



التنشئة الاجتماعية في زمن الخوارزميات:

رهان إعادة تشكيل معايير المرجعية القيمية لدى الناشئة

Socialization in the Age of Algorithms: The Challenge of Reshaping Value Referential Standards among the Young Generation

خديجي مختارية^{1*}؛ حمدان مداح²

¹ مخبر الخطاب التواصلي الجزائري الحديث، جامعة عين تموشنت - بلحاج بوشعيب - (الجزائر).
البريد الإلكتروني المهني: mokhtaria.khedidji@univ-temouchent.edu.dz

² مخبر التربية الانحراف والجريمة في المجتمع، جامعة باجي مختار - عنابة (الجزائر).
البريد الإلكتروني: meddahhamdane2@gmail.com

تاريخ النشر

2026/06/01

تاريخ القبول

2026/03/23

تاريخ الإيداع

2026/01/03

الملخص: يهدف هذا البحث إلى تحليل أثر الخوارزميات الرقمية على سيرونة التنشئة الاجتماعية لدى الأطفال والمراهقين، من خلال تفكيك آليات التلقي الرقمي وانتقالها من التوجيه القسري إلى الإدمان والانحراف. تبرز الدراسة كيف أصبحت الخوارزمية وسيطاً خفياً يعيد تشكيل معايير المرجعية القيمية ويؤثر في بناء الهوية عبر التحكم في التدفق الرمزي والمعرفي. كما تُناقش العلاقة الجدلية بين الأطر المرجعية التقليدية (الأسرة، المدرسة) والمنظومة الخوارزمية التي تُمارس سلطة ناعمة على الوعي الجمعي. وتخلص النتائج إلى ضرورة تطوير تربية رقمية نقدية تُحصّن الناشئة وتُعِدُّ للتنشئة بَعْدَها الإنساني التربوي.

الكلمات المفتاحية: التنشئة الاجتماعية؛ الخوارزمية؛ الناشئ؛ القيم؛ الإدمان الرقمي

Abstract: This paper analyzes the impact of digital algorithms on the process of socialization among children and adolescents, highlighting how algorithmic systems reshape value frameworks and identity formation through hidden control of symbolic and informational flows. The study examines the shift from forced digital exposure to addiction and deviation, revealing the conflict between traditional referential frameworks (family, school) and algorithmic logic. Findings emphasize the need for critical digital education to protect youth and restore the humanistic and educational dimensions of socialization.

Keywords Socialization; Algorithm; Emerging youth; Values; Digital Addiction

* المؤلف المرسل

مقدمة:

تُعدّ التنشئة الاجتماعية سيورةً أساسيةً في تشكيل هوية الطفل والمراهق، فهي الآلية التي يكتسب عبرها الفرد قيم المجتمع ومعاييره ويُعيد من خلالها إنتاج روابط الانتماء والتماهي. غير أن هذه العملية التي كانت سابقاً محصورةً في الأطر المرجعية التقليدية كالأسرة المدرسة، والجماعة الثقافية. أصبحت اليوم مُنارعةً من قبل الخوارزميات التي تتحكم في تدفق المعرفة والرموز داخل الفضاء الرقمي.

فالخوارزمية، بما هي آلية انتقائية ذكية، لا تكتفي بتلبية رغبة المستخدم في لحظة بحثه بل تُحاصر وعيه بإعادة ضخّ محتويات مشاهة ومتكررة، بما يعزز اتجاهها معرفياً أو قيمياً بعينه، ويحوّله مع الوقت إلى إطار مرجعي جديد يطبع تمثلات الطفل والمراهق.

إنّ خطورة هذه البنية الخوارزمية تكمن في كونها لا تمثّل بين الإيجابي والسلبي، ولا تخضع لمنطق التربويين أو المربين، بل لمنطق "الانتباه والريح"، وهو ما يجعلها آلية قادرة على إعادة إنتاج القيم أو تشويهها، على ترسيخ أنماط سلوكية مرغوبة أو منحرفة على حد سواء. وهنا يتجلى الرهان السوسيولوجي الأعرق: كيف يمكن مواجهة هذا التوجيه غير المرئي للوعي الناشئ؟ وكيف يمكن إعادة تشكيل معايير المرجعية القيمة في ظل فضاء معرفي تتحدد فيه اختيارات الطفل والمراهق لا بناءً على إرادته الواعية، بل على خوارزميات تُعيد تشكيل ميوله وتفضيلاته وسلوكه دون أن يدرك ذلك؟

بهذا المعنى، لم تعد التنشئة الاجتماعية مسألة تواصل بين الأجيال فقط، بل غدت ساحة صراع بين الأطر المرجعية التقليدية والآليات الخوارزمية الرقمية وما تحمله من قيم بما يفرض على المجتمعات إعادة التفكير في أساليب حماية الناشئة وتوجيههم نحو بناء مرجعية قيمة متوازنة تحفظ إنسانيتهم، وتمكّنهم من التعامل النقدي الواعي مع ما يملأ عليهم من مضامين رقمية، ومن هنا تُطرح الإشكالية التالية:

إذا كانت التنشئة الاجتماعية تمثّل عمليةً محوريةً في بناء شخصية الطفل والمراهق عبر الأطر المرجعية التقليدية (الأسرة، المدرسة، المجتمع)، فإن دخول الخوارزميات الرقمية

كوسيط جديد يوجّه اختيارات الأفراد ويغذي وعيهم الرمزي يطرح سؤالاً وجودياً حول إعادة تشكيل معايير المرجعية القيمية للأجيال الناشئة، فالى أي مدى تُعيد هذه الخوارزميات صياغة منظومة القيم بعيداً عن سلطة المربي والمؤسسة الاجتماعية؟ وهل نحن أمام تحوّل في طبيعة التنشئة من فعل اجتماعي-ثقافي إلى فعل تقني-خوارزمي بحمولة قيمية ثقافية؟

والذي تتدرج ضمنه التساؤلات الفرعية التالية:

- كيف تؤثر الخوارزميات في اختيارات الطفل والمراهق؟
- ما هي الانعكاسات النفسية والاجتماعية لهذا "التوجيه الخفي"، وهل يسهم في تعزيز الاغتراب القيمي والقلق الهوياتي لدى الناشئة؟

1. من التوجيه القسري إلى الإدمان والانحراف: سيرورة التلقي الرقمي لدى الناشئة:

إنّ الخطر الأكبر للخوارزمية لا يكمن فقط في قدرتها على إعادة تشكيل معايير المرجعية القيمية للطفل والمراهق بشكل خفي، بل يتجسّد عملياً فيما يمكن تسميته بـ **سيرورة التلقي الرقمي**؛ حيث ينتقل الناشئ من مرحلة التوجيه القسري، إلى التعلّق، ثم إلى الإدمان وربما الانحراف. فالخوارزمية حين تُغرق المراهق، مثلاً، بمحتويات العنف أو الإباحية أو أنماط استهلاكية مفرطة، فإنها تدفعه بشكل غير مباشر نحو إعادة إنتاج هذه الممارسات كجزء من تجربته اليومية.

هكذا، يصبح الطفل والمراهق مُتلّقاً مقاناً لا يمتلك حرية اختيار حقيقية (محمد، 2015، الصفحة 75) بل يُساق تدريجياً نحو مسارات قيمية قد تُباعدة عن مرجعيات أسرته أو مدرسته أو ثقافته. وهذا ما نراه بوضوح في ظواهر عيانية متنامية كانغماس الأطفال في ألعاب إلكترونية عنيفة تقود أحياناً إلى سلوك عدواني، أو انشغال المراهقين بمؤثرين يروجون لأنماط حياة استهلاكية سطحية، أو انجذابهم إلى محتويات تحرّض على سلوكيات خطيرة كالانتحار أو تعاطي المخدرات، الجرأة الوقحة وحس الشغب المتزايد والتخريب سواء في الأسرة أو المؤسسات التعليمية وحتى في الشارع.

بهذا المعنى، فإنّ الانتقال من التنشئة بين الأطر المرجعية والخوارزمية إلى التوجيه القسري والإدمان والانحراف ليس سوى امتداداً طبيعياً لمنطق الخوارزمية التي تُعيد تشكيل الوعي عبر إغراقه بما يوافق "إشارات الانتباه"، حتى يتحوّل الطفل والمراهق من متلقٍ واعٍ إلى مستهلكٍ أسير.

يتجلّى أثر الخوارزمية في حياة الأطفال والمراهقين إذن من خلال مظاهر واقعية وملموسة تُبرز كيف تتحوّل سيرورة التلقي الرقمي من مجرد ترفيه أو تعلم إلى توجيه قسري ثم إدمان قد يفضي إلى الانحراف. ومن أبرز هذه المظاهر:

الألعاب الإلكترونية العنيفة¹: حيث تُعيد الخوارزمية اقتراح محتويات وألعاب مشابهة لكل طفل يبدى اهتماماً بها. ومع الوقت، يصبح هذا الأخير أسيراً لعوالم افتراضية تقوم على الصراع والقتل، وهو ما ينعكس في سلوكيات عدوانية داخل الأسرة أو المدرسة، إضافة إلى اضطرابات في النوم والتركيز والدراسة.

التحديات الخطرة على تيك توك: مثل "تحدي خنق النفس" أو "تحدي القفز من أماكن عالية"، أو تناول بعض الأدوية والمواد الغريبة والتي انتشرت بين المراهقين عالمياً وأدت إلى وفيات فعلية. هذه التحديات لا تُفرض عليهم من الخارج، بل تظهر بشكل متكرر بفعل الخوارزمية التي تُكافئ كل محتوى يثير الفضول والدهشة، فتضاعف من انتشاره، وتحوّله إلى سلوك جماعي يستهوي المراهقين الباحثين عن الانتماء.

ثقافة "الترند" والاستهلاك الرقمي: حيث يجد المراهق نفسه مقبلاً بمنطق اللحظة، يسعى دوماً لمجاراة ما هو شائع من رقصات أو مقاطع ساخرة أو محتويات استهلاكية، ما يؤدي إلى تآكل معايير المرجعية القيمة العميقة (الجدية، العمل، المسؤولية) لصالح قيم سطحية قائمة على الشهرة السريعة والاعتراف الافتراضي.

هذه الأمثلة العيانية تؤكد أنّ الخوارزمية ليست مجرد تقنية حيادية، بل هي فاعل اجتماعي خفي يعيد توجيه التنشئة الاجتماعية، بحيث يتحوّل الطفل والمراهق من متلقٍ

بريء إلى فاعل مشروط تُسيطر عليه إغراءات المحتوى الرقمي، مما يفتح الباب واسعاً أمام الانحرافات النفسية والسلوكية والثقافية.

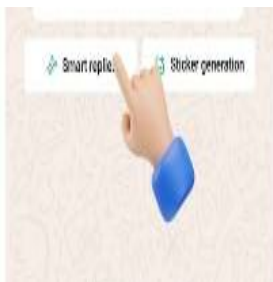
إذ يُعتقد في المخيال الأسري التقليدي أنّ وجود الطفل أو المراهق داخل البيت، ممسكاً بهاتفه أو جهازه اللوحي، هو ضمانة للأمان والانضباط، إذ يظل تحت نظر والديه بعيداً عن المخاطر الخارجية. غير أنّ هذا التصور يغفل عن حقيقة أنّ المجال الرقمي يمثل فضاءً عمومياً مفتوحاً، يتجاوز الحدود المادية للأسرة، ويعيد تشكيل أنماط الوعي (BAILENSEN,2007 ,283) والسلوك لدى الناشئة. فالمراهق، وهو جالس في غرفته، قد يكون في الوقت ذاته "خارج البيت" ثقافياً وقيماً، يعيش تجارب متناقضة تقوده أحياناً إلى الانزلاق نحو الإدمان والانحراف، وفق مراحل تراكمية صامتة:

1.1. المرحلة الأولى: التوجيه القسري



ينطلق الطفل أو المراهق عادة من لحظة التعرض القسري للمحتوى، عبر الإعلانات المموهة أو الروابط المضللة التي ترافق الألعاب والدروس الإلكترونية، من خلال تعزيز آلية التوجيه والإغراء البصري (يد تتحرك، زر مضيء، نافذة منبثقة) مما يجعله يتصرف بشكل انعكاسي في ظل غياب الوعي النقدي

الذي يجعله يعتقد أنّ هذا المسار جزء من اللعب أو التعلم، ليعكس الموقف أثراً اجتماعياً حقيقياً عبر إدخال الطفل أو المراهق في دائرة الاستهلاك القسري، حيث يصبح مجرد متلقٍ سلبي لمضامين لا يختارها.



وبالتالي من أبرز التطورات التي صاحبت الألعاب الإلكترونية على الهواتف الذكية ظهور لم يُعرف به الإعلانات المُدمجة داخل اللعب - In-game Ads - هذه الإعلانات غالباً ما تأتي في شكل مقاطع قصيرة أو صور متحركة يتخللها عنصر تفاعلي، كيد افتراضية تتحرك لتضغط على

زر، أو سهم يشير إلى مكان محدد. وبما أن الطفل في سنواته الأولى يعتمد بدرجة أساسية على التقليد البصري، فإن مجرد رؤية اليد الافتراضية تتحرك نحو الزر تدفعه آلياً إلى تكرار الحركة دون إدراك لطبيعة ما سينتج عنها. لتتجسد ووفقاً لذلك آلية التأثير من خلال:

- **التلقين البصري:** الطفل يفسر اليد المتحركة كإشارة مباشرة للتصرف، فيقوم بتقليدها تلقائياً، وهو لم يُعرف في علم النفس بآلية التعلم بالمحاكاة.

- **غياب الوعي النقدي:** الطفل لا يدرك أن الضغط على الإعلان سيخرجه من اللعبة إلى فضاء آخر، أو سيعرضه لمحتوى مختلف، لأنه يظن أن اليد جزء من اللعب نفسه.

- **الربط الشرطي:** بتكرار التجربة، يتعود الطفل على أن يتجاوب مع كل حركة إرشادية بصرية، ما يجعله أكثر هشاشة أمام أي محتوى لاحق، حتى لو كان ضاراً أو غير أخلاقي.

وبالتالي فإن اعتماد الفضاء الافتراضي الرقمي عموماً على تطبيع الاستجابة الآلية، من خلال إعلانات تدرب الطفل أو المراهق على التصرف بشكل انعكاسي دون تفكير نقدي، ما يضعف قدرته المستقبلية على التمييز بين السلوك الواعي والتلقائي، قائم ومعتد أساساً على آليات التلاعب عبر الروابط الترفيهية أو التعليمية²، من خلال التحويل الإجباري Forced

Redirect فند الضغط على رابط الدرس أو الامتحان، يُحال المستخدم إلى صفحة إعلانية تحتوي صوراً أو مقاطع غير لائقة، قبل أن يسمح له الموقع بالوصول إلى الملف المطلوب ليتعدى ذلك إلى التضمينات الخفية Embedded Ads فبعض المواقع تضع روابط تحميل وهمية بألوان بارزة، بينما الرابط الصحيح صغير وهامشي. وبمجرد الضغط على الروابط الوهمية، يجد الطفل أو المراهق نفسه أمام إعلان غير أخلاقي.

- **الابتزاز البصري:**

يتم استغلال فضول المتعلم - خصوصاً المراهق - من خلال عبارات مثل: **اضغط هنا للتحميل** أو **اكتشف المزيد** حال مباشرة إلى محتوى إباحي.

وخلف هذه الآليات، وبقراءة سوسيوقافية نفسية نحن أمام تداعيات ومخاطر تربوية واجتماعية أخلاقية تتجاوز المعيار وتستبدله بآخر وفق منطق قيمي مختلف، مما يهدد البنية

الأخلاقية لدى الناشئة ويعزز تطبيع الانحراف، فغير العادي وغير المسموح سيصبح أمراً عادياً مع مرور الوقت. والأبعد من ذلك إضعاف الدافعية التعليمية لدى الناشئة إذ أن ارتباط عملية التعلم بالوصول إلى محتوى غير أخلاقي يحدث خللاً في علاقة المتعلم بالمعرفة، حيث يمتزج التحصيل العلمي بالانحراف السلوكي مع تشويه مفهوم الاستقلالية الرقمية

فالمفترض أن تمنح التكنولوجيا التلميذ حرية في البحث والتعلم، لكن هذه الروابط المضللة تضعه في موقع سلبي غير سوي.

كما يمكننا قراءة هذه الظاهرة من منظور نظرية الاستخدامات والإشباع، في كون أن الطفل أو المراهق يدخل الإنترنت بغرض محدد (الحصول على درس أو امتحان)، لكنه يجد نفسه يشبع حاجات أخرى غير واعية مفروضة عليه (المتعة البصرية – الفضول الجنسي). ومن أمثلة ذلك: مواقع مشاركة الملفات المجانية Free Hosting، إذ أن الكثير منها يشترط على المستخدم مشاهدة إعلان ذي طابع إباحي قبل السماح له بالتحميل. كما نجد مجموعات التواصل الاجتماعي التي تتداول روابط، على اعتبار أنها تخص "ملخصات" أو "امتحانات"، لكن عند فتحها تقود إلى مواقع تروج للألعاب الجنسية أو المقاطع الإباحية. إضافة لتطبيقات تعليمية غير رسمية والتي تطلب من المستخدم تخطي "صفحات وسيطة" مليئة بمضامين تجارية وجنسية، قبل الوصول إلى المحتوى التعليمي.

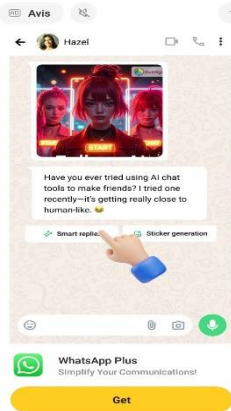
وبناءً على ما سبق، يمكننا القول بأن كل هذه الآليات تعمل على تعزيز آثار سلبية تراكمية صامتة قد لا تكون ظاهرة على المدى القريب لكنها فاعلة على المدى البعيد وبآثار عميقة جداً، سواء من الناحية النفسية أو السوسيوثقافية والقيمية، كـ:

- **الانحراف المبكر:** إذ قد يدفع التعرض المتكرر الطفل أو المراهق إلى البحث الإرادي لاحقاً عن ذات المضامين.

- **تفكك الضبط الأسري:** في ظل غياب الرقابة الأبوية الكافية والواعية، يتعرض الناشئ لمحتويات لا تتناسب مرحلته العمرية.

- **تشبيء المعرفة:** يصبح التعلم مجرد "واجهة" للوصول إلى مضامين ترفيهية أو منحرفة.

وهو ما يقود الناشئ، طفلاً كان أو مرافقاً تدريجياً للمرحلة الثانية:



2.1. المرحلة الثانية: الفضول

بعد التوجيه الأولي، يبدأ الطفل أو المرافق في الانتقال إلى مرحلة الفضول المعرفي - الغريزي، وفق الآلية النفسية التي تعمل وفقها السياقات الافتراضية الرقمية، الصور أو المقاطع الخادشة للحياء توظف أسئلة لم يكن قد طرحها من قبل عن الجسد، الجنس، أو العلاقات. أو طرحها ولم يتلق جواباً بعد، وبالتالي يُحال تدريجياً أو

دفعاً واحدة للانفتاح المبكر على عوالم "المسكوت عنه" في التربية التقليدية مع غياب التربية السليمة والعلمية، ما يدفع الناشئة إلى البحث بمفردهم خارج الأسرة والمدرسة والمؤسسات النظامية المقيدة أخلاقياً وقيماً.

هنا يحدث أول اختراق للنسق القيمي الأسري، حيث يتحول الهاتف من أداة تعليمية أو ترفيهية إلى وسيط بديل عن الوالدين والأطر المرجعية في الإجابة عن الأسئلة الوجودية. مما يعزز من حدة الارتباط بها ويؤدي إلى المرحلة الثالثة:

3.1. المرحلة الثالثة: الإدمان



حين يتكرر التعرض ويتحول الفضول إلى ممارسة متكررة، يدخل الطفل أو المرافق في مرحلة الإدمان الرقمي - السلوكي، وفق نظام المكافأة العصبي Dopamine Reward System الذي يُخزّن عند مشاهدة الصور أو المقاطع المثيرة، فيرتبط الدماغ بالإشباع اللحظي

(CARR, 2020, P. 34) لينعكس ذلك عليه اجتماعياً، إذ يعيد هذا الأخير ترتيب أولوياته حول الهاتف، مهملاً دراسته وأنشطته الواقعية بآثار سلوكية مختلفة كالانعزال عن الأسرة، فقدان التواصل الوجداني، وتبني لغة أو إشارات مستوحاة من الفضاء الرقمي.

4.1. المرحلة الرابعة: الانحراف الصامت



المرحلة الأخيرة في هذه السيرة هي تبلور الانحراف كنتيجة تراكمية للتوجيه القسري، الفضول، والإدمان وفق تمظهرات مختلفة، منها:

- **الانحراف النفسي:** اضطراب في الهوية الجنسية أو العاطفية نتيجة التعرض المبكر للمضامين غير الأخلاقية .

- **الانحراف السلوكي:** تقليد ما يشاهده عبر الممارسات

اليومية، أو البحث عن تجارب واقعية خارجية تشبه ما استهلكه رقمياً.

- **الانحراف الاجتماعي:** ضعف الانتماء إلى القيم الأسرية، وتبني أنماط سلوك افتراضية تتناقض مع الضوابط الاجتماعية.

2. ديناميكيات السياق المعيشي ومفارقات الواقعي والافتراضي:

1.2. الأسرة المُتَهَلِّكة ومفارقة الداخل والخارج

في نظر الوالدين الطفل "في الداخل"، منشغل بهاتفه، محاط بالجدران الأسرية، فلا خوف عليه. أما في الواقع الطفل "في الخارج"، منفتح على شبكات عابرة للحدود، يتفاعل مع ثقافات وصور وعلاقات لا يمكن للأسرة مراقبتها.

هذه المفارقة تجسد ما يسميه علماء الاجتماع بـ **ازدواجية الفضاء الاجتماعي**، حيث لم يعد الداخل الأسري مرادفاً للحماية، بل قد يتحول إلى مجرد غطاء مادي يخفي انكشافاً رمزياً وأخلاقياً. كالشعور المبكر بالانفصال عن الأسرة والمحيط القريب. وكذا **التطبيع مع الانحراف** باعتبار التعرض للمضامين الإباحية أمراً عادياً لا يستدعي مقاومة ولا ضبطاً ولا توجيهها. وكل هذا سيساهم بشكل فاعل في إعادة تشكيل الهوية وبناء هوية رقمية موازية تفوق في تأثيرها الهوية الاجتماعية التقليدية والتي ستكون قائمة على التوتر القيمي الناتج عن صراع داخلي بين ما يتلقاه من الأسرة/المدرسة وما يستهلكه رقمياً.

ومن هنا يصبح الهاتف "رأسمال رمزي" جديد، يتيح للناشئ ولوج عوالم لم يكن ممكناً للأبوين ضبطها، في مقابل فقدان الأسرة التدريجي لوظيفتها كآلية ضبط أولية للسلوك، لصالح الفضاء الرقمي الذي يستحوذ على وظيفة التنشئة.

فالطفل والمراهق اليوم بات يعيد تعريف ذاته من خلال الرموز واللغة الرقمية لا من خلال الواقع المباشر خاصة في ظل الأسرة المُدَهَّجَة في معيشها اليومي سواء على مستوى العمل أو متطلبات المعيش.

وعليه، يمكننا القول بأنّ انتقال الطفل أو المراهق من التوجيه القسري إلى الفضول، ومن الفضول إلى الإدمان فالانحراف الصامت، هو سيرورة معقدة تحركها قوى رقمية تسويقية وأيديولوجية لا يدركها الآباء غالباً.

إنّ مواجهة هذه السيرورة تستدعي إعادة تعريف مفهوم الحماية الأسرية، ليشمل الرقابة الرقمية الواعية، والتربية الإعلامية، وإعادة بناء جسور التواصل الوجداني مع الأبناء. فإشكالية المرأة (الأم) المُستهلكة وإنتاج الرأسمال البشري باتت تحتاج فعلاً لدراسة نقدية في راهنية القيم أمام تغوّر أبعاد وطبيعة ومعطيات السياق.

2.2. التلقي الانتقائي في العالم الافتراضي: الظاهر والكامن

1.2.2. الإشهار وألعاب الأطفال: التضمين الرمزي للعقيدة والجنس



تُعَدُّ الطفولة مرحلة تأسيسية في تشكيل الهوية والقيم الاجتماعية والثقافية، ما يجعلها محطّ اهتمام المؤسسات التربوية والإعلامية على حد سواء. ومع التطور المتسارع لصناعة الإشهار والألعاب، أضحت هذه الأخيرة ليست مجرد أدوات للترفيه أو التسويق، بل آليات لإعادة إنتاج منظومات فكرية وثقافية، وأحياناً هَدِيَّة وجنسانية. إنّ ما يظهر على شكل دمي بريئة أو إعلانات مسلية، يخفي وراءه شبكة من الرموز والدلالات التي تؤثر في وعي الناشئ الباطني، وتشكّل نظريته

للعالم. من خلال قوّة رمزية، فالإعلان لا يروج للسلعة فقط، بل يقمّ أنماطاً حياتية وقِيماً

ضمنية. خاصة وأنّ الطفل أو المراهق كمتلقٍ هش بضعف قدراته النقدية يجعله عرضة للاستبطان غير الواعي للرسائل الخفية أمام التكرار الذي يزرع قيماً وصوراً ذهنية تتحوّل إلى مرجعيات اجتماعية لاحقاً.

2.2.2. العقيدة بين الرمزية والإيحاء



تستعمل بعض الإعلانات والألعاب إشارات دينية أو عقائدية بشكل غير مباشر³، من خلال:

- الرموز البصرية: شعارات أو حركات جسدية تستند إلى مرجعيات عقدية، مثل وضعيات يوغا بطابع روحاني هندي، أو رموز سحرية مرتبطة بثقافات دينية معينة.
- السرديات القصصية: ألعاب تقدّم عوالم خيالية أساسها الخير المطلق/الشر المطلق، لكنها تتغذى من سرديات لاهوتية.

- تطبيع الممارسات: إدخال طقوس عقدية في مساحات اللعب (أغانٍ، ترانيل، شعارات) بشكل يجعلها مألوفة للطفل دون وعي بأصلها.

3.2.2. التمثيلات الجسدية في الإشهار والألعاب

- الجنس لا يقدّم بشكل مباشر دائماً، لكنه يتسلل عبر:
 - الجسد الأنثوي في الدمى: مبالغ في مقاييس الجسد (دمى باربي مثلاً) تروج لصورة مثالية غير واقعية عن الجمال.
 - اللغة البصرية: ألوان (الوردي/الأزرق)، ملابس مثيرة أحياناً لدمى موجهة للأطفال، أو إعلانات تستعمل صوراً ممّوهة تحاكي جسد المرأة.
 - التلميحات الجنسية: في بعض الرسوم الدعائية أو الألعاب الإلكترونية تظهر شخصيات بأزياء أو سلوكيات ذات إيحاءات جنسية وحتى ممارسات بغطاء اللعب.
- وبالتالي يعتبر السياق الافتراضي سياقاً مملأً بترسانة من الإيحاءات والرموز الدلالية التي تؤدي إلى التطبيع التدريجي وذلك من خلال تمرير الرموز بشكل متكرر حتى تصبح مألوفة

(BOYD, 2014,P.65) والتوظيف غير المباشر بإدماج الرموز في الخلفية أو التفاصيل الصغيرة غير المنتبه لها والأكثر من ذلك الازدواجية البصرية في تقديم نفس الإعلان كترفيهي للناشئ وكحامل لمعانٍ رمزية للراشدين، دون إهمال دور اللون والموسيقى والمثيرات في عملية الإغراء لأجل جذب الانتباه وتمرير رسائل خفية. ينتشر من خلالها الطفل أو المراهق رموزاً قد تُزَعزَع ثوابته العقدية، وتسهم في تسطّيح مفهوم النوع الاجتماعي. وجمالاً لم سبق يمكننا القول بأن دراسة محتوى الإشهارات والألعاب الموجهة للناشئة تكشف عن كونها ليست بريئة، بل هي مشبعة بدلالات عقدية وجنسانية تُزرع بذكاء في ذهن الأطفال والمراهقين. وهذا يستدعي من الباحثين والأولياء والمربين تبني مقاربة نقدية تجاه هذه الصناعات، وتطوير آليات للمراقبة والتوعية، بما يضمن حماية الهوية الثقافية والقيمة للناشئ دون عزله عن عالمه المعاصر.

ومن هنا يمكننا القول بأن الإشهار ليس خطاباً بريئاً يقتصر على الترويج للسلع، بل هو بنية ثقافية وإيديولوجية تحاول فرض أنماط عيش وتمثيلات اجتماعية معينة، حيث يفرض أنساقاً قيمية تحت ستار التسلية والمرح. إنَّ الطفل حين يشاهد إعلاناً للعبة جديدة لا يتعرف فقط على مواصفاتها، بل يتعلم أيضاً أي نوع من الأطفال يُفترض أن يكون، وما الذي يجب أن يحبه أو يرفضه.

3. الطفولة والمراهقة ومقاربة النيروجيكو⁴: أبعاد الهشاشة الرمزية



من منظور سوسيولوجيا الطفولة والمراهق، يُعتبر كلاهما فاعلاً اجتماعياً ناشئاً يكتسب أدواره وقيمه عبر التنشئة الاجتماعية. ومع ذلك، فإنَّ قابلية الناشئ العالية للتأثر تجعله أكثر عرضة للرسائل الإعلامية التي تُمرر بطريقة غير واعية. علم النفس التنموي بدوره يبين أنَّ الطفل والمراهق في المراحل المبكرة لا يفصل بين الخيال والواقع بسهولة، ما

يجعله يتبنى الرموز والصور التي تعرض عليه باعتبارها جزءاً من "الحقيقة" (COYNE,)

(ROGERS, & ZHEN, 2020,p.1820)، هذه الهشاشة المعرفية تجعل الاشهارات والألعاب والمحتويات المختلفة فضاءات خصبة لزرع رموز عقدية وجنسانية. إذ لا تخلو الإعلانات والألعاب من رموز دينية وروحية، قد تكون واضحة أو ضمنية. بعض الألعاب على سبيل المثال تستحضر الميثولوجيا الإغريقية أو الإسكندنافية، وتعيد صياغتها في قالب ترفيهي يبدو بريئاً لكنه يحمّل الطفل سرديات عقدية جديدة. نجد كذلك استعمال رموز بصرية مثل الصليب، النجمة الخماسية، شعارات "الين-اليانغ"، أو حتى حركات يوغا ذات خلفية روحانية. هذه العناصر تُدمج في سياق اللعب بشكل يجعلها مألوفة للطفل دون أن يدرك أصولها العقدية، وهو ما يسهم في تطبيعها ثقافياً.

لهذا يعتبر البحث في خصوصية السياقات الافتراضية الرقمية وعلاقتها بالوعي لدى الناشئة دعوة لمحاولة فهم مفارقة الواقع واللاواقع، إذ أنّ الواضح من خلال التطور اللافت للتكنولوجيا ولفضاءات التفاعل والتواصل بين الأفراد أنّ التطور التكنولوجي قد أخذ منحى مختلف وسريع تعدى الحدود الرقابية والوعي الإنساني لتتنبثق بذلك مفارقة جديدة بين الذكاء البشري وما أنتجه من ذكاء صناعي وفضاءات متطورة للتفاعلات الرقمية فيما أُصطلح على تسميته بالنيروجيكو، والذي ظهر بوصفه محاولة لتفسير التحولات العميقة التي يعيشها الإنسان في زمن الذكاء الاصطناعي، والتحول الرقمي، والاندماج بين القدرات العصبية البشرية والأنظمة الخوارزمية.

ينطلق المفهوم من فرضية مركزية مفادها أنّ الإنسان المعاصر لم يعد كائنًا بيولوجيًا-اجتماعيًا فقط، بل أصبح كائنًا رقميًا-عصبيًا تتداخل فيه دوائر الإدراك الحسي والعقلي مع بنى البيانات وواجهات الذكاء الاصطناعي (حسنين، 2025).

تاريخيًا، يأتي المفهوم ضمن ما يُعرف بـ الفلسفات ما بعد الإنسانية Posthumanism والإنسان 2.0، لكنه يقمّ زاوية مختلفة تُركّز على إعادة هندسة الوعي، وتنظيم الذات، وتقويض الأنماط التقليدية للانتباه والإدراك.

وبالتالي يعتبر النيروجيكو (حسنين، 2025) إطارا فكريا-فلسفيا يصف نمطا جديدا من الوجود الإنساني يقوم على:

- الاندماج الإدراكي بين الدماغ البشري والأنظمة الذكية.
 - إعادة تشكيل الوعي وفق معايير السرعة، والترابط، والضبط الخوارزمي.
 - تحويل الإنسان من كائن معرفي بطيء ومحدود إلى ذات معززة عصبيًا ورقمياً
 - تعتمد على تقنيات الذاكرة الخارجية، والتوقع الآلي، والبيانات المتدفقة.
- ويقوم المفهوم على المبادئ الأساسية التالية:

أ. الهندسة الإدراكية **Cognitive Engineering** : يفترض النيروجيكو أن الوعي لم يعد عملية طبيعية تلقائية فقط، بل أصبح نتيجة "هندسة" مستمرة عبر الواجهات الذكية، التطبيقات، الخوارزميات، التذكير والإشعارات، الذكاء الاصطناعي التوليدي...، هذه العناصر تُعيد تشكيل نمط التفكير، وتنتج وعياً هجيناً.

ب. الخمول الإدراكي **Cognitive Idleness** : يقصد به أن الإنسان في العصر الرقمي أصبح يعتمد على الذكاء الاصطناعي لاتخاذ القرارات بدل استخدام قدراته العقلية، مما يخلق حالة من "الكسل الذهني" ويقلص مساحات التفكير النقدي.

ت. الإنسان 2.0 : يُعرّف الإنسان الجديد بأنه فوري في ردّ الفعل، متصل دائماً، يعتمد على البيانات لتحليل ذاته، يعيش في بيئة رقمية مفرطة Hyper-Digital ويمتلك هوية متعددة الطبقات: عصبية، رقمية، اجتماعية...

ث. الإدراك الخوارزمي **Algorithmic Cognition** : يُعيد هذا المبدأ تعريف التفكير فالعقل لم يعد يعمل منفرداً، بل يتخذ قراراته داخل شبكة من البيانات التي توجه السلوك، وتشكل التفضيلات، وتخلق ممرات معرفية تحدّ من حرية الاختيار غير المرئية.

وبالتالي يعتبر السياق الرمزي الذي يتفاعل معه الناشئ اليوم سياقاً غنياً بالإغراءات والقوى المتعددة التي تعمل على تشكيل وعيه وإدراكه وتوجيه اهتماماته إلى بؤر مركزية قد تكون إيجابية أو سلبية، كما أنها تحمل في طياتها العديد من المتناقضات والمفارقات التي تسبب

التشتت المعرفي والقيمي وحتى الأخلاقي، خاصة وأنّ النيروجيكو يتحدد من خلال الأبعاد التالية (حسنين، 2025):

أ. **البُعد المعرفي:** والمتعلّق بكيفية تغيّر الذاكرة، والانتباه، والوعي وفقاً لعدد التحولات اللائق لها، منها: تشتت الانتباه، فقدان الذاكرة العميقة، الاعتماد على التخزين الخارجي وكذا استبدال التفكير التحليلي بـ "البحث السريع"...

ب. **البُعد النفسي:** الإنسان في زمن النيروجيكو يعاني من قلق الوجود الرقمي، تشظّي الهوية، ضغط المقارنة الاجتماعية وإرهاق ذهني ناتج عن التدفق المستمر للمعلومات...

ت. **البُعد الاجتماعي:** والظاهر من خلال تغيير شكل العلاقات، إذ تنتقل من علاقات وجهاً لوجه إلى علاقات وسيطة بالمنصات، مما يؤدي إلى تراجع زمن الحوار، سيطرة الصور والواجهات وكذا صعود "الذات المعروضة" على حساب "الذات العميقة"...

ث. **البُعد الأخلاقي:** يتعلق بمخاطر هيمنة الخوارزميات، فقدان الإرادة، اختفاء الخصوصية والاستبدال التدريجي للمعايير الأخلاقية بمعايير النجاعة والسرعة التي لا ترتبط بمعايير الإيجابي والسلبي...

4. الخاتمة والتوصيات:

أفضت التحولات الرقمية المتسارعة إلى إعادة تشكيل عميقة لبنية التنشئة الاجتماعية ووظائفها المرجعية، حيث لم تعد هذه الأخيرة محصورة في الأطر التقليدية كالأُسرة والمدرسة، بل أصبحت الخوارزميات فاعلاً سوسيو - تقنياً مركزياً يوجّه وعي الطفل والمراهق ويعيد إنتاج تمثلاته القيمية بشكل غير مرئي. فبفعل منطق الانتقاء القائم على الانتباه والربح، تُمارس الخوارزميات تأثيراً تراكمياً يتجاوز حدود الترفيه أو التعلم، ليطال البناء الرمزي والأخلاقي للناشئة.

إنّ سيرورة التلقي الرقمي لدى الأطفال والمراهقين تتخذ طابعاً تدريجياً صامتاً، يبدأ بالتوجيه القسري للمحتوى، ثم يتطور إلى الفضول، فالإدمان، وصولاً إلى أشكال من الانحراف غير المعلن، حيث يصبح غر المسموح مألوفاً، ويتآكل الضبط القيمي لصالح التطبيع مع

المضامين المنحرفة ويُسهم هذا المسار في إضعاف الأطر المرجعية التقليدية، وتراجع أدوار الضبط الأسري والتربوي، مقابل صعود الفضاء الرقمي بوصفه مرجعاً بديلاً يُعيد تشكيل الهوية على أسس هجينة ومتوترة بين الواقعي والافتراضي.

كما يكتسب الإشهار والألعاب الرقمية الموجهة للناشئة بعداً إيديولوجياً واضحاً، إذ لا يقتصر دورها على الترويج الاستهلاكي، بل تعمل على تمرير رموز عقدية وتمثيلات جنسانية وأنماط عيش ضمنية تُستبطن لا وعياً بفعل التكرار والإغراء البصري، مستفيدة من الهشاشة الإدراكية والمعرفية التي تميز مرحلتَي الطفولة والمراهقة. ويُفسي هذا التداخل بين اللعب، التعلم، والإشهار إلى تطبيع منظومات قيمية بديلة قد تتعارض مع الخصوصيات الثقافية والاجتماعية للمحيط المحلي.

وفي ظل مقاربة النيروجيكو، تتعمق هذه التحولات لتشمل بنية الوعي ذاته، حيث يتشكل نمط جديد من الإدراك الخوارزمي يقوم على الاستجابة الفورية، وتراجع التفكير النقدي، والاعتماد المتزايد على الأنظمة الذكية في توجيه الانتباه واتخاذ القرار. ويترتب عن ذلك مخاطر معرفية ونفسية واجتماعية وأخلاقية، من أبرزها تشطي الهوية، القلق الوجودي الرقمي، وتآكل الاستقلالية الإدراكية لدى الناشئة.

وعليه، لم تعد إشكالية التنشئة الاجتماعية في العصر الرقمي مسألة تكّيف تقني فحسب، بل غدت قضية تربوية وأخلاقية وسوسيلوجية تستدعي إعادة التفكير في مفهوم الحماية، وفي أدوار الفاعلين الاجتماعيين، بما يسمح بإعادة إدماج الوعي النقدي داخل الفضاء الرقمي نفسه، وضمان بناء مرجعية قيمية متوازنة تحفظ للطفل والمراهق إنسانيته وقدرته على الفهم والاختيار الواعي.

وتخلص الدراسة بجملة من التوصيات العملية وعلى عدّ مستويات، أهمها:

أ. **على المستوى التشريعي والتنظيمي:** يستدعي الواقع الرقمي الراهن سنّ أطر قانونية ملزمة تُنظم المحتوى الموجه للناشئة، ولا سيما الإعلانات المموّهة المرتبطة بالمضامين التعليمية، مع فرض آليات رقابة صارمة على نماذج الإشهار داخل الألعاب والتطبيقات

الرقمية، وتجريم الممارسات القائمة على التحويل الإجباري نحو محتويات غير ملائمة للفئات العمرية الصغرى.

ب. **على المستوى التربوي والمؤسسي:** تبرز الحاجة إلى إدماج التربية الإعلامية والرقمية ضمن المناهج التعليمية بمختلف أطوارها مع التركيز على تنمية التفكير النقدي، وفهم منطق الخوارزميات، وآليات التأثير غير المرئي، بما يمكن المتعلمين من التمييز بين المحتوى التعليمي والمحتوى الإشهاري أو الإيديولوجي المضمن. كما يقتضي الأمر تكوين المربين في قضايا التنشئة الرقمية وتحولاتها القيمية.

ت. **على المستوى الأسري:** تفرض التحولات الرقمية الانتقال من أنماط الرقابة الأبوية التقليدية إلى مرافقة رقمية واعية تقوم على الحوار والتفسير وبناء الثقة، مع تعزيز التواصل الوجداني داخل الأسرة، بما يسمح باحتواء تساؤلات الأطفال والمراهقين والحد من لجوئهم إلى الفضاء الافتراضي بوصفه مرجعاً بديلاً.

ث. **على المستوى التقني والتعليمي:** وصى بتطوير منصات تعليمية رسمية وآمنة تتيح للمتعلمين الوصول إلى الدروس والامتحانات دون المرور عبر مواقع أو روابط مشبوهة، مع اعتماد معايير أخلاقية واضحة في تصميم التطبيقات التعليمية، تضمن حماية المعطيات الشخصية وتحجيم الإشهار التجاري داخل الفضاء التعليمي الرقمي.

ج. **على المستوى الثقافي والإعلامي:** تقتضي حماية الناشئة تعزيز إنتاج محتوى رقمي تربوي بديل يحترم الخصوصية الثقافية والقيمية للمجتمع، ويوازن بين الترفيه والتنشئة، مع تشجيع الخطاب الإعلامي الواعي بمخاطر التطبيع القيمي والانحراف الرمزي في الفضاء الافتراضي.

ح. **على المستوى البحثي والأكاديمي:** توصي الدراسة بتكثيف البحوث البينية التي تجمع بين علم الاجتماع، علم النفس، علوم التربية، والدراسات الرقمية، مع توجيه الاهتمام إلى تحليل أثر الخوارزميات على بناء الوعي والهوية لدى الناشئة، واستثمار مقاربات نقدية

معاصرة، من بينها النيروجيكو لفهم التحولات العميقة في أنماط الإدراك والتنشئة في العصر الرقمي.

الاحالات والهوامش:

¹ أمثلة واقعية: ألعاب "Free-to-play" المجانية: كثير من الألعاب المجانية (مثل بعض نسخ Subway Surfers أو Talking Tom تعرض إعلانات تتخللها يد متحركة تحت الطفل على الضغط، لينتقل مباشرة إلى تحميل لعبة جديدة قد تحمل مضامين عنيفة أو تتضمن شخصيات بملابس وإيحاءات غير لائقة. إعلانات الألعاب المضللة Fake Play Ads تنتشر بكثرة إعلانات لألعاب "الذكاء" أو "الإنقاذ" حيث تُظهر يدًا تحاول حل لغز بسيط. بمجرد الضغط، يُحال الطفل إلى متجر التطبيقات لتحميل لعبة لا علاقة لها بالمشهد المعروض، وبعضها مصنّف +16 أو +18.

الإعلانات الإباحية المتخفية في بعض التطبيقات غير الرسمية أو الألعاب المقرصنة، قد يُحال الطفل من إعلان تفاعلي بريء ظاهريًا إلى موقع يحوي صورًا أو مقاطع إباحية، وهو ما يشكل خطرًا بالغًا على توازن الطفولة النفسي والأخلاقي.

هذه الاستراتيجية الإشهارية تُجسد بوضوح مفهوم "العنف الرمزي عند بورديو، حيث يُفرض على الطفل نمط من التلقي القسري دون أن يشعر أنه يُستغل. فهي تدمج بين الاقتصادي (زيادة التتزيلات والمبيعات)، والثقافي (زرع رموز وصور غير بريئة)، والنفسي (تدريب الطفل على الاستجابة الانعكاسية). إنها بذلك تعيد تشكيل علاقة الطفل بالعالم الرقمي، وتجعل من الاستهلاك الآلي جزءًا من بنيته الذهنية منذ الصغر. ومع الانتشار الواسع للموارد التعليمية الرقمية، أصبح الطلبة والتلاميذ يعتمدون بشكل متزايد على الروابط الإلكترونية لتحميل الدروس، الامتحانات، والملخصات. غير أن هذه الروابط – خاصة المنتشرة في المنتديات المفتوحة أو المواقع غير الرسمية – تحمل في طياتها خطورة بالغة، إذ تقود المستخدم، عن قصد أو غير قصد، إلى مضامين خادشة للحياء أو مواد إشهارية ذات طبيعة جنسية. هذه الممارسات لا تُعد مجرد تجاوز تقني، بل تشكل تهديدًا تربويًا وأخلاقيًا، خصوصًا حين يكون المستهدف فئة المراهقين والأطفال.

³ نتائج اجتماعية وتربوية: مثلاً: باري: جسد مثالي غير واقعي، يكرس صورة أنوثة نمطية. بوكيمون: رموز عقيدة وروحية من ثقافات آسيوية (الطاقة الداخلية، التحولات). ديزني: تقسيم واضح بين "الأميرات الجميلات" و"الأبطال المحاربين". ألعاب الفيديو مثل Assassin's Creed أو God of War تتضمن مباشر لرموز دينية وأساطير غيبية تُسوق للأطفال واليافعين.

⁴ النيروجيكو Neuro-Geeko هو تصوّر فلسفي-معرفي لإنسان ما بعد الثورة الرقمية، يقوم على فهم التداخل بين الذكاء البشري والذكاء الاصطناعي، ويحلل تأثيره في الوعي، والهوية، والإدراك، والسلوك،

والعلاقات الاجتماعية. إنه دعوة لإعادة التوازن بين القدرات الطبيعية والتقنيات الاصطناعية، حتى لا يتحول الإنسان إلى "نسخة خوارزمية" تفقد عمقها الإنساني وقدرتها على التفكير الحر.

المراجع والمصادر

باللغة العربية:

- أبو العلا عطيفي حسنين (2025) هندسة القيم في زمن النيروجيكو: من التنشئة إلى البرمجة الإدراكية – النيروجيكو: عندما يعيد الذكاء الاصطناعي تشكيل الإنسان 2.0. عملن: دار عامر للترجمة والنشر والتوزيع.
- أحمد، محمد. (2015) الإعلام والطفولة: دراسات في التأثير والتنشئة. القاهرة: دار الفكر العربي.

باللغة الأجنبية:

- BAIENSON, J. N. & YEE, Nick (2007). *The Proteus Effect: The Effect of Transformed Self-Representation on Behavior*. Human Communication Research, 33(3), pp. 271–290. <https://doi.org/10.1111/j.1468-2958.2007.00299.x>
- BOYD, danah (2014). *It's Complicated: The Social Lives of Networked Teens*. New Haven: Yale University Press.
- CARR, Nicholas (2020). *The Shallows: What the Internet Is Doing to Our Brains*. New York: W. W. Norton. (2nd ed)
- COYNE, Sarah M.; ROGERS, Adam A.; ZHEN, Samantha (2020). "Social Media Use and Adolescent Body Image: A Longitudinal Study." *Journal of Youth and Adolescence*, 49(9), pp. 1813–1823. <https://doi.org/10.1007/s10964-020-01288-8>