

هل الفضاء الرقمي عدو للأطفال؟

Is digital space the enemy of children?

فاطمة الزهراء تنيو جامعة قسنطينة 3، الجزائر.

مفيدة طائر جامعة قسنطينة 3، الجزائر.

ملخص

أصبح الفضاء الرقمي جزءا لا يتجزأ من الثقافة اليومية للأطفال والشباب. ولا زال بداية التعرض لهذا الفضاء يتقدم - مع التطور المطرد للتكنولوجيا الرقمية- إلى أن وصل إلى الأشهر الأولى للأطفال الرضع، فقد تحول إلى مكون أساسي من مكونات تنشئة الأطفال منذ بداية الطفولة إلى المراهقة والشباب. وأصبح استخدام خدمات الشبكات الاجتماعية والرسائل القصيرة بالنسبة لهم أمرا بديهيا أكثر مما هو عليه الحال بالنسبة لأولياء أمورهم. فغالبا ما لا يواكب الآباء التطور السريع في العالم الرقمي، مما أدى إلى اصطدام في الحياة الأسرية اليومية. وتبقى مدة الاستخدام والمحتويات، إحدى النقاط الخلافية بين الأطفال والآباء. وسنحاول من خلال هذه الورقة أن نحدد ماهية الفضاء الرقمي وكيف يتطور فيه الأطفال خلال مراحل التنشئة المختلفة. وهل هذا الفضاء يشكل خطرا على الأطفال؟

الكلمات المفتاحية: الفضاء الرقمي - الطفل - التنشئة.

Abstract

Digital space has become an integral part of the daily culture of children and young people. The beginning of exposure to this space are still diminishing - with the Accelerated development of digital technology - until it reaches the early months of infants, so it becomes an essential component of the upbringing of children from childhood to adolescence till to the youthfulness. The use of social networking services and SMS for them is more obvious than for their parents. Parents often do not keep pace with the rapid development of world, which has led to a collision in everyday family life. The duration of use and content remains one of the sticking points between children and parents. In this paper we will attempt to define what digital space is and how children develop in it during different stages of formation. Is this space dangerous for children?

Keywords: digital space, child, formation.

مقدمة:

نتعامل في عالمنا المعاصر مع العديد من المحددات التي تجعل من يومياتنا تجربة مختلفة عن تلك التي عاشتها أجيال سبقتنا، حتى أن جيلنا يجب أن يدرك أن أطفالنا يتعاملون مع مكونات لم تكن إلا جزءاً من الخيال العلمي الذي تغذت عليه طفولتنا وأصبحت اليوم واقعا يتعامل معه الأطفال بشكل يجعل منها مركزا لتكوينهم، بل وأساسا لمرجعياتهم. لذلك من الجيد أن نخرج من منطق الانهيار بهذه التكنولوجيا التي أصبحت تحيط بنا، حتى نستطيع التعرف على أنماط التنشئة التي يواجهها الأطفال بتعاملهم اليومي مع هذه التكنولوجيا التي يمكن أن نلخصها بمفهوم الفضاء الرقمي الذي يحيط بنا من كل جانب، فهي مصدر التواصل والحصول على المعلومات والمعارف وجزء من منظومتنا القيمية والأخلاقية وأساس مكانتنا الاجتماعية ومحصل ثقافتنا وتكريس لهويتنا وانتمائنا.

فكيف يمكن للطفل أن يتعامل مع هذا الفضاء؟ وهل فقد الأولياء قدرتهم على التحكم في أسس التنشئة لأبنائهم في ظل تواجد البدائل الرقمية؟

1- مفهوم التكنولوجيا الرقمية:

عرفت البشرية في نهاية القرن الماضي وبداية القرن الحالي تطورا مذهلا في المجالات التكنولوجية، تنصدها الرقمنة والأنترنت، مما أسس لتحولات عميقة يعيشها العالم تبعا لتطبيقات واستعمالات هذه التكنولوجيات.

وشهدت أنظمة الاتصالات على امتداد تاريخها جملة من التطورات جعلتها تلعب دورا تتزايد أهميته في مختلف مجالات حياة الإنسان يوما بعد يوم وقد أسست لهذه التطورات توجهات كبرى يمكن تقديمها في أربعة محاور هامة: (أبو عيشة 2014، ص 25)

أ- تنامي ذكاء الشبكات.

ب- التجوال والبحث المتواصل للرفع في السرعة.

ج- تقريب الخدمات الذكية من المستعمل من خلال ضمان سهولة استعمالها وتطوير محتواها والتحكم في السرعة.

د- تدني كلفة التجهيزات بالنسبة إلى سعتها.

وقد مثل ظهور التكنولوجيا الرقمية منعطفا مهما في تاريخ بث المعرفة والوصول إليها بعد أن كان نقل المعرفة وبثها يعتمد على أوعية مادية مثل: الألواح الطينية والبردي والرّق والجلد، ثم الورق الذي استخدم في البداية لتسجيل المخطوطات، ثم وعاء الكتاب المطبوع في منتصف القرن الخامس عشر ميلادي، ثم صارت الأمور في ركاب التطور السريع المتلاحق، نتيجة ظهور تكنولوجيا الاتصال والمعلومات التي غيرت من حياة الناس كثيرا في العقدين الأخيرين.

والتكنولوجيا الرقمية هي التي يتم بواسطتها نقل مختلف المعلومات سواء كانت معطيات أو بيانات على شكل إشارات إلكترونية بين قارات العالم، دون أن تتأثر هذه الأخيرة بطول المسافة، ومقاومتها للتشويش والتداخل بين الموجات ذات المصادر المختلفة، كما أنها أيضا تضمن سلامة تلك المعلومات وسريتها، كذلك تحمل هذه الإشارات الإلكترونية بيانات على شكل كتابات، نصوص، رسوم، صور، لقطات فيديو وأصوات، وتتكفل بدمجها ونقلها من جهاز إلى آخر، وهذه التكنولوجيا تعبر عن مراحل التطور التكنولوجي في وسائل الاتصال التي تعتمد على الوسائط الإلكترونية في تزويد الجماهير بالأخبار والمعلومات (الرحباني، 2012، ص 39)

ولا بد أن نلفت النظر هنا إلى أن التجديد في مجال التكنولوجيا أصبح ضرورة تقتضيها متغيرات العصر الحديثة، للإفادة إلى أقصى حد ممكن من التقنيات الجديدة المتطورة. ولا يتم ذلك بطريقة عفوية بل لابد أن يتم على ضوء البحث العلمي المسخر لخدمة التعليم وعلاج مشكلاته وبطريقة مدروسة متأنية تخاطب جميع الفئات، وتربي جيلا يعرف كيف يستفيد من هذا التطور التكنولوجي الهائل، ويسخره في مصلحته، وينهض به في مجال البحث العلمي، فهو وإن لم يسهم في قطع المراحل في صناعة هذه التكنولوجيا، فعلى الأقل فليحسن الاستفادة منها، لا أن يجعلها وسيلة لتدمير ما بقي فيه من رفق. (الزكاف، 2014)

2- مكونات وأدوات الفضاء الرقمي:

تعددت وسائل الفضاء الرقمي وأدواته وهي تزداد تنوعا ونموا وتدخل مع مرور الوقت ومن هذه الوسائل:

- الأنترنت: الأنترنت اليوم وسيلة اتصال جماهيرية خلقت بعدا جديدا في منظومة الاتصال الدولي، وتعود نشأة هذه الوسيلة إلى خمسينات القرن العشرين كاستجابة لسؤال جوهري كان يقول " كيف تستطيع الولايات المتحدة الأمريكية إرسال معلومات عبر مسافات طويلة عن طريق وسائل إلكترونية بضمانات عالية من الدقة لكي تصل إلى الجهة المقصودة؟ " ويومها اجتمع فريق من كبار العلماء والخبراء لتأسيس

قاعدة لنقل المعلومات إلكترونيا لجمهور كبير من المستفيدين وكان ذلك المشروع عبارة عن تكامل تكنولوجيا الكمبيوتر مع الأنترنت (تنيو، 2018، ص ص 76 – 77) وتعرف الأنترنت بأنها اجتماع مجموعة كبيرة من الشبكات الحاسوبية، موزعة على مساحة الكرة الأرضية بكاملها بواسطة اتفاقية عملاقة بين الآلاف من نظم الحواسيب للارتباط معها، ولينشأ كم هائل من المعلومات نستطيع الولوج إليه والنهل منه متى نشاء.(المحروس، 2003، ص 42)

- التلفزيون الرقمي: من المعروف أنه وحتى وقت قريب كانت تكنولوجيا بث برامج التلفزيون تعتمد على تحويل الصورة والصوت إلى إشارات، من موجات يجري بثها عبر الأجواء ليقوم الهوائي بالتقاطها في المنازل أو في أماكن البث الأخرى. إلا أن مظاهر التقدم التكنولوجي المختلفة في السنوات الأخيرة قد شملت في الوقت الحاضر البث التلفزيوني باتجاه التكنولوجيا الرقمية والتلفزيون الرقمي، لذا فإن أحدث التطورات هذه بدأت زحفها نحو المنازل والمكاتب، وأصبح بإمكان المشاهدين معها التمتع بميزات وخدمات متفاعلة توفرها تكنولوجيا التلفزيون الرقمي. فأصبح التلفزيون الرقمي مثله مثل الحاسوب يستطيع المستخدم استثماره في عدد من النشاطات والمتطلبات نستطيع أن ننوه على بعض منها مثل: (قنديلجي، 2015، ص 262)

- حجز تذاكر السفر.

- متابعة الألعاب والفعاليات الرياضية.

- متابعة أسعار الأسهم وأخبار سوق الأسهم والسندات وأخبار المال الأخرى.

- أخبار السياسة المحلية والإقليمية والعالمية، والبرامج الإخبارية.

- الدخول إلى شبكة الأنترنت ومتابعة البريد الإلكتروني أو أية فعاليات أخرى عبر الشبكة العالمية.

- الإذاعة الرقمية: نلاحظ أن التطور التكنولوجي الإذاعي امتد من الإذاعة العادية التقليدية إلى إذاعة دولية إلى إذاعة فضائية، إلى بث إذاعي عبر الساتل إلى إذاعة إلكترونية، ليصل إلى ما يسمى الآن بالإذاعة الرقمية.

وتعتبر الإذاعة الرقمية تقنية جديدة دخلت إلى جهاز الراديو مؤخراً وتعني " البث الرقمي " وهذه التقنيات الجديدة التي دخلت على جهاز الراديو طرأت عليها تحسينات لفوائد عدة ومنها: (الرحباني، 2012، ص 66)

- التمكن من إرسال إشارات الأقمار الصناعية بكل سهولة، عبر قيام الإذاعة بتحديد رقم معين وذلك نتيجة اعتمادها على تقنية البث الرقمي العالمي.
- أدت تقنية البث الرقمي الإذاعي إلى إيصال كلمات الأثير بصورة نقية ومسموعة، مما أدى لتحسين الإرسال الإذاعي بجودة عالية وبأقل تكلفة.
- استطاعت تقنية البث الرقمي بواسطة الراديو الرقمي تغطية كافة أنحاء العالم.
- بمقدور التقنية الرقمية الإذاعية الجديدة تغطية عشرات القنوات الصوتية ذات الجودة العالية.
- الهاتف الذكي: الهاتف الذكي هو جهاز اتصال صغير الحجم مربوط بشبكة للاتصالات اللاسلكية والرقمية تسمح ببث واستقبال الرسائل الصوتية والنصية (الصوت) والصور عن بعد وبسرعة فائقة، ونظرا لطبيعة مكوناته الإلكترونية واستقلاليتها العملية، فإنه يوصف بالخلوي أو النقال أو الجوال أو المحمول، ومعروف أن الهاتف النقال الحالي هو الشكل المتطور للهاتف التقليدي " الثابت " (بصلي، حمدي، 2017، ص 199)
- الفيديو الرقمي: يعرف "سيكاراز" secaras الفيديو الرقمي بأنه " تحويل إشارات الفيديو التناظري التي تم التقاطها في صيغ تمكن الكمبيوتر من التعرف عليها".
- كما يعرفه "باركر" Parker بأنه " تقديم الفيديو على الأقراص المدمجة أو تزامن النص مع الفيديو ليعرضها في نافذة واحدة من خلال الكمبيوتر"
- ويرى " أريك هولسينجر " أن الفيديو الرقمي يتألف من شفرة رقمية وتمثل نوعا من بيانات الكمبيوتر الرقمية لتسجيل وتشغيل الفيديو."
- وهو أيضا تحويل إشارات الفيديو التناظري التي تم تصويرها إلى إشارات رقمية يتم معالجتها باستخدام الكمبيوتر من خلال برامج المونتاج بغرض إنتاج مقاطع فيديو لاستخدامها في إنتاج برامج التعلم الإلكتروني." (عبد الله، 2012)
- مواقع التواصل الاجتماعي: تعتبر مواقع التواصل الاجتماعي من أهم وسائل الإعلام الجديد، وهي منظومة من الشبكات الإلكترونية التي تسمح للمشاركة فيها بإنشاء موقع خاص به، ومن ثم ربطه من خلال نظام اجتماعي إلكتروني مع أعضاء آخرين لديهم الاهتمامات والهوايات نفسها، فهي شبكات اجتماعية تفاعلية تتيح التواصل لمستخدميها في أي وقت يشاءون وفي أي مكان من العالم، وظهرت على شبكة الانترنت منذ سنوات قليلة وغيرت في مفهوم التواصل والتقارب بين الشعوب، واكتسبت اسمها

الاجتماعي كونها تعزز العلاقات بين بني البشر، وتعدت في الآونة الأخيرة وظيفتها الاجتماعية لتصبح وسيلة تعبيرية واحتجاجية.

وقد انتشرت مواقع التواصل الاجتماعي بشكل واسع جدا وسريع قياسا بوسائل التواصل التي سبقتها، وتعد هذه الوسائل من أحدث التطورات التي طرأت على الأنترنت والتي صاحبها ظهور العديد من وسائل التكنولوجيا الحديثة.

إن الإعلام الاجتماعي يمثل قفزة كبيرة للتواصل من خلال الشبكة العنكبوتية بشكل تفاعلي أتاح فرصا عديدة منها التشارك بالمعلومات بين جميع مستخدمي الشبكة مع إمكانات التفاعل المباشر والحر على المواقع الاجتماعية، كما أتاح الفرصة للمتلقين بأن يصنعوا برامجهم الإذاعية والتلفزيونية التي يحبونها ويتابعونها، وذلك بطرح مقترحات لمعد البرنامج أو المشاركة بطرح أسئلة للضيف الذي ستتم استضافته بالبرنامج.. إلى غير ذلك. (تنيو، طاير، 2017، ص ص 212 – 213)

- ألعاب الفيديو (الألعاب الإلكترونية): تتشكل من مجموع المكونات السابقة. وألعاب الفيديو هي الآن شكل ثقافي كبير، وقد تحل قريبا محل السينما والكابل والبث التلفزيوني كوسيلة شعبية مهيمنة. "وربما لا نزال بعيدين عن رؤية تنبؤات Shuker تتحقق، لكن ما هو واضح هي السرعة التي تطورت بها ألعاب الفيديو جماليا ووظيفيا. (Newman, 2004 , p. 2)

في العقدين الماضيين، ونظرا لتأسيس الألعاب الإلكترونية تدريجياً باعتبارها أحد الأشكال السائدة للترفيه في عصرنا، كان هناك جدل واسع النطاق حول مزايا الوسيلة. واتهم البعض ألعاب الترويج للعنف والتمييز الجنسي - على الرغم من قلة الأدلة التجريبية - على أنها تؤدي إلى سلوك غير اجتماعي أو عنيف، وهذا التصور الشائع لا يزال قائما في رسم صورة اللاعب العدواني المعزول والقهري. (Ito, 2010, p. 196)

3- خصائص الفضاء الرقمي:

وتتمثل في: (إسلام، 2014)

1. التفاعلية: حيث يتبادل القائم بالاتصال والمتلقي الأدوار وتكون ممارسة الاتصال ثنائية الاتجاه وتبادلية وليست في اتجاه أحادي بل يكون هناك حوار بين الطرفين.

2. اللاتزامنية: وهي إمكانية التفاعل مع العملية الاتصالية في الوقت المناسب للفرد، سواء كان مستقبلاً أو مرسلًا.

3. المشاركة والانتشار: يتيح الإعلام الجديد لكل شخص يمتلك أدوات بسيطة أن يكون ناشراً يرسل رسالته للآخرين.
4. الحركة والمرونة: حيث يمكن نقل الوسائل الجديدة بحيث تصاحب المتلقي والمرسل، مثل الحاسب المتنقل وحاسب الانترنت والهاتف الجوال، بالاستفادة من الشبكات اللاسلكية.
5. العالمية: حيث أصبحت بيئة الاتصال بيئة عالمية، تتخطى حواجز الزمان والمكان والرقابة.
6. تعدد الوسائط: حيث يتم استخدام كل وسائل الاتصال مثل النصوص والصوت والصورة الثابتة والصورة المتحركة والرسوم البيانية ثنائية وثلاثية الأبعاد.
7. الانتباه والتركيز: نظراً لأن المتلقي في الفضاء الرقمي يقوم بعمل فاعل في اختيار المحتوى والتفاعل معه، فإنه يتميز بدرجة عالية من الانتباه والتركيز، بخلاف التعرض لوسائل الإعلام التقليدي الذي يكون عادةً سلبياً وسطحياً.
8. التكامل: تتيح عملية الاتصال الرقمي مختلف نظم الاتصال وأشكاله، مما يوفر للمستخدم ما يراه مطلوباً من تخزين وطباعة أو تسجيل أو إرسال، لأن هذا النظام يوفر مختلف أساليب التعرف والإتاحة والتخزين بأسلوب متكامل. (الشميلة وآخرون، 2015، ص 70)
9. الاعتماد على التكنولوجيا الحديثة بما يخفض من تكاليفه ويوسع من دائرة مستخدميها.
10. تخطي حدود الدول.
11. تعدد الثقافات والتوجهات بين أطراف العملية الاتصالية. (كنعان، 2016، ص 30)
12. تنوع وشمول المحتوى.
13. حرية وسهولة النفاذ إلى المعلومة.
14. توسيع دائرة التنافس الإعلامي.
15. الاعتماد على خدمات تفاعلية مما يدخل الجمهور كشريك أساسي في صنع المحتوى الإعلامي.
16. ظهور أشكال جديدة من الإعلام مثل "إعلام الفرد" القائم على البث الشخصي.

4- تفاعل الطفل في الفضاء الرقمي:

إن التقنيات الحديثة لوسائل الإعلام المتنقلة هي من حقائق الحياة اليوم، فأغلبية اليافعين يمتلكون جهاز كمبيوتر و/أو هاتف نقال مما سمح لهم بتوسيع القدرة على الاتصال بالآخرين في أي زمان ومكان وأي تقنية تعمل على توسيع إحساسنا بالمكان وما يعنيه أن نكون اجتماعيين، كما تسمح لنا بأن نعيد تشكيل الطريقة التي نتعامل بها مع المجتمع. وينطبق ذلك بشكل خاص على المجموعة التي نطلق عليها اسم اليافعين الرقميين، وهي الأجيال الأكثر اتصالاً في العالم على الإطلاق، ولا يحتاج الأمر إلى اختبار أو تجربة لتأكيد هذا، فهم "دائماً متواصلين" وهذا يرتبط غالباً بالشاشة والتي عادة ما تكون هاتفاً محمولاً أو جهاز iPod أو كمبيوتر شخصي. فإذا كنت بالقرب من المراهقين اليوم، فإن المشهد هو شيء مألوف: فالرأس والعينين يتجهان نحو الهاتف المحمول ويعمل الإبهام على لوحة اللمس. (Watkins, 2009, p. 47)

وقد أصبحت الوسائط المتحركة نمطاً في الحياة الاجتماعية أكثر روتينياً من كونه غير معتاد، ويومياً أكثر من كونه عرضياً، وتزايد التكهنات حول التأثير السلوكي والاجتماعي، وهو أمر لا مفر منه. ومن الأمور التي تثير القلق لدى الآباء والأمهات بشكل خاص هي الشكوك المتزايدة بأن الأطفال الذين يكبرون في الفضاء الرقمي سوف يصبحون عبيداً للتكنولوجيا، وبالتالي يصبحون أقل اجتماعية، بل وأقل إنسانية. ففكرة أن التكنولوجيا ستفقد إنسانيتنا ليست فريدة في العصر الرقمي، وعند الحديث عن هذه النقطة بالذات، يذكرنا هوارد راينجولد، المؤلف والمعلق على الإنترنت منذ فترة طويلة، بأن "المساعد والإطارات المطاطية متورطة مثل شاشات الكمبيوتر في الاتجاه نحو الاغتراب والميكنة للحياة البشرية". ومن الغريب أن التقدم التكنولوجي يمتلك القدرة ليس فقط في الإحساس بالريح، ولكن بالشعور بالخسارة أيضاً، وبينما نحضن ابتكارات جديدة، فإننا في كثير من الأحيان نتبنى أساليب حياة غير متوقعة، فإذا تحدثنا مع أهالي الأطفال الصغار ستكتشف المزيد من عدم اليقين حول الطرق غير المتوقعة والتي من خلالها تقوم التكنولوجيا ونمط الحياة الرقمي بإعادة تكوين تجربة الطفولة. (Watkins, 2009, pp. 49,50)

وما يجعل الآباء أكثر ضعفاً اليوم هو حقيقة أن تكنولوجيات الاتصال الجديدة يتم إنشاؤها للأطفال الذين تتراوح أعمارهم بين سنتين وثلاث سنوات. فنمط الحياة الرقمي لا يبدأ مع المراهقات والمراهقين بل يبدأ بأصابع صغيرة، لذا فحتى مع قيام الوالدين بتزويد أطفالهم بأحدث الأجهزة المحمولة وأجهزة الألعاب وأجهزة الكمبيوتر والهواتف الذكية من الجيل الثاني، فإنهم قلقون من أنهم لا يقضون ما يكفي من الوقت في التفاعلات المباشرة مع نظرائهم. والآباء ليسوا وحدهم من عبر عن مخاوفهم، ففي السنوات الماضية عبر علماء الاجتماع عن مخاوف جدية بشأن المحتوى الإعلامي، وخاصة الصور العنيفة

والجنسية التي يتعرض لها الأطفال الصغار والمراهقين، وعلى الرغم من أن الموضوعات العنيفة والجنسية في وسائل الإعلام لا تزال موضوعاً جدياً للنقاش، إلا أن الاهتمام المتزايد يتحول إلى انتشار الشاشات من المنازل إلى حياة الشباب. وهناك قلق متزايد بشأن مقدار الوقت الذي يقضيه الأطفال والمراهقون في وسائل الإعلام والتكنولوجيا وفقاً لدراسة أجريت عام 2006 من قبل مؤسسة أسرة كايسر، حيث يقضي الأطفال ما بين ستة وثمانية ساعات في اليوم مع وسائل الإعلام. ووقت اللعب للكثير من الأطفال الصغار عادة ما ينطوي على وقت مع الشاشة. وبينما يلاحظ الأطفال اتصال آبائهم بهواتف الجوّال وأجهزة الكمبيوتر المحمولة وغيرها من الأدوات الإلكترونية، يحاكي العديد من الأطفال هذه السلوكيات. وكثيراً ما نسمع ولأسباب وجمة، أن الشباب يقودون ظاهرة الهجرة نحو الرقمية، ولكن في العديد من المنازل...ويقوم الآباء بتعليم أطفالهم عن غير قصد أن يكونوا أطفالاً رقميين. وفي خضم تسويق وبيع نمط الحياة الرقمي، توصي الأكاديمية الأمريكية لطب الأطفال بأن يقتصر وقت الشاشة اليومي للأطفال على ساعة إلى ساعتين. ويشير الباحثون أيضاً إلى العواقب المجتمعية الأكبر للارتباط المبكر والمستمر بالتكنولوجيات الجديدة للاتصال والقائم على الشاشة.

ويعزو عدد متزايد من المتخصصين في مجال الصحة معدلات مرتفعة من السمنة في مرحلة الطفولة في أمريكا إلى أنماط الحياة المستقرة المرتبطة بمستويات عالية من استخدام الوسائط الإلكترونية، بالإضافة إلى المخاوف بشأن تأثير المنازل الغنية بالتكنولوجيا على صحة الأفراد، والمخاوف تنشأ أيضاً فيما يتعلق بصحة الحياة المجتمعية (Watkins, 2009, p. 52). وقد أدرجت المنظمة العالمية للصحة سنة 2018 الإفراط في الألعاب الإلكترونية كمرض.

وتعبر الأبحاث على هذه الجبهة عن قلقها من أن انتشار الشاشات الشخصية وتكنولوجيات الاتصال في حياتنا والذي يشجع على التخلي عن جيراننا والحياة العامة غير الرسمية على نطاق واسع، وستكون النتيجة النهائية: التآكل المطرد والانحيار في نهاية المطاف للمجتمع، وينصب الاهتمام الأساسي بين الآباء والباحثين على ما يلي: التكنولوجيا هي تحويل الشباب إلى قطاع إلكتروني، أي الجيل الذي يفضل التفاعل مع الكمبيوتر أو الهاتف المحمول أو شاشة الألعاب بدلاً من الاتصال الشخصي وجهاً لوجه. (Watkins, 2009, p. 52)

وأصل هذا القلق الأخذ في الاتساع هو الخوف من أن يصبح أطفالنا غير متفقيين اجتماعياً، بل وحتى غير مباينين بكونهم في مجتمع. علاوة على ذلك هناك قلق متزايد من أننا قد نقوم بتعليم أطفالنا الاهتمام أكثر

بمجموعة لا نهاية لها من الأدوات الإلكترونية - أجهزة iPod والهواتف الذكية وأجهزة الكمبيوتر المحمولة وأنظمة الألعاب ذات القدرة العالية والمجتمعات عبر الإنترنت - من الجيران. وتُهم الشبكة الاجتماعية والهاتف المحمول بتشجيع أشكال اتصال أقل حميمية تقلل في واقع الأمر من قدرتنا على تطوير الروابط التي تربط بيننا وتجمعنا. وهكذا تنضم تقنيات التواصل الجديدة اليوم إلى مجموعة طويلة من الابتكارات التي من المفترض أن تجعل البقاء على اتصال أكثر صعوبة. وتعبير أدق، هل أصبحنا أقل حميمية وأقل ارتباطاً وأقل اهتماماً بالحضور في المواقف المباشرة مع الأشخاص الذين نطلق عليهم أصدقاء؟ أحد الادعاءات المركزية المصاحبة لارتفاع وبيع الويب الاجتماعي هو فكرة أن الإنترنت ليس فقط أعظم أداة في العالم لربط الناس بالمعلومات؛ إنها أيضاً أعظم أداة في العالم لربط الناس بالناس، وكان هوارد راينغولد (Rheingold) واحداً من أوائل الذين حددوا الفضاء الافتراضي كمجال اجتماعي ومجتمعي، واكتشف Rheingold أنه هو ما يجعل المجتمعات عبر الإنترنت متميزة عن الأنواع التقليدية من المجتمعات، حيث يقول: "نحن معتادون على لقاء الناس ومن ثم التعرف عليهم أما في المجتمعات الافتراضية فيمكنك التعرف على الناس ثم اختيار الالتقاء بهم". (Watkins, 2009, p. 53) ولكن تستهدف الانتقادات الأقوى للعلاقات عبر الإنترنت الانتماءات التي نشأت بين أشخاص لا يعرفون بعضهم البعض في العالم الغير متصل بالإنترنت، حيث لم تكن ممارسة "التغلب على الغرباء" في عالم الإنترنت على ما يرام أبداً مع منتقدي أساليب حياة الكمبيوتر. (Watkins, 2009, p. 54) وتبقى العوالم التي ينشأ فيها الفضاء الافتراضي من أكثر العوالم تجددًا وغموضاً وربما هذا هو سبب الخوف المطرد من هذا الفضاء على الصغار والكبار على حد سواء.

5- تنشئة الطفل في ظل المنظومة الرقمية:

- التعرض المبكر:

على مدى السنوات الماضية، تغير المشهد الإعلامي للرضع بشكل كبير، ففي عام 2004 أنتجت المنتجات الإعلامية الموجهة للأطفال الصغار جداً مبيعات بلغت حوالي 100 مليون دولار في الولايات المتحدة وحدها. نظراً لوجود منتجات وسائط مصممة خصيصاً لهم، ويبدأ العديد من الرضع الآن في مشاهدة مقاطع الفيديو وأقراص الفيديو الرقمية باستمرار في عمر 6 إلى 9 أشهر؛ ويتعرض 74 إلى 90 بالمائة للتلفزيون قبل سن الثانية. (Barr, 2008, p. 143).

وقد تم ملاحظة العديد من الظواهر يمكن أن نلخصها فيما يلي: (Barr, 2008, p. 144)

- يقضي الأطفال الذين تقل أعمارهم عن سنتين ما يقارب من ساعة إلى ساعتين في اليوم مع وسائط عرض الشاشة التي يشاهدونها في الغالب في التلفزيون ومقاطع الفيديو المسجلة مسبقاً وأقراص الفيديو الرقمية، في مقابل 40 دقيقة تقريباً لقراءة الكتب، بسبب أن العديد من الآباء ينظر إلى تعرض أطفالهم لوسائل الإعلام بشكل إيجابي.
- لا تزال تجربة الكمبيوتر ولعب ألعاب الفيديو نادرة نسبياً قبل سن الثانية، ولكن أجهزة الكمبيوتر تميل إلى أن ينظر إليها بشكل إيجابي من قبل آباء الأطفال في سن ما قبل المدرسة، وهذا النمط قد ينطبق أيضاً على أولئك الذين لديهم أطفال أصغر سناً عندما تتوفر المنتجات التي يمكن للأطفال الرضع والأطفال الصغار استخدامها.
- تختلف أنماط استخدام التلفزيون للأطفال من مختلف المجموعات العرقية على وجه الخصوص، ويقضي الأطفال من أصول إفريقية وأمريكا اللاتينية وقتاً أطول في مشاهدة التلفزيون مقارنة بالأطفال القوقازيين.
- تختلف أنماط مشاهدة عبر المجموعات الاجتماعية والاقتصادية، فتعرف الأسر ذات الدخل المنخفض مستويات أعلى في استخدام وسائل الإعلام اليومية.
- يؤثر التوفر أيضاً على مستويات التعرض للتلفاز، فعندما يكون للأطفال تلفزيون في غرفهم الخاصة، فإنهم يتعرضون لمستويات أعلى من المحتوى التلفزيوني، وعندما يكون التلفزيون في معظم الوقت أو كل الوقت، يكون لدى الأطفال مستويات أعلى في التعرض للتلفاز، ويبدءون في مشاهدة في سن مبكرة، ومن المرجح أن يشاهدوا التلفزيون كل يوم، ويراقبونه لفترات أطول من الوقت اللازم. وهؤلاء الأطفال هم أيضاً أقل عرضة بكثير للقراءة. حيث ترتبط قراءة الكتاب اليومية ارتباطاً إيجابياً بالتطور اللغوي والإدراكي.
- ترتيب الولادة، يؤثر على مقدار التعرض ونوع التعرض للأطفال دون سن الثانية. وعلى وجه التحديد، يتعرض الرضع ذوو الأشقاء الأكبر سناً لمزيد من التلفزيون ومحتوى غير تعليمي أكثر من الأطفال المولودين أولاً.
- في الأسر ذات القواعد الصارمة فيما يتعلق بكمية التعرض للتلفاز، يشاهد الأطفال التلفزيون أقل. وفي الأسر ذات القواعد الصارمة حول المحتوى، يكون الآباء والأمهات أكثر عرضة للمشاركة مما يوفر فرصاً محتملة للتفاعل بين الوالدين والطفل الذي يمكن أن يعزز التعلم.

وباختصار، تشير نتائج الدراسات إلى أن هناك تفاعلاً معقدًا للعوامل يشتمل على أنماط الوسائط المنزلية المحيطة. هذه الأنماط تتأثر حسب العرق والدخل وتكوين الأسرة والمعتقدات الأبوية حول ما إذا كانت وسائل الإعلام لديها القدرة على أن يكون لها تأثير إيجابي أو سلبي على نمو أطفالهم. والآثار الطويلة الأجل للتعرض المبكر لوسائل الإعلام على التطور الاجتماعي والمعرفي غير معروفة إلى حد كبير. على الرغم من أن الأكاديمية الأمريكية لطب الأطفال أوصت بأن الرضع والأطفال الصغار لا يجب أن يتعرضوا إلى شاشات العرض، إلا أن كمية البرامج التي تستهدف الأطفال الصغار قد ازدادت بشكل كبير، وزاد التعرض للشاشات خلال مرحلة الطفولة وفقا لذلك.

إن التأثيرات السلبية للتعرض للشاشات، وحقيقة أن الأطفال يتعلمون أقل من الشاشة أكثر من التظاهرات الحية، تؤكد القيود على ما يمكن للأطفال الحصول عليه من التعرض للإعلام. ومع ذلك، فإن التعرض المتكرر لمقاطع الفيديو يعزز التقليد وتعلم اللغة، وتدل الأدلة المتزايدة عن الآثار المفيدة للتلفزيون على الأطفال الأكبر سناً، على أن التلفزيون لديه القدرة على توفير فوائد إيجابية وفعالة من حيث التكلفة في مرحلة الطفولة المبكرة. وبناء على حالة معرفتنا المحدودة حول التكاليف والفوائد المحتملة للتعرض المبكر للشاشات، لا تزال توصية AAP الحالية بعدم وجود شاشات عرض للأطفال دون سن الثانية سابقة لأوانها. (Barr, 2008, p. 165).

6- التعليم الرقمي:

من الواضح أن هناك التزاماً عاماً على مستوى العالم بإدخال المزيد من الكومبيوترات في المدارس، غير أن المعدل الذي يتم به تزويد المدارس بها يتفاوت من بلد لآخر. ولا نجد سوى عدد محدود من البلدان مثل هولندا، تتوافر بها أجهزة كومبيوتر في كل مدرسة تقريباً، وفي فرنسا والعديد من البلدان الأخرى، تعهدت الحكومات - بالرغم من قلة التجهيزات المنجزة حتى الآن - بتجهيز كل فصول مدارسها بأجهزة الكومبيوتر. وقد بدأت في بريطانيا واليابان وجمهورية الصين الشعبية عملية إدخال تكنولوجيا المعلومات في مقرراتها الدراسية القومية، مع التركيز على التدريب المهني. ونتصور أن أغلب البلدان ستقرر تخصيص استثمارات إضافية في التعليم، وسوف يلحق استخدام الكومبيوتر في المدارس باستخدامه في المنازل وأماكن العمل بمرور الوقت - والذي سيطول أكثر في البلدان الأقل تطوراً - ومن المرجح أن نرى أجهزة الكومبيوتر تتركب في كل فصل من فصول الدراسة في العالم كله. فتكلفة المكونات المادية للكمبيوتر يتزايد رخصها كل شهر تقريباً، وسوف تصبح البرمجيات التعليمية معقولة الثمن عندما يتم شراؤها بكميات كبيرة. (جيتس، 1998، صفحة 258)

وبالرغم من أن حجرة الدراسة ستظل كما هي حجرة للدراسة، فإن التكنولوجيا ستغير الكثير من التفاصيل. فالتعلم داخل حجرة الدراسة سوف يتضمن عروضاً متعددة الوسائط، كما سيتضمن الواجب المنزلي استكشاف وثائق إلكترونية ونصوص دراسية، بل وربما تضمن ما هو أكثر من ذلك. وسيجري تشجيع الطلاب على متابعة مجالات اهتمام خاصة، وسيكون سهلاً عليهم أن يفعلوا ذلك. كذلك سيكون بإمكان كل تلميذ أن يحصل على سؤاله مجاباً تلقائياً مع استفسارات الطلاب الآخرين. وسيمضي طلاب الفصل جزءاً من اليوم الدراسي على كمبيوتر شخصي في استكشاف المعلومات فردياً أو في مجموعات، ثم يعود الطلاب بأفكارهم وأسئلتهم حول المعلومات التي اكتشفوها إلى مدرّسهم، والذي سيكون قادراً على تحديد أي من تلك الأسئلة جدير بأن يُلفت إليه انتباه مجموع الطلاب في الفصل. وخلال فترة وجود الطلاب مع الكمبيوتر سيختار المدرس أن يعمل إما مع أفراد أو مع مجموعات صغيرة، ويركز بدرجة أقل على إلقاء المحاضرات وعلى حل المشكلات. (جيتس، 1998، صفحة 259)

7- سبل التكامل بين الفضاء الحقيقي والافتراضي عند الطفل:

بشكل عام وعند النظر إلى تأثير الفضاء الرقمي على سلوك الأطفال والمراهقين ومواقفهم ومشاعرهم، فإن الإعلام يمثل نسبة مئوية صغيرة نسبياً. وهذه الحقيقة ليست مفاجئة ولا مثيرة للقلق، لأن وسائل الإعلام هي ببساطة واحدة من العديد من عوامل الخطر والحماية التي يواجهها الشباب في معظم الحالات، ولا يعد الإعلام العامل الأقوى في المخاطرة أو الحماية أو العامل المفيد ولا هو الأضعف. ومع ذلك فإن اختزاله أو إدراجه يمكن أن يؤثر بشكل كبير بالتناغم مع المتغيرات الأخرى على السلوكيات والمواقف والمشاعر للأطفال والمراهقين. ويحتاج البحث المستقبلي إلى توضيح الاختلافات في المخاطر النسبية أو الحماية أو منافع وسائل الإعلام على التنمية. وقد يكون الشباب خلال فترات معينة من التطور أكثر عرضة للإعلام (أو أنواع معينة من وسائل الإعلام، مثل الجنس أو العنف) من الأوقات الأخرى. وما يثير القلق بشكل خاص المراهقة المبكرة؛ أي خلال التغيرات البيولوجية والنفسية والاجتماعية التي تؤدي إلى وجود عدد من عوامل الخطر لجميع الشباب تقريباً بسبب التقاء المخاطرة خلال مرحلة المراهقة المبكرة، وقد يكون إضافة وسائل الإعلام كعامل خطر آخر هو ما أدى إلى نتائج سلبية متكررة. فهل ستكون العوامل المفيدة قوية بشكل خاص خلال هذه الفترة من التطور أيضاً؟ لقد قارنت بعض الدراسات بين المراهقين البسطاء والمتأخرين. ومع ذلك فإن نتائج الأبحاث تشير إلى أنه احتمال واضح، حيث كانت الفوائد المرتبطة بالتعليم بمساعدة الكمبيوتر أكبر بكثير على مجموعة

من المراهقين في وقت مبكر ومتوسط مقارنة مع الأطفال الأصغر سنا أو المراهقين في وقت متأخر، مما يوحي بوجود خصوصية تنموية. (Kirsh, 2010 , pp. 250-252)

ومن الضروري التعامل مع الفضاء الرقمي كواقع دائم، وكجزء من حاضر ومستقبل مجتمعاتنا التي لم تعد قادرة على التراجع عن هذا الفضاء المتنامي والذي أصبح يشكل جزءا مكملًا للفضاء الحقيقي سواء على المستوى السياسي أو الاقتصادي أو الثقافي أو الاجتماعي.

لذلك فإن تنشئة أطفال هذا العصر تحمل الكثير من مقومات الفضاء الرقمي الذي يعيشون فيه وداخله وحوله وهذا منذ الطفولة المبكرة. ومن أجل سلامة هذه التنشئة هناك العديد من التوصيات التي قدمتها منظمات صحية ومهنية للحفاظ على الصحة النفسية والبدنية لأطفالنا.

هذه التوصيات يمكن تلخيصها فيما يلي: (Sandra L. Calvert and Barbara J. Wilson, 2008 , pp. 508-509)

- تشجيع السياسات المختلفة للأطباء للعمل مع أولياء الأمور، صناعات السياسات وصناعة وسائل الإعلام.
- تطوير برامج محو الأمية الإعلامية لمساعدة الأطفال على أن يصبحوا مستهلكين واعين ومستقلين ومسؤولين عند التعرض لوسائل الإعلام.
- في بيان السياسة لعام 1996 الخاص بالعنف في وسائل الإعلام، حثت الجمعية البرلمانية الآسيوية الصناعة والمؤسسات الحكومية والخاصة على تطوير وتنفيذ برامج لتعزيز مهارات القراءة والكتابة الرقمية للمعلمين وأولياء الأمور والأطفال.
- التوصية بأن يقوم أطباء الأطفال بتقديم المشورة للآباء لتعليم مهارات العرض النقدية لأطفالهم
- الاعتراف بالآثار المحتملة لتعرض الأطفال للوسائط، وتحديد الخيارات الصحية حول تعرضهم لها.
- تعليم الأطفال مهارات المشاهدة النقدية، والحد من آثار التلفزيون العنيف.
- تشجيع الحكومة والمؤسسات لزيادة التمويل المتاح لبحوث وسائل الإعلام الموجهة للتعليم.
- أصدرت الجمعية البرلمانية الآسيوية بيانات حول السياسة تشجع على محو الأمية كأسلوب لتعليم الأطفال حول الإعلان وألعاب الفيديو ووسائل الإعلام التفاعلية. بالاعتماد على الأبحاث التي أنجزت حول محو الأمية الإعلامية، بحيث يتم تجهيز الأطفال والقائمين على رعايتهم بشكل أفضل لإجراء تقييمات نقدية وخيارات مستنيرة حول التفاعلات الممكنة مع الوسائط الرقمية.

■ كما تدعم الجمعية البرلمانية الآسيوية تطوير المناهج لمساعدة الأطفال على فهم الإعلانات وتوصي ببرامج التعليم المستمر في مجال الإعلان والتسويق للأطفال.

الخاتمة:

تتضارب الرؤى والتصورات حول مستقبل البيئة الرقمية والمسارات التي ستؤول إليها، وبنفس التضارب تتأرجح رؤيتنا لمستقبل تنشئة الأطفال في ظل هذه المنظومة الرقمية التي حولت المكونات المادية والمعنوية لعملية تكوين طفل المستقبل وعليه من الأهمية بمكان أن تعمل كل الهيئات الفاعلة والمهتمة بالطفل وأن ترافق التطور الحاصل في الفضاء الرقمي حتى تستطيع أن تتلافى الأخطار وتستغل الفرص المتاحة لدى أطفال العصر الرقمي بما ينشئ الطفل الرقمي المتوازن بين ضرورة تفاعله مع الفضاء الرقمي وبين مدى تكامله مع فضائه الحقيقي.

المراجع

- 1- أبو عيشة، فيصل (2014) الإعلام الإلكتروني، الأردن، دار أسامة للنشر والتوزيع.
- 2- بصلي، فضة عباسي و حمدي، محمد الفاتح (2017) مدخل لعلوم الاتصال والإعلام – الوسائل، النماذج والنظريات – الأردن، دار أسامة للنشر والتوزيع.
- 3- بيل جيتس (1998) المعلوماتية بعد الانترنت طريق المستقبل. ترجمة: عبد السلام رضوان، الكويت، عالم المعرفة.
- 4- تنيو، فاطمة الزهراء (2018) الاتصال الدولي والهيمنة، الجزائر: دار ألفا للوثائق للنشر والتوزيع.
- 5- الرحباني، عبير (2012) الإعلام الرقمي الإلكتروني، عمان، ط1 دار أسامة للنشر والتوزيع.
- 6- الشمايلة، ماهر عودة وآخرون (2015) الإعلام الرقمي الجديد، الأردن ط1 دار الإعصار العلمي للنشر والتوزيع.
- 7- قنديلي، عامر إبراهيم (2015) الإعلام الإلكتروني، الأردن، دار المسيرة للنشر والتوزيع والطباعة
- 8- كنعان، علي عبد الفتاح (2016) الإعلام الإلكتروني، عمان، دار الأيام للنشر والتوزيع.
- 9- المحروس، لى، خالد (2002) المعلوماتية ودورها في المجتمع، دمشق، منشورات جامعة دمشق.
- 10- بيل جيتس. (1998). المعلوماتية بعد الانترنت طريق المستقبل. (عبد السلام رضوان، المترجمون) الكويت: عالم المعرفة.
- 11- 2008Attention and Learning from Media during Infancy and Early ChildhoodUSABlackwell Publishing
- 12- Ito, M. (2010). Hanging Out, Messing Around, And Geeking Out Kids Living And Learning With New Media. the United States Of America.: The Mit Press.
- 13- Newman, J. (2004). Videogames. London: Routledge.
- 14- Sandra L. Calvert and Barbara J. Wilson .(2008).The Handbook of Children,Media, and Development . UK: Blackwell Publishing.
- 15- Steven J. Kirsh .(2010).Media and Youth A Developmental Perspective .UK: Blackwell Publishing.
- 16- The young and the digital2009BostonUSABeacon Press
- تنيو، فاطمة الزهراء، طاير، مفيدة (2017) المقومات التربوية للناشئة في ظل الإعلام الجديد، مجلة الحكمة للدراسات الإعلامية، الجزائر العدد 11.
- 17- إسلام جلس (2014) ما هو الاعلام الرقمي وما هي أدواته وما هي خصائصه وما الفرق بينه وبين الأعلام التقليدي؟ نشر بتاريخ: 24 سبتمبر 2014
تم استرجاعه بتاريخ: 06/09/2018 من:
http://islamhelles.blogspot.com/2014/09/blog-post_24.html
- 18- الزكاف، مصطفى (2014) التكنولوجيا الرقمية وأثرها في تطوير البحث العلمي
نشر بتاريخ: 03 أبريل 2014
تم استرجاعه بتاريخ: 06/09/2018 من:..
<http://almahajjafes.net/2014/04..>
- 19- عبد الله، أسامة (2012) مفهوم الفيديو الرقمي ومميزاته
نشر بتاريخ: 30 مارس 2014
تم استرجاعه بتاريخ: 06/09/2018 من:
<http://www.tvproduction.3abber.com/post/46752>