

الذكاء الاصطناعي وهوية الطفل: مآلات نحو زعزعة الأمن والأمان في العوالم الافتراضية (المتافيرس)
Artificial Intelligence and the Child 's Identity :Consequences of Destability and Security in
Virtual Worlds (Metaverse)

L'intelligence artificielle et l'identité de l'enfant : Vers une érosion de la sécurité dans les
mondes virtuels (métavers)

مروش مروى¹*

تاريخ النشر: 2025/12/31

تاريخ القبول: 2025/11/26

تاريخ الإرسال: 2024/11/09

ملخص:

أضحت حماية هوية الطفل وأمنه النفسي في العوالم الافتراضية (المتافيرس) واحدة من أكبر التحديات التي تواجه الأسرة والمجتمع في العصر الرقمي، حيث تخلق هذه البيئات مخاطر حقيقية تتراوح بين التنمر الإلكتروني وانزياح الهوية. وفي سبيل مواجهة هذه التحديات، تبرز الحاجة الملحة لتعزيز المنظومات التربوية والقانونية للحفاظ على التوازن النفسي والهوياتي للطفل فالحل لا يكمن في منع التكنولوجيا، بل في تسخيرها لبناء منصات آمنة تعزز القيم الإيجابية وتضمن الهوية، كما يمكن توظيف هذه العوالم الافتراضية لتعزيز مهارات التأقلم النفسي والمرونة الذهنية، وبناء شخصيات رقمية متوازنة قادرة على حماية نفسها من التنمر والاستغلال. هكذا نستطيع تحويل هذه العوالم الافتراضية من فضاءات مهددة للهوية والأمان إلى بيئات داعمة للنمو النفسي السليم، حيث يبني الطفل شخصيته في فضاء رقمي آمن، يحمي خصوصيته ويحترم فريدته، مع الحفاظ على ارتباطه الواعي بواقعه الحقيقي وجذوره الثقافية.

Abstract:

Protecting children's identity and psychological security in virtual worlds (the metaverse) has become one of the most significant challenges facing families and society in the digital age. These environments create real risks ranging from cyberbullying to identity distortion.

To address these challenges, there is an urgent need to strengthen educational and legal systems to preserve the child's psychological and identity balance. The solution lies not in prohibiting technology, but in harnessing it to build safe platforms that promote positive values and preserve identity. Furthermore, these virtual worlds can be utilized to enhance psychological coping skills and mental resilience, building balanced digital personalities capable of protecting themselves from bullying and exploitation.

Thus, we can transform these virtual worlds from spaces threatening identity and security into environments supportive of sound psychological development. In this safe digital space, the child can build their personality in a manner that protects their privacy and respects their individuality, while maintaining a conscious connection to their real-world reality and cultural roots.

*مروش مروى

¹ Merrouche Maewa, Akli Mohand oulhadj University-Bouira - (Algeria), laboratory "interdisciplinary in human sciences, environment and society" m.marrouche@univ-bouira.dz

Keywords:

Child; Metaverse; Cyberbullying; Generative AI; Ethics

Résumé:

Protection de l'identité de l'enfant et de sa sécurité psychologique dans les mondes virtuels (le métavers) est devenue l'un des plus grands défis auxquels sont confrontés la famille et la société à l'ère numérique. Ces environnements créent des risques réels, allant du cyberharcèlement à la distortion de l'identité.

Pour relever ces défis, il est urgent de renforcer les systèmes éducatifs et juridiques afin de préserver l'équilibre psychologique et identitaire de l'enfant. La solution ne réside pas dans l'interdiction de la technologie, mais dans son utilisation pour construire des plateformes sûres qui promeuvent des valeurs positives et préservent l'identité. De plus, ces mondes virtuels peuvent être utilisés pour renforcer les compétences d'adaptation psychologique et la résilience mentale, en construisant des personnalités numériques équilibrées capables de se protéger contre le harcèlement et l'exploitation.

Ainsi, nous pouvons transformer ces mondes virtuels d'espaces menaçant l'identité et la sécurité en environnements favorisant un développement psychologique sain. L'enfant peut ainsi construire sa personnalité dans un espace numérique sécurisé, qui protège sa vie privée et respecte son individualité, tout en maintenant un lien conscient avec sa réalité tangible et ses racines culturelles.

Mots-clés : enfant ; métavers ; cyberharcèlement ; intelligence artificielle générative ; éthique.

مقدمة

في عصر لم يعد فيه الخيال حبيساً في صفحات الكتب، بل تجسّد في عوالم رقمية موازية، يقف أطفالنا على حافة هوة وجودية إنها ثورة الميتافيرس والذكاء الاصطناعي التي لا تكتفي بتغيير طريقة عيشنا، بل تعيد تشكيل هويات أطفالنا من الأعماق. فبينما نحلم بمستقبل تكنولوجي زاهر، تترصد مخاطر غير مرئية براءة الطفولة وتقويض الأمن النفسي؛ فقد أصبحت الشاشات الصغيرة بوابات لعوالم لا تُحصى، حيث يسبح أطفالنا في فضاءات رقمية تخلط الواقع بالخيال، وتذيب الحدود بين الحقيقي والافتراضي. هذه العوالم الجديدة، رغم إمكاناتها التعليمية الهائلة، تحولت إلى ساحات للتنمر الإلكتروني، ومعامل لتشويه الهوية، ومساحات لتفكيك القيم. فالهوية التي كنا نبنيها لسنوات في العالم الحقيقي، قد تنهار في ساعات قليلة من التعرض غير الموجه في العالم الافتراضي.

الأمر لا يقتصر على مجرد استخدام تكنولوجي، بل هو معركة وجودية تخوضها الطفولة في مواجهة آلات ذكية مصممة لجذب الانتباه وإدمان الاستخدام، لقد أصبح من الواضح أننا إزاء واقع جديد يتطلب فهماً دقيقاً لآليات عمل هذه التقنيات وتأثيرها، خاصة مع تطور أنظمة الذكاء الاصطناعي التي تقوم على محاكاة السلوك البشري، وتقنيات الميتافيرس التي تدمج العالم الواقعي بالافتراضي، وهذا الواقع الجديد يفرض علينا جميعاً، أفراداً ومؤسسات إعادة النظر في أساليب التربية والتعليم وابتكار آليات جديدة تحقق التوازن بين الاستفادة من إيجابيات التكنولوجيا والوقاية من مخاطرها، لضمان

نشأة سليمة لأطفال تحافظ على هويتهم وتضمن أمنهم النفسي في هذا العالم الرقمي. فكيف نحمي براءة الطفولة في زمن صارت فيه الهوية سلعة رقمية، والأمان النفسي ضحية للفضاءات الالمحدودة؟

إنها معركة زمنية حرجة، نواجه فيها أسئلة مصيرية: كيف نستثمر إيجابيات هذه التقنيات دون أن نفقد أطفالنا في متاهاتها؟ كيف نبني جيلاً قادراً على التوازن بين عالمين؟ وكيف نحول هذه التحديات إلى فرص للنمو الآمن؟ هذه الورقة تحاول الإجابة عن هذه التساؤلات، ساعيةً إلى رسم خريطة طريق لطفولة آمنة في عصر الرقميات. أهمية الدراسة:

أولاً: الكشف عن المخاطر التربوية والنفسية الناجمة عن الاستخدام العشوائي للتقنيات الحديثة على الأطفال، ولفت انتباه الجهات المسؤولة إلى خطورة الظاهرة وضرورة تطوير سياسات فعالة لمواجهتها.

ثانياً: سد النقص في الدراسات الواقعية التي تتناول تأثير العوامل الافتراضية على هوية الطفل العربي.

ثالثاً: التأكيد على أهمية الرقابة على المحتويات الإعلامية والترفيهية الموجهة للأطفال مع اقتراح بدائل تربوية متنوعة تحد من الاعتماد المفرط على التكنولوجيا.

أهداف الدراسة:

أولاً: تحليل المخاطر الناجمة عن الاستخدام السلبي للذكاء الاصطناعي و(الميتافيرس) على تعليم الطفل وهويته.

ثانياً: تحديد مدى تأثير العوامل الافتراضية على الأمن النفسي والتربوي للطفل.

ثالثاً: تقييم الدور التربوي للأسرة والمؤسسات التعليمية في حماية الأطفال من مخاطر التقنيات الحديثة.

رابعاً: اقتراح إطار لضوابط أخلاقية واستخدام متوازن لهذه التقنيات يحفظ هوية الطفل وأمنه.

وقد اعتمدت الدراسة على المنهج التحليلي لفحص المخاطر التربوية والثقافية، والمنهج الوصفي لرصد ظاهري الذكاء الاصطناعي والميتافيرس وتأثيرهما على الأطفال. وبهذا الإطار، تسعى الورقة لتقديم رؤية متكاملة توازن بين متطلبات العصر الرقمي وضرورة الحفاظ على هوية الطفل وسلامته النفسية والتربوية.

المبحث الأول: تقنية الذكاء الاصطناعي والميتافيرس وتأثيرهما على النشء

تعد تقنية الذكاء الاصطناعي بمثابة العقل المحرك لعوالم (الميتافيرس)، حيث تتحول هذه العوالم من مجرد فضاءات ثلاثية الابعاد على عوالم ذكية تفاعلية قادرة على محاكاة الواقع بدرجات مذهلة، فمن خلال خوارزميات التعليم الآلي ومعالجة اللغات الطبيعية، يمكن للذكاء الاصطناعي خلق شخصيات افتراضية ذكية، وبناء بيئات ديناميكية تتكيف مع سلوكيات المستخدمين، بل وتقديم تجارب مخصصة لكل مستخدم بناءً على تفضيلاته وسلوكه.

1- في مفهوم الذكاء الاصطناعي والطفل

1.1- مفهوم الذكاء الاصطناعي (Artificial Intelligence):

الذكاء الاصطناعي هو برنامج يستخدم لمعرفة قدرة الآلات على تعلم السلوك البشري وتقديم استجابات أو ردود أفعال مثل البشر، يتم دمج البرنامج في البرمجيات أو الآلات أو الروبوتات حتى يتمكن من التصرف مثل ما يفعله البشر ويفكرون وفقا لما يريده البشر، على العموم الذكاء الاصطناعي هو "علم يستخدم لتقليد الذكاء الذي يمتلكه الكائنات الحية ويطبق من خلال الآلات بهدف حل المشاكل". (Bansal، 2022، صفحة 03)

الذكاء الاصطناعي ليس ظاهرة جديدة، لقد تم تطوير الكثير من النظريات الكامنة من قبل علماء الكمبيوتر مثل الآن تورينغ (Alan Turing)، وجون مكارثي (john mccarthy) على مدار السبعين عام الماضية، كما يشير مصطلح الذكاء الاصطناعي في الواقع إلى تقنيات مختلفة تختلف في التعقيد ولها نفس النتيجة المشتركة: الحد من الإدراك البشري وصنع القرار، كما يمكن للذكاء الاصطناعي أن يقود التغير على جميع الجبهات، سواء كان التغير الاجتماعي من خلال اكتشاف المشاعر أو على سبيل المثال إدارة البنية التحتية التي تعمل على تحسين شبكات إشارات المرور بناء على البيانات المقدمة في الوقت الفعلي بواسطة كاميرات تصور حركة المرور وأجهزة استشعار الانترنت لزيادة الإنتاجية المركبات إلى أقصى حد. (shichira, 2021, p. 13)

1.2- الذكاء الاصطناعي للأطفال

إن دخول الذكاء الاصطناعي إلى حياة الأطفال يضعنا أمام مسؤولية كبيرة لضمان توازن دقيق بين الاستفادة من إمكانيات هذه التقنيات الهائلة، وحماية البراءة والهوية والنمو النفسي السليم لأطفالنا في هذا العصر الرقمي المعقد، حيث تتضح العلاقة بين الذكاء الاصطناعي والأطفال في سؤال مهم هو متى يجب أن يبدأ الأطفال في التعرف على الذكاء الاصطناعي؟ العديد من الأطفال الصغار يتفاعلون مع الذكاء الاصطناعي مثل مكبرات الصوت الذكية والألعاب الذكية، بشكل يومي مما دفع الباحثين إلى استكشاف مخاوف الخصوصية والسلامة المتعلقة بالأطفال والذكاء الاصطناعي. (Randi williams، 2019، صفحة 02)

أصبحت التكنولوجيا الرقمية أكثر تقدما، فقد غيرت حياة الإنسان بسرعة كبيرة، منذ وقت ليس ببعيد كانت التكنولوجيا الرقمية مخصصة للبالغين فقط في بيئة العمل، وفي الوقت الحاضر أدى استيعاب التكنولوجيا إلى تحول حياتنا إلى ثقافة رقمية جديدة عبر جميع الأعمار، ولكن لا يزال يتعين على المراهقين مواكبة الاتجاه الحالي في التكنولوجيا في العديد من الجوانب الإيجابية مثل الفصول الافتراضية وتوسيع الدائرة الاجتماعية وزيادة التفكير البصري، وبصرف النظر عن ذلك فإنه يزيد أيضا من الإبداع ويحسن المهارات التقنية واحترام الذات، لكن الاستخدام المفرط لتكنولوجيا الرقمية قد يؤدي إلى آثار أكثر ضررا على رفاهية الأطفال مقل فقدان الخصوصية والقضايا المتعلقة بالصحة وتغير الأعراف الاجتماعية. (Bansal، 2022، صفحة 04)

يبدو أن الطفولة مشبعة بالتكنولوجيا بشكل متزايد من التلفزيون إلى الإنترنت، من ألعاب الفيديو إلى أجهزة الكمبيوتر الشخصية ومن كاميرات الفيديو إلى الهواتف المحمولة يتفاعل الأطفال ويمارسون كفاءتهم في مجموعة كاملة من التقنيات في المنزل وفي المدرسة وفي العالم الاجتماعي الأوسع. يطرح التفاعل المتزايد بين الأطفال والتكنولوجيا أسئلة حاسمة حول كيفية فهمنا لطبيعة الطفولة في المجتمع الحديث، وماهي أنواع التغيرات التي قد يجلبها توفر التكنولوجيا على عوالم الأطفال الاجتماعية؟ (Ellis, 2013, p. 10)

يتضح مما سبق أن الذكاء الاصطناعي هو فرع من فروع علم الحاسوب فهو محاولة لمحاكاة الذكاء البشري وطرق التفكير ولغة بهدف الوصول إلى الآلات ذكية تعمل عمل الإنسان تتسم بالخبرة، تضاعف القدرة الإنتاجية وتحتل المكان الواسع في حياة البشر، حيث أصبحت الآلات الذكية والبرامج المدعومة بالإنترنت هي الملاذ الأول للطفل الصغير والرجل المراهق العجوز الكبير، وأضحت العوالم الافتراضية العالم المثالي للبشر الذي يجدون فيه راحتهم، لكن كيف سيكون مصير الطفل الذي تعود على العوالم الافتراضية؟ هل سوف تأثر على الطفل في تشكيل هويته وطرق تعليمه؟

2- ماهية الميتافيرس وخصوصية الطفل

2.1- الميتافيرس وتطبيقاته:

أ- تعريف الميتافيرس: (Metaverse)

ظهر العالم الافتراضي (الميتافيرس) في إعلان لرئيس شركة " ميتا Meta " كثورة تكنولوجية، تندمج فيها الحياة الواقعية مع الحياة الافتراضية، ففي نهاية عام 2021 أعلن مارك زوكبرغ (Mark Zuckerberg) رائد أكبر شركة تواصل اجتماعي عن تغيير اسم شركته من فيسبوك " ميتا Meta " . إن كلمة الميتافيرس " Metaverse " هي كلمة مقسمة إلى كلمتين " ميتا Meta " وتعني ما وراء، أما الكلمة الثانية "فيرس Verse " وهي كلمة مصاغة من العالم أو الكون، وبذلك يكون الاسم كامل " الكون الماورائي " أو ما بعد الكون.

حيث وصف مؤسس الشركة مشروع الميتافيرس بأنه بيئة افتراضية شبه حقيقية، فبدلاً من النظر إليها من الشاشة فقط يمكن الدخول إليها والتفاعل معها بشكل حقيقي، عن طريق (الأفتار) الذي يجسد شخصيتنا رقمياً في العالم الافتراضي بفضل السترات والقفازات التي يتم ارتداؤها والمزودة بأجهزة استشعار وكذلك باستخدام نظارات الواقع الافتراضي، كما يوجد فيه اقتصاد رقمي من عملات رقمية وتجارة العقارات وتسويق ماركات الموضة. (زعت، 2022، صفحة 1018)

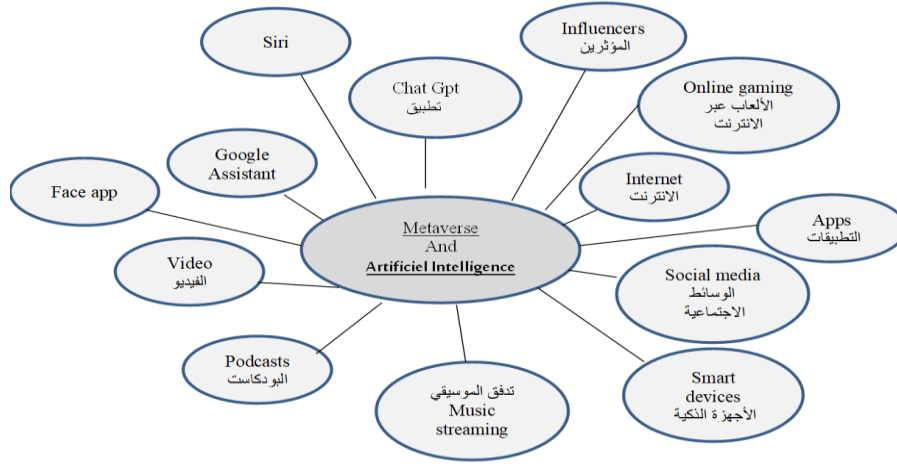
فالميتافيرس هو برنامج تتم فيه محاكاة الواقع وتقليد البيئة التي نعيش فيها، يوجد فيه عالم من الأشخاص يتبادلون الرسائل والمعلومات فيما بينهم، هذا العالم يعرف بالعالم الافتراضي، الذي يقلد ويحاكي الواقع المعاش عند البشر وذلك من خلال

الخيال أو التمثيل ، وقد يلجأ إليه الأطفال لتسلية واللعب ، هنا تأثر الأطفال بالعالم الافتراضي الذي ساعدهم على تبني وتقمص شخصية افتراضية قوية تقاتل بجانبهم والسرح بخيالهم نحو البعيد مثل مسلسل أبطال الديجيتال والألعاب " فايس

سيتي" أي المدينة الرذيلة وكذلك لعبة "باتل يلد" وهي من ألعاب التي تستعرض فيها القوى العضلية ، مثال ذلك أب علم ابنته أشياء تبدو سهلة في الخيال لكنها تؤثر عليها في الواقع وغيرها من الأمور الخفية تحت ستار من الغدر والقنص والالتفاف والتخطيط ، ومن هنا يحظى الأطفال بالحرية التي لا يجدونها في عالم الحقيقي .(توفيق، 2009، الصفحات 6-8)

أي العالم الافتراضي هو العالم الدائم الذي يعتمد عليه الطفل في محاكاة الأشياء التي يستصعبها، كيف ذلك؟ بوجود حاسب آلي وشبكة انترنت، تلك الألعاب والاجهزة الالكترونية بالمختصر البسيط هي التي تتحكم في طفل وهوية بمعزل عن العالم الحقيقي وعن الواقع المعاش، ومادام (الميتافيرس) يعطي اللعبة صبغة أكثر واقعية يكون الطفل أكثر تأثراً وانغماساً وبالتالي تكون له آثار أكثر سلبية.

ب- تطبيقاته:



الشكل (1) يشمل تقنيات وتطبيقات الذكاء الاصطناعي والميتافيرس

المصدر: الباحث، بالاستناد إلى (زعت، 2022، صفحة 1019)

2.2- الأمن في الميتافيرس (الإيجابيات)

إن التكنولوجيا الرقمية الحديثة رغم سلبياتها إلا أن هناك غاية إيجابية استحدثت من أجلها، خاصة في مجال التعليم فهي تعمل على توفير التعليم في المناطق النائية الذي يخلق جواً من المتعة والإثارة والتشويق للمتعلم، كما تعمل تقنية الميتافيرس على الربط والجمع بين مدارس المتقدمة والدول النامية "الفصول الافتراضية"، أما بالنسبة إلى المعلومات فهي توفرها بشكل سريع وسهل. (زعت، 2022، صفحة 1021)

أما في المجال الوظيفي تساعد العمال في العمل دون مغادرة المنازل، عن طريق نظارة (الميتافيرس) التي تساعد في الذهاب إلى مقر عملهم ومباشرة العمل رفقة باقي الموظفين الذين يمكنهم الانضمام إلى لبعضهم عبر مكتب افتراضي يمنحه العالم الافتراضي.

وفي القطاع الاقتصادي يتيح العالم الافتراضي إمكانية مباشرة مختلف التعاملات التجارية من تسويق وتجارة وبيع، والدفع فيها يكون بالعملة المشفرة، وفي حالة التجربة ثلاثية الأبعاد الدفع يكون ببطاقة الائتمان؛ بالإضافة إلى ذلك يمكننا الاعتماد على تقنية (الميتافيرس) في العلاج النفسي، في الحالات التي يصعب التعامل معها مثل المخاوف وعلاج بعض الصدمات النفسية. (أحمد، 2024، صفحة 29)

تساعد تقنية الذكاء الاصطناعي في تطوير التطبيقات ونشرها واستخدامها وصيانتها، عادة ما يتم قضاء العمر الافتراضي لبرنامج الكمبيوتر أثناء استخدامه والذي يوفر التعلم التفاعلي للمتعلمين في المرحلة الابتدائية وتساهم تقنياته الثورية في إثراء منهجيات التدريس الجديدة وتطوير خوارزميات التعلم التي تركز على الطالب. (Bansal، 2022، صفحة 08)

2.3- مخاطر الميتافيرس وزعزعة الأمن (السلبات)

تعددت المخاطر التي تتعرض لها هذه الفئة العمرية من الأطفال على اعتبار أنهم فئة سهلت المنال خاصة إذا تعلق الأمر بالألعاب والتطبيقات الجديدة وجراء التقدم التكنولوجي الهائل خاصة بعد ظهور الثورة التكنولوجية الرابعة (الذكاء الاصطناعي) والثورة التكنولوجية الخامسة (الميتافيرس) التي تعرف بالعالم الثالث الذي يجمع بين العالم الحقيقي والعالم الافتراضي هذا الذي يجعلنا نتساءل عن أهم المخاطر التي تواجه الأطفال والمراهقين.

- من بين الأضرار التي تهدد الطفل في عالم الميتافيرس جعل الطفل في عزلة انطوائي وغير اجتماعي، إضافة إلى أن هذه العوامل تصنع من الأطفال أطفالاً أنانيين لا يفكرون سوى في إشباع حاجاتهم.
- وهذه الأسباب قد تكون السبب الرئيسي لجعل الطفل يفكر في الانتحار، وتؤثر كذلك على السلوكيات ومختلف تصرفات الأطفال، ذلك ما يجعل الطفل يعيش في وحدة وانعزال ومعزول على جو اللعب الحقيقي.
- العوامل الافتراضية تجعل الطفل منغمساً ومنبهرًا وأكثر إثارة وتشويق الاكتشاف الأمور الجديدة في الميتافيرس فهي بمثابة السحر، وقد يصل بهم الأمر إلى محاكاة شخصيات غير سوية وغير أخلاقية.
- ومن بين المخاطر التي يتعرض لها الأطفال أيضاً استغلالهم من طرف بعض النفوس المريضة والمتطلعة للاستغلال الأطفال والتنمر عليهم لتحقيق مصالح غير قانونية أو شاذة. (زعت، 2022، صفحة 1025)
- غير أن التحول الرقمي أدى بلا شك إلى تحسين الوصول إلى المعلومات والتواصل مع العالم، فقد ظهرت أيضاً حالات متزايدة من التنمر عبر الإنترنت والمضايقة والإساءة عبر الإنترنت، وأعداد الانتحار خاصة بين المراهقين، إن الضجيج العالمي عبر الإنترنت وثقافة المشاهير ومكانتهم العالية نادراً ما تولد الخوف من عدم الكفاءة وعدم الرضا والعزلة، مما يؤدي في النهاية إلى تفاقم الشعور بالقلق والاكتئاب، والتوتر الرقمي والقلق المرتبط بالتكنولوجيا بين المراهقين، وتدهور

ليأقتهم العقلية وسلامتهم البدنية، حيث يعتقد الآباء أن حرمان أطفالهم من الوصول إلى الإنترنت أو الأدوات يمكن أن يمنعهم من الوصول إلى الويب أو يقيد مهاراتهم والتعلم عن وسائل التواصل الاجتماعي، ولا يعتقدون أن استخدام الإنترنت يؤثر سلباً على العلاقات الأسرية. (Bansal, 2022, p. 06)

- إن الاستخدام المكثف للإنترنت بغرض الاتصال أو اللعب الرقمي أو تصفح الإنترنت قد يكون له أيضاً آثار سلبية على المشاركة الاجتماعية والسلامة النفسية، حيث أنه يرتبط بسوء العلاقات مع الوالدين وقد يمثل متدنى للديناميكيات العدوانية والسلوكيات المختلة والنمر الذي هو مشكلة في العلاقات والتي تشمل سلوكيات تضر الآخرين بشكل مباشر أو غير مباشر، والذي يحتل أشكالاً عديدة، بدءاً من الاستبعاد المعتمد من مجموعة أقران إلى نشر الشائعات والتشهير بالأسماء والإحراج المعتمد وغيرها. (Sampson Lee Blair, 2015, p. 09)

المبحث الثاني: العوالم الافتراضية: آثار ونصائح

تعد العوالم الافتراضية بيئات ثنائية التعامل، تجمع بين الإيجابيات والسلبيات في آن واحد، فمن ناحية تفتح آفاقاً غير مسبقة للتعلم التفاعلي، والرعاية الصحية عن بعد، والتواصل العالمي، وخلق فرص اقتصادية جديدة، لكن ومن ناحية أخرى تطرح تحديات كبيرة تتمثل في المخاطر الأمنية والتهديدات الخصوصية، والآثار النفسية السلبية مثل الإدمان والإغتراب عن الواقع.

1- العوالم الافتراضية وآثارها على الطفل

1.1- الهوية الافتراضية

تؤثر العوالم الافتراضية على هوية الأطفال والمراهقين بالأخص باعتبارهم الضحية الأولى للإهمال الاسري، فالضرر الذي تسببه لم يقتصر على العلاقات الاجتماعية فحسب بل تعداه إلى مشاكل نفسية كتدني الثقة في النفس والاكتئاب والقلق النفسي وزيادة الوزن ونقصانه والميل إلى الانعزال عن الناس والخوف من المستقبل، ولذلك نتساءل ماهي الهوية الإلكترونية وكيف تؤثر على الأطفال؟

الهوية الإلكترونية فهي مجموعة الرموز والخصائص التي يوظفها الأفراد رغبةً في التسويق لشخصه في مواقع التواصل الاجتماعي والمجتمع الإلكتروني، وقد تكون هذه الهوية متبينة مع الهوية الحقيقية في العديد من الخصائص، وفي الغالب تكون قريبة من الشخصية الحقيقية متناسبة مع الميول والرغبات، وبهذا يكون الأفراد أو الأطفال يعيشون بين هويتين، الأولى هويته الاجتماعية الحقيقية والثانية هوية المصطنعة الإلكترونية، وبالتالي حدوث اضطرابات على مستوى العقل، كاضطراب (الشيزوفرنيا الإلكترونية) أو ما يعرف باضطراب الشخصية ثنائية القطب، وهذه إحدى أخطار العالم الافتراضي التي يتعرض لها الأطفال. (حيدر، 2021، الصفحات 50-51)



الشكل (2) يمثل التحديات التي يتعرض لها الطفل في الهوية الثقافية

المصدر: الباحث

تتحكم المواقع الإلكترونية في هوية الطفل عند الدخول التسجيل المعلومات الشخصية للحصول على لعبة أو تطبيق، حيث تعتبر المواد الرقمية أكثر ديمومة من طرق الاتصال السابقة قد يكون من الصعب إزالته ومن السهل تغييره ومشاركته، مما يجعل من الصعب التمييز بين النسخ الأصلية والنسخ المتماثلة، إن ما يختاره المجتمع ويسلط الضوء عليه هو السلوك الغير المسؤول ، ولكن هذا يعني أيضا توفير عدم الكشف عن هويتهم اللازمة لتشجيع شخص ما على التعامل مع مواقع الدعم عبر الانترنت، ومع ذلك يجب أن نتذكر أنه مع القليل من العمل يمكن العثور على أي شخص وتحديد هويته في الثقافة الرقمية، حيث يميل الناس إلى التعامل مع أعداد متزايدة من الأصدقاء قد يكون من الصعب اكتشاف المخاطر المحتملة ولكن أولئك الذين لديهم اهتمامات فريدة يمكنهم العثور على أصدقاء بسهولة أكبر عبر الانترنت. (LEWIS, 2014, p. 33)

فالهوية الإلكترونية هي مصطلح واسع يشمل المعلومات والبيانات التي تعمل بمثابة وكيل لشخص منفصل في سياق إلكتروني، في الغالب عند تخزينها ونقلها عبر الأنظمة الإلكترونية، بما في ذلك على سبيل المثال لا الحصر شبكات الكمبيوتر يمكن أن تنتج الهويات الإلكترونية من دمج القياسات الحيوية بسن بصمات الأصابع المادية وكلمات المرور الإلكترونية بحيث يمكن للكمبيوتر تحديد المستخدم. ويتم تحديد الهويات التناظرية من خلال مجموعة من السمات مثل الاسم أو الطول ، أو تاريخ الميلاد أو صاحب العمل أو ميزات أو مجموعات من الميزات الأخرى التي يعتقد أنها مرتبطة بفرد واحد فقط، وبالمثل

يتم بناء الهويات الإلكترونية من السمات المختلفة التي تحدد هوية الشخص معين مقارنة بشخص آخر ، ومع ذلك في حالة تحديد الهوية الإلكترونية. (Lievens, 2010, p. 03)

ومما يبق يتضح أن معظم البرامج المعروضة على القنوات المتخصصة في برامج الأطفال تهدف من خلال مضامينها إلى تغريب الطفل المسلم عن دينه وزعزعة المعتقدات الدينية الإسلامية ونشر الأفكار العقائدية الغير صحيحة لخلق نوعاً من التشويش على أفكار الطفل ومحاوله اقتلاع أسس العقيدة في نفوسهم، حيث تؤدي استخدامات التقنية والأنترنت والعوالم الافتراضية بصفة عامة إلى تمكين المحتالين من استغلال تقنية تركيب الأصوات لانتحال هوية شخص آخر لاستخدامها في عمليات خطف وهمية.

1.2- التعليم الافتراضي

تطرح التكنولوجيا المتطورة تحديات متعددة على الأطفال، الضحايا الذين يندمجون مع وسائل التقنية مما ساهم في انخفاض التحصيل الأكاديمي والتعليمي لدى الأطفال، نتيجة انشغالهم عن أداء واجباتهم ووظائفهم التعليمية وتدني المشاركة الإيجابية في الصف وكرهية المدرسة والتعلم وشعورهم بالكسل والفشل والمشاعر السلبية تجاه الذات نتيجة انخفاض تحصيلهم الأكاديمي وتعرضهم للسخرية.

على مدى السنوات الماضية، بدأ الأطفال في العديد من دول العالم للوصول إلى التكنولوجيا، التي غيرت طريقة التعليم عند الأطفال، الذين أصبح لا يتعين عليهم انتظار الفصل الدراسي للتعلم فهناك إمكانيات هائلة للتعلم غير رسمية توفرها تكنولوجيا الهاتف والكمبيوتر والعديد من التقنيات، حيث يمكن للأطفال أن يتعلموا في المنزل أو في الساحات العامة وليس هناك حاجة لجدران الفصل الدراسي (Druin, 2009, p. 13)، لكن ماذا عن التحديات التي تطرحها التكنولوجيا في الوسط التعليمي؟

بعد أن فتحت الانترنت الباب على مصراعيه لتدفق المعلومات وتحويل العالم إلى حجرة مدرسية، يتعلم في صفها كل أبناء الكرة الأرضية، في محيط منعزل عن العالم الخارجي، وتحولوا إلى موسوعة في استخدام الانترنت لكنهم يجهلون أبسط سبل التواصل الإنساني الطبيعي، فقد أصبحت كل علاقاتهم وصدقائهم تنحصر خلف شاشة الحاسوب، ويفتقدون إلى العلاقات العامة مع البشر وعامة الناس ، والجدير بالذكر أن معض الواجبات المقدمة إلى التلاميذ واجبات جاهزة من انترنت ، مما يضطر التلاميذ إلى أخذ نفس المحتوى المشابه وتكون نفس الأفكار دون ابداع أو تغير فتكون عبارة عن " نسخ " و " لصق " من دون خيال شخصي طفولي مما يجعلهم محدودي التفكير وغير مهتمين بالكتب الورقية. (حليمة، 2013، صفحة 166)

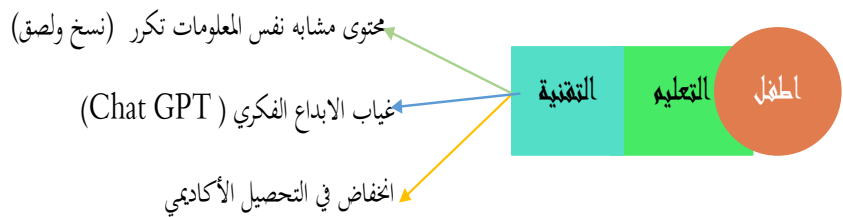
تحول التعليم (عند الأطفال) في ظل التقدم التكنولوجي إلى سلعة ، رغم وجود فصل دراسي بأجهزته التعليمية المعاصرة وبنيته التكنولوجية ، بالمفهوم الماركسي عن " العمل المجدد " العمل الذي يجسد في أشياء ذات تداول عالمي والتي دخلت مساحات التعليم ، لقد كان الفصل الدراسي دائماً مكان يتفاعل فيه المتعلمون والمعلمون مع الأشياء المادية واتباعا " لسقراط " ، يحتاج معظم المتعلمون إلى ما يعادل العصا والرمل لتوضيح أساسيات الهندسة ، أو أي شيء آخر مدرج في

المنهج الدراسي، لذلك نحن نفكر في البعد الجديد الذي تقدمه التكنولوجيا وكيف يؤثر على مستوى التعليمي عند الأطفال (A.Fields, 2013, p. 16).

كما يمكن أن يعتبر (Chat GPT) روبوت محادثة يعتمد بشكل رئيس على الذكاء الاصطناعي وقادر على فهم اللغات البشرية الطبيعية وتوليد نصوص مكتوبة دقيقة بطريقة شبيهة بالإنسان ، أحدث اختراع لشركة (Open AI)، حيث تم تدريبه على اللغات المختلفة ويعتمد أساسا على تقنية التعليم العميق لفهم النصوص والاجابة عن الأسئلة بشكل أفضل ويمكن استخدامه في مجالات مختلفة مثل التعليم والتعلم عند الأطفال وغيرهم ، حيث يمكن أن يكون مساعداً مثالياً لطلاب والمعلمين على فهم موضوعات معينة والاجابة على الأسئلة وحل التحديات المتعلقة بالمناهج الدراسية. (Schumer, p. 02)

ولعل من أبرز نتائج ظهور التكنولوجيا في التعليم هي الوصول الفوري والغير المحدود للمعلومات، حيث يمكن الأطفال الآن الحصول على إجابات لأسئلتهم في ثوان، وذلك بفضل محركات البحث المدججة في أجهزتهم إن سهولة الوصول إلى المعلومات لها مزايا، ولكنها يمكن أن تؤدي أيضا إلى نوعاً من الاعتماد يميل الانحراف عبر الانترنت بدلا من التركيز على مهامهم أو دراساتهم، ذلك أن التشبع المستمر بالمعلومات الذي نتعرض له من خلال التكنولوجيا يسبب في تدهور مهارات التفكير النقدي لدى الأطفال ، تظننا وسائل التواصل الاجتماعي على سبيل المثال بمحتوى سريع الهضم بشجع على ردود الفعل العاطفية السريعة بدلا من التحليل المتعمق، لقد أدت ثقافة الفورية إلى تقليل قدرتنا بشدة على جمع المعلومات بطريقة نقدية ودقيقة. (Schumer, p. 02)

تطرح التكنولوجيا المتطورة تحديات متعددة على الأطفال، الضحايا الذين يندمجون مع وسائل التقنية مما ساهم في انخفاض التحصيل الأكاديمي والتعليمي لدى الأطفال، نتيجة انشغالهم عن أداء واجباتهم ووظائفهم التعليمية وتدني المشاركة الإيجابية في الصف وكرهية المدرسة والتعلم وشعورهم بالكسل والفشل والمشاعر السلبية تجاه الذات نتيجة انخفاض تحصيلهم الأكاديمي وتعرضهم للسخرية.



الشكل (4) يمثل بعض طرق التعليم لدى الطفل في العالم الافتراضي

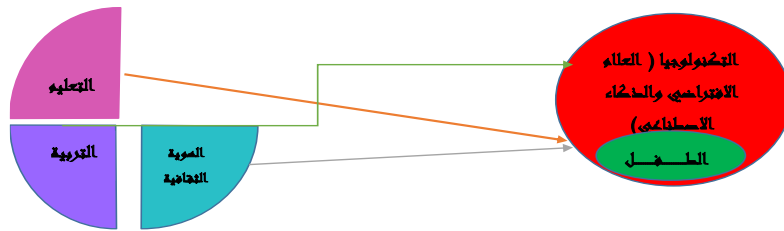
المصدر: الباحث

1.3 - مآلات ونصائح

1.1 - مآلات الطفل في وسط تكنولوجي

إذا ما علمنا أن الأسرة هي أساس المجتمع والأطفال هم محورها وأن تنشئتهم التنشئة الصالحة والقوية التي تضمن تأسيس أسرة صالحة تلعب دورها في تثقيف المجتمع الثقافة الكفيلة بتطويره وتقدمه، وأن العلاقة بين تكنولوجيا المعلومات والتربية والتعليم والهوية الثقافية، تأثر في الثقافة التي يتلقاها الطفل في المرحلة الأولى من مراحل حياته، أما التربية والعلم بوجها تأثر على التطور التكنولوجي وهذا عادة ما يحدث في المستقبل القريب لهؤلاء الأطفال.

أصبحت تكنولوجيا المعلومات تلعب دوراً أساسياً في عملية التنشئة الاجتماعية وغرس القيم والمبادئ، حيث يقضي الأطفال جل وقتهم أمام شاشات هذه التكنولوجيات بأفكارها التي تسهم بشكل كبير في تكوين تصورهم عن العالم وعليه فإن هذه التكنولوجيات تحدث أثراً على القيم والتعليم والتربية والهوية وهذا يعني أن لوسائل الاتصال دوراً فعالاً في تكوين الآراء وتغيرها.



الشكل (5) أهم العوامل التي تؤثر على الأطفال

المصدر: الباحث

إن الاستخدام المفرط للتكنولوجيا من أطفالنا لا يؤثر على النمو الجسدي الطبيعي فقط بل على الصحة السلوكية والنفسية، فالتأثيرات السلبية للتكنولوجيا في تزايد مستمر، لاسيما فيما يتعلق بالهوية والانتماء، فغياب الرقابة الأبوية هذا الأمر يمكنه من مشاهدة كل المحتويات ذات الأفكار الغربية، بالإضافة الى ضياع وقته في مواقع التواصل الاجتماعي .

1.2- بدائل ونصائح في التعامل مع العوالم الافتراضية

أطفال اليوم هم رجال الغد، تعددت مصادر التنشئة عند الأطفال في ظل التقدم التكنولوجي، مثل بعض المنظمات العالمية تسعى إلى وجوب الاهتمام بتنشئة الطفل على الاخلاق الفضيلة القيم العالية مثل منظمة اليونسكو ومنظمة الأمم المتحدة ومنظمة اليونيسيف، كلها يجب أن تعزز الواقع الذي يعيشه الطفل وتسعى الى تكثيف الجهود للحفاظ على طفولة الأطفال وسط هذا التقدم العلمي والتقني الرهيب، والحفاظ على هوية الطفل وتربية وتعليم الأطفال خاصة وأنهم في مرحلة النشأة وذلك من خلال اتباع العناصر التالية:

- تعزيز روح القومية والانتماء إلى الوطن العربي والحفاظ على الهوية العربية الإسلامية والتشجيع على حفظ القرآن كلها تساهم في التربية الصحيحة
- التركيز على الثقافة عند الطفل خاصة وأنها تشمل اللغة والدين الهوية العادات والتقاليد والقيم، تساعد في تكوين الأطفال
- تشجيع روح الابداع والتواصل والوعي ومساعدة الطفل على التأقلم مع تحديات العصر المعاصر وذلك من خلال التعايش مع الواقع من خلال تطبيق الأفكار النظرية الى أشياء عملية تطبيقية تساهم في رفع التنمية المجتمعية.
- السعي إلى الحفاظ على صحة الأطفال خاصة النظر بسبب الجلوس مدة طويلة أمام الشاشات التلفزيونية والحاسوبية وكذلك العامل النفسي لها دور مهم في الحفاظ على نفسية الأطفال وتشجيع الأطفال على اتخاذ القرارات عن قناعة ووعي ووفق مرجعيات سابقة وعدم التسرع في الحكم والقرار (توفيق، 2009، صفحة 10)
- يجب أن يكون هناك تثقيف ونقاش أسري وعلى الأسرة المعاصرة مواكبة التطور التكنولوجي وأن الأمية الرقمية الحديثة يمكن تجاوزها، ومساعدة الأطفال من فلترة ما يشاهدونه وما يستخدمونه بشكل واعي ومسؤول خاصة ما تعلق بمحتوى عنيف وغير أخلاقي
- تدريب وتعويد الأطفال على حياة خارجية طبيعية بعيدا عن الانترنت كالنشاطات الرياضية والحياة الاجتماعية والسلوك الصحي وتنمية المهارات والهوايات الشخصية. ترسيخ فكرة أن العالم الافتراضي وتطبيقات الذكاء الاصطناعي مجرد أدوات وليس حياة واقعية، في ذهن الأطفال وأن الحياة بشخصيتنا الحقيقية نجد سعاد حقيقية وفي حالة تأزم الاستخدام التكنولوجيا بشكل مفرط من طرف الأطفال يجب مراجعة الطبيب النفسي من أجل إزالة المشكلة. (زعتري، 2022، صفحة 1026)
- الذكاء الاصطناعي يدعم القدرات المعرفية الموجودة، ويسرع التطور المعرفي ويخلق مهارات جديدة، وأنه يمكن أن يقلل من أهمية القدرات معينة. كما أن الذكاء الاصطناعي له تأثيراً عميقاً على مستوى النظامي فهو يدرك أنه لا يمثل سوى

جانب واحد من التحولات الأوسع الجارية حالياً في القطاع الخاص، مع التعليم كحافز، غير أن النظام التعليمي يجب أن يتطور ويكتف مع متطلبات الثورة الصناعية الرابعة، حتى يتمكن الأطفال الصغار من تعلم كيفية التفاعل بخبرة مع الأجهزة الإلكترونية والتنقل بين أنظمة تشغيل الأجهزة المحمولة، مع النظر في كيفية توسيع المناهج الدراسية وإعداد الأطفال بشكل أفضل لمكان العمل المستقبلي حيث يتم مساعدة ودعم وتعزيز عملية صنع القرار من خلال تطبيق الذكاء الاصطناعي. (shichira، 2021، صفحة 18)

خاتمة:

وصفوة للقول يمكننا القول إن استخدام الأطفال للتكنولوجيا يجب أن يخضع لضوابط خاصة بعد أن أصبحت التقنية المتطورة تتحكم في عقول الأطفال، مما يؤثر سلباً على التربية، التي يتلقاها في بداية نشأه والتي تبقى معه طوال حياته، وتؤثر على تعليمه، الذي من خلاله يتحدد مستقبله المهني، وكذلك يؤثر على الهوية بتعلم ثقافات غربية وذلك على حساب ثقافة الأم.

وقد كان الهدف من هذه الورقة البحثية هو الإشارة إلى هاته السلبيات يجب التطلع لها من طرف الجهات الوصية ومحاولة، تقليص الخطورة على الأطفال. أو محاولة جعل الجانب الإيجابي يطغى على الجانب السلبي وذلك من خلال اللجوء إلى التكنولوجيا في جوانب معقولة وعند الحاجة فقط، وعدم استخدامها من طرف الأطفال في جميع الأوقات وذلك وفق رقابة أسرية بحكم أن الأسرة هي التي تتحمل المسؤولية قبل المجتمع.

بعد هذه النتائج والأفكار التي توصلنا إليها ارتأينا وضع بعض التوصيات:

- تحكم الأولياء في تكنولوجيا تحديد وقت الاتصال بخادم الانترنت، أو وضع برنامج لمشاهدة التلفاز وألعاب الفيديو، يتمشى بانتظام مع أوقات الدراسة والتعلم.
- استفادة من الانترنت في الجوانب الإيجابية من تعلم وحفظ وتنشيط للوعي خاصة وأن الطفل في مرحلة الطفولة عبارة عن صفحة بيضاء.
- ضرورة الالتفات إلى المحتوى التلفزيوني الذي يقدم الأطفال من رسوم كرتونية وأناشيد أو حتى ألعاب، يجب أن تكون معززة بثقافة العربية الإسلامية وليست محتويات أجنبية.
- ضرورة زيادة وعي الأولياء حول مخاطر التكنولوجيا، حتى يكونوا على دراية بالواقع والعالم الذي يحيط بأولادهم
- محاولة تعزيز رابط التواصل بين أفراد الأسر، وتعزيز روح المحبة والعاطفة بين الأولياء والأبناء لتقليل من التوترات وعدم الميل إلى التكنولوجيات أكثر من التجمعات العائلية، التي تساهم بدورها في تحسين طرق التواصل.
- ضرورة النظر في الجانب الأخلاقي وحوكمة الذكاء الاصطناعي والعالم الافتراضي (الميتافيرس) لتقليل من المخاطر خاصة فيما تعلق بالجانب النفسي عند الطفل

- ليس الاسرة فقط المسؤولة عن أطفالها، بل المنظمات (الدولية كاليونسكو) منظمة الثقافة والعلوم ومنظمة (الأمم المتحدة) التي تهتم على صناعة القرار وكذلك منظمة (اليونيسيف) التي تشرف على أمور الأطفال حول العالم، كل هذه المنظمات يجب عليها تشريع القوانين ووضع رقبات على التكنولوجيات التي يتلقاها الأطفال
- تمجيد وقت الأطفال وذلك من خلال فتح ونشر ثقافة المكتبات ومعرض الكتاب وتوفير كل مستلزمات الأطفال من قصص وروايات لاسترجاع ثقافة الكتاب المفقودة والتي حلت محلها ثقافة العالم الافتراضي.
- ضرورة تشيد وتنبيه إلى أهمية المدرسة والمعلم في تعليم الأطفال الاستخدام الحسن للتكنولوجيا وتدريبهم على التعامل السليم معها وتفتدي كل ما هو سيء.
- وتكمن الأهمية القصوى في تعزيز الجانب الديني للحفاظ على القيم الإسلامية والتربية السليمة التي تساعد في نمو الطفل بشكل متخلق.

قائمة المصادر والمراجع:

المجلات:

1. أحمد، ب. س. (2024). مجلة دفاتر الحقوق والعلوم السياسية المركز الجامعي مغنية المجلد رقم 04، العدد 01، تكنولوجيا الميتافيرس تحد حديد للقانون؟
2. توفيق، و. م. (2009). الأطفال والعوالم الافتراضية آمال ومخاطر. مؤتمر الطفولة في عالم المتغير.
3. حيدر، ك. أ. (2021). علم النفس الالكتروني. الجمعية العراقية للدراسات التربوية والنفسية.
4. زعتر، ن. ك. (2022). مجلة العلوم الانسانية جامعة أم البواقي، المجلد 09، العدد 02، العالم الافتراضي " الميتافيرس " من منظور سيكولوجي.
5. قادري حليلة، (2013) دور الانترنت في التنشئة الاجتماعية للطفل، (بلاط)، اليوم الدراسي: الانترنت وحقوق الطفل المنظم.

المراجع بالغة الأجنبية:

6. A. Fields, Y. B. (2013). Connected play -Tweens in a virtual world. United states of America: Massachusetts institute of Technology.
7. Bansal, R. (2022). Impact and Role of Digital technologies in Adolescent lives. United States of America: A volume in the Advances in Human and social Aspects of technology ,Book series.
8. Druin, A. (2009). Mobile Technology for children. United states of America: library of congress,Morgan Kaufmann.
9. Ellis, I. H. (2013). Children Technolgy and Culture. usa and canada: Midlands Book Typesetting co Loughborough.

10. LEWIS, B. (2014). Raising children in a digital age. England: lion Hudson plc wilkinson House, Jordan Hill Road, Oxford .
11. Lievens, E. (2010). Protecting Children in the Digital Era; the Use of Alternative Regulatory instruments. Leiden: Martinus nijhoff publishers, library of congress cataloging in publication data .
12. Randi Williams, C. B. (2019). Ais for Artificial intelligence : the impact of Artificial intelligence Activities in young children's perceptions of robots. New York ,usa: Conference paper.
13. Sampson Lee Blair, P. n. (2015). Technology and youth: Growing up in a digital world. Bingley ;Howard: British Library cataloging in Publication data.
14. Schumer, G. (s.d.). Connexion les avantages et dangers des nouvelles technologies pour nos enfants. lys bleu editions-guillaume schummer.
15. Shichira, K. (2021). Comprendre l'impact de l'intelligence artificielle sur le développement des compétences. le Center international unesco-unevoc pour l'enseignement et la formation techniques et professionnels: l'organisation des nations unies pour l'éducation ,la science et la culture.