

## تربية

مشاهد العنف على الشاشات وتأثيرها على سلوك الأطفال  
رقابة الأهل واجب والتوعية المجتمعية ضرورة

يقفزون، يتسلقون، يحاولون الطيران، يبتسمون لمشاهد العنف، يقلدون تصرفات بعض الأبطال أو اللعبة الإلكترونية التي يمارسونها. ينطقون بالفاظ نابية وكلمات لا تتناسب وسنهم. أطفال تستسيخ مثل هذه الأفعال والسلوكيات، وتتغير النظرة إليها من كونها امرا شاذًا عن المجتمع لا يمكن قبوله، الى امر طبيعي يمكن حدوثه، وهنا تكمن الخطورة



مؤسسة ومديرة جمعية "كلون مي ان" ساين شقير.

كم سمعنا عن حوادث مؤلمة في العالم اودت بحياة بعض الاشخاص لأن اطفالا ومراهقين تاتروا ببطل "خارق" وقاموا برمي الضحايا بالرصاص، او طفل حاول الطيران مثل سوبرمان او تسلق الجدران كالرجل العنكبوت ملحقا الاذى بنفسه، وغيرها من اثار يمكن ان تتركها مشاهد العنف التي يتعرض لها اطفالنا يوميا عبر الافلام او الاعلانات او العاب الفيديو، مما يكسبهم سلوكا عدوانيا يزيد من دائرة العنف التي يعيشونها.

اظهرت الدراسات ان 37% من المحتوى الاعلامي الموجه للاطفال، يحتوي على مشاهد عنف جسدي او لفظي. كذلك تحتوي 68% من العاب الفيديو و60% من العروض التلفزيونية و15% من الفيديوهات الموسيقية على شكل من اشكال العنف.

كما اشارت تقارير الى ان تأثير العنف المعروض على الشاشة يتنوع ما بين السلوك العدواني والكوابيس، والقلق، والاكتئاب، والحساسية تجاه العنف. وتاليا تحمل هذه المشاهد تأثيرا سلبيًا على صحة الطفل النفسية، اذ قد تنتج ميلا الى السلوك العدواني في مرحلة النضج مما يجعله اقل تعاطفا مع معاناة الاخرين، وكذلك قد تسبب الخوف والهلع من المجتمع والبيئة التي يعيش فيها، مما يجعله يفقد الشعور بالامان والذي يعتبر من اهم الحاجات النفسية في مرحلة الطفولة التي تعتبر مرحلة مهمة تكتسب خلالها العادات السلوكية والاجتماعية، وتؤثر اثرا كبيرا

الشاشة. علما ان الاطفال يبدؤون ما بين سن الثالثة والرابعة، في تطوير منظورات وتوقعات للعالم المحيط بهم، كما تتأثر وجهات النظر تلك بتجاربهم اليومية. فاذا تعرض الاطفال غالبا لمشاهد العنف، قد يطورون نظرة تريهم العالم اكثر خطرا مما هو في واقع الحال.

ولأن هناك خطا احمر رقيقا بين التسلية والادمان، يجب على الاهل تحديد انواع البرامج التي يمكن لطفلهم مشاهدتها، وان يتأكدوا من نوعية الرسائل التي يتلقاها الطفل من خلال هذه البرامج. اضافة الى تحديد مدة معينة لمشاهدة عدد الساعات التي يقضونها امام

الاجرة كالعاب الفيديو والكمبيوتر والانترنت، على ان لا تتعدى تلك المدة اكثر من ساعتين في اليوم حدا اقصى. من الضروري ايضا ان يجري الوالدان حوارا مع الطفل عن الصور العنيفة التي يتعرض لها، على ان يفهم ان كل ما يراه على التلفزيون هو خيالي تماما وغير قابل للتطبيق في الحياة اليومية. فهو لا يمكنه مثلا ان يطير مثل سوبرمان، ولا ان يتسلق جدران المباني مثل الرجل العنكبوت.

في مرحلة المراهقة، من الضروري ان يتأكد الوالدان ان ابنهما لا يعاني من مشاكل واضطرابات نفسية، وان يعمل تاليا على مراقبة الافلام التي يشاهدها والالعاب الالكترونية التي يمارسها، وان يساعدها على بناء شخصية متوازنة ويتأكد ايضا من انه يعرف ان يفرق بين الخطأ والصح، وبين الافعال المقبولة وغير المقبولة، والابتعاد من السلوكيات التي من شأنها ان تسبب الاذى له ولمحيطه.

الى جانب الاهل، تلعب الجمعيات المتخصصة دورا مهما في التوعية ضد العنف، ان في المدارس او في المناطق اللبنانية، من خلال اقامة أنشطة تعالج مواضيع حساسة يواجهها المجتمع عبر اللعب والمسرح التفاعلي التشاركي لايصال الرسالة الى الجميع. وهذا ما يقوم به مثلا برنامج الامم المتحدة الانمائي UNDP وجمعية "Clown Me In" من خلال تقديم عروض تهريج في المناطق اللبنانية لتطويق موضوع العنف بطريقة مرحية، عبر مشاركة الاولاد والكبار في العاب متنوعة فكرية ثقافية ورياضية تهدف الى التأكيد على ثقافة احترام الاخر، التوعية ضد العنف، الاضاعة على عبارات يمكن استبدالها بأخرى لا تحوي عنفا سواء تم لفظها بقصد او بغير قصد.

في هذا السياق، اجرت "الامن العام" حوارا مع مؤسسة ومديرة جمعية

## المقال

## السينما والشبكات السحري

تنقل السينما المشاهد الى عالم من الخيال، مستخدمة الخدع البصرية والعناصر التشويقية لتضفي لمسة واقعية على ما يقدم على شاشة تخاطب الانسان عاطفيا.

يندمج، يتفاعل، يتعلق بجملة او حوار او اداء ممثل يضعه في حالة نفسية مختلفة. لذلك، وتبعًا للدراسات وعلم النفس، تعتبر السينما من اهم الانجازات العصرية تأثيرًا في البشرية نظرا الى كونها تعتمد على كل العناصر اللازمة للتأثير في اي شخص، ويكمن سحرها في امكان اعداد مشهد متكامل بتناغم اشخاص، يجعل المشاهد يعيش ذلك الموقف، وقد يؤثر في شخصيته كانه اختبره بنفسه من قبل.

من هنا، تعتبر السينما احد اهم الفنون التي ظهرت في نهاية القرن التاسع عشر لتصوير الواقع المحيط بالمصور. تحولت بسرعة لتكون صناعة لنقل الافكار والواقع، ثم اصبح القائمون عليها مناصحي ومنفذي الخيال العلمي بمحيطه اللامحدود. واصبحت السينما من اهم ادوات صناعة وتغيير الرأي العام، اذ انها تستطيع ان تتغلغل الى ابعد حد في اي مجتمع، معيدة صياغة بيئته الفكرية. هذا ما ادركته جيدا الولايات المتحدة الاميركية التي تترعب على عرش عالم السينما لتنتج اكثر من 85 في المئة من الانتاج العالمي للسينما. واتقن الاميريكيون فن الدعاية والترويج للثقافة واسلوب الحياة في افلامهم واصبحت السينما سفيرة الثقافة الاميركية الى العالم.

يرجع البعض بدايات السينما، او بتعبير ادق ما قبل البدايات، الى ما دونه الفنان والمهندس والعالم الايطالي ليوناردو دافنشي من ملاحظات ذكرها جيوفاني باتستا دي لابورتا، في كتابه "السحر الطبيعي" عام 1558، فقد لاحظ دافنشي ان الانسان اذا جلس في حجرة تامة الظلام، بينما تكون الشمس ساطعة خارجها، وكان في احد جوانبها ثقب صغير جدا في حجم رأس الدبوس، فان الجالس في الحجرة المظلمة، يمكنه ان يرى على الحائط الذي في مواجهة هذا الثقب الصغر ظلالا او خيالات لما هو خارج الحجرة، مثل الاشجار، او العربات، او الانسان الذي يعبر الطريق، نتيجة شعاع من الضوء ينفذ من الثقب الصغير. اما البداية الحقيقية لميلاد صناعة السينما، فتعود الى حوالي عام 1895، نتيجة للجمع بين ثلاثة اختراعات سابقة هي اللعبة البصرية والفانوس السحري والتصوير الفوتوغرافي. فقد سجل الاخوان اوغست ولويس اختراعهما لاول جهاز يقوم بعرض الصور المتحركة على الشاشة في 13 شباط 1895 في فرنسا، غير انه لم ينهيا لهما اجراء اول عرض عام الا في 28 كانون الاول من العام نفسه. فقد شاهد الجمهور اول عرض سينماتوغرافي في قبو الغراند كافيه في مدينة باريس. لذلك، فان العديد من المؤرخين يعتبرون لويس لومير المخترع الحقيقي للسينما، اذ استطاع ان يصنع اول جهاز لالتقاط الصور السينمائية وعرضها. ومن هذا التاريخ بالذات، اصحت السينما واقعا ملموسا.

من دمج الواقع والخيال تنتج متعة فنية يتعطش اليها مشاهد يؤمن، من دون ان يدرك بمقولة العالم البرت اينشتاين "الخيال اهم من المعرفة لأنه يصنعها".

ميرنا الشدياق

◀ "كلاون مي ان" سابين شقير التي تحدثت عن تأثير العنف على الاطفال وما تقوم به الجمعية لايصال ثقافة السلام الى مناطق لبنانية عدة من خلال الجولات التي تقوم بها الجمعية.

■ ما هو تأثير مشاهدة الاطفال

## التشجح ازداد فيما الترفيه عن الاطفال تراجع

لمحتوى عنيف على التلفزيون او العاب الفيديو؟  
□ العنف في كل مكان حولنا، يمكن ان يتعرض الانسان له في اي لحظة من حياته. عنف في البيت، في المدرسة، في افلام الكرتون، مما قد يؤثر على الاطفال بشكل كبير. وعندما يتعرض الطفل



لمشاهد عنيفة حوله وفي اي مكان، سيكون رد فعله الاول عنيفا من دون شك. هنا اشير الى تأثير العاب الفيديو على الطفل بشكل كبير حيث يتفاعل مع مشاهد القتل، معتقدا تلقائيا ان استخدام السلاح هو تصرف طبيعي. يضاف الى ذلك العنف اللفظي الذي هو ايضا اشد خطورة على الطفل ايضا.

■ طريقتكم مختلفة في التعامل مع الاطفال لايصال رسالة عن مساوئ العنف، ما هي؟

□ نحن نستخدم اللعب والمسرح لمعالجة موضوع العنف من خلال التحدث عن مساوئه. لذلك نختار العاب مسلية للولاد ولل كبار ايضا، نهدف من خلالها الى ايصال الرسالة بشكل مختلف وفي جو من المرح. نختار لغة يفهمها الولاد، وكلنا يعلم ان اللعب هو الوسيلة الفضلى لدى الولاد للتعبير عن انفسهم، لذلك نستخدم الالعاب التي يستمتعون بها ومن خلالها نتطرق الى مواضيع العنف. العاب يلعبونها ايضا مع اهلهم او مع اي شخص آخر. نتوجه في كل مرة الى منطقة مزودين حوالي 5 العاب نكون قد قمنا بتحضيرها، مثلا لعبة السلم والافعى في حجم كبير (4 امتار) ونضعها على الارض مع حجر زهر كبير. عند وصول الولد الى صورة ترمز مثلا الى السلام او اي معاملة بطريقة سلمية، يتسلق السلم ويصل الى رقم اعلى، اما اذا وصل الى صورة سلبية اي مشهد عنيف مثلا: احدهم يضرب الاخر او يفتعل مشكلة لاحد او يقتل احدا، تكون له صورة الافعى بالمرصاد ويتراجع الى الورا. خلال اللعب نتحدث الى الولاد عن مساوئ العنف، وعن رأيهم في هذا الموضوع وهم يرحون في الوقت نفسه. هناك العاب اخرى، نحو 35 لعبة مختلفة،

## الخطورة تكمن في اعتقاد الطفل ان العنف امر بديهي

نعمل من خلالها على ايصال الرسالة عن مساوئ العنف وتسليية الكبار والصغار في آن معا. بعد الانتهاء من مرحلة الالعاب، يشاهد الحضور مسرحية تفاعلية مستوحاة من حالات عنف في المنطقة حيث ننظم هذا الحدث، ويتفاعل معها المشاركون من خلال ادوار تعطى لهم لايجاد الحلول لحالات العنف المعروضة. نتحدث مع الحضور ايضا عن حالات عنف حصلت حولهم اضافة الى الحلول الممكنة.

■ ما الذي دفعكم الى تنفيذ مشاريع مماثلة؟

□ لطالما حملت عروض فن التهريج في طياتها رسائل انسانية تحفز المشاهد على استيعاب مشكلة ما بطريقة سلسة، وهذا يندرج في اطار تخصصنا كمهجرين لتعكس الامور الايجابية من خلال اللعب والضحك. كل عام نستوحي محتوى الالعاب من المواضيع الحساسة في البلد ونتناولها في قالب من اللعب والضحك لايصال الرسالة. هذا العام كان التعاون مع UNDP. لاحظنا ما خلفه انفجار 4 آب من اثار نفسية على الولاد والاهالي، اضافة الى تداعيات الوضع الاقتصادي في البلد، مما انعكس تشنجا في النفوس وتراجعا في امكان مشاركة الولاد في نشاطات ترفيهية. لذلك نتطرق الى العنف عبر الفكاهة والمسرح واللعب، وهذا ما نقوم منذ 15 سنة.

■ هل من معيار معين لاختياركم المناطق حيث تقيمون العروض؟

□ نذهب حيث توجد كارثة انسانية او اشخاص يمرون بظروف صعبة، فتواصل في كل منطقة مع البلدية ونجتمع مع اكثر الاشخاص فعالية، ونجري حوارا معهم ونشارك في العاب وتمارين مختلفة. ثم نطلعونا على حالات عنف في المنطقة ونختار معا الالعاب التي يفضلون ان تقام في منطقتهم. كذلك نختار مكانا عاما يستطيع ان يصل اليه الجميع، كحديقة عامة او امام كنيسة او مسجد، ونحدد يوما للنشاط الذي يمتد ثلاث ساعات علما ان المشاركة فيه مجانية، يتفاعل خلاله المشاركون بشكل كبير، يلعبون، يضحكون، ويعيش الكبار طفولتهم من جديد. فالضحك واللعب هما من اهم العناصر التي تساعد على تحمل قساوة الحياة، وفي الوقت نفسه تصلهم رسالة نبذ العنف. يتراوح عدد المشاركين في نشاطاتنا ما بين 200 و1000 شخص.

■ هل لاحظتم ان نسبة الاطفال الذين تعرضوا لانواع من العنف ازدادت في الونة الاخيرة؟

□ من دون شك. لاحظنا احيانا ردود الفعل العنيفة للاطفال، يتشاجرون ويلجأون الى ضرب بعضهم بعضا، كما يتحدثون بعصبية مستخدمين كلمات تدل الى مكامن عنف في مكان ما.

■ هل تلمسون ان نشاطاتكم تساهم في تبديل نظرة المشاركين، وتزرع ايضا ثقافة السلام؟

□ لا اقول اننا نقوم بتغيير جذري، لكننا نكون قد بدأنا في زرع بذرة اللاعنفي في عقولهم. نرى ردود الفعل الايجابية التي تصلنا مباشرة خلال العروض، ويطلب الجميع منا ان نعود من جديد، وكما نلمس الفرق بين استقبالهم لنا ووداعهم.

م.ش.