

الحضور الافتراضي للطفل قراءات سوسيولوجية Times The Child Virtual Presence Sociological Readings

بوقفة عبد الرحمان^{1*} ، عبايدية لندة²

¹ جامعة محمد البشير الإبراهيمي، برج بوعرييج (الجزائر)، مخبر الدراسات والبحوث في التنمية الريفية،
abderrahmane.bougoffa@univ-bba.dz

² جامعة محمد البشير الإبراهيمي، برج بوعرييج (الجزائر)، مخبر الدراسات والبحوث في التنمية الريفية،
linda.abaidia@univ-bba.dz

تاريخ القبول: 2025/02/19

تاريخ الإستلام: 2024/01/09

ملخص:

لم يقتصر استخدام التكنولوجيا على فئة معينة فقط، بل تعدى ذلك إلى الطفل هو الآخر الذي أثبت حضوره الافتراضي بقوة وأصبح يمتلك هوية جديدة تعرف بالهوية الافتراضية من خلال اللجوء إلى استغلال تقنيات التكنولوجيا الحديثة في التواصل والتفاعل مع مختلف الفئات، والتعليم أيضا، باستعمال مواقع التواصل الاجتماعي المتعددة كالفيسبوك واليوتيوب، وغيرهم من المواقع التي تتيح له كل الفرص للتعبير بحرية عن مختلف اهتماماته. بالإضافة إلى الترفيه والتسلية بألعاب العالم الافتراضي التي انتشرت بكثرة في الآونة الأخيرة حيث أثرت سلبا عليه من كافة النواحي (الشخصية، النفسية، الفكرية، الهوية)، فجعلت منه فردا مدمنا من خلال استخدامها بشكل غير عقلاني.

الكلمات المفتاحية: افتراضي؛ حضور؛ طفل؛ عالم افتراضي؛ مواقع التواصل الاجتماعي؛ هوية رقمية.

Abstract:

The use of technology was not limited to a specific category of the community only, but has alike extended to the child who as well proved his virtual presence strongly therein, and has become possessing a new identity known as the virtual identity through resorting to the use of modern technology techniques in communication and interaction with a mixture of categories within the global community, along with education as well, through various social networking sites, in respect such as Facebook, YouTube and other sites that provide him with the entire opportunities to freely express his various interests, in addition to entertainment and amusement with virtual world games that have widely spread in recent times, as they have shown to be negatively affecting him in the whole respects (personal, psychological, intellectual, identity), thus making him an individual addicted by using it on irrational basis.

Keywords: Child; digital identity; Presence; Virtual; Social Network Sites; Virtual world.

1. مقدمة

تتيح تقنيات التكنولوجيا الحديثة مجالا واسعا للتواصل والتفاعل بين فئات المجتمع المختلفة من بينهم الطفل، حيث تعتبر من أكثر الوسائل استخداما في الوقت الحالي، فلها إيجابيات عديدة في كافة المجالات خاصة إذا تم استغلالها عقلانيا، ولكن تصبح تشكل تهديدا على جميع الأطراف، خاصة حين تقوم بانزياح الطفل بعيدا عن الحيز الواقعي إلى الحيز الافتراضي بفعل جاذبيته وقدرته على إتاحة نطاق أوسع من الحرية والاختيار في عالم متغير. إن الاستغراق ساعات طويلة داخل الفضاء الافتراضي لدى الكثير من الأطفال يسبب لهم إدمان كبير مما يهدد كيانهم، خاصة عند غياب المراقبة.

فهناك العديد من ألعاب وأفلام الكرتون تحفز الطفل بصغر قدراته العقلية على التقليد لكل ما يشاهده فعلا وسلوكا، وتلعب دورا مؤثرا في إدراكه لواقعه المحيط به، فهو يؤثر على تصوره عن ذاته وعن الآخرين وفي طريقة الحياة والفكر، فتلك الوسائط التي يستخدمها تعينه على أداء الوظائف والتواصل من جهة، وتجعله مدمن عليها من جهة أخرى، وبالتالي تشكل له هوية افتراضية إلى جانب الهوية الواقعية.

ومن أجل الإلمام بجميع جوانب الموضوع سيتم التطرق إلى المحاور الآتية:

- قراءات حول الطفل.
- الإطار النظري للفضاء الافتراضي.
- تمظهرات الطفل في الفضاء الافتراضي.
- تشكل الهوية الرقمية للطفل.

أولا: قراءات حول الطفل:

تتعد التعريفات ووجهات النظر حول الطفل، فمنهم من ينظر إليه من الناحية النفسية، والناحية الاجتماعية، وغيرها، أما لغويا نجد ما يلي:

1. تعريف الطفل لغويا:

- جاء في معاجم اللغة، وكذلك في كتب الفقه أن الطفولة هي المرحلة من الميلاد إلى البلوغ (علي، 1999، صفحة 13).
- حسب اتفاقية حقوق الطفل يعرف الطفل على أنه شخص دون سن 18 (التقرير، 2011، صفحة 6).

1. تعريف مرحلة الطفولة في علم النفس:

من تعريفات الطفولة في علم النفس، بأن مرحلة الطفولة بالنسبة للطفل تكون مرحلة غير مصيرية في حياته، فهو يكون ناقص العقل ناقص في التكوّنات الجسدية. حتى يمكن للطفل أن تأتي عليه مرحلة وعلامات تدل على أنه تخطى مرحلة الطفولة وبدأ في مرحلة البلوغ (جبريل، 2021).

2. تعريف مرحلة الطفولة والطفل في علم الاجتماع:

يختلف تعريف الطفل ومرحلة الطفولة في علم الاجتماع إلى العديد من التعريفات، حيث أن علم الاجتماع مرحلة الطفولة والطفل في أكثر من تعريفين. والتعريفات تضم الحياة الكاملة والصورة الكاملة لحياة الطفل في هذه المرحلة، ومن التعريفات نجد:

حيث تعرف الطفولة من وجهة نظر علماء الاجتماع على أنها: "تلك الفترة المبكرة من الحياة الإنسانية التي يعتمد فيها الفرد على والديه اعتمادا كلياً فيما يحفظ حياته؛ ففيها يتعلم ويتمرن للفترة التي تلها وهي ليست مهمة في حد ذاتها بل هي قنطرة يعبر عليها الطفل حتى النضج الفسيولوجي والعقلي والنفسي والاجتماعي والخلقي والروحي والتي تتشكل خلالها حياة الإنسان ككائن اجتماعي" (نجيب و معوض، 2012).

من خلال ما خضمت من تعريفات مختلفة للطفل نجد أن الطفل:

كائن اجتماعي صغير ينقصه العقل، لعدم قدرته على التفكير بعقلانية ورشد وبالتالي يحتاج إلى عدة عناصر هامة في حياته حتى ينمو على أحسن وجه، منها ما يلي:

- التربية السليمة في بيئة يتوفر فيها الأمن والاستقرار وخالية من مظاهر العنف، كالأُسرة التي تعد المسؤول الأولى لحماية الطفل.
- لابد من المراقبة المستمرة.
- المرافقة والمساندة، لأن الطفل دائما يحتاج للنصح والتوجيه حتى يفرق بين الصواب والخطأ.

ثانيا: الإطار النظري للفضاء الافتراضي:

ظهرت التكنولوجيا التي فرضت نفسها في كافة المجالات ومع الانترنت؛ برزت عدة مفاهيم لها كانت محل اهتمام الكثير من العلوم من بينها علم الاجتماع ومن بين هذه المفاهيم نجد ما يلي:

1. الفضاء الافتراضي The Virtual Space:

ما أفرزته التكنولوجيا نجد الفضاء الافتراضي الذي يتم الدخول إليه من خلال استخدام التقنيات المختلفة وبالتالي يصبح المستخدم هنا عضو منتعي لهذا الفضاء الواسع ويمكن تعريف الفضاء الافتراضي كما يلي: "يعرف على أنه كل النشاطات والهويات الرقمية التي ينشئها المستخدمون تعريفا لأنفسهم، حيث ينخرطون فيها" (عزوز، 2019، صفحة 695).

حيث يمكن القول أن هذا الأخير هو بدوره شكل عدة عناصر منها:

- المجتمع الافتراضي.
- التواصل والتفاعل الافتراضي.
- العمل الافتراضي، كالتسويق والتجارة الإلكترونية وغيرها.
- التعليم والتعلم عن بعد.
- الهوية الافتراضية... وغيرها من العناصر اللامادية المختلفة.

2. المجتمع الافتراضي The Virtual Society:

مع ثورة الاتصالات الحديثة وانتشار التكنولوجيا وثقافة الرقمنة والوسائط المتعدد، ظهر شكل جديد من أشكال التجمعات الاجتماعية ما اصطلح عليه بالمجتمعات الافتراضية، وكان أول ظهور لهذا المصطلح في صورته الإنجليزية عنوان الكتاب "هووراد راينجولد- (1993) Howard Rheingold، والذي عرفه بأنه "تجمعات اجتماعية تنشأ من الشبكة حين يستمر الأفراد بعدد كاف في مناقشته معلنا لوقت كاف من الزمن بمشاعر إنسانية كافية لتشكيل شبكات عن العلاقات الشخصية في الفضاء السيبري".

فالمجتمعات الافتراضية هي "تجمعات اجتماعية مكونة من أفراد من أماكن متفرقة في أنحاء العالم يتواصلون فيما بينهم عبر شاشات الكمبيوتر المتصلة بشبكة المعلومات الدولية، وتجمع بينهم اهتمامات وتحدث بينهم تفاعلات آلية عن طريق شبكة المعلومات الدولية، قد تكون Chatting مشتركة أو حديث متزامنة في صورة دردشة مباشرة بالصوت فقط أو بالصوت والصورة معا، أو غير متزامنة" (شابونية و عطور، 2019، صفحة 153).

مما سبق نشير إلى أن المجتمع الافتراضي يعد ذلك المجتمع الذي يتكون من أفراد يمتلكون هويات افتراضية توازي الهويات الحقيقية حيث يمكن القول أنه يحوي ما يلي:

- ◆ بيئة اجتماعية.
- ◆ تفاعل اجتماعي واسع ودون حدود.
- ◆ تواصل مستمر دون عناء.
- ◆ المشاركة.
- ◆ اللامركزية.
- ◆ التأثير والتأثير (اجتماعيا، عقليا، نفسيا).
- ◆ انتماء واندماج.

ثالثا: تمظهرات الطفل في الفضاء الافتراضي:

الحضور الافتراضي للطفل يمكن أن يتجسد في عدة أشكال مختلفة، باعتبار أنه يمكن للطفل أن يمارس مختلف أنواع الاتصال، بما فيه الاتصال الشخصي Interpersonal Communication القائم بين مستخدمين اثنين عن طريق نافذة المحادثة مثلا أو الاتصال الجمعي Group Communication من خلال تشكيل مجموعات افتراضية خاصة بمجموعة من الأفراد الأطفال الذين يشتركون في شيء معين، وبالتالي تكون هناك تمظهرات للطفل ضمن الفضاء الافتراضي من خلال اندماجهم وانتمائهم له تتمثل في استخدامهم للعناصر التالية:

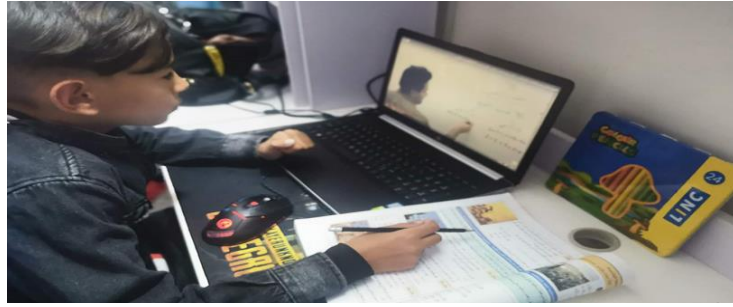
1. مواقع التواصل الاجتماعي The Social Network Sites:

والتي تعرف بأنها " منظومة من الشبكات الإلكترونية التي تسمح للمستخدم فيها بإنشاء موقع خاص به، ومن ثم ربطه عن طريق نظام اجتماعي إلكتروني مع أعضاء آخرين لديهم الاهتمامات والهوايات نفسها" (بوهدة، 2020، صفحة 109).

كما تعرف أيضا وسائل التواصل الاجتماعي على أنها منصة إعلامية أو مجموعة من قنوات الاتصال المباشر المخصصة لنشر المحتوى والتفاعل معه ومشاركته والتعاون فيه (رسائل وصور ومقاطع صوتية ومقاطع فيديو) على المستوى المجتمعي والشخصي. مصطلح يتضمن عموما منصات وسائط جديدة أو مواقع ويب تفاعلية على الإنترنت ذات مكونات اجتماعية وقنوات اتصال " (قمحية، 2017، صفحة 24).

حيث تتجلى تلك التظاهرات في إنشاء صفحات وقنواة خاصة بالأطفال؛ فلا ننكر أن التكنولوجيا قد غيرت الطريقة التي يجري بها الأطفال التعبير عن اهتماماتهم. فمن خلال هذه المواقع التي انتشرت بشكل كبير أصبح من السهل عليهم للقيام بنشاطاتهم التي لا تتطلب التزاماً دائماً دون عناء، من خلال استخدام الوسائط الاتصالية الحديثة للتواصل مثلاً كتوفير صفحات خاصة بهم على موقع الفايسبوك Facebook الذي يعد أكثرها استعمالاً، حيث يساعده على تكوين صداقات وتبادل المعلومات والملفات والصور الشخصية ومقاطع الفيديو والتعليق عليها والردشة والدرشة الفورية، ويمكنه تكوين علاقات في فترة زمنية قصيرة (العريشي و الدوسري، 2014، صفحة 38)، ويتم متابعتهم عبرها من خلال ما نُشر فيها من اهتماماتهم، كما يتم فتح قنوات خاصة بهم على مواقع اليوتيوب YouTube وعرض ما يتم انجازه من مواهب متعددة، حيث يستغل الطفل الفضاء الافتراضي؛ منهم من أوجد له مساحات كبيرة للتعبير عن آرائهم وانشغالهم كالتعليم، ومنهم من يستغل المواقع الالكترونية كمساحات للعب والترفيه.

الشكل 1: صورة تجسد طفل في وضعية استخدام مواقع التواصل الاجتماعي في التعليم



المصدر: (مركز آدم للدفاع عن الحقوق والحريات، مركز آدم ناقش حماية خصوصية الطفل العراقي الافتراضي، 2021)

نلاحظ كم خلال الصورة أعلاه أن الطفل منشغل في دراسته وذلك من خلال ما نشاهده من أدواته المدرسية الموضوعية على الطاولة كما نلاحظ استعانتها بمواقع التواصل الاجتماعي على جهاز الحاسوب الشخصي في مراجعة دروسه، وضمن ما تم ملاحظته نجد أن الطفل مركز على دروسه. بمعنى أنه بإمكان التلميذ التعلم عن بعد فلقد أصبح التعليم من المنزل عن بعد أمراً ممكنًا وسهلاً؛ بفضل وسائل الاتصال المرئية، والصوتية في يومنا هذا، فما عليه إلا الجلوس وراء شاشة الكمبيوتر، والاستماع إلى الأستاذ يشرح الدرس (الفولي، 2022، صفحة 45).

2. تقنية الواقع الافتراضي Virtual Reality:

تعتبر تقنية الواقع الافتراضي من أبرز ما تم الوصول إليه في الآونة الأخيرة وهي في حقيقة الأمر وسيلة ستقل البيئة التعليمية لمستوى جديد متقدم، ولكن بداية، قد يكون من المهم تعريف مفهوم الواقع الافتراضي. وحيث تشير تعريفات الواقع الافتراضي إلى "أنه تمثيل حاسوبي يعمل على إنشاء تصور للعالم يظهر لحواسنا بشكل مشابه للعالم الحقيقي، فعن طريق الواقع الافتراضي يمكن نقل المعلومات والخبرات إلى الأذهان بشكل جذاب وأكثر تفاعلية. وكما يتم تعريفه أيضاً بأنه وسيلة تتكون من عمليات محاكاة تفاعلية باستخدام الحاسب الآلي تُشعر المستخدم بالمكان والأفعال" (هيام، 2019).

نجد ألعاب العالم الافتراضي جزء من هذا العالم والتي انتشرت مؤخراً بكثرة وأثرت على كافة الفئات من بينها فئة الطفولة.

3. ألعاب العالم الافتراضي:

أثناء اللعب، يندمج الطفل ويستخدم قدراته ومهاراته وذكائه كما يدركه ويهتم به ويتذكره ويتخيله، اللعب بأشكال مختلفة، واللعب بالألعاب التعليمية، والحل والتركيب، ولعب الألغاز والخيال، ولعب الأدوار واللعب الدرامي هي أفضل الطرق لتطوير اكتشاف الأطفال وإبداعهم (محمد، 2005، صفحة 11).

أيضا نجد الألعاب الإلكترونية والتي وعرفت على أنها "جميع أنواع الألعاب المتوفرة على هواتف الكترونية، وتشمل ألعاب الحاسب، وألعاب الإنترنت، وألعاب الفيديو (play station) وألعاب الهواتف النقالة وألعاب الأجهزة الكفية" (تهاني، 2019، صفحة 16).

في العوالم الافتراضية والحياة الثانية، تتقاطع في الشبكات المعومة عوالم متعددة، يختلط فيها الواقعي بالممكن، والافتراضي بالواقعي. ويعيش المبحرون في الشبكات لحظات من التواصل مع عوالم متداخلة يطلق عليها أحيانا اسم "الحياة الثانية". ولا يتعلق الأمر بلحظات تقاطع عابر، بل إن العالم الافتراضي الذي تنقلنا إليه التقنيات الجديدة، تُتخذ ويتخذ تجليات عدة.

لقد نشأت في قلب العالم عوالم أخرى للترفيه والتسلية وصناعة المتع الآنية، وكل ما يمكن أن يشكل عنصر جذب وافتنان (كمال، 2012، صفحة 64).

ومن الأوجه المختلفة لذلك نجد انتشار ألعاب العالم الافتراضي التي تقوم بإدخال الشخص للإبحار داخل عالم خيالي واسع؛ وبالرغم من أن انتشار تقنيات الواقع الافتراضي ما زال محدودًا، إلا أنه حققت مبيعات كثيرة في الآونة الأخيرة، وتوفرت في العديد من البلاد ومنها مصر، فقد حققت نظارة Oculus Quest 2 VR نسبة مبيعات قياسية حول العالم وفقًا لما ذكرته "شركة فيسبوك"، فيما توقع مارك، مالك "شركة فيسبوك" نجاح ساحق لكل من مجالي الواقع الافتراضي المعزز خلال السنوات المقبلة (الواقع الافتراضي. متى ظهر وما هي أهميته؟، 2022).

فمن الرؤية السوسيولوجية لعلم الاجتماع الرقمي حول ألعاب العالم الافتراضي، أن هذه الأخيرة تسمح للشخص باكتساب عدة خصائص منها:

- هوية لشخص غريب الأطوار،
- بإمكانه الاستفادة من مختلف القدرات الإبداعية،
- الحصول الكثير من المتعة،
- السماح لخيال الشخص بالاندفاع في فضاء مفتوح، مما يجد نفسه غير مقيد بأي روايات،
- بالإضافة إلى ذلك يمكن استكشاف بيئة جديدة (شاكر، 2021).

الشكل 2: صورة تعبر عن العالم الافتراضي الجديد (الخيالي)



تعبر الصورة أعلاه عن العالم الافتراضي الجديد أو الخيالي، حيث نلاحظ عدد من الأفراد من بينهم مجموعة أطفال يرتدون نظارة Oculus Quest 2 VR منهمكين وسط عالم خيالي به ألعاب العالم الافتراضي لا تحاكي البيئة الحقيقية.

رابعاً: تشكل الهوية الافتراضية للطفل:

كان هناك اهتمام كبير بموضوع الهوية بصفة عامة والهوية الافتراضية بشكل خاص من كافة التخصصات من بينها علم الاجتماع، حيث يمكن تعريف الهوية كما يلي:

1. تعريف الهوية Identity:

يمكن تعريف الهوية على "أنها منظومة من البيانات المادية واللامادية والاجتماعية التي تنطوي على نظام من عمليات التكامل المعرفي" (ميكشيللي، 1993، صفحة 129).

-علماء الاجتماع يرون في الهوية "ذلك الشيء الذي يشعر الشخص بالاندماج في المجتمع الذي يعيش فيه، والانتماء إليه" بمعنى تأكيد العلاقة أنا-نحن".

"الأنا" هي الذات الفردية التي أقدم بها نفسي للآخرين، وأدرك من خلالها هذه الذات "سواء بشكل زائف أو حقيقي"، و"نحن" هي الذات الجماعية التي أقدم بها نفسي بصفتي فردا من جماعة للآخرين، وأدرك من خلالها كينونتي الاجتماعية وعمرى التاريخي بصفتي جماعة لا فردا" (بجاج، 2015، صفحة 304).

حيث يرى "جورج هربرت ميد-George Herbert Mead" أحد رواد التفاعلية الرمزية أن الهوية هي "وحدة أو كتلة ضيقة مع حالات اجتماعية، حيث يجد الفرد نفسه في حالة اندماج وسط هذا المجتمع الذي ينتهي إليه، والفرد يؤثر في نفسه، هذا ليس بطريقة مباشرة، ولكن يأخذ بعين الاعتبار وجهة نظر الآخرين، وهو لا ينظر إلى ذاته، إلا إذا جرد نفسه ونظر إليها كأنها شيء معدوم القيمة مستندا في ذلك إلى تصرفات ومواقف الآخرين داخل إطار اجتماعي خاص بالفرد نفسه من جهة، وبذلك التصرفات اتجاهه من جهة أخرى، وهذا ما يساعد على أن يعرف نفسه أو يقيمها" (شنوف، 2017، صفحة 49).

بمعنى أن الهوية بشكل عام يشار إليها من خلال انتماء واندماج الفرد في المجتمع، كونه كائن اجتماعي لا يستطيع العيش وحده، وبالتالي تشكل الهوية للفرد من خلال هذا التعايش الاجتماعي التي تعرف كينونته.

2. الهوية الافتراضية The Virtual Identity:

شكل الفضاء الافتراضي هوية جديدة للهوية الواقعية، أصبح يمتلكها كل فرد يُتاح له استخدام ذلك الأخير حيث؛ تعد الهوية الافتراضية بأنها مجموع البيانات والمعلومات التي تخص المستخدم بشكل خاص، باعتبارها الشيء الذي يربط الكيان الحقيقي والوجود الافتراضي للفرد.

كما تعتبر تلك الصفات والدلالات والرموز التي يوظفها الإنسان للتعريف بنفسه في المحيط الافتراضي (رباعي و بوجمعة، 2020، صفحة 165).

وتعرف الهوية الافتراضية أيضا حسب موسوعة الويب "بأنها الشخصية التي يتم إنشاؤها من طرف المستخدم الإنسان الذي يعل كصلة وصل بين الشخص الطبيعي والشخص الظاهري للمستخدمين". وحسب هذا التعريف فإن الهوية الافتراضية "هي السمات والمواصفات التي يقدمها الفرد الطبيعي للآخرين عبر الأنترنت، فتكون عملية الاتصال بين ثلاثة أطراف وليس طرفين وهي: الشخص العادي والهوية الافتراضية والأشخاص الآخرين" (كسيرة، 2017، صفحة 130).

كذلك تعد الهوية الافتراضية "مجموع المعطيات والآثار المرتبطة باسم ما، (لقب، اسم)، هذه المعطيات تشكل جملة المعلومات الممزوجة في نماذج عبر المواقع" (هناس، 2016، صفحة 277).

والطفل باعتباره أحد المندمجين في الفضاء الافتراضي هو الآخر تشكلت له هوية خاصة به مثل أي فرد في المجتمع، ومع التطور التكنولوجي الذي فرض استخدام تقنياته لكافة فئات المجتمع من بينها الطفل الذي أثرت عليه وأصبح يملك هوية جديدة أخرى تعرف بالهوية الافتراضية أو الهوية الرقمية.

حيث تشير إليها نظرية الذات الثانية Second Self Theory، لصاحبها "شيري توركل-Sherry Turkle" الباحثة في ميداني الأنثروبولوجيا وعلم النفس، والتي تفترض أن ثمة اعتمادا كبيرا للجمهور على الشبكات الاجتماعية ووسائلها المتعددة في مختلف مناحي الحياة، ويلجؤون إلى هذا الاستخدام المكثف لأنها تشعرهم بحياة ثانية ذات نمط خاص من تخيلهم، بالتالي يتقمص المستخدم ذات ثانية، وتشير النظرية إلى أن الناس يجدون في الشبكات الاجتماعية فضاء لممارسة هويتهم بحرية أكبر بعيدا عن تلك التي يفرضها التفاعل في التواصل اليومي الفعلي، بالتالي نجحت الشبكات الاجتماعية في تأسيس ذوات جديدة لدى مستخدميها، تتميز الذات الثانية هنا بالاجتماعية والحرية (مصطفى، 2018، صفحة 56).

ومن هذا المنطلق في وقتنا الحالي نصح على أهمية الاندماج ضمن الفضاءات الافتراضية وتوظيف العوامل الافتراضية أيضا كأحد تطبيقات التكنولوجيا المعاصرة بكل استخداماتها في الحياة الاجتماعية لطفل بما فيها الجانب التعليمي والتعلمي وذلك لتنمية التفكير وبعض المهارات العملية لدى الطفل، واكتسابه بعض الاتجاهات والاهتمامات العلمية والاستناد إليها في مواجهة المشكلات اليومية؛ لكن يبقى أخذ الحيطة والحذر في كيفية استخدام العالم الافتراضي، فلا بد من الوعي والرقابة والدية المستمرة للطفل، خاصة من طرف الأسرة التي تعتبر محط أولى للأمن والاستقرار.

١١. خاتمة:

في الأخير ومن خلال ما تقدم نستطيع القول أن موضوع "الحضور الافتراضي للطفل" يعتبر موضوعا يستوجب الاهتمام خاصة من الأسرة، الخوض دون مراقبة داخل العوالم الافتراضية يعتبر خطيرا يقود الطفل للإدمان على استخدام الوسائط الحديثة، فهذه الوسائط التي ساهمت في الإعانة في مجالات عديدة من الحياة الاجتماعية، إلا أنها تؤثر سلبا على كل الأطراف خاصة الطفل إذا زاد استخدامها بغير عقلانية، وهنا يستوجب على الأسرة كونها المكان الأكثر أمانا للطفل لا بد أن من وجود الوعي فيها والانتباه بمخاطر العوالم الافتراضية وانعكاسها على الطفل، وتفعيل دورها لإيجاد الحلول من الحد من استخدام الطفل لتلك الوسائط على الأقل دون مراقبة حتى يتسنى لها إيجاد حل نهائي لإبعاد الطفل عن ألعاب العوالم الافتراضي، واستبدالها باللعب الحقيقي الموجود في الواقع مع أقرانه.

الإحالات والمراجع:

1. احمد بجاج، سوسولوجيا الممرض، إطار نظري لتشكل الهوية المهنية للمرضى، مجلة الباحث في العلوم الإنسانية والاجتماعية، 7(20)، 2015، ص 303-314.
2. أسماء شاكر، مخاطر ألعاب العالم الافتراضي في علم الاجتماع الرقمي، 4 / 10 / 2021، تاريخ الاسترداد 13 / 04 / 2022، من <https://e3ara bi.com/sociology>
3. إسماعيل علي، الغزو الفكري في ثقافة وسائل الطفل المسلم (مظاهره وآثاره)، دار الكلمة للنشر والتوزيع، (المنصورة، مصر: دار الكلمة للنشر والتوزيع، 1999)، ص 13.
4. أسماهان كسيرة، الهوية الافتراضية في ظل الإعلام الجديد، مجلة الحكمة للدراسات الإعلامية والاتصالية، 5(10)، 2017، ص 128-134.
5. التقرير، التقرير المشترك للمقرر الخاص المعني بمسألة بيع الأطفال وبيع الأطفال واستغلال الأطفال في المواد الإباحية والممثل الخاص للأمين العام المعني بالعنف ضد الأطفال. مجلس حقوق الإنسان، الدورة السادسة عشرة: الجمعية العامة للأمم المتحدة البند 3 من جدول الأعمال، 2011، ص 06.
6. العريشي، و سلمى بنت عبد الرحمان محمد الدوسري، الشبكات الاجتماعية والقيم رؤية تحليلية، الدار المنهجية للنشر والتوزيع، (عمان، الأردن: الدار المنهجية للنشر والتوزيع، 2014)، ص 38.
7. الواقع الافتراضي. متى ظهر وما هي أهميته؟، 2022/01/12، تاريخ الاسترداد 2022/04/13، من <https://www.aldar2030.com/4141>
8. اليكس ميكشيللي، "الهوية"، ترجمة وطفة علي، دار النشر الفرنسية، (دمشق، سوريا: دار النشر الفرنسية، 1993)، ص 129.
9. بنت علي محمد اليحي تهاني، الاحتساب على منكرات الألعاب الإلكترونية للأطفال، مكتبة الملك فهد الوطنية، (الرياض، السعودية: مكتبة الملك فهد الوطنية، 2019)، ص 16.
10. حايك هيام، تعرف على أهم 6 مزايا لاستخدام تكنولوجيا الواقع الافتراضي (VR) في التعليم، 1 / 04 / 2019، تاريخ الاسترداد 13 / 04 / 2022، من blog.naseej.com
11. حسان أحمد قمحية، الفيسبوك تحت المجهر، دار النخبة، (الجيزة، مصر: دار النخبة، 2017)، ص 24.
12. رفعت محمد مصطفى، الرأي العام في الواقع الافتراضي وقوة التعبئة الافتراضية، العربي للنشر والتوزيع، (القاهرة، مصر: العربي للنشر والتوزيع، 2018)، ص 56.
13. زهية شابونية، و سام عطور، الشباب ما بين الواقع والمجتمع الافتراضي، مجلة دراسات اقتصادية، 38(3)، 2019، ص 151-161.
14. زينب شنوف، تشكل الهوية الجماعية عند المقاتلين الشباب، رسالة دكتوراه (علم اجتماع الإدارة والعمل)، قسم العلوم الاجتماعية، كلية العلوم الإنسانية والاجتماعية، جامعة محمد خيضر بسكرة، الجزائر، 2017/2013، ص 49.
15. سعيد عادل بهناس، من الهوية الحقيقية إلى الهوية الافتراضية، مجلة أنسنة للبحوث والدراسات، 7(1)، 2016، ص 273-282.
16. شهرزاد بوهدة، فعالية مواقع التواصل الاجتماعي في ترقية العمل الحرفي النسوي بالجزائر-جمعية جوهرة للصناعة التقليدية والحرف لولاية المدية-أنموذج، مجلة دفاتر البحوث العلمية 8(2)، 2020، ص 106-119.
17. عبد اللطيف كمال، المعرفي، الأيديولوجي، الشبكي- تقاطعات ورهانات، المركز العربي للأبحاث ودراسة السياسات، (بيروت، لبنان: المركز العربي للأبحاث ودراسة السياسات، 2012)، ص 64.
18. فضل الله رجب محمد، الألعاب اللغوية لأطفال ما قبل الدراسة، عالم الكتب للنشر والتوزيع والطباعة، (القاهرة، مصر: عالم الكتب للنشر والتوزيع والطباعة، 2005)، ص 11.
19. إيلي جيريل، تعريف الطفل لغة واصطلاحاً، ديسمبر/ 2021، تاريخ الاسترداد 2022/03/27، من <https://www.mlzamy.com/definition-child-language-style>
20. مركز آدم للدفاع عن الحقوق والحريات، مركز آدم ناقش حماية خصوصية الطفل العراقي الافتراضي. (28 / تموز / 2021). تاريخ الاسترداد 03 / 04 / 2022، من <https://annabaa.org/arabic/strategicissues/27917>
21. مصطفى الصبري، ما هو العالم الافتراضي الجديد «مينتا فيرس»؟. «هنيقي زي أفاتار»، 31 / 10 / 2021، تاريخ الاسترداد 13 / 04 / 2022، من <https://alwan.elwatannews.com/news/details/5777479>
22. موسى نجيب، و موسى معوض، الطفولة.. تعريفات وخصائص، 02 / 10 / 2012، تاريخ الاسترداد 2022/04/10، من <https://www.alukah.net/culture/0/44786>
23. ناسلية رباعي، و رضوان بوجمعة، استخدام الوسائط الجديدة وإشكالية بناء الهوية الافتراضية، مجلة دراسات إنسانية واجتماعية. 9(2)، 2020، ص 157-170.
24. هشام الفولي، الاتصال من الإشارة إلى الميتافيرس، مؤسسة طبية للنشر والتوزيع، (القاهرة، مصر: مؤسسة طبية للنشر والتوزيع، 2022)، ص 45.
25. وهيبه حنان عزوز، الفضاء الافتراضي، إعادة النظر في نظرية قادة الرأي، مجلة قبس للدراسات الإنسانية والاجتماعية، 3(2)، 2019، ص 689-705.