

الثقافة الرقمية للطفل: سمة محورية في تحولات العصر الرقمي

*Children's Digital Culture: A Defining Characteristic in the Era of Digital Transformation*بن براهيم محمد¹، بن سكيم بسمة²¹ جامعة الجزائر 02 أبو القاسم سعد الله (الجزائر)، mohamedbenbrahim104@gmail.com² جامعة الجلفة (الجزائر)، besma.benskim@univ-djelfa.dz

تاريخ القبول: 2025/08/30

تاريخ الإستلام: 2025/07/26

ملخص:

هدفت هذه الورقة البحثية إلى استكشاف مفهوم الثقافة الرقمية للطفل كسمة جوهرية في ظل التحولات الرقمية المعاصرة. وانطلقت الدراسة من تحليل مفهوم الثقافة العام وثقافة الطفل بوصفهما مدخلًا أساسيًا لفهم أبعاد الثقافة الإلكترونية (الرقمية) مع استعراض العوامل والمصادر الفاعلة في تشكيل التنشئة الثقافية الرقمية للأطفال. وركز التحليل بشكل رئيسي على المصادر الإلكترونية الأكثر شيوعًا واستخدامًا من قبل هذه الفئة العمرية، وهي: شبكة الإنترنت World Wide Web، الألعاب الإلكترونية Digital Games، التطبيقات البرمجية Software Applications – Apps. وانتهت الورقة إلى تقديم جملة من التوصيات العلمية والعملية الرامية إلى تعظيم الاستفادة من الإمكانيات الإيجابية لهذه المصادر مع التخفيف من آثارها السلبية. وتهدف هذه التوصيات في مجملها إلى المساهمة في بناء ثقافة رقمية متوازنة ومعاصرة للطفل، تراعي احتياجاته النمائية وتحصنه في الفضاء الرقمي، وتوظف هذه المصادر كأدوات فاعلة في التنشئة الثقافية السليمة في العصر الرقمي.

الكلمات المفتاحية: الثقافة الرقمية للطفل، الفضاء الرقمي، شبكة الأنترنت، الألعاب الإلكترونية، التطبيقات البرمجية.

Abstract:

This research paper aimed to explore the concept of children's digital culture as an essential characteristic amidst contemporary digital transformations. The study commenced by analyzing the concepts of general culture and children's culture as fundamental entry points for understanding the dimensions of electronic (digital) culture, while reviewing the factors and influential sources shaping the digital cultural socialization of children. The analysis primarily focused on the most prevalent and utilized electronic sources among this age group, namely: the World Wide Web, Digital Games, and Software Applications (Apps).

The paper concludes by presenting a set of scientific and practical recommendations aimed at maximizing the positive potential of these sources while mitigating their negative effects. Collectively, these recommendations seek to contribute to building a balanced and contemporary digital culture for the child. Such a culture should accommodate their developmental needs, fortify them within the digital space, and employ these sources as effective tools for sound cultural socialization in the digital age.

Keywords: Children's Digital Culture, Digital Space, World Wide Web, Digital Games, Software Applications.

مقدمة:

تشهد الإنسانية تحولاً جذرياً مع صعود العصر الرقمي، الذي اتخذ تسميات متعددة كالفضاء السيبراني، وثورة المعلومات، والمكتبات الافتراضية. هذه التسميات تعكس تنوع المساحات المعرفية والتفاعلية التي أفرزها هذا العصر، مشكّلة ثقافة رقمية جديدة تُخَطِّطُ معالمها على بنى المجتمعات العالمية بلا استثناء. لقد اخترقت هذه الثقافة جميع قطاعات المجتمع وطبقاته، مُحدثّة تحولات عميقة تطرح معها إشكاليات وتحديات غير مسبوقة على مسرح الحياة المعاصرة.

يُظهر تتبع مسار هذه الثقافة الرقمية الناشئة قدرتها الفائقة على إحداث قطيعة نوعية في علاقات الأفراد بالعالم. فقد تجاوزت الحواجز الجغرافية والإطار الزمني التقليدي، محوِّلة الكوكب إلى شبكة معقدة من التفاعلات العابرة للحدود، والتي تعيد تشكيل السياسات عبر وسائط اتصال آنية.

وتأتي تربية الطفل وتعليمه وتثقيفه في صدارة أولويات هذا العصر الرقمي. فهي تواجه إشكاليات متشابكة تتعلق بهويته الثقافية واللغوية، وتحديات جسيمة في تنشئته وسط طوفان المعلوماتية والرقمنة. هذا الواقع نتاج تحولات جذرية شملت مجالات الحياة كافة - من انفجار المعرفة وتدفق المعلومات المتسارع، مروراً بثورة الاتصالات، وصولاً إلى التقدم التقني والإنجازات العلمية التي أعادت صوغ رؤى العالم وأنماط التفكير وسلوكيات الأفراد.

وفي ظل التطورات العلمية المتلاحقة والتحول الإقليمي والعالمية المتسارعة - التي طالت الأبعاد السياسية والاجتماعية والثقافية والاقتصادية - أصبحت تأثيراتها حاضرة بقوة على الساحتين الوطنية والقومية. مما فرض على الأجيال ضرورة التعامل الواعي مع هذه المتغيرات بدراسة عالية وسرعة قياسية، خاصة في رعاية النشء وإعدادهم لهذا الواقع المعقد.

لم تعد عملية تنشئة الطفل وتثقيفه حبيسة المصادر التقليدية كالأسرة، والمسجد، والروضة، والمدرسة، وأدب الأطفال. بل اتسعت آفاقها لتمتد إلى فضاءات معرفية شاسعة تشمل: المكتبات العامة والخاصة، والنوادي العلمية، والجمعيات الثقافية، والمتاحف، ووسائل الإعلام المتنوعة، وقاعات الحاسوب، وقاعات الإنترنت. وقد أضفت الوسائط والتقنيات الحديثة أبعاداً جديدة على عمليات التنشئة، مؤثرة مباشرة في تشكيل عقل الطفل، ومكنته من أن يكون: مستهلكاً ناقداً للمعرفة، مبدعاً للمحتوى، منتجاً للثقافة، متذوقاً جمالياً.

وهنا يبرز التساؤل المحوري: كيف نتعامل مع هذا الباحث الصغير؟ هل يكفي أن نتعامل معه باعتباره متلقياً ينتظر التوجيه؟ أم ينبغي اعتباره فاعلاً ثقافياً ومنتجاً معرفياً في حاضره؟ هذا يتناقض مع المقولة التقليدية التي ترى التربية مجرد "إعداد للمستقبل"، ويدعوننا إلى تبني رؤية جديدة: "أطفالنا يعيشون حاضراً، وواجبنا فتح مساحات الاكتشاف الآمن لهم، دون وصاية خانقة أو إهمال مُضِل".

وتتطلب الإجابة عن هذه التساؤلات فهماً عميقاً لطبيعة الثقافة الإلكترونية التي يتشرها الطفل: مصادرها، سماتها، وأثارها الإيجابية والسلبية على نموه وتطوره. تسعى هذه الورقة إلى تقديم إطار تحليلي لهذه القضايا الجوهرية في سياق الطفولة المعاصرة.

تطور مفهوم الثقافة:

لطالما حصر المفهوم التقليدي للثقافة لعقود طويلة في نطاق الأدب والفكر والفنون، حيث تم تعريفها بشكل أساسي على أنها نتاج العقل الإبداعي والفني (عبد الرحيم وعمر، 2014، ص 74). بيد أن المفهوم الأنثروبولوجي والاجتماعي المعاصر للثقافة قد اتسع نطاقه بشكل جوهري، ليشمل مجمل الأنشطة والممارسات والرموز والمشاريع والقيم المشتركة التي تُشكّل نسيج الحياة الجماعية وتُحدد هوية أي أمة أو جماعة بشرية.

1-1 ثقافة الطفل: مفهومها وخصائصها

ينقسم أي مجتمع إلى فئات وشرائح اجتماعية متعددة، لكل منها منظومتها الثقافية الفرعية المميزة التي تُعبّر عن معتقداتها، قيمها، أنماط تفكيرها، وسلوكياتها الخاصة. ومن أبرز هذه الفئات وأكثرها ديناميكية فئة الأطفال، الذين يشكلون شريحة ديموغرافية حيوية وغالباً ما تكون الأكبر عدداً في العديد من المجتمعات. تشكل ثقافة الطفل Children's Culture كثقافة فرعية مستقلة Subculture تتمتع بخصوصية واضحة. ولا ينحصر مفهومها في الجانب التعليمي الرسمي (التحصيل الدراسي) أو مجرد المستوى المعرفي للطفل في مختلف المجالات. بل هي تشمل، على نحو مماثل لثقافة الكبار وإن بخصائص فريدة، منظومة متكاملة من العناصر تشمل:

الممارسات والعادات والتقاليد: أنماط اللعب المميزة، طقوس التفاعل اليومي، قواعد المجموعات الندية Peer groups، العادات الاجتماعية الخاصة بهذه الفئة العمرية. المعتقدات والرموز: فهم الأطفال الخاص للعالم من حولهم، الأساطير والحكايات الشعبية المنتشرة بينهم، الرموز والإشارات الداخلية، الخرافات الطفولية. الإبداع والتعبير: الأدب الموجّه للأطفال (قصص، شعر)، الفنون (رسم، غناء، تمثيل عفوي)، الألعاب الإبداعية (التخيل، الدراما)، أساليب التعبير اللغوي والمصطلحات الخاصة. القيم والمعايير الاجتماعية: أنظمة القيم التي تطور داخل جماعات الأطفال، معايير الصداقة والولاء، مفاهيم العدل والإنصاف في إظهارهم الخاص، آداب السلوك في محيطهم. المواد الثقافية: الألعاب، الملابس، الموسيقى، الوسائط (كتب، أفلام، برامج تلفزيونية) المصممة لهم أو التي يتبناها الأطفال ويُعيدون إنتاج معانيها.

1-2 الطبيعة الديناميكية والاستقلالية لثقافة الطفل:

تؤكد دراسات علم اجتماع الطفولة Sociology of Childhood على أن ثقافة الأطفال ليست مجرد نسخة ناقصة أو تمهيدية لثقافة الكبار. بل هي ثقافة قائمة بذاتها، ينتجها الأطفال ويستهلكونها ويُعيدون إنتاجها بشكل مستمر من خلال تفاعلاتهم اليومية داخل فضاءاتهم الخاصة (المدرسة، الملعب، النادي، الفضاء الافتراضي) (James & Corsaro, 2005; Prout, 1997). يلعب الأطفال دوراً فاعلاً في تشكيل هذه الثقافة ونقلها بين أقرانهم، مستخدمين الموارد المتاحة لهم في بيئتهم ولكن بإضفاء معانٍ وتعديلات تتناسب مع رؤيتهم للعالم (Christensen & James, 2008). ويتطلب الفهم الشامل لأي مجتمع الاعتراف بوجود وتعدد الثقافات الفرعية داخله، ومن أبرزها حيوية ثقافة الطفل. فهذه الثقافة ليست ظاهرة هامشية، بل هي نسيج معقد وديناميكي يعكس تجارب الطفولة، يشكل هوية الأطفال الجماعية، ويوفر لهم إطاراً لفهم العالم وتنمية مهاراتهم الاجتماعية والثقافية بشكل مستقل نسبياً. دراسة هذه الثقافة وفهم مكوناتها وآليات اشتغالها تُعدّ ضرورة أكاديمية وعملية لفهم الطفولة كمرحلة حياة لها قيمتها الذاتية وليس مجرد مرحلة تمهيدية للرشد.

1-3 السياق الاجتماعي للطفولة في العصر الرقمي: إعادة تشكيل التربية والثقافة

يشهد العصر الرقمي تحولاً جوهرياً في بنية المجتمعات المعاصرة، ينعكس بقوة على مؤسسات التنشئة الاجتماعية وعلى رأسها التربية. يتجلى هذا التحول في اتساع الهوية ("المسافة") بين أنماط التربية التقليدية السائدة في مجتمعاتنا العربية، والتي ما تزال تسيطر على مساحات واسعة منها رغم صعوبة استدامتها، والمتطلبات الجوهرية لتربية تتلاءم مع واقع الثورة المعرفية والتكنولوجية الحالية. وتكمن متانة العلاقة الجدلية بين التربية والثقافة في كون التربية أداة محورية في عملية التنشئة الاجتماعية، حيث تشكل الثقافة الإطار المرجعي الذي تعمل ضمنه، والتربية بدورها آلية أساسية لنقل الثقافة وإعادة إنتاجها أو تحويلها. مما يستدعي بالضرورة صياغة غايات تربوية واضحة تستجيب لهذا السياق المتغير.

وفي هذا الإطار تقدم دراسة اليونيسكو الموسومة بـ "التعليم ذلك الكنز المكنون" 1 (ديلور، 2003، ص 97) إطاراً مرجعياً لتربية الطفل العربي في ظل اقتصاد المعرفة، مركزة على أربع غايات أساسية تستهدف توظيف تكنولوجيا المعلومات والاتصال لتحقيقها:

تنمية القدرة على اكتساب المعرفة: تمكين الطفل من آليات البحث والاستكشاف والاستفادة من المصادر الرقمية المتنوعة.

تنمية القدرات الذهنية: تعزيز مهارات التفكير النقدي والتحليل والتركيب وحل المشكلات في سياقات معلوماتية معقدة.

4-1 التكوين الاجتماعي لثقافة الطفل: محددات وعوامل

لا تشكل ثقافة الأطفال كياناً متجانساً أو نمطاً واحداً، بل هي ظاهرة اجتماعية مركبة تخضع لعملية تشكيل مستمرة تتأثر بمجموعة من العوامل البنوية والتفاعلية التي تخلق تنوعاً وتمايزاً بينهم، لعل أبرزها:

وسائل الإعلام التقليدية والجديدة (الوكالات الاجتماعية غير الرسمية): يظل التلفاز مصدراً رئيسياً، حيث تعمل البرامج والأفلام الموجهة للأطفال كقنوات لنقل قيم وأفكار وتمثيلات ثقافية. وقد أشارت دراسات إلى دور هذه الوسائل في تعريض الطفل لثقافات "غريبة" (عولمة ثقافية) وفي محاولة غرس قيم وأيديولوجيات معينة من قبل جهات فاعلة متنوعة، مما يساهم بشكل حاسم في صياغة هويته الثقافية وتمثلاته للعالم.

التكنولوجيا الرقمية ووسائل التواصل الاجتماعي (الفضاء الافتراضي كحقل اجتماعي): أحدثت هذه الأدوات تحولاً نوعياً، فأصبحت فاعلاً أساسياً في تشكيل ثقافة الطفل. فهي تفتح أمامه عالماً غير محدود من الخبرات والمعارف والتفاعلات الاجتماعية المتجاوزة للحدود الجغرافية والمجتمعية التقليدية. تقدم هذه المنصات أساليب جديدة للتعليم والتسلية والتواصل، وتفرض أنماطاً ثقافية ولغوية وسلوكية تتفاعل مع ثقافته الأصلية، مما ينتج عنه في كثير من الأحيان عمليات تآقف أو تكيف ثقافي قد تصل حد الصراع بين الأجيال داخل النسق الثقافي الأسري والمجتمعي.

الحكايات الشعبية والأساطير والأدب الموجه (التراث الثقافي والأدب كناقل للقيم): تمثل الحكايات المتناقلة شفهيًا (كحكايات الجدات) والأساطير المحلية (مثل أسطورة "بابا نويل") والأدب الكلاسيكي

الموجه للطفل (كقصة "ليلي والذئب" أو "بائعة الكبريت") مستودعاً للقيم والمعايير والتراث الثقافي الجماعي. تعمل هذه الروايات كآلية لنقل التقاليد والمعتقدات والخبرات الجمعية عبر الأجيال، وتساهم في تشكيل الضمير الجمعي للطفل وتمثلاته للخير والشر، والشجاعة، والهوية المجتمعية.

العلاقات الاجتماعية والشبكات التفاعلية (المجموعات الرفاقية كجماعة مرجعية): يكتسب الطفل جزءاً جوهرياً من ثقافته من خلال تفاعلاته المباشرة في سياقات اجتماعية مختلفة (الأسرة الممتدة، الحي، المدرسة، النوادي). تخلق هذه التفاعلات داخل "مجموعات الرفاق" ثقافة فرعية خاصة بهم، يتعرف الطفل من خلالها على أنماط سلوكية وقيم ومعايير قد تختلف أو تتشابه مع ثقافة أسرته. تعتبر هذه المجموعات مجاًلاً حيوياً للتجريب الاجتماعي، وتعلم أدوار جديدة، واكتساب مكانة داخل نظام اجتماعي مصغر، مما يساهم بشكل فعال في بناء رأس المال الاجتماعي والهوية الاجتماعية للطفل.

اللعب والنشاط التخيلي (اللعب كممارسة اجتماعية بناءة): لا يقتصر اللعب، خاصة القائم على التخيل والمحاكاة الرمزية، على كونه وسيلة ترفيه، بل هو ممارسة اجتماعية بالغة الأهمية. فهو مختبر حي يمارس فيه الطفل أدواراً اجتماعية، ويستكشف بيئته المادية والاجتماعية (كملاحظة أعشاش الحيوانات أو محاولة بناء بيت صغير)، ويجرب حلولاً لمشكلات، ويبني علاقات مع رفاقه. تُترجم هذه التجارب الحسية والتفاعلية إلى معارف ومهارات وقيم (كالمنافسة، التعاون، احترام القواعد) تندمج في نسيج ثقافته، وتعدّ شكلاً من أشكال التعلم الاجتماعي النشط وبناء المعنى.

ويشير هذا التحليل السوسيولوجي إلى أن ثقافة الطفل هي نتاج تفاعل معقد وديناميكي بين بنى اجتماعية كبرى (كالسياسات التعليمية، العولمة، التكنولوجيا) ووكالات تنشئة اجتماعية رسمية (المدرسة) وغير رسمية (الأسرة، الإعلام، جماعة الرفاق)، وممارسات يومية صغرى (كاللعب والتفاعل المباشر). يفرض العصر الرقمي إعادة نظر جذرية في فلسفة

التربية وأدواتها لمواكبة هذا التشابك المعقد في تشكيل هوية الطفل الثقافية والاجتماعية في القرن الحادي والعشرين، مع ضرورة الوعي بالصراعات والتحديات التي يولدها هذا التفاعل بين القديم والجديد، المحلي والعالمي. الثقافة الرقمية في عصر تكنولوجيا المعلومات والاتصالات:

يشهد مجتمعنا المعاصر تحولات جذرية ناتجة عن الثورة غير المسبوقة في مجال تكنولوجيا المعلومات والاتصالات. يحمل هذا التطور آثاراً بالغة على النسيج الثقافي والأخلاقي للمجتمع، تتنوع بين الإيجابية والسلبية. ولا يمكن إنكار الإمكانيات الهائلة التي توفرها هذه التكنولوجيا، خاصة بعد اندماج الحوسبة والاتصالات وظهور منصات متعددة كشبكة الإنترنت. بيد أن هذا الانفتاح المعلوماتي والتوسع التقني، لا سيما مع إتاحتها دون ضوابط كافية، يقترن بتحديات خطيرة تتمثل في التأثير على المعتقدات والقيم والفكر والسلوكيات، خاصة لدى فئة الشباب. وتتفاقم هذه التحديات في سياقنا المجتمعي العربي بسبب محدودية الضوابط الثقافية والاجتماعية، وضعف ثقافة النقد لدى المتلقي، وقصور الوعي اللازم لممارسة الانتقائية المعلوماتية الفعالة لاستقطاب المفيد ورفض الضار.

1-2 مصادر الثقافة الرقمية المتاحة للأطفال:

تنوع المصادر التي تسهم في تشكيل الثقافة الرقمية لدى الأطفال، وتعد الأكثر شيوعاً واستخداماً بينهم ما يلي:

1-1-2 الأنترنت:

يُمثل الأنترنت أحد أبرز أدوات العصر الحديث حيث يُعد مصدراً غنياً للمعلومات ووسيلة تعليمية تفاعلية تتيح الوصول إلى المعارف وحل المشكلات عبر منصات متنوعة، بما في ذلك البرامج التعليمية والألعاب التفاعلية للأطفال. كما يُسهّل التواصل بين الأفراد، ويُعزز فرص التعلم الذاتي من خلال الشبكات الاجتماعية، إلى جانب كونه أداة رئيسية لتبادل المعلومات على المستوى العالمي. وقد شهد استخدام الأنترنت في الجزائر تطوراً ملحوظاً خلال العقد الماضي، مدفوعاً بانتشار الهواتف الذكية والأجهزة المحمولة، مما قلّل الاعتماد على الحواسيب التقليدية. وفقاً للبيانات الرسمية الصادرة عن الديوان الوطني للإحصائيات ONS والهيئة الوطنية لتنظيم البريد والاتصالات ARPCE، بلغ عدد مستخدمي الأنترنت نحو 31.5 مليون مستخدم بنهاية عام 2021، بما يعادل 72% من إجمالي السكان (ARPCE, 2021). وفي سياق متصل، وصل عدد مستخدمي فيسبوك إلى أكثر من 22 مليون مستخدم (DataReportal, 2023)، مما يُظهر الانتشار الواسع للمنصات الرقمية.

وبالمقارنة مع التطور التاريخي، ارتفع معدل انتشار الأنترنت من 12.5% عام 2009 إلى أكثر من 70% عام 2021 (ITU, 2022)، مع وصول نسبة مستخدمي فيسبوك إلى نحو 50% من السكان، مما يعكس التحول الكبير نحو الاعتماد على الخدمات الرقمية.

إن ارتفاع معدلات الاستخدام يطرح تساؤلات حول آثاره الثقافية والاجتماعية، خاصة في ظل التدفق الكبير للمحتوى الأجنبي الذي قد يؤثر على الهوية المحلية. إذ تُشير دراسات إلى أن "الغزو الثقافي الرقمي" أصبح أحد التحديات التي تواجه المجتمع الجزائري، حيث يُمكن للمضامين الأجنبية أن تؤثر على القيم والعادات الاجتماعية، سواء بين البالغين أو الأطفال.

إن استخدام الأنترنت من قبل الأطفال ظاهرة اجتماعية تفرض نفسها على النقاش الأكاديمي والتربوي. يُعدّ الأنترنت فضاءً افتراضياً يحمل في طياته تناقضات عميقة؛ فهو من ناحية يُمثل أداة ثورية في تعزيز المعرفة والتواصل، ومن ناحية أخرى يُشكّل بيئةً محفوفةً بالمخاطر التي تهدد البنية النفسية والاجتماعية للأطفال. من هذا المنطلق، تهدف هذه الورقة إلى تحليل تأثيرات الأنترنت على الأطفال عبر مقاربة سوسيولوجية تركز على الأبعاد النفسية والاجتماعية والأكاديمية والجسدية والأخلاقية، مع تقديم إطار وقائي قائم على الدراسات العلمية والمعايير التربوية.

إيجابيات استخدام الإنترنت:

تعزيز رأس المال الثقافي: يُسهّم الإنترنت في توسيع مدارك الأطفال عبر توفير موارد تعليمية مجانية مما يدعم نظرية "التعلم الذاتي" (Bandura, 1977).

التفاعل مع العولمة الثقافية: يُشجّع الإنترنت على الانفتاح العالمي، لكنه قد يؤدي إلى "مسح الهوية" (Giddens, 1991) في ظل غياب التوجيه الأسري.

إعادة تعريف الأدوار التربوية: أصبح الإنترنت شريكاً في العملية التعليمية، مما يُقلّص دور المدرسة التقليدي (Castells, 2000).

ب- سلبيات الإنترنت:

التأثيرات النفسية: يرتبط الإفراط في استخدام الإنترنت بزيادة معدلات القلق والاكتئاب لدى الأطفال ويُؤكد 1 (Turkle, 2011) أن العزلة الاجتماعية الناتجة عن العالم الافتراضي تُضعف المهارات العاطفية.

التأثيرات الاجتماعية: تُظهر بيانات اليونيسف (2022) أن 40% من الأطفال في الشرق الأوسط تعرّضوا لمحتوى عنيف عبر الإنترنت. ويُشير 2 (Putnam, 2000) إلى تراجع "رأس المال الاجتماعي" بسبب إهمال التفاعلات الواقعية. المخاطر الأخلاقية: يتعرّض 1 من كل 3 أطفال لمحتوى جنسي غير لائق قبل سن 12 عاماً.

ج- آليات الحماية:

التنشئة الرقمية: دمج التربية الإعلامية في المناهج المدرسية.

التوازن الرقائي: تحديد أوقات الاستخدام وفقاً لإرشادات منظمة الصحة العالمية (أقل من ساعتين يومياً).

الرقابة التشاركية: تبني نموذج "الحوار الأسري" بدلاً من الرقابة القمعية.

يُبرز التحليل السوسيولوجي أن الإنترنت ليس وسيلة محايدة، بل هو مجال صراع بين القوى الاجتماعية التي تُشكّل وعي الطفل. لذا، يجب تبني سياسات تربوية تعتمد على "التعايش الواعي" مع التكنولوجيا مع تعزيز دور الأسرة والمدرسة كفاعلين مركزيين في التنشئة.

2-1-2 الألعاب الإلكترونية:

مع تطور الحياة والتكنولوجيا شهدت الألعاب تطوراً مثيراً، ليس فقط في أشكالها بل أيضاً في الأدوات المستخدمة فيها. فبعد أن كانت تقتصر على الأدوات التقليدية دخلت أدوات جديدة مثل الأجهزة الإلكترونية إلى عالم الألعاب، مما أدى إلى تراجع الألعاب الاجتماعية شيئاً فشيئاً، خاصة بعد الانتشار الواسع للحاسوب الآلي حتى أصبحت الألعاب الإلكترونية هي الأكثر شيوعاً في العصر الحالي.

أ- انتشار الألعاب الإلكترونية بين الأطفال:

أشارت دراسة 1 (League, 2015) إلى أن الطفل في عمر السنتين أصبح قادراً على التعامل مع الجهاز الإلكتروني ومعرفة كيفية استخدامه، تماماً كما يتعامل مع الألعاب التقليدية. ولم تعد الألعاب التركيبية والألغاز هي الألعاب القياسية بين أطفال اليوم، حيث كشفت الأبحاث أن شاشات الأجهزة الذكية أصبحت جزءاً أساسياً من حياة الأطفال. وأظهرت النتائج أن 60% من الآباء والأمهات الذين لديهم أطفال تحت سن 12 عاماً أفادوا بأن أطفالهم يستخدمون الأجهزة المحمولة، بينما ذكر 38% منهم أن أطفالهم يستخدمونها في الألعاب. والأمر الأكثر إثارة للانتباه هو أن 36% من هؤلاء الأطفال يمتلكون أجهزة خاصة بهم.

وتُعرف الألعاب الإلكترونية بأنها: برمجيات تختص بتقديم التعلم من خلال اللعب، وتستخدم تقنية الوسائط المتعددة الممزوجة بالترفيه والتسلية، لتستحوذ على انتباه الأطفال، وتثير دافعيتهم لممارسة أنشطة هادفة تعمل على زيادة التحصيل. وهي تُطبّق وفق إجراءات وتعميمات يتبعها الأطفال لتحقيق أهداف محددة (عبد العزيز طنبه عبد الحميد، 2010، ص 65).

إذ لم تعد هذه الألعاب حكراً على الأطفال فحسب بل امتد تأثيرها ليشمل فئات عمرية مختلفة، بما في ذلك الشباب والكبار. وقد لجأت بعض الأسر إلى تشجيع أبنائها على ممارسة الألعاب الإلكترونية لملء أوقات فراغهم، مثل ألعاب العناية بالبشرة والوجه، والتي قد تمتد لساعات طويلة.

ب- مميزات الألعاب الإلكترونية التعليمية:

تتمثل في النقاط التالية¹: (مجدي عزيز إبراهيم، 2006، ص 267)

- ✓ استخدام مؤثرات سمعية وبصرية، مما يجعل التعلم من خلالها أكثر تأثيراً وأبقى أثراً.
- ✓ زيادة دافعية التعلم، إذ إن الميل إلى اللعب فطري لدى المتعلم، مما يشجعه على تعلم مواضيع قد لا يرغب فيها بطريقة تقليدية.
- ✓ التحرر من الخصومة والنزاع، خاصة إذا كانت الألعاب فردية دون الحاجة إلى مشاركة الآخرين.
- ✓ إثبات الذات من خلال تحقيق الأهداف دون الحاجة إلى مساعدة الآخرين.
- ✓ التشويق والجذب، فهي من أكثر الوسائل التعليمية متعة وإثارة للتفكير.
- ✓ تنمية التفكير الإبداعي، حيث ينسج الطفل أفكاراً جديدة في اللعب، مما يعزز قدرته على الابتكار.
- ✓ المرونة في الوقت، حيث يمكن ممارستها في أي وقت ولأي مدة يرغبها المتعلم.
- ✓ تقسيم المعلومات إلى خطوات صغيرة مع تقديم تغذية راجعة فورية، مما يعزز التعلم ويدفع المتعلم للمواصلة.
- ✓ تخفيف الضغوط النفسية الناتجة عن الممارسات التربوية أو التنشئة الاجتماعية.
- ✓ دمج المعرفة بالمهارات مثل التفكير المنطقي، وحل المشكلات، والتخطيط، واتخاذ القرارات.
- ✓ تفريد التعلم لمواكبة الفروق الفردية بين المتعلمين.
- ✓ التدريب على استخدام الأجهزة الحاسوبية، مما يمنح المتعلمين خبرة عملية يصعب اكتسابها بالطرق التقليدية.

ج- سلبيات الألعاب الإلكترونية غير الموجهة:

على الرغم من الفوائد التعليمية فإن الألعاب الإلكترونية الترفيهية غير الموجهة قد يكون لها آثار سلبية خطيرة، مثل: زيادة العدوانية وعدم القدرة على التحكم في النفس، مما قد يؤدي إلى السلوك العدواني وحب الذات. العزلة الاجتماعية، حيث يميل الأطفال إلى رفض التفاعل مع الآخرين بسبب إدمان الألعاب. ضعف المهارات اللغوية، وخاصة في اللغة العربية، نتيجة الاعتماد على الألعاب الأجنبية. غياب القيم والأخلاق التي كانت تُكتسب من الألعاب الاجتماعية التقليدية.

2-3 التطبيقات الإلكترونية (Apps)

تُعرف التطبيقات الإلكترونية بأنها برامج تطبيقية Applications متكاملة، حيث يمثل كل تطبيق برنامجاً قائماً بذاته أو مجموعة برامج تعمل معاً لتحقيق أهداف محددة. ويتميز التطبيق بقدرته على التفاعل مع المستخدم، مما يتيح له تنفيذ مهام متنوعة، وغالباً ما يكون مصمماً ليكون قريباً من احتياجات المستخدم اليومية. ومن أبرز الأمثلة على هذه التطبيقات تلك المتعلقة بالأجهزة المحمولة واللوحية، والتي تلعب دوراً كبيراً في تشكيل ثقافة الطفل، سواء من الناحية الإيجابية أو السلبية.

إن الاستخدام غير المرشد للكتاب الإلكتروني وأدوات التعلم الرقمية مثل الإنترنت والتقنيات المتعددة الوسائط المالتيميديا قد يؤثر سلباً على تنمية ثقافة الطفل، ويشكل خطراً على نموه النفسي والمعرفي والجمالي. ومع انتشار الأجهزة الذكية وأنظمة التشغيل مثل "أندرويد" و"iOS" أصبحت التطبيقات التعليمية والترفيهية متاحة على نطاق واسع، مما ساهم في تشكيل بيئة تعليمية تفاعلية للأطفال¹.

وتتنوع التطبيقات الإلكترونية الموجهة للأطفال بين: القواميس والمعاجم الرقمية، البرامج التعليمية التفاعلية، القصص الإلكترونية والكتب الرقمية، تطبيقات الأغاني والأنشيد التعليمية، برامج الرسم والكتابة الإبداعية.

ويُعد متجر جوجل بلاي منصةً رقميةً تحتوي على مجموعة واسعة من التطبيقات القابلة للتنزيل والاستخدام عبر الأجهزة الذكية لا سيما مع الانتشار المتزايد للأجهزة الرقمية المحمولة العاملة بنظام أندرويد. وتلعب هذه التطبيقات المتنوعة دوراً مهماً في تشكيل الثقافة الطفلية. وفيما يلي أمثلة لبعض التطبيقات المناسبة للفئة العمرية للأطفال:

تطبيق "أبجد" أداة تعليمية تفاعلية لتعليم الحروف الهجائية العربية للأطفال في مرحلة ما قبل المدرسة: يُمثل تطبيق "أبجد" أداة تعليمية مُبتكرة مُصممة لتعليم الحروف الهجائية العربية للأطفال ضمن الفئة العمرية من سنتين إلى خمس سنوات. يتميز التطبيق بواجهة جذابة زاهية الألوان، مما يساهم في جذب انتباه المتعلمين الصغار وتحفيزهم على اكتساب المهارات الأساسية في القراءة والكتابة. بالإضافة إلى ذلك، يتضمن التطبيق مجموعة متنوعة من الأنشطة التعليمية التفاعلية التي تدمج بين التعلّم والترفيه، مما يعزز عملية اكتساب المعرفة لدى الطفل. ومن أبرز الميزات التعليمية التي يوفرها التطبيق:

- ✓ -ألعاب التوصيل: مثل ربط الحروف بالصور المقابلة لها، مما يساعد على تعزيز الربط بين الشكل الكتابي للحرف وصورته الذهنية.
- ✓ -توصيل النقاط: لعبة تعليمية تهدف إلى تدريب الطفل على رسم الحروف الهجائية من خلال ربط النقاط ببعضها البعض.
- ✓ -تركيب الكلمات: نشاط تفاعلي يعتمد على سحب الحروف وتركيبها لتشكيل كلمات بسيطة.
- ✓ -لعبة الذاكرة: تُعنى بتنمية المهارات الإدراكية للطفل، مع التركيز على تعزيز نطق الحروف وتثبيتها في الذاكرة.
- تطبيق "تعلم مع زكريا": هو تطبيق تعليمي شامل للأطفال الصغار (2-6 سنوات)، يركز على:
 - ✓ تعلم الحروف والأرقام.
 - ✓ المفاهيم الأساسية مثل الألوان والأشكال.
 - ✓ تنمية المهارات الحركية والإدراكية.
- ✓ تطبيق "حكايات بالعربي" مكتبة إلكترونية غنية بالقصص العربية المصورة والمقروءة، مع أنشطة تفاعلية تعزز حب القراءة لدى الطفل
- ✓ تطبيق Duolingo for Kids لتعلم اللغات: يقدم التطبيق دروساً تفاعلية في اللغات المختلفة بطريقة ممتعة وجذابة، مما يساعد الأطفال على تعلم لغة جديدة بسهولة.
- ✓ تمثل هذه التطبيقات الإلكترونية أداة تعليمية قوية يمكنها تعزيز مهارات الطفل المعرفية واللغوية إذا تم اختيارها بعناية واستُخدمت تحت إشراف الأهل. ومع ذلك فإن الاستخدام غير المنضبط قد يؤدي إلى آثار سلبية مثل العزلة الاجتماعية أو الاعتماد المفرط على التكنولوجيا. لذا، يُنصح باختيار التطبيقات ذات المحتوى الهادف والتفاعلي، مع تحديد أوقات الاستخدام لتحقيق أقصى استفادة وتجنب السلبيات المحتملة.

الخلاصة:

في ضوء ما سبق عرضه يمكن تقديم التوصيات التالية لتعزيز ثقافة الطفل وتطوير آليات حمايته وتوعيته في العصر الرقمي:

- ✓ إنشاء مؤسسة عربية لإنتاج وسائط ثقافة الطفل: تهدف إلى توحيد الجهود في هذا المجال ودعم المبادرات المتميزة عبر العالم العربي وتشمل إنتاج برامج تلفزيونية هادفة، وألعاب تعليمية تفاعلية، وقصص مصورة رقمية وورقية.
- ✓ توعية الأطفال بمخاطر الإنترنت: نشر محتوى توعوي عبر "بوستات" أو مقاطع تعليمية تبين أضرار إدمان الألعاب الإلكترونية والاستخدام غير الآمن للإنترنت، وتوجيه أولياء الأمور لمتابعة أطفالهم وتنويع وسائل التثقيف والترفيه لديهم.

- ✓ تنظيم فعاليات ثقافية وفنية متنوعة: إقامة مهرجانات أدبية وفنية على مستويات محلية وإقليمية ودولية، مع رصد جوائز تحفيزية لتشجيع مشاركة الأطفال.
- ✓ تعزيز دور المؤسسات الثقافية ودور النشر: تطوير منشورات الأطفال باستخدام تقنيات عالية الجودة، وتفعيل التطبيقات الإلكترونية التعليمية المتاحة عبر الإنترنت.
- ✓ إنشاء جهاز رقابة إلكترونية خاص بالأطفال: يختص هذا الجهاز بما يلي:
- ✓ توفير شبكات ومحركات بحث آمنة للأطفال.
- ✓ تقديم خدمات تكنولوجية ملائمة لكل فئة عمرية.
- ✓ إصدار كروت مشفرة بأسعار رمزية للاشتراك في القنوات الفضائية الهادفة، مع إمكانية تفاعل الأطفال عبر مسابقات أو مشاريع مشتركة.
- ✓ توعية الأطفال بحقوقهم الإلكترونية وطرق التعامل مع التنمر أو الاستغلال عبر الإنترنت.
- ✓ عقد ورش عمل وندوات توعوية للأسر: التركيز على مخاطر الغزو الثقافي وتأثيره على هوية الطفل ومعتقداته، مع تجاوز الاعتماد على البحوث الأكاديمية فقط.
- ✓ تحديث مكتبات الطفل تكنولوجيًا: توفير مكتبات ورقية وإلكترونية متنوعة، مع مراعاة الفئات العمرية، وإنشاء مكتبات في المناطق ذات المستوى الاقتصادي المنخفض، مجهزة بأجهزة حاسوب ومساحات للقراءة الرقمية.
- ✓ إطلاق مكتبات متحركة ذكية: تصميم مكتبات متنقلة (على شكل حافلات أو عربات) تخدم المناطق النائية والقرى، مزودة بكتب ورقية وإلكترونية، وأدوات جذب مثل الأغاني التعليمية والألعاب التفاعلية وتحديث محتواها دوريًا كل ستة أشهر.
- ✓ هذه التوصيات تسهم في بناء بيئة ثقافية آمنة وغنية للأطفال، وتعزز وعيهم الرقمي والهياتي في ظل التحديات المعاصرة.

قائمة المراجع:

- أبوهيف، عبد الله (2001). الغزو الثقافي وأثره على ثقافة الطفل. دمشق: منشورات اتحاد الكتاب العرب.
- إبراهيم، مجدي عزيز (2006). تنمية تفكير المعلمين والمتعلمين - ضرورة تربوية في عصر المعلومات. القاهرة: دار عالم الكتب.
- عبد الرحيم، هالة؛ ممدوح، وعمر (2014). الانعكاسات الثقافية والاجتماعية للعولمة على طفل ما قبل المدرسة. الإسكندرية: دار المعرفة الجامعية.
- طمبة، عبد العزيز عبد الحميد (2010). التعليم الإلكتروني ومستحدثات تكنولوجيا التعليم. القاهرة: المكتبة العصرية.
- ديلور، جاك (2003). التعليم ذلك الكنز المكنون، تقرير قدمته إلى اليونسكو اللجنة الدولية المعنية بالتربية للقرن الحادي والعشرين.
- 6.Bandura, A. (1977). Self-efficacy: Toward a unifying theory of behavioral change. Psychological Review, 84, 201.
- 7.Castells, M. (2000). The Rise of the Network Society (2nd ed.). Blackwell Pub, p30.
- 8.Christensen, P., & James, A. (Eds.). (2008). Research with Children: Perspectives and Practices (2nd ed.). Routledge.
- 9.Corsaro, W. A. (2005). The Sociology of Childhood (2nd ed.). Pine Forge Press.
- 10.Giddens, A. (1991). Modernity and self-identity: Self and society in the modern age. Stanford University Press.

11. James, A., & Prout, A. (Eds.). (1997). *Constructing and Reconstructing Childhood: Contemporary Issues in the Sociological Study of Childhood* (2nd ed.). RoutledgeFalmer.
12. Livingstone, S., Mascheroni, G., & Staksrud, E. (2018). European research on children's internet use: assessing the past and anticipating the future. *New Media and Society*, 20(3), 325.
13. Putnam, R. D. (2000). *Bowling alone: The collapse and revival of American community*. Touchstone Books/Simon & Schuster.
14. Turkle, S. (2011). *Alone Together: Why We Expect More from Technology and Less from Each Other*. New York: Basic Books.

المراجع الإلكترونية:

15. Aby League (2015). *Kids and Gadgets: The Effects of Electronic Media on Developing Brains*. تم الاسترجاع في 12 مايو 2025، من:
<http://www.motherearthliving.com/smartparenting>
16. إحصائيات وسائل التواصل الاجتماعي في الجزائر. تم الاسترجاع من:
<https://datareportal.com>
17. تقرير انتشار الإنترنت في الجزائر. تم الاسترجاع في 24 مايو 2025، من:
<http://www.arpce.dz>
18. قياس المجتمع الرقمي. تم الاسترجاع في 24 مايو 2025، من:
<https://www.itu.int>
19. موقع الثقافة. تم الاسترجاع في 27 مارس 2025، من:
<http://www.alukah.net/culture/0/1658>