

أدب الأطفال بين الترفيه والتنشئة في الفضاء الرقمي: دراسة ميدانية تحليلية في ضوء الاستخدامات الاتصالية الجديدة

Children's Literature Between Entertainment and Upbringing in the Digital Space: An Analytical Field Study in Light of New Communication Uses

تاريخ النشر: 2026/10/28

تاريخ القبول: 2026/10/11

تاريخ الاستلام: 2026/04/18

الشيكرا أنسة¹

¹ جامعة البليدة 2، الجزائر، va.echikr@univ-blida2.dz

1

الملخص:

يشهد أدب الأطفال تحولات عميقة في ظل الانتشار المتسارع للوسائط الرقمية والمنصات التفاعلية، حيث لم يعد الطفل الجزائري متلقيًا سلبيًا للنص الأدبي، بل أصبح فاعلاً ومشاركاً في إنتاج المعنى عبر بيئات رقمية متعددة. تهدف هذه الدراسة الميدانية إلى تحليل موقع أدب الأطفال في الفضاء الرقمي بين وظيفتي الترفيه والتنشئة، في ضوء الاستخدامات الاتصالية الجديدة التي تفرضها التطبيقات الذكية، والمنصات السمعية البصرية، والكتب الإلكترونية التفاعلية.

تنطلق الدراسة من مقارنة وصفية تحليلية، مع توظيف أداة الاستبيان والمقابلة على عينة من الأطفال وأولياءهم ومعلمي المرحلة الابتدائية بالجزائر، بهدف رصد أنماط الاستخدام، ودوافع التلقي، ومدى تأثير المضامين الرقمية في تشكيل القيم والسلوكيات. كما تسعى إلى استكشاف طبيعة المحتوى الأدبي الرقمي، ومدى توازنه بين البعد الترفيهي والبعد التربوي، في ظل هيمنة الصورة والحركة والمؤثرات البصرية.

وتفترض الدراسة أن الوسائط التقنية الجديدة أعادت صياغة العلاقة بين الطفل والنص الأدبي، من خلال الانتقال من القراءة الخطية إلى التفاعل المتعدد الوسائط، مما يعزز الجاذبية والمتعة، لكنه قد يطرح تحديات تتعلق بعمق الفهم واستبطان القيم. كما تبرز النتائج الأولية أن الاستخدام المكثف للمنصات الرقمية يوجه اهتمام الطفل نحو المضامين السريعة والإيقاع البصري العالي، على حساب القراءة التأملية التقليدية.

وتخلص الدراسة إلى ضرورة إعادة التفكير في إنتاج أدب أطفال رقمي يجمع بين الجودة الفنية والوظيفية التربوية، مع تعزيز دور الأسرة والمؤسسة التعليمية في توجيه الاستخدام، بما يضمن تحقيق التوازن بين الترفيه والتنشئة في البيئة الرقمية المعاصرة.

ABSTRACT

Children's literature is undergoing profound transformations with the rapid spread of digital media and interactive platforms. Algerian children are no longer passive recipients of literary texts, but rather active participants in the production of meaning across diverse digital environments. This field study aims to analyze the position of children's literature in the digital space, examining its functions of entertainment and upbringing, in light of the new communication uses imposed by smart applications, audiovisual platforms, and interactive e-books.

The study employs a descriptive-analytical approach, utilizing questionnaires and interviews with a sample of children, their parents, and primary school teachers in Algeria. The goal is to identify usage patterns, motivations for receiving information, and the extent to which digital content influences the formation of values and behaviors. It also seeks to explore the nature of digital literary content and its balance between entertainment and education, given the dominance of images, movement, and visual effects. The study posits that new technologies have reshaped the relationship between children and literary texts, shifting from linear reading to multimedia interaction, thus enhancing engagement and enjoyment. However, this shift may also pose challenges related to the depth of comprehension and internalization of values. Preliminary findings also indicate that the intensive use of digital platforms directs children's attention toward fast-paced content and high visual tempo, at the expense of traditional reflective reading.

The study concludes that there is a need to rethink the production of digital children's literature that combines artistic quality with educational function, while strengthening the role of families and educational institutions in guiding its use. This will ensure a balance between entertainment and socialization in the contemporary digital environment.

Keywords: Children's literature; digital space; socialization; interactive media; new communication technologies.

1 مقدمة:

يشهد العالم المعاصر تحولات رقمية متسارعة أعادت تشكيل مختلف أنماط الإنتاج الثقافي والتواصل الاجتماعي، وكان أدب الأطفال من بين المجالات التي تأثرت بعمق بهذه التحولات. فبعد أن ظل لسنوات طويلة مرتبطاً بالكتاب الورقي والسرد الخطي التقليدي، أصبح اليوم يتجسد في تطبيقات تفاعلية، ومنصات رقمية، وقصص إلكترونية متعددة الوسائط تجمع بين النص والصورة والصوت والحركة. هذا التحول لم يغيّر فقط شكل النص الأدبي، بل أعاد صياغة علاقة الطفل به، حيث انتقل من دور المتلقي السلبي إلى المستخدم المتفاعل داخل بيئة رقمية مفتوحة وغنية بالمؤثرات البصرية.

غير أن هذا الانتقال يثير جملة من التساؤلات العلمية حول طبيعة الوظيفة التي يؤديها أدب الأطفال في الفضاء الرقمي. فإذا كان هذا الأدب قد ارتبط تقليدياً بوظيفتين أساسيتين هما الترفيه والتنشئة، فإن البيئة الرقمية تفرض منطقتاً جديداً يقوم على الجاذبية، السرعة، وثقافة الصورة، مما قد يجعل البعد الترفيهي أكثر حضوراً على حساب الوظيفة التربوية والقيمية. ومن هنا تتحدد إشكالية هذه الدراسة في محاولة فهم الكيفية التي أعادت بها الاستخدامات الاتصالية الجديدة تشكيل وظيفة أدب الأطفال، ومدى قدرة المحتوى الرقمي على تحقيق التوازن بين إمتاع الطفل والمساهمة في بناء منظومته القيمية والمعرفية.

وتنبع أهمية الدراسة من راهنيتها، لكون الطفل اليوم يعيش في فضاء رقمي دائم الحضور، ما يستدعي مقارنة علمية ميدانية تستكشف أنماط الاستخدام، دوافع التلقي، وانعكاسات التعرض على السلوك والقيم. وعليه، تسعى هذه الدراسة إلى تقديم قراءة تحليلية تستند إلى معطيات ميدانية، بهدف الإسهام في تطوير تصور متوازن لأدب أطفال رقمي يجمع بين الجودة الفنية والوظيفة التنشئية.

الإشكالية:

أفرزت التحولات الرقمية بيئة اتصالية جديدة أعادت تشكيل طبيعة النص الأدبي الموجه للطفل، حيث انتقل أدب الأطفال من شكله الورقي التقليدي إلى أشكال رقمية تفاعلية تقوم على الصورة والحركة والصوت، وتستند إلى منطق الجاذبية والإبهار البصري. وفي هذا السياق، لم يعد الطفل مجرد قارئ، بل أصبح مستخدماً ومتفاعلاً داخل فضاء رقمي متعدد الوسائط.

غير أن هذا التحول يطرح إشكالية جوهرية تتعلق بطبيعة التوازن بين البعد الترفيهي الذي تفرضه ثقافة السرعة والتفاعل، وبين الوظيفة التنشئية التي يفترض أن يؤديها أدب الأطفال في بناء القيم والمعارف والسلوكيات. فهل أسهمت الوسائط التقنية الجديدة في تعزيز الوظيفة التربوية لأدب الأطفال، أم أنها أعادت توجيهه نحو بعد ترفيهي يغلب عليه الطابع الاستهلاكي؟

وعليه، تتمحور الإشكالية حول:

مدى تأثير الاستخدامات الاتصالية الجديدة في إعادة تشكيل وظيفة أدب الأطفال بين الترفيه والتنشئة داخل الفضاء الرقمي.

السؤال المحوري

كيف أسهمت الاستخدامات الاتصالية الجديدة في الفضاء الرقمي في إعادة تشكيل وظيفة أدب الأطفال بين الترفيه والتنشئة؟

الأسئلة الفرعية

1. ما طبيعة أنماط استخدام الأطفال للمضامين الأدبية الرقمية، وما دوافع تعرضهم لها؟
2. إلى أي مدى تحقق القصص والتطبيقات الرقمية الموجّهة للأطفال توازنًا بين الإشباع الترفيهي والوظيفة التربوية التنشئية؟
3. ما أثر التعرض لأدب الأطفال الرقمي في تشكيل القيم والسلوكيات لدى الأطفال من وجهة نظر الأولياء والمعلمين؟

أولاً: مفهوم أدب الأطفال ووظائفه بين الترفيه والتنشئة

يُعرّف أدب الأطفال بوصفه إنتاجاً لغوياً وجمالياً موجّهًا إلى الطفل، يراعي خصائصه النمائية واللغوية والنفسية، ويهدف إلى تنمية خياله وبناء شخصيته القيمية والمعرفية. ولا يقتصر هذا الأدب على الوظيفة الجمالية، بل يتداخل فيه البعد التربوي والاجتماعي، إذ يُعد وسيلة أساسية في عملية التنشئة الاجتماعية، من خلال تمرير القيم والمعايير الثقافية بصورة رمزية وسردية (Nodelman, 2008, p. 5).

ويؤكد بعض الباحثين أن التوازن بين المتعة والتوجيه يمثل جوهر أدب الأطفال الناجح، بحيث لا تتحول الرسالة التربوية إلى خطاب مباشر يفقد النص جاذبيته (Zipes, 2009, p. 17) وعليه، فإن ثنائية الترفيه/التنشئة تشكل مدخلاً تحليلياً أساساً لدراسة تحولات هذا الأدب في البيئة الرقمية.

ثانياً: التحول الرقمي وإعادة تشكيل النص الأدبي

أحدثت الوسائط الرقمية تحولاً في بنية النص الأدبي، حيث انتقل من الشكل الورقي الخطي إلى نص متعدد الوسائط (Multimodal Text) يجمع بين الصورة والصوت والحركة والتفاعل. ويرى Manovich أن الثقافة الرقمية أعادت تعريف السرد من خلال التفاعلية والبرمجة والروابط التشعبية (Manovich, 2001, p. 65). كما يشير Jenkins إلى أن بيئة الإعلام الجديد تعزز ثقافة المشاركة، بحيث يصبح المتلقي جزءاً من العملية الاتصالية، لا مجرد مستهلك سلبي (Jenkins, 2006, p. 3). وفي سياق أدب الأطفال، يعني ذلك تحوّل الطفل إلى متفاعل مع القصة الرقمية، عبر الاختيار واللعب والتعليق، وهو ما يعيد تشكيل علاقة الطفل بالنص.

ثالثاً: نظرية الاستخدامات والإشباع في تفسير تلقي أدب الأطفال الرقمي

تُعد نظرية الاستخدامات والإشباع من المقاربات الاتصالية الملائمة لفهم دوافع تعرض الأطفال للمحتوى الرقمي. فالمتلقي - وفق هذا المنظور - فاعل يبحث عن إشباع حاجاته المعرفية والترفيهية والاجتماعية (Katz, Blumler, & Gurevitch, 1974, p. 20).

وفي البيئة الرقمية، قد يتجه الطفل إلى القصص التفاعلية لإشباع حاجات المتعة، الهروب، حب الاستطلاع أو التفاعل الاجتماعي. وبالتالي تساعد هذه النظرية في تحليل دوافع الاستخدام وأنماط التلقي، وربطها بوظيفتي الترفيه والتنشئة.

رابعاً: التنشئة الاجتماعية في البيئة الرقمية

تشير أدبيات التنشئة إلى أنها عملية مستمرة يكتسب من خلالها الطفل القيم والمعايير عبر مؤسسات متعددة: الأسرة، المدرسة، ووسائل الإعلام (Berger & Luckmann, 1966, p. 149) ومع التحول الرقمي، أصبحت المنصات الإلكترونية فاعلاً جديداً في تشكيل وعي الطفل وسلوكياته.

ويؤكد Buckingham أن الإعلام الرقمي لا يقتصر على نقل المحتوى، بل يساهم في تشكيل الهوية وبناء التصورات الثقافية لدى الأطفال (Buckingham, 2003, p. 4). وعليه، فإن دراسة أدب الأطفال في الفضاء الرقمي تقتضي تحليل أدواره التنشئية في ظل هيمنة الصورة وثقافة السرعة.

الإطار الميداني للدراسة

أولاً: مجتمع البحث

يتكون مجتمع البحث من الأطفال في المرحلة الابتدائية (من 6 إلى 11 سنة) باعتبارهم الفئة الأكثر تعرضاً لأدب الأطفال الرقمي عبر التطبيقات والمنصات التفاعلية، إضافة إلى أوليائهم ومعلمهم بوصفهم فاعلين أساسيين في عملية التنشئة ومتابعة أنماط الاستخدام.

ويُعد هذا المجتمع ملائماً لطبيعة الإشكالية، لأن دراسة التوازن بين الترفيه والتنشئة في الفضاء الرقمي تقتضي استحضار

الطفل بوصفه متلقياً ومستخدمًا،

الولي بوصفه موجِّهاً وملاحظاً للسلوك،

المعلم بوصفه فاعلاً تربوياً قادراً على تقييم الأثر المعرفي والسلوكي.

ثانياً: عينة البحث

اعتمدت الدراسة على عينة قصدية طبقية (Purposive Stratified Sampl) لضمان تمثيل الفئات الثلاث.

حجم العينة: 100 مفردة موزعة كالآتي:

50 طفلاً من المرحلة الابتدائية

30 ولياً

20 معلماً

تم اختيار الأطفال من مدارس ابتدائية حضرية لمدينة الجزائر وسط، مع مراعاة التنوع في الجنس والمستوى الدراسي، بينما اختير الأولياء والمعلمون المرتبطون مباشرة بالأطفال محل الدراسة. وتُعد العينة القصدية مناسبة لهذه الدراسة لأنها تستهدف فئة محددة تمتلك تجربة فعلية في استخدام أدب الأطفال الرقمي، مما يخدم الطابع التحليلي للدراسة.

ثالثاً: أداة جمع البيانات

اعتمدت الدراسة على الاستبيان كأداة رئيسة لجمع البيانات، لملاءمته للدراسات الوصفية التحليلية ذات الطابع الكمي.

رابعاً: الإطار المكاني والزمني للدراسة

الإطار المكاني:

أُجريت الدراسة على مستوى مدارس ابتدائية بمدينة الجزائر وسط، باعتبارها بيئة حضرية تعرف انتشاراً ملحوظاً لاستخدام الأجهزة الذكية بين الأطفال.

الإطار الزمني:

أنجزت الدراسة خلال الفصل الدراسي الأول من السنة الجامعية 2025-2026، في الفترة الممتدة من أكتوبر إلى ديسمبر 2025، وهي فترة دراسية عادية تسمح بملاحظة الاستخدام المنتظم للمضامين الرقمية خارج ضغط الامتحانات أو العطلة.

المنهج:

اعتمدت الدراسة على المنهج الوصفي التحليلي لملاءمته لطبيعة الإشكالية التي تبحث في إعادة تشكيل وظيفة أدب الأطفال بين الترفيه والتنشئة في الفضاء الرقمي. ويُعد هذا المنهج من أكثر المناهج استخداماً في بحوث علوم الإعلام والاتصال، لكونه يهدف إلى وصف الظواهر كما هي في الواقع، ثم تحليلها وتفسيرها في ضوء الأطر النظرية المعتمدة.

وقد مكّن المنهج الوصفي من رصد أنماط استخدام الأطفال لأدب الأطفال الرقمي، وتحديد دوافع التعرض والإشباع المتحققة، إضافة إلى قياس تصورات الأولياء والمعلمين حول الأثر القيمي والسلوكي لهذا النوع من الأدب. أما البعد التحليلي فقد سمح بربط النتائج الميدانية بمفاهيم نظرية الاستخدامات والإشباع والتنشئة الاجتماعية، من أجل تفسير طبيعة التوازن بين الوظيفة الترفيهية والوظيفة التربوية.

وعليه، يوفّر المنهج الوصفي التحليلي إطاراً منهجياً ملائماً لفهم طبيعة الاستخدامات الاتصالية الجديدة لأدب الأطفال، وتحديد انعكاساتها على عملية التنشئة في البيئة الرقمية.

الجدول (1): معدل استخدام أدب الأطفال الرقمي أسبوعياً

النسبة %	التكرار	معدل الاستخدام
----------	---------	----------------

يومياً	42	%42
3-5 مرات أسبوعياً	28	%28
1-2 مرة أسبوعياً	20	%20
نادراً	10	%10
المجموع	100	%100

المصدر: من إعداد الباحثة بالاعتماد على مخرجات SPSS

تشير نتائج الجدول إلى أن نسبة 70% من أفراد العينة يستخدمون أدب الأطفال الرقمي بمعدل مرتفع (يومياً أو من 3-5 مرات أسبوعياً)، وهو ما يعكس اندماج هذا النمط الأدبي ضمن الروتين الإعلامي اليومي للطفل. هذه النسبة تؤكد أن الفضاء الرقمي أصبح بيئة رئيسة لتلقي الأدب، متجاوزاً الشكل الورقي التقليدي.

فارتفاع معدل الاستخدام يرتبط بجاذبية الوسائط المتعددة التي توظف الصوت والصورة والحركة، ما يعزز البعد الترفيهي ويجعل المحتوى أكثر قدرة على المنافسة مع باقي التطبيقات الرقمية. غير أن الاستخدام المكثف قد يعني أيضاً تعرضاً متزايداً لمحتويات يغلب عليها الطابع السريع والتفاعلي، وهو ما قد يؤثر على أنماط التركيز والقراءة المتأنية.

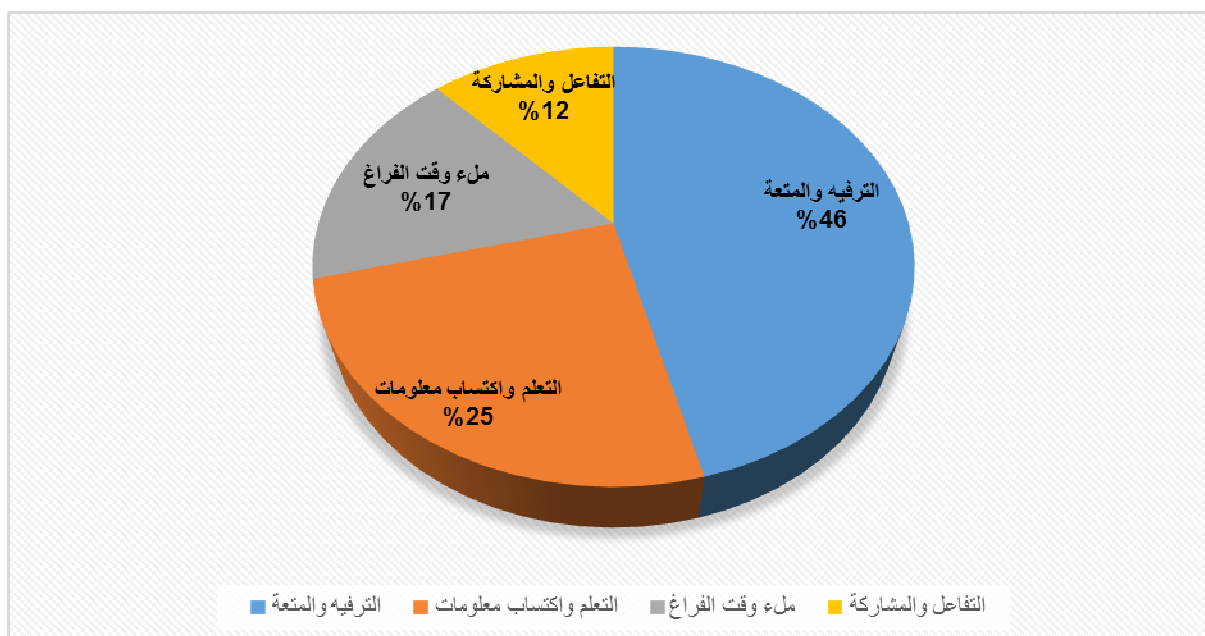
من منظور الاستخدامات والإشباع، تعكس هذه النسب بحث الطفل عن الإشباع الفوري والمتعة البصرية، ما يعزز فرضية أن الوظيفة الترفيهية أصبحت مدخلاً أساسياً في جذب الطفل نحو النص الأدبي الرقمي. وبالتالي، يخدم هذا الجدول السؤال الفرعي الأول المتعلق بأنماط الاستخدام، كما يمهد لتحليل طبيعة التوازن بين الترفيه والتنشئة.

الجدول (2): الدوافع الرئيسية لاستخدام أدب الأطفال الرقمي

الدافع	التكرار	النسبة %
الترفيه والمتعة	46	%46
التعلم واكتساب معلومات	25	%25
ملء وقت الفراغ	17	%17

12	12%	التفاعل والمشاركة
100	100%	المجموع

المصدر: من إعداد الباحثة بالاعتماد على مخرجات SPSS



الشكل رقم (2): الدوافع الرئيسية لاستخدام أدب الأطفال الرقمي

لوحظ من نتائج الجدول والشكل أعلاه أن 46% من الأطفال يتجهون إلى أدب الأطفال الرقمي بدافع الترفيه، مقابل 25% فقط بدافع التعلم. هذه الفجوة الرقمية بين المتعة والمعرفة تعكس تحولاً في أولويات التلقي، حيث يتقدم البعد الإشباعي الفوري على البعد التربوي. ورغم أن ربع العينة ترى في هذا الأدب وسيلة للتعلم، فإن هيمنة الدافع الترفيهي تشير إلى أن تصميم المنصات الرقمية يركز على عناصر الجذب البصري والتفاعل أكثر من التركيز على المضامين العميقة. ومنه يمكن تفسير هذه النتائج في ضوء نظرية الاستخدامات والإشباع، إذ يبحث الطفل عن إشباعات وجدانية ونفسية (المرح، الهروب، التحفيز البصري). غير أن استمرار هذا الاتجاه قد يؤدي إلى تراجع البعد التنشئوي إذا لم يتم إدماج عناصر تربوية ضمن البنية السردية التفاعلية.

الجدول (3): تقييم الأولياء لمحتوى أدب الأطفال الرقمي

التقييم	التكرار	النسبة %
يعزز القيم والسلوك الإيجابي	34	34%
يركز على الترفيه أكثر من التربية	41	41%
متوازن بين الترفيه والتنشئة	18	18%
غير مهتم/لا أعلم	7	7%
المجموع	100	100%

المصدر: من إعداد الباحثة بالاعتماد على مخرجات SPSS

توضح النتائج المتحصل عليها أن 41% من الأولياء يرون أن المحتوى يركز على الترفيه أكثر من التربية، مقابل 18% فقط يعتبرونه متوازنًا. هذه النتيجة تعكس فجوة إدراكية بين ما يُفترض أن يؤديه أدب الأطفال وبين ما يُنتج فعليًا في البيئة الرقمية.

في حين عبرت نسبة 34% بأنه يعزز القيم يشير إلى أن المحتوى ليس سلبيًا بالمطلق، بل يعتمد على نوع المنصة وجودة الإنتاج. غير أن انخفاض نسبة "التوازن" يؤكد أن الإشكالية المطروحة واقعية وميدانية، وليست نظرية فقط.

الجدول (4): أثر التعرض على سلوك الطفل (من وجهة نظر المعلمين)

نوع الأثر	التكرار	النسبة %
زيادة التفاعل والمشاركة الصفية	29	29%
تحسن في المفردات اللغوية	21	21%
ضعف التركيز وطول الانتباه	32	32%
لا تأثير واضح	18	18%
المجموع	100	100%

المصدر: من إعداد الباحثة بالاعتماد على مخرجات SPSS

تظهر النتائج أثرًا مزدوجًا للتعرض الرقمي؛ إذ يرى 29% زيادة في التفاعل، و21% تحسنًا لغويًا، ما يعكس جانبًا إيجابيًا يعزز مهارات التعبير والتواصل.

في المقابل، تشير نسبة 32% إلى ضعف التركيز، وهو مؤشر يرتبط بثقافة السرعة والإيقاع العالي للمحتوى الرقمي. هذا التناقض يؤكد أن التأثير ليس أحادي الاتجاه، بل يتحدد بطبيعة المحتوى ومدة الاستخدام.

الجدول (5): مدى تحقق التوازن بين الترفيه والتنشئة

النسبة %	التكرار	درجة التوازن
16%	16	متحقق بدرجة كبيرة
27%	27	متحقق بدرجة متوسطة
39%	39	متحقق بدرجة ضعيفة
18%	18	غير متحقق
100%	100	المجموع

المصدر: من إعداد الباحثة بالاعتماد على مخرجات SPSS

تشير النتائج المتحصل عليها إلى أن 57% من العينة يرون أن التوازن متحقق بدرجة ضعيفة أو غير متحقق، مقابل 43% فقط يرونه متوسطاً أو كبيراً. هذه النسبة تعزز الإشكالية المركزية للدراسة، وتؤكد أن التحول الرقمي لم ينجح بعد في تحقيق معادلة متوازنة بين الجاذبية الترفيهية والوظيفة التنشئية. مفسرين ذلك يعود إلى طبيعة السوق الرقمي الذي تحكمه المنافسة ونسب المشاهدة، ما يدفع المنتجين إلى التركيز على عناصر الإثارة والتفاعل السريع.

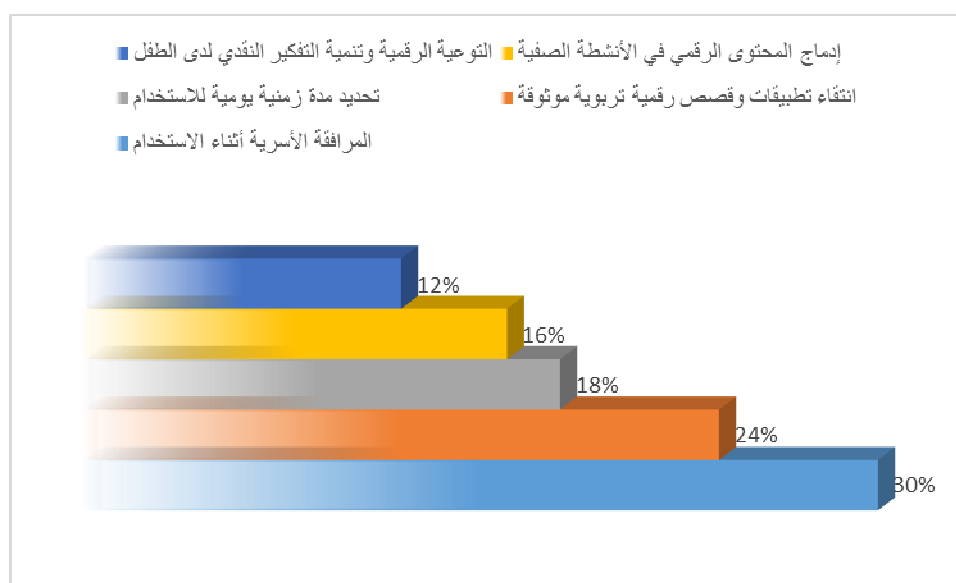
وعليه، يمكن الاستنتاج أن الاستخدامات الاتصالية الجديدة أعادت تشكيل وظيفة أدب الأطفال، مع ميل واضح نحو البعد الترفيهي، مما يستدعي تدخلاً تربوياً ومؤسسياً لضبط المحتوى وتحقيق التكامل بين المتعة وبناء القيم.

الجدول (06): آليات المرافقة لتحقيق التوازن بين التنشئة والترفيه في أدب الأطفال الرقمي

النسبة %	التكرار	آليات المرافقة
30%	30	المرافقة الأسرية أثناء الاستخدام
24%	24	انتقاء تطبيقات وقصص رقمية تربوية موثوقة

18	18	تحديد مدة زمنية يومية للاستخدام
16	16	إدماج المحتوى الرقمي في الأنشطة الصفية
12	12	التوعية الرقمية وتنمية التفكير النقدي لدى الطفل
100	100	المجموع

المصدر: من إعداد الباحثة بالاعتماد على مخرجات SPSS



الشكل رقم (06): آليات المرافقة لتحقيق التوازن بين التنشئة والترفيه في أدب الأطفال الرقمي

تشير النتائج أعلاه إلى أن المرافقة الأسرية جاءت في المرتبة الأولى بنسبة 30%، ما يعكس إدراكًا متزايدًا لدور الأسرة كفاعل محوري في ضبط الاستخدام وتوجيهه. فوجود الولي أثناء تعرض الطفل للمحتوى الرقمي لا يقتصر على الرقابة، بل يتعداه إلى الشرح والمناقشة وربط الأحداث بالقيم الواقعية، وهو ما يعزز الوظيفة التنشئية ويحد من الطابع الاستهلاكي للترفيه.

في المرتبة الثانية، جاءت آلية انتقاء التطبيقات التربوية الموثوقة بنسبة 24%، ما يدل على أهمية جودة المحتوى في تحقيق التوازن المنشود. فالمشكل لا يكمن في الوسيط الرقمي في حد ذاته، بل في طبيعة المضامين المقدمة داخله.

أما تحديد مدة الاستخدام (18%) فيرتبط بالجانب الوقائي، حيث يساهم في الحد من الإفراط الذي قد يؤثر على التركيز والقراءة المتأنية. في حين أن إدماج المحتوى الرقمي داخل الصف (16%) يعكس إمكانية تحويل الوسائط الرقمية من أداة ترفيهية خالصة إلى وسيلة تعليمية داعمة.

وجاءت تنمية التفكير النقدي بنسبة 12%، وهي نسبة رغم انخفاضها تبقى جوهرية، لأنها تمثل انتقالاً من منطق الحماية إلى منطق التمكين، حيث يصبح الطفل قادراً على التمييز بين المحتوى الهادف وغير الهادف. إجمالاً، توضح النتائج أن تحقيق التوازن بين الترفيه والتنشئة لا يتحقق تلقائياً داخل الفضاء الرقمي، بل يتطلب منظومة مرافقة تكاملية تشترك فيها الأسرة والمدرسة وجودة المحتوى، بما ينسجم مع التحولات الاتصالية الجديدة ويخدم الإشكالية المركزية للدراسة.

أهم النتائج:

1. ارتفاع معدل استخدام أدب الأطفال الرقمي بين أفراد العينة، ما يؤكد أن الفضاء الرقمي أصبح بيئة رئيسة لتلقي النص الأدبي لدى الطفل، متقدماً على الشكل الورقي التقليدي.
2. هيمنة الدافع الترفيهي في توجه الأطفال نحو القصص والتطبيقات الرقمية، مقابل حضور أقل للدافع التعليمي، وهو ما يعكس تأثير ثقافة الصورة والتفاعل السريع في تشكيل أنماط التلقي.
3. وجود اختلال نسبي في التوازن بين الترفيه والتنشئة، حيث ترى نسبة معتبرة من الأولياء أن المحتوى الرقمي يركز على الجاذبية والإبهار أكثر من تركيزه على بناء القيم والمعارف.
4. أظهرت النتائج أثراً مزدوجاً للتعرض الرقمي؛ فمن جهة يعزز التفاعل، وينمي بعض المهارات اللغوية والتواصلية، ومن جهة أخرى قد يؤثر على مستوى التركيز والقراءة المتأنية نتيجة الطابع الإيقاعي السريع للمحتوى.
5. تبين أن المرافقة الأسرية وجودة انتقاء المحتوى تمثلان عاملين حاسمين في تحويل أدب الأطفال الرقمي من أداة ترفيهية خالصة إلى وسيلة تنشئة فعالة.
6. أكدت المعطيات أن الاستخدامات الاتصالية الجديدة أعادت تشكيل علاقة الطفل بالنص الأدبي، من خلال الانتقال من القراءة الخطية إلى التفاعل متعدد الوسائط، مما يفرض مقاربات تربوية جديدة تتلاءم مع هذا التحول.

* التوصيات:

1. تشجيع إنتاج محتوى رقمي أدبي عالي الجودة يجمع بين الجاذبية الفنية والبعد القيمي، مع إشراك مختصين في التربية وعلم النفس والإعلام في تصميمه.
2. تعزيز دور الأسرة في المرافقة الواعية من خلال توعية الأولياء بأهمية المشاركة في اختيار المحتوى ومناقشته مع الطفل بدل الاكتفاء بالرقابة التقنية.
3. إدماج أدب الأطفال الرقمي في الأنشطة الصفية بطريقة منهجية، بما يسمح بتحويله إلى أداة تعليمية داعمة بدل أن يبقى نشاطاً ترفيهياً خارج الإطار التربوي.

4. تنمية مهارات التربية الإعلامية والرقمية لدى الأطفال لتمكينهم من التمييز بين المحتوى الهادف وغير الهادف، وتعزيز التفكير النقدي لديهم.
5. دعوة المؤسسات الثقافية والتربوية إلى وضع معايير تقييم للمحتوى الأدبي الرقمي الموجه للأطفال لضمان تحقيق الحد الأدنى من الأهداف التربوية والقيمية.
6. اقتراح إجراء دراسات مستقبلية معمقة تقيس الأثر طويل المدى للتعرض المكثف لأدب الأطفال الرقمي على البناء القيمي واللغوي للطفل.

خاتمة:

توصلت الدراسة إلى أن التحولات الرقمية لم تؤدّ إلى إلغاء الوظيفة التنشئية لأدب الأطفال، لكنها أعادت ترتيب أولوياتها داخل بيئة اتصالية يغلب عليها الطابع التفاعلي والترفيهي. فقد أظهرت النتائج أن الاستخدام المكثف لأدب الأطفال الرقمي يرتبط أساساً بدوافع المتعة والإشباع الفوري، وهو ما يعكس تأثير ثقافة السرعة والصورة في توجيه اهتمامات الطفل. ومع ذلك، فإن هذا الحضور القوي للبعد الترفيهي لا يعني غياب الأثر التربوي، بل يؤكد أن تحقيقه أصبح مشروطاً بطبيعة المحتوى وجودة المرافقة الأسرية والتربوية. كما بينت المعطيات أن تأثير أدب الأطفال الرقمي يتسم بازدواجية واضحة؛ فهو من جهة يعزز التفاعل وتنمية بعض المهارات اللغوية والتواصلية، ومن جهة أخرى قد يسهم في تقليص فترات التركيز وتعزيز النزعة نحو الاستهلاك السريع للمحتوى. وهذا التناقض يعكس طبيعة البيئة الرقمية ذاتها، التي توفر إمكانات تربوية كبيرة لكنها تتطلب توجيهًا واعيًا واستثمارًا منهجيًا.

وعليه، فإن تحقيق التوازن بين الترفيه والتنشئة لا يتحقق بصورة تلقائية، بل يستدعي تكامل أدوار الأسرة والمدرسة ومنتجي المحتوى، إلى جانب تنمية الوعي الرقمي لدى الطفل. وتفتح هذه الدراسة المجال أمام بحوث مستقبلية أعمق، خاصة ما يتعلق بالتحليل المقارن بين الأدب الورقي والرقمي، أو دراسة الأثر بعيد المدى للتعرض المكثف للمحتوى التفاعلي. بذلك تؤكد النتائج أن أدب الأطفال في الفضاء الرقمي ليس مجرد وسيلة ترفيه حديثة، بل مجالاً ثقافياً وتربوياً استراتيجياً يتطلب مقاربة علمية متجددة.

قائمة المراجع :

1. Berger, P. L., & Luckmann, T. (1966). The social construction of reality. New York: Anchor Books.
2. Buckingham, D. (2003). Media education: Literacy, learning and contemporary culture. Cambridge: Polity Press.
3. Jenkins, H. (2006). Convergence culture: Where old and new media collide. New York: New York University Press.
4. Katz, E., Blumler, J. G., & Gurevitch, M. (1974). Utilization of mass communication by the individual. In J. G. Blumler & E. Katz (Eds.), The uses of mass communications (pp. 19–32). Beverly Hills: Sage.
5. Manovich, L. (2001). The language of new media. Cambridge, MA: MIT Press.
6. Nodelman, P. (2008). The hidden adult: Defining children's literature. Baltimore: Johns Hopkins University Press.
7. Zipes, J. (2009). Relentless progress: The reconfiguration of children's literature, fairy tales, and storytelling. New York: Routledge.