الملتقى الدولي الطفل العربي وتحديات الميديا الرقمية

جامعة باتنة1 يومي 01 و 02 جوان 2025

أ.د.حجام الجمعي أستاذ باحث علوم الإعلام والاتصال جامعة أم البواقي

الإيميل: hadjameldjemai@gmail.com / الهاتف 0698581475

د.شواف صفاء/ أستاذة علوم الإعلام والإتصال جامعة أم البواقي

الإيميل: safa.chouaf@gmail.com / الهاتف 0676638492

عنوان المداخلة: المنصات الرقمية ومظاهر التشوهات الثقافية لدى الأطفال في البيئة الرقمية

ملخص:

ندرس في هذه المداخلة جدلية الاندماج الاتصالي للأطفال مع السياق الرقمي، وما يمكن أن تحدثه من مخاطر الانفصام الثقافي، وذلك بمساءلة معرفية لمظاهر التشوهات الثقافية، في سياق التحول المتسارع من البيئة التقليدية للبيئة الرقمية حيث سنبرز أهم تجلياتها، من خلال استعراض نماذج تحليلية من منصات رقمية مختلفة.

سننتهج تحليل الخطاب الرقمي والتحليل الشبكي، بمختلف أنساقه لرصد مظاهر التشوهات الثقافية، ونحاول فهمها في إطار الخلفية المعرفية للموضوع. بعدها سنناقش هذه المظاهر وتحليلها ومساءلتها في سياقنا السوسيوثقافي، وباستحضار أمثلة واقعية من سياقات مختلفة، باعتبار هذه التشوهات عابرة للأوطان والثقافات؛ فهي متفاوتة من حيث عمق التأثير وتجليات المخاطر واستراتيجيات المعالجة.

نهدف لتحقيق العبور الآمن والمتوازن لثقافة الأطفال بين النظامين الثقافيين في البيئة الواقعية والرقمية مع طرح أفكار في شكل مشروع ثقافي للبناء الهوياتي المتكامل لشخصيتهم الثقافية، بأفق للتعايش الإيجابي والتثاقف الرقمي بين المختلف والمؤتلف، ضمن الأطر المستوعبة للتعددية الثقافية الوطنية بجميع أبعادها ومكوناتها كأرضية صلبة لاستدامة الأمن الثقافي الجزائري.

مقدمة :

يحيل البحث العلمي حول الطفل في السياق الرقمي ، إلى فضاء إشكالي بالغ الأهمية وفائق التعقيد في نفس الوقت . بالنظر لتداخل مجموعة من العوامل الثقافية والتكنواتصالية؛ العقلية والفيزيولوجية والاجتماعية والنفسية ، والسياسية والاقتصادية ؛ وتكاملها لكل محاولة لفهم هذا الحقل العلمي العابر للتخصصات.

فالطفل ككائن ثقافي قيد التشكل الفيزيولوجي والتكوين المعرفي، ينمو بالبذرة يتأثر بالبيئة التي ينغرس فيها ، فهو سريع النمو والتطور والبناء عقليا ونفسيا وفيزيزلوجيا ، يجد نفسه أمام بيئة اتصالية متعددة العوالم ، وكل عالم بمغرياته وبيئته الجاذبة والساحبة لقطبي الحياة فيها . القطب الأول في شكل بيئة تقليدية بهياكلها المتعارف في التنشئة الاجتماعية، انطلاقا من الأسرة للمدرسة وفضاءات التعليم والترفيه واللعب والتسلية وصولا للجامعة. وقطب ثاني ماثل في البيئة الرقمية كفضاء تكنواتصالي مستجد ممتد من القطب الأول، يتشكل كآلية للجذب في شكل أبحر متلاطمة، تبتلع كل من يبحر فيها دون التسلح بأدوات علمية ومعرفية كافية .

وتتفاوت الرؤى والمنظورات المعرفية لهذه البيئة ، فقد تكون هذه البيئة الرقمية المستجدة في تكاملها الواعي عامل للبناء والاندماج الاتصالي السليم والآمن . كما يمكن أن تكون في تنافرها مع البيئة التقليدية عامل تعطيل للنمو والبناء السليم للطفل وتجريده من أبسط أدوات التكيف مع فضائه المعيشي التقليدي والرقمي.

فتتعدد الرؤى والسرديات المعرفية ، في تعاملها مع هذا الجدل المتعلق بالطفل والفضاء الرقمي ، ويتفاقم الجدل خاصة في المجتمعات الانتقالية ، التي تفتقد للتأسيس الثقافي للبيئة الأولى باعتبارها الحاضنة الثقافية الأولى التي يتشكل فيها الوعي الوجودي والشخصية الثقافية للطفل .

ولو أسقطنا هذه الجدلية في السياق الجزائري ، سيلاحظ الباحث المتأمل في كرونولوجيا التحولات الثقافية الكبرى في الجزائر ، الكثير من المعضلات تتجلى كقضايا إشكالية كبرى تنتظر العقل العلمي ليقتحم معتركها لتحليلها ونقدها ومحاولة فهمها . فالطفل الجزائري إلى غاية تسعينات القرن الماضي نشأ وتربى في بيئة ثقافية محافظة ، يمكن وصفها بالبيئة البسيطة ، حيث تمثل الأسرة الصغيرة والممتدة الحاضنة الثقافية ، مع بعض الانفتاح الحذر على الفضاء المجتمعي ، وتعتبر الوصاية الأبوية في هذه المرحلة الركن المتين في بناء شخصية الطفل . ويرى بعض الباحثين أن هذه الوصاية ستمتد لمؤسسات التنشئة الاجتماعية ، سيما المدرسة والمسجد ومختلف المؤسسات التربوية سيما في ظل هيمنة النسق المغلق رغم مساعي التحول الحذر نحو النسق المفتوح على حد قول كارل بوبر. يمكن توصيف هذه الحقبة بمرحلة البيئة المعقدة ،حيث تساهم مجموعة من العوامل التربوية والمجتمعية والإعلامية في تكوين شخصية الطفل في الجزائر.

لكن انطلاقا من الألفية الثالثة ستظهر البيئة المعقدة الرقمية ، سيما في العشرية الأولى منها حتى العشرية الثانية ستشهد الجزائر حالة غير مسبوقة من التحول الرقمي . حيث ستحدث طفرة التحول من المشهد الإعلامي الذي لا

يمكن استبعاد تأثيراته القوية في الأطفال ، إلى المشهد الميدياوي الشبكي ، حيث ستظهر شبكات التواصل الاجتماعي والمنصات الرقمية ، التي ستستقطب مختلف الأجيال ، لكن جيل الأطفال بمختلف مستوياتهم سينجذب بشكل سحري نحو هذه الموجة الرقمية وسيكتسح البيئة الرقمية من حيث التواجد والاستخدام .

وفي ظل هذا الواقع الجديد الذي سيتميز بسطوة الرقمي ، تثار هواجس معرفية خاصة ذات الأبعاد الثقافية ، مفادها كيف ستتأثر ثقافة الأطفال في ظل التسارع الرقمي وبروز المنصات الرقمية . وتتعدد الرؤى والأطروحات في مجاراة هذا التحول . هناك تيار معرفي وثقافي يمكن وصفه بالتكنوفيل ، يعتبر هذا التحول الرقمي ، خطر يجب التعامل معه بحذر ويقظة معلوماتية ومعرفية ، سيما وأن التدفقات المعلوماتية والثقافية في الفضاءات الرقمية غير بريئة ، وتستهدف التحكم في الأجيال وتسطيحها ثقافيا وبرمجتها على التنميط الثقافي بنزعته الاستهلاكية . وبالتالي فالتماهي مع جمالياتها وسحريتها سيحدث على المدى البعيد عدة تشوهات ثقافية . بينما هناك تيار معرفي وثقافي يمكن وصفه بالتكنوفوب ، يرى في هذا التحول الرقمي، فرصة للأجيال الصاعدة للانفتاح والاندماج في هذا العالم الجديد والاستثمار الأمثل في الفرص التي يتيحها لبناء شخصيتهم الثقافية بناء سليما.

تأتي هذه المداخلة لتعميق النقاش معرفيا ، حول هذه الهواجس والمخاوف من جهة ، والفرص والتحديات التي تطرحها المنصات الرقمية في البناء والتكوين الثقافي للأطفال في ظل المنصات الرقمية . بالتركيز حول ظاهرة التشوهات الثقافية التي يمكن أن تطبع الممارسات السلوكية للأطفال ، في ظل انجذابهم البريئ نحو هذه المنصات الرقمية بمختلف أنواعها والإفراط في استخدامها غير الواعي وغير العقلاني باعتبارها الواقع البديل عن واقعهم المعاش في الحياة التقليدية.

أولا: البيئة الرقمية والمنصات الموجهة للأطفال

البيئة الرقمية ، هي فضاء الحياة الممتد من الواقع المادي إلى الواقع الافتراضي ، أو مجموع الفضاءات الاتصالية الموصولة شبكيا ، تشكلت البيئة الرقمية بفعل الثورات الاتصالية المتعاقبة ، التي تحالفت مع ثورات الحاسوب بمختلف أجياله . وساهمت الأنترنت بأجيالها المتلاحقة في ميلاد هذا الفضاء الاتصالي المفتوح الذي ينعت بالفضاء السيبراني في مرحلة مبكرة قبل أن تحدث طفرة التحولات الرقمية المتسارعة ، التي أنتجت ما يعرف حاليا بالبيئة الرقمية.

1) **<u>مفهوم المنصات الرقمية</u>**: هي أجهزة وبرامج تستخدم تطبيق أو خدمة ما تعمل وفق نظام التشغيل وتنسيق البرامج التي تستخدم مجموعة من التعليمات لمعالج معين. (محمد و سامي ليلية، 2022، صفحة 14)
كما يمكن تعريفها بأنها أرضيات عن بعد قائمة على تكنولوجيات الويب وتتكون من عرض تقني وتجاري متماسك من أجل النفاذ إلى عالم من الخدمات البعيدة التفاعلية أو غير التفاعلية والتي يمكن بثها أو توفيرها على الخط، والتي يمكن أن تخضع إما للدفع أو تكون مجانية والوصول إليها محدود أو غير محدود،

ويعتمد هذا العرض على تطوير مجتمع من المستخدمين مع كل مشغل لمنصة ما. (جلال و مرشيش، 2017، صفحة 28)

2) **<u>أنواع المنصات الرقمية:</u>** تشترك جميع المنصات الرقمية في نموذج العمل الشبكي الذي يعتمد على التفاعلات بين المستخدمين حول القيمة إلا أن المنصات تختلف في بعض الجوانب الوظيفية والبنيوية والشكلية، وذلك راجع لمجال تخصص المنصة والغرض منها وطبيعة القيمة المتبادلة فيها، وفيما يلي سنتطرق لأهم أنواع المنصات الرقمية.

- **منصات التطوير**: تسمح هذه المنصات لمستخدميها بالإبداع لإنتاج منتجات جديدة كليا كالتطبيقات والمواقع والأنظمة، موفرة لهم أدوات وتقنيات متطورة للخلق والتطوير والاستضافة ومن أمثلة هذا النوع أنظمة الموبايل، ومتاجر التطبيقات الجوالة، والمنصات السحابية.
- **منصات المعاملات:** وتضم عدة أنواع من المنصات منها التي تكون على شكل أسواق خدمات، وأخرى على شكل أسواق منتجات ومنها منصات التجارة الالكترونية ومنصات المعاملات المالية.
- **منصات التواصل:** تتمتع بالعديد من الميزات في مجال التواصل وتوفر أدوات مختلفة لربط المتصلين فيما بينهم حيث يمكنهم تبادل المعلومات والأخبار بطرق مختلفة، واتصالات متزامنة وغير متزامنة ومن أبرز الأمثلة على هذا النوع WhatsApp
- **المنصات الاجتماعية**: توفر فضاءات افتراضية لإنشاء مجتمعات رقمية تربط فيما بينها مجموعة من العلاقات والتفاعلات المتبادلة من بينها انستغرام وفيسبوك.
- **منصات الاستثمار:** هي منصات تربط المستثمرين سواء كانوا أفراد أم شركات في مجالات مختلفة ضمن ما يعرف بالاقتصاد التشاركي وأشهر منصة في هذا النوع هي منصة وشركة Priceline التي تربط بين الزبائن والمزودين عبر العالم في ميادين مختلفة كحجوزات المطاعم والرحلات وتذاكر الطائرات والسكن. (السويدي، 2020، صفحة 21إلى 26)
- **المنصات التعليمية:** عبارة عن أرضيات للتكوين عن بعد قائمة على تكنولوجيا الويب وهي بمثابة مساحات التي يقام بواسطتها عرض الأعمال وجميع ما يخص التعليم الالكتروني، ويشمل المقررات الالكترونية وما تحتويه من نشاطات، من خلالها تتحقق عملية التعلم باستعمال مجموعة من أدوات الاتصال والتواصل التي تمكن المتعلم من الحصول على ما يحتاجه من مقررات دراسية وبرامج ومعلومات
- **المنصات الترفيهية: هي** مساحات رقمية أو غير رقمية تقدم تجارب ترفيهية متنوعة للمستخدمين مثل مشاهدة الأفلام والمسلسلات أو الألعاب أو الاستماع للموسيقى وتتميز هذه المنصات بالمرونة في الوصول إليها من أي مكان، وتوفير خيارات ترفيهية متنوعة لتلبية احتياجات المستخدمين المختلفة ومن أمثلة المنصات الترفيهية ,Amazon Prime, Netflix وهي منصات خاصة ببث الفيديو وPlayStation, Steam Network الخاصة بالألعاب الالكترونية. (مصطفى، 2020، صفحة 408)

3) **أهم المنصات الأكثر استخداما من قبل الأطفال:**

تشير آخر الاحصائيات المجانية لمنصة Statista والمتعلقة بالفترة الممتدة من شهر مارس إلى شهر أفريل من سنة 2024 أن أكثر المنصات الرقمية استخداما من قبل الأطفال عالميا موزعة على الشكل التالي:

يوتيوب في الصدارة بنسبة 28.13% ، يليه تيك نوك بنسبة 14.71%، ثم واتساب بنسبة 14.58%، بعدها انسغرام بنسبة 8.68%، ثم منصتي قوقل كروم ولعبة روبلوكس بنسب مقاربة هي على التوالي 6.87% و6.19%، يليهما في الترتيب منصتي سناب شات وبراول ستارز بنسب متقاربة أيضا تقدر ب3.18%و 3.06%، يلي ذلك منصات يوتيوب كيدز ونتفلكس ثم فيسبوك وسبوتيفاي وأخيرا تلغرام بنسب ضئيلة هي على الترتيب2.47%؛2.22%؛1.66%؛1.57%؛1.19%. (Most popular mobile apps among children worldwide from March to April 2024, 2024)

تعكس هذه الاحصائيات المعروضة تحولات نوعية في أنماط استخدام الأطفال للمنصات الرقمية حيث يعكس تصدر اليوتيوب قائمة المنصات الأكثر استخداما الدور المحوي للمحتوى الرقمي في تشكيل اهتمامات الأطفال ويرجع هذا الانتشار الواسع في الاستخدام لسهولة الوصول إلى الفيديوهات التعليمية والترفيهية ذات المميزات الجذابة من حيث الجوانب الفنية أو حتى من حيث المحتوى البسيط الذي يتناسب مع جميع الأطفال باختلاف قدراتهم و ميولاتهم، ضف إلى ذلك دور خوارزميات التوصية التي تسهم في بقاء المستخدم لفترات زمنية أطول وأحسن مثال على ذلك هو إدمان الأطفال على مشاهدة المقطع القصيرة على اليوتيوب وهو الموضوع الذي أصبح محور العديد من الدراسات العربية والأجنبية والتي حذرت في مجملها من التأثيرات الخطيرة لتلك الفيديوهات على الصحة النفسية والعقلية للأطفال. (السعايدة، 2025)

أما منصتي تيك توك و واتساب فإن ترتيبهم الذي تعكسه النسب يدل على صعود لافت في استخدام الأطفال للمنصات ذات الطابع التفاعلي السريع ، وهو ما يدل على أن الأطفال يميلون للمحتويات القصيرة المباشرة وكذلك للتواصل اللحظي وهو الأمر الذي يقودنا للحديث عن مدى النضج الرقمي ومقدار الوعي الذي يمتلكه الأطفال عند التعامل مع بيئات رقمية غير خاضعة دائما للمراقبة الأبوية، فتعرض فئة الأطفال لهذه البيئات الرقمية المفتوحة يسمح بتفاعلهم مع محتويات ومستخدميهم من خلفيات متعددة غالبا دون اشراف مباشر ، وعلى الرغم من أن بعض هذه المنصات تزعم بأنها توفر "وضع الأطفال" أو أدوات رقابة أبوية إلا أن الحدود التقنية لهذه الأدوات وضعف استخدامها من قبل الأهل يقللان من فعاليتها، وخير دليل يمكن أن نقدمه على غياب النضج الرقمي لدى الأطفال هو انتشار التحديات الخطرة على التيك توك كتحدي كتم النفس و تحدي تناول الباراسيتامول وغيرها من التحديات التي أسفرت عن العديد من الإصابات والوفيات بين الأطفال, (الأمنوم، 2025)

وبالعودة للإحصائيات فإن النسب التي تعكس استخدام منصات إنستغرام وروبلوكس وسناب شات تشير إلى تنوع الوظائف التي يبحث عنها الطفل بين الترفيه والتواصل الاجتماعي وتكوين الهويات الرقمية وفي المقابل يظهر

استخدام متصفح كروم إلى اهتمام بالبحث وتصفح الانترنت مما يدل على وجود أنماط استخدام مرتبطة بالتعلم الذاتي أو الفضول المعرفي، إلا أن هذا التصفح أيضا لا يخلو من مخاطر التعرض إلى محتويات غير ملائمة.

تشير أيضا الاحصائيات الخاصة بمنصات نتفلكس وفيسبوك وتلغرام ونسبها المتدنية إلى تغير توجهات الجيل الرقمي من الأطفال مقارنة بالأجيال السابقة حيث بدأت بعض المنصات التقليدية تفقد جاذبيتها لصالح منصات أسرع وأقرب للغة الطفل الحركية والتفاعلية.

تؤكد هذه النتائج والاحصائيات على بروز ثقافة المنصة كبيئة تنشئة رقمية تتقاطع فيها الأبعاد النفسية والتعليمية والترفيهية، الأمر الذي يفرض على القائمين والمعنيين بالتربية والتشريع الرقمي ضرورة التفكير في سياسات حماية رقمية، توازن بين حرية الاستخدام وتحقيق الأمن السبراني للأطفال، خاصة في ظل التناقضات التي يعيشونها بين الحياة الواقعية والافتراضية وتوسع مظاهر التشوهات الاجتماعية والثقافية.

ثانيا: مظاهر التشوهات الثقافية لدى الأطفال

تعد التشوهات الثقافية لدى الأطفال والمراهقين من الظواهر المتنامية في المجتمعات المعاصرة ، وتتجلى في مظاهر متعددة تعبر عن اختلال الهوية الثقافية والانتماء القيمي، ومن أبرز هذه المظاهر نفور الأطفال من اللغة الأم وتفضيلهم للغات أجنبية لا بوصفها وسيلة تواصل بل كمؤشر للتحضر والتفوق الاجتماعي (ميدون، 2023)، كما يظهر هذا التشوه في تبني أنماط سلوكية واستهلاكية دخيلة متأثرة بمحتوى رقمي لا يخضع للرقابة التربوية أو الثقافية، مما يؤدي إلى تآكل المرجعيات الرمزية الوطنية والدينية، وبالإضافة إلى عزوف الأطفال أيضا عن الفنون الشعبية والأنشطة التراثية في مقابل انبهارهم بثقافات مرئية وموسيقية غربية لا تعكس بالضرورة قيم بيئتهم المحلية.

وفيما يلي سنتطرق لبعض مظاهر التشوهات الثقافية لدى الأطفال مع إعطاء أمثلة من المنصات الرقمية المختلفة:

- **ضعف الانتماء الثقافي**: لقد أضحى الطفل العربي يتعرف على العالم من خلال شاشات تبث منظومات قيمية ولغوية وثقافية غالبا ما تكون بعيدة عن سياقه الحضاري واللغوي ، في ظل غياب محتوى محلي جذاب ومؤسس على مرجعيات ثقافية صلبة، يجد الطفل نفسه منجذبا إلى أنماط ثقافية وافدة تكرس في ذهنه صورا نمطية عن الحداثة والقوة والجاذبية لا تتوافق الضرورة مع هويته الثقافية (حنفي، 2023)، ويتجلى هذا الضعف في تراجع الاهتمام بالرموز التاريخية والأدبية والفنية، وفي النفور من اللغة العربية بل وحتى الحرج من التقاليد والمظاهر الثقافية الأصيلة، وفي ما يلي بعض نماذج ضعف الانتماء الثقافي التي لاحظناها في المجتمع المحلي:
  - تقليد غير واع لرموز غربية: مثل لباس يحمل صور لأنمي أو ألعاب الكترونية مثل Roblokx وMinecraft

- طريقة الكلام: من خلال استعمال ألفاظ غريبة يستعملها بعض صناع المحتوى تمزج بين العربية أو اللهجات المحلية مع الإنجليزية وتزامنها مع حركات وايماءات تنم عن العنف.
- تفضيل أسماء أجنبية: بعض الأطفال يلقبون أنفسهم وبعضهم البعض بأسماء شخصيات وأبطال من الإنمي مثل Gojo وIsagi وغيرها من ابطال الأفلام والمسلسلات الأجنبية وحتى أسماء أبطال الألعاب الالكترونية مثل Kratos و Franklin

➢ **التأثر اللغوي بصناع المحتوى على المنصات الرقمية المختلفة:** يعد التأثر اللغوي للأطفال بصناع المحتوى العرب ظاهرة متنامية تتداخل فيها أبعاد لغوية ونفسية واجتماعية فمع الانتشار الواسع للمنصات الرقمية وازدياد اعتماد الأطفال على محتوى الفيديو كوسيلة للتسلية والتعلم غير الرسمي، أصبح لهؤلاء المؤثرين دور فعال في تشكيل الذوق اللغوي والتعبيري للناشئة (لاوند، 2019)، غير أن الغالبية العظمى لصناع المحتوى لا يمتلكون تكوينا لغويا أكاديميا مما يؤدي إلى انتشار أساليب تعبيرية مشوهة كالإفراط في استخدام التداخل العشوائي بين اللغة الفصحى مع اللهجات المحلية بالإضافة إلى كلمات بلغة أجنبية، وهو ما انتج أنماطا لغوية هجينة أضعفت بشدة من الكفاءة اللغوية للطفل العربي، كما أن التكرار المستمر لألفاظ عامية أو غير دقيقة يؤدي تدريجيا إلى ترسيخها في أذهان الأطفال على حساب المفردات الفصيحة (لؤي، 2023)، ومكمن الخطر هنا أن المحتويات ومقاطع الفيديو التي يتابعها الأطفال لا تستقبل كوسائل ترفيه فقط إنما تدمج لا شعوريا في منظومة الطفل الادراكية.

➢ **تشويه منظومة القيم:** ويمكن ارجاع هذه الجزئية إلى أن العديد من صناع المحتوى لا يراعون الخصوصية القيمية للمجتمعات التي يتوجهون إليها، ويعرضون مضامين تروج لسلوكيات وأنماط عيش تتنافى أحيانا مع المبادئ الأخلاقية والدينية السائدة، مثل التمرد على السلطة الأسرية، التهوين من أهمية الطقوس الدينية، أو تسفيه مظاهر الاحترام والتوقير بين الأجيال، كما يسهم التطبيع مع هذه القيم عبر التكرار والترفيه الموجه للأطفال في زعزعة المرجعية الأخلاقية التقليدية، واحداث فجوة ادراكية بين ما يتلقاه الطفل في أسرته ومدرسته، وما يستهلكه عبر المنصات الالكترونية، ويزداد خطر هذا التشويه حين يقدم في قوالب مرحة وجذابة مما يعزز تقبله دون وعي نقدي. والأمثلة عن المحتويات الرقمية التي تساهم في تشويه منظومة القيم كثير نذكر منها بعض الأمثلة من منصات مختلفة

في فئة الألعاب الاكترونية : شخصية Bully من لعبة ROCKSTAR اللعبة مبنية على حياة طالب في مدرسة داخلية ويشارك في أعمال تنمر وسخرية وعنف ضد بقية الطلاب وكمثال آخر نذكر GrandTheft auto V قصة اللعبة تدور حول ثلاث أصدقاء مجرمين يسعون لسرقة البنوك واعمال إجرامية أخرى وفي اثناء اللعبة يواجهون قوات الشرطة والمخابرات، هي لعبة غير مناسبة تماما للأطفال رغم أنها ذات شعبية واسعة بينهم الخطير في الامر أنها تروج لقيم مثل تمجيد المال والعنف والاجرام وتعادي المخدرات.

من فئة مسلسلات الإنمي: نذكر Shimoneta سلسلة إنمي يحتوي على سخرية مفرطة وألفاظ بذيئة ومحتويات جنسية وغير مناسبة للأطفال بعض الحلقات من سلسلة Nruto وهي سلسلة مشهورة جدا بين الأطفال تحوي ألفاظا بذيئة وسخرية وتنمر

فئة المسلسلات الأجنبية ذات شهرة بين الأطفال والمراهقين:

Squid Game سلسلة كورية جنوبية تدور أحداثها حول مجموعة من اللاعبين يخوضون ألعاب الخاسر فيها يقتل ومن يبقى حيا في النهاية يحصل على مبلغ ضخم من المال، تروج هذه السلسة لقيم العنف والخيانة تمجيد المال وشرب الكحوليات. وأيضا كمثال آخر نذكر Gossip Girlوالذي يرسخ أفكار دخيلة لدى المراهقين أن المال يشترى كل شيء

- **تآكل المرجعيات الدينية والاجتماعية:** لقد أصبحت المنصات الرقمية بمحتوياتها المختلفة تمثل مرجعية بديلة تتفوق أحيانا على المرجعيات التقليدية مثل الأسرة والمدرسة والمؤسسات الدينية، في تشكيل وعي الطفل وتوجيه سلوكه ومن الملاحظ في هذا السياق الغياب شبه التام للرموز الدينية والقدوات الإيجابية في المحتوى الرقمي مقابل بروز نماذج قدوة غير ملائمة تعتمد على الشهرة والسطحية وتمجيد المال والاستهلاك المفرط بالإضافة إلى السلوكيات غير المثيرة للجدل مما يعمق من أزمة التوجيه القيمي، إذ إن المحتوى الرقمي بفضل طبيعته الجذابة وسهولة الوصول إليه يعيد تشكيل مفاهيم الطفل حول القيم والهوية والانتماء فيصبح أكثر عرضة لتبني رؤى مفككة تتعارض مع الثقافة المجتمعية (الهاشمي و بنت هلال السعدية، 2020)، ويجدر الإشارة هنا أن هذا التآكل لا ينجم فقط عن غياب الرقابة، بل أيضا عن العجز المؤسساتي في مواكبة التطورات الرقمية وتقديم خطاب تربوي بديل قادر على منافسة السرديات الرقمية العابرة للقارات.

ثالثا: العوامل المسببة للتشوهات الثقافية لدى الأطفال في البيئة الرقمية

تعود الاختلالات الثقافية لدى الأطفال في البيئة الرقمية إلى جملة من العوامل البنيوية والسلوكية التي تتفاعل في سياق التحولات التكنولوجية المتسارعة، ومن أبرز هذه العوامل ضعف الإنتاج الثقافي الموجه للطفل، إذ تعاني المجتمعات العربية ومن بينها المجتمع الجزائري في ندرة المحتويات الرقمية ذات الجودة العالية التي تعكس القيم الثقافية الأصيلة بلغة قريبة من الطفل ووسائط تتناسب مع اهتماماته، هذا الفراغ يترك المجال مفتوحا أمام المحتوى الأجنبي الذي يحمل في الغالب أنماطا ثقافية مغايرة فيستهلك من طرف الأطفال بشكل عشوائي وبدون مرجعية نقدية أو توجيه تربوي.

ويزيد من تفاقم هذا الوضع الاستهلاك الفوضوي للمحتوى الرقمي حيث ينتقل الطفل بين المنصات المختلفة دون وجود معايير واضحة للتمييز بين المفيد والمضر، ومن العوامل أيضا نذكر غياب الرقابة الاسرية الفعالة الناتجة عن وعي رقمي والتي تسهم في الضبط السلوكي للأطفال وحمايتهم من التأثيرات الثقافية السلبية.

وإلى جانب ذلك فإن محدودية التوجيه المدرسي في هذا المجال وافتقار البرامج التعليمية إلى بعد تثقيفي رقمي يحرم الطفل من فرص بناء وعي نقدي يمكنه من التعامل من الإيجابي مع البيئة الرقمية، كما تسهم خوارزميات المنصات الرقمية أيضا في تعميق هذه الاختلالات من خلال دفع محتويات شعبية وانتقائية قد تكرس نماذج سلوكية وقيمية بعيدة عن الخصوصية الثقافية المحلية.

رابعا: الرهانات التربوية والثقافية لتجاوز التشوهات الثقافية للأطفال على البيئة الرقمية

تلعب البيئة الرقمية وكما أسلفنا الذكر دورا محورا في عملية التنشئة الأطفال بما تتيحه من فرص للتعلم والانفتاح، لكنها في الوقت نفسه تطرح رهانات تربوية وثقافية معقدة تتصل بتجاوز الاختلالات الثقافية التي يتعرض لها الأطفال نتيجة انخراطهم العشوائي والغير مؤطر في هذا الفضاء نتطرق إليها بشرح مبسط في النقاط التالية:

- بناء ثقافة رقمية قائمة على قيم الانفتاح الواعي، والمواطنة الرقمية، وتعزيز الشعور بالانتماء الثقافي ، ويكون ذلك من خلال السعي لإيجاد توازن بين استفادة الطفل من المحتوى الرقمي العالمي من جهة وبين الحفاظ على هويته الثقافية والوطنية والمحلية من جهة أخرى **فالانفتاح الواعي** يساعد الطفل على استقبال الآخر المختلف ثقافيا بروح نقدية تمكنه من التمييز بين ما هو مفيد وما يتنافى مع منظومته القيمية ، **والمواطنة الرقمية** تتطلب من الطفل أن يتصرف بمسؤولية وأخلاق في الفضاء الرقمي، وأن يحترم القوانين الرقمية مثل حماية البيانات الشخصية وتجنب التنمر والابتزاز الالكتروني، أما **تعزيز الانتماء الثقافي** فهو يهد عاملا حاسما في تحصين الأطفال من الذوبان الثقافي (الحميد، 2012، صفحة 167)، فعندما يتعرف الطفل عبر تطبيقات تفاعلية وقصص رقمية مشوقة على تراثه الوطني كالأمثال الشعبية أو الحكايات التقليدية أو الأعياد الدينية والمحلية فإنه يعيد بناء صلته بالثقافة الأم من خلال سياق رقمي حديث يتماشى ومتطلبات الأطفال من حيث البناء الشكلي والفني والتفاعلي، وبالتالي فإن الرهان على هذه الثلاثية يتطلب تكاملا في الجهود التربوية والإعلامية والتقنية ، من أجل إعداد جيل قادر على التفاعل مع البيئة الرقمية دون أن يفقد ذاته الثقافية .
- ترسيخ دور الأسرة والمدرسة باعتبارهما الفاعلين الأساسيين في تأطير علاقة الطفل بالبيئة الرقمية، فالأسرة وبصفتها صاحب الدور المركزي في تشكيل وعي الطفل الرقمي يجب أن تسعى لمراقبة استخدامه للتكنولوجيا وتوجيهه نحو المحتويات المناسبة لسنه وثقافته، وهو الأمر تشير إيه عديد الدراسات حيث تؤكد أن الأسر التي تنخرط في استخدام التكنولوجيا مع أطفالها تسهم في تعزيز تفكيرهم النقدي وانتمائهم الثقافي (إبراهيم، 2017، صفحة

184)، وفي مقابل ذلك تتحمل المدرسة مسؤولية تنمية الوعي الرقمي والثقافي لدى الأطفال المتعلمين من خلال دمج الكفايات الرقمية ضمن المناهج التعليمية ، وكذا تدريس مبادئ المواطنة الرقمية وأخلاقيات النشر الرقمي، وهو الأمر الذي تبنته بعض الأنظمة التربوية على غرار النظام التربوي الفنلندي، الذي يخصص وحدات تعليمية للدمج بين البعد الثقافي ضمن البيئة الرقمية مثل كيفية التحقق من مصادر المعلومات، أو تفسير الرسائل الثقافية والأيديولوجية المتضمنة في المحتويات الإعلامية والرقمية وهذا لإيمان القائمين على الشأن التربوي أن المدرسة ليست مكانا لنقل المعارف فقط بل هي فاعل ثقافي يجب أن يواكب تحولات العصر عبر تأطير المتعلمين رقميا وقيميا، ويجدر التأكيد هنا أن الشراكة الفعلية بين الأسرة والمدرسة والقائمة على توحيد الخطاب التربوي هي مفتاح تجاوز الاختلالات الثقافية في الفضاء الرقمي، فعندما تتابع الأسرة ما يتعلمه الطفل في المدرسة حول السلوك الرقمي، وتدعمه في المنزل بممارسات فعلية تتحول العلاقة بالبيئة الرقمية من مصدر تهديد إلى أداة تنمية ثقافية متكاملة. (درويش، 2017)

- تطوير سياسات تربوية تدمج البعد الرقمي في المناهج التعليمية: وتعد هذه الجزئية ذات أهمية قصوى خصوصا في ظل ما تطرحه التحولات الرقمية من تحديات تمس البنية المعرفية والقيمية للمتعلمين، ومن أجل تجسيدها يجب توفر أربع عوامل أساسية تتمثل في:

❖ دمج البعد الرقمي تربويا: ويعني ذلك اعداد محتوى تعليمي يمكن المتعلمين من فهم طبيعة الوسائط الرقمية ومضامينها وكذا اكتساب كفايات رقمية كالتفكير النقدي، وكذا تحليل السياقات الثقافية والأيديولوجية التي تنتج فيها المضامين وبالتالي فالمنهاج يصبح أداة لاكتساب المعارف وكذا وسيلة لتشكيل وعي المتعلم في سياق رقمي وثقافي متشابك.

❖ التفاعل مع المستجدات التقنية: من خلال تقديم تعليم مرن يساير التحولات الرقمية والتقنية ويوفر للمتعلم أدوات لفهمها واستخدامها بذكاء مثل تعليم البرمجة والذكاء الاصطناعي في مراحل عمرية متقدمة، وكذا ادماج الوسائط المتعددة في الشرح والتقييم، على شرط ألا يخل هذا الانفتاح على التقنية بالقيم والمرجعيات الثقافية وهنا يكمن التحدي. (شفيق، 2015، صفحة 289)

❖ الحفاظ على الخصوصية الثقافية: من خلال انتاج موارد تعليمية رقمية تتناول مواضيع عن التراث والتاريخ الوطني، وتشجيع المتعلمين على التعبير الرقمي بلغاتهم وهوياتهم وغيرها

❖ السياسات التربوية كآلية تنظيمية: لا يمكن تحقيق هذا التوازن إلا من خلال سياسات تربوية واضحة ومؤسساتية تتضمن إعادة بناء المناهج وفق منطق تكاملي يجمع بين الرقمنة والثقافة، وكذا تكوين المعلمين على مبادئ التربية الرقمية والثقافية، بالإضافة إلى دعم الابتكار المحلي في تصميم المحتوى الرقمي. (درويش، 2017، صفحة 305)

إن تطوير سياسات تربوية وثقافية تدمج البعد الرقمي هي ضرورة استراتيجية لبناء جيل قادر على مواكبة العصر دون أن يفقد صلته بجذوره الثقافية، فالتربية الإعلامية والرقمية التي لا تحمي الخصوصية الثقافية قد تؤدي إلى قطيعة

رمزية مع الذات، في حين يسهم التوازن المدروس بين الحداثة والهوية في النهوض بمجتمعات المعرفة في السياق العربي.

خاتمة :

أفرز التحول من البيئة التقليدية إلى البيئة الرقمية ، تحولات ثورية في البنية الثقافية للمجتمعات عامة ، لكن تأثيراتها أكثر عمقا في المجتمعات الانتقالية ، التي لم تتأسس على مشروع ثقافي واضح المعالم وغير متنازع على مرتكزاته وعناصره الثقافية الأساسية داخليا ، بسبب الاحتكام إلى النسق المغلق كبوصلة ثقافية.

حيث يفترض أن تكون المواكبة الإيجابية للفضاءات الرقمية ، فيمتد الفضاء التقليدي بعناصره الثقافية إلى الفضاء الرقمي ، فتكون المواكبة عن وعي نقدي وإدراك معرفي لقيمة هذا التحول ، والفرص الممكنة لتطوير الشخصية الثقافية الوطنية ، خاصة شخصية الأطفال كجيل ناشئ ومستقبلي.

لكن في الاواقع يمكن للعقل العلمي ، أن يلاحظ حالة من القطيعة أو الاقطيعات الثقافية عبر الجيلية ، حيث ارتمى الجيل الجديد من الأطفال في البيئة الرقمية وتماهو مع منصاتها الرقمية ، مع القدر من الهروبية والترفيه الذي تتيحه والمتع الزائفة التي تعرضها ، سيما محتوياتها الجذابة التي توهم الأطفال بأنهم فاعلين في صناعتها ، بينما هم خاضعين لها ويبحرون فيها كمفعول فيهم . سيما في ظل تجاهل وإهمال التربية الإعلامية وتكريس آليات التلقي النقدي كمشروع مجتمعي ترفده مختلف البنى المؤسساتية .

حيث يمكن رصد مجموعة من آليات التشويه الثقافي لدى الأطفال عبر المنصات الرقمية ، سواء على المستوى النصي أو الخطاب الرقمي ، أو على مستوى البصري ، أو على المستوى التفاعلي أو على المستوى التقني المتمثل في الخوارزميات . فمن بين هذه الآليات التي تساهم في مفاقمة التشوهات الثقافية ؛ سطوة التواصل التكنوآلي على التواصل الإنساني كتطبيقات الذكاء الاصطناعي والألعاب الإلكترونية المختلفة ، مما يساهم في تعطيل الانتباه كأهم مظهر من مظاهر التشوه الثقافي .

إضافة إلى مركزية المحتوى الأجنبي سيما الغربي ظهورا وإبهارا، وكذا تعزيز الصور النمطية ببعديها الإيجابية الغربية والسلبية الوطنية المحلية، إضافة إلى التهجين اللغوي وتهميش وتشويه اللغة الوطنية أو اللغة الأم ، عبر إقحام رمزيات تستنزف لاشعوريا قيمتها ورمزيتها الثقافية . إضافة إلى التعايش مع الغرائبية الثقافية والتطبيع مع السلوكيات المرفوضة كقيم ثقافية جديدة يستدعي قبولها في إطار الانفتاح الرقمي.

قائمة المراجع:

(n.d.). Retrieved from https;

Most popular mobile apps among children worldwide from March to April 2024. (2024). Retrieved from statista: https://www.statista.com

إبراهيم ,ن .س .(2017) .*التربية الاعلامية في مواجهة التضليل الاعلامي* .القاهرة :السحاب للنشر والتوزيع.

الأمنوم ,م ,2025) .ماي .(12الأطفال وتحديات التيك توك الخطيرة) .آ .ش .حياتنا(Interviewer ,

الحميد ,م .ع .(2012) .*التربية الاعلامية والوعي بالأداء الاعلامي* .القاهرة :عالم الكتب.

السعايدة ,ت .(2025) .عشوائية المحتوى بمقاطع الريلز خطر صامت يفتك بالدماغ .*الغد*.

السويدي ,س .(2020) .*صناعة المنصات الرقمية* .كوالالمبور :أريد للنشر والتوزيع.

الهاشمي ,س .ب & .,بنت هلال السعدية ,ع ,2020) .جوان .(أثر استخدام وسائل التواصل الاجتماعي على تنشئة الطفل في المجتمع العماني .سلطنة عمان ,جمعية الاجتماعيين العمانية ,وزارة التنمية الاجتماعية.

جلال ,ص .ا & .,مرشيش ,خ .(2017) .استخدامات طلبة الاعلام الرياضي السمعي بصري للمنصات الرقمية ودورها في تحسين العملية البيداغوجية .*مجلة روافد للدراسات والأبحاث في العلوم الرياضية*.28 ,

حنفي ,خ .ص ,2023) .ماي .(2*الأطفال في عصر الثقافة الرقمية* Retrieved from .حراء.

درويش ,ع .ا .(2017) .*الوعي الاعلامي التمكين أم التحصين* .القاهرة :السحاب للنشر والتوزيع.

شفيق ,ح .(2015) .*أطفالنا ووسائل الاعلام الاجتماعي* .القاهرة :دار فكر وفن.

لاوند ,م .(14 10 ,2019) .التأثير السلبي للشاشات على المهارات اللغوية لدى الأطفال) .ن .الصليبي(Interviewer ,

لؤي ,ر ,2023) .سبتمبر .(19كيف تؤثر التكنولوجيا على الآداء اللغوي لدى الجيل الجديد .*عربي.21*

محمد ,ب & .,سامي ليلية .(2022) .واقع المنصات الرقمية وتأثيرها على التنمية المستدامة في الجزائر .*مجلة المدبر*.14 ,

مصطفى ,أ .ر .(2020) .التجربة الترفيهية عبر منصات خدمة الفيديو الرقمية العربية .*مجلة البحوث الاعلامية*.408 ,

ميدون ,ل .(2023) .تأثير البيئة الرقمية على سلوك الأحداث والأسرة .*مجلة الشامل للعلوم التربوية والاجتماعية*.335 ,