

الأطفال في عالم رقمي

Children in a digital world

د. جمال بلبكاوي

djamelbalbakay@yahoo.fr

المدرسة العليا لأساتذة التعليم

التكنولوجي، سكيكدة،

د. عيواج صونيا

sonia.aiouadj@gmail.com

جامعة باتنة 1

ملخص:

إن العصر الذي نعيشه ملئ بالتحديات التي تواجه الإنسان، فكل يوم تظهر على مسرح الحياة معطيات جديدة تحتاج إلى خبرات ومهارات وأساليب وآليات جديدة للتعامل معها بنجاح.

ولعل من أبرز ملامح الحياة في هذا العصر تلك التغيرات التكنولوجية -الرقمية -السريعة والمتلاحقة، إذ باتت وسائل التكنولوجيا والإنترنت تُلْزِم الإنسان في جميع مراحل حياته، فمِنذ اللحظات الأولى التي يفتح بها الأطفال عيونهم على هذا العالم تبدأ هذه التقنية في رسم تجاربهم الحياتية، وأفكارهم ومعتقداتهم، ليرافقهم هذا التأثير في جميع مراحلهم العمرية وتتشتتهم الاجتماعية. فالتحول الرقمي والانتشار السريع لتقنية المعلومات والاتصالات غيّر العالم ومعه شكل حياتنا اليومية، وتصرفاتنا في المراحل العمرية المختلفة، وخاصة لدى الأطفال، وهو ما يطرح عدة تساؤلات وآراء حول إيجابيات وأضرار التكنولوجيا، وعما إذا كان لها أخطار تهدد نشأة وحياة الطفل فيما بعد.

وهذا ما تتناوله الدراسة الراهنة حول الأطفال في ظل البيئة الرقمية.

الكلمات المفتاحية : الأطفال ، العالم الرقمي.

Résumé

L'époque dans laquelle nous vivons est pleine de défis auxquels l'homme est confronté: chaque jour on découvre nouvelles données qui nécessitent de nouvelles expériences, compétences, méthodes et mécanismes pour les traiter avec succès. Peut-être que les traits les plus marquants de la vie à cette époque sont les changements technologiques - numérique rapide et successif, car la technologie et l'internet sont inhérents à toutes les étapes de la vie de l'homme. Ceci permet de les accompagner à tout le niveau de leur âge et de leur éducation sociale. La transformation numérique et la propagation rapide des TIC ont changé notre existence quotidienne et nos actions à tous le niveau de la vie, en particulier chez les enfants. Ce qui soulève de nombreuses questions et opinions sur les avantages et les inconvénients de la technologie et sur les dangers qui menacent l'émergence et la vie de l'enfant plus tard.

Cette question est abordée dans la présente étude portant sur les enfants à l'heure du numérique.

Mots-clés: enfants, monde numérique.

مقدمة :

نحن جميعا مشغولون بأنشطة التواصل والابتكار والتوزيع والاطلاع على المحتويات الرقمية، وقد أصبح ذلك التحول الرقمي أمرا ضروريا وأساسيا ليس فقط بالنسبة للفرد الذي يرغب في المشاركة، ولكنه ضروري أيضا للاقتصاد والمجتمع ككل، ببساطة شديدة إذا لم يكن الطفل قادرا على المشاركة في مجتمع المعرفة فإنه لن يتمكن من المشاركة الكاملة في المجتمع. فمجتمع المعرفة (الرقمي) الآن هو الكيان الاجتماعي الذي يشارك فيه الجميع تقريبا، فلقد أصبح المجتمع الرقمي واقع لا مفر منه، وللتأكد من ذلك علينا أن ننظر فيما حولنا من تقنيات، فلقد أصبحنا نستخدمها بشكل روتيني يوميا في المدرسة، العمل، المنزل، وأثناء السفر والسوق والأعمال لمصرفية والتواصل مع الآخرين والحصول على معلومات (مريم قويدر، ص8).

ونحن نقصد هنا بمفهوم مجتمع المعرفة أو البيئة الرقمية عن بيئة الأنترنت وبيئة تكنولوجيا الاتصال الحديثة. ووسائل هذه البيئة الرقمية متعددة ومتنوعة وهي أجهزة الكمبيوتر، الهواتف المحمولة الذكية، الأنترنت، والشبكات الاجتماعية على الأنترنت، التلفاز والمعدات المكتبية الذكية.

فلقد أصبحت هذه الوسائل بتنوعها أمرا ضروريا في حياتنا اليومية والتي يجب علينا نحن وأطفالنا أن نكون قادرين على استخدامها من أجل المشاركة كأعضاء في هذه البيئة الرقمية.

1- تعريف الطفل:

شخص يتراوح عمره بين 18 شهرا و15 سنة والطفولة إحدى المراحل الأساسية في نمو الإنسان، يبدأ الطفل عند بلوغه ثمانية عشرة شهرا بالتخلي عن كل ما يتعلق بالرضيع من ملابس وغيرها، وإن كان الكثير من الأطفال يضطرون، إلى الاستمرار في ارتداء الحفاضات، يتضاعف طول معظم الأولاد والبنات عادة كما تتضاعف أوزانهم أربع مرات ببلوغهم سن الثالثة عشرة سنة.

كما يبدو في النمو جينيا حتى يبدو عليهم مظهر الشباب إلا أن النضوج يشتمل على الكثير من مظاهر النمو الأخرى مثل حدوث تغيرات في سلوك الطفل وعمليات تفكيره وعواطفه واتجاهاته، وهذه التغيرات النفسية هي التي تحدد أساسا نوعية الإنسان الراشد الذي سينتج عن هذا الطفل.

هذا التعريف فإن الطفولة تمتد من الميلاد حتى سن العشرين، وهي السن الذي يبلغ عندها معظم البشر نضجهم البدني الكامل، وعلى أية حال فإن الطفولة تعد مرحلة أقصر بكثير من المراحل الأخرى (الموسوعة العربية العالمية، 2004).

2- تعريف العالم الرقمي:

3- هو جميع التكنولوجيات الحديثة التي تستعمل في الاتصال بين الأشخاص مثل تجهيزات

الإعلاما لآليوالبرمجيات والحواسيب وتجهيزات المكاتب والشبكات والهواتف المحمولة والثابتة وغيرها،

كما أنها ذلك المزيج من تقنية معالجة المعلومات وحفظها وتقنية نقلوتوزيع المعلوماتوقد عرفت هذه

التقنيات تطورا كبيرا وسريعا فيهذا العصر حتى أطلق عليه عصر المعلومات (محمد عبد

الهادي، 2008، ص152).

وهو أيضا جميع التكنولوجيات الحديثة التي تستعمل في الاتصال بين الأشخاص مثل تجهيزات الإعلام الآلي والبرمجيات والحواسيب وتجهيزات المكاتب والشبكات والهواتف المحمولة والثابتة وغيرها، كما أنها ذلك المزيج من تقنية معالجة المعلومات (محمد سبخاوي، 2006، 03).

4- الطفل والعالم الرقمي الحقيقي:

إن استخدام المعلومات وتكنولوجيا المعلومات المختلفة في مجتمع المعلومات لا يقتصر على فرد دون الآخر أو فئة دون الأخرى، والأطفال هم أيضا معنيون بذلك، ومن هنا نرى الاهتمام الذي توليه المجتمعات المختلفة في مجتمع المعلومات بتعليم الأطفال كيفية الحصول على المعلومات واستخداماتها اللازمة التي يجب أن يعرفها كل فرد من أفراد مجتمع المعلومات، وتضع هذه المجتمعات العديد من البرامج والأنشطة التي تهدف إلى محو الأمية المعلوماتية بجميع شرائح المجتمع و من بينها الطفولة من خلال برامج التعليم و أنظمة مختلفة ومن خلال برامج وأنشطة المكتبات العامة، ومكتبات الأطفال و المكتبات المدرسية وحتى المكتبات الرقمية ومراكز مصادر التعلم التكنولوجية المعلوماتية الرقمية و غيرها من الأنشطة الموجهة لهذا الغرض، ويمكن لكتب الأطفال الورقية أو الإلكترونية الرقمية أن تقدم أو تشرح مفاهيم مجتمع المعلومات وقيمة وأهمية استخدام هذه التكنولوجيات الرقمية سواء كانت هذه التكنولوجيا الرقمية تعليمية مثل: الكمبيوتر، أقراص مضغوطة، أجهزة رقمية أخرى كجهاز الفيديو الرقمي و التلفزيون و MP4 وأجهزة الألعاب الإلكترونية مثل: بلايستيشن Playstation وإكس بوكس Xbox و نينتندو Nintendo و غيرها من أجهزة الألعاب الإلكترونية التي تصدرها في القائمة الكمبيوتر (مفتاح محمد دياب، ص 93).

في عصرنا هذا ينمو أطفال اليوم الذين عليهم أن يتعاملوا مع هذا الكم الهائل من المعلومات، ويديرون المشكلات اليومية معقدة من خلال ما ستزودهم به تكنولوجيا المعلومات من طاقة خارقة وبأدوات تفكير غير مسبوقة وحلول إبداعية، فهي تزودهم أيضا بفرص قوية وكثيرة، وذلك للتعلم والتثقيف واستيعاب مفاهيم العصر، ولعل أهم إنجازات تكنولوجيا المعلومات ظهور الحواسيب والانترنت، وإن هذه الأدوات تعمل على إعادة تشكيل حياة الأطفال في البيت والمدرسة بطرق عميقة وغير متوقعة (مفتاح محمد دياب، ص 93).

5- شخصية الطفل والبيئة الرقمية:

إن بناء شخصية الطفل في عصر الحاسوب يوجب علينا الاعتماد على نسبة بينية منسجمة مع التطور العالمي وفق الانفجار المعرفي وتسارع البيانات في جميع أنحاء العالم، وبذلك فإن البيئة التربوية المنشودة من الحاسوب تحتاج إلى نخب من الكفاءات القادرة على الأداء الأمثل بمهارة وإتقان وإخلاص للتعامل مع هذه البيئة التكنولوجية الجديدة وتطويرها لمنفعة أطفالنا حلم الغد المشرق، ولقد لجأت المجتمعات المتقدمة في أنحاء المعمورة إلى الحاسوب لمزاياه المتعددة في إيصال المعلومة للناس عامة، وللأطفال خاصة بأقصر الطرق وأيسرها وذلك بهدف النوعية و التربية و التعليم و التعلم لإثراء فكر الأطفال وثقافتهم، فالأطفال لديهم قدرة كبيرة على استيعاب المفاهيم المرئية الحديثة.

والأطفال بفطرتهم يقبلون على تعلم كل ما هو جديد ويتفاعلون معه وفق حاجاتهم ورغباتهم وبذلك اهتم الحاسوب بهذه الجوانب فعمل على تلبية وإشباعها بما يتوافق مع حاجات الطفولة وتطلعاتها المستقبلية، وبدأت الحواسيب

تدخل خصائص إضافية تلبي حاجات الطفل الحديثة لإتمام نموه الشخصي والاجتماعي والوطني حيث تزوده بمحفزات الفكر والعمل لتحسين نوعية التعليم التي يمارسها الطفل بتوافق مع حاجاتهم ومتطلبات مجتمعاتهم (باسم علي، سليمان محمد، 2006، ص201).

6- الطفل والتلفزيون الرقمي:

هناك تكنولوجيا التلفزيون الرقمي الذي أصبح اليوم مهما في المجال الإعلامي وفي مجال مجتمع المعلومات والتكنولوجيا الرقمية بحيث يعتبر عامل من عوامل التأثير البالغ في التنشئة الاجتماعية من الضروريات وخاصة مع وجود البث الرقمي الفضائي وظهور القنوات المتخصصة، وأدى تزايد أهمية الدور الذي يلعبه التلفزيون الرقمي إلى تزايد على مشاهدة برامج التلفزيون، حيث يقول الباحث الاجتماعي "موفق الحمداني" أن مشاهدة التلفزيون ذات أسباب متعددة أولها وأهمها وجوده وقربه، وكونه في متناول اليد و لا يحتاج إلى جهد يذكر في التعرض إليه، إلا أن الاستمرار في المشاهدة يعتمد على عوامل نفسية أخرى ويبقى هذا الجهاز أكثر الوسائل الإعلامية الأكثر نجاحا في استقطاب الأطفال خاصة بعد التطورات التكنولوجية الرقمية الكبيرة التي أضفت على التلفزيون طابعا مميذا وحديثا وعصريا، وترى "هملويته Hamlouite" أن أهم أسباب مشاهدة التلفزيون هي التعرف على العالم الذي يحيط بهم فيحسون بالامان من خلال الأفكار المألوفة في الكثير من برامجهم، فمعظم البرنامج المقدمة من طرف هذه القنوات التلفزيونية الرقمية هي برامج حسب أذواق الشباب والمراهقين وحتى الأطفال وذلك لجلب انتباههم، كما أن من بين أهم هذه الأسباب أيضا أن الأطفال و المراهقين يحبون بطبيعتهم كل ما هو جديد و متطور و بتقنيات عالية و صور عالية الوضوح و الدقة وبمختلف الأحجام و الأنواع(كهينة علوش، ص66).

7- الطفل والأقراص المضغوطة:

إن الأقراص المضغوطة المحملة بألعاب الفيديو من بين الهوايات التي تستقطب إليها شريحة الأطفال الذين يميلون إلى ألعاب الأكشن ويفضلون تفضية أوقات فراغهم في اللعب بها على شاشات الفيديو، تعد الأسواق المصدر الأول الذي يروج الى مثل هذه الألعاب التي تكون في غالب الأحيان مركبة بالجملة من لقات العنف و الدمار وروجت لها بشكل كبير لتوجه الأطفال محقة روجا واسعا بين أوساط الصغار بالرغم من المخاطر التي قد تشكلها عليهم كونها ألعاب استنسخت من أفلام الأكشن الأمريكية و القتالية الصينية "ناروتو، سبايدرمان، هاري بوتر، كاتن دوكرينا، عالم الديجتال" من أكثر أفلام الأكشن المحملة على الأقراص المضغوطة التي تلقى استحسان عدد هائل من الأطفال الذين يقبلون عليها بكثرة، وهي الأفلام المستوحاة من الخيال و ما تتسجه مخيلة كتاب السيناريوهات المفعمة بالمغامرات و الإثارة و إن صح تلقيها بالسيناريوهات المستخرجة من مدرسة السحر و الشعوذة، وكذا موظفي الأرواح الشريرة، وهي نفس الأفلام التي بلغت فيها نسبة المشاهدة درجة عالية جدا لحصولها على عدد هائل من المعجبين و المشجعين، وليس فقط من الصغار و إنما حتى الكبار، و لأن التأثير شمل كل الشرائح في المجتمع وفي العالم، اقتحمت هذه القصص أيضا حتى البرامج الدراسية، بل الكتب المدرسية الطور الثاني كقصة هاري بوتر التي أدرجت في كتاب الفرنسية لسنة أولى متوسط (شهرزاد سالم، 2008).

8- الطفل والهواتف المحمولة:

اتسعت ظاهرة استخدام الهاتف المحمول بالنسبة للطفل في الآونة الأخيرة، وتغافل عنها المجتمع عموماً والآباء خصوصاً، بمبررات ساقها مؤيدو هذه الظاهرة مثل التواصل وتحقيق رغبة الطفل وتكوين شخصيته المستقلة لتصبح ظاهرة طبيعية يتقبلها الآباء والأمهات في كثير من مجتمعاتنا آثار إشاعات الهواتف المحمولة على الأطفال أمر مقلق للغاية، وقد أكدت كافة التقارير الحكومية وكثير من الدراسات العلمية على أن الأطفال أكثر عرضة من البالغين فالأطفال الذين نشئوا في عالم الهواتف المحمولة الجديد يتعرضون لإشاعات الميكروويف من لحظة وجودهم في الرحم، ومع ذلك فإن آثار تلك الإشاعات على الأطفال الرضع لم تكن معروفة للوالدين، ويوضح تقرير ستيوارت الصادر بتكليف من البرلمان البريطاني، مخاوف استخدام الهواتف لمحمولة التي ربما تتعلق بفقدان الذاكرة أو حتى مرض الزهايمر كما قد توضح أن تأثير الهواتف المحمولة على الأطفال، يبدأ مبكراً في العام الأول للطفل تكون الاستجابة لإشعاع الهواتف المحمولة ضعف استجابة البالغين، أما في عمر الخمس سنوات تكون الاستجابة أكثر نسبة 60% من البالغ، هذا بالإضافة إلى أنه نتيجة لتعرض الأطفال إلى إشاعات الهواتف المحمولة منذ صغر سنهم فإنه يكون لديهم وقت أكثر للتعرض للأضرار الناتجة عنها، وكذلك وقت أطول للتعرض إلى الأضرار في المراحل المتأخرة من حياتهم (سلسلة إصدارات 2012، ص 17.18).

9- الطفل وسماعات الأذن:

لقد زادت شعبية سماعات الأذن التي توصل الصوت إلى قناة الأذن مباشرة، ولكن أخصائي السمع أكدوا أن الصوت العالي لتلك السماعات يسبب أضراراً دائمة على الأذن، وقد أكد خبراء السمع على أن الجيل الجديد سيكون أكثر عرضة لفقدان السمع بسبب الحفلات الصاخبة وتلك السماعات، ومن المعروف جيداً أن التعرض للضوضاء الصاخبة يدمر حاسة السمع بل يؤدي أحياناً إلى فقد السمع (سلسلة إصدارات 2012، ص 19).

10- الطفل والعالم الافتراضي: The Child and The Virtual Word

لم تكن الأنترنت تضع ثقلها على مستخدميها، حتى ظهرت نتائج مبهره ولدت من رحم خصائص هذه الوسيلة، التي عملت على تغيير أنماط الحياة اليومية للأفراد، وكذا علاقاتهم الاجتماعية وطرق تفاعلاتهم التقليدية المألوفة، ومن أهم خصائص الأنترنت كوسيلة اتصالية حديثة، خلقها فضاء جديد غير ذلك الذي نعيش فيه على أرض الواقع فضاء، رقي خيالي يحتوي على ما نحتاجه ويوفر لنا جميع رغباتنا دون أن يكون هذا الفضاء محسوساً، متجسداً بمعالمه المادية إنه العالم الافتراضي الذي بدأ يستهوي مستخدمي الشبكة و يسرفهم من عالمهم المادي المحسوس ، فقد اضحى مستخدمو الأنترنت يعكفون على خدمات الشبكة بشكل رهيب و هي بدورها منحتهم كل ما يجول في خاطره و أكثر ما عجل بوقوع الطلاق بينهم و بين المجتمع الكلاسيكي، التواصل و الدردشة اللعب عن طريق الشبكة، التجارة الإلكترونية، زواج و تعارف عن طريق الأنترنت ، التعليم عن بعد، إلى غير ذلك من الخدمات التي فتحت الطريق على مصراعيه للهجرة من العالم الكلاسيكي إلى العالم الافتراضي الجديد و اكثر من ذلك، أحبط هذا الأخير بانتقادات أهمها أن المتمسك به هو فرد مختلف لا ينتمي إلى الجيل الرقمي الحديث، وبذلك نشأة النظرة الموازية للأفراد، ولعل أهم رواد التجنس بهذا العالم الافتراضي هم الأطفال الذين تزامن سنهم مع ذروة تطور الأنترنت فكانوا بذلك أبناءه الشرعيين وقد نبه العديد من الباحثين حجم

التغيير الحاصل في المجتمع الحالي و أسبقية الأطفال إلى العيش في العالم الافتراضي تحت لواء الشبكة، مؤكداً أن ذلك علامة من علامات التغيير الحاصل في ذروة البناء الاجتماعي (شفيق ليكوفان، 2009، ص57).

والمتمعن لواقع مستخدمي الأنترنت خاصة في الجيل الجديد الذي يمثله الأطفال والشباب، يلاحظ مدى تخليهم عن عالمهم الكلاسيكي وتوجههم نحو عروض الشبكة فتم استبدال عصر الكتب والرفوف وقام عصر البريد الإلكتروني بنقائص الرسائل الورقية، وحتى السنيما فرغت مدراتها بعد ما امتلأت الأنترنت، لسبق عرض في عرض أحدث الأفلام والمنتجات (شفيق ليكوفان، 2009، ص58).

تعاني الأسرة الغربية اليوم من مشكلة إدمان أطفالها على الشبكة، لدرجة تفضيلهم لها عن حضن الأم والجلسات الأسرية وقضاء الطفل لأزيد من ثلث وقته خارج المدرسة أمام شاشة الكمبيوتر، غير آبهين بتعليمات أولياءهم، هذا الوضع دفع لإجراء العديد من الدراسات أكدت فعلا حدوث قطيعة الدراسات لتوصيات شديدة اللهجة، تحمل المؤسسات الموزعة للأنترنت في هذه الدول و الشركات المنتجة للبرمجيات لمسؤولية تحذير الأطفال دون دراسة أبعاد تأثير المحتوى عليهم، داعين الأولياء إلى ضرورة تحصيل أبنائهم ضد هذا التعلق الخطير بالشبكة، بمراقبتهم الدائمة مع ضرورة توزيع المنتجات الترفيهية الموجهة للطفل، لإيجاد عروض لما تقمه الشبكة (أحمد بعلي، 2006، ص72).

11- أثر وسائل التفاعل الاجتماعي الإلكتروني:

يوضح استعراض نتائج البحوث التي أجريت بشأن استخدام وسائل التفاعل الاجتماعي الإلكتروني أنها تبرز جوانب موجبة وأخرى سلبية لاستخدامات تلك الوسائط وآثارها على الأطفال، فلقد أظهرت نتائج بعض الدراسات (Subrahmanyam et Grecfield) أن أشكال التواصل الجديدة على الخط قد أدت إلى تغيير الأنماط التقليدية للتفاعل بين الأطفال وخاصة في سنوات المراهقة وأنم مساحة الوقت الذي يقضيه الأطفال مع الوسائط تأتي على حساب الوقت الذي يتشاركونه مع الأقران و الكبار في سياق التواصل الحي وجها لوجه، وأن الأطفال وخاصة في سنوات المراهقة قد صاروا أكثر انفصالا عن حياة الكبار، وأنهم يقضون معظم وقتهم مع أقرانهم، وأن التواصل على الخط يؤثر في علاقاتهم، ويشكل حياتهم وخاصة الروابط الشخصية و بناء الهوية. (طلعت منصور، 2014، ص128).

فمن ناحية يذهب المتحمسون للإيجابيات المجتمع الإلكتروني إلى أن الحواسيب تدفع بالأطفال إلى أن يتعلموا بشكل أفضل من خلال إيجاد بيئات تعلم أفضل وتتيح لهم تجريب التكنولوجيا و تجعلهم أكثر ألفة بالمستقبل و تحرضهم لهذا المستقبل، وأن على الأطفال أن يتعلموا الحاسب في ابكر وقت ممكن من أجل تحقيق قفزة في التقدم و النجاح، فلم يعد هناك حقل من حقول المعرفة إلا الحاسوب يلعب الدور الأكبر فيه من ناحية أخرى يرى آخرون أن الحواسيب تجعل الأطفال أسرى للخيال وتقلص من قوة الأطفال يجعلهم تابعين أكثر للتكنولوجيا، وتحرمهم من اكتساب المهارات الرئيسية للتعلم و تدفع بهم للتواجد في أماكن خطيرة بعيدا عن الرقابة (مها حسين الشحروني، 2008، ص21).

إن استخدام الحاسوب في عمليتي التعلم والتعليم يعد من أحدث المجالات التي اقتحمها الحاسوب ومن المعروف أن المعلمين يقومون دائما بالبحث عن وسائل تعيينهم على أداء وظائفهم التعليمية من أجل الوصول إلى تعليم أفضل، والحاسوب ليس مجرد وسيلة تعليمية بل هو عبارة عن عدة وسائل في وسيلة واحدة كونه يقوم بوظائف جديدة يعجز عن تحقيقها بأي أسلوب آخر، فالحاسوب يوفر بيئة تعليمية تفاعلية ذات اتجاهين وبالذات بعد ظهور الأنترنت، فلم يقتصر دور شبكة الأنترنت على إيصال المعرفة بأسرع وقت ممكن وبأسهل وسيلة مكنت المتعاملين معها على التعامل الفاعل مع الثورة المعرفية الهائلة، بل امتد إلى الألعاب المحسوبة المسلية و المثيرة مما لفت انتباه الأطفال من سن مبكرة حتى صار هؤلاء الأطفال من رواد ومستخدمي الأنترنت إضافة إلى الكبار زكما هو معروف فان استخدام هذه التقنيات لا يظهر بمستوى واحد بسبب تنوع مستوياتها يؤثر كل منها بدرجة معينة في التعلم، وفي هذا الصدد يثير جولمان Golman إلان أبسط أشكال هذه التقنيات و أكثرها قدما وانتشارا تقنية الألعاب التي لها دور كبير في المنهاج المدرسي، اذا نها تحقق أهدافا تعليمية مختلفة، لذا يشار إليها كاستراتيجية مكملة، وتأكيدا لذلك تولى العديد من المؤسسات التربوية الحديثة أهمية كبيرة للألعاب في منهاجها، وتسعى الأساليب الحديثة في التدريس إلى تقريب العمل من اللعب الذي يعد وسيلة رائعة للاستقصاء، إذ يعد نشاط اللعب فرديا كان أم جماعيا تعبيرا عن الحياة نفسها (مها حسين الشحروني، 2008، ص22).

12- مشاركة الأطفال من خلال التواصل الاجتماعي الإلكتروني:

لقد صارت التكنولوجيا الرقمية في العقد الأخير خاصة ذات أهمية متزايدة في حياة الأطفال و الشباب، فالحيل الجديد هو جديد يقبل استخدام أشكال التواصل الإلكتروني الجديدة، ويندفع وراء كل ما هو مستحدث و ستجد من تلك الوسائط التي باتت تشكل أدوات ورموزا أساسية في حياته، و من هذه الأشكال: الرسائل و البريد الإلكتروني و الرسائل النصية، وكذلك مواقع الأنترنت توجيحية التواصل Communication-Oriented internet مثل غرف الدردشة و المنتديات الإلكترونية و التشبيك الاجتماعي Social, networking مثل الفيس بوك، ومواقع تشارك الصور وتسجيلات الفيديو و الرسوم مثل اليوتيوب، والبيئات الواقعية الافتراضية، أضف إلى ذلك إتاحة التواصل بين هذه الوسائط عبر الهواتف الخلوية و تنوع استخداماتها المتطورة.

إن الأطفال وخاصة في سنوات المراهقة، يستخدمون هذه الأدوات التواصلية أساسا من أجل تعزيز علاقتهم القائمة سواء مع أقاربهم أو مع أشخاص غرباء، وفي توجه متزايد نحو تكامل هذه الأدوات داخل عالمهم خارج خط Offline Word باستخدامهم على سبيل المثال مواقع التشبيك الاجتماعي للحصول على مزيد من المعلومات عن الأشخاص الداخلين الجدد في عالم " خارج الخط" (طلعت منصور، 2014، 126).

13- مخاطر الاستجابة في ثقافة الإتاحة:

في الواقع أن تفاعل الأطفال على الخط مع أشخاص غرباء قد تكون له فوائد مثل خفض القلق الاجتماعي ولكن محتوى على الخط " Online Content " ذاته ينطوي على جوانب موجبة وسالبة، فعلى الرغم من أن الأطفال قد يجدون سند أو معلومات ذات قيمة على مواقع الأنترنت، ولكنهم قد يتعرضون لغواية اللعب الفكري أو الانفعالي أو الجنسي أو الجسدي أو الاتجاهات السالبة أو الهدامة، كما أنهم قد يواجهون برسائل محملة بالكراهية والعنصرية، أو بالتشكيك أو التضليل.

والواقع أن الكثير من سلبيات على الخط قد يكون في الأصل نتاج مغامرات غير محسوبة أو مخاطر من قبيل المحاولة والخطأ في عالم غير مأمون، بلا رقابة من الخارج من الوالدين و الكبار، وبلا رقيب من الداخل من ذات الطفل ومقدرته على الضبط الذاتي و التوجه الذاتي، وربما يعمل التواصل الإلكتروني الاجتماعي على تعزيز التواصل بين الأقران، ولكن على حساب التواصل مع الوالدين و الكبار عامة، و الذين يكونون على دراية كافية بأنشطة أبنائهم أو مغامراتهم على الخط فالكثير من أشكال التواصل الإلكتروني تتوفر لها ضمانات الخصوصية، وتطور آليات المزيد من الأحكام للخصوصية، ولقد وفرت هذه الضمانات للأطفال المستخدمين لتلك الوسائط قدرا كبيرا من التحكم في استخداماتهم ومخزونات معلوماتهم فمن يمكن أن يطلع عليها أو يتواصل معهم، وفي منع أي تسلل إليها أو اختراق الخصوصية، لذا تتزايد مساحات الخصوصية في البيئة الإلكترونية، ومع تقدير الخصوصية كحق إنساني واحترام للإنسان تبرز المشكلة في سوء الاستخدام ومخاطر العبث في صندوق بندورا "Bandoras Box" (وهذا الصندوق هو من الأساطير اليونانية القديمة التي تحكي أن طفلا وجد علبة أو صندوقا صار يلعب به ويحاول استكشاف واستطلاع مابه، وما أن استطاع فتحه حتى انطلق منه مارد ضخم صار يهدد الطفل ذاته، ويصعب التحكم في انقلاب هذا المارد و السيطرة عليه، وحيث صار ينفث فيما حوله الكثير من البلايا و الشرور، يرمز الطفل للإنسان و نزعتة على الاستكشاف و المغامرة، و الصندوق إلى أسرار العلم والتكنولوجيا) كما لو أن سوء استخدام الإنسان للعلم و التكنولوجيا هو ظاهرة متكررة في قصة الحضارة. (طلعت منصور، 2014، 127).

فلقد عاش أطفالنا وشبابنا مع ألعاب تعبر عن بيئة غير بيئتهم وعن ظروف غير ظروفهم، وإذا كان المجتمع الذي افرز هذه الألعاب قد وضع القواعد والمعايير التي يجب أن تتوفر في التأمل مع هذه الألعاب خاصة المرحلة العمرية، فإن الحال مختلف تماما مع العالم العربي. (فاطمة المعدول، 2010، 15).

14- التأثير الصحي:

كشفت الدراسات سريعة أن مستعملي الألعاب الإلكترونية يستعملون وسائل ترفيه قليلة كمشاهدة التلفاز وقليل ما يطلعون الكتب، كما أكدت الدراسات أن إدمان نسبة كبيرة من الناس بمختلف الأعمار على الألعاب الإلكترونية عبارة عن مسألة وقت وحتى مع الفئة التي كانت تقول أن الوقت المكرس للهو عبارة عن تذكير للوقت، وقد ذكرت الدراسات أن بعض الأولياء يشكون حالة أطفالهم ممن احسوا بهوس اقتناء الألعاب الإلكترونية و الإدمان عليها من وجود بعض المشاكل الصحية و التربوية بين أطفالهم مثل: استنفاد طاقات الأطفال و المراهقين، تدمع العينين، ضعف البصر الإصابة بانحناء الظهر وتقوس العمود الفقري، رعشة تصيب أصابع اليدين، الصداع و الدوار إلى ضعف التحصيل و النتائج الدراسية وكذلك العزلة عن الناس وانتشار السمنة بين الأطفال بسبب نقص الحركة و الابتعاد عن الأنشطة الرياضية، فالكثير من الأولياء يرون في اقتناء هذه الألعاب الإلكترونية بعض الفوائد كأن تحد من خروج الطفل خارج المنزل أو كبديل لأخذ أبنائهم في نزهة ميدانية للحدائق أو الغابات نظرا لأنهم مشغولون و لديهم الكثير من الارتباطات (بشير غرود، ص90).

لذلك يمارس أغلبية الأطفال الألعاب الإلكترونية في العطل والمناسبات، وهذا يعود للرقابة والتوجيه الذي يفرضه الأولياء على الأطفال مما يقلل أضرار تأثير الألعاب على التحصيل الدراسي لهم، كما أنهم يمارسونها لأكثر من خمس ساعات مما يؤثر على صحتهم وتركيزهم في الدراسة، من جهة أخرى هم يفضلون ممارستها في البيت بدلا من قاعات الألعاب ومقاهي الإنترنت لتوفر جو ملائم للممارسة، أما ن ناحية نوعية الألعاب فأغلبية الأطفال يفضلون الألعاب الرياضية والحربية والقتالية، وهذا ما يجعلهم عرضة للسلوكيات العدوانية نظرا لممارستهم المتكررة لهذا النوع من الألعاب التي تنسب إلى مجتمعات بعيدة كل البعد عن مجتمعاتنا سواء من ناحية القيم أو ن ناحية السلوكيات أو من الناحية الدينية.

15- تأثير الألعاب الإلكترونية على تنشئة الطفل:

للألعاب الإلكترونية تأثير على سلوك الأطفال فهي تعمل بتخطيط من صايعيها على زرع السلوك العدواني في شخصية الطفل، لصغر سنه فهو لا يعي مدى خطورة هذه الألعاب على السلوك و القيم والتقاليد و الدين فتنامى السلوك العدواني لدى الطفل جراء الممارسة المتكررة لهذه الألعاب تجعله فرد يميل للجريمة و القتل بطريقة لا شعورية، وبذلك يحدث اصطدام بينه و بين أبناء جنسه أو حتى مع الكبار، كما أنها تجعله يميل إلى العزلة الاجتماعية و الانطواء على نفسه مما يؤثر سلبيا على نموه الفكري و الشخصي و الاجتماعي، فهو بدلا من الجلوس أمام شاشة التلفزيون مع العائلة يتبادل أطراف الحديث معهم، يذهب لممارسة الألعاب التي تجعله يفضل اللعب على الحديث مع العائلة.

أغلبية الأطفال يقلدون أبطالهم المفضلين في الألعاب الإلكترونية، وهذا ما يجعلهم يتقمصون شخصيات غير شخصياتهم تكن مبنية حسب مبادئ وقيم البطل الذي يفضلونه، وهذا ما يجعلهم يميلون للتقليد الذي يؤثر في المستقبل على تكوين شخصياتهم واعتمادهم على أنفسهم وثقتهم بها، ومن جهة أخرى تعمل هذه الألعاب على تعليم الطفل كيفية التعامل مع التكنولوجيات الحديثة كالحاسب و الإنترنت والأجهزة الإلكترونية وغيرها من التقنيات الحديثة والعصرية التي أدخلت الطفل عالم التكنولوجيا الرقمية والعالم الافتراضي كما أنها جعلته أكثر إصرارا على تحقيق النجاح و الفوز وتحقيق الطموح، فخسارته في الألعاب و إصراره على الفوز يولد فيه الإرادة على تحقيق النجاح و الفوز، مما يؤثر على طموحاته المستقبلية وإصراره في تحقيق أهدافه و التخطيط الناجح الفوز، مما يؤثر على طموحاته المستقبلية و إصراره في تحقيق أهدافه و التخطيط لحياته (مريم قويدر، ص6).

يتضح مما سبق أن ظهور مجتمع أن ظهور مجتمع المعلومات أثر بعمق في كيفية التعلم واللعب والاتصال، وإعداد الأطفال و المراهقين للمستقبل ز هذا ما أشارت اليه بعض الدراسات المعنية بالطفولة و التكنولوجيا، كما أشارت هذه الدراسات أيضا إلى انه منذ عام 1994 بدأت بعض المؤسسات تركز نشاطها الرئيسي في تحديد و تعريف الاهتمامات الخاصة بالأطفال في العصر الرقمي، والتوصية إلى إيجاد حلول فعالة و أن قضايا النوعية و السلامة للوسائط الرقمية الخاصة بالأطفال و التوصل دون تفرقة من طرف جميع الأطفال هي قضايا تركز عليها هذه المؤسسات 'مفتاح محمد دياب، 2006، ص94).

إن أساس المشكلة يتمثل في أننا ليس لدينا خطة واضحة ومحددة لكيفية شغل أوقات فراغ أطفالنا، مما يحمل الأسرة العبء الأكبر في تلاقي أضرار هذه الألعاب الإلكترونية، فهي لا تستطيع أن تحدد للطفل ما يمارسه من

هذه الألعاب وما لا يمارسه، وبهذا فعلى الوالدين أن يختاروا ما يكون مناسباً للطفل في عمره، ولا يحتوي على ما يخل بدينه وصحته البدنية والنفسية والاجتماعية كما أنه لا بد من تحديد زمن معين للعب، لا يزيد عن ساعة في اليوم، ثم بعد الانتهاء من الواجبات المدرسية، ولا يكون خلال وجبات الطعام (فضل سلامة، 165).

خاتمة:

إن التكنولوجيا الحديثة قد تجسدت في عدة جوانب وكان لها، العديد من الانعكاسات على كل الأفراد خاصة الطفل فنجدها قد قتلت أمراً مهماً جداً وهو التواصل مع الآخرين هذا التواصل الذي يؤدي إلى الشعور بالأنسنة و الأمان خاصة مع أفراد الأسرة، والذي يؤدي لا محالة إلى تكوين طفل مضطرب، قلق، غير عادي، وهذا لحالة سكون جسمه و الذي يتسم بقلّة الحركة أثناء ممارسته للأدوات التكنولوجية مما يعوق تطور نموه الحسي الحركي ويكون بذلك قد قام بحرق المراحل العمرية للطفل أز ما يسمى بنظرية فقدان الطفولة، أي إلغاء الحدود بين عالم الطفولة و عالم البلوغ لأنها تكشف للأطفال أسرار من عالم البلوغ، مثل العنف، الجنس، الإجرام... كما أن هذه التكنولوجيا المتطورة المختلف أنواعها سرق من الطفل الحزن الأسري وتلغي كل المسافات فيتقهقر فكراً وروحياً.

قائمة المراجع:

1. أحمد بعلي، 2006، الطفل بين حب التقليد وموانع التجديد، دار الهدى الأردن.
2. أسامة بن صادق طيب، 2012 أثر معطيات ومظاهر مجتمع المعرفة على الطفل صحيا واجتماعيا ونفسيا، جامعة الملك عبد العزيز، سلسلة دراسات يصدرها مركز الدراسات الاستراتيجية.
3. باسم علي خوالدة، سليمان محمد قزاقزة، أحمد رشيد القادري، شاهر ذيب أبو شريح 2006، وسائل الإعلام والاتصال والطفولة، الطبعة الثانية، دار الجدير، عمان الأردن، .
4. سبخاوي محمد، 2006 واقع وتقسيم مجتمع المعلومات والاتصالات في الجزائر من خلال الطالب الجامعي، رسالة ماجستير جامعة الجزائر، كلية العلوم الاقتصادية وعلوم التسيير، قسم العلوم الاقتصادية،.
5. شفيق ليكوفان، 2009، الأثر السوسيوثقافي للإنترنت على الطفل الجزائري دراسة وصفية تحليلية على عينة من أطفال العاصمة، رسالة ماجستير، جامعة الجزائر، كلية العلوم السياسية، قسم علوم الإعلام والاتصال، تخصص مجتمع المعلومات.
6. الطفل المراهق، ألعاب الفيديو، الموسوعة العربية العالمية، Global arabicencyclopédie قرص مضغوط مؤسسة سلطان بن العزيز آل سعود الخيرية السعودية 2004.
7. طلعت منصور، 2014، مشاركة الأطفال، تمكين وحماية تنمية واستدامة، مطابع النوبار، القاهرة، مصر.
8. فاطمة المعدول، 2010، شبابنا والحياة الافتراضية، الثقافة العربية في ظل وسائط الاتصال الحديثة، مجموعة من الباحثين الجزء الثاني سلسلة كتاب العربي، العربي العدد 82، ط1، مطبعة حكومة الكويت، وزارة الإعلام، الكويت، جويلية 2010.
9. فتحي محمد عبد الهادي، 2008، مقدمة في علم المعلومات، "1، دار الثقافة العلمية، الإسكندرية، مصر.
10. كهينة علواش، 2007، معالجة العنف من خلال التلفزيون وألعاب الفيديو وتأثير على الطفل، مذكرة ماجستير، جامعة الجزائر، كلية العلوم السياسية والإعلام.
11. مفتاح محمد دياب، 2006، مكتبات الأطفال في عصر المعلومات، ط1، مكتبة العربي، دار الصفاء، عمان الأردن.
12. مها حسني الشحروري، 2008، الألعاب الإلكترونية في عصر العولمة، مالها وعليها، الطبعة الأولى، دار المنيرة، عمان الأردن،
13. نمرود بشير، 2008، ألعاب الفيديو وأثرها في الحد من ممارسة النشاط البدني الرياضي الجماعي الترفيهي عند المراهقين المتدربين ذكور (12.15) القطاع العام -دراسة حالة على متوسطة البساتين الجديدة بئر مراد رايس، الجزائر، مذكرة ماجستير، جامعة الجزائر معهد التربية البدنية والرياضية.