مداخلة: طفل القرن الواحد والعشرين: كيف تشكل الميديا الرقمية هويته وقيمه الاجتماعية؟

د. سعاد عيساني د. خالد هدار

جامعة باتنة 1

مقدمة:

يعيش طفل القرن الحادي والعشرين في محيط رقمي شامل، حيث لم تعد الميديا الرقمية مجرد نافذة يطل منها على العالم، بل أصبحت بيئة متكاملة يتنفس فيها ويتفاعل من خلالها، ومنها يستقي الكثير من معارفه وقناعاته. لقد تغلغلت هذه الوسائط في أدق تفاصيل حياته منذ سنوات عمره الأولى، فارضةً نفسها كعامل أساسي ومحوري في عملية التنشئة الاجتماعية وبناء الهوية، بشكل يفوق تأثير أي وسيط تكنولوجي عرفته الأجيال السابقة. فمن خلال الشاشات اللامعة والتطبيقات المتنوعة والمنصات التفاعلية، يبدأ الطفل رحلة استكشاف الذات والآخرين، مُشكّلا تصوراته الأولية عن هويته الشخصية والجماعية.

إن الطريقة التي يرى بها طفل اليوم نفسه، وكيف يُقدم ذاته للآخرين، تتأثر بشكل كبير بالهويات الافتراضية التي يبنيها أو يلاحظها في الفضاء الرقمي، تساهم في نحت مفهومه عن القبول الاجتماعي وتقدير الذات، وحتى معايير الجمال والنجاح. تتداخل هويته الحقيقية مع تلك الرقمية، مما يخلق أحياناً حالة من التوتر أو الارتباك، ولكنه في أحيان أخرى يفتح له آفاقا للتعبير عن جوانب من شخصيته قد لا يجد لها متنفسا في الواقع المادي.

على صعيد القيم الاجتماعية، تلعب الميديا الرقمية دورا مزدوجا، فهي قادرة على تعزيز قيم إيجابية مثل التعاون من خلال الألعاب الجماعية، والانفتاح على الثقافات المختلفة، وسرعة الوصول للمعرفة. لكنها في المقابل قد تغرس أو تعزز قيما سلبية كالفردانية المفرطة، والنزعة الاستهلاكية المدفوعة بالإعلانات والمؤثرين الرقميين، والمقارنة الاجتماعية المستمرة التي قد تؤدي إلى الحسد أو تدني احترام الذات. كما أن مفاهيم الصداقة والخصوصية، والمشاركة المجتمعية تخضع لإعادة تعريف مستمرة في ظل هذه البيئة الرقمية المتغيرة.

إن المحتوى الذي يتعرض له الطفل، سواء كان ترفيهيا أو تعليميا أو اجتماعيا، يحمل في طياته رسائل قيمية صريحة أو ضمنية، فالخوارزميات التي تحدد ما يراه وتفاعلاته مع الأقران والمؤثرين، وشعوره بالانتماء (أو عدمه) لمجتمعات افتراضية، كلها عوامل تتضافر لتشكيل منظومته الأخلاقية والاجتماعية.

لذلك يهدف هذا البحث إلى الغوص عميقا في هذه العلاقة التفاعلية المعقدة، محللا الآليات التي من خلالها تسهم الميديا الرقمية في صياغة هوية طفل القرن الحادي والعشرين وقيمه الاجتماعية. سنسعى لفهم طبيعة هذا التأثير، ما بين الفرص الواعدة التي تتيحها هذه التقنيات للتمكين والإبداع، والمخاطر المحتملة التي قد تهدد توازنه النفسي وتوجهاته القيمية. وننطلق من التساؤل التالي: **كيف تشكل الميديا الرقمية مفهوم الهوية في عقل الطفل الذي يتعرض لها؟ وما تأثير التدفّق المعلوماتي السريع على قيمه الأخلاقية وعلاقاته الإنسانية؟**

وترجع أهمية البحث الحالي إلى: محاولة توجيه القائمين على تربية الطفل لتعزيز قيم المواطنة الرقمية والهوية الوطنية الإسهام في تحقيق الأهداف المنشودة لتعزيز قيم المواطنة الرقمية والهوية الوطنية، وكذا تعزيز القيم الاجتماعية لدى الطفل سواء في المراحل المبكرة من الطفولة عن طريق الأسرة أو في مرحلة الدراسة عن طريق المدرسة كذلك.

أولا- مصطلحات البحث:

1-الأطفال:

لغة: جمع طفل الولد الصغير وتقال للمفردة والجمع والمذكر والمؤنث من العشب، الريح لينة الهبوب الصغير، لكل شيء .

اصطلاحا: شخص يتراوح عمره بين 18شهر إلى 13 سنة، والطفولة إحدى المراحل الأساسية في نمو الإنسان يبدأ الطفل عند بلوغه 18عشر شهرا بالتخلي عن كل ما يتعلق بالرضيع من ملابس وغيرها . كما يبدؤون في النمو جنسيا حتى يبدو عليهم مظهر الشباب إلا أن النضوج يشمل 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 سيتمخض عن هذا الطفل، والطفل بالتحديد هو ذلك الشخص الذي لم يبلغ سن الرشد بعد وعلى ضوء هذا التعريف فإن الطفولة تمتد من الميلاد حتى ما بعد سن العشرين وهو السن الذي يبلغ عنده معظم البشر نضجهم البدني الكامل وعلى أية حال فإن الطفولة تعد مرحلة أقصر بكثير من المراحل الأخرى. (بومعيزة، 2006، ص 30)

يسمى أطفال اليوم غالبا بـ"المواطنين الرقميين الأصيلين"، فهم جيل وُلد ونشأ في بيئة مشبعة بالتكنولوجيا الرقمية، يختلفون عن الأجيال السابقة في أنهم لم يضطروا لتعلم هذه التقنيات كمهارة جديدة، بل هي جزء طبيعي من حياتهم اليومية. يتميز هذا الجيل بـ: سهولة في التعامل مع الأجهزة والتطبيقات المختلفة، والقدرة على التفاعل مع عدة شاشات أو تطبيقات في وقت واحد، الاعتياد على سرعة الحصول على المعلومات والاستجابات، ميل أكبر نحو الصور والفيديوهات والنصوص القصيرة. الشعور بالانتماء إلى مجتمعات افتراضية.

2-الميديا الرقمية: هي مجموعة من الأساليب والأنشطة الرقمية الجديدة التي تمكننا من إنتاج ونشر المحتوى الإعلامي وتلقيه، بمختلف أشكاله من خلال الأجهزة الإلكترونية (الوسائط) المتصلة أو غير المتصلة بالأنترنت في عملية تفاعلية بين المرسل والمستقبل، وتتميز بعدة خصائص رئيسية مثل: التفاعلية، والانتشار الواسع، والفورية، والقدرة على إنشاء المحتوى من قبل المستخدم.

وتشمل الميديا الرقمية مجموعة كبيرة من المنصات والتقنيات التي تعتمد على التكنولوجيا الرقمية في إنشاء المحتوى ونقله وتلقيه. من أبرزها:

- شبكات التواصل الاجتماعي: مثل فيسبوك، إنستغرام، تيك توك، سناب شات، تويتر، والتي تتيح للمستخدمين إنشاء ملفات شخصية، ومشاركة المحتوى (نصوص، صور، فيديوهات)، والتفاعل مع الآخرين.
- الألعاب الإلكترونية : سواء على الحواسيب، أو الأجهزة المخصصة، أو الهواتف الذكية، والتي تقدم تجارب تفاعلية غامرة، فردية أو جماعية.

- منصات بث الفيديو: مثل يوتيوب، نتفليكس، وشاهد، والتي توفر مكتبات ضخمة من الأفلام والمسلسلات والبرامج والمحتوى الذي ينشئه المستخدمون.
- تطبيقات المراسلة الفورية : مثل واتساب، تيليجرام، والتي تسهل التواصل النصي والصوتي والمرئي بشكل فوري.

3-الهوية الوطنية: تمثل مجموع خصائص وسمات الأفراد وبالتالي فهي تمثل خصائص كل شعب، فهي تعبر عن خصوصيات وتمايزات وانتماءات كل شعب عن غيره من الشعوب.

كما أن الهوية ترتبط بالانتماء، **و قد عرف الفقي** الانتماء بأنه " مجموعة من السمات الثقافية التي تتصف بها جماعة من الناس في فترة زمنية معينة ، والتي تولد الإحساس لدي الأفراد بالانتماء لشعب معين ، والارتباط بوطن معين ، والتعبير عن مشاعر الاعتزاز، والفخر بالشعب الذي ينتمي إليه هؤلاء الأفراد . (السفياني وعبد ربه، 2020، ص 8)

ويعرفها أبو هادي بأنها " تلك الحصيلة المشتركة من العقيدة الدينية واللغة والتراكم المعرفي وانتاجات العمل والفنون والآداب والتراث والقيم والعادات والتاريخ والأخلاق ومعايير العقل والسلوك وغيرها من المقومات التي تتمايز في ظلها الأمم والمجتمعات ". (السفياني وعبد ربه، 2020، ص13)

لقد أشار كل من وزة و غرغوط الى مجموعة من المكونات التي تتشكل وتتفاعل بها الهوية الوطنية في اربعة نقاط ، وتتلخص كالاتي : (السفياني وعبد ربه، 2020، ص 13)

1- الوطن : أي المكان وما يرتبط به من زمان يعكس تاريخه ليشمل مختلف العناصر الطبيعية والبشرية وما ينشأ عنها من أوضاع سياسية واقتصادية واجتماعية وأنماط سلوكية .

2- الدين : بما يكون له من تأثير على معتقديه بشرائعه المكيفة لكل النظم التي تتحكم في سير الوطن وما يترتب عليه من أفكار ومفاهيم وتصورات ومبادئ بها يهتدي المواطنون .

3-اللغة : هي جزأ لا يتجزأ من ماهية و هوية الانسان، لأنها تنفذ الى جميع نواحي حياته الاجتماعية والحضارية والثقافية وهي وسيلة تواصل ووعاء فكر وأداة تعبير عن الرأي .

4- الثقافة : بدءا من هذا التراث الذي تراكم عبر العصور والأجيال إلى ما يجد من إنشاء أبناء الوطن في سائر المجالات العقلية والروحية والعاطفية، وما إليها من مهارات تنم عن ذواتهم وشخصيتهم والثقافة بما لها من علاقة ببقية مكونات الهوية الوطنية تتميز بالتبادل والتجديد والتفاعل عبر الأزمنة والأمكنة .

الإنتماء والولاء للوطن : الانتماء للوطن هو انتماء للمجتمع بكل فئاته، والأرض التي نشأ عليها المجتمع، والحكومة التي تديره وتعني بمصالحه، والولاء يزيد من حب الفرد لوطنه، ويدفعه للانشغال به والاهتمام بقضاياه والدفاع عنه والإسهام في رقيه ونموه.

والانتماء قيمه مكتسبة يكتسبها الطفل أثناء مراحل نموه نتيجة تفاعله مع المحيطين به مما يكون لديه شعور يدفعه إلى الارتباط بالجماعة من خلال مجموعة من العوامل والمصالح المشتركة التي تنبع من قيم مجتمعه.

وحيث أن نهضة الأمم ومستقبلها تتوقف لحد بعيد على إعداد أطفالها الذين يقع على عاتقهم مسئولية وعبء هذه الأمة ؛ فإن المهمة التي تقع على كاهل الجيل الحالي لإعداد جيل المستقبل من أهم وأخطر المهام لما يتميز به عالم اليوم من تطور

معلوماتي سريع ومنافسة قوية لوسائل الاعلام التي تلعب دورا جوهريا في توجيه سلوك الأفراد حفاظا على وجودها والدفاع عن مصالحها قبل كل شيء. (السفياني وعبد ربه، 2020، ص 14)

لذا فقد ازدادت وتيرة الاهتمام بالمواطنة الرقمية ومفهومها في القرن الحادي والعشرين على المستويين المحلي والعالمي، لأنها تهدف إلى إيجاد الطريق الصحيح لتوجيه وحماية جميع المستخدمين خصوصا منهم الأطفال والمراهقين وذلك بتشجيع السلوكيات المرغوبة ومحاربة السلوكيات المنبوذة في التعاملات الرقمية، من أجل مواطن رقمي يحب وطنه ويجتهد من أجل تقدمه.

الأمر الذي يحتم عناية المؤسسات التربوية والتعليمية المساهمة بمختلف مستوياتها على تحقيق المواطنة، وتوعية وتدريب الأجيال حول قواعد التعامل السوي مع التكنولوجيا، وكيفية المشاركة بشكل أخلاقي مع البيئة الرقمية وضمان الاستفادة القصوى والمحافظة على الجانب القيمي والسلوكي في تعاملاتهم الرقمية (Young Donna, 2014, 66) .

تعد مرحلة الطفولة المبكرة من أهم المراحل التي يمر بها الفرد لأنها النواة الحقيقية لتكوين الشخصية تكوينا سليما في كافة الجوانب، فمن خلالها ترسي دعائم بناء الشخصية والتأثير في المحيط الذي يعيش فيه مما يساعد على تنميته ونضجه المعرفي والنفسي والاجتماعي، ليصبح قادرا ومؤهلا للعيش كمواطن صالح ومتوازن ومتوافق ومتفاعل مع مجتمعه يسهم في رقيه وتنميته، فالطفل في هذه المرحلة يكتسب القيم والاتجاهات وتكوين العادات وتنمي لديه الميول والاستعدادات. (السفياني وعبد ربه، 2020، ص 4، 5)

4-القيم الاجتماعية: وهي معتقدات أو قناعات تحدد وتعكس علاقة الفرد بوحدات المجتمع الذي يعيش فيه، ذلك أن هناك ضرورات فسيولوجية ونفسية اجتماعية للتعامل والتفاعل مع وحدات المجتمع، وأن يكون هذا التفاعل أو نمط العلاقة بالآخر"وحدات المجتمع" خاضعاً لمقتضيات تحقيق الانسجام والتكافل والتفاهم مع هؤلاء الآخرين (عقل، 2001، ص186)، أو هي مجموعة من المعتقدات التي تتسم بقدر من الاستمرار النسبي، والتي تمثل موجهات للأشخاص نحو غايات أو وسائل لتحقيقها أو أنماط سلوكية يختارها ويفضلها هؤلاء الأشخاص بديلاً لغيرها (الحسنة، 2005، ص18).

ثانيا- الإعلام والمحتوى الرقمي:

أصبحت التربية في العصر الرقمي مهمة كبيرة مثقلة بالأعباء والأدوار والمسؤوليات الجديدة والمتغيرة، وربما الضغوط النفسية على الإعلام؛ حيث يتطلب منهم مواكبة هذا التطور التكنولوجي والرقمي ومواءمته مع تربية الطفل، مع الأخذ في الاعتبار التحدي الكبير في تربية الطفل بشكل عام، حيث يعتبر العصر الحالي هو عصر التعلم عبر الإنترنت؛ وبالتالي يتطلب تحديد دور الأسرة ودور الإعلام في تحقيق الأمن الرقمي للطفل في ضوء عصر الرقمنة للاستفادة من ذلك في عملية تربية وتعليم الطفل في المستقبل.

الآثار السلبية للمحتوى الرقمي: ففي ظل الانتشار المتسارع للمعطيات الرقمية وسهولة الوصول إليها، وفى ظل قلة الرقابة على استخدام الطفل لها، تظهر خطورة هذا الاستخدام وظهور العديد من التأثيرات السلبية على الطفل في مجالات مختلفة، ومنها: (المطيري، 2022)

- ✓ التعصب الديني والعرقي والتشجيع على العنف: إن مفهوم التلوث الثقافي يعني إضعاف القيم، تصارعها أو غيابها من خلال تقديم معلومات غير صحيحة ومشككة، ويشمل جملة من التهديدات للمعتقدات، من خلال التعصب الديني، والعرقي، إلى

جانب التهديد الأخلاقي، المتمثل في انهيار النظم الأخلاقية، التي تشكل دعامة النظم الاجتماعية خصوصاً وأن شبكة الإنترنت تعج بالمواقع غير الأخلاقية والإباحية.

- ✓ التهديد والمضايقة والابتزاز: قد يتعرض الأطفال إلى محتويات مزعجة مذلة مهينة، محرجة أو عدوانية في رسائل البريد الإلكتروني أو الدردشة، وتتحول غرف الدردشة إلى أماكن خطرة إذ لا يمكن أن نعرف هوية جميع المشاركين في المحادثة، لذا فمن السهل ابتزاز شخص ما أو مضايقته، فإذا تجاوز الأمر حده ينبغي إبلاغ الشرطة، وليس من الضروري أن يكون الطفل هو الضحية دائماً، بل يمكن أن يكون هو من يقوم بإرسال التهديدات لذا عليه أن يعرف بأن هذا الفعل غير مقبول ويعرض فاعله للملاحقة القانونية.
- ✓ التعرض إلى محتوى غير لائق: يمكن أن يتعرض الأطفال إلى محتوى غير لائق بسبب انتشار محتويات إباحية وعنصرية وعنيفة، مشجعة على الانتحار وتعاطي المخدرات والكحول، فضلاً عن العثور على فيديوهات لشخصيات كرتونية تثير الخوف في نفوس الأطفال.

وعلى الصعيد الاجتماعي :مع تغير الوضع في الماضي عن الآن، حيث كان كل أفراد الأسرة يلتقون حول التلفزيون في غرفة واحدة تجمع كل أفراد الأسرة ويتبادلون الحديث معاً، أما الآن مع انتشار الأجهزة الرقمية جعلت الطفل في عزلة عن المحيط الاجتماعي وقلة فرص التفاعل الاجتماعي والحوار، مما يقلل من دور الأسرة في تنمية مهارات التواصل والتعبير اللغوي والمناقشة الجادة.

ى وبالتالي يصبح الطفل متلقي سلبي تجاه المعلومات، وتتباعد المسافات بين أفراد الأسرة ويقل دور الأسرة في نقل القيم والأفكار والمبادئ الأخلاقية للطفل؛ مما يخل بدور الأسرة أثناء التنشئة الاجتماعية للطفل.

أما النمو العقلي للطفل :فيؤدي سوء استخدام التطبيقات الرقمية الحديثة المتصلة بالإنترنت إلى إصابة الأطفال بمتلازمة الإنهاك المعلوماتي، وهذا نتيجة لكثرة المعلومات التي تعرض على الطفل مما يرهق ذهنهم ويقودهم إلى الانعزال، وقد يؤدي تخزين المعلومات على هذه الأجهزة وتدفقها إلى فقد الطفل قدرته على التركيز، وعلى الرغم من ذلك فيحتاج الطفل إلى مهارات ذهنية عالية في هذا العصر ولكن يحتاج أيضاً إلى صيانتها وتنميتها، بجانب ضعف مستواه التحصيلي وزيادة نسبة التشتت وقله الانتباه، فضلاً عن التلفظ بألفاظ بذيئة.

وبالنسبة للجانب الجسمي والصحي : فبينت العديد من الدراسات والبحوث عن التأثيرات السلبية التي يسببها استخدام الأجهزة الرقمية المتصلة بالإنترنت والتي فيها الإجهاد البصري، وصداع وإجهاد جسمي وقلة النشاط الجسدي، وزيادة السمنة وضعف العضلات نتيجة لقلة الحركة وانحراف العمود الفقري.

ثالثا- تأثير الميديا الرقمية على تشكيل هوية الطفل

تلعب الميديا الرقمية دورًا متزايد الأهمية في عملية تشكيل هوية الطفل كونها أصبحا عنصرا مهما في حياته اليومية يوازي دور الأسرة والمؤسسات التربوية الأخرى، وتعمل على:

1. **بناء الذات الافتراضية:**

- تتيح المنصات الرقمية للأطفال والمراهقين فرصة لتجريب هويات مختلفة. يمكنهم إنشاء ملفات شخصية (Profiles) تعكس جوانب معينة من شخصياتهم، أو حتى شخصيات مثالية يطمحون إليها. يمكنهم اختيار الأسماء المستعارة،

والصور الرمزية(Avatars) ، واختيار ما يشاركونه وما يخفونه. هذا "المختبر الاجتماعي" يمكن أن يكون مفيدًا في استكشاف الذات، خاصة خلال فترة المراهقة التي تتسم بالبحث عن الهوية.

- يتعلم الأطفال مبكرا كيف يقدمون أنفسهم عبر الإنترنت بطريقة تضمن لهم القبول أو الإعجاب. يختارون الصور بعناية، ويكتبون المنشورات التي تعكس صورة معينة (مرح، ذكي، ناجح، إلخ). هذا السعي نحو "الذات المثالية" يمكن أن يؤدي إلى ضغط كبير، خاصة إذا كان هناك فجوة كبيرة بين الذات الحقيقية والذات الافتراضية.
- على عكس الهوية الثابتة نسبيًا في العالم الحقيقي، يمكن أن تكون الهوية عبر الإنترنت أكثر مرونة وقابلية للتغيير. هذا يمكن أن يكون محررا للبعض، ولكنه قد يؤدي أيضا إلى الارتباك أو عدم الاستقرار في مفهوم الذات لدى البعض الآخر.
- **ثقافة "الهايلايت ريل:** تعرض منصات مثل إنستغرام وتيك توك غالبا نسخا مثالية ومنمقة من حياة الآخرين (إنجازات، رحلات، مظهر مثالي). يميل الأطفال والمراهقون إلى مقارنة حياتهم العادية بهذه الصور "المفلترة"، مما قد يؤدي إلى الشعور بالنقص، وعدم الرضا عن الذات، وانخفاض تقدير الذات.
- يصبح عدد الإعجابات (Likes) والتعليقات والمتابعين مقياسا للقيمة الشخصية لدى البعض. هذا الاعتماد على المصادقة الخارجية يمكن أن يجعل تقدير الذات هشا وغير مستقر.
- تلعب الميديا الرقمية، وخاصة المحتوى المرئي، دورًا كبيرًا في تشكيل معايير الجمال. الصور المعدلة، والمؤثرون الذين يروجون لمقاييس جمال غير واقعية، يمكن أن تؤثر سلبًا على صورة الجسد لدى الأطفال والمراهقين، وقد تساهم في اضطرابات الأكل والقلق.

2. **الانتماء إلى الجماعات الافتراضية:**

- **إيجاد مجتمعات الاهتمام المشترك :** تتيح الإنترنت للأطفال فرصة للتواصل مع أقران يشاركونهم نفس الاهتمامات والهوايات (ألعاب الفيديو، الفن، الموسيقى، القراءة) بغض النظر عن موقعهم الجغرافي. هذه المجتمعات يمكن أن توفر شعورا بالانتماء والدعم، خاصة لأولئك الذين قد يشعرون بالعزلة في بيئتهم المباشرة.
- **دعم الأقليات والمهمشين :**يمكن للمنصات الرقمية أن تكون مساحة آمنة لبعض الفئات (مثل ذوي الاحتياجات الخاصة، أو أفراد مجتمع الميم) للتعبير عن أنفسهم والعثور على الدعم والتفهم.
- على الجانب الآخر، يمكن للخوارزميات التي تصمم تجربة المستخدم أن تحصره في "فقاعات مرشحة "أو "غرف صدى"، حيث لا يتعرض إلا للآراء والمعلومات التي تتفق مع توجهاته. هذا يمكن أن يعزز التحيزات، ويؤدي إلى الاستقطاب، وفي بعض الحالات، الانجذاب نحو جماعات متطرفة.

3. **الخصوصية والأمان والهوية الرقمية:**

- **البصمة الرقمية :**كل نشاط يقوم به الطفل عبر الإنترنت (منشورات، تعليقات، صور، عمليات بحث) يترك أثرًا يشكل "بصمته الرقمية". قد لا يدرك الأطفال في سن مبكرة الآثار طويلة المدى لهذه البصمة على سمعتهم وفرصهم المستقبلية.
- **مخاطر الخصوصية :**مشاركة المعلومات الشخصية، أو الوقوع ضحية للاختراق أو سرقة الهوية، هي مخاطر حقيقية في العالم الرقمي.

- **التنمر الإلكتروني** :يمكن أن يكون للتنمر عبر الإنترنت تأثير مدمر على هوية الطفل وتقديره لذاته وصحته النفسية، نظرًا لانتشاره الواسع وصعوبة الهروب منه.

رابعا- تأثير الميديا الرقمية على القيم الاجتماعية للطفل

القيم الاجتماعية هي المعايير والمبادئ التي توجه سلوك الفرد في المجتمع وتحدد ما هو مقبول وما هو غير مقبول. للميديا الرقمية تأثير مزدوج على هذه القيم.

1. **التعاطف والعلاقات الاجتماعية:**

- **توسيع دائرة التعاطف** :يمكن للميديا الرقمية أن تعرض الأطفال لقصص وتجارب أشخاص من ثقافات وخلفيات مختلفة، مما قد يساهم في تنمية التعاطف والتفهم. الحملات التوعوية والقضايا الإنسانية التي تنتشر عبر الإنترنت يمكن أن تلهم المشاركة والعمل الإيجابي.
- **ضعف مهارات التواصل المباشر** :الاعتماد المفرط على التواصل الرقمي قد يؤدي إلى ضعف مهارات التواصل وجهًا لوجه، والتي تتضمن قراءة لغة الجسد، وفهم الفروق الدقيقة في نبرة الصوت، والتعامل مع الصمت. قد يجد الأطفال صعوبة في بناء علاقات عميقة ومستدامة في العالم الحقيقي.
- **العلاقات السطحية والمؤقتة** :طبيعة بعض التفاعلات عبر الإنترنت (مثل جمع "الأصدقاء" أو "المتابعين") قد تعزز مفهوم العلاقات السطحية التي تفتقر إلى العمق والالتزام.

2. **المسؤولية الاجتماعية والمشاركة المدنية:**

- **الوعي بالقضايا العالمية والمحلية** :تسهل الميديا الرقمية وصول الأطفال إلى معلومات حول القضايا الاجتماعية والسياسية والبيئية، مما قد يعزز وعيهم ويشجعهم على الاهتمام بالشأن العام.
- **أدوات للنشاط والتغيير** :يمكن للمنصات الرقمية أن تكون أدوات قوية للتنظيم والحشد والتعبير عن الرأي. "النشاط الرقمي " أصبح ظاهرة بارزة، حيث يشارك الشباب في حملات عبر الإنترنت، ويوقعون عرائض، وينظمون فعاليات.
- **انتشار المعلومات المضللة والأخبار الكاذبة :** يشكل هذا تحديا كبيرا. قد يجد الأطفال صعوبة في التمييز بين المصادر الموثوقة وغير الموثوقة، مما قد يؤثر على فهمهم للقضايا وقدرتهم على اتخاذ قرارات مستنيرة. هذا قد يؤدي إلى السخرية أو عدم الثقة في المؤسسات.

3. **القيم الأخلاقية والسلوكيات:**

- **التعرض لمحتوى غير لائق:** الإنترنت عالم مفتوح، وقد يتعرض الأطفال لمحتوى عنيف، أو إباحي، أو يحض على الكراهية، أو يروج لسلوكيات غير أخلاقية (مثل الغش، أو السرقة الفكرية). هذا التعرض المبكر والمتكرر قد يؤثر على تطور بوصلتهم الأخلاقية.
- **تطبيع سلوكيات سلبية** :بعض الترندات أو التحديات الفيروسية على منصات مثل تيك توك قد تشجع على سلوكيات خطرة أو غير مسؤولة. كما أن ثقافة "المقالب (Pranks) "أو السخرية اللاذعة قد تؤدي إلى تآكل قيم الاحترام والتعاطف.

- **تأثير المؤثرين :(Influencers)** يتابع العديد من الأطفال المؤثرين على وسائل التواصل الاجتماعي، ويتخذونهم قدوة في أسلوب الحياة، والاهتمامات، وحتى القيم. إذا كان هؤلاء المؤثرون يروجون للمادية المفرطة، أو السطحية، أو سلوكيات غير أخلاقية، فقد يكون لذلك تأثير سلبي على قيم الأطفال.
- سهولة النسخ والمشاركة عبر الإنترنت قد تؤدي إلى عدم فهم أو احترام حقوق الملكية الفكرية.

4. **التسامح وتقبل الآخر:**

- يمكن للميديا الرقمية أن تعرض الأطفال لثقافات وأساليب حياة متنوعة، مما قد يعزز التسامح وتقبل الاختلاف.
- **خطاب الكراهية والتمييز :**في المقابل، تعد المنصات الرقمية أيضًا بيئة خصبة لانتشار خطاب الكراهية، والتنمر على أساس العرق أو الدين أو الجنس أو أي اختلافات أخرى. هذا يمكن أن يغذي التحيزات ويقوض قيم التسامح.
- **الاستقطاب والتكتلات الفكرية :**ميل الخوارزميات إلى عرض محتوى مشابه لما يتفاعل معه المستخدم يمكن أن يخلق "فقاعات" تعزل الأفراد عن وجهات النظر المختلفة، مما يجعل الحوار البناء أكثر صعوبة ويعزز الاستقطاب.

خامسا- التحديات التي يواجهها الأطفال في عصر الميديا الرقمية

- **الإدمان الرقمي وقضايا الصحة العقلية :**الاستخدام المفرط للميديا الرقمية يرتبط بزيادة معدلات القلق، والاكتئاب، واضطرابات النوم، ومشاكل التركيز، وإدمان الإنترنت والألعاب.
- **التنمر الإلكتروني والمضايقات :**مشكلة منتشرة ذات عواقب وخيمة على الصحة النفسية والاجتماعية للطفل.
- **التعرض لمحتوى ضار وغير مناسب :**العنف، الإباحية، خطاب الكراهية، المعلومات المضللة.
- **قضايا الخصوصية والأمان :**سرقة البيانات، الاستغلال، الابتزاز الإلكتروني.
- **تراجع النشاط البدني والتفاعلات الاجتماعية الحقيقية :**قضاء وقت طويل أمام الشاشات قد يؤثر على الصحة البدنية ويقلل من فرص التفاعل الاجتماعي المباشر.
- **الفجوة الرقمية :**عدم المساواة في الوصول إلى التكنولوجيا والإنترنت بين مختلف الفئات الاجتماعية والاقتصادية، مما قد يزيد من التفاوت في الفرص.

خاتمة: إن الميديا الرقمية سيف ذو حدين. هي أداة قوية يمكن أن تفتح آفاقًا واسعة للتعلم والإبداع والتواصل لطفل القرن الواحد والعشرين، ولكنها في الوقت نفسه تحمل مخاطر جمة قد تؤثر سلبًا على تشكيل هويته وقيمه الاجتماعية وصحته النفسية. لا يمكن إنكار أن هذه الميديا أصبحت جزءًا لا يتجزأ من نسيج حياتنا، وبالتالي فإن الحل لا يكمن في المنع أو العزل، بل في التمكين والتوجيه.

يتطلب التعامل مع هذا الواقع المعقد جهدًا متكاملاً من الأسرة والمدرسة والمجتمع. يجب أن نسعى لتزويد أطفالنا بالبوصلة النقدية والأخلاقية التي تمكنهم من الإبحار في هذا المحيط الرقمي الشاسع بأمان ووعي. الهدف هو تنشئة جيل من "المواطنين الرقميين" المسؤولين، القادرين على استثمار إمكانيات التكنولوجيا الهائلة لتحقيق ذواتهم وبناء مجتمعات أفضل، مع الحفاظ على هويتهم الإنسانية وقيمهم الاجتماعية الأصيلة. إن مستقبل أطفالنا، ومستقبل مجتمعاتنا، يعتمد بشكل كبير على

قدرتنا على فهم هذا التحول الرقمي العميق والتكيف معه بحكمة ومسؤولية. الطريق طويل ويتطلب صبرًا وتعاونًا مستمرين، ولكنه استثمار ضروري في أغلى ما نملك: أجيالنا القادمة.

إن حماية الطفل مسؤولية أسرية ومجتمعية، فلم تعد قاصرة على مجرد توفير المأكل والملبس والمسكن، أو تقديم خدمات صحية ومادية له، أو مجرد منع الضرر والإيذاء الجسدي، بل عملية وقائية، وتحصين نفسي ومعنوي وأخلاقي وإنساني في المقام الأول، بعد أن أصبحت شكوى عالمية تؤرق المجتمع الإنساني بأسره، وأصبحت من أخطر القضايا الشائكة التي تحتاج إلى استراتيجية وثقافة مجتمعية لإنجاحها، بالرغم من تأكيد دراسات عديدة في كثير من البلدان-حتى المتقدمة منها- أن الآباء والأمهات أنفسهم لا يزالون غير مدركين تماماً المخاطر التي يتعرض لها أطفالهم من عالم الإنترنت

قائمة المراجع:

- السفياني، صالحة حاي وعبد ربه، عبير السيد أحمد وآخرون. (أكتوبر 2020). تصور مقترح لتعزيز قيم المواطنة الرقمية والهوية الوطنية باستخدام تكنولوجيا ثلاثية الابعاد لأطفال الروضة من وجهه نظر المعلمات. مجلة بحوث التربية النوعية –جامعة المنصورة. عدد 60
- عقل، محمود عطا حسين. (2001). القيم السلوكية. الرياض: مكتب التربية العربي لدول الخليج.
- بومعيزة السعيد. (2005-2006). أثر وسائل الإعلام علي القيم والسلوكيات لدى الشباب، دراسة استطلاعية بمنطقة البليدة. أطروحة دكتوراه. جامعة الجزائر: كلية العلوم السياسية والإعلام، قسم علوم الإعلام والاتصال.
- الحسنة، سعيد علي. (2005). دور القيم الاجتماعية في الوقاية من الجريمة-دراسة وصفية على طلبة جامعة الإمام محمد بن سعود الإسلامية ونزلاء إصلاحية الحائر، رسالة ماجستير غير منشورة-جامعة نايف العربية قسم العلوم الاجتماعية.
- المطيري، نجوى بنت ذياب. (مارس 2022).المحتوى الرقمي وأطفالنا. تم تصفح الموقع في: 2025/05/15 https://gcc-grt.org/%D8%A7%D9%84%D9%85%D8%AD%D8%AA%D9%88%D9%89-%D8%A7%D9%84%D8%B1%D9%82%D9%85%D9%8A-%D9%88%D8%A3%D8%B7%D9%81%D8%A7%D9%84%D9%86%D8%A7/