخرين وتعلم الإرادة والاعتماد على النفس، فاللعب الجماعية على الشبكة حلت محل وظيفة الاسرة في التنشئة الاجتماعية من خلال اندماج الطفل في مجموعة اللاعبين على الخط وان عليه أن يتقمص دورا معينا مع زملائه في إحدى اللعب الحربية حتى تكتمل مهمة الفريق ويحقق النصر، وكذا يتحكم في بعض الرموز والتشفيرات الخاصة باللغة التي يجبر على تعلمها بما انه وراء الشاشة ويشاهد رسوما عالمية أو يلعب ضمن مصفوفة متعددة الجنسيات، فتتكون لديه مهارة التشكيل والتعبير (**سلوى محمد عبد الباقي، 2001، ص :50**) وفي نفس الوقت له جوانب سلبية مثل التعود على الأنانية والسلبية في المعاملة والاستهتار بالضعيف من الزملاء.

ب. الوظيفة العقلية:

من خلال اكتشاف الطفل لهذا العالم المرئي يستطيع بناء المعرفة الغائبة عنه في المدرسة والمنزل فيقوم بعملية تمثيل فكري لما تشاهده عينه المجردة، ويتساءل دوما عن حقيقة ما يراه، ويوجه أسئلته بكل عفوية للجميع وتكون سلوكاته وتصرفاته نابعة من رغبته في تكوين شخصيته بالطريقة التي شاهد بها شخصيته المفضلة، ويصل في بعض الاحيان إلى تقليد ومحاكاة اختراعات شاهدها في الرسوم المتحركة أو مارسها في ألعاب الفيديو، كي يقتل وقت فراغه او عندما يكون مباشرة أمام أصدقائه في منافسة شبه رسمية فتصبح الصورة خير وسيط في تنمية قدراته وإشباع جوانب شخصيته، ويدرك

بعض الافعال والحقائق كالصدق والكذب، والخيانة والموت والحياة والاستقلالية وغيرها من المعارف الاخرى (**مريم قويدر، 2005** ، ص:**50**).

ت. الوظيفة النفسية والشخصية:

لكل طفل مهما كان موقعه في هذا العالم شخصيته التي يتميز بها نتيجة جملة من المؤثرات والظروف الخلقية والبيئية وغيرها... هاته الشخصية تخضع للتغيرات والتطورات في طور النمو ومن خلال العلاقة التي تجمع الطفل بالبيئة المحيطة به يتعرض إلى مختلف أنواع الكبت والفشل والإحباط وغيرها من الانفعالات السلبية خصوصا عندما يتأذى نفسيا من العقاب، وعند الاعتداء عليه ممن هو اكبر منه سنا وحجما، فلا يستطيع الرد على هذا العقاب، فيلجأ إلى تفريغ شحنة الغضب والحزن والإهانة النفسية في لعب الألعاب الحربية والاستراتيجية مكونا صورة ذهنية بالانتقام من كل ما يؤذيه.

8. العلاقة بين الانترنت والموروث الإنساني من خلال الرسوم المتحركة والعاب الفيديو على الخط:

من لا يدرس تاريخ وسير الامم لا يعرف الى المستقبل طريقا، كانت الحضارات والأمم السابقة تبني وتهدم لقوم على انقاض سابقتها وتؤسس لمجدها وتدحض دوما امجاد سابقيها. أين دارت في ذلك الاساطير والحكايات والروايات والفت الهالات الخرافية لشخصيات مجيدة وشخصيات ارهابية شريرة وأخرى عظيمة اسطورية كهرقل وبوذا زيوس ورمسيس حمورابي ويوليوس قيصر، ناهيك عن سير الاولياء والصالحين والرسل والمبشرين والفاتحين كلها تمثل مخزونا حيا من التراث بقي لأجيال دون نبش حالت بينه وبيننا ظروف قاهرة (**بن عرفة إبراهيم، 2018**).

ويعرف فراس السواح الأسطورة كجزء لا يتجزأ من التاريخ الإنساني بأنها ناتج انفعالي غير عقلاني. أي أنها تصدر عن حالة انفعالية تتخطى العقل التحليلي، لتنتج صوراً ذهنية مباشرة تعكس تلك العقلانية الكلانية بين الذات—الوعي والعالم—المادة. إلا أن الأسطورة ليست انفعالاً صرفاً لأنها توسِّط الأفكار في محاولتها للتعبير عن ذلك الانفعال ومَوْضَعَته في الخارج. فهي، والحالة هذه، نشاط يصدر عن ذهنية لم تتعلم بعد كيفية تجزئة موضوع معرفتها وتحليله ثم إعادة تركيبه. إنها نوع من الحدس بالكلِّيات يُمَوْضِع معرفته الكلية في صور ومشاهد وشخصيات مفعمة برموز ذات دلالات، بعضها يتصل بعالم الوعي وبعضها يتصل بعالم اللاوعي (**فراس السواح، 2001 ، ص : 18**)

أ. سلسلة ون بيس للرسوم المتحركة والعاب الفيديو مثال حي:

ربما نحن نبالغ بالرجوع إلى الأساطير ولكن اليس ايتشيريوا أودا ichiriuo oudda[1] الرسام الياباني المبدع يعيش من رسوم المانغا التي اصبحت تباع بملايين الدولارات سواء مجلات ملونة او افلام قصيرة اسبوعية لسلسلة ون بيس الشهيرة[2].

[1] رسام ياباني لسلسة من رسوم المانغا التي يضعها على الأنترنت مرة كل أسبوع عاش صغره مولعا بحياة القراصنة وحقق حلمه بخلقهم في أرض الواقع عن طريق عمل الكتروني في جملة رسومات ملونة بالصور، ويعتبر صاحب أكبر مبيعات للمانغا في العالم وميزانية مبيعاته توازي ميزانية دول بأسرها.

فمنذ 20 سنة تتبعنا السلسلة حلقة حلقة وجدنا الكاتب، مطلعا بأهم الحضارات العالمية بل وحتى تفاصيلها الصغرى في سرد القصة الخيالية لفتى القراصنة وما يواجهه من صعوبات للحصول على الكنز، وأحلام اصدقائه السياف، الطباخ، الطبيب، الملاحة، الميكانيكي، والقناص وصولا الى عالم التاريخ والآثار الذي يريد ان يكشف الحقيقة المفقودة والقرن المختفي في تلميح الى ما يشبه حكاية الأطلنطس المفقودة ومثلث الرعب وصحراء الربع الخالي، حيث كل واحد من فريق الفتى يمارس هوايته المفضلة ويبحث عن تحقيق ذاته ويفضل الموت على أن يسقط حلمه.

والمعلومات التي يعجز العلم عن تفسيرها من خلال اللقى الأثرية التي تعتبر سبقا تاريخيا في فائدة العلم في وقتها وحضارتها وما يتعلق بها كله مرتبط ببعضه والإنسان الحقيقي بمعنى انسان وجب عليه الاطلاع والبحث للخروج من قوقعة الخمول والكسل الذي يعيشه فلا يوجد شيء خلق عبثا. على كل السلسلة التي تحدثنا عنها استغلها المبدع اودا في نسج رواية معالمها اقرب الى الحقيقة بشخصياتها الواقعية، وقد قام خلالها بالتجوال عبر الحضارات التاريخية وأدخل تقريبا جميع معالمها في قصته الاسطورية بداية من حضارات ما قبل التاريخ إلى غاية العصر المعاصر والقصص الخرافية التي يتضمنها الموروث الشعبي الصيني والياباني، والأدب العالمي بمختلف أصوله، فأحيانا نجد مباني ضخمة وقصورا مصورة في القصة من الحضارات الغابرة، وأحيانا أخرى نجد شخصيات لها وزن في العالم الحقيق قام بتصويرها على واقعه الافتراضي مستعملا كل طرق الذكاء الاصطناعي في تسخير التكنولوجيا للإنسان وموجها ما يقوم به إلى فئة محددة مستهدفا إياها فئة الاطفال.

ربما الرسام الياباني نجح في كسب القلوب وصناعة اسم أشهر من نار على علم لدى أطفالنا، فهو استثمر في التكنولوجيا لإبراز قدراته الفكرية وتراث بلاده بل وتعداه إلى استغلال التراث العالمي وتوجيهه في ما ينفعه ماديا ويدر عليه الخيرات الوفيرة من جهة ومن جهة اخرى فإننا لما نلاحظ الكثير من الاطفال المتتبعين لهاته الرسوم الشبكية الشهيرة فإننا نجد أن لكل منهم ميولا في تقليد، ومعايشة شخصية من شخصيات القصة الحقيقية في النطق والحركة ونوع اللباس إن استطاعوا... وهو ما نجح فيه اودا العبقري عن طريق بثه لجملة من القيم والأفكار لجمهوره من المتلقين الاطفال الصغار الذين يعتبرون جمهور الانترنت بدون منازع ليتم التأسيس لميدان الانثروبولوجيا المرئية، في العالم الافتراضي فهي اللغة الدائمة للتواصل في العصر المعاصر.

ب. المانغا وتفرعاتها:

أصبحت الرسوم القصاصية الملونة الموجهة لجمهور الأطفال في التسعينيات وبمواكبة الكاتب الرسام للتطورات ضرورة فنية لا بد من وجودها في عالم الانترنت، فبدأ بوضع اول عدد لها سنة 1999 في الخط مباشرة، ثم بعدئذ ظهرت القصة مصورة في احداث رسوم متحركة كرتونية مع بداية 2000 ليبدأ وضعها على الخط في ذات العام مرة كل أسبوع،

[2] سلسلة رسوم متحركة على الخط يتم نشر حلقاتها مرة كل أسبوع تتضمن قصة لفتى تناول فاكهة عجيبة أصبح جسده من المطاط وأراد الحرية والاستقلال عن مجتمعه فسافر وترك قريته متخذا من القرصنة هدفا له ليجمع طاقمه، ويصبح من أشهر القراصنة في العالم اجمع، لكن الكاتب صور الشخصية على أنها طيبة ولا تملك أي صفات شريرة، بل العكس يقوم بالدفاع عن المظلومين من القراصنة والبحرية ويزرع قيم التسامح الإيخاء والإيثار والصداقة المتينة ويبعث فكرة الإرادة ان الغرادة إن كانت قوية فلن يستطيع احد التغلب عليه وعلى رفاقه، ويجمع الفتى كل مرة واحدا يضيفه إلى أعضاء السفينة الملاحة، والسياف، والطباخ، والميكانيكي، والطبيب، والمؤرخ، والمخترع، والموسيقار، ... في شكل يوحي بضرورة التعود على التكافل الاجتماعي فلا احد يعيش بنفسه بل الكل يكمل الأخر في المجتمع الذي نعيشه، مع عزم كل واحد منهم على تحقيق طموحه وأهدافه

وأصبحت ذات دخل رفيع يدر ضرائب للحكومة وتوظف مئات الشباب من الرسامين والمنتجين وأصحاب القنوات التلفزيونية او الالكترونية وتوفر لهم لقمة العيش وغيرها القصص كما أن صاحبها أصبح الوكيل الرسمي أمام شركات الألعاب التي تريد توظيف نجاحه في شكل لعب ألكترونية توجه لفئة معينة وتخدم الهدف الاسمى الذي هو الربح من خلال تصويرها للقصة الحقيقية .

ت. فوائد اللعبة والرسوم المتحركة على الخط بالنسبة لجمهور الأطفال:

- ✓ معرفة عادات وقوانين المجتمع
- ✓ تعلم القيم الاجتماعية كالحب العطاء، الانتماء.
- ✓ فهم الذات ومحاولة الاعتماد على النفس.
- ✓ تعلم القيام بالدور الصحيح ومعرفة بان أي فرد لا غنى له عن الاخر في الحياة.
- ✓ محاولة الشعور بآلام الاخرين وحمل القيم الجيدة.
- ✓ تحقيق المكانة الاجتماعية للطفل بممارسته للعبة وإتقانه لأبجديات التكنولوجيا.
- ✓ تعلم مهارات التواصل عبر الخط وتقبل الخسارة بكل شفافية.
- ✓ توفير حقل مناسب للبحث والإبداع والاختراع بأبسط الأشياء.
- ✓ تنمية الإدراكات الحسية
- ✓ تنمية القدرة على التذكر وتقوية الملاحظة.
- ✓ تنمية حب الاستطلاع والخيال الإبداعي
- ✓ التدريب على التركيز والانتباه.
- ✓ تقوية الجسم عن طريق إعادة نفس الحركات التي يشاهدها في عالم الأنترنت.
- ✓ تدريب الحواس على العمل جيدا.

ربما هي بعض الآثار التي رأيناها في الجانب الإيجابي لهذا الفرع المعرفي من العلم ونترك السلبيات لبحوث اخرى تجري فيها ما يتوفر من معاينة ميدانية تكون احسن من الجانب التنظيري.

– خاتمة:

لما لا يستغل الرصيد التاريخي للمنطقة لتشكيل ألعاب الكترونية او سلاسل فنية توفر بعض الدخل وتمنح فرصة للسياحة الالكترونية والأثرية وغيرها علما ان بلادنا مرت بالعديد العديد من الحضارات لماذا لا تستغل طاقات أطفالنا الإبداعية في تكوين وتحرير برمجيات خاصة بألعابهم ومراحلهم العمرية؟ لماذا لا تدرس تقنيات الأنترنت والتكنولوجيا الحديثة في الأطوار التعليمية الأولى لأبنائنا. ربما عامل الزمن لم ينقضي بعد للنبش في التاريخ!؟ ربما المسؤولون هم العقبة الكبرى في طريق الإبداع!؟ ربما الانظمة الحياتية السبب!؟ كلها أسئلة تتخمر تنتظر اجابات مقنعة. يمكننا استغلال التاريخ والانثروبولوجيا رفقة التكنولوجيات الاخرى لإحداث ثورة حقيقية في مجالات الوسائط الرقمية فلعبة صراع العروش مثلا كلعبة الكترونية متاحة لجميع الشرائح والفئات العمرية مستوحاة من رحم الحقيقة، وملاحمنا التاريخية وأبعادنا الجغرافية لا تقل عنها شأنا بلمسة فنية من بعض المبدعين.

الهوامش :

1-إحسان محمد الحسن،(1982) الأسس العلمية لمناهج البحث الاجتماعي، دار الطليعة للنشر ، الطبعة الاولى، بيروت.

2-الأمين حلموس، (2017) دور إدارة المعرفة التسويقية باعتماد استراتيجية العلاقة مع الزبون في تحقيق ميزة تنافسية، دراسة عينة، مجموعة من البنوك الجزائرية بولاية الأغواط، قسم علوم التسيير، كلية العلوم الاقتصادية وعلوم التسيير، جامعة محمد خيضر، بسكرة، الجزائر.

3-بن عرفة إبراهيم، (2018) الموروث الإنساني والتكنولوجيا، مقال منشور بموقع دزاير توب 2018، الساعة 23.00 الوسيط على الخط https://dzair-tube.com/32134/%D8

4-سلوى محمد عبد الباقي، (2001) اللعب بين النظرية والتطبيق، مركز الاسكندرية للكتاب، القاهرة، مصر.

5-صالح الرقب،(2003) العولمة، منشورات الجامعة الإسسلامية، غزة، فلسطين.

6-فراس السواح، (2001) الأسطورة والمعنى، دراسات في الميثولوجيا والديانات المشرقية، دار علاء الدين للنشر، دمشق، سورية.

7-محفوظ رفعت ، (1986) علم نفس الانا، ego psychology دراسة، مقال منشور في مجلة الإنسان والتطور، الوسيط على الخط:[http://rakhawy.net/?p=24811] تاريخ الدخول 2018/10/29 الساعة 10.00.

8-محمد سعيدي، (2007/2006) الأنثروبولوجيا بين النظرية والتطبيق، دراسة في مظاهر الثقافة الشعبية في الجزائر، أطروحة دكتوراه في الأنثروبولوجيا، جامعة أبوبكر بلقايد، تلمسان، كلية الآداب والعلوم الإنسانية والاجتماعية، قسم الثقافة الشعبية، الجزائر.

9-مريم قويدر، (2012) أثر الألعاب الالكترونية على السلوكيات لدى الأطفال، دراسة وصفية تحليلية على عينة من الاطفال المتمدرسين بالجزائر العاصمة، رسالة ماجيستير في علوم الإعلام والاتصال، قسم علوم الاعلام والاتصال، كلية العلوم السياسية والإعلام، جامعة الجزائر 3، الجزائر.