

تربية الأبناء في عصر الإنترنت

وفيق صفوت مختار

اختصاصي التربية وعلم النفس

2018

اسم الكتاب : تربية الأبناء فى عصر الأنترنت

تأليف : وفيق صفوت مختار

رقم الإيداع 1920

الترقيم الدولى 2 - 003 - 822 - 977 - 978

لا يجوز نشر أى جزء من الكتاب أو إعادة طبعه أو إختصاره بقصد الطباعة أو إختزان مادته العلمية أو نقله بأى طريقة سواء كانت الإلكترونية أو ميكانيكية أو بالتصوير أو خلاف ذلك دون موافقة كتابية من الناشر مقدماً .

الطبعة الاولى

2018

الناشر : دار طبية للنشر والتوزيع والتجهيزات العلمية

حقوق النشر والتوزيع محفوظة لدار طبية للنشر والتوزيع والتجهيزات العلمية - 2016

23 شارع الفريق محمد إبراهيم متفرع من مكرم عبيد - مدينة نصر القاهرة ج.م.ع

تليفون : 22725312 - 22725376 - 26706912 (02)

فاكس : 26706912 (02)

email: dartiba2015@yahoo.com

الطباعة والنجلد: السر للطباعة والنجلد النكامل

ت: 01007830779 E01224142709

الإهداء

إلي / عدنان محمّد حمادة

صديقاً لا تُفارقة الضحكة
لا تنقصه الشهامة
طبعه الوفاء والمحبة، سمته التضحية وكران الذات
عرف طعم المعاناة وهو الفارس الشجاع
صمد في وجه الجور مُتسلحاً بطيبة القلب والبشاشة
احتفظ دوماً بعزة النفس، والكبرياء، والكرامة
فكان دوماً صديقي النبيل، الجميل، الأصيل
من قلبي يا صديقي: آيات التقدير والتوقير
فأنت مثلاً للإنسان الذي تصقله المحن
أنت لن تنكسر.. لأنّ الله يُظلك بجلاله.. سبحانه
لزوجتك الصابرة الوفية...
ولأبنائك: مصطفى، ومحمّد، وبسنت...
دعواتي بالصحة، والسعادة، والعُمر المديد
دمت لهم زوجاً حنوناً، وأباً صالحاً كريماً
ودمت لي صديقاً وفيّاً أميناً صادقاً..

وفيق

المقدمة

رَفَقْتَنِي اللهُ وَأَعَانَنِي وَأَنْجَزْتَ الْكِتَابَ/الْحُلْمَ: «تربية الأبناء في عصر الإنترنت». عملاً مبتكراً، جديداً في رؤيته، ومادته، فالكتب التي تناولت هذا الموضوع الحيوي والشائك بالبحث العميق، والدراسة المتأنية، بقليلة للغاية، وتكاد تكون نادرة. من هنا كانت الصعوبة والمشقة، في تأليف مثل هذا الكتاب، الذي أستطيع أن أصفه بـ"السَّهْلُ الممتع".

فكرة تأليف هذا الكتاب كانت راسخة في مُخِيلَتِي لأكثر من عشر سنوات، ولكنّها فكرة لم تكن قد اختمرت بعد. كانت ثورة تكنولوجيا المعلومات، والتقنيات الرقمية في خضم تطورها، فكلّ يوم يأتي بالجديد، والأفلام تقف حائرة فما تكتبه اليوم سيصبح في الغد بلا جدوى.. فقد ظهر الجديد. لهذا تأنيت، وصبرت طيلة هذه الأعوام.

كنتُ من أفراد الحرس القديم، أسير القلم والورقة، لا أحبذ الاندماج في تكنولوجيا قد تُرهقني، واكتفيت سنوات - ليست بالقليلة - بتمجيد عاداتي القديمة وطرائقي التقليدية، وأثرت أن أكتب مقالاتي وأخط كتبي ومؤلفاتي بيدي ممسكة بقلمِي الأسود الجميل، وكنت أجد متعة حقيقية رغم المُعَانَةِ فقد وهبني الله سبحانه خطاً جميلاً، وتنسيقاً متناغماً.

وبدأت أحس المأساة: الكتابة اليدوية بدأت ترهقني، والبريد التقليدي صار مملاً ورتيباً ومكلفاً أيضاً، وموضوعاتي ينقصها تدعيم الصور واللّوحات. وقُرّرت في لحظة فارقة أن أتمرد علي ممارساتي التقليدية، وابتعت حاسوباً شخصياً، واتصلت بالإنترنت، وخبرت البريد الإلكتروني، واكتشفت ثروات الإنترنت ومخزونه من الصور عالية الجودة، إضافة إلي الموسوعات والمواقع العلمية المتميزة، وصار للمجلات المصرية والعربية هي الأخرى بربداً إلكترونياً، واندمجت في اللعبة التكنولوجية المثيرة، ولمّا نجحت كنتُ قد وفرت الوقت والجهد والمال. كم أنصفتني حاسوبي الشخصي رغم مشكلاته، وكم أرشدتني الشبكة إلي عوالم لم أكن أحلم بها أبداً.

أعترف أن الإنترنت لم يكن مفيداً كثيراً كما يتصوّر البعض في البحث عن المواد العلمية أو الأدبية أو الثقافية.. الخ. فالمواقع العربية - علي وجه التحديد - ما زالت قاصرة في مكوناتها، وفقيرة في محتوياتها، وتكاد تكون غالبة المواد العلمية علي صفحاتها مكرّرة، فهذا الموقع ينقل عن موقع آخر، وهكذا.. لذا أزعِم أن اعتمادِي علي تلك المواقع يكاد يكون في حدودٍ ضيقة، ومع هذا لا أنكر مدي

الاستفادة علي الأقل في جاهزية الموضوعات، وسرعة البحث عنها والوصول إلي نتائج، وإمكانية نسخها أو طباعتها.

لكل اختراع مميزاته وفوائده وله في المقابل عيوبه وأضراره، وتكاد تكون هذه العيوب خطيرة للغاية. ولكن هل معنى ذلك أن نكف عن تعاطي هذه التكنولوجيا ؟ بمعنى آخر: هل نستطيع الآن أن نحيا بدون كمبيوتر شخص، وهاتف ذكي، وشبكة إنترنت ؟

الإجابة بالطبع معروفة: هذا يُعتبر مستحيلاً. ولكن لماذا كل هذا الخوف حدّ الرعب من مجرد ذكر كلمة "إنترنت" ؟

هل هو الخوف من المواقع المشبوهة، مواقع الإباحة الجنسيّة ؟ أم الخوف من عُرف الدردشة (الشات) ؟ وهل هذا الخوف طبيعي أم مرضي ؟

ببساطة شديدة.. يستظل التكنولوجيا إلي النهاية تموج بالمفيد، وتموج أيضاً بالضار. المشكلة الحقيقية من - وجهة نظري - تكمن فينا نحن كأشخاص، تكمن في أولئك الأشخاص الذين يستخدمون تلك التكنولوجيا ويتعاملون معها.. يمكنك أن تجلب المعلومة في طرفة عين.. ويمكنك أن ترسل رسالتك عبر البريد الإلكتروني في ثانية لا أكثر من الوقت.. هنا يمكنك تسخير التكنولوجيا لصالحك ولمنفعتك.

وفي المقابل.. يمكنك قضاء الليل بطوله في البحث عن المواقع الإباحية لتثار جنسياً، ويمكنك أيضاً قضاء كل وقتك في اللعب أو الدردشة، وأنت هنا "تُشيطن" التكنولوجيا وتتخذها - للأسف - ضدك علي طول الخط، فتتال منك، وتطرحك أرضاً صريع الإنهاك والإدمان. والخيارات متاحة للجميع، كل ما عليك هو أن تختار عزيزي المُستخدم.

في كثير من المحاضرات أو الندوات التي أشرف بإلقائها علي زمرة كبيرة من الآباء والأمّهات، المُعلّمين والمُعلّمت، علي اختلاف ثقافتهم ومشاربهم، أواجه سيلاً متدفقاً لا نهاية له من مخاوف تصل لحد الهلع من الإنترنت، وكأنّ الإنترنت صار "عفريت" هذا القرن !!

أطفال لا همّ لهم إلا اللعب بالألعاب الإلكترونية علي شبكة الإنترنت وهي بالآلاف. ومُراهقين كل اغتناماتهم السهر ليلاً لمناجاة مواقع أنجس، وشباب كل غاياتهم التعرّف علي أصدقاء جدد أو صديقات جميلات فاتنات. حتى الرجال لا يفوتهم التمتّع بكلّ هذه المغريات، بل حتى بعض النساء، فتنتهي الأمور بالانفصال أو الطلاق !!

أمام هذه الإشكاليات لم أطق الصمت وقرّرت تأليف هذا الكتاب لأقدمه لكلّ هؤلاء، فقد أصل إلي عقولهم، وألمس قلوبهم، فيكون التغيير المأمول في الفكر والمنهج والأسلوب.

إنّ هذا الكتاب بجهده الذي نال مني كثيراً، سيجيب - غالباً - علي الكثير جداً من التساؤلات، وسيشفي الغليل، وسيريح الصدور، وسيصدم البعض ممّن أدمنوا الإنترنت، ولكنه سيقدم لهم أساليب العلاج الأكيدة للشفاء بإذن الله، وسيبصر من هم في طريقهم للإدمان، وسوف يرجعون ويعتدلون.

الكتاب يضع المشكلات الكثيرة العميقة علي طاولة البحث المستفيض، يُقدّم في موضوعية منهجية علمية الإيجابيات، كما يطرح السلبيات، ولا يكتفي بذلك بل يُقدّم أساليب العلاج وطرق الوقاية والتحسين، هذا المنهج ساري في كلّ فصول الكتاب، وخصوصاً في الفصول ذات الصلة بالمشكلة.

أنّوه بأنّ هناك عدداً من المصطلحات العلميّة الخاصّة بطبيعة موضوع هذا الكتاب، كان ورودها من صميم العرض العلمي الرصين، والذي لا بدّ منه، لكن في المقابل حاولت تبسيط تلك المفاهيم وشرحها قدر المستطاع، ولكن الكتاب سلس للغاية في عرضه، وسهل الاستيعاب جداً. كما احتوي الكتاب علي إحصاءات متعدّدة ومتنوعة وقد جاءت لتأكيد طرح بعينه أو لنفي طرح مُعَيّن، بتعبير آخر هي جاءت لتدعيم المحتوى العلمي وتوضيح الأمور علي حقيقتها.

الكتاب يتضمن مقدمة لا بدّ منها تحتوي علي توضيحاً لماهية الإنترنت، وتعريفه، ومدى انتشاره. ثمّ تطرقت لعلاقة الأسرة بالإنترنت، علي كلّ المستويات وفي كافة الاتجاهات بعدها حاولت أن أعالج مشكلة القراءة الإلكترونية في مقابل القراءة التقليدية الورقية، ثمّ تناولت قضية الألعاب الإلكترونية في الفصل الرابع عشر، أمّا في الفصل الخامس عشر فقد خصّصته لمسرح الأطفال الافتراضي.

وأخيراً، حاولت أن أغرض بالتفصيل الشديد لأخطر قضايا الإنترنت المثارة علي طاولة البحث العلمي وهي قضية: "إدمان الإنترنت".

الكتاب في مجمله يتبع منهجية علمية فريدة للغاية فمع كلّ فصل من فصوله سنجد طرحاً مفصلاً للمشكلة مدعمة بالأسانيد والبراهين، ثمّ يُقدّم تقريراً موضوعياً شاملاً لقائمة الإيجابيات والسلبيات، ولا يكتفي بذلك وإنما يُقدّم أيضاً طرحاً متنوعاً علمياً لوسائل العلاج المقترحة، مع مجموعة كبيرة للغاية من وسائل الوقاية والتحسين.

لقد قدّمت هذا الكتاب للمكتبة المصرية والعربية، خالصاً لوجه الله القدير، لا أبغي إلا أن تصل رسالته للجميع، فيكون لي نصيباً وفيراً من الدعاء.

هذا وبالله التوفيق والسداد،،،

وفيق صفوت مختار

الفهرس

الصفحة	الموضوع
3	الإهداء
4	الفهرس
7	المقدمة
8	الفصل الأول: الإنترنت.. ماهيته، ومدي انتشاره
14	الفصل الثاني: الأسرة والإنترنت
30	الفصل الثالث: أبناؤنا.. والقراءة الإلكترونية
50	الفصل الرابع: الألعاب الإلكترونية.. سلاح ذو حدين
79	الفصل الخامس: أطفالنا.. والمسرح الافتراضي
84	الفصل السادس: أطفالنا.. والفيديو
87	الفصل السابع: أبناؤنا.. وإدمان الإنترنت
111	المراجع
114	المؤلف في سطور

الفصل الأول

الإنترنت: ماهيته، ومدى
انتشاره

ث عندما نتحدث عن الإنترنت كمصطلح، يمكننا القول بأن العرب المحدثون قد صاغوا مصطلحات لغوية لتدل على شبكة الإنترنت منها "الشبكة"، و"المعالم"، و"الشبكة"، و"الشبكة الدولية"، إلا أن الاسم العلمى المعرب "الإنترنت" هو الأكثر شيوعاً وانتشاراً.

وفي اللغة الإنجليزية نُحِث كلمة Internet من كلمة inter وتعني "بين"، أو "ما بين". وأيضاً من كلمة net التي تعني "شبكة"، وذلك وصفاً لجوهر شبكة الإنترنت بأنها "شبكة ما بين شبكات"، أو "شبكة الشبكات"، أو "شبكة من شبكات"، أي نظاماً (بروتوكولاً) موحداً يصل ما بين شبكات مستقلة متباينة.

و بالرغم من ذلك فقد شاعت في وسائل الإعلام العربية ترجمة "الشبكة الدولية للمعلومات" المبنية على تفسير خاطئ لاسم Internet مفاده أن المقطع inter اختصار كلمة International أي "دولي"، وهذا تفسير غير صحيح على المستويين اللغوي والبنوي. فعلى المستوى اللغوي يدخل المقطع inter في تكوين كلمات إنجليزية عديدة، منها international لكنه لا يقتصر عليها ولا يمكن اعتباره اختصاراً لها. وعلى المستوى البنوي للشبكة فبنية شبكة الإنترنت لا تقوم على التقسيم الدولي السياسي للعالم المعاصر، ولا تديرها الحكومات، فهي في هذا تختلف عن شبكات أخرى تنظمها اتفاقات دولية ما بين الحكومات، مثل البرق و الهاتف، فشبكة الإنترنت تتألف من مجموع الشبكات المستقلة المتباينة التي تملكها وتديرها جهات عديدة، كانت أولها تاريخياً جامعات ومراكز بحثية، ثم انضمت إليها شركات خاصة ومنظمات أهلية وحكومات لتصنع شبكة الإنترنت التي نعرفها اليوم.

كذلك تشيع بين العامة وغير المتخصصين أسماء تدل على خدمات معينة تُقدِّمها شبكة الإنترنت للتدليل على الإنترنت كلها بالتعميم، فنجد "ويب" و"الشبكة العنكبوتية"، وهو نمط استخدام شائع في لغات عدة ولا يقتصر على اللغة العربية، إذ أن "الويب" هي الوجه الأكثر ظهوراً لأغلب مستخدمي الإنترنت في الوقت الحالي، وهي الوجه الذي نعرف عليه الملايين ممن استخدموا الإنترنت لأول مرة بصفته تجلّي الإنترنت كلها، بينما سادت خدمات أخرى في أزمنة مبكرة من عمر الشبكة، كانت منها خدمات البريد الإلكتروني.

♦ ماهية الإنترنت، وتعريفه :

"الإنترنت" هي شبكة اتصالات عالمية تسمح بتبادل المعلومات بين شبكات أصغر تتصل من خلالها الحواسيب حول العالم، بحيث تسمح للناس بالاتصال والتواصل بعضهم مع بعض واكتساب ونقل المعلومات من الشبكة الممتدة في

جميع أرجاء العالم بوسائل بصرية وصوتية ونصية مكتوبة، وبصورة تتجاوز حدود الزمان والمكان والكلفة وقيود المسافات وتتحدى في الوقت نفسه سيطرة الرقابة.

وهي تعمل وفق أنظمة مُحَدَّدة و تتفاهم باستخدام بروتوكولات، وتتعاون فيما بينها لصالح جميع مُستخدميها، وتشير أيضاً إلى البنية التحتية التي تنقل تلك المعلومات عبر القارات. وتُعتبر اللغة الإنجليزية لغة الإنترنت الأساس. و تربط شبكة الإنترنت ما بين ملايين الشبكات الخاصة والعامة في المؤسسات الأكاديمية والحكومية ومؤسسات الأعمال، وتتباين في نطاقها ما بين المحلي والعالمي وتتصل بتقنيات مختلفة، من الأسلاك النحاسية والألياف البصرية والوصلات اللاسلكية، كما تتباين تلك الشبكات في بنيتها الداخلية تقنياً وإدارياً، إذ تُدار كُلٌّ منها بمعزل عن الأخرى لا مركزياً، ولا تعتمد أيّاً منها في تشغيلها على الأخرى.

وتحمل شبكة الإنترنت اليوم قدراً عظيماً من البيانات والخدمات، ربما كان أكثرها شيوعاً اليوم صفحات النصوص الفائقة المنشورة على "الويب"، كما أنها تحمل خدمات وتطبيقات أخرى: مثل البريد الإلكتروني، والاتصال الصوتي المرئي بين الأشخاص، وإقامة المؤتمرات بالفيديو، وقوائم البريد، بالإضافة إلى الملايين من الأخبار والتحليلات الصحافية، والعديد من الملفات المتاحة لنقلها واستخدامها بطريقة شخصية، وكذلك آلات البحث المرجعي.

وكمثل الطفرات في وسائل الاتصال عبر التاريخ أضحت لشبكة الإنترنت اليوم آثاراً اجتماعية وثقافية في جميع بقاع العالم، وقد أدى ذلك إلى تغيير المفاهيم التقليدية لعدة مجالات، مثل: العمل، والتعليم، والتجارة، وبروز شكل آخر لمجتمع المعلومات.

وهناك مصطلح يرتبط بشبكة الإنترنت يتم تداوله بشكل واسع، وهو مصطلح "ظاهرة الإنترنت" Internet phenomena، وهي عبارة عن ظاهرة - شخص، أو كيان، أو فكرة - تُحقّق شهرة وشعبية واسعة في المقام الأول من خلال نشر معلومات (نصية، أو صوتية، أو عن طريق الصور، وأيضاً عن طريق الفيديوها) على شبكة الإنترنت. والأشكال المعروفة من ظواهر الإنترنت، هي: ميم الإنترنت، ومشاهير الإنترنت، ومواقع الإنترنت الناجحة.

وهناك أيضاً مصطلح يُطلق عليه "يوز نت" Usenet، وهو اختصار لشبكة المُستخدمين User network، وهي عبارة عن نظام مناقشة موزع عمومي وغير مركزي على الإنترنت. أنشئت من قِبل طالبي "جامعة دوك" Duke University، "توم تروسكوت"، و"جيم إليس" عام 1979. يقوم المستخدمون بقراءة الرسائل العامة ونشرها (والمدعوة أيضاً مقالات أو منشورات، أو أخبار عندما تكون

بشكل جماعي) في تصنيف واحد أو أكثر، والذي يُدعى بدوره مجموعة أخبار. ومجموعات الأخبار هذه تشبه أنظمة لوائح النشرات، والتي تُعد البادرة الأولى لمنتديات الويب المنتشرة في أيامنا هذه. تكون المناقشات في مجموعات الأخبار مُتَشعبة، ويمكن قراءتها بواسطة أحد برامج قراءة الأخبار، كما تكون المقالات مخزنة على خادم الأخبار بشكل تسلسلي.

♦ انتشار الإنترنت ،عالمياً وعربياً:

وصل عدد المشتركين في شبكة الإنترنت عام 1996 حوالي 45 مليون مشترك، ومع نهاية عام 1997 أصبح عدد المشتركين حوالي 56 مليون مشترك. ومع نهاية عام 2001 أصبح عدد رُؤَاد الإنترنت حوالي 391 مليون مستخدم، بلغوا حوالي 774 مليون مستخدم بحلول عام 2003، وكان ينضم في تلك الفترة حوالي 3 ملايين مُستخدم جديد، للاشتراك في شبكة الإنترنت شهرياً. ومع حلول عام 2004 أصبح رُؤَاد الإنترنت نحو 800 مليون مُستخدم.

هذا وتشير معدلات انتشار الإنترنت إلي الارتفاع الملحوظ في عدد المُستخدمين خلال السنوات الماضية من 5% في عام 2001 إلي 41% مع نهاية عام 2010.

وهناك دراسة أَكَّدَت ازدياد مُستخدمي الإنترنت حول العالم، حيث وصل تعداد المُستخدمين إلي ما يزيد علي نصف مليار مُستخدم، وقد بلغ عدد مُستخدمي الشبكة في الولايات المتحدة الأمريكية نحو 10 ملايين شخص أعمارهم فوق السَّادسة عشرة، وتُعد ألمانيا وبريطانيا وإيطاليا من أكثر الدول الأوروبية استخداماً للإنترنت من المنزل، حيث يوجد ما يقرب من 36 مليون مستخدم في ألمانيا، و 29 مليوناً في بريطانيا ، و 23 مليوناً في إيطاليا. ويمثل مستخدمو الإنترنت في الولايات المتحدة الأمريكية 29% من إجمالي مُستخدمي الإنترنت في العالم، يليهم مستخدموه في أوروبا بنسبة 22%، تَمَّ في إسبانيا والمحيط الهادي حيث تقدر نسبتهم بحوالي 13%، وفي أمريكا اللاتينية نسبتهم 2%.

وحسب أحدث إحصاء ظهر في الخامس من شهر نوفمبر 2015، فقد بلغ عدد مستخدمي الإنترنت في العالم 3,345,832,772 شخص.

وتُعد الصين أولى دول العالم في عدد مُستخدمي الإنترنت الذين بلغ عددهم فيها 221 مليون شخص في شهر فبراير 2008.

وحسب آخر إحصائية لاستخدامات الإنترنت في العالم أعلن الاتحاد الدولي للاتصالات إلي أنَّ أعداد مُستخدمي الإنترنت تزداد بصورة أسرع في الدول النامية مقارنة بالدول الصناعية إذ أنَّ 162 مليون شخص من الـ 226 مليون

مستخدم جديد للإنترنت في عام 2010 هم في دول نامية، إلا أن مستخدمي الإنترنت في الدول المتقدمة أعلى بكثير من المستخدمين في الدول النامية حيث وصل إلي 70%. كما أعلن عن زيادة مستخدمي الإنترنت في المنازل من 1,4 مليار شخص عام 2009 ليصبح 1,6 مليار عام 2010.

◆ الإنترنت.. واستخدامات الشباب:

و قد لا نبالغ إذا أطلقنا على الجيل الحالي من الأطفال والشباب لقب " جيل الإنترنت " ، فالأرقام العالمية تشير إلى أن استخدام الشباب للإنترنت بدأ يتزايد بسرعة شديدة على مستوى دول العالم، والخطورة في ذلك أن شبكة الإنترنت تفتح أبواب الإباحية بكل صورها أمام الشباب، نتيجة غياب الضوابط الأخلاقية، والذي يجعل منها وسيلة هدم وتدمير للقيم والأخلاق والأسر والمجتمعات. ففي الولايات المتحدة الأمريكية أظهرت إحصائية حديثة أن عدد الأمريكيين من عُمر سنتين إلى المراهقين بعمر 17 سنة من المستخدمين للإنترنت تضاعف ثلاث مرّات منذ عام 1997. كما تشير الإحصائية إلى أن أكثر من 25 مليون مراهق استخدموا شبكة الإنترنت خلال عام 2000 مقابل 8 مليون مراهق خلال عام 1997 ، ومن المؤكد أن هذا الرقم قد تضاعف عدة مرّات منذ عام 2000 حتى الآن، ومن المتوقع أن يتضاعف عدة مرّات في السنوات القليلة القادمة.

ومن هنا فقد فتح الحاسوب آفاقاً جديدة أمام الشباب، وتحوّلت الإنترنت بالنسبة لهم إلى ساحر جديد يستهلك الوقت، ويضع أمامهم مجالات واسعة لمغامرة غير مأمونة العواقب، ممّا بات يشكّل تهديداً قوياً للقيم الأخلاقية، ويجعلهم عرضة لأنواع مختلفة من المعلومات والصور والأحداث التي لا تتناسب مع مراحلهم السنية.

وعن امتلاك أجهزة كمبيوتر علي مستوي العالم فهناك دراسة أكدت أن أكثر من 60% من المنازل في الدول المتقدمة تملك علي الأقل جهاز كمبيوتر واحداً، كما أن هناك ما يقرب من مليوني جهاز مزود بشبكة الإنترنت، بينما تنمو شبكة الإنترنت بنسبة 183% عالمياً، وبشكل متزايد. وهناك إحصائية أظهرت أن نحو 90% من سكان العالم يستعينون بخدمات الاتصال المحمولة المتوافرة في 143 دولة من دول العالم.

◆ استخدام الإنترنت في العالم العربي:

ارتفع عدد مستخدمو الإنترنت في الدول العربية في عام 2010، كالتالي:

الدولة	مستخدمو الإنترنت	الدولة	مستخدمو الإنترنت
1- مصر	17,060,000	10- عُمان	1,236,700
2- المغرب	10,442,500	11- الكويت	1,100,000
3- السعودية	800,009	12- لبنان	1,000,000
4- الجزائر	4,700,000	13- البحرين	649,300
5- السودان	200,004	14- قطر	436,000
6- سورية	3,935,000	15- اليمن	420,000
7- الإمارات	3,777,900	16- فلسطين	356,000
8- تونس	3,600,000	17- ليبيا	353,000
9- الأردن	741,900	18- العراق	325,000



الفصل الثاني

الأسرة و الإنترنت

الأسرة، أو "العائلة" Family هي الخلية الأساس في المجتمع، وأهم جماعاته الأولى، تتكوّن الأسرة من أفراد تربط بينهم صلة القرابة والرحم، وتساهم الأسرة في النشاط الاجتماعي في كلّ جوانبه الماديّة والروحيّة والعقائديّة والاقتصاديّة.

والأسرة تُعدّ الوحدة الاجتماعيّة الأولى التي ينشأ فيها الفرد ويتفاعل مع مكوناتها، ومن ثمّ فهي تؤثر على النموّ الشخصي في مراحلهِ الأولى، سابقة بذلك أيّة جماعة أخرى توجد في البيئة المحيطة بالفرد في كافة مراحلهِ العُمريّة. حيث تُعتبر المسؤول الأوّل عن بناء الشخصية الاجتماعيّة والثقافيّة، وإذا كانت الأسرة هي النواة الأولى لعملية "التنشئة الاجتماعيّة" Socialization والتي تتولى تنشئة أطفالها أو أفرادها في مراحلهم العُمريّة المختلفة، فهذا لا يعني أنّها المؤسّسة الوحيدة التي تتولى عملية التنشئة الاجتماعيّة التي تتم وتتاثر بعده مؤسّسات، كالمدسة، وجماعة الرفاق، ودور العبادة، ووسائل الإعلام.

♦ الأسرة.. والتنشئة الاجتماعيّة:

التنشئة الاجتماعيّة.. تعني الاهتمام بالنظم الاجتماعيّة التي من شأنها أن تُحوّل الإنسان - تلك المادة العضويّة - إلى فرد اجتماعي قادر على التفاعل والاندماج ببسر مع أفراد المجتمع. وهي عملية يكتسب الأطفال بفضلها الحكم الخُلقي والضبط الذاتي اللّازم لهم حتى يصبحوا أعضاء راشدين مسؤولين في مجتمعهم. فالتنشئة الاجتماعيّة حسب المفهوم الاجتماعي ما هي إلا تدريب الأفراد على أدوارهم المستقبلية ليكونوا أعضاء فاعلين في المجتمع، وتلقنهم للقيم الاجتماعيّة والعادات والتقاليد والعرف السائد في المجتمع لتحقيق التوافق بين الأفراد، وبين المعايير والقوانين الاجتماعيّة، ممّا يؤدي إلى خلق نوع من التضامن والتماسك في المجتمع. وهي أيضاً عملية "تعلّم" Learn، و"تعليم" Teaching ، و"تربية" Education، تقوم على "التفاعل الاجتماعي" Social interaction وتهدف إلى إكساب الفرد (طفلاً فمراهقاً فراشداً فشيخاً) سلوكاً ومعايير واتجاهات مناسبة لأدوار اجتماعيّة مُعيّنة، تُمكنه من مسايرة جماعته، و"التوافق الاجتماعي" Social compatibility معها، وتكسبه الطابع الاجتماعي، وتيسر له الاندماج في الحياة الاجتماعيّة.

والأسرة العربيّة تمتلك، بالمقارنة مع الأسرة في المجتمعات الغربيّة، العديد من المزايا، فهي توفر الأمان العاطفي والوجداني لأبنائها، وتمدّهم عبّر مجموعة من الأدوار والوظائف التي تؤديها، بالقيم والاتجاهات والمعارف وأنماط السلوك

وطرق العيش والمواقف الحياتية، فضلاً عن المبادئ التربوية والأخلاقية، أي إن الأسرة هي المصدر الأول للثقافة بمعناها الأنثروبولوجي (علم الإنسان) Anthropology الموسع، رغم أنها لم تبقى وحدها المؤثر الفاعل في هذا المجال، وعبر تلبية حاجات الفرد الروحية والمعرفية والجمالية تقوم الثقافة Culture بأهم أدوارها وأكثرها قابلية للديمومة والبقاء.

بالمقابل تعرّضت الروابط الأسرية في الغرب لكثير من التفكك، وأدت النزعة الفردية المفرطة إلى إضعاف الحياة الأسرية. وهو ما يدعونا إلى التمسك بفضائل الأسرة والعمل على تمكين أفرادها وتشجيع الحوار بين الأهل والأبناء لمواجهة صعوبات الحياة ومستجداتها، مع الاعتراف بأنّ تحوّلات عديدة طالت الحياة المعاصرة جعلت الأسرة أحد العوامل المؤثرة في التنشئة إلى جانب وسائل الاتصال والرفاق والجماعات الأخرى التي يتفاعل معها المرء في حياته، وحيث أنّ حقول العلم والمعرفة كثيرة ومتنوعة واكتشافاتها في تزايد مستمر، وهذا يعني أن ما نواجهه من حيرة حول كيفية التعامل مع "الانترنت" كإكتشاف علمي له وزنه المعرفي والحضاري من جهة، وله مساوئه من جهة أخرى أصبح يحتم علينا البحث عن طرق الوقاية منها، وهو ما سيواجهنا مع أية ظاهرة أو إكتشاف علمي آخر، لذا لا بدّ من التعامل مع مثل هذه المسائل المثيرة للجدل والحيرة بشيء من المنطق الذي يفرض علينا الكثير من الدراية والوعي حول معرفة ترتيب الأولويات والحاجات المرافقة لمراحل حياتنا (الطفولة Childhood - المراهقة Adolescence - الشباب youth) من قبل المعنيين والقائمين على عملية التنشئة الاجتماعية في كافة مراحلها (الوالدين Parents - المدرسة School - وسائل الإعلام The media) حيث يجب تحديد ما يلزم من علم وثقافة ومعرفة وتكنولوجيا تتناسب مع الاحتياجات التنموية لأفراد الأسرة والمجتمع.

♦ الأسرة.. كيف تواجه التكنولوجيا الحديثة والإنترنت ؟

الدكتور "جراي سمول" Gray Small، من "جامعة كاليفورنيا" University of California بـ"لوس أنجلوس"، Los Angeles يقول في تصريح له: « إنّ التعرّض اليومي للتكنولوجيا الرقمية مثل: الهواتف المحمولة، والإنترنت، قد يغيّر من الطريقة التي تعمل بها عقولنا »، وبرّر "د. سمول" هذا بأننا عندما نقضي وقتاً طويلاً في التعامل مع الوسائل التكنولوجية - وعلى الجانب الآخر نقضي وقتاً أقل في التعامل مع الأشخاص الحقيقيين - فإنّه يجعلنا نفقد تدريجياً المهارات الأساس في التعامل الاجتماعي مع الناس، كما نفقد القدرة على قراءة وفهم التعبيرات على وجوه الناس، والتي تظهر أثناء المحادثة معهم.

ويضيف "د. سمول" في ذات السياق: « إنَّ الوصلات العصبية في المخ - المسؤولة عن التعامل مع العلاقات التي تنتم وجهاً لوجه - تُصبح أضعف، ويؤدي هذا إلى أن يُصبح الشخص أقل لباقةً في التعاملات الاجتماعية، وأقل قدرة على التعامل مع الناس، ويؤدي هذا به إلى العزلة الاجتماعية ».

من هذا المنطلق، فإنَّ الأسرة - في زمن العولمة ومستجداتها التكنولوجية الحديثة، وعلى رأسها شبكة الإنترنت - تواجه تحديات أخرى، لعلَّ أهمها تأثير عملية التنشئة الاجتماعية بعوامل خارجية مُهددة لمنظومة القيم المتوارثة، حيث أثرت التكنولوجيا بتقنياتها المتعددة، وخصوصاً في مجال الاتصال على العلاقات الأسرية التي شهدت تباعداً وتقلصاً في نوعيتها واستبدل أفراد الأسرة بالتبادل اللفظي، والنقاش، والتفاعل المباشر، التعامل مع التقنيات، وبناء علاقات افتراضية من خلال وسيط صامت هو "الانترنت" الذي ساعد على تسهيل العلاقات والتفاعلات بطرق عديدة ولكنها بعيدة أو متباعدة في المكان.

وبعد أن حدثت التطورات الكبيرة في وسائل الاتصال وتقنياته ظهرت مصادر جديدة للمعارف فتأثرت أنماط العلاقات الأسرية والاجتماعية سلباً بهذه التطورات، ففي الدول الغربية انخفضت أهمية الأسرة مقابل ارتفاع دور وتأثير وسائل الإعلام فمثلاً في عام 1960 كانت الأسرة هي المصدر الأساس في التأثير على الأجيال الصغيرة، تليها المدرسة، ثم دائرة الأصدقاء، فدور العبادة، ولم يكن لوسائل الإعلام دور يُذكر في التأثير على هؤلاء الصغار، ولكن في عام 2004 احتلت وسائل الإعلام المرتبة الأولى، تليها جماعة الأصدقاء، وتراجعت الأسرة إلى المرتبة الثالثة، واحتلت المدرسة المرتبة الرابعة.

والسؤال الذي يطرح نفسه بشدة: كيف تؤثر التكنولوجيا الحديثة بما فيها الإنترنت على التماسك الأسري ؟

في البداية يجب أن نؤكد أنَّ مفهوم "التماسك" يحتل مكانة مركزية في الدراسات الاجتماعية، ويحظى بأهمية خاصة لدى كلِّ المفكرين الاجتماعيين على اختلاف مدارسهم ومذاهبهم الفكرية.

ويُقابل هذا المفهوم في دراسات الأسرة مفهوم مماثل في قيمته ودلالته هو "التماسك الأسري" Family cohesion الذي نجد له تعريفات كثيرة ومتنوعة، لكننا سنقتصر على تعريف بسيط وبلغ يفي بالمطلوب: " هو الرابطة العاطفية القوية الذي تجمع أفراد الأسرة الواحدة"، هذه الفكرة تدل على التفاعل الوجداني الإيجابي الذي يُميز علاقة الآباء والأمهات بأطفالهم، كما يتجلى التماسك في الأنشطة المشتركة، والسلوك والمفاهيم الداعمة للمحبة، بالإضافة إلى الآثار المفيدة لسلوك الأطفال وتنمية شخصياتهم وقدراتهم، إذ غالباً ما يكون الوالدان الجهات الرئيسة الفاعلة في بناء شبكة العلاقات الاجتماعية التي يقيمها الأطفال. كما ترتبط

عملية النمو الكمية والنوعية لشخصية الأطفال ارتباطاً وثيقاً بطبيعة وحجم الموارد التي يوفرها لهم الآباء

وقد بينت الدراسات الاجتماعية والنفسية أنَّ المراهقين الذين تربطهم علاقة حميمة بوالديهم يحققون معدلات عالية في المدرسة، وتنخفض لديهم معدلات التغيب عن المدرسة، كما تكون معدلات التسرُّب المدرسي لديهم ضعيفة للغاية، فضلاً عن ندرة حالات التماس الرعاية الطبية بسبب مشكلات عاطفية أو سلوكية.

لقد زاد الاهتمام بين الباحثين في السنوات الأخيرة بموضوع التأثيرات الاجتماعية للتكنولوجيا الحديثة علي الأسرة والعلاقات الأسرية، وبخاصة التقانة أو التكنولوجيا الرقمية بأدواتها المتعددة والمختلفة. وأبرزت دراسات عديدة أنَّ هناك احتمالات قوية أن يؤثر دخول الهاتف الجوال، والفضائيات والحاسوب، وبالدَّات علي الانترنت علي العلاقات الأسرية عامّة، وعلي العلاقة بين الوالدين والأطفال والشباب بصفة خاصّة. وبرغم ذلك الاتفاق بين المهتمين، فإنَّ الآليات الفعلية التي تُمارس من خلال التقانة الحديثة بتأثيراتها ليست معروفة تماماً، ولا هي محل اتفاق.

وهذا ما يفتح الباب واسعاً أمام تنافس عدة مقاربات، أو بتعبير أدق عدة فرضيات لفهم الطريقة أو الطرق التي تؤثر بواسطتها التقانة الحديثة، وبالدَّات الانترنت علي العلاقات الاجتماعية في الأسرة، وتنافس في ميدان البحث حول هذا الموضوع ثلاث مقاربات أو فرضيات:

* تتمثل الفرضية الأولى فيما يُعرف بـ "الحدود الأسرية" Family boundaries التي تقترح أنَّ إدخال وسائل التكنولوجيا الحديثة إلي البيت، مثل: الحاسوب والانترنت يُهدد بإسقاط الحدود الفاصلة بين العام والخاص. إذ يمكن أن تؤدي تلك التقانة إلي ظهور توترات وصراعات عديدة بين أفراد الأسرة، وبخاصة بين الآباء وأطفالهم، وبالدَّات المراهقين منهم.

وتتعدد أسباب تخوف الآباء من الانترنت التي يرون فيها خطراً كبيراً بسبب ما تلتهمه من وقت الأطفال وإبعادهم عن دراستهم، ناهيك عمَّا تقتضيه أمامهم من عوالم غريبة قد تُهدد أخلاقهم وسلوكهم، ولكن أيضاً لأنها تُهدد خصوصية الأسرة، لأنَّ الدخول في مواقع الشبكة و"غرف الدردشة" chat rooms غالباً ما يستدعي تقديم معلومات خاصّة عن الشخص ومُحيطه العائلي لأفراد غرباء، أو لوكالات تجارية، ومن ثمَّ يضع الطفل أو المراهق تلك المعلومات في متناول مُستعملي الانترنت من الغرباء. بل لقد ثبت فعلاً أنَّ الشركات التي تمتلك المواقع أو تديرها لا تكفي باستعمال تلك المعلومات فيما يعود عليها هي ذاتها بالفائدة، بل تقوم أيضاً بالتنازل عن تلك المعلومات الخاصة لمنتسبيها، أو تبيعها لأطرافٍ

أخري لأغراض تجارية ودعائية وربما لغير ذلك أيضاً. وهذا ما يؤدي إلي توتر العلاقات بين الآباء والأبناء بشكل مستمر، لأن الآباء يرون في ذلك مصدراً رئيساً لمخاطر كثيرة قد تتعرض لها الأسرة وتهدد مصالحها المادية والمعنوية.

* وتري الفرضية الثانية المُسماة "إعادة توزيع الوقت" Redistribute time احتمالات كبيرة لحدوث تغييرات في تماسك الأسرة بسبب أن استخدام الانترنت إنما هو نشاطاً يستهلك وقت الأفراد، ومن ثم فهو يُقلص من مقدار الوقت المُخصَّص للأسرة. بعبارة أخرى، يري أنصار هذه الفرضية أن الوقت الذي يقضيه الأفراد علي الانترنت سيكون علي حساب الوقت الذي يقضونه مع أفراد الأسرة الآخرين، خاصةً الزوجين فيما بينهما، أو الوالدين مع أطفالهما. وهو ما يؤدي إلي ضعف التماسك الأسري سواء تعلّق الأمر بالعلاقة بين الزوجين، أم تعلّق بالعلاقة بين الآباء والأطفال، خاصةً المراهقين، الذين يكونون بحاجة كبيرة للدعم المعنوي والأخلاقي من الوالدين في مرحلة حاسمة من نمو شخصياتهم.

* أما الفرضية الثالثة التي تقوم علي فرضية "تركيبية الشخصية" Personal combination فإنها تعتقد أن التكنولوجيا الحديثة وبالذات الانترنت لا تؤثر علي العلاقات الأسرية إذ إنَّ كُلَّ التغيرات التي تحدث في العلاقات الأسرية، وكذا الصراعات والتوترات التي تصيبها، وضعف التماسك الذي يُميزها ليس بالضرورة ناتجاً عن استعمال هذه التكنولوجيا، بل عن استعدادات قبلية متأصلة في شخصية الأفراد المُستخدمين لها، فالأفراد الذين يستخدمون الانترنت بكثرة، خاصةً المراهقين، يتميزون بضعف المفهوم الايجابي للذات لديهم، وهذه السمة هي التي تؤثر سلباً علي العلاقات بين أفراد الأسرة، وبالذات بين الوالدين والمراهقين.

أما بخصوص دور التكنولوجيا الحديثة والانترنت تحديداً في بناء وصياغة اتجاهات الأفراد والعلاقات الاجتماعية فقد أبرزت دراسة مهمة حول هذا الموضوع أجريت في الولايات المتحدة الأمريكية في منتصف التسعينيات من القرن العشرين أن هناك نزعة قويّة لتراجع الالتزام المدني والمشاركة الاجتماعية من قِبل المواطنين خلال السنوات الـ 35 الماضية. حيث لوحظ تراجع في إقبال المواطنين علي الانتخابات، كما ضعف إقبالهم علي الكنائس، وقلَّ الاهتمام بالشأن العام ومناقشته مع الآخرين، وتراجعت عضويتهم في التنظيمات التطوعية، كما صار الناس يلتقون بدرجة أقل في المناسبات الاجتماعية.

وبيّنت الدراسة أن هذا التراجع في الالتزام الاجتماعي أدّي إلي عواقب سلبية علي الجسم الاجتماعي والعلاقات الاجتماعية وعلي الأفراد أيضاً، فعلي المستوي الاجتماعي صاحب تراجع الالتزام الاجتماعي ارتفاع في الفساد، ونقص في فاعلية الحكم وارتفاع في معدلات الجريمة. وقد ثبت بالممارسة أن المواطنين الذين يشاركون في الحياة المدنية والعامة يحققون منافع كثيرة، فالمدارس التي يتعلّم فيها

أبناؤهم تسير بشكل أفضل، وتصبح شوارعهم آمنة. أمّا علي المستوى الفردي فإن الانسحاب من الالتزامات الاجتماعية فهو يؤدي إلي العزلة والانطوائية، ومن ثم إفقار نوعية الحياة، فضلاً عن تراجع خطير في مستوى الصحة النفسية والفيزيقيّة. ولقد ثبت أيضاً بما لا يدع مجالاً للشك، أن الناس الذين لديهم شبكة علاقات اجتماعية واسعة يمتعون بصحة نفسية وفيزيقيّة أفضل، ويشعرون بسعادة أكبر في حياتهم.

♦ لا غني عن الإنترنت !!

لا يمكن إنكار أن الاتصال علي شبكة الانترنت الآن من العناصر المهمة في حياة معظم الناس في المجتمعات المعاصرة، حيث انتشرت استخدامات الاتصال بشبكة الانترنت في أماكن العمل والمدارس والمكاتب والمنازل، وأصبح الجميع ومن بينهم الأطفال والشباب من المستخدمين الدائمين لهذه الشبكة. وتُشير الإحصائيات إلي أن 60% من المنازل في الدول المتقدمة تمتلك علي الأقلّ جهاز كمبيوتر واحدًا، فهل الأمر يختلف في الدول النامية ومن بينها الدول العربيّة ؟ في الحقيقة ورغم أنها أقلّ من حيث الاستخدام، إلا أن هناك نمواً سريعاً في هذا المجال حتّى أن مؤشرات استخدام تقنيات الاتصال الحديثة في الدول العربيّة الخليجيّة تُضاهي الدول المتقدمة، بل تفوق العديد منها.

وقد توصّلت نتائج بعض الدراسات إلي موافقة أغلبية الأمّهات عينة الدراسة علي ضرورة وجود الانترنت في المنزل، وأنّه أصبح من الضروريات بنسبة قدرها 69,9%. كما يرون أن للإنترنت إيجابيات، وأنّ إيجابياته أكثر من سلبيّاته، كما يرون أن الإناث والمراهقين هم أكثر استخداماً للإنترنت، ممّا يدل علي أهمية الانترنت في الوقت الحالي، حيث أنّه يمثل المصدر الرئيس للمعارف والمعلومات.

وجاء استطلاع أجري من قِبل مؤسسة "بيو إنترنت" Pew Internet في عرض آراء نحو 2252 أسرة، وخلصت إلي أن الأسر التقليدية تواجه ضغوط الحياة العصرية المتزايدة، باستخدام الهواتف المحمولة، والبريد الإلكتروني، والرسائل النصية للبقاء علي اتصال". وقال 53% ممّن شملتهم الدراسة: إنّ التقنيات الحديثة ساعدتهم علي البقاء علي اتصال مع أقاربهم، الذين تفصلهم عنهم مسافات بعيدة. وذكر 47% من الأسر: أنّها حسّنت من تفاعلاتهم مع من يعيشون معهم. وأفاد 47% آخرون: بأنّ التكنولوجيا الحديثة ليس لها أي أثر. وذكر 2% أنّها أدت إلي انخفاض جودة التفاعل بين أفراد الأسرة.

وبالرغم من كلّ الجدل والحوار الدائر اليوم حول تداعيات استخدام الانترنت علي الأسرة والمجتمع، فإنّ مُستخدمي الانترنت من العرب لم يتجاوز 2% من

مُستخدمي الشبكة في العالم، رغم أنهم يشكلون أكثر من 5٪ من سكان العالم، هذا وما زال المحتوى العربي علي الشبكة ضئيلاً، ولا يمثل سوى 1٪ من المحتوى العالمي كُلّه.

♦ الإنترنت .. والعلاقات الاجتماعية في نطاق الأسرة:

بالطبع لم يُخلق الإنسان وحيداً قط، لذا كان يجب عليه الاندماج مع غيره في المجتمع، وتكوين صداقات ومعارف تُعينه على التعايش في هذه الحياة، فانعزال الإنسان وحيداً بعيداً عن الناس ليس بالأمر السهل كما نتصور، فعلى الرغم من أن هناك الكثير من الحمقى والأغبياء الذين يعتقدون أن الحياة ستبدو أسهل إن ابتعدوا عن كافة أنواع التواصل مع غيرهم، ولكن لا يوجد أصعب من أن تمضي الإنسان وقته وحيداً لا يجد من يُحدثه أو يشاركه أفراحه أو أحزانه بشكل عام.. لذا فإنّ التواصل المستمر مع الناس يجعل من السهل عليه أن يتعامل مع كافة المواقف في حياته، والاستفادة من تجارب الآخرين، كما أنّه سيجد معيماً له يوم أن يحتاج إلى ذلك، فالعلاقات الاجتماعية مهمة جداً وضرورية للغاية.

وقد توصّل فريقٌ بحثي أمريكي من جامعة "يونغ بريغهام" Young Brigham إلى أنّ قضاء وقتٍ سعيدٍ مع الأهل والأصدقاء، يُقلّل من خطر الموت المبكر بنسبة 50٪، وصرّح أعضاء الفريق بأنّ العلاقات الاجتماعية القويّة مفيدة للصحة؛ مثل: التوقف عن التدخين؛ حيث إن ضعف العلاقات الاجتماعية يُوازي تدخين 15 سيجارة في اليوم، وإن تراجع الحياة الاجتماعية يُعادل مُعاناة إدمان الخمر، وتأتي أهمية العلاقات الاجتماعية في أنّها تزيد في صحة الإنسان أفضل من اللقاءات التي تمنع الإصابة بالمرض؛ ذلك أنّ الإنسان خُلِق كي يعيش مع غيره، وأن عزلته عن الناس تُسبّب له أمراضاً نفسيّةً وصحيّةً. إنّ وجود العلاقات الاجتماعية بين أفراد الأسرة يعني وجود المحبة، والعاطفة، والمودة، وغيرها من الصفات الحميدة، التي تجعل الأسرة متماسكة ومتراصة.

وكان للإنترنت تأثيراً ملحوظاً علي مثل هذه العلاقات الاجتماعية، فقد ساعد الإنترنت على توطيد الكثير من العلاقات الاجتماعية من خلال وسائل التواصل الاجتماعي المختلفة، ولكن بطريقة أكثر بروداً عن ذي قبل، فعلى الرغم من أن الإنترنت استطاع تقريب المسافات، واختصار الوقت والجهد والمال، إلا أنّ الكثير من العلاقات الاجتماعية أصبحت شبه راكدة، مملّة، فقد استبدلت الزيارات والتجمّعات في المناسبات والأعياد برسالةٍ صغيرةٍ يرسلها الشخص إلى مَنْ يُريد عوضاً عن زيارته، أو الحديث إليه وجهاً لوجه، فكانت تلك الرسائل أشبه بتسجيل الحضور فقط في حياة البعض، هذا الحضور الاسمي فقط وليس الفعلي.. فاختفى الهدف الأصلي من التواصل، وأصبح كلّ شيء بارداً، كما أنّ التجمّعات

العائلية وتجمعات الأصدقاء نفسها لا يخلو منها هذا المشهد الذي ترى فيه كل فردٍ ممسكٍ هاتفه المحمول متصفح للإنترنت لا يحفل بالاجتماع مع أصدقائه وعائلته، فأصبحت العلاقات الاجتماعية مفككة ومتباعدة بشكلٍ كبير، واختفت مظاهر المشاركة الفعلية التي تكون في الحزن والفرح وغيرها إلا في حدودٍ ضيقة جداً، وغالباً ما تكون قاصرة على رسالة على الإنترنت.

♦ كيف أفادت شبكة الإنترنت.. الأسرة ؟

ككل اكتشاف علمي أو تطور تكنولوجي فإنَّ للإنترنت إيجابيات وسلبيات وهو الأمر الذي يتوقف على مُستخدميه وكيفية استخدامه، فهو مصدر للحصول على المعلومة، والتسلية، وللتواصل بين الأفراد، ولإعلان، والتسويق، وللتعبير عن الرأي بهدف، وبغير هدف.. الخ. وإنَّ التعامل مع الإنترنت قد ساعد الأسرة في البحث عن فرص العمل، أو التجارة، أو عقد الصفقات، أو التسجيل ودفع الرسوم، وتقليل فترات التسوق عبر الإنترنت، كما ساعد في ترتيبات السفر والحجز للرحلات السياحية، وفي التعرف وعقد الصداقات عبر القارات، ووسَّع من نطاق التعرف والمجالات التي تندمج معها الأسرة.

وهذا جعل من الإنترنت عاملاً من عوامل تحقيق التنمية البشرية بما يحمله من جوانب إيجابية، وتحدياً لها في نفس الوقت عبر إساءة استخدامه من قِبل مُصممي ومُديري المواقع الإلكترونية، ومُستخدميها التي تنعكس على أفكار وسلوكيات الأشخاص، فأمَّا هذا المدَّ الإلكتروني لشبكة الإنترنت أصبح من الصَّعب بل من المستحيل علينا الانعزال عنه كأفرادٍ أو كدولٍ ومجتمعات. لذا نجد الدول بكبيرها وصغيرها متأثرة ومُستخدمة لشبكة الإنترنت، وهذا ما يوصلنا إلي أنَّ الأسرة بكافة مكوناتها ليست خارج هذا التأثير وتداعياته.

إنَّ تكنولوجيا الاتصال الحديثة تؤثر في سلوك أفراد الأسرة بأبعاده الثلاثة: (الأفعال Actions ، التفكير Thinking ، الانفعالات Emotions)، وبالتالي على علاقاتهم الداخلية (فيما بينهم)، وعلاقاتهم الخارجية (مع المجتمع)، كما أنَّ تكنولوجيا الكمبيوتر والإنترنت تؤثر في التفاعل الأسري في ضوء الإشباعات المطلوبة جراء استخدام هذه التكنولوجيا، وكذلك في ضوء نسق القيم السائدة في الأسرة، وقد تكون عاملاً يدعم هذا النسق أو يضعفه، فإذا كان الكمبيوتر والإنترنت يلعبان دوراً مهماً في حياة الأسرة المعاصرة، فإنَّ الجدوى المتحصلة تتوقف على طبيعة استخدام هاتين التقنيتين من جانب أفراد الأسرة والإشباع المتحقق.

وفيما يخص الأطفال، فإنَّ الاستخدام المعتدل والهادف للإنترنت لا يؤثر على الأداء الأكاديمي أو الاجتماعي من جهة. ومن جهةٍ أخرى، فإنَّ الأسرة تُشكِّل المؤثر الأول في علاقة الأبناء بالإنترنت والآثار المترتبة على هذه العلاقة، وهنا

تؤكد الدراسات العلمية على أهمية دور الأسرة كسلطة ضابطة للسلوك وبما يتفق ونسق القيم السائد، فإذا مارست الأسرة هذا الدور تصبح تكنولوجيا الكمبيوتر والإنترنت عاملاً إيجابياً مواتياً من المنظور الأسري، وعندما تكون القيم الضابطة لسلوك أفراد الأسرة متفقة مع معايير تفرها ثقافة المجتمع، تكون هذه التكنولوجيا مصدراً لإثراء القيم الإيجابية في الأسرة والمجتمع.

وفي ظل ما تطرحه العولمة من فرص وتحديات جدية بالاهتمام، فإن عملية التنمية والتغيير الاجتماعي تطرح على الأسرة مشاكل وتحديات تتعلق بتكوينها وتماسكها ودورها في عملية التنمية، من حيث تعليم وتأهيل الإنسان القادر على التفاعل الإيجابي والتعامل الواعي مع هذه التطورات ومحاولة حل المعادلة الصعبة التي تقتضي الاستفادة من العولمة، وفي الوقت ذاته مواجهة ما تنطوي عليه من تحديات، وهذا ما ينطبق تماماً على استخدام شبكة الإنترنت، فالعلاقة بين الأسرة والإنترنت ذات منحنيين: فمن جهة أولى يُشكّل الإنترنت داعماً أو شريكاً للأسرة في تكوين وتنمية شخصية أفرادها، ومن جهة أخرى يُشكّل اعتداءً أو اختراقاً (وهنا نستطيع تشبيه هذا الاختراق بما يسمى بلغة المعلوماتية الهاكرز Hackers) يعرقل أو يشوه عملها في بناء شخصيات أبنائها وصقلها.

ويؤدي الإنترنت دوراً إيجابياً ملموساً في توليد المعرفة والعلم لدى الأطفال والبالغين وإلى تغيير الأنماط الفكرية والسلوكية لديهم عبر حزمة متنوعة من:

* الموسوعات والكتب والمراجع المتوافرة على المواقع الإلكترونية والتي تؤمن للأفراد مصدراً غنياً بالمعلومات اللازمة لكتابة الواجبات المدرسية، والأبحاث، والتبحر في موضوع معين، أو مجال بعينه.

* أساليب وسبل تنمية مهارات حُب الاستطلاع والتعلم الذاتي، كما وفر الإنترنت شكلاً جديداً للتعليم والتعلم الاستكشافيين المفتوحين والشائقين.

* مهارات الأسلوب التفاعلي والمشاركة بالمعلومات والآراء والتجارب.

* أدوات وآليات استكشاف العالم ومتابعة كل ما يطرأ عليه من مستجدات في جميع المجالات الثقافية والاقتصادية والاجتماعية والسياسية والفنية والرياضية الخ..

* تعلم اللغات الأجنبية المختلفة مما يُسهّل عملية التواصل بين الثقافات الأخرى والتعرف إليها.

♦ الإنترنت .. مخاطره وسلبياته على الأسرة:

نكرنا تأثير الإنترنت بشكل مجمل على العلاقات الاجتماعية في عمومها، ولكن بالتأكيد سيكون تأثيره على أفراد الأسرة الواحدة أشد خطراً، وإن كان قليلاً، ولكنه بالفعل ليس تأثيراً ضعيفاً بل إن تأثير الإنترنت على الأسرة تأثيراً خطيراً وقوياً

جداً، فلم يكتفِ الإنترنت بجعل الأسرة مُفكَّكة فحسب، بل إنَّه لا تخلو أي أسرة من مشكلات الإنترنت المختلفة.

في البداية إنَّ الفرد يحتاج إلى شريك في حياته، يُعينه على أعباء الحياة، ويُساعده فيها، فلا يشعر بأنَّه وحيداً أو قليل الحيلة، فإنَّ الأسرة تُعطي قوَّة للمرء، كما تعطيه الحبَّ الكافي الذي يحتاج إليه لمواجهة الكثير من الصعوبات، فعندما تغلغل الإنترنت في حياة الأسرة غيَّر في معالمها الأصلية، فأصبح المرء وحيداً في أسرته، ربما يتلقَّى دعمه من الخارج عن طريق علاقاته على مواقع التواصل الاجتماعي أكثر من الداخل في أسرته، فاختفت تلك العلاقة التي تجمع بين الأب وأبنائه، أو الأم وأبنائها، كما اختفت أيضاً علاقة الأخوة بعضهم البعض، والأكثر خطورة هو فتور العلاقة التي تجمع بين الزوج وزوجته، وبهذا قد أصبحت الأسرة مجرد كيان هش قابل للسقوط أو الانهيار في أيَّة لحظة. فمن الممكن أن نشاهد الأب وهو يحاول التواصل مع أبنائه بأن يخرج معهم في نزهة أو زيارة ولكن دون جدوى، لأنَّ الأبناء أصبحت متعتهم قاصرة فقط على متعة الإنترنت ومواقع التواصل الاجتماعي..

وكأننا نعرف أنَّ الإنترنت يحوي الكثير من المواقع التي لا يجب للأطفال الوصول إليها دون رقابة مناسبة، كما أنَّ الجلوس لساعاتٍ طويلة على الإنترنت يجعل الطفل لا يُمارس الألعاب الحركية التي من المفترض أن يقوم بها في هذا السن، أو لا يقوم بواجباته المدرسية المطلوبة منه، فيحصر اهتماماته في شيء معين وغالباً لا يُفيد. وقد توصلت بعض الدراسات إلى أنَّ غالبية المواقع التي يتصفحها مُستخدمين الإنترنت هي المواقع الترفيهية، حيث بلغت النسبة 62,2%، وهذا ما يؤكِّد صغر سن مَنْ يستخدم الإنترنت من فئات المجتمع، الذين يدفعهم لاستخدام الإنترنت التسلية.

ومثل هذا الطفل وغيره من الأطفال، يفقد بالتأكيد تواصله مع أسرته، بل سيقَل أيضاً إنتاجه في أي شيء آخر، وإن أُتيحت له الفرصة للقيام بعمل ما فسيبقى تفكيره مشتتاً بما كان يفعله على الإنترنت حتى يقوم بفعله مُجدداً، وبالتالي سيصبح انطوائياً داخل المنزل وخارجه، يقضي ساعات أطول منسكاً هاتفه المحمول أو أي وسيلة إلكترونية، كارهماً إمضاء وقته مع أي أحد آخر، ولذا لا يستطيع أن يحظى بأصدقاء جدد.

و لقد انتقل تأثير الإنترنت من الأبناء إلي الآباء، فنجد كثيراً الزوجة وهي تشكي غياب زوجها عنها وهو في المنزل، لأنَّه لا يترك هذا هاتفه الجوال من يده، أو لا يمل من الألعاب الإلكترونية التي أعدت للكبار أيضاً، وعندما يحدث مثل هذا الخلل في علاقة الزوج بزوجته فعلياً أن نتوقع أن البيت على وشك الانهيار، فحينما تنزعج الزوجة / الأم فإنَّ البيت كُلُّه ينزعج، وحينما تغضب، فغالباً

ما تصبّ جام غضبها علي أبنائها، أو ربما تتكاسل قليلاً رغماً عنها في أداء أعمال منزلها، وهي إن لم تجد الاهتمام الكافي الذي من المفترض أن يُحيطها به زوجها فلن تُعطيه بالمقابل لأبنائها، كما لن تعطي شيئاً أصلاً، فانشغال الزوج عنها وإمضائه الكثير من الوقت بعيداً يجعلها تشعر بالوحدة، وربما تقوم هي الأخرى بفعل نفس الشيء الذي يقوم به زوجها من الإمساك بهاتفها الذكي، والانشغال بالإنترنت، ولكن عندما تقوم هي بذلك سيكون هناك انهياراً حقيقياً لدعائم هذه الأسرة. والأمر لا يتطلب سوى أن يضعنا نصب أعينهما أنّ مصلحة الأبناء ورعايتهم مقدمة علي أية مصلحة أخرى وحسب.

ونورد هنا بعض نتائج البحوث والدراسات المُتعدّدة والكثيرة بهذا الشأن. فقد توصلت بعض الدراسات للنتائج التالية

* تأثرت الأسرة سلباً في ظل وجود الإنترنت بحيث ساهم في التقليل من القيام بالزيارات العائلية بنسبة بلغت 45,1%.

* استخدام الأب للإنترنت قلل من قيامه بمسؤولياته تجاه أفراد أسرته، بنسبة بلغت 38,1%.

* استخدام الأم للإنترنت قلل من أدائها لواجباتها تجاه أفراد أسرتها، بنسبة بلغت 37,1%.

* استخدام الإنترنت قلل من الأوقات التي يقضيها أفراد الأسرة مع بعضهم البعض، بنسبة بلغت 56%.

كما تبين من النتائج التي تمّ التوصل إليها من بعض البحوث الميدانية، ما يلي:

* هناك تغيّر في سلوكيات المُستخدمين للإنترنت، بحيث أدى استخدامه إلي العزلة داخل المنزل، بنسبة بلغت 52,6%.

* أنّ الأبناء - أحياناً - لا يحترمون قرّارات الوالدين، بنسبة بلغت 38,4% .

* أنّ استخدام الأبناء للإنترنت قد أدى للتهاون في أداء الصلاة، بنسبة بلغت 44,7%.

* أنّ استخدام الإنترنت ساهم في تكوين علاقات غير مسموحة بين الجنسين عن طريقه، بنسبة بلغت 44,4%.

* أنّ إطلاع الأبناء على المواقع المتنوعة داخل شبكة الإنترنت أدت إلي تغيير طريقة اللبس، بنسبة بلغت 39,3% .

* أنّ استخدام الإنترنت ساهم - أحياناً - في تقليد قصّات الشعر الغريبة، بنسبة بلغت 39,35% .

* أنّ استخدام الإنترنت ساهم - أحياناً - في اكتساب ألفاظ غير لائقة، بنسبة بلغت 38,54% .

* أن مواقع الإنترنت يُشجع - أحياناً - على استخدام العنف كأسلوب في التعامل مع الآخرين، بنسبة بلغت 39,4%.

* أن استخدام الإنترنت أدى إلى مُطالبة الأبناء بنيل حُرِّية أكثر في اتخاذ قراراتهم الشخصية، بنسبة بلغت 44,5%.

* أن استخدام الإنترنت أصبح وسيلة للهروب من المشكلات لدى المراهقين، بنسبة قدرها 43,4%.

لقد أثر الإنترنت سلباً علي البنين الأخلاقي للأطفال والمراهقين، فقد وفرت الإنترنت مواقع لا أخلاقية، أو مواقع إباحية، ومواقع تدعو إلي العنف والكرهية، وأخري تجعلهم يدخلون في تجارب عاطفية وهمية. وقد أصبح لكل فرد منهم عالمه الافتراضي الخاص به، الذي يتعامل معه من خلال الإنترنت الأمر الذي يُهدد تماسك الأسرة وقدرتها علي ممارسة دورها الأساس في التنشئة الاجتماعية والأخلاقية.

وبالاستناد إلي بعض نتائج الدراسات التي اهتمت بالبحث في تأثيرات استخدام الإنترنت علي الأسرة، يمكننا أن نبرز أهمها، علي النحو التالي:

* المراهقون والشباب لم يعودوا يعتمدون علي الأسرة في الحصول علي المعلومات حيث يلجئون إلي مواقع المنتشرة علي شبكته.

* اعتماد الأطفال والشباب علي الإنترنت قد انتهك خصوصية الأسرة.

* تعامل الشباب مع الإنترنت قد ولد صراعات مع الأبوين ممّا تسبّب في إضعاف تماسك الأسرة.

* استخدامات الإنترنت أدت إلي استهلاك الوقت، وبالتالي انخفضت كمية الوقت الذي يقضيه الأطفال والشباب مع والديهم.

* الاستخدام المُتكرّر من قِبل الأبناء للإنترنت يؤثر سلباً علي السمات الشخصية لهم، فينعكس ذلك علي علاقتهم بوالديهم.

* بعض الآباء لا يتابعون ما يقوم به الأبناء في تعاملهم مع الإنترنت، وهناك بعض الآباء يتجاهلون أو لا يدركون مخاطر استخدام أولادهم المُتكرّر للإنترنت وخصوصاً الأطفال.

وهناك دراسات واستطلاعات عديدة تُشير إلي عدد كبير من الآثار السلبية الأخرى علي الأسرة، ففي الولايات المتحدة الأمريكية مبتدعة هذا الإنترنت، برزت إلي الوجود ظاهرة جديدة تُسمي "أرامل لإنترنت" Cyber windows، حيث وصلت نسبة النساء اللواتي يشكين من إيمان أزواجهن الإنترنت ويطلبن الطلاق إلي 53 %، وذلك طبقاً للدراسة التي نشرتها "كيمبرلي يونغ" Kimberley Young في مؤتمر مؤسسات علماء النفس الأمريكيين المُنعقد عام 1997.

وفي مصر أعلن جهاز التعبئة العامة والإحصاء تسجيل 45 ألف حالة طلاق خلال عامي 2006-2007 سببها إدمان الأزواج علي الانترنت، وذلك من مجموع حالات الطلاق التي بلغت 75 ألف حالة، وهي نسبة كبيرة جداً إذا ما كانت هذه المعطيات صادقة.

وتوضح الجهة ذاتها أن 68% من حالات إدمان الإنترنت المُسببة للطلاق كانت بسبب إنشاء معارف وصداقات بين الزوج ونساء أخريات عن طريق الإنترنت. كما انتهت العلاقات في 56% من حالات إدمان الإنترنت إلي حدّ الخيانة الزوجية عن طريق الدخول إلي المواقع الإباحية أو غرف المحادثات (الشات) والمنتديات الجنسية.

ورصدت دراسة سعودية أنّ شبكة الانترنت مسؤولة عن 65% من نسب الطلاق بين أزواج تتراوح أعمارهم بين 29 و 30 عاماً ولم يمرّ علي زواجهم سوي سنوات محدودة، وكانت دوافع دخولهم هذا العالم مختلفة وتتوزّع بين عدة عوامل منها: 46% نتيجة ضعف الوازع الديني والأخلاقي. 20% نتيجة الشعور بالملل تجاه الزواج. 16% نتيجة بُعد أحد الزوجين عن المنزل. 10% نتيجة حُب الاستطلاع والرغبة في التغيير. 6% نتيجة صعوبة التفاهم بين الزوجين. 3% نتيجة فتور العلاقات العاطفية والحميمية بين الزوجين.

وفي دراسة أجرتها مجلة أمريكية متخصصة أكّدت أنّ المجتمع البشري سيعيش حالة من الفوضى خلال السنوات المقبلة نتيجة طغيان تكنولوجيا المعلومات علي الحياة البشرية، قبل أن يتوصل الإنسان إلي توازنٍ جديد معها، وتوظيفها مع متطلباته المعيشية والاجتماعية بشكلٍ سليم.

♦ الوقاية.. وأساليب التحصين :

كيف نقضي على تأثير الإنترنت السلبي على أفراد الأسرة ؟ ربما على الأب والأم وضع نظام يطبقه كل فرد في الأسرة، مثل عدد ساعاتٍ معين مسموح به للجلوس على الإنترنت، فالإنترنت لا يزال هاماً لا يمكن الاستغناء عنه، فمنعه في المنزل ليس حلاً جيداً، كما أنه مستحيل أيضاً، بالإضافة إلي وضع عدد ساعات معين للإنترنت محاولة التجمع مع الأسرة في كل وقتٍ ممكن وفتح النقاش والحوار حول الكثير من الأمور، وخلق الجو الأسري الذي يجب أن يكون، فلا يجب أن يتناول فرد طعامه وحيداً مثلاً، كما أنه عند الجلوس مع الأسرة يجب الامتناع عن استخدام أي وسيلة للتواصل مع الإنترنت، وخاصة بالنسبة للأب الذي لا يهدأ هاتفه عن الرنين، ربما الاتفاق مع الأسرة على مشاهدة فيلم أسبوعي مع بعضهم ومناقشته، والامتناع به، كما أنه يجب على الأب والأم معرفة ما يقوم أبنائهم بفعله جيداً ولكن ليس من باب المراقبة بل من باب الصداقة، فإن

الطفل إن كان صديقاً لأمه أو أبيه كان ذلك أسهل عليه عندما يقوم بتلقي نصيحة ما، أو زجر على عمل معين سيء قام به، ومحاولة الأب والأم إشراك أبنائهم في العديد من الأنشطة التي تثقل موهبتهم، وتجعلهم يتواصلون مع العالم الخارجي بعيداً عن الإنترنت لفترة ما.. ربما إن حاول الوالدان فعل ذلك قل تأثير الإنترنت السلبي على أفراد الأسرة، وحفظها قليلاً من التفكك الذي يعترئها.

وهذه بعض أساليب الوقاية والتحسين:

1 - إبرام الاتفاقيات الدولية بهدف تقوية القيم الأخلاقية والمجتمعية؛ للحفاظ على ترابط وتماسك أفراد الأسرة بعضهم البعض، إلى جانب اتفاق دول العالم على منع الشركات الخاصة التي تروج قيماً تمسّ تماسك الأسرة، سواء بعدم إنشائها من الأصل، أو بإبذارها، أو بإغلاقها. ومحاولة طرح برامج تسهم في تلافي عيوب الإنترنت في محيط الأسرة.

2 - العمل على وجود قانون خاص بجرائم الإنترنت واستخداماته فلا الاستنكار يُجدي، ولا التجاهل يُفيد، ولا الرقابة تكفي، ولا سبيل أماناً إلاً اكتساب المزيد من الوعي والمرونة والتكيف، لأن نهر الحياة سيستمر بالجريان والتدفق، وعلينا أن نجيد السباحة وسط أمواجه المتلاطمة ما دامت الحياة.

3 - التوعية والإرشاد من خلال وسائل الإعلام بالطرق المثلى لاستخدام الإنترنت.

4 - ضرورة التوعية المستمرة بتبصير الأطفال والشباب بأهمية الوقت، وعدم إهداره بما لا يُفيد.

5 - علي المؤسسات المهمة م بقضايا الطفولة والشباب والأسرة بشكل عام، أن تُكثف جهودها في التنسيق والتعاون فيما بينها؛ من أجل المحافظة على ترابط الأسرة وتوعية أبنائها.

6 - تُقام دورات تدريبية في مجال التواصل الاجتماعي، والترابط الأسري، ينبغي الالتحاق بها، خاصة لمن يُعاني من العزلة والانطواء بسبب استخدام الأجهزة التي تتصل بشبكة الإنترنت.

7 - أهمية تعلم الآباء والأمهات كيفية استخدام الإنترنت، وطريقة الدخول إلى المواقع، والمدونات وغرف الدردشة، والتجوال في مواقع التواصل الاجتماعي: "فيسبوك" Facebook، و"تويتر" Twitter و"أنستجرام" Instagram وغير ذلك. والتعرّف على اللغة التي يتخاطب ويتراسل بها الأطفال والشباب لتكون لديهم القدرة على الحوار الهادف مع أبنائهم.

8 - من المهم مراقبة سلوك الطفل أو المراهق أثناء استخدام الإنترنت مع ضرورة تواجد أحد الأبوين أثناء استخدامه للإنترنت، ولكن قد يتعذر هذا الإجراء

في كثير من الأحيان مع استخدامه الهاتف المحمول أو الجوّال الذي يصطحبه معه أينما ذهب. ولكن في جميع الأحوال لابدّ من توفير الوعي الأخلاقي والثقافي والمجتمعي له بحيث يكون هو الرقيب علي نفسه عندما يتصفح مواقع الإنترنت.

9 - يجب على الوالدين تحديد أوقات وأماكن مُعيّنة لاستخدام شبكة الانترنت داخل المنزل.

10 - ينبغي على الوالدين أن يعملون على تقليل استخدام المراهقين للإنترنت.

11 - وضع برامج حماية وحجب للمواقع الضارة للمستخدمين من الاطفال والمراهقين،كلّما أمكن ذلك.

12 - عدم تصفح الإنترنت، وخصوصاً علي أجهزة الهواتف أثناء تناول الطعام، أو أثناء اجتماعات الأسرة.

13 - ضرورة إيجاد أوقات فراغ، ولو مرّة واحدة في الأسبوع، بحيث يتجمّع أفراد الأسرة جميعاً لممارسة نشاط ترفيهي، أو الخروج في نزهة، أو حتى لمناقشة قضايا ما.

14 - يجب أن يُشجع الأبناء من قِبل أسرهم علي ممارسة بعض الهوايات التي يحبونها: مثل الرسم، أو الرياضة.. الخ بعيداً عن الأجواء الافتراضية.

15 - يجب تنمية العلاقات الاجتماعية للأبناء من خلال تشجيع الأسرة لهم علي تكوين صداقات حقيقية.



الفصل الثالث

أبناؤنا ..

والقراءة الإلكترونية

ث تغلغت تقنية المعلومات في جميع جوانب حياتنا اليوم، بحيث أصبحنا لا نستطيع في غالب الأحيان إنجاز الكثير من الأعمال دون الحاجة لأحد الأجهزة أو البرمجيات الإلكترونية. وقد بدأت التقنيات التكنولوجية الحديثة بالتأثير في أحد أهم جوانب الحياة - ربما بدون أن ننتبه - ألا وهي القراءة. فالكثير من أعمالنا اليومية تتطلب قراءات عن طريق أجهزة الهاتف النقال (الموبايل)، أو الكمبيوتر كأعمال البريد الإلكتروني E-mail، وتحرير التقارير المكتبية، وتطوير شرائح العرض، وقراءة الأخبار والمعلومات عن طريق المواقع الإلكترونية المتناثرة هنا وهناك على شبكة الإنترنت. حتى الكتب والصحف والمجلات المطبوعة باتت تأتي هي الأخرى في شكل إلكتروني إما من خلال مواقع الإنترنت، أو بشكل رقمي مثل: "الكتب الإلكترونية" E-books. الأمر الذي يجعلنا - كمستخدمين - أمام خيارين لا ثالث لهما بشأن القراءة: إما أن نقرأ باستخدام المطبوعات الورقية التقليدية، أو القراءة باستخدام الأجهزة الإلكترونية، فأيهما أفضل وأنفع؟

في قناعاتي الشخصية ليس بالإمكان إنكار الطفرة الإلكترونية وما ترتب عليها من تغيرات شديدة على مختلف الأصعدة، وفي شتي مناحي الحياة، ومنها عملية القراءة، ولكننا في المقابل لا نزعم أن دور المطبوعة الورقية باتت في طي النسيان، وعلى فسوف نعرض لهذا الموضوع بشيء من الموضوعية العلمية، في محاولة لتبيان الإيجابيات والسلبيات، بهدف الوصول إلى قناعات شخصية ترضي جميع الأطراف.

♦ تعريف القراءة:

لا نود أن نخوض كثيراً في عرض تفاصيل موضوع القراءة، ولكن ينبغي في البداية أن نتعرف على ماهيتها، فالقراءة وسيلة مهمة تصل الإنسان بمصادر علمه وثقافته، وتزيد من قدرته على التفكير والنقد، فتثمي فكره وعواطفه، وتثري خبراته، وتعينه على التعامل مع مشكلات الحياة المختلفة، وتُساعده في تنمية كافة جوانب شخصيته، وميوله، واتجاهاته، وتعمل على تأسيس مفاهيمه المختلفة، فعن طريق القراءة يستطيع المرء أن يُفسّر، ويُقارن، وينقد، ويحلّل، ويستنتج؛ ليصل إلى ما يقتنع به.

وننوه بأن القراءة بالنسبة للأطفال والشباب قد تراجعت، أكثر ما هي متراجعة، والسبب لا يكمن في وسائل التكنولوجيا الحديثة فحسب، ولكن لأسباب عديدة أثرت في تنامي الإحساس الفردي والجمعي بأهمية القراءة وضرورتها. هذا، وقد يظن البعض أن الأطفال والشباب وهم يجلسون بالساعات الطويلة أمام الشاشات، يتصفحون المواقع الإلكترونية، ويقومون بقراءة بريدهم الإلكتروني، ويتواصلون على "الفيس بوك"، فإنهم يقرأون كميات ضخمة من المعارف

والمعلومات، وهذا ليس حقيقي مع الأسف، ففي استبيان تمّ لأكثر من ألفي طفل وشاب بريطاني تتراوح أعمارهم بين 8-18 وُجد أنّهم يقضون الأوقات الآتية أمام أنواع الشاشات المختلفة يومياً:

- * ما يقرب من 7,5 ساعة يستخدمون فيها وسائل الترفيه والمنوعات.
- * ما يقرب من 4,5 ساعة يشاهدون خلالها التلفزيون بقنواته المتعدّدة.
- * ما يقرب من ساعة ونصف الساعة يستخدمون فيها الكمبيوتر لأغراض متنوعة.

* أكثر من ساعة كاملة يقضونها في ممارسة ألعاب الإنترنت.

* ما يقرب من 38 دقيقة فقط كانوا يقضونها لمطالعة المطبوعات الثقافية والعلمية المتنوعة.

نخلص من ذلك أنّ وسائل التكنولوجيا الحديثة لم تجذب الأطفال أو الشباب إلى القراءة العميقة المتأنية، بالرغم من تنوّعها، ووعائها، ووسائل جذبها التي قد لا تتوفر في المطبوعات الورقية، وهو ما يؤكّد أنّ مشكلة القراءة هي مشكلة مُعقّدة ومتشابكة.

ولذلك، نحن لا نري أي فائدة تذكر في منع الأطفال أو الشباب من استخدام وسائل التكنولوجيا الحديثة، بل الأفضل والأجدر أن نسمح لهم بقضاء وقت مناسب في استخدام تلك الأجهزة الإلكترونية. فيها هو طفل صغير بحاجة مُلحّة للتحدّث مع جده الذي يتواجد في مدينة بعيدة أخرى عبر وسائل الاتصال الحديثة "سكايب" Skype، وهذه ليست المشكلة علي كلّ حال، ولكن المشكلة تكمن إذا جلس والده في غرفة مجاورة لغرفة هذا الطفل وقام بالحديث معه عبر "سكايب" لأنّ طفله يُحبّ ذلك!!

♦ الاستعداد للقراءة الإلكترونية:

بدأت الكثير من شركات البرمجيات والتقنية بتطوير البيئة المناسبة (البنية التحتية) للقراءة الإلكترونية. فبدأنا نرى ما يُسمى اليوم بجهاز "القارئ الإلكتروني" E-Reader والذي يأتي بأشكال ومزايا عديدة من شركات مختلفة. من أكثر هذه الأجهزة شهرة في العالم اليوم هو جهاز "الأي باد" iPad من شركة "أبل" Apple الأمريكية، وجهاز "كندل" Kindle من شركة "أمازون" Amazon وهناك كذلك أجهزة قرائية إلكترونية من شركة "سوني" Sony .

أمّا من ناحية البرامج، فقد قامت بعض الشركات بتطوير البرمجيات التي تُساعد على قراءة الكتب الإلكترونية في الحاسوب، مثل: "برنامج القارئ" Reader من شركة "مايكروسوفت" Microsoft ، وكذلك في الهاتف النقال (الموبايل)، مثل برامج شركة "موبي بوكيت" MobiPocket. نصف إلى ذلك قدرة

النَّاس على تصوير (Scan) المطبوعات وتخزينها إلكترونياً بأحد الصيغ المنتشرة كصيغة الـ"بي دي أف" PDF من شركة "أدوبي" Adobe . كما انتشرت في العالم اليوم الكثير من دور النشر والمكتبات التي توفر خدمة تنزيل الكتب الإلكترونية بالمجان أو برسوم رمزية. كل ذلك يعد بمستقبل كبير لقطاع القراءة الإلكترونية، الأمر الذي تؤكدُه آخر الإحصاءات في هذا المجال. فقد أشارت شركة "فيرفيلد" Fairfield للبحوث بأنَّ التوقعات تشير إلى ازدياد عدد المستهلكين للكتب الإلكترونية إلى ما يزيد عن 16 مليون - فقط في الولايات المتحدة الأمريكية - في السنوات القليلة القادمة. فليس هناك أدنى شك بأنَّ التوجه اليوم كبير نحو تحويل المطبوعات إلى الصيغة الإلكترونية على الأقل من باب الحفاظ عليها من التآكل والتلف وبسبب انخفاض تكاليف النشر والتوزيع الإلكتروني.

♦ القراءة الإلكترونية.. بين مؤيد ومعارض:

قد ينقسم النَّاس في هذا المجال بين مؤيد للقراءة الإلكترونية ورافض لها. فنجد مَنْ يرى في القراءة الإلكترونية حلاً للحدِّ من تقطيع الأشجار وتلوث البيئة عند تصنيع أو إعادة تصنيع (Recycle) الأوراق. كذلك فهم يرون خيار الكتب الإلكترونية أقلَّ تكلفة وأكثر قابلية للحمل والتوزيع. كما تتصف معظم برمجيات الكتب الإلكترونية بالقدرة على ترجمة النصوص إلى مختلف اللُّغات وإظهارها بمختلف الخطوط حسب رغبة المُستخدم. يمكن كذلك لبعض الأجهزة والكتب الإلكترونية إظهار مقاطع سمعية ومرئية بين النصوص أو كميزة إضافية، كما يستطيع المُستخدم لهذه الأجهزة الإلكترونية قراءة النصوص حتى عند انعدام الإضاءة الخارجية. أمَّا مَنْ هم ضدَّ فكرة القراءة الإلكترونية فعادة ما يبرروا ذلك باعتقادهم أنَّ للأجهزة الإلكترونية تأثيراً سلبياً على أجزاء الجسم كالعينين والدماغ. وهناك مَنْ يرى أنَّها أنسب للتقديم كهدايا وأقلَّ عرضة للتلف عند إسقاطها.

♦ الكتاب الإلكتروني ..مزاياه وعيوبه:

الكتاب الإلكتروني E-Book هو نشر إلكتروني فيه نصوص وصور، يُنتج ويُشر ويُقرأ على الحواسيب أو أية أجهزة إلكترونية أخرى. قد يكون الكتاب الإلكتروني هو مقابل إلكتروني للكتاب المطبوع، وقد يكون الكتاب قد أُلِف بصورة إلكترونية من البداية، وقد لا يكون هناك كتاب مطبوع منظر له.

تُقرأ الكتب الإلكترونية من خلال الحواسيب الشخصية، أو أجهزة مُخصصة لقراءة الكتب الإلكترونية تعرف بقارئات الكتب الإلكترونية، وقد تستخدم الهواتف الجوّالة والحواسيب المحمولة لقراءتها.

ومن أهم خصائص الكتاب الإلكتروني، أنّه يُمكن من القراءة في ظل الإضاءة المنخفضة أو حتى في الظلام. والعديد من القارئات الإلكترونية الحديثة بها إمكانية تكبير وتغيير خط الكتاب، وقراءة الكتاب بصوت، والبحث عن كلمات، وإيجاد التعريفات، ووضع علامات. كما يمكن للكتب التي تستخدم خاصية الحبر الإلكتروني أن تقلد شكل الكتاب المطبوع مع استهلاك ضئيل للطاقة.

أمّا من حيث تكاليفه، فإنّ قارئات الكتب الإلكترونية هي أغلى بكثير من كتاب مطبوع واحد، لكن تكلفة الكتاب الإلكتروني عموماً أقلّ من الكتاب المطبوع، بل إنّهُ يوجد أكثر من 2 مليون كتاب إلكتروني مجاني على شبكة الإنترنت. وللكتب الإلكترونية صيغ مُتعدّدة، نذكر منها:

1 - نسق المستندات المنقولة PDF، وهو نوع من الملفات يفتح بواسطة برنامج "أدوبي أكروبات" Adobe Acrobat Reader. وهذا النوع من الملفات له صفات غير موجودة في الأنواع الأخرى من ملفات الكتب الإلكترونية ومنها:

- * إمكانية تشفير النصّ بحيث لا يستطيع أحد نسخه كما هو مكتوب.
- * إمكانية إضافة توقيع أو شهادة رقمية من مؤلّف الكتاب.
- * إمكانية طباعة كامل صفحات الكتاب، وهناك خيار لتعطيل هذه الإمكانية عند صنع الملف.

2- نسق TXT و RTF: وهذان النسقان من أبسط أنواع الكتب الإلكترونية نظراً لسهولة إنشاء الكتب بهما، ويمكن عمل ذلك بواسطة برنامجي Notepad و Wordpad في نظام مايكروسوفت ويندوز.

3- لغة رقم النصّ الفائق: وهو النسق المستعمل في برمجة صفحات الويب ويستعمل أحياناً لصنع كتب إلكترونية خاصّة كتلك المعروضة للتصفّح والطباعة على شبكة الإنترنت. وهذا النوع من الكتب الإلكترونية عادةً ما يتكوّن من أكثر من صفحة من المعلومات.

4 - صيغة Compressed HTML Help، اختصاراً CHM حيث تُستخدم لصناعة ملفات المساعدة في البرامج. وهو في الأصل ملف واحد مكوّن من عدة صفحات مصنوعة بلغة رقم النصّ الفائق HTML.

5 - كتاب النشر الإلكتروني: وهي صيغة مفتوحة المصدر من صيغ الكتب الإلكترونية، وملحق ملفاتها: ePub مشتق من العبارة: Electronic Publication، وتعني: "النشر الإلكتروني". وكتاب النشر الإلكتروني عبارة عن

ملف مضغوط بصيغة رموز بريد الولايات المتحدة الأمريكية يحوي ملفات بصيغة لغة الترميز القابلة للامتداد، ولغة رقم النص الفائق، القابلة للتمديد وما يلحق بها من صور وارتباطات.

6 - ديجافو DjVu: وهذا النوع من الملفات يفتح بواسطة برنامج مُساعد يُضاف إلى متصفح الإنترنت. وفي عام 2002 تمَّ اختيار هذا النسق ليكون نوع الملفات المُستخدم في مشروع المليون كتاب الذي أطلقتها شركة "أرشيف الإنترنت" Internet Archive.

وهذا الجدول، يوضح مميزات الكتب الإلكترونية ومساوئها:

عيوب الكتاب الإلكتروني	مميزات الكتاب الإلكتروني
1- توفرها بصيغتها الرقمية قد يتسبب في انتهاك لحقوق الملكية الفكرية (copyright) فتوزيع ونشر الكتاب على الشبكة لا تعتبر عائفاً للبعض.	1- لا تحترق، ولا تتعفن، ولا تنهار، ولا تتفكك من الاستخدام السيئ.
2 - بعض الكتب التي تسمح لقراءها بتعديل محتواها قد يتسبب في تحويل الأفكار الرئيسة لصاحب الكتاب ونسبها لغيره.	2 - القابلية للتحديث الدائم، وتصحيح الأخطاء، وإضافة معلومات جديدة.
3 - الصيغة الإلكترونية لن تحل محل الصيغة الورقية وإمكانية التعامل معها.	3 - سرعة الوصول لأي موضوع داخل الكتاب.
5 - ضوء الشاشة غالباً ما يكون مزعجاً للعين .	5 - قد تكون صوتية رقمية، بما يمكنك من عمل أنشطة أخرى وأنت تستمع لكتاب.
6 - بعض الأجهزة شاشتها صغيرة ويصعب قراءتها، بالإضافة إلى مشاكل أنظمة البرمجيات غير المتوائمة مع الأجهزة .	6 - القابلية للطباعة، وبذلك تعطى القارئ أكثر أو كل فوائد الكتب المطبوعة.
7 - ارتفاع أسعارها مقارنة بنظيرتها المطبوعة.	7 - يمكن نقل كتاب إلكتروني في دقائق أو ثوان معدودة.
8 - ارتفاع أسعار القارئات الخاصة بها، حيث تتوازي أسعارها مع أسعار جهاز كمبيوتر صغير الحجم من نوعية جيدة.	8 - أرخص في الإنتاج، أرخص في الشراء.
9 - عدم توفر أجهزة القراءة على نطاق واسع.	9 - مجانية، حيث تسمح عديد من المكتبات العامة على الإنترنت للقراء بقراءة وتحميل الكتب.
10 - تعطل أجهزة القارئات وتقدمها نتيجة للتقدم السريع للتقنية.	10 - يمكن التنزيل عليها دون إيذاء النسخة الأصلية.
11 - قلة عدد العناوين المتاحة إلكترونياً	11 - تجعل القراءة ممكنة للأفراد المصابين

بحالات من العجز، حيث يمكن التحكم في حجم النص، زيادة الإضاءة للشاشة، والقراءة في الظلام حيث أن الشاشة تضيء للقراء بعكس الكتب المطبوعة.	خصوصاً باللغة العربية.
12- تكون مدعمة بروابط فائقة Hyper-Links تُسهّل الحصول على معلومات إضافية	12- تواجه الكتب الإلكترونية مشكلات الحفظ والصيانة وعدم التوافق مع البرمجيات المختلفة.
13- تُعطى الحرية في تعديل الأسلوب، حيث تسمح عديد من الكتب الإلكترونية لقراءها بتغيير نوع الخط، وحجمه، وحجم الصفحة، والهوامش، الألوان.. الخ .	13- مشكلات تواجه المكتبات والقراء تتعلق بحقوق النشر.
14- تسمح بخيارات لإضافة وسائل متعددة لأنماط الإثارة، كالصوت والمؤثرات الصوتية، والصور والرسومات الثابتة والمتحركة.	14- عدم التفاعل معها بشكل محسوس كما الكتب المطبوعة، وعدم القدرة على كتابة الملاحظات والحواشي .
15- تمتاز بقدرتها التخزينية الهائلة، مما يشجع العديد من الناشرين، وخاصة أن المحافظة والتخزين للكتب المطبوعة تتطلب أغلفة ورقية سميكة تتحمل التداول.	15- إمكانات الوسائط المتعددة، لم يتم الاستفادة بها بكثافة في مجال الدوريات الإلكترونية.
16- تشجع الأفراد على الكتابة والنشر، وبهذا تتغلب على ظاهرة تحجيم النشر.	16- ليس هناك حتى الآن تناغم أو توافق بين البرمجيات والتجهيزات المادية المختلفة، فإذا اشترت عنواناً لقراءته على جهاز معين فلن تستطيع قراءته على الحاسب الشخصي.
17- تمتاز بالبساطة وسرعة النشر والتعليقات، وتسمح للمؤلفين بالتجريب في عديد من المواضيع والأساليب .	17- يوجد القليل من البيانات البيولوجرافية غير الكافية عن العناوين المتاحة والعناوين المفهرسة التي يمكنها أن تنهي كل مشاكل الفهرسة بالنسبة للإصدارات المتماثلة من الدوريات.
18- تساعد في تجنب الأضرار الصحية الناتجة عن استخدام الأخبار والرسايات بالنسبة للمطبوعات، والتحيض والكيماويات بالنسبة للمصغرات الفيلمية.	18- التغيرات التكنولوجية المتلاحقة ، فهناك بعض المخاطر في شراء جهاز لقراءة الكتب الإلكترونية والذي من الممكن أن يصبح بانداً أو قديماً بعد فترة قصيرة من الوقت..

♦ أهم فوائد ومميزات القراءة الإلكترونية:

1 - ناشرو الكتب الإلكترونية ومطوري التطبيقات ينظرون إلى الجانب التفاعلي في القراءة الإلكترونية كميزة تعليمية، وليس كعامل لتشتيت الانتباه. ويقولون إنَّ أشياء، مثل: صوت مواء القط، والنبرات الناعسة الرقيقة لبعض

الأحاديث، وظهور حروف الكلمات الكبيرة الملونة تُساعد الأطفال على اكتساب اللغة. وتلقي آراؤهم تلك بعض الدعم على الأقل عند مقارنتها بتقنيات أخرى؛ فوجدت دراسة لجامعة "ويسكونسن" Wisconsin في عام 2013، أنَّ الأطفال بعمر الثانية تعلّموا الكلمات عند الاستعانة بتطبيقٍ تفاعليٍّ أسرع في مُقابل تطبيق لا يتطلب أي تفاعلٍ منهم.

2 - القراءة الإلكترونية عبر الشاشات، وما تتيحه للقراء من فتح روابط ذات صلة، أو البحث عن معنى لكلمة من خلال "ويكيبيديا" Wikipedia ، أو التغريد بجملة من الكتاب الذي نقرؤه يجعلهم متفاعلين مع النص أكثر، وبهذا لم يعد القارئ مستهلكاً سلبياً للمعلومات كالسابق.

3 - دراسات متخصصة أكدت أننا الآن نقرأ أسرع ممّا مضى، وأكثر أيضاً، وهذا ما أعلنته إحصائيات حول تطبيق مثل: Pocket الذي يقرأ المُستخدمون من خلاله في أوقاتهم المستقطعة ما يضاعف ما كانوا يقرؤونه من قبل.

4- تُعد القراءة علي الشاشات أكثر حُرّيّة، حيث بإمكان الفرد أن يطلع علي كتبٍ من جميع أنحاء العالم، لا يمكن أن تتوفر في بلده، ولا يمكنه شرائها أو الوصول إليها، لأسباب كثيرة، في حين يوفرها الإنترنت. ويمكن للقارئ الاحتفاظ بما يُريده من كتبٍ علي قرص صلب واحد مضغوط CD بحيث يستطيع القارئ الحصول علي مئات الكتب، وتبقي تلك الكتب في متناوله علي هذا القرص، يرجع إليها وقتما يشاء، ولا تشغل أي حيز مكاني.

5 - القراءة الإلكترونية علي الشاشات تُساعد القارئ علي التحكم في حجم الحرف ونوعه وشكله، فيحوّله القارئ إلي النمط الذي يُريده ويُريجه ويعجبه، وتُمكنه أيضاً من وضع ما يريده من تعليقات أو ملاحظات علي النصّ المقروء أكثر ممّا كان يتيحه الكتاب المطبوع، بل بإمكانه أن يقطع سطوراً من المادة المقروءة وأن يحتفظ بها في ملفٍ يستخدمها شاهداً في الموضوع الذي يبحثه من غير عناء ولا جهد، كذلك بإمكانه أن يحتفظ بالمادة المقروءة في ملفٍ وأن يحفظها علي قرصٍ مرنٍ أو صلبٍ ليعود إليها وقتما يشاء، من غير أن تشغل في بيته أو مكتبه حيزاً كبيراً.

6 - ولعل أكبر ميزة للقراءة الإلكترونية عبر الشاشات هي مساعدة القارئ علي قراءة الموضوع الذي يبغي، إذ توفر آلية البحث علي الإنترنت للقارئ إمكانية الوقوف علي الكتاب أو الكتب التي ستفيده في مشروع بحثه من دون أن يقرأ الكتب جميعها، وهذه الآلية في البحث توفر علي الدارسين والباحثين من الوقت والجهد قدراً كبيراً، وتضمن لهم استقصاء المادة المطلوبة.

7 - توفر القراءة الإلكترونية على شبكات الإنترنت للمواد ذات الطابع العلمي إمكانات كبيرة لعرض الصور والرسوم والمخططات بأبعادها المختلفة وأحجامها المتنوعة وألوانها الطبيعية المميزة، بحيث يمكن للباحث أو القارئ التعامل معها والتدخل فيها كما يشاء بالتصغير أو التكبير أو النقل أو الطبع.. الخ. كما توفر القراءة الإلكترونية على الشاشات للمواد ذات الصبغة الفنية إمكانات عرض اللوحات والأعمال الفنية من متاحف العالم أجمع، وبإمكانه أيضاً التعامل معها بحرية واسعة، كما يمكنه أن يزور المتاحف والمعارض والمواقع ذات الصلة وهو جالس في بيته خلف أجهزته الإلكترونية الحديثة.

8 - والقراءة الإلكترونية على شاشات الحاسوب وغيره من الأجهزة القرائية توفر للقارئ الإضاءة الكافية، والجلسة الصحيحة، وأحجام الحروف المريحة، فلا تضايقه الإضاءة الباهتة أو الخافتة، ولا يضطر إلى إمالة ظهره أو انحناء رأسه، بل يظل معتدل الجلسة مرفوع الرأس، ولا تضطر العين إلى الانتقال من الأعلى إلى الأسفل، أو من سطر إلى آخر، إلا بقدر قليل، لأنه من الممكن تحريك الأسطر إلى الأسفل أو إلى الأعلى على سطح الكمبيوتر. وإن كان هناك بعض المخاطر في الجلوس الطويل أمامه، ولكن أكثرها يرجع إلى سوء استخدام الكمبيوتر والخطأ في التعامل معه ولا ترجع إلى طبيعته.

بل تبدو القراءة الإلكترونية على الشاشات أكثر سلامة من القراءة في الكتب الورقية، منها: قراءة الكتاب في الفراش قبل النوم، والقراءة على الأريكة والقارئ مستلق على وجهه، كما لا تبعث على الملل ولا تجلب النعاس، لأن الإضاءة في هذه الأجهزة القرائية جيدة وثابتة، سيما في الشاشات الحديثة المسطحة والمصفاة، حيث تقل فيها درجة التآلق. كما أن هذه القراءة مسلية وممتعة، فهي تثير الشعور بجمال وروعة التقنيات الحديثة المتطورة، وبإمكان الفرد وهو يقرأ على تلك الشاشات أن يستمع إلى ما يشاء من الموسيقى المحفوظة على جهازه، ليتردد عنه أي ملل، بل لتصبح القراءة أكثر إمتاعاً.

9 - وعن طريق الإنترنت والبريد الإلكتروني يستطيع القارئ التواصل مع القراء في كل بقاع العالم، وبإمكانه أن يتبادل معهم الكتب والمجلات والصحف والمقالات في أكبر قدر، وأوسع مجال، وأسرع وقت، وأقل كلفة. إن عشرات المواقع على الشبكة وربما المئات تنشر آلاف بل ملايين الكتب، ولم يعد القارئ أو الكاتب يكتفي بالكتب التي تنشر مطبوعة عن طريق دور النشر بالطريقة التقليدية، وهذا ما يوفر للكتاب الإلكتروني سرعة النشر وسهولته، وهو ما يوفر للقارئ أيضاً سرعة الحصول على الكتاب وسهولته، وأكثر تلك المواقع تفتح الكتب للقراء من غير مقابل مادي، وبعضها وهو الأقل يطلب مبلغاً زهيداً، والكثير من الكتب تنشر مطبوعة في كتاب تتوافر أيضاً على شبكة الإنترنت، والقراءة

الإلكترونية توفر للقارئ بواسطة برامج الترجمة الفورية إمكان ترجمة النص المقروء إلي أي لغة أخرى مباشرة مع إمكانية سماع نطق هذه الترجمة نطقاً صحيحاً.

10 - والقراءة الإلكترونية ستجعل القراءة أكثر سرعة إذ سوف يتمكن القارئ من قراءة عدد من الكلمات والصفحات أكثر ممّا يقرؤه في كتاب ورقي مطبوع، لأنّ الإضاءة كافية، ولأنّ تحريك الأسطر أسرع، ولأنّهُ سوف يوفر علي نفسه مشقة تقليب الصفحات.

11 - والقراءة الإلكترونية علي الشاشات توفر للقارئ حداً اعلي من الصحة الإملائية والسّلامة اللّغوية لأنّ الحاسوب يمتلك برنامج للتصحيح الإملائي واللّغوي والنحوي وغالباً ما يُقدّم للقارئ نصّاً تقلّ فيه نسبة الأخطاء. ومن المميزات أيضاً أنّه بإمكان القارئ أن يحمل معه حيثما ذهب بضعة أقراص مدمجة أو حتى فلاشة، فإذا هو يحمل مكتبة من مئات الكتب بل من ألوف الكتب، ويستطيع أن يقرأها علي أي جهاز كمبيوتر يُصافه لدي صديق، أو في مكتبة، أو مقهى للكمبيوتر. ولا ننسي أنّ الكمبيوتر المحمول وهو كمبيوتر كالحقيبة، فيه كلّ خصائص الكمبيوتر التقليدي، بل أكثر، ويستطيع الفرد أن يحمله معه حيث حل أو ارتحل، ويستطيع أن يقرأ فيه وهو جالس في مقعده، سواء في الطائرة أو القطار أو السيارة، أو هو في مقعده في مقهى أو فندق، وعلي هذا الكمبيوتر نفسه يستطيع أن يسترجع كلّ ملفاته وأن يستعيد كلّ ما كتب أو قرأ وان يتصل مع كلّ من يودّ في العالم.

12 - والقراءة الإلكترونية علي الشاشات تجعل القارئ يدرك أنّه ينتمي إلي حضارة معاصرة متطورة تتجاوز القرن العشرين وكلّ ما سبقه من قرون، بما فيها من مكتشفات ومخترعات فهو لا يقرأ في كتاب مصور، ولا في كتاب مطبوع، ولا في كتاب مخطوط، ولا في كتاب منسوخ علي جلد غزال أو قطعة حجر أو فخار، بل إنّهُ يتجاوز ذلك كلّهُ في قفزة نوعية متطورة وفي هذا بحد ذاته متعة ليس بعدها متعة. وهو لا يقرأ مادة علمية فحسب بل يتواصل مع العالم ويخرج من حدود الزمان والمكان بفاعلية قويّة يقودها هو بنفسه، كأنّه طيّار يُخلق بطائرة أسرع من الصوت، ويتحكّم بمفاتيح تُساعده علي عبور القارات وهذا ليس محض خيال بل واقع وحقيقة.

13 - إنّ القراءة الإلكترونية علي الشاشات تُحقّق للقارئ قيمته الذاتية فيمارس فاعليته بنشاط، ويتحرّر من قيد المادة المكتوبة والمنتھية إلي مجال المادة المعرفية التي يمكن أن يتحاور معها، ويغيّر فيها كما يشاء. والقارئ يتحرّر أيضاً من سيطرة المؤلّف فهو يتعامل مع نصّ ضوئي، ويستطيع أن يغيّر في حجمه وشكله ونمطه كما يشاء، بل يستطيع أن يحذف منه ويضيف إليه كما يشاء، ويستطيع أن يحذفه أو

يثبته بتقانة عالية وسريعة على أجهزته الإلكترونية من غير أن يكلفه هذا الشيء الكثير، وهو بذلك يتحرر من سيطرة الكاتب ومن سيطرة النصّ معاً.

وثمة قيمة أخرى وهي أنّ القارئ يفعل هذا وهو يتحكّم بمفاتيح قليلة بين يديه وهو في بيته أو مكتبه أو في سفره، ويأخذ ما يشاء من كتب ومجلات ويترك ما يشاء، وهو ليس سجين مكتبة أو قاعة مطالعة وليس مُقيداً بقوانين أو أصول ارتياد المكتبات، وبين يديه أحدث الكتب وأقدم المجلات وأحدثها، وبين يديه كذلك المحظور من الكتب والممنوع والمصادر بالإضافة إلى المسموح أيضاً.

14 - وهناك أجهزة قرائية حديثة تتوفر ضمن تقنياتها العالية خاصية القراءة للمكوفين، حيث يستطيع المكفوف بواسطتها أن يكتب عليها ما يشاء وأن يقرأ عليها ما يُريد قراءته. وثمة برامج تجعل من تلك الأجهزة هي التي تقوم بقراءة النصوص أيّاً كان هذا النصّ، وهو يُفيد الكفيف ويفتح أمامه مجالات واسعة للقراءة. كما يمكنه سماع ما يود سماعه بدلاً من قراءته بالعين. وفي القراءة عن طريق تلك الأجهزة القرائية ما يُشجع على القراءة فيغري بها لا سيما الأطفال والناشئة، وثمة برامج متطورة لتعليم الأطفال القراءة وتشجعهم عليها بأساليب شائقة وممتعة.

♦ أهم سلبيات وعيوب القراءة الإلكترونية:

1- ممّا لا يخفي على أحد أنّ القراءة من خلال الوسائل التكنولوجية الحديثة، قد تُحدث نوعاً من التشتت أو التشطي، إذا لم يكن القارئ قد حدّد هدفه المباشر من دخوله على شبكة الإنترنت، والقراءة أو البحث في موضوع مُعيّن، فالشبكة بحر واسع تشمل كلّ شيء، وإذا لم يكن للقارئ هدف ما أثناء إبحاره داخل هذا البحر فقد يتوه فيه وتضل خطواته، ويُصيبه الدوار أو الإعياء.

والخيارات الجديدة التي أتاحت للقارئ عبر الإنترنت وكان أبرزها "hypertext" (التي تُشير إلى ارتباط النصّ برابط إلكتروني يمكن للقارئ بالنقر عليه أن ينتقل إلى صفحة أخرى) غيّرت في عادات القراءة، وقُدّمت للقارئ المعلومات في شكل شجرة يمكن له التنقل بين فروعها، ونالت هي أيضاً قدراً من أبحاث العلماء، وقُدّمت دراسة أجراها باحثون بجامعة "كارلتون" Carlton في كندا عام 2005 حول أثر وجود hypertext في النصّ على العملية المعرفية لدى القارئ، واستنتجت أنّ هذا التغيّر الجديد يُشوّت انتباه القارئ بسبب تفكيره أثناء القراءة في الرابط الذي سيقوم بالضغط عليه، كما أن المقاطعة المستمرة تعوق القارئ عن استيعاب النصّ في شكل متكامل.

كما أنّ الكاتب الأمريكي "نيكولاس كار" Nicholas Carr المتخصّص في تكنولوجيا المعلومات والاتصالات لاحظ أنّه بدأ يفقد قدرته على التركيز وقراءة

كتب طويلة بعمق، وطرح في كتابه المعنون "المياه الضحلة: كيف يؤثر الإنترنت في عقولنا"، التغييرات التي تحدثها القراءة عبر الإنترنت على المخ مع تعدد الخيارات وتنوع المصادر التي تختلط بالنص المكتوب من صور وفيديوهات التي تتسبب في تشتت القارئ، ونفقته القدرة على القراءة بعمق، كان "كار" يؤكد أننا جميعاً نفقد قدرتنا على قراءة الكتب فنفقد بذلك "إنسانيتنا"، وتساءل: «هل جوجل Google يجعلنا أغبياء؟».

لقد استعان "كار" بعلم الأعصاب ليوضح أثر استخدام الإنترنت على المخ، في تجربة أجريت على مجموعة لم يسبق لها استخدام الإنترنت، لاحظ الباحثون تغييراً في قشرة الفص الجبهي، وهي المنطقة المسؤولة عن اتخاذ القرار وحل المشكلات، ينتج هذا من طبيعة القرارات التي نتخذها طوال الوقت على الإنترنت؛ أي إيميل نقرأ؟ ومن نتابع على فيسبوك أو تويتر؟ أي لينك نفتحه؟ لكن وبينما ينشط هذه الجزء من المخ، هناك جزء آخر يخبو وهو المسؤول عن تعزيز الأفكار ونقلها إلى الذاكرة طويلة المدى.

ويؤكد "كار" أن الضحية الأولى لعدم قدرتنا على التركيز طويلاً بسبب اعتيادنا على طبيعة الإنترنت هي الكتب، وهذا يعني المساس بالثقافة الإنسانية التي تُبنى وتتشكل من خلال القراءة العميقة والتأمل، فلم تعد قراءة كتاب مثل "الحرب والسلام"، وتذكرنا للأفكار التي جاءت فيه هي ما يُشكل وعينا، وإنما البحث السريع عبر "جوجل"، و"ويكيبيديا".

أمّا "آن مانجن" Anne Mangen ، أستاذة في المركز القومي لدراسة القراءة في النرويج، ترى أن القراءة عملية تفاعلية بين القارئ والوسيط، فمثلاً نشجعنا الشاشة على القراءة المسحية، والمرور السريع مقابل قلب الصفحة تلو الأخرى، وهذا يعود أيضاً بسبب طبيعة التعامل مع كم كبير من المعلومات، فنحن نعلم أن هناك مئات المقالات والمواضيع الأخرى، فتجربة القراءة هنا مختلفة كلياً، وقد فشل طلاب قرءوا قصة بسيطة على الأجهزة الإلكترونية القرائية في رواية أحداثها، بشكل متسلسل، مقارنة مع من قرءوها مطبوعة بالرغم من بساطة الحبكة، والأحداث غير المعقدة.

وأشارت دراسة مماثلة أجريت في جامعة ولاية "سان خوسيه" San Jose إلى ما نستنفده من طاقة على الانترنت بسبب حاجتنا لتمييز الروابط المفيدة من غيرها، ومن مقاومة التشتيث الحاصل على المواقع المختلفة، وإصابة أعيننا بالإرهاق بسبب التغير الذي نتعرض له من الشاشات، وتغير شكل الصفحات، والألوان، وهي مشكلة موجودة أيضاً في أجهزة قراءة الكتب الإلكترونية.

وتقول "ماري دايسون" Mary Dyson أخصائية علم النفس في جامعة "ريدنج" Redding إن تخطيط النصوص له تأثير على تجربة القراءة فإذا أصبحت

النصوص طويلة جداً يجعلنا ننقل بسرعة بين الأسطر ونتجاوز الكلمات، وأيضاً فإبنا نقرأ بكفاءة أكبر عندما يكون النص يتكوّن من عمود واحد فقط.

2 - وجدت " أني ماري تشانغ" Annie Marie Chang ، أستاذ مشارك في الصحة السلوكية في جامعة "بنسلفانيا" Pennsylvania ، وزملاؤها عندما قارنوا القراء الذين يقرأون إلكترونياً مع أولئك الذي يقرأون الكتب المطبوعة أنّ الأشخاص الذين يستخدمون الأجهزة الإلكترونية تضطرب أنماط نومهم أكثر، ويستيقظون متعبين في الصباح أكثر من أولئك الذي يقرأون الكتب التقليدية. فقد لوحظ فارق بين أنماط النوم واليقظة لكلّ مشارك تبعاً لطريقة قراءته؛ فعندما قرأ المشاركون من جهاز " الآي باد" فإنّ مستويات هرمون "الميلاتونين" Melatonin فشلت في الوصول للمستوى المطلوب للجسم، في حين أنّها بقيت في المستويات المتوقعة عند القراءة من الكتب الورقية التقليدية، وقد أدى ذلك إلى تأخير في الإشارة البيولوجية للجسم للاستغراق في النوم حوالي ساعة ونصف؛ ممّا جعل المشاركين أكثر يقظة، وبالتالي غير مهينين للنوم.

وعندما بحث العلماء في أنماط النوم، وجدوا أنّ الاختلافات تصبح أكثر عمقاً لقراء الأجهزة الإلكترونية، كانت فترات (REM) في نومهم - وهي المرحلة التي يتمّ فيها تجميع الذكريات ويبدأ الدماغ بإنعاش نفسه - أقصر ممّا هي عليه عند الأشخاص الذين يقرأون من الكتب المطبوعة. حدث هذا مع أنّ كلّ المتطوعين ينام نفس المقدار من الوقت، أي ثماني ساعات في كلّ ليلة. وقد أوصت الدراسة بإبعاد الهواتف المحمولة عن السرير بشكل نهائي، حيث أنّ المشاركين بالدراسة امتدت مرحلة النعاس معهم لصباح اليوم التالي.

وأظهرت دراسات سابقة أنّ أحد أسباب تأخر النوم مرتبط بالأجهزة الإلكترونية، بسبب نوع من الضوء الذي يتمّ استخدامه وذلك في الطول الموجي الأزرق، ولقد ربط بعض الباحثين هذا الضوء بالاضطرابات التي تحدث في نظام "الميلاتونين"، على غرار تلك الموجودة في دراسة "تشانغ". وقد قالت "تشانغ" إنّ الضوء المسلط على العين مباشرة من أجهزة القراءة الإلكترونية يمنع تفعيل إشارات النوم التي يرسلها الجسم. أمّا أضواء الغرفة أو المصابيح فهي تعكس الضوء لذلك لا تؤثر سلباً في دورة النوم والاستيقاظ الخاصة بالجسم.

وتفسّر النتائج: لماذا أصبح النوم - الحصول على ما يكفي، والحصول على نوعية نوم جيدة - من أكثر التحديات ويحتمل أن يكون مشكلة صحية متزايدة. قالت "تشانغ": « إنّ هناك إجابة سهلة ولكن ليس من السهل تنفيذها. فاستخدام الأجهزة الإلكترونية ليس قطاراً سيّطى في وقت قريب، لذا فالشيء المهم هو معرفة المزيد عن تلك الأجهزة وكيف تؤثر في حياتنا، وفي صحتنا وكوننا بخير. لذا حاول ترك الأجهزة الإلكترونية قبل أن تذهب إلى السرير بعدة

ساعات، أو يمكنك الذهاب لشراء كتاب». هذا ويعتبر نقص النوم من الأسباب التي تُهدّد القلب والأوعية الدموية بالمرض.

3 - القراءة الورقية تُساعد على الاسترخاء تماماً مثل الموسيقى والمشي، ووفقاً لدراسة أجريت في عام 2009، حيث قام الباحثون بقياس مُعدل ضربات القلب والتوتر العضلي، فوجدوا أن قُرّاء الكتب الورقية يسترخون بعد 6 دقائق من القراءة، في حين أن القراءة الإلكترونية تلغي تلك الراحة الناتجة عن قراءة الكتب الورقية وتُسبب الإجهاد.

4 - فيما يتعلّق بتعلّم اللغة، فيرى باحثون أنه لا يوجد أيّة تقنية يُمكن أن تحتل مكانة المُعلّم المباشر، حتى إذا ما بدا أنها تستحوذ على كامل انتباه الطفل. وكانت باتريشا كوهل "Patricia Kohl" مديرة "معهد التعلّم وعلوم الدماغ"، في جامعة واشنطن "Washington"، قد قادت دراسة في عام 2003 قارنت فيها بين مجموعة من الصغار بعمر تسعة أشهر، وقد جرى تعريض البعض منهم لحديث بلغة "الماندرين" (الماندرينية هي اللغة الرسمية في جمهورية الصين الشعبية، ويتحدّث بها في تايوان وسنغافورة) من مُدرّب مباشر، وتعرّضت المجموعة الثانية للغة "الماندرين" عبر قرص "دي في دي" DVD، بينما تعرّضت المجموعة الثالثة للغة الانجليزية فقط.

وقالت "كوهل": «من الطريقة التي يُحقّق بها الأطفال إلى الشاشة.. بدا من الواضح أنهم سيتعلّمون أفضل من خلال "دي في دي" DVD، لكن مسح الدماغ واختبار اللغة كشف أن المجموعة التي تعرّضت للغة عبر "دي في دي" DVD لم تتعلّم شيئاً بالتأكيد».

وأضافت "كوهل": «إنّ قياسات الدماغ أظهرت هذه المجموعة مُساوية لمجموعة التحكّم التي تعرّضت للغة الانجليزية فقط، وكانت مجموعة التفاعل الاجتماعي المباشر هي الوحيدة التي تعلّمت». ما يعني، بحسب الدكتورة "هيرش باسيك" Hersh Basik: «إنّه التحدّث مع، وليس التحدّث إلى، هو ما يُعلّم الأطفال اللغة».

وحالياً يُشار على نطاق واسع للنتيجة التي توصلت إليها الدكتورة "كوهل" باسم تأثير "بيبي أينشتاين" Baby Einstein Effect في إشارة إلى سلسلة شهيرة من الفيديو المُوجه للأطفال بعمر الرابعة قبل الالتحاق بالمدسة في نهاية التسعينيات وحتى منتصف العقد الأوّل من القرن الحادي والعشرين، وتضمّنت عناوين تحمل اسم الرسام الهولندي "فان جوخ" Van Gogh، والموسيقيار النمساوي "موزارت" Mozart، والعالم الألماني "أينشتاين" Einstein، والشاعر البريطاني "شكسبير" Shakespeare، والفلكي الإيطالي "جاليليو" Galileo.

ولقد حظي المسلسل ومنتجاته بانتشار واسع، حتى أن دراسة في عام 2003 خلصت إلى أن ثلث الأطفال الأمريكيين، من عُمر ثلاثة أشهر إلى عامين، لديهم فيديو واحد من السلسلة على الأقل. لكن في نهاية الأمر، تبين وجود ارتباط سلبي مع تطوّر اللّغة لدى الأطفال. وفي عام 2009، واجهت شركة "ديزني" Disney دعوى قضائية جماعية، وعرضت تقديم تعويضات للأشخاص الذين اشتروا الفيديو.

5 - أوضحت دراسة جديدة أن قراءة الكتب الإلكترونية تتم بصورة أبطأ كثيراً من قراءة الكتب الورقية التقليدية في نتيجة قد تعتبر مفاجأة للكثيرين. وكانت دراسة أجرتها مجموعة Nielsen Norman قامت من خلالها بمراقبة الفارق في سرعات القراءة لدى 24 مُستخدمًا، وقد لاحظت وجود فارق كبير ملحوظ بين القراءة على الأجهزة الإلكترونية والقراءة التقليدية للكتب الورقية المطبوعة.

وقد قام جميع المشاركون في الدراسة بقراءة قصّة قصيرة للكاتب الأمريكي "إرنست هيمنجواي" Ernest Hemingway على أجهزة القراءة الإلكترونية المختلفة، وقد لاحظ الباحث "جاكوب نيلسن" Jakob Nielsen أن الذين قاموا بالقراءة على "آي باد" iPad كانوا أبطأ بنسبة 6,2% من الذين قاموا بالقراءة من النسخة المطبوعة من القصّة، أمّا من قاموا بقراءتها على أجهزة Kindle 2 فكانوا أبطأ بنسبة 10,7%.

6 - حذر الباحثون في كلية الطب بجامعة "هارفارد" Harvard University ، من الأدوات المضيئة المنبعثة من الشاشات الإلكترونية التي تعمل على تعطيل الساعة الداخلية للجسم، وبالتالي تزيد من خطر الإصابة بالسرطان، وسرطانات القولون، والمستقيم، والبروستاتة، والذي تُسببه أيضاً أوقات العمل والسير ليلاً.

7 - القراء الإلكترونيون يجدون صعوبة في تذكر المعلومات، عكس القراء العاديين، ولم يعلم الباحثون ما السبب وراء هذه النتيجة، لكن من المرجح أن لذلك علاقة بالقدرة على التواصل المادي والبصري مع الكتاب الورقي، أمّا في حالة قراءة الكتاب الإلكتروني، فيمكن أن تكون القراءة مجزأة وتخللها زيارات إلى روابط أخرى، أو إلى مواقع التواصل الاجتماعي، مثل: "الفيس بوك"، و"تويتر"، وهذه "الفواصل" أثناء القراءة الإلكترونية هي كثيرة في معظم الأحيان، ومن أجل الاحتفاظ بالمعلومات نحتاج إلى قراءة طويلة، دون فواصل متباعدة في الزمن.

8 - قالت الدكتورة "باميلا هاي" Pamela Hay ، طبيبة الأطفال بالأكاديمية الأمريكية لطب الأطفال، أنه لم تتم معالجة موضوع الكتب الإلكترونية عن

عمد.وأشارت" هاي"إلى محاولتهم تقديم تقرير يستند أساساً على أدلة حول موضوع القراءة في سن مبكرة جداً، لكن لم تتوافر أية بيانات حول الكتب الإلكترونية.

لكن بعض الدراسات الحديثة تُشير إلى أنَّ القراءة للأطفال من الأجهزة الإلكترونية تُضعف الديناميكية التي تقود لتطور اللغة، باعتبار أنَّها تفتقد للتفاعلات المتبادلة بين الطفل والوالدين أثناء قراءة الكتب المطبوعة.وقالت"هاي":« حين نقرأ كتاباً مع طفلك،يوجد الكثير من التفاعل؛ تُقلب الصفحات،وتُشير إلى الصور، وتُتحدث عن القصة.. تضع هذه الأمور إلى حد ما عند استخدام كتاب إلكتروني».

وفي دراسة أجريت في عام 2013، توصل الباحثون إلى انخفاض معدل استيعاب القراءة لدى الأطفال الذين تتراوح أعمارهم بين الثالثة والخامسة،وقد قرأ لهم والديهم من كتب إلكترونية،مُقارنَةً مع الأطفال الذين استخدم أبوهم كتباً ورقية تقليدية.

وبحسب الباحثين،تتضمن أسباب الاختلاف أنَّ الآباء والأطفال الذين استخدموا كتباً إلكترونية أمضوا كثيراً من الوقت في التركيز على الأجهزة نفسها،وليس القصص.وهي النتيجة نفسها التي توصلت إليها ما لا يقل عن دراستين سابقتين. وفي تفسير الفارق بين القراءة للأطفال من الكتب الإلكترونية والكتب التقليدية، قالت الدكتورة "جوليا باريش- موريس" Julia Parish-Morris ، المتخصصة في الطب النفسي التنموي في "مستشفى فيلادلفيا للأطفال" Philadelphia Children's Hospital والمؤلفة الرئيسة لدراسة عام 2013 التي أجريت في جامعة "تمبل" Temple : « كان الآباء يضعون أيديهم فعلياً على الأطفال، ويقولون: انتظر، لا تضغط على الزر، انتهى من ذلك أولاً.. ».

وفي المقابل،فمن المرجح أكثر أن ينخرط الآباء الذين يستخدمون الكتب الورقية المطبوعة فيما يُسميه الباحثون في التعليم"القراءة الحوارية" Reading dialogue،وهو النقاش المتبادل عن القصة وعلاقتها بحياة الطفل.وأظهرت الأبحاث الأهمية المخورية لهذا الحوار في التطور اللغوي للطفل.

واعتبرت" كاثيري هيرش- باسك" Cathy Hersh-Bask ، أستاذة علم النفس في جامعة "تمبل"، وأحد المشاركين في الدراسة، أنَّ ما يهم في القراءة للأطفال هو السلوك الذي يُطلق شرارة المحادثة.وقالت: « لكن إذا كان لدى ذلك الكتاب أشياء تُعرقل المحادثة، مثل لعبة تظهر في منتصف القصة، إذا فإنه لا يوفر لك المزايا نفسها كالكتاب التقليدي قديم الطراز».

وربما يتمثل التهديد الأكبر للكتب الإلكترونية التي تتضمن حكايات صوتية للأطفال أنها تدفع الآباء للتصل من مسؤولياتهم التعليمية، بحسب "كليي سنو" Kelly Snow من "الرابطة الوطنية لتعليم الأطفال الصغار". وقال "سنو": «من المحتمل أن تصبح الكتب الإلكترونية بمثابة جليسات أطفال تلفزيونية لهذا الجيل». وأضاف: «لا نريد أن يقول الآباء: لا يوجد ما يدفعني للجلوس هنا، وتقليب الصفحات وأن أخبر طفلي بكيفية قراءة الكلمة لأن جهاز "أي باد" يمكنه القيام بذلك» !!

لكن في الواقع، ربما يجد الآباء صعوبة في تجنب اللجوء إلى الحواسيب اللوحية، فقد قالت "كلوديا رالي" Claudia Raleigh، وهي أم لثلاثة أطفال تقل أعمارهم عن السادسة في مدينة "بيركلي" Berkeley، أنها التزمت بدقة بتعليمات الأكاديمية الأمريكية لطب الأطفال، لكنها واجهت الحاجة لشغل طفلها الصغير، في العام الثاني من عمره، خلال درس السباحة الخاص بأخته، ومن هنا بدأ تعرفه على "أي باد" الذي شغله عن القفز في حوض السباحة. وقالت "رالي": «فكرت فيه كجهاز منقذ للحياة». وأضافت: «إن هذا الذنب لم يتجاوز الفترة الضرورية.. أقرأ بالفعل لأطفالي كل يوم منذ ولادتهم، تجاوزت الشعور الذنب مقابل القليل من وقت للشاشة».

9 - مع اعتبار استخدام الأطفال للشاشات الإلكترونية جزءاً من حياة الأطفال الأمريكيين، وفي مناطق كثيرة أخرى من العالم، لا يبدو من المحتمل اختفاء الكتب المطبوعة قريباً. ويلاحظ الآباء وجود عنصر عاطفي في الكتب المطبوعة، لم ينتقل حتى الآن إلى نظيرتها الإلكترونية مع ما توفره من ميزات تفاعلية. وقالت "إيمي ريد" Amy Reid، مسؤولة للعلاقات العامة في شبكة "سي إن بي سي" CNBC التلفزيونية، أن ابنتها البالغة من العمر أربع سنوات تمتلك جهاز "أي باد" خاص بها، وتستخدم تطبيقات تعليمية، لكن بالنسبة لها لا شيء يُعادل حماس اختيار كتابها وإحضاره من المكتبة إلى المنزل.

10 - في دراسة قام بها معهد التربية بتكليف من الحكومة البريطانية بحثت تقييم المعلم لتطور الطفل بعد عام واحد في المدرسة، وتقييم القدرات الإدراكية لدى ما يزيد على 8 آلاف طفل أعمارهم خمس سنوات، واستخدمت أيضاً استبياناً لتقييم سلوك كل طفل، وركزت الدراسة على العوامل التي ترتبط مع الإنجاز في سن الخامسة، وأخذت في الاعتبار "المتغيرات الأبوية" Parental variables مثل: كيفية إنفاق الكثير من الوقت في القراءة مع الأطفال، وتعليم الحروف الهجائية والعد، ومشاهدة التلفزيون، وخلصت الدراسة إلى أن: «القراءة للطفل كل يوم مع وجود الأم التي يُعتقد أنها مهمة لحفز الأطفال الصغار ارتبط إيجابياً مع

كُلّ النتائج المعرفية وسلباً مع مشكلات السلوك.. وإنّ القراءة للطفل كُلّ يوم تُقلّ المشكلات السلوكيّة».

وحقّق الأطفال الذين كانت تقرأ لهم الأمّ يومياً نتائج أفضل في اختبار تسمية المفردات، كما أدوا أيضاً أفضل في تقويم المرحلة التأسيسية، وحصلوا على أعلى الدرجات في السلوك، في المقابل، فالأطفال الذين كانوا يُشاهدون ثلاث ساعات أو أكثر التلفزيون يومياً حقّقوا أدنى الدرجات في الاختبارات.

وعلى مدى سنوات، تتكرّر نصائح خبراء تطوير الأطفال للأمّهات والآباء بالقراءة لأطفالهم، مُشيرين إلى ما أظهرته الدراسات من فوائدها للمهارات اللغويّة والألفبائية والاجتماعيّة. وحثّت النشرة الصادرة عن "الأكاديمية الأمريكيّة لطب الأطفال" الأطباء على تذكير الآباء في كُلّ زيارة بالقراءة لأطفالهم منذ ميلادهم، واقترح الكتب لهم بالحماس نفسه الذي يوصون به بأهمية تناول الخضروات واللقاحات.

ومن جانب آخر، تُشدّد "الأكاديمية" إلى ضرورة عدم استخدام الأطفال الذين تقلّ أعمارهم عن الثانية للشاشات الإلكترونيّة، وبالنسبة للأطفال الأكبر سنّاً فينبغي أن تقلّ المدة اليوميّة لاستخدامهم عن الساعتين.

11- ما طرحته دراسة "راكفيت أكرمان" Rakefet Ackerman ، و"موريس جولد سميث" Maurice Goldsmith ، حول الفرق بين التعلّم من خلال الشاشات الإلكترونيّة، أو الكتب الورقيّة كان مختلفاً بعض الشيء عمّا عرضناه في السّابق، فقد قامت الدراسة باختبار استيعاب الطلاب لأحد النصوص؛ فعرضت على مجموعة من الطلاب النصّ مطبوعاً، بينما عرضته على مجموعة ثانية من خلال جهاز إلكتروني، كانت النتائج كما نتوقّع فقد استوعبت المجموعة الأولى - التي قرأته مطبوعاً - النصّ أكثر، لكن الملاحظة التي خرجت بها الدراسة هو أنّ ذلك لا يعود لطبيعة الأداة نفسها، وإنّما يعود لاعتقاد الطلاب بشأنها، فالقراءة الورقيّة ترتبط في أذهاننا جميعاً في الغالب بالتعلّم، بينما ترتبط القراءة عبر الشاشات بالقراءة السريعة للأخبار والبريد الإلكتروني ومنشورات مواقع التواصل الاجتماعي، لذلك قامت المجموعة الأولى بقراءة النصّ المطبوع بنّان، واستوعبت جيداً ما جاء فيه، بينما تعجّل طلاب المجموعة الثانية دون أن يُطلب منهم ذلك، فمروا على النصّ سريعاً، وبالتالي كان استيعابهم له أقلّ، فيما كان تأكيداً لمقولة الكاتب الكندي "مارشال ماكلوهان": «الوسيلة هي الرسالة».

♦ القضية لم تحسم بعد !!

بات من الواضح أنّ القضية في مسألة القراءة الإلكترونيّة تتمحور في أنّ معظم النّاس لا يفضلون كثيراً القراءة من فوق الشاشات، وأنّهم يفضلون القراءة الورقيّة من الكتب التقليديّة. ولكن من الممكن أن تتغيّر عادات الناس مع تغيّر

الأجيال، ومن الممكن كذلك اختفاء صناعة الورق لتحل محلها صناعة الألياف البصرية، وتصبح جبال "السيليكون" Silicon هي الغابات الجديدة التي يربعاها البشر في المستقبل القريب، وليس البعيد. وإن الأجيال الجديدة التي تبدأ الآن حبوها هي التي ستحسم قضية القراءة ما بين الورقية والإلكترونية.

واعتقد أن النشر الإلكتروني لن يلغي النشر الورقي، على الأقل خلال العشرين عاماً القادمة، ولكن هذا النشر الورقي قد يختفي تدريجياً بعد ذلك، ودون أن يقصد الناشرون أو القراء ذلك.

فبعد أن تنتشر المعارف والكتب الإلكترونية، ويكثر قراؤها والمتعاملون معها، لن تصبح هناك حاجة إلى الكتب الورقية، أو النشر الورقي إلا في أضيق الحدود.

أيضاً عندما تجد الأجيال التالية كل ما تحتاج إلى قراءته منشوراً على شبكة الإنترنت، أو على أقراص مدمجة (C D)، وتصبح هناك ألفة وعادات جديدة على القراء لم تعرفها الأجيال الحالية والسابقة، فإن ذلك سيكون مدعاة لاختفاء النشر الورقي، دون أن يشعر الناس بذلك.

دعونا لا نحكم على الأمور بذائقتنا نحن القديمة، ولكن نتخيل ما سيحدث للأجيال الجديدة التي أصبح الكمبيوتر، والهاتف الجوال، وشبكة الإنترنت.. من أهم مفردات حياتها، ثم نرى هل سيكون للورق والكتب التقليدية مكان مهم في مكتباتهم ومعارفهم وحياتهم بصفة عامة؟

"ماريان وولف" Marianne Wolfe التي نشرت كتابها المعنون "قصّة القراءة" The story of reading تلقت العديد من الرسائل من مهندسين ومُعلّمين يشكون من انخفاض مستوى الفهم لدى أبنائهم وطلابهم واعتمادهم على عقلية "القص واللصق" Cut and paste التي تُهدّد فقدان الكثير من المعلومات التي يتعاملون بها، وفشلهم في الغوص لعمق الدراسة بقول "ولف" إنه لا يمكننا العودة إلى الوراء، وينبغي التكيف مع الوسائل الجديدة. وأشارت إلى كون القراءة الإلكترونية تتطلب قدراً من ضبط النفس، والتحكم في الذات، وأن تراجع القراءة العميقة ليس بسبب ضهور مهارات القراءة، بل بسبب احتياجنا لمهارات جديدة من نوع مختلف تماماً، مثل تدريب النفس على تركيز الانتباه، فمثلاً: وجدت دراسات حديثة أن الأشخاص الذي يلعبون على الانترنت هم قراء أفضل إلكترونياً، وأيضاً عند تحديد نفس الوقت للطلاب للقراءة على الأجهزة الإلكترونية والورقية جاءت نتائج الفهم متقاربة لكن أداؤهم انخفض عندما كان عليهم ضبط النفس بأنفسهم، وقالت "ولف" إنه عبر إدخال العناصر التفاعلية يمكن تحسين الفهم.

ويضع ذلك كُله الأمهات والآباء في مأزق؛ فمن ناحية تبرز هذه التحذيرات، ومن ناحية أخرى تتحوّل القراءة نسبياً إلى التقلب في الصفحات على شاشة جهاز إلكتروني، ومتاجر تطبيقات تفيض ببرمجيات القراءة، وألعاب تعليمية تستهدف الرضع والأطفال في مرحلة ما قبل المدرسة. فأَي منحى ينبغي للآباء إتباعه ؟

يقول الباحثون أنّ الإجابة لم تُحسم تماماً بعد. وقال "كيلى سنو"، مدير الأبحاث التطبيقية في "الرابطة الوطنية لتعليم الأطفال الصغار: « نعلم كيف يتعلّم الأطفال القراءة، لكننا لا نعلم كيف ستؤثر التكنولوجيا الرقمية على هذه العملية ! ». ويرجع ذلك جزئياً إلى حداثة هذه الأجهزة؛ فالحواسيب اللوحية وأجهزة القراءة الإلكترونية لم تحظ بعد بالانتشار الواسع لفترةٍ تكفي لإجراء دراسات موسّعة تستكشف آثارها على التعلّم والتعلّم.

وعموماً فإنّ الكاتب الأمريكي المتخصّص في علوم الكمبيوتر "ريموند كرزويل Raymond Crzwell" يقول: « إنّنا نفقد بالفعل أمام التطوّر التكنولوجي قدرات من دماغنا، تماماً كما فقد أغلبنا قدراته الحسابية مع الاعتماد على الآلة الحاسبة ». لكنّه يؤكّد أنّ قدرات أخرى تتطوّر بحيث تتكامل مع التكنولوجيا، ونصبح في المجمل أكثر ذكاءً، بالإضافة إلى ما يستتبع ذلك من تطوّر القدرات البيولوجية للعقل البشري.

وفي الختام نوّكّد أنّ المنافسة حالياً بين الكتاب المطبوع، والكتاب الإلكتروني، يحسمها في النهاية تفضيل القارئ، وقدرة المحتوى على جذب انتباهه، فيقرّاه أياً كانت الوسيلة.



الفصل الرابع

الألعاب الإلكترونية.. سلاح ذو حدين

في الألعاب الإلكترونية، سواء ألعاب فيديو أو كمبيوتر أو إنترنت أصبحت تستحوذ على عقول واهتمامات أبنائنا: أطفالاً وشباباً. وراحت تنتشر بسرعة هائلة في كثير من المجتمعات العربية والغربية، النامية والمتقدمة، الفقيرة والغنية علي حد سواء، فلا يكاد يخلو بيت أو متجر منها.

لقد أصبحت الألعاب الإلكترونية جزءاً لا يتجزأ من حياة الأطفال والشباب، وهو الأمر الذي دفع علماء التربية وعلم النفس إلى محاولة دراسة هذه الألعاب وأثرها على مستخدميها من النواحي المختلفة: الصحية، والانفعالية، والثقافية، والسلوكية، فهي بكل تأكيد سلاح ذو حدين.

لقد اعتاد أطفال الأجيال السابقة اللعب بالألعاب المرتبطة ببذل أقصى قدر ممكن من القدرات الذهنية والحركية أثناء لعبهم، إلا أنه وبعد تطوّر التكنولوجيا واختراع الحاسوب وظهور شبكات الإنترنت، تطوّرت أيضاً صناعة الألعاب الإلكترونية وخصّص الكثير منها للأطفال، فتركوا أساليب اللعب التقليدية واتّجهوا للألعاب الإلكترونية. لقد راحت هذه الألعاب تجذب الأطفال والشباب بما تحتويه من رسوم متقنة، وألوان جذابة، وخيال جامح، ومغامرات أخاذة، كما أنّ التطوّر الهائل في التكنولوجيا قد جعل التصوير الجرافيكي في هذه اللعب أكثر حقيقة وواقعية، لقد تطوّرت تلك الألعاب، وتجدّدت، وارتكزت، وتمحوّرت على التكنولوجيا الحديثة، بل استغلّتها، وصارت في قلبها، فأصبحت الشغل الشاغل لأطفال اليوم، بل صارت تُمثّل إدماناً مجوجاً للشباب والكبار أيضاً.

إنّها ألعاب العصر التي يؤثرها الأطفال ويفضلها الشباب على الألعاب التقليدية التي طالما مارسوها ولعبوها مع أقرانهم، لتطغى وتفرض نفسها عليهم، وإذا كان اندفاع الطفل أو الشاب نحو ألعاب الفيديو أو الكمبيوتر أو الإنترنت يحمل في طياته الكثير من الأمور الإيجابية فإنّ الأمر لا يخلو من بعض المخاطر التي ينبغي الالتفات إليها، وهو موضوع هذا الفصل من الكتاب.

♦ ماهية اللعب، وأهم أهدافه:

يُعدّ اللعب نشاطاً مهماً يُمارسه الفرد ويقوم بدور رئيس في تكوين شخصيته من جهة، وتأكيد تراث الجماعة من جهة أخرى. واللعب ظاهرة سلوكية تسود عالم الكائنات الحيّة - ولا سيما الإنسان.

واللعب في الطفولة وسيط تربوي مهم يعمل على تكوين الطفل في هذه المرحلة الحاسمة للنمو. ولا ترجع أهمية اللعب إلى الفترة الطويلة التي يقضيها الطفل فيه فحسب، بل أنّه يسهم بدور فعّال في التكوين النفسي للطفل، وتكمن فيه أسس النشاط التي تسيطر على التلميذ في حياته المدرسية.

يبدأ الطفل بإشباع حاجاته عن طريق اللعب، حيث تفتتح أمامه أبعاد العلاقات الاجتماعية القائمة بين الناس ويُدرك أنَّ الإسهام في أي نشاط يتطلب من الشخص معرفة حقوقه وواجباته، وهذا ما يعكسه في نشاطه ولعبه، ويتعلم الطفل عن طريق اللعب الجمعي عمليات مهمة مثل: الضبط، والتنظيم، والتعاون، والتنافس تمثيلاً مع الجماعة، وتنسيقاً لسلوكه مع الأدوار المتبادلة فيها.

واللعب مدخل أساس لنمو الطفل عقلياً ومعرفياً وليس لنموه اجتماعياً وانفعالياً فقط، ففي اللعب يبدأ الطفل بمعرفة الأشياء، وتصنيفها، ويتعلم مفاهيمها على أساس لغوي، وهنا يؤدي نشاط اللعب دوراً كبيراً في النمو اللغوي للطفل وفي تكوين مهارات الاتصال لديه.

واللعب لا يختص بالطفولة فقط فهو يلزم أشد الناس وقراراً ويكاد يكون موجوداً في كل نشاط أو فاعلية يؤديها الفرد.

يقول المفكر "بول فولكليه" Paul Volckier: « لا يزول اللعب بزوال الطفولة، فالراشد نفسه لا يمكن أن يقوم بفاعلية هائلة إلا إذا عمل وكأنه يلعب». فاللعب يمتاز بالحرية والمرونة، بينما يتطلب العمل التفكير بالنتائج والانتباه المتواصل. وننوه بأنَّ للعمل مكانة مهمة في نمو الطفل، لكن دوره يختلف في حياة الطفل عنه في حياة الكبار. وكما جاء في تعريف اللعب لغوياً بقاموس المحيط بأنه : « مصدر للفعل (لعب) ومعناه ضد (جد) »، وهذا يعني انتفاء صفة الجدية عن اللعب بعكس العمل.

هذا، ويُعرف عالم النفس السويسري "جان بياجيه" Jean Piaget (1896-1980) اللعب بأنه: « عبارة عن عملية تمثل أو تعلم تعمل على تحويل المعلومات الواردة لتلائم حاجات الفرد ».

أما أهداف اللعب فنوجزها في التالي:

- 1- إشعار الطفل بالمتعة والبهجة والسرور.
- 2- ترويض الجسم وتمارين العضلات.
- 3- تشويق الطفل وتنمية استعداده للتعلم.
- 4- بناء شخصية الطفل من جميع النواحي.
- 5- مساعدة الطفل على فهم ذاته و تقبل الآخرين ومعرفة العالم المحيط به.
- 6- إعداد الطفل للحياة المستقبلية.
- 7- المساهمة في تعليم الطفل المهارات الاجتماعية.
- 8- مساعدة الطفل على تعلم المواد الدراسية،
- 9- التخلص من التوتر والانفعالات الضارة ومن الطاقة الزائدة.
- 10- إشباع حاجات الطفل بطريقة مقبولة اجتماعياً.

♦ ماهية الألعاب الإلكترونية:

تُعرف الألعاب الإلكترونية Electronic game، بأنها نشاطٌ له قواعدٌ مُحَدَّدة، يشترك فيه لاعبون في قضيةٍ أو نزاع مصطنع، بحيث يكون له نتائج تُقاس بشكلٍ كميٍّ، وتسمَّى اللعبة بأنها إلكترونية إذا تواجدت بهيئة رقمية، وعادةً ما تعمل على منصّات متنوعة كشبكة الإنترنت، والكمبيوتر، والتلفزيون، والهواتف النّقالة، والفيديو Playstation، والأجهزة المحمولة بالكف Palm devices. وتتراوح الألعاب على الإنترنت من مُجرّد نصوص ووصلات على صفحات الويب إلى مستويات مُعقّدة من الرسومات ثلاثية الأبعاد، والعوالم الافتراضية التي يعيش فيها عدد كبير من اللاعبين في وقتٍ واحدٍ. كما أنّ ألعاب الإنترنت هي تكنولوجيا حديثة ؛ تعتمد على آلية لربط اللاعبين معاً بدلاً من النمط المعتاد من اللعب.

و في السّابق كان إطلاق مفهوم اللّعب يرتبط بالنشاط البدني أو الحركي، إلّا أنّه بتطوّر العلم والتكنولوجيا التي رافقته تغيّر مفهومه عن المفهوم السّابق؛ فظهرت الألعاب الإلكترونية التي سرعان ما جذبت انتباه جميع فئات المجتمع ولاقت نجاحاً فائقاً، وانحرفت بمفهوم اللّعب من التعليم إلى الترفيه بالدرجة الأولى.

♦ نشأة الألعاب الإلكترونية، ومدى رواجها:

ظهرت الألعاب الإلكترونية في النصف الثاني من القرن العشرين، وانتشرت في الثمانينيات والتسعينيات من القرن المنصرم ، واستمر انتشارها حتى هذا اليوم مع ظهور ألعاب متنوعة ومتطورة جذبت الكثير إلى ممارستها لدرجة الإدمان، ومع ارتفاع شعبية تلك الألعاب حاولت التطوّر أكثر وأكثر للاستفادة في مجالات الفيديو والصوت والصورة ومجموعة جديدة كاملة من التقنيات التفاعلية. ثمّ بدأ التحوّل من تقديم البيانات / المعلومات إلى إشباع الطلب المتزايد على وسائل الترفيه. هذه الثورة التكنولوجية مهّدت الطريق للتقدّم المتسارع بمواقع الألعاب على شبكة الإنترنت. بعضها ألعاب ذات عوالم افتراضية مثل: "سيلكروود أون لاين"، Silkroad Online، و"الخيال النهائي" Final Fantasy . بعضها لا يعتمد على الاشتراك الشهري في خدماتها، في حين أن ألعاب مثل: Guild Wars تعتمد على الرسم الشهري.

وقد نشرت جريدة "ساو باولو" في عددها الصادر في الثاني من فبراير 1992، صفحات 9-10 أنّ 76٪ من البضائع المعروضة في أسواق الولايات المتحدة الأمريكية عبارة عن ألعاب إلكترونية، والباقي مُجرّد دراجات، وكتب ومجلات.. وهذا يعكس حجم انتشار تلك الألعاب.

كما أعلنت شركة "سوني" Sony اليابانية المتخصصة في صناعة الإلكترونيات أنها تتوقع ارتفاع أرباح مجموعاتها بنسبة 108٪ بما قيمته 280 مليار دولار خلال السنوات المقبلة، وأرجعت الشركة هذا الارتفاع المذهل في أرباحها إلى نجاح لعبة "البلاي ستيشن" Play Station .

وصرح الرئيس والمدير التنفيذي لإتحاد البرمجيات الترفيهية، بأن صناعة الألعاب الإلكترونية (ألعاب الفيديو، والحاسوب، والانترنت، والأجهزة المحمولة) تعد واحدة من أهم القطاعات الاقتصادية، فهي تدر على الولايات المتحدة الأمريكية وحدها أكثر من 25 مليار دولار سنوياً، وتوظف أكثر من 120 ألف شخص، بمتوسط راتب سنوي يقدر بحوالي 90 ألف دولار للموظف الواحد.

وقدّر خبراء في مجال الألعاب الإلكترونية حجم إنفاق الطفل السعودي على ألعاب الترفيه الإلكتروني بنحو 400 دولار سنوياً، وأكدوا أن السوق السعودية تستوعب ما يقرب 3 ملايين لعبة إلكترونية في العام الواحد، منها 10 آلاف لعبة أصلية والباقي مقلد، ويشير أحد مسؤولي التسويق بشركة متخصصة في مجال الألعاب الإلكترونية إلى أن أسواق المملكة السعودية استوعبت حوالي مليون و 800 ألف جهاز "بلاي ستيشن"، موضحاً أن أكثر من 40٪ من البيوت السعودية تضم جهازاً واحداً على الأقل. والجدير بالذكر أن ألعاب "البلاي ستيشن" لم تعد حكرًا على الصغار بل صارت هوس الكثير من الشباب وتعدى ذلك للكبار!

هذا ويتزايد في هذه الأيام استخدام الأطفال الصغار، ما بين عُمر السنتين إلى الست سنوات، للوسائل التكنولوجية في حياتهم اليومية ابتداءً من أجهزة الألعاب الذكية، والحواسيب، والهواتف الذكية، والألواح الإلكترونية "التابلت"، و"الأي باد"، وغيرها. وأن نسبة 40٪ من الأطفال من سن الثانية إلى الرابعة، يستخدمون الأجهزة الإلكترونية المختلفة، وأن 90٪ من الأطفال من هم أقل من سنتين يشاهدون ما تبثه وسائل الإعلام الإلكتروني.

وفي دراسة أخرى أوضحت بأن الأطفال الأمريكيون يمضون في ممارسة الألعاب الإلكترونية أوقاتاً طويلة تتساوى مع الأوقات التي يمضونها في التعلم المدرسي. وأنه بوصول الفرد الأمريكي إلى سن الحادي والعشرين فإنه سيكون أمضى 10 آلاف ساعة على الأقل في ممارسة الألعاب الإلكترونية، وأن عدد الأمريكيين الذين يمارسون الألعاب الإلكترونية يبلغ 170 مليون أمريكي. كذلك فإن 1,72٪ من الأسر الأمريكية تمارس الألعاب الإلكترونية. وأن 18٪ ممن تقل أعمارهم عن 18 سنة يمارسون الألعاب الإلكترونية، و53٪ ممن تتراوح أعمارهم بين 18-49 يمارسون الألعاب الإلكترونية.

♦ أنواع الألعاب الإلكترونية، ومجالاتها:

تُصنّف الألعاب الإلكترونية من حيث فئة مُستخدميها والهدف منها إلى ثلاثة أنواع رئيسية هي:

1- ألعاب الذكاء: حيث يركزُ مضمون هذه الألعاب على العقل والتفكير المنطقي في اتخاذ القرارات، وتحتاج إلى تفكير عميق للتعامل معها، ومن أهم أمثلتها: لعبة الشطرنج الإلكترونية.

2- ألعاب فكرية: وهي الألعاب التي من شأنها أن تقوي الملاحظة، والمخيلة، وسرعة البديهة، والذاكرة، والنشاط الذهني. وتعتبر هذه الألعاب مهمة وشيقة للصغار ابتداء من سن السابعة، ولكنها تشد الكبار أيضاً.

3- ألعاب تعليمية: تهدف هذه الألعاب للجمع بين المتعة واللعب والموازنة بينهما، وتقوم بنقل المعلومة لمرء يلعبها بأسلوب مُسلٍّ، وتُغطّي الكثير من المجالات؛ كالرياضيات، والتاريخ، والعلوم، واللغات.. وغيرها. ومن الأمثلة عليها الألعاب التي تختص بتعليم الأطفال الحروف والأرقام وكيفية كتابتها. كما تعتمد غالباً على قصة أو شخصية كرتونية، هذا النوع من الألعاب مفيد جداً للأطفال فهو يبدأ في تثقيفهم بثقافة سهلة وسلسة، وضمن هذا المجال نجد أيضاً بعض البرامج باللغة العربية، وهذه البرامج يمكن أن يبدأ معها الطفل من سن الرابعة.

4- ألعاب إثارة ومتعة: وتسعى هذه الألعاب لتقديم التسلية وملء أوقات الفراغ، وترتكز على تفاعل اللاعبين معها حيث تتدرّج مستوياتها من السهولة للصعوبة، وما يُميّزها عن غيرها أنها جذابة بشكل كبير؛ لكثرة استخدامها للصور والأصوات ممّا يستهوي الأطفال والمراهقين علي حدّ سواء.

5- ألعاب تعتمد إستراتيجيات حربية: (أي تحتاج إلى وضع الخطط): وهذا النوع من الألعاب يحتاج إلى فئات أنضج عقلاً وفهماً، لذا فهي تبدأ من سن العاشرة حتى مرحلة الشباب. والمعروف أن ألعابها تتدرّج من السهل إلى الصعب.

6- ألعاب تعتمد - فقط - على الصراع من أجل البقاء: وهذا النوع من الألعاب قد يكون عنيفاً، ويعتمد علي اصطیاد أشياء مُعيّنة مُعادية أو مُهاجمة، مثل: الدبابات، الطائرات، المركبات الفضائية.. الخ. والفائز فيها هو من يجمع أكبر عدد من النقاط.

ويمكن أيضاً تصنيف الألعاب الإلكترونية حسب طبيعتها، إلى الأنواع الآتية:

* النوع الأوّل : الفاتح أو المُحارب Conqueror: وهدف هذا النوع من الألعاب هو الصراع والتنافس بغية الانتصار مهما كانت الخسائر. ويسعى اللاعبون في هذا النوع لتحقيق أهداف مُحدّدة سلفاً، بحيث يشعرون بمتعة

السيطرة على أحداث اللعبة، أو السيطرة على الأحداث الاجتماعية التي تدور حولها أو تتضمنها اللعبة.

* النوع الثاني: المدير **Manager**: ويهدف هذا النوع من الألعاب إلى تطوير مهارات مُحَدَّدة إلى درجة الإتقان. كما يتم تطوير أساليب "العمليات" **processes** لدى اللاعبين إلى مستوى يجعلهم يواصلون اللعب إلى النهاية وذلك عبر تمكينهم من استخدامهم للمهارات التي أتقنوها سابقاً في نفس اللعبة والعمل على توظيفها لاحقاً بهدف إتقان مهارات أخرى أكثر عمقاً وشمولاً وتفصيلاً في اللعبة ذاتها.

* النوع الثالث: التائه أو الهائم أو الجوال **Wanderer**: في هذا النوع من الألعاب يتم عرض وبيان خبرات وتجارب جديدة وممتعة، ولكن درجة التحدي في هذا النوع أقل منها مما هو موجود في النوعين السابقين. واللّاعبون في هذا النوع يتطلعون بشكل رئيس إلى المتعة والاسترخاء.

* النوع الرابع: المُشارك **Participant**: في هذا النوع يستمتع اللّاعبون بالألعاب ذات الصبغة الاجتماعية، أو المشاركة في العوالم الافتراضية. وبخصوص هذا النوع يمكننا أن نعرف بأنّ هناك أماكن افتراضية في فضاء الانترنت، حيث يجتمع اللّاعبون من كلّ مكان، في فضاء تعيش فيه عقولهم وقلوبهم ولكن لا تسكنه أجسادهم، فهو عالم بلا قيود وليس لجغرافيته حدود. هناك حيث الحياة الافتراضية التي يهرب إليها بعض مُرتاديها من حياتهم الحقيقية، وضغوطها اليومية، فبينما كانوا بالأمس في بحثٍ عن ترفيهٍ وسعادةٍ، ودردشةٍ، تجدهم اليوم قد انهمكوا في عالمهم الافتراضي يلعبون، ويتعلّمون، ويبيعون، ويشترّون.

والعوالم الافتراضية هي برامج تمثل بيانات تخيلية ثلاثية الأبعاد يستطيع المُستخدم لهذه العوالم ابتكار شخصيات افتراضية تُجسده تُسمى "أفاتار" **avatars** (بمعنى تجسّد الفكرة أو الألهة في الفلسفة)، وأيضاً بناء وتصميم المباني والمجسمات والقيام بمختلف أنواع الأنشطة والتعرّف والتواصل مع أشخاص آخرين من مختلف بقاع العالم.

وكثيرة هي العوالم الافتراضية في فضاء الانترنت، فهناك موقع "هناك **there.com**، وهناك الحياة الافتراضية **secondlife.com**، وعندما يُسجل اللّاعب في أحد هذه العوالم الافتراضية فسيشعر بأنّ العالم عالمه والخيال خياله، فهي مواقع محاكاة حاسوبية عادة ما تكون في صورة ثنائية أو ثلاثية الأبعاد، تُحاكي تماماً الحياة الحقيقية، إذ يُطلب من اللّاعب اختيار "أفاتار" خاص به، وهي شخصية افتراضية كرتونية تمثل اللّاعب داخل العالم الافتراضي، ومن خلاله يمكن للمُستخدم التعامل مع البيئة الافتراضية المُحيطة به ومع كلّ "أفاتار" يمثل

مُستخدم آخر، إذ خلف كُل "أفتار" إنسان حقيقي يقبع في بقعةٍ من بقاع الكرة الأرضية جالساً خلف شاشة حاسوبه.

هذا، ويمكن تصنيف العوالم الافتراضية إلى ثلاثة أنواع هي:

1- بيئة ألعاب واسعة مُتعددة اللاعبين: Massively multiplayer online role play games اختصاراً (MMORPG) ففي هذه البيئة يقوم اللاعب بدور مُعين للوصول لهدفٍ ما، وخلال تحقيقه للهدف يجني اللاعب النقاط لينتقل إلى مرحلةٍ أخرى. يتمثل اللاعبون في هذه البيئة بشخصياتٍ مختلفة وبقدرةٍ مُعينة، ويعملون في مجموعاتٍ أو عشائر ويقومون بمغامراتٍ للوصول للهدف المُحدد. ويواجه اللاعبون خلال مغامراتهم مجموعة من الأعداء عليهم مواجهتهم والتخلص منهم، وفي الغالب هؤلاء الأعداء هم عبارة عن شخصيات مُبرمجة مسبقاً تعمل بأدوارٍ مُحددة. ومن أشهر هذه البيئات: World of Warcraft، وموقعه على الإنترنت www.worldofwarcraft.com التي استخدمتها بعض كليات الاقتصاد لتدريب الطلبة على المفاهيم الاقتصادية مثل البيع والشراء والمقايضة وغيرها.

2 - الميتافيرس metaverses: وهي عبارة عن بيئة ثلاثية الأبعاد تسكنها شخصيات تُدعى "أفتار" Avatar يتحكّم بها أشخاص حقيقيون عن طريق لوحة المفاتيح والفأرة. يمكن تشكيل الأفتار بالطريقة التي يرغبها صاحبها فليس هنالك حدود للتحكّم بالشخصية وتغيير هيتها. وتختلف بيئة الميتافيرس عن سابقتها بأنّه لا يوجد فيها أهداف يسعى اللاعبون لتحقيقها، بل يستطيع أي مُستخدم لهذه البيئة عمل الأهداف الخاصة به. يعني ذلك أنّه لا توجد في مثل هذه البيئات تنافس أو حروب للوصول لهدف مُعين. كما أنّ بيئة الميتافيرس توفر للاعبين إمكانية تشكيل وعمل الأجسام المختلفة وبرمجتها وبيعها على لاعبين آخرين. ومن أشهر بيئات الميتافيرس هي بيئة الحياة الافتراضية: "الحياة الثانية" Second life .

3- بيئة تعليمية واسعة مُتعددة المُتعلّمين: Massively multilearner online learning environments، واختصاراً (MMOLE). وهي نوع آخر من أنواع العوالم الافتراضية، حيث تعتبر هذه البيئة من أحدث البيئات من ناحية الفكرة فهي مُخصّصة للتعليم. وتعمل كامتداد لنظم إدارة التعلّم (Learning Management Systems)، ولكن في بيئة ثلاثية الأبعاد. الهدف الأساس من مثل هذه البيئات هو التعلّم، فنجد أنّ البيئة المُحيطة تمثل أحياناً علي شكل بيئة فصل دراسي ممّا يسمح للمُعلّم التحكّم بالمحتوى المعروض، وللمتعلّم من التفاعل مع البيئة المُحيطة والتواصل مع أقرانه.

♦ عوامل جذب الألعاب الإلكترونية:

هناك عوامل جذب تقف وراء تعلق الأطفال والشباب بالألعاب الإلكترونية، من بينها:

* أولاً: إنّ الألعاب الإلكترونية بمختلف أنواعها تجذب الأطفال والشباب بما توحيه لهم من معارك في الأدغال أو غزو الفضاء أو توهّمهم بدخول عصور ما قبل التاريخ مثل قتال الديناصورات وما إلى ذلك.

* ثانياً: تنوّع أفكار وموضوعات الألعاب الإلكترونية، فأحياناً تُقدّم اللعبة سباقاً للدرجات أو السيارات تتطلب من الطفل أثناء القيادة التركيز والعمل الدائم على تجنب الحواجز والعوائق قدر الاستطاعة، أو تُقدّم ألعاباً بغرض الخيال العلمي، حيث ألعاب الفضاء وحروب الكواكب، أو تُقدّم شخصية بطل خارق على نمط "السوبر مان" الذي يُقارع الأشرار ويتغلّب على المصاعب.

* ثالثاً: تُشكّل الألعاب الإلكترونية بالنسبة للطفل أو للشباب إطاراً ومجالاً يتقمّص فيه شخصية بطل يتحرّك وينتقل في حُرّيّة وشجاعة، كما يتفاعل ويندمج مع غيره من الأبطال في اللعبة. كما أنّ التداخل والتكامل بين وظائف ومهام أبطال اللعبة يسهمان في تعلق الأطفال بهذه الألعاب، وذلك من خلال تعرّض الأبطال لعقبات جسيمة وخطيرة، كالألغام والمتفجرات، وكذلك العوائق الطبيعية، مثل: الجبال والغابات والأنهار التي يتوجب على كلّ بطل التعامل معها بفاعلية ونجاح. وهذا يتوافق بقيام اللاعبين في بيئة الواقع الافتراضي بتقمّص شخصيات مختلفة وقدرات مُعيّنة، ويعملون في مجموعات ويقومون بمغامرات للوصول للهدف المُحدّد.

* رابعاً: توفيرها عوالم خيالية افتراضية: توفر الألعاب الإلكترونية للأطفال والشباب عوالم افتراضية بعيداً عن العالم الحقيقي المحسوس والملموس، ولكنه مُحدّد في الزمان والمكان، ويمثّل موقعاً مادياً وأحداثاً توفر له إمكانية تمثيل ذاته في إطار ما، وذلك من خلال اندماجه ببطل مُعيّن، أو تحقيق رغباته في العالم الافتراضي. وهذا يتوافق مع فكرة أنّ الحياة الافتراضية يهرب إليها بعض اللاعبين من حياتهم الحقيقية الصعبة، وضغوطها اليومية القاسية.

* خامساً: إنّ من الأسباب الكامنة وراء تعلق الأطفال والشباب بالألعاب الإلكترونية أنّها تمثّل جزءاً من النشاط الاجتماعي الذي يسعى الطفل أو الشاب من خلاله إلى السيطرة والتحكّم في الأحداث والأشخاص على المستوى المحلي والعالمي.

ولذلك يقترح بعض الباحثين علي مُصممي ومُنّجي البرمجيات الحاسوبية التعليمية والتربوية (البرامج التعليمية) Instructional Software العمل على تضمين هذه العناصر في البرمجيات التعليمية لتصبح جذابة وشيقة وتجمع بين

التعلُّم والترفيه، وبالتالي يُقبل عليها الأطفال والشباب من المُتعلِّمين، بما يُحقِّق الأهداف المرجوة من إنتاجها.

♦ أهم فوائد وإيجابيات الألعاب الإلكترونية:

- 1 - تُنمِّي الذكاء وخاصةً عند الأطفال. حيث تحتوي على الألغاز والأحاجي التي تحتاج إلى مهارات عقلية عالية لحلها.
- 2 - تُنمِّي مهارات التفكير الناقد، وتعلّم القدرة على التفكير العلمي الذي يتِمَّنَّل في وجود مشكلة ثمَّ التدرُّج في حلها.
- 3 - تُشبع الخيال بشكلٍ لا مثيل له، وتجعل مَنْ يستخدمونها يستجيبون لِمَنْ حولهم بشكلٍ أسرع.
- 4 - تُشجِّع الأطفال والشباب على ابتكار الحلول الإبداعية للتكْيُف والتأقْلُم مع ظروف اللعبة، ويمتدُّ أثرها إلى الواقع العملي؛ حيث يُمكنهم تطبِيق بعض المهارات التي اكتسبوها من خلال اللعب على أرض الواقع في حياتهم العملية الحقيقية.
- 5 - ترفع مستوى التَّركيز والانتباه لدى مَنْ يلعبها، بالإضافة إلى رفع كفاءة الذاكرة والملاحظة.
- 6 - تُكسب الألعاب الإلكترونية الأطفال والشباب المهارة في حلَّ المشكلات التي تواجههم.
- 7 - تزيد القدرة على حُسن المبادرة والتَّخطيط والابتكار؛ إذ إنّ معظم هذه الألعاب تعتمد على خطواتٍ وإستراتيجياتٍ مُعيَّنة للوصول للهدف.
- 8 - هناك ألعابٌ إلكترونيةٌ مُفيدةٌ للأطفال، مثل: ألعاب تعلُّم الحروف، وألعاب التلوين، وألعاب المسابقات التي تجعل الطفل ومَنْ يمارسها يكتسب معلومات ومهارات جديدة.
- 9 - تُزيد من مستوى التدقيق والفهم عند الأطفال والشباب.
- 10 - هذه الألعاب من شأنها أن تسهم في التآلف مع التقنيات الجديدة، مثل: الحواسيب، والأجهزة القرائية، والهواتف النقالة، والإنترنت، وغيرها من الوسائل الحديثة، كما تجعلهم يتعاملون معها بحرفية ومهارة.
- 11 - تمنح الشعور بالإنجاز والتفوق، كذلك تمنح الفرصة لتطوير القدرات علي إنتاج أعمال مفيدة ومثمرة.
- 12 - في إحدى الاستطلاعات أكَّد 68% من الآباء والأمَّهات أنَّ ممارسة الألعاب الإلكترونية من قِبَل أبنائهم يوفر محاكاة عقليةً مثمرة ومنتجة.

13 - أثبتت بعض الدراسات أن ممارسة الألعاب الإلكترونية عبر الإنترنت Online Games تحسن المهارات المعرفية، وبالأخص مهارات القراءة، وذلك بالنسبة للأطفال ذوي المهارات القرائية المنخفضة.

14 - الألعاب الإلكترونية التي تُمارس عبر الإنترنت تُساهم في تحسين بعض المهارات الأكاديمية لدى اللاعبين مثل: مهارة البحث عن المعلومات فعملية جمع المعلومات ومقارنتها ومعالجتها وتقييمها تُعد نشاطاً مهماً للاعبين الذين يمارسون تلك الألعاب عبر الإنترنت، كما تُنمّي مهارات أخرى مهمة كالكتابة، والطباعة.

15 - اكتساب مهارة تعلّم لغات أجنبية جديدة.

16 - يستطيع الأطفال والشباب من خلال ممارسة الألعاب الإلكترونية أن يقضوا جزءاً من أوقاتهم، بحيث يستريحوا من عناء العمل ومشقته، كما أنها فرصة للترويح عن النفس والتسلية.

17 - البعض يصبح أمام الألعاب الإلكترونية أكثر حيوية ونشاطاً، وأسهل انخراطاً في المجتمع.

18 - تُعرّف الألعاب الإلكترونية الأطفال والشباب على العالم الذي يُحيط بهم، وتُطلعهم على بيانات جديدة لم يتعرفوا عليها من قبل.

19 - الكثير من هذه الألعاب تتيح فرصة التفاعل بين أشخاص متعددين من دول مختلفة، ويكون هذا التفاعل صوتاً وصورة وليس تفاعلاً افتراضياً، كما أن الكثير من شبكات التواصل الاجتماعي مثل: "الفيس بوك" توفر ميزة لممارسة هذه الألعاب بين أطراف مختلفة.

20 - الممارسة الجماعية للألعاب الإلكترونية آخذة في الازدياد مع مرور الزمن، حيث أشار تقرير إتحاد البرمجيات الترفيهية لعام 2011 إلى أن 65% من اللاعبين الأمريكيين يمارسون الألعاب الإلكترونية مع لاعبين آخرين، في حين كانت النسبة 64% في عام 2010، و 62% في عام 2009.

وهذا ما يتفق مع ما تمّ إعلانه من دراسات تؤكد بأنّ الطفل الذي يُمارس الألعاب الإلكترونية عندما يسعى لإيجاد الحلول وحلّ الألغاز، فإنّه يحتاج للاستعلام من أصدقائه ومن الباعة عن تلك الألعاب قبل شرائها، أو يسعى إلى اللجوء للمجلات المتخصصة بالألعاب وقراءتها. فهو يسعى إلى إقامة الحجاج، وطرح الأسئلة، والحصول على شروحات وتبادل المعلومات وهذه الأبعاد من المشاركة مهمة، حتى وإن كان الأهل لا يلحظونها.

21 - ممارسة الألعاب الإلكترونية عمل مثمر، فهو ينتج عواطف إيجابية، وعلاقات اجتماعية قوية.

22 - أكد 2,57% من الآباء والأمهات بأن ممارسة الألعاب الإلكترونية من قبل أبنائهم يسهم في قضاء وقت أطول مع العائلة.

23 - بيانات العالم الافتراضي في الألعاب الإلكترونية تعمل على التواصل بين الأشخاص من مختلف بقاع العالم وتمكّنهم من التعرّف إلى أصدقاء جدد، كما تسهم في عملية الإبداع والابتكار بفضل الخاصية المتمثلة في توفير إمكانية بناء المجسمات وتجسيد الشخصيات باستخدام أدوات توفرها هذه العوالم الافتراضية لمستخدميها. وقد أُكِّد في هذا السياق 3,57٪ من الآباء والأمهات بأن ممارسة الألعاب الإلكترونية من قبل أبنائهم يسهم في التواصل مع الأصدقاء.

24 - أُكِّدَت عينة كبيرة من طلاب التعليم العام في إحدى الاستطلاعات أنّ ممارسة الألعاب الإلكترونية ينتج عنه الكثير من الآثار الإيجابية، فالألعاب الإلكترونية - من وجهة نظرهم - يمكن النظر إليها كبيئة تعليمية ثرية توفر أنماطاً متنوعة من التفاعل بين اللاعبين. حيث يمكن للاعبين الذين يمارسون الألعاب عبر الإنترنت Online تجاوز عزلتهم الجغرافية والاجتماعية، وأن يكتشفوا نوعاً من الجماعية تتجاوز الأنماط التقليدية، محوّلين العالم إلى قرية عالمية حقيقية. ولذلك فإنّ الألعاب الإلكترونية التي تُمارس عبر الإنترنت تزيل الحواجز التي تصنعها المسافات والحدود، كما توفر معاني جديدة للتفاعل والتواصل الاجتماعي.

25 - يكون لدى اللاعبين الذين يمارسون اللعب عبر الإنترنت جمهور كبير من نظرائهم ورفقائهم، وهو ما يُعتبر دافعاً قوياً لهم للتعبير بوضوح عن أنفسهم، وتحسين أساليب المحادثة مع لاعبين آخرين يتكلمون لغات مختلفة، مع توسيع مدارك فهمهم لاستيعاب ثقافات أخرى. كما قد يؤدي إلى تحسّن في وضوح نوعية التعبير الكتابي لدى اللاعبين على نطاق واسع نتيجة المحادثات والمناقشات والردود والتعليقات التي تتم أثناء ممارسة اللعب عبر الإنترنت.

26 - قد تسهم الألعاب الإلكترونية التي تمارس عبر الإنترنت Online في التقليل من العزلة الاجتماعية لدى بعض اللاعبين، وتساعدهم نحو الاستقلالية وتشجيعهم على المشاركة بدور فاعل في اللعب.

27 - يعتبر الأطفال والشباب أنّ الألعاب الإلكترونية تُعد من أهم أدوات وأنشطة التواصل الاجتماعي التفاعلية. فالألعاب الإلكترونية التي تتم ممارستها عبر ألعاب الإنترنت Online Games تتميز - عند مقارنتها بالألعاب الفيديوية التقليدية غير المتصلة بالإنترنت - بعددٍ من الخصائص المميزة، وأهم هذه الخصائص هو تواجد ومشاركة عدد كبير من اللاعبين الذين يتواصلون مع بعضهم البعض بشكل فوري ومباشر عبر الشبكة المتنوعة والمنتشرة في جميع أنحاء العالم. وتتضح هذه المزية عند مقارنة ذلك مع ألعاب الفيديو التقليدية التي تسمح فقط بعددٍ محدودٍ من اللاعبين في غرفةٍ واحدةٍ يمارسون اللعب مع بعضهم البعض وفي وقتٍ مُحدّد. إنّ كلّ ما يحتاجه اللعب عبر الإنترنت هو فقط الاتصال

بالانترنت وبدء مشاركة اللعب مع عدد كبير من اللاعبين المتواجدين في قارات العالم الست.

28 - يمكن النظر للألعاب الإلكترونية كفضاء واسع للتواصل والاجتماع بين الشباب الذين يمارسون اللعب بعضهم البعض، فهي تساعد على تأكيد علي ترسيخ وتحسين الصداقة مع نظرائهم اللاعبين الآخرين.

29 - عينة كبيرة طلاب التعليم العام يرون بأن هناك العديد من العوامل التي تستهويهم وتدفعهم لممارسة الألعاب الإلكترونية، وقد جاء في مقدمة هذه العوامل: السعي لتحقيق الفوز، وتوظيف مبدأ المنافسة بين اللاعبين. وبذلك يمكن النظر للألعاب الإلكترونية كبيئة وساحة للتنافس بين اللاعبين، وذلك من خلال اللعب بالألعاب متعددة اللاعبين.

30 - عن طريق الفوز في مثل هذه الألعاب، يكتسب الأطفال والشباب الثقة في أنفسهم والاعتداد بالذات. وقد ظهر هذا جلياً خصوصاً لدى الأطفال الذين يعانون من اضطراب قلة الانتباه وفرط الحركة والنشاط.

31 - كما أن تضمين الألعاب الإلكترونية عنصر التحدي يعد مُحفزاً قوياً لاستمرار الأطفال والشباب في ممارسة الألعاب الإلكترونية. هذا، ويمكن تحقيق عنصر التحدي عبر توظيف أحد أو جميع العوامل الآتية:

* توفير مستويات متعددة من الصعوبة، واللعب الأفضل هو الذي يستطيع التعامل مع أصعب المستويات، والوصول إلى نهاية اللعبة قبل بقية اللاعبين.

* توفير نقاط أو درجات ينبغي على اللاعب الحصول عليها بدرجة أكبر من منافسيه.

* إنجاز اللاعب مهام أو تحركات معينة في أقل وقت ممكن مقارنة ببقية اللاعبين.

32 - هناك عناصر إذا توفرت في لعبة إلكترونية فإنها تزيد من دافعية الأطفال لممارسة اللعبة، حيث توصلت إحدى الدراسات إلى العناصر الثلاثة الآتية:

* توفر عنصر التحدي.

* توفر عنصر التصور أو التخيل.

* توفر عنصر حُب الاستطلاع.

33 - يُشير بعض الباحثين إلى أن الألعاب الإلكترونية تُساعد في تمكين الأطفال والشباب من التعبير عن مشاعرهم، وعلى التحكم في غضبهم.

34 - تحسّن الألعاب الإلكترونية من قدرات الطفل أو الشاب على تحريك يديه واستعمالهما بشكل طبيعي متوافق مع حركة العينين.

35 - تتوفر في الألعاب الإلكترونية مزية التخصص، حيث أن هناك عدداً من الألعاب المخصصة للفتيات، وألعاباً أخرى مخصصة للفتيان، ويمكن لكل منهما أن يختار ما يناسبه منها.

36 - كما يمكن استخدامها الألعاب الإلكترونية في التدريبات العسكرية المختلفة، فهي تقلص النفقات، وتنفادي حدوث خسائر في الأفراد أو المعدات.

♦ أهم أضرار و سلبيات الألعاب الإلكترونية:

في استطلاع للرأي قام به مجموعة من الباحثين عام 2013 ،لقياس الأثر الذي تتركه الأجهزة الإلكترونية التي يستخدمها الأطفال والشباب في ألعابهم على شبكة الإنترنت من وجهة نظر الآباء والأمهات، وجد أن تأثير التكنولوجيا على مهارات التواصل الاجتماعي يكون بشكل ايجابي بنسبة 11%، وبشكل سلبي بالنسبة 50%، حيث أعزى ذلك لأن الأطفال يقضون فترات طويلة على هذه الأجهزة.

وبالنسبة لتأثير هذه الأجهزة على السلوك، وجد أن هذه الأجهزة تؤثر على السلوك بشكل إيجابي بالنسبة 22%، وبشكل سلبي بنسبة 30%، حيث أقروا بأن بإمكانية تعلم الأطفال من خلال هذه الأجهزة مواد تعليمية وسلوكيات صحيحة أو يتعلمون سلوكيات عنيفة وذلك يتوقف على حسب المحتوى الذي يستعرضه الطفل.

وبالنسبة للنشاط الحركي وجد أن 8% تأثيرها إيجابي، و 54% تأثيرها سلبي، وذلك يرجع لأن الأطفال تقل ممارستهم للأنشطة الحركية لطول الوقت الذي يستغرقونه على هذه الأجهزة .

وسوف نستعرض لأهم الأضرار والسلبيات لاستغراق الأطفال والشباب في ممارسة الألعاب الإلكترونية علي النحو التالي:

* أولاً: الأضرار والسلبيات علي الناحية العقلية :

الألعاب الإلكترونية قد تسهم في تدمير قدرات العقل، بما فيها من منافسة وسرعة ومطاردة، مثل: ألعاب سباق السيارات، وألعاب الحرب والقتال. فقد وجد العلماء أن الألعاب السريعة games action تسهم فعلياً في تدمير بعض خلايا العقل خلال ثلاثة أشهر من الاستعمال، حيث إن لها تأثيراً على ثلاث قدرات للاستيعاب لدى الطفل، وهي: "الانتباه" Attention "التركيز" Concentricity و التذكر Remember ، وذلك عندما يلعب الطفل بمعدل عشرين دقيقة يومياً.

واللعبة السريعة هي تلك التي تحتاج إلى سرعات فائقة، وتركيز قوي، وسرعة متابعة. كما أنها قد تكون مُعدة للقتال والمطاردة، وتحتاج إلى شدة الانتباه علماً بأن

اللاعب لا يحتاج إلى عناء جسدي، لكنه فقط يقوم بتحريك أصابعه، ويتفاعل بعقله. فهو يتعامل مع دذبذبات المخ، حيث إنَّ للمخ دذبذبات ما بين 14 و28 دذبذبة في الثانية، لكن عندما تصل دذبذبات المخ إلى 28 دذبذبة في الثانية يكون المخ في أعلى قدراته. وعندما يعمل العقل عند هذه السرعة ما بين 5 و20 دقيقة، يبدأ يضعف لتعرضه للإرهاق، وهذا ينطبق عليه ما ينطبق على سرعات الجري، حيث إنَّ المسافات القصيرة تحتاج إلى سرعة عالية، والعكس في السرعات الطويلة. ولكن ما يحدث للمخ أنه يعمل عند سرعات عالية لمسافات طويلة، وهذا يسهم في كسل المخ ما يزيد في عدم الاستيعاب لاحقاً. فالألعاب الإلكترونية سبب أساس في خمول العقل، وليس دافعاً للذكاء، فالألعاب هي تراكم خبرات، فعندما يبلغ أعلى مرحلة في اللعبة، هذا ليس ذكاء، بل خبرة وتكراراً، وفي هذه الحالة يبدأ المخ في فقدان القدرة الذهنية والتركيز. وعلى سبيل المثال عندما تتحدث مع طفل يلعب لمدة سنة بالألعاب الإلكترونية تجده يفقد التركيز، ويصبح لديه تشتت واضح، وينتبه لأية حركة تدور حوله، فهو يقوم بالتركيز على جميع المنبهات، ويفقد التركيز على المنبه الأساس، وبالتالي لا يستطيع التركيز أكثر من 5 دقائق فقط.

وهناك دراسات متعددة بينت أن الطفل أو الشاب الذي يعتاد النمط السريع في الألعاب الإلكترونية قد يواجه صعوبة كبيرة في الاعتياد على الحياة اليومية الطبيعية التي تكون فيها درجة السرعة أقل بكثير، ممَّا يُعرضه إلى الوحدة والفراغ النفسي سواء في البيت أو المدرسة.

كما أظهرت دراسة دانمركية أنَّ الألعاب الإلكترونية تُسبب أضرار كبيرة على عقلية من يمارسها وخصوصاً الأطفال، فقد يتعرض إلى إعاقة عقلية واجتماعية إن هو أدمن على ممارستها. فعلى سبيل المثال أطلقت "المنظمة السويدية لرعاية الشباب" Swedish Youth Welfare Organization تحذيراً بشأن إدمان لعبة World of Warcraft، حيث أشارت إلى أنَّ هذه اللعبة تشبه مُخدر "الكوكايين" Cocaine بالنسبة لعشاق الألعاب الإلكترونية، فبعض اللاعبين لا يستطيعون الامتناع عن لعبها بشكلٍ مرضي. ويأتي هذا التحذير بعد ورود أخبار عن انهيار صبي في سن 15 عاماً، بعد أن قام بلعب World of Warcraft ليوم كامل ما أدى لانتهياره في النهاية. فمن المعروف أنَّ اللعب بشكلٍ متواصل لمدة طويلة دون انقطاع قد تصل إلى سبع ساعات قد يؤثر سلباً على خلايا المخ.

* ثانياً: الأضرار والسلبات على الناحية النفسية :

عند ممارسة الألعاب الإلكترونية فإنَّ من يمارسها من الأطفال أو الشباب إنما يتذكرون أحداثاً ومشاهد بعينها من تلك الألعاب التي تحتوي على مادة مُرعبة، كما يتذكرون أحداثاً حياتية سلبية ومؤلمة، وهذا يتركهم نهياً لتوتُّر وكر

ما بعد الصدمة. ولنا هنا أن نورد حالات عقلية بعينها تعود في مجملها إلى تسلسل وتتابع مشاهد وأحداث حدثت في الطفولة الأولى وما تلاها، حيث تنطبع مشاهد العنف المصوّرة إلكترونياً في تلك الألعاب العنيفة على سطح العقل الباطن، أو تقبع في صخب في تلك المنطقة الواقعة بين الشعور، والأشعور، تكمن وتكوّن بذرة لما هو آتٍ، يحدث هذا أكثر في حالات الأطفال المهيئين أكثر لاستقبال تلك (الاندفاعات) من بيئتهم المحيطة. والصغار لا يستطيعون - بل لا يتمكنون - من فهم ذلك الفارق الكبير بين العنف المصوّر في اللعبة وما يحدث لهم في الحياة اليومية، إنهم لا يحسون بتلك التأثيرات التي تنزع عنهم حساسيتهم، لا يدركون فيستمترون في اللعب ليلاً ونهاراً دون هوادة. وقد يستمر اللعب لأيام دون كلل أو ملل، لا يقطعه سوى تناول القليل من الطعام، والقليل من النوم، مع إهمال تام في المظهر.

كما يُسبّب الانهماك في اللعب الإلكتروني الانطواء، الذي يؤثر صاحبه أن يقضي معظم أوقاته منعزلاً أو منفرداً بعيداً عن الناس حيث لا يجد متعة في مخالطتهم. والتعرّض كذلك لحالاتٍ من الاكتئاب نتيجة العزلة التي يفرضها علي نفسه أثناء ممارسة هذه الألعاب.

* ثالثاً: الأضرار والسلبيات علي الناحية السلوكيّة :

اتهمت تلك الألعاب الإلكترونية بجعل العنف "سلعة" تقوّي الأطفال والشباب، وتُعظّم القتلّة والسفاحين، ونحن هنا نُشير إلى أطروحة المخرج الأمريكي "مايكل مور" Michael Moore (المولود في 23 أبريل 1954) عن تكوين مفهوم (الأمة المُدجّجة) في فيلمه الوثائقي "لعبة بولينج من أجل كولومباين" Bowling game for Columbine عن مجزرة أّتت على 13 إنساناً، كما أشار المخرج الأمريكي "جاس فان سانت" Gus Van Sant (المولود في 24 يوليو 1952) إلى الطفلين اللذين قاما بمجزرة المدرسة الثانوية الشهيرة في "كولورادو" Colorado وهما يلعبان بنهم معارك فيديو "بلاي ستيشن" Play Station تحت اسم "الهلاك" Doom، وذلك قبل أن يُدجّجا أنفسهما بالسلاح القاتل. ومن ثمّ فإنّ الاتهام واقع لا محالة على رؤوس مالكي الصناعات السمعيّة البصريّة التي تعتمد برامجها على العنف، ممّا دعا مرّاهقين أمريكيين "باكنر" Buckner (14 سنة)، وأخاه غير الشقيق "كريستوفر" (16 سنة) إلى الاعتراف بقتل سائق سيارة عابرة وإحداث شلل لامرأة شابة، حيث طبقا ما يحدث في لعبة "جهاز الإنذار التلقائي الكبير" Grand Theft Auto بتقمّص شخصية عدوانيّة شقية مُدجّجة بأربعين نوعاً من أسلحة الجيش الأمريكي، يتصدى للمارة بسيارته الصفراء الشهيرة قاتلاً كلّ مَنْ يراه بالرصاص. وقد قال المرّاهقان إنّهما أحسّا بالسأم فسرقا بندقية والدّهما

ووجهها على أول سيارة كانت تمر من أمامهما، تمثلاً وتوحيلاً بـ"البطل الافتراضي".

يواجه المراهقان حكماً قد يصل إلى السجن مدى الحياة بتهمة القيام بجريمة متهورة والتسبب باعتداءٍ خطيرٍ والتهديد الصارخ لحياة الآخرين. أما أسرتا الضحيتين فقد رفعتا دعوى على الشركة البريطانية المصنّمة تأثر الأطفال والمراهقون والشباب بأفلامٍ ومسلسلات التلّافز، إلى درجة التقليد الأعمى لأبطال وهميين، وتقليدهم بارتكاب جرائم، وقد كان هذا التقليد وراء انزواء وبُعد جيل الصغار والمراهقين عن جيل الكبار، في العادات والتقاليد والأفكار، وعدم سيطرة الكبار على هؤلاء الأحداث، بسبب اغترابهم وانعزالهم عن محيطهم الاجتماعي، وهذه بعض نماذج لجرائم قام بها المراهقون والشباب في مختلف دول العالم، نتيجة لهذا التقليد الأعمى:

* في الولايات المتحدة الأمريكية: عرضت شبكة التلفزيون الأمريكي "إن.بي.سي" N.B.C تمثيلية، يُداهم فيها الإرهابيون من المجرمين رُكّاب أحد قطارات الأنفاق ويقتلون أحد هؤلاء الرُكّاب، فإذا بأحد الصبية يقتل شرطي في أحد قطارات الأنفاق بالطريقة نفسها التي شاهدها على شاشة التلفزيون !!

* في ألمانيا: قام شابان شقيقان بخطف فتاة قاصر، وطالبا ذويها بدية قدرها 2 مليون مارك ألماني، وذلك إثر مشاهدتهما حادث اختطافٍ في فيلمٍ علي شبكة الإنترنت، وقد أخفيا الفتاة حسب الفكرة التي اكتسبها من الفيلم.

* في فرنسا: قامت إحدى الطالبات - ويبلغ عُمرها 19 عاماً - مع صديقتها - الذي يبلغ من العمر 22 عاماً - بقتل خمسة أشخاص، خلال 25 دقيقة؛ تشبهاً ببطل فيلم: "قاتل بطبيعته".

* في الهند: "احترقت الفتاتان، ولم يظهر البطل"، نتيجة للتقليد التلفزيوني الأعمى، أقدمت فتاتان في الهند على صبّ الكيروسين على أجسادهما؛ أملاً في قُدوم البطل الخارق لإنقاذهما من الحريق، فقد ذكرت وكالة الأنباء "يوناييتد نيوز" United News أن شقيقتين بإحدى القرى الهندية حاولتا تقليد مسلسل "الرجل الخارق" Super man، الذي يعرضه التلفزيون الهندي، ويقوم البطل خلاله بإنقاذ مَنْ هم في ورطة، فقامتا بصبّ مادة الكيروسين على أجسادهما، وأخذتا في الصراخ من الألم الفظيع دون أن يظهر البطل !!

* في مصر: "هرقل" التلفزيوني يَشْنُق الطفل المصري، فقد دفع طفل - في مدينة "كوم أمبو" في أسوان - حياته ثمناً لتقليد بطل المسلسل التلفزيوني الاجنبي "هرقل". وتبيّن أنّ الطفل - 10 سنوات - اتفق وصديقه على تعليق نفسه في سقف الحجرة من رقبتة، على أن يحضر زميله بسيفه، فيقطع الحبل لإنقاذه، وضع

المجني عليه رقبتَه في المشنقة، ولم يحضر "هرقل" لينقذه؛ فمات الطفل خنقاً، وأمرت النيابة بدفن الجثة !!

* في الكويت: قام شاب - يُعانونه ثلاثة مراهقين - باختطاف طفلة في الحادية عشرة واغتصابها، وكان ذلك نتيجة ما كان يُشاهده في الأفلام.

* في الإمارات العربية المتحدة: ظهرت أولى نتائج انتشار استخدام الأطباق المستقبلية للبت التلفزيوني للأقمار الاصطناعية، بعد أقل من سنتين، وكانت عبارة عن ظهور عصابة مؤلفة من عشرة من الأحداث - يصل عُمر بعضهم إلى خمسة عشرة عاماً، وأكبرهم في العشرين - قاموا بقتل حارس باكستاني! قالت الشرطة: إن الحادث هو جريمة القتل الأولى في البلاد لعصابة منظمة من أحداث.

* في لبنان: قام شاب بإطلاق النار على شقيقته؛ فأرداها قتيلة، وعزا أحد أعضاء مجلس النواب اللبناني السبب إلى التلفزيون!

* عرضت إحدى محطات الأخبار العالمية خبر امرأة تُدعى: "لورينا بوبيت"، ارتبكت فعلاً شنيعاً مع زوجها في أمريكا، وقامت المحطة بتغطية تلفزيونية لقصتها ومجريات محاكمتها، ثم ما لبثنا أن سمعنا وقرأنا في الوسائل الإعلامية: أنَّ الفعل نفسه ارتكبته - تقليداً لها - زوجات أخريات مع أزواجهن في مدن أخرى في أمريكا، ثم انتشر الفعل في دول أخرى؛ مثل: جنوب إفريقيا - الصين - الهند - تايوان - ألمانيا - ودول أخرى عديدة.

وخطورة تلك الألعاب الإلكترونية تحديداً، هي في حجم مبيعاتها الهائل مقارنة بكل ألعاب السوق مما أثر في النظامين العائلي والاجتماعي في مجتمعات تؤكد على الفردية.

صمّم هذا البرنامج مهندسون بريطانيون شباب أصدروا منه أربعة أجزاء، باعت الأخيرة 250 ألف نسخة خلال يومين، وهو أكبر رقم مبيعات في تاريخ صناعة ألعاب الفيديو، فيما بلغت أعداد النسخ التي بيعت خلال السنوات الخمس (1998-2003) 20 مليوناً.

ودعونا الآن نسّم بعض تلك الألعاب بأسمائها كما هي: Space Invaders, Pack Man. مع ألعاب أخرى شتى عنيفة كانت أم عنوانية، ولنا أن نتأمل تدفق الدّم الذي يجعله الـ CD أكثر واقعية، وتصوره التكنولوجيا الرقمية للأقراص الصلبة المتعاملة مع الليزر Lazer Disk. إنَّ التطوّر الهائل لتلك التكنولوجيا المُركّبة والمُعقّدة قد سمح بمشاهدة عنف أكثر تجسيمياً وتجسيداً للعنف (بما يحويه ذلك من كميات دم تفور في كُل مكان)، وعلى سبيل المثال لا الحصر، فإنّ لعبة Mortal Kombat، تصوّر أحد أبطالها يفصل رأس ضحيته عن جسمه، والآخر يصعقه كهربياً، والثالث يمزقه إرباً حتى أنَّ قلبه الطالع من صدره، وهو مازال ينبض يقطعه بكلتي يديه العاريّتين، والرابع يشدّ رأس غريمه عن جسده ويرفعها

كعلامة للنصر، وفي لعبة أخرى Nite Trap نرى مصاصي الدماء متعطشين يتتبعون وينتهكون خمس نساء، يحفرون في رقابهن حفراً بحفارة كهربائية ثم يُعلقن كالذبائح من أسفل لأعلى.

إنّ ذلك الفعل العنيف المراوغ الحي بكلّ تقنياته - مع الأسف - يجعل من العنف أكثر واقعية، ويدخل من هذا المدخل الصّعب إلى ما يمكن تصوّره عن ذلك الزخم الذي يصاحب تسويق تلك الألعاب الإلكترونية، وهو أمر يصعب أحياناً تصديقه.

إنّ تلك الأعداد المهولة من تلك الألعاب المزعجة والمسلية في آنٍ واحدٍ، وتجارّتها وتداولها، أصبحت أمراً يستحقّ التوقف والدراسة.

إنّ نسبة كبيرة من الألعاب الإلكترونية تعتمد على التسلية والاستمتاع بقتل الآخرين، وتدمير أملاكهم، والاعتداء عليهم بدون وجه حق، كما تُعلم الأطفال والشباب أساليب ارتكاب الجريمة وفنونها وحيلها، وتُنمّي في عقولهم قدرات ومهارات العنف والعدوان وتنتجتها الجريمة. وهذه القدرات تُكتسب من خلال الاعتياد على ممارسة تلك الألعاب.

ووفقاً للعديد من الدراسات والأبحاث فإنّ ممارسة الألعاب الإلكترونية كانت السبب في بعض المآسي، فقد ارتبطت نتائج هذه الألعاب خلال الخمسة والثلاثين عاماً الأخيرة بازدياد السلوك العنيف وارتفاع معدل جرائم القتل والاغتصاب والاعتداءات الخطيرة في العديد من المجتمعات، والقاسم المشترك في جميع هذه الدول هو العنف الذي تعرضه وسائل الإعلام أو الألعاب الإلكترونية، ويتمّ تقديمه للأطفال والشباب بصفته نوعاً من أنواع التسلية والمتعة.

وتشير إحدى المتابعات الميدانية التي حاولت التعرّف على تأثير الألعاب الإلكترونية على الأطفال والشباب، فقد ذكرت أن الألعاب تعبّرت إلى حدّ كبير مقارنةً بأول مرة تمّ تقديمها، حيث كانت الألعاب سابقاً تحتوي على مواجهة الأعداء الخياليين كغزاة كوكب الأرض والشخص الكرتونية، والأرواح الشريرة، والمتسلطين الأشرار، على سبيل المثال. إلّا أنّ العنف الذي تحتوي عليه الألعاب الإلكترونية هذه الأيام لا حدّ له، ويُمارس دون أي مسوغ، ويتمّ في بعض الحالات تحديد السلوك غير الأخلاقي وغير المذهب كهدف لهذه اللعبة أو الألعاب.

وقد أجريت دراسة كندية لمراجعة وتقويم المحتوى لثلاث مئة لعبة إلكترونية، تبين بعدها بعد المتابعة والرصد أنّ 222 لعبة منها تعتمد اعتماداً مباشراً على فكرة ارتكاب الجريمة والقتل.

كما ذكرت دراسة أمريكية أنّ ممارسة الأطفال الألعاب الإلكترونية التي تعتمد على العنف يمكن أن تزيد من الأفكار والسلوكيات العدوانية عندهم، وأشارت الدراسة أيضاً إلى أنّ هذه الألعاب قد تكون أكثر ضرراً من أفلام العنف

التلفزيونية أو السينمائية لأنها تتصف بصفة التفاعلية بينها وبين الطفل، وتتطلب منه أن يتقمص الشخصية العدوانية ليلعبها ويمارسها. وفي هذا السياق أكدت دراسة أخرى أن ألعاب "البلاي ستيشن" يمكن أن تؤثر على الطفل فيصبح عنيفاً، فالكثير من ألعاب "القاتل الأول" الموجودة في "البلاي ستيشن" تزيد رصيد اللاعب في النقاط كلما تزايد عدد قتلاه، وههنا يتعلم الطفل ثمانية أن القتل شيء مقبول وممتع.

وفي السياق ذاته أفادت دراسة بريطانية نشرتها مجلة The Lancet أن مشاهد العنف على شاشة التلفزيون، أو الألعاب الإلكترونية تزيد مخاطر السلوك العدواني والخوف لدى الأطفال الصغار، كما أن مثل هذه المشاهد يمكن أن توازي (إساءة معاملة الأطفال عاطفياً). وقالت الدراسة إن الأطفال الصغار هم الأكثر تأثراً بهذه المشاهد، وأوصت الأهل والمربين بالتعامل بحذر مع برامج التسلية المعدة للكبار كما يتعاملون مع الأدوية أو المواد الكيماوية الموجودة في المنزل. وخلصت الدراسة إلى أن الصور العنيفة تترك تأثيراً على المدى القصير لدى الصغار عبر زيادة سلوكهم العدواني أو خوفهم.

وفي هذا السياق كذلك يقول الكولونيل "ديف غروسمان" Dave Grossman ، أستاذ علم النفس السابق بأكاديمية "ويست بوينت" West Point العسكرية بالولايات المتحدة الأمريكية بأن: «بعض الألعاب الإلكترونية تُصاغي أعمال القتل التي تعلم الإنسان مع مرور الوقت تحدي شخص آخر ووضع نهاية لحياته».

وكما هو معروف فإن الأطفال بطبيعتهم لا يميلون إلى القتل ولكنهم يتعلمونه من خلال أعمال العنف التي يتم عرضها بصفقتها نوعاً من أنواع التسلية والمتعة عن طريق التلفزيون، وألعاب الفيديو. كما يقول الدكتور "كليفورد هيل" Clifford Hill ، المشرف العلمي في اللجنة البرلمانية البريطانية لتقصي مشكلات الألعاب الإلكترونية: «لقد اغتصبت براءة أطفالنا أمام أعيننا وبمساعدتنا بل وبأموالنا أيضاً، وحتى لو صودرت جميع هذه الأشرطة فإن الأمر سيكون متأخراً للغاية في منع نمو جيل يُمارس أشد أنواع العنف تطرفاً في التاريخ المعاصر».

وهنا من يُشير إلى أن الألعاب الإلكترونية تصنع طفلاً عنيفاً، وذلك لما تحويه من مشاهد عنف يرتبط بها الطفل، ويبقى أسلوب تصرفه في مواجهة المشكلات التي تصادفه يغلب عليه العنف، وليس شرطاً أن يحدث السلوك العنيف بعد مشاهدة العنف مباشرة كما يعتقد البعض، بل إن مشاهد العنف تختزن في العقل الباطن، وتخرج حينما تتيح لها الظروف الخارجية هذا من خلال مثير يُشجع العنف المختزن في العقل الباطن على الخروج.

ويتضح من النتائج المبينة علي إحدى الدراسات الميدانية أنَّ 76,25٪ من طلاب التعليم العام يرون أنَّ بعض الألعاب الإلكترونية تشجع علي العنف. كما أنَّ الألعاب الإلكترونية قد تعلَّم الأطفال أمور النصب والاحتيال، فالطفل أو الشاب يحتال علي والديه ليقتنص منهم ما يحتاجه من أموال للإنفاق علي هذه اللعب، إمَّا بأن يأخذ منهم مصاريف درسه الخصوصي ليلعب بها، أو يدَّعي مثلاً أنَّ مُعلِّم الفصل طلب منهم أموالاً لتجميل الفصل، أو لشراء هدايا للمتفوقين في الامتحانات.

والألعاب الإلكترونية قد تصنع أطفالاً يتسمون بالأنانية، يُفكِّرون في إشباع حاجاتهم من اللعب فقط، دون أن ينتبهوا لوجود مَنْ يُشاطرهم اللعب، فتحدث الكثير من المشاكل بين الأشقاء علي دور اللعب، بعكس الألعاب الشعبية التقليدية التي تتميز بأنَّها ألعاب جماعية رائعة.

وتُلمِّي الشخصيات الافتراضية في الألعاب الإلكترونية فكرة الانفصال عن الحياة الواقعية لدى الأطفال أو الشباب، إذ تقودهم للتعامُل بمنطق هذه الشخصيات الخيالية الوهمية في حياتهم، ممَّا يولِّد الكثير من التَّحدي والعنف والتوتر والعراك الدائم مع مَنْ حولهم.

ويري بعض طلاب التعليم العام في استبيان تمَّ تطبيقه علي عينة منهم أنَّ بعض الألعاب الإلكترونية قد تقود بعض اللاعبين إلى ارتكاب عدد من الممارسات السلوكية والأمنية السلبية وذلك كما يلي:

- * التلُفُظ بعباراتٍ غير لائقة، وذلك بنسبة 73,75٪.
- * المخاصمة بين اللاعبين، وذلك بنسبة 73,5٪.
- * قيادة السيارة الحقيقية بطريقة متهورة، وذلك بنسبة 72,75٪.
- * الكذب والافتراء علي الآخرين، وذلك بنسبة 70٪.
- * السرقة والاستيلاء علي ممتلكات الغير بدون وجه حق، وذلك بنسبة 66,5٪.
- * انتشار الجرائم في المجتمع، وذلك بنسبة 64,5٪.
- * القتل وسفك الدماء، وذلك بنسبة 61,25٪.

* رابعاً: الأضرار والسلبيات علي الناحية الاجتماعية :

الألعاب الإلكترونية تصنع أطفالاً وشباباً غير اجتماعيين، فعندما يقضون ساعات طوال في ممارسة تلك الألعاب بدون تواصل مع الآخرين، يجعل منهم أفراداً تميل إلي الانطواء والعزلة والانكفاء علي الذات، علي عكس الألعاب الجماعية التقليدية التي تتميز بالتواصل. كما أنَّ إشرافهم في التعامل مع العوالم الافتراضية الرمز يجعلهم ينغزلون عن التعامل مع عالم الواقع فيفقد المهاره

الاجتماعية في إقامة الصداقات والتحاور مع الآخرين، ويصبحون كذلك مفتقدين للقدرة في التعبير عن أنفسهم.

كما قد تؤدي هذه الألعاب بما تحمله من بعض الأخلاقيات والأفكار السلبية إلى المزيد من الانفصال الأسري والترابط الإنساني مع الآخرين.

كما يبدأ الشعور بالخمول والكسل والتوتر والعزلة الاجتماعية، فيبدأ الأطفال أو الشباب مع الوقت الجلوس بمفردهم، كما يفضلون اللعب بمفردهم بتلك الألعاب الإلكترونية على أن يلعبوا أية لعبة جماعية أخرى، مع أصدقائه، ومن ثمّ انحسار العزيمة والإرادة وفقدان طعم الحياة الاجتماعية الطبيعية.

ومن خلال نتائج بعض الاستطلاعات علي مجموعة من طلاب التعليم العام، تبين أنهم يرون أنّ ممارسة الألعاب الإلكترونية قد يؤدي إلى حدوث بعض الآثار الاجتماعية غير المرغوب فيها، وذلك كما يلي:

- * إدمان الإنترنت، وذلك بنسبة 75,75 %.
- * عزلة بعض اللاعبين عن بقية أفراد الأسرة، وذلك بنسبة 71 %.
- * زيادة المشكلات في المجتمع، وذلك بنسبة 63,75 %.
- * التفكك الأسري، وذلك بنسبة 62,5 %.

* خامساً: الأضرار والسلبيات علي الناحية الأكاديمية :

هناك أضرار تؤثر بالسلب علي الأداء الأكاديمي الدراسي لمن يلعب الألعاب الإلكترونية، إذ أنها تقود هؤلاء إلي إهمال الواجبات الدراسية، وتدفعهم كذلك للهروب أو التسرّب من المدرسة أثناء فترة الدراسة، ممّا يؤدي لاضطرابات ومشكلات في التحصيل والتعلّم.

كما تقودهم إلى سهر الليل لفتراتٍ طويلة؛ الأمر الذي يؤثر بالسلب علي تركيزهم ومدي فهمهم واستيعابهم، فتجعلهم غير قادرين علي الاستيقاظ للذهاب للمدرسة أو الجامعة صباحاً، وإن ذهبوا فإنهم لا يستمرون طويلاً في مقاومة الإرهاق البدني والذهني، فسيستسلمون للنوم، ممّا يؤدي إلي تخلفهم الدراسي الأكاديمي.

هذا ويتضح من الاستبيان المقدم إلي طلاب التعليم العام، بأنهم يرون أنّ ممارسة الألعاب الإلكترونية قد يؤثر سلباً على الذين يمارسونها من الناحية الأكاديمية، وذلك كما يلي:

- * تقلّ من الوقت المُخصّص للدراسة، وذلك بنسبة 73 %.
- * تؤثر سلباً على التحصيل الدراسي، وذلك بنسبة 72,5 %.
- * تؤدي إلى عدم الاستيقاظ والذهاب للمدرسة مبكراً، وذلك بنسبة 71,5 %.

* سادساً: الأضرار والسّلبات علي الناحية الصحيّة :

من أضرار الألعاب الإلكترونيّة الإصابة بسوء التغذية والبدانة، فالطفل لا يُشارك أسرته في وجبات الغذاء والعشاء فيتعوّد الأكل غير الصحي في أوقات غير مناسبة. وعلى سبيل المثال أكّدت إحدى الدراسات أنّ ارتفاع حالات البدانة في معظم دول العالم يعود إلى تمضية فترات طويلة أمام التلفاز أو الكمبيوتر، فقد قام الباحثون بدراسة أكثر من 2000 طالب تتراوح أعمارهم بين 9 سنوات و 18 سنة، وتبيّن أنّ مُعدلات أوزان الأطفال ازدادت من 54 كيلو جراماً إلى 60 كيلو جراماً، كما أنّ هناك انخفاضاً حاداً في اللياقة البدنيّة، فالأطفال في سن 10 سنوات في عام 1985 كانوا قادرين على الركض لمسافة 1,6 كيلو متراً لمدة زمنية لا تتجاوز 8,14 دقيقة، أمّا الأطفال اليوم فيركضون المسافة نفسها ولكن في عشر دقائق أو أكثر.

وفي موضوع ذي صلة، قدرت جمعية السمنة الأمريكيّة American Obesity Association اختصاراً (AOA)، في عام 2005، أنّ 16 ٪ من الأطفال في الولايات المتحدة الأمريكيّة يُعانون من البدانة، ثلاثة أضعاف المعدل الذي كان عليه الوضع قبل عقدين من الزمن. هذا وقد عزت جمعية السمنة الأمريكيّة أسباب السمنة لدى الأطفال لعددٍ من العوامل والأسباب منها، على سبيل المثال: عادات تناول الطعام، والمشروبات الغازية، وعدم ممارسة الرياضة البدنيّة، وإمضاء ساعات طويلة أمام الشاشة لممارسة الألعاب الإلكترونيّة. كما أشارت دراسة أخرى صدرت في عام 2006 أنّ الأطفال والشباب الذين تتراوح أعمارهم بين 8 و 18 سنة يمضون معظم أوقاتهم في ممارسة الألعاب الإلكترونيّة أكثر من أي نشاط آخر بمعدل 44,5 ساعة في الأسبوع. وهذا بدوره يؤدي إلى انخفاض النشاط البدني، ويوفر بيئة مثالية لزيادة الوزن والسمنة. كما أثبتت البحوث العلمية للأطباء في اليابان أنّ بعض الومضات الضوئية المنبعثة من الفيديو والتلفاز وشاشات الحاسوب تُسبّب نوعاً نادراً من الصّرع، وأنّ الأطفال أكثر عُرضة للإصابة بهذا المرض. فقد استقبلت إحدى المستشفيات اليابانية 700 طفلاً بعد مشاهدة أحد أفلام الرسوم المتحرّكة، وبعد دراسة متعمقة تبيّن أنّ الأضواء قد تُسبّب تشنّجات ونوبات صرّع فعلية لدى الأشخاص المُصابين بالحساسية تجاه الضوء والذين يشكلون 1٪ من مجموع سكان أي دولة. وتؤكد الدكتورة "إلهام حسني"، أستاذة طب الأطفال بجامعة عين شمس بالقاهرة في دراسة صدرت لها في عام 2002 أنّه على مدى الخمس عشرة سنة الماضية ومع انتشار الألعاب الإلكترونيّة، ظهرت مجموعة جديدة من الإصابات المتعلّقة بالجهاز العظمي والعصلي نتيجة الحركة السريعة المتكرّرة، حيث اشتكى

العديد من الأطفال من آلام الرقبة وخاصة الناحية اليسرى منها إذا كان الطفل يستخدم اليد اليمنى، وفي الجانب الأيمن إذا كان الطفل أعسر.

كما أوضحت أن الجلوس لساعات طويلة أمام الحاسبات يُسبب آلاماً مبرحة في أسفل الظهر، كما أن كثرة حركة الأصابع على لوحة المفاتيح تُسبب أضراراً بالغة لإصبع الإبهام ومفصل الرسغ نتيجة لثنيهما بصورة مستمرة.

كما أشارت دراسة الدكتور "إلهام حسني" إلى أن هذه الإصابات قد تظهر كذلك عند البالغين بسبب استخدام تلك الأجهزة لفترات طويلة مترافقاً مع الجلوس بطريقة غير صحيحة أمام الشاشات وعدم القيام بأي تمارين رياضية ولو خفيفة خلال أوقات الجلوس الطويل أمام شاشات تلك الأجهزة.. كما حذرت من الاستخدام المتزايد للألعاب الحاسب الاهتزازية من قبل الأطفال لاحتمال ارتباطه بالإصابة بمرض ارتعاش الأذرع والأكف.

كما أشارت نفس الدراسة إلى أن الألعاب الإلكترونية تؤثر سلباً على نظر الأطفال، إذ قد يُصاب الطفل بضعف النظر نتيجة تعرضه لمجالات الأشعة الكهرومغناطيسية قصيرة التردد المنبعثة من شاشات التلفزيون أو الكمبيوتر التي يجلس أمامها ساعات طويلة أثناء ممارسته اللعب. كما أن حركة العينين تكون سريعة جداً أثناء ممارسة الألعاب الإلكترونية مما يزيد من فرص إجهادها، هذه بدورها تؤدي إلى حدوث احمرار بالعين وجفاف وحكة وزغللة، وكلها أعراض تعطي الإحساس بالصداع والشعور بالإجهاد البدني وأحياناً بالقلق والاكتئاب.

كما ثبت أن هذه الألعاب تؤثر أيضاً على الصحة العامة للطفل على المدى البعيد؛ فهي تؤدي إلى إصابته بالتهابات المفاصل، وقلة المرونة الحركية وانخفاض قوة اليد والذراعين، لأن اللاعب يعتمد على تحريك أصابعه فقط أثناء اللعب. وكذلك زيادة تركيز الجلوكوز بالدم بسبب الجلوس لفترات متواصلة وطويلة.

كما كشف بحث طبي أعدته إحدى الجامعات الهولندية أن بقاء الأطفال في المنازل في ساعات النهار لممارسة الألعاب الإلكترونية، وعدم الخروج للتعرض لأشعة الشمس والحصول على الفيتامينات المطلوبة لنمو العظام يتسبب في المستقبل بإصابتهم بنقص فيتامين "د" ويؤدي إلى إصابتهم بهشاشة في العظام بصورة مبكرة عن غيرهم، وآلام في الظهر وفي الركبتين قد تتطور إلى التهابات في المفاصل كما تصبح مناعتهم ضعيفة، كما أن بقاء الأطفال لساعات طويلة معاً في غرف ضيقة أو محدودة التهوية تتسبب في إصابتهم بفيروسات بالجهاز التنفسي، وبزيادة احتمالات الإصابة بالأمراض المعدية.

* سابعاً: الأضرار والسلبيات علي الناحية الأخلاقية :

في ظل غياب أجهزة الرقابة الرسمية على محلات بيع الألعاب الإلكترونية، ومراكز الألعاب. وعدم مراقبة الأسرة لما يُشاهده أبنائهم من الألعاب وعدم الوعي بمخاطر ذلك، أدى هذا إلى تسرب ألعاب وبرامج هدامة تروج لأفكار وألفاظ وعادات تتعارض مع قيم المجتمعات العربية، وتقاليده، وتهدد الانتماء للوطن، كما تسهم بعض الألعاب في تكوين ثقافة مشوهة ومرجعية تربوية مستوردة. وأن بعض الألعاب تدعو للترويج لأفكار متحررة رخيصة قد تفسد أخلاقيات أطفالنا وشبابنا

وتري عينة من الشباب تم استطلاعهم، التالي:

* يرى 72,25٪ منهم أن بعض الألعاب الإلكترونية تحتوي على أعمال سحر وشعوذة.

* يرى 76,5٪ منهم أن بعض الألعاب الإلكترونية تحتوي على مشاهد غير محتشمة.

* يرى 76,75٪ أن ممارسة الألعاب الإلكترونية قد تؤدي إلى عدم أداء الصلوات في أوقاتها .

♦ أهم الحلول والمقترحات للحد من خطورة الألعاب الإلكترونية:

إزاء كل ما قدمناه من أضرار وسلبيات، ماذا نحن فاعلون ؟

* أولاً: دور الجهات المسؤولة والمختصة :

♦ في أستراليا تحركت مجموعة من البرلمانيين لوضع حد على الألعاب التي تحوي في طياتها عنفاً وجنساً، فلعبة Nite Trap، صودرت ومنعت من الأسواق بأمر المحكمة حتى صدور تصنيف حكومي لتلك الألعاب كما في الأفلام (للكبار فقط)، ويقترح التقسيم العام: "كل الأعمار"، و"عام" (للأطفال فوق سن الثامنة)، و"بالغون" (لمن هم فوق سن 15 سنة) و"محدود" (لمن هم في سن 18 سنة فما فوق فقط)، و"مرفوض"، و"ممنوع مطلقاً".

وبذلك التقسيم والمراقبة والترتيب، قد تزول بعض مخاوفنا (لا كلها بالطبع)، وفي بعض المدن الأمريكية يُمارس عمدتها التدقيق على بيع، وشراء، وتأجير الألعاب الإلكترونية مانعين ذلك تماماً خلال ساعات الدراسة وأيام الدراسة أيضاً، وبالطبع فإن مسألة المنع التام ستعيد إلي أذهاننا (تفاحة آدم) المحرمة، وأن كل ممنوع يصير مرغوباً أكثر، لا شيء إلا لأن أهم ما في الموضوع هو ضمير الإنسان نفسه، آباء أو أمهات، شباباً، أو بائعاً، لكن المسؤولية الكبرى تقع على عاتق الوالدين لأنهما المتحكمان في عملية الشراء واللعب لأولادهما. كما يجب ان يراقبا بحذر عملية اختلاط الأطفال أو الشباب بأطفال وشباب الآخرين، وتبادلهم

تلك الألعاب، وبضرورة التعاون والتواصل مع أولياء الأمور الآخرين بغية تكوين شبكة اجتماعية متألّفة ضد خطر عنف اللّعب الإلكتروني بكُلِّ ما يحويه من دمار نفسي وعصبي، ولمنع تلك الآفة من أن تصبح وباء، من أجل تحقيق وعي اجتماعي عام يتمحور حول أخطار استخدام تلك الألعاب وأثارها الجانبية خاصّة على النّشء.

❖ لا بدّ من نظام مصري وعربي لتصنيف الألعاب الإلكترونية وفقاً لمناسبتها لأعمار اللاعبين ، وذلك على غرار نظام "مجلس تقييم البرمجيات الترفيهية" Entertainment Software Rating Board اختصاراً (ESRB) الذي يُعتبر مرجعاً مهماً للتقليل من أضرار الألعاب الإلكترونية، والذي يقوم فيه هذا المجلس بتصنيف الألعاب حسب الأعمار السنّية للاعبين ، كما يقوم كذلك بتوضيح محتوى كلّ لعبة عبر أوصاف مختصرة، ويفيد هذا التصنيف الآباء عند الرّغبة في اختيار ألعاب مناسبة لأولادهم وبناتهم.

❖ إنشاء مركز وطني/ قومي على مستوى الوطن العربي لإجراء بحوث ذات صلة بالألعاب الإلكترونية والعمل على إنتاجها بما يتوافق مع عادات وتقاليده المجتمعات العربية.

❖ تبني وتضمين عناصر الجذب والإثارة والتشويق - المتضمنة في الألعاب الإلكترونية شائعة الانتشار - في إنتاج ألعاب إلكترونية تتوافق مع طبيعة ومعتقدات المنطقة العربيّة.

❖ حماية حقوق الملكية الفكرية لبرمجيات الألعاب الإلكترونية التي تنتج في العالم العربي.

❖ تبني وزارات التربية والتعليم في العالم العربي بعضاً من الألعاب الإلكترونية التعليمية الجيدة وتضمينها في المناهج الدراسية، واستحداث مسابقات ذات صلة بهذه الألعاب داخل وخارج المدرسة.

❖ ينبغي على الجهات المسؤولة القيام بعمل مراقبة على ما يُطرح في الأسواق من ألعاب إلكترونية، كما يحدث مع أشرطة الفيديو والكتب وغيرها. بحيث تتكوّن لجان هذه المراقبة من علماء متخصصّين في مجالات: التربية، وعلم النفس، وعلم الاجتماع.

ثانياً: دور الأسرة:

❖ دعونا نكون صرحاء أولاً وقبل كلّ شيء: لا يوجد بدائل تُغني الطفل أو الشاب عن التلفزيون، أو الحاسوب، أو الإنترنت .. الخ ؛ وخصوصاً الطفل ؛ لأنّه في مرحلة عُمرية يحتاج فيها إلى تنمية مداركه، ومن هذه المدارك تنمية خياله بالأشياء الموضوعيّة والواقعية، ولكن علينا أن نوفق بين وسائل الإعلام المرئية

وبين وسائل الترفيه الأخرى، مثل: الألعاب التي تُتمّي الخيال والإدراك كالمكعبات، وألعاب الرياضة الخفيفة، مثل: تنس الطاولة، وكرة القدم، والسباحة. كل هذه الأشياء إذا حصلت استطعنا أن ننشئ طفلاً اجتماعياً يتوافق مع نفسه وأسرته ومجتمعه، يستطيع من خلالها أن يعيش حياة مستقرة تنعكس على تكيفه مع الحياة بصفة عامة.

♦ تكمن المشكلة في أننا ليست لدينا خطة واضحة ومُحددة لكيفية شغل أوقات فراغ أطفالنا وشبابنا، ممّا يُحمل الأسرة العبء الأكبر في تلافي أضرار هذه الألعاب، فالأسرة تستطيع أن تُحدّد للطفل ما يمكن أن يمارسه من هذه الألعاب وما لا يمارسه، لذا وجب على الأبوين أن يختاروا ما يكون مناسباً للطفل حسب سنه، وألا تحتوي هذه الألعاب على ما يخل بقيمه وصحته النفسية والذهنية.

♦ نحن لا نطالب بحرمان الأطفال أو الشباب من اللعب بالألعاب الإلكترونية، بل نطالب بضرورة مراقبة الوالدين لهم، وتقنين الوقت، واختيار المواعيد، المناسبة للعب. وينصح العلماء بالألا تزيد مدة اللعب عن ساعتين يومياً بشرط أخذ فترات راحة كل (15) دقيقة، وألا تقل المسافة بين الطفل وشاشة الكمبيوتر عن (70) سم. ثم يمكنه قضاء باقي الوقت في ممارسة الأنشطة اليومية، وألا يكون اللعب بها إلا بعد الانتهاء من إتمام واجباته المدرسية، وألا يكون كذلك خلال تناول وجبات الطعام اليومية.

♦ أصدرت الأكاديمية الأمريكية لطب الأطفال بياناً توصي فيه أنه يجب منع الأطفال الأقل من سنتين من استخدام الأجهزة الإلكترونية بشكل عام.

♦ أن تشترك الأسرة في اختيار الألعاب الإلكترونية التي تضيف إلى مهارات وقدرات أطفالهم، خاصة خلال الفترات الأولى من حياة الطفل، لأن اللعب يمثل بالنسبة له ضرورة لنمو شخصيته وقدراته الانفعالية. بحيث تبعده عن السلبية والأنانية، وعوده على أساليب التعاون، وتبصيره بالمفاهيم الإيجابية، مثل: العدل، والصدق، والأمانة، والإيثار.

♦ من الممكن الحدّ من بعض الآثار السلبية المترتبة على ممارسة الألعاب الإلكترونية عبر قيام الوالدين بمراقبة محتوى تلك الألعاب، وفرضهم حدوداً زمنية لممارسة أولادهم الألعاب الإلكترونية، والطلب من أبنائهم مزاوله أنشطة ترفيهية ذات طبيعة حركية، مثل: ممارسة أنواع الرياضات المختلفة، والقيام برحلات وسفريات، على غرار مع يفعله الآباء والأمهات في الولايات المتحدة الأمريكية، وذلك كما هو مبين أدناه:

* 1,75٪ من الوالدين الأمريكيين يعتقدون بأن مراقبة الوالدين لمحتوى الألعاب الإلكترونية أمر مهم ومفيد.

* 2,85٪ من الوالدين الأمريكيين يؤيدون وضع حدود زمنية لممارسة اولادهم الألعاب الإلكترونية.

* 3,91٪ من الوالدين الأمريكيين يقومون بمراقبة أولادهم عند شراء الألعاب الإلكترونية.

* 4,86٪ من اللاعبين الأمريكيين يقومون بالحصول على موافقة والديهم قبل الإقبال على شراء الألعاب الإلكترونية.

◆ يجب على الآباء والأمهات أن يصادقوا أبناءهم ويشاركهم في ممارسة الألعاب الإلكترونية ولا ينشغلوا عنهم بحجة كسب الرزق حتى لا يخسروا أطفالهم ويضيعوا بأنفسهم الأموال التي جمعوها من أجلهم.

◆ لننظر إلي غلاف كل لعبة قبل شرائها للطفل، وقراءة إرشادات السلامة المكتوبة عليها، حول نوع اللعبة، وكيفية استخدامها، والعمر المناسب لها حتى لا يتم إيذاء الطفل دون قصد.

◆ تشجيع الطفل على شراء الألعاب التي تنمي الذكاء وقوة الملاحظة، بدلاً من شراء الألعاب الترفيهية التي لا تفيد أطفالنا.

◆ علي الآباء والأمهات تقييم الألعاب الإلكترونية بأنفسهم تقيماً دقيقاً موضوعياً بحيث لا يعتمد بشكل كبير على ما هو مكتوب في التعليمات أو التقديرات، فالآباء خير من يُقرّر إذا كانت تلك اللعبة مناسبة للطفل أم لا .

◆ لنحاول مشاركة الطفل في أعباءه مع أصدقائه، بألعاب جماعية، ومحاولة إبعاده قدر المستطاع عن مزاولة الألعاب الفردية، ليتكوّن لديه محبة الآخرين، والبعد عن العزلة والأنانية.

◆ محاولة التحدّث مع الطفل عن اللعبة التي يحبّها، واكتشاف سبب تعلقه بها، ومن ثمّ مشاركة الطفل تلك اللعبة لإحياء روح الصداقة بداخله من جديد، وبذلك نستطيع مراقبة تلك اللعبة من ناحية، والسيطرة على الطفل في أي وقت من ناحية أخرى.

◆ يجب تعويد الطفل منذ الصّغر على ممارسة التمارين الرياضية البسيطة التي تحافظ على رشاقة جسمه وتقويه من البدانة، كما تستنفذ طاقاته الجسميّة انكاملة بداخله بحكم عملية النمو في شيء مفيد، بدلاً من أن يستنفدها في الألعاب الإلكترونية العنيفة.

◆ يتحتم على الأم أن تقرأ لطفلها الصّغير بعض القصص التربوية الجذّابة، لغرس حبّ القراءة في نفسه، ومن ثمّ تصبح القراءة عادة متأصلة في نفسه، فقد تلهيه كثيراً عن ممارسة الألعاب الإلكترونية بشكلٍ مبالغ فيه.

❖ من المستحب مشاركة الطفل في رسم لوحة فنية، فالرسم يستنفذ الطاقات المكتوبة، ويُساعده على تنمية خياله، ويا حبذا لو اشترك في مركز ثقافي لممارسة تلك الهواية، مع مع إمداده بكل ما يحتاجه من ألوان أو أدوات.

* ثالثاً: دور المدرسة:

❖ ينبغي على التربويين من المعلمين والمُعلمات الإحاطة بأهم الجوانب الإيجابية والجوانب السلبية للألعاب الإلكترونية وذلك بهدف العمل على تعزيز الجوانب الإيجابية والحد من أثار الجوانب السلبية في المدرسة والبيت وخارج المنزل.

❖ إنتاج برمجيات حاسوبية تعليمية وتربوية تشمل على عناصر الجذب والإثارة والتشويق.

❖ ينبغي تنظيم الوقت المُخصَّص لترفيه الطفل بين ممارسة الألعاب الإلكترونية (الافتراضية)، وممارسة الرياضة الحقيقية، مثل: السباحة ولعب الكرة بأنواعها، والرحلات، والجولات، والزيارات وغيرها من الأنشطة التي تعود بالفائدة على الطفل من الناحية الجسميّة والنفسيّة والعقليّة.

❖ التأكيد على أهمية دور المعلمين والمُعلمات في توعية الأطفال والشباب بمخاطر الإدمان على ممارسة الألعاب الإلكترونية، وكيفية ممارستها بصورة صحيحة، ولفت الأنظار إذا كانت بها محاذير مُعيّنة.

* رابعاً: دور التوعية الصحيّة:

❖ ينبغي أن يكون موضع جلوس الطفل أو الشاب الذي يُمارس الألعاب الإلكترونية بعيداً بما فيه الكفاية عن شاشة التلفزيون أو الحاسوب وغيرهما، وذلك من أجل التقليل من مخاطر الأشعة الصادرة من تلك الشاشات على صحته.

❖ التأكيد على أن تكون الأدوات المُستخدمة في اللعب مطابقة للمواصفات الطبية قدر الإمكان، كأن يكون ارتفاع حامل الحاسوب متناسباً مع حجم الطفل، بالإضافة إلى التأكد من جودة الخامات التي تصنع منها مقاعد الجلوس.

❖ أن تكون كمية الإضاءة في الغرفة مناسبة، وأن تكون أيضاً جيدة التهوية.



الفصل الخامس

أطفالنا.. والمسرح الافتراضي

شهدت السنوات الأخيرة ثورة هائلة في تكنولوجيا الاتصال والمعلومات مما جعل من شبكة الإنترنت مكتبة عالمية يمكن أن يرتادها كل الأفراد، ومن أي بقعة على سطح الأرض، وهذه الشبكة جعلت كل وسائل العلم والمعرفة عند أطراف الأصابع. إنها رؤية أخرى تتجاوز استخدام التكنولوجيا في المسرح، لتصبح مادة التكنولوجيا هي المسرح الحقيقي للأحداث، وهنا يكون المسرح قادراً على تجاوز المحدودية إلى عالم لا محدود نحو الحداثة.

ويمكن القول حينما نتحدث عن العالم الواقعي للمسرح بكل مفرداته أنه محدود وغير قادر أن يفك أسر الواقعية، ولكن مع عالم الإنترنت، ذلك العالم الافتراضي الذي ينطلق بلا حدود نحو الحداثة بكل قيمها على مستوى الشكل والمضمون معاً. لذلك لم يعد المسرح الجديد هو الذي تجاوز الحبكة التقليدية، أو الذي حطم الوحدات الثلاث: الموضوع والزمان والمكان، أو المسرح الذي هجر الكلمة وتغنى بلغة الجسد؛ وإنما هو المسرح الذي انطلق من سمات عصره.

يمثل برنامج المسرح الافتراضي مبادرة قامت بها منظمة "دنجونف" Dngonf، وهي منظمة إسبانية تهدف إلى دمج العروض الحية بتكنولوجيا (النت) لتطوير واستكشاف العلاقات الحقيقية بين المسرح والإنترنت. حيث ظهرت تقنية المسرح الافتراضي في البداية لمساعدة طلبة المسرح في استيعاب الفروع المختلفة لعلم المسرح، ويستخدم في ذلك مسرح افتراضي ثلاثي الأبعاد يسمح للمستخدم بالدخول وتفقد البيئة المحيطة والتحكم في: الإضاءة والحركة والتصميمات، وهي تقنية تسمح بالتحكم في العرض ككل ومن ثم حدوث نوع كبير من التفاعل بين المستخدم والعرض، إنها مرحلة فوق الواقع Super-Realism.

♦ ما يقدمه المسرح الافتراضي للأطفال:

كل ما كان يأمله الطفل في وقت من الأوقات أن تفعم لعبته المفضلة بالحياة، ومن ثم يستطيع اللعب معها، وهذا الحلم تحول إلى حقيقة، ويرجع الفضل في ذلك إلى الحاسوب، فقد قامت الباحثة "باربرا روث" Barbara Roth بتوظيف بعض تقنيات الذكاء الاصطناعي "Artificial intelligence" لخلق المسرح الافتراضي للأطفال.

يساعد المسرح الافتراضي الأطفال على التفاعل ومشاركته شخصيات الرسوم المتحركة لرسم وخلق قصص خاصة بهم. كما يساهم هذا المسرح الافتراضي بدور كبير في العملية التعليمية، فهو يخلق مناخاً تعليمياً قائماً على التجربة، ويساعد الأطفال على تعلم العديد من المهارات بشكل عملي مثل: الكتابة وبرمجة

الحاسب، إلى جانب المهارات الفنية والاجتماعية. وأيضاً ويُقدّم المسرح الافتراضي مزيداً من التفاعل بين الأطفال والحاسوب حيث تقوم الشخصيات الافتراضية بدور المُساعد للمستخدم، فهي تُقدّم له العديد من المهارات التي يحتاجها، والتي هي بدورها أهداف "الذكاء الاصطناعي الذي ظلّ مجالاً للبحث لأكثر من عشرين عاماً.

عن طريق المسرح الافتراضي يستطيع الأطفال سويّاً التحكّم في انفعالات وتصرفات الشخصيات المُتحركة باستخدام تقنية "الجرافيك" Graphic التي توضح لهم مشاعر وطريقة تفكير الشخصيات في كُل لحظة، وهذه الطريقة تُمكن الأطفال من مشاركة بعضهم البعض وخلق قصّة مشتركة، وكذلك كتابة الحوار وتصميم الشخصيات والملابس والديكور والإضاءة وإعداد الموسيقى وتقديم العرض المسرحي بشكلٍ متكامل. هذا، وفي المستقبل القريب ينوي علماء الحاسوب تطبيق تقنيات جديدة يقوم فيها الأطفال بدور المؤلف المسرحي وكاتب السيناريو.

♦ سمات المسرح الافتراضي: * أولاً: الاتصال بشبكة الإنترنت:

اتصال الأفراد بشبكة الإنترنت له احتياجات مادية وبرمجية ومعرفية، تتمثل الأولى منها في حاسب وبرنامج اتصالات، أمّا الاحتياجات المعرفية فتتمثل في البحث عن مؤسسة توفر خدمة الاتصال ومعرفة نوع الخدمة وتكاليفها وتقديم طلب الاشتراك وسداد الرسوم ومعرفة اسم الدخول وكلمة السر من مؤسسة التوفير للخدمة، ثم يلي ذلك تحقيق الاتصال بتشغيل الجهاز وبرامج الاتصال ثمّ الدخول إلى الشبكة وتشغيل برامجها والاستفادة من هذه البرامج واستثمارها للوصول إلى المواقع المختلفة في الشبكة والاستفادة من هذه المواقع. ومن هنا فإنّ الاتصال بشبكة الإنترنت له بعد اقتصادي مهم لا بد من توفره حتى يكون هذا الاتصال قائماً، فضلاً عن البعد المعرفي والعلمي. بكيفية الاتصال.

* ثانياً: التعددية الثقافية:

من خلال شبكة الإنترنت يمكن الانفتاح على الآخر، لقد أصبح ممكناً الآن أن يرسل أي إنسان إلى إنسان آخر رسالة عبر الإنترنت لأغراض تجارية أو تعليمية أو حتى لمجرد التسلية، كما يمكن لأي قعيد أو جالس بالبيت أن يجري محادثات بالصوت والصورة مع أصدقاء ربما تعذر أن يلتقي بهم.

يمكن التعرف على الأعمال الثقافية بشكل عام، وعلى فن المسرح بشكل خاص في البلدان المختلفة في عالمنا الكوني الصغير، وهذا يُتيح التعرف على التيارات والرؤى المختلفة، وعلى القيم في الثقافات الأخرى، ومن ثم فهذا يولد التلاحم والتنوع والتلاقح في المعارف المغايرة ممّا يولد إبداعات جديدة لمجتمع اليوم القائم على اللامركزية، كما يُساعد على الخروج من قوقعة المكان إلى الاتساع، ومن فلسفة الجزر المعزولة إلى التعاون الجماعي من أجل التكامل واستبدال المعرفة القديمة بمعارف مستجدة.

* ثالثاً: السهولة المعرفية:

إنّ استخدام أسلوب الإنترنت يتمّع بالسهولة والبسر في الحصول على المعارف والمعلومات سواء الاجتماعية أو العلمية أو الاقتصادية أو السياسية أو الفنية. الخ، لأنّه يمكن أن يستخدم في أي وقت إذا كانت الأجهزة متوافرة، وأيضاً في أي مكان فليست هناك عادات وتقاليد وطقوس مُعيّنة لابد من إتباعها، كما يحدث في المسرح التقليدي أو الكلاسيكي حيث هناك مكان محدد للعرض المسرحي وأيضاً هناك وقت مُحدّد، ومن ثمّ فهو مُحدّد الزمان والمكان. هذا على عكس المسرح بالإنترنت فهو مفتوح الزمان والمكان ممّا يجعله متفاعل مع الثقافات العالمية.

* رابعاً: الفردية:

إنّ ثورة المعلومات أدت إلى إزالة عقبات الزمان والمكان وبالتالي إلى زيادة الاتصال والمعرفة بين مختلف الأفراد في القرية الكونية وساعد ذلك على الانعزال والفردية. وقل مثل ذلك على الحاسوب والإنترنت فهي تفتح أمام الفرد إمكانيات غير محدودة من المعرفة في مختلف أجزاء المعمورة، فالفرد أصبح يحصل على هذه المعلومات وهو وحيد، منعزل أمام شاشته دون اتصال إنساني مباشر.

إنّ التعامل مع المسرح على شبكة الإنترنت ينمي الروح الفردية والذاتية الفردية لا تنمو نمو الشخصية الإنسانية، ومن هنا فإن الروح الجماعية مفتقدة، أمّا في المسرح الكلاسيكي فإن الروح الجماعية هي التي تصنع التوحد مع العرض المسرحي، ممّا يجعل هناك تعبيراً في المفهوم لدى الجمهور، نتيجة التفاعل والمشاركة المباشرة لاستقبال الرؤية الفنية في العرض، هذا التغيير أثناء العرض المسرحي، يمكنه أن يصنع تغييراً في السلوك خارج جدران المسرح، بمعنى أنّه داخل جدران الواقع الاجتماعي في المسرح الإلكتروني تكون الفردية بينما تتلاشى الجماعية.

* خامساً : تكنولوجيا التسمُّم الثقافي:

إذا كان للتكنولوجيا إيجابياتها في رفع مستوى الحياة الإنسانية وتحقيق الرخاء والرفاهية من خلال توفير الوقت والجهد، وإيجاد الحلول وعلاج الكثير من المشكلات والأمراض؛ إلا أنها على الجانب الآخر تسببت في كثير من الانحلال الخلقي والتفكك الأسري وانتشار المخدرات والسرقات وسيادة العنف والجريمة، فمن أبرز حوادث العنف التي ظهرت أخيراً قيام اثنين من الصبية بعملية قتل جماعية في مدرسة بالولايات المتحدة الأمريكية لزملائهم ومدرسيهم، كان هذان الغلامان قد اعتادا مشاهدة ألعاب وبرامج الكترونية لا تختلف كثيراً عن المشهد الذي قاما بتمثيله على مسرح الحياة، وكأنهما مستمران في ممارسته على أزرار الحاسوب ومشاهدة آثاره على شاشة الجهاز واستعارة أسماء الأبطال الوهميين، واختلط الخيال بالواقع، والحقيقة الاعتبارية بالمأساة الحقيقية، لقد رأى هذان الصبيان المشاهد نفسها على شاشة الحاسوب في برامج إلكترونية، بل قاما بإنتاج أشرطة فيديو لسيناريوهات مماثلة قبل أن يقوما بجريمتها، فلم يهتز لهما جفن، فقد أصيبا عملياً بمرض (فقدان المناعة ضد العنف) Acquired Violence Immune Deficiency.

♦ خصوصية الطفل العربي:

إنه من قبيل النظرة الموضوعية عدم وضع أفضلية لكلا المسرحيين، المسرح التقليدي الكلاسيكي والمسرح الافتراضي، لأنَّ الرؤية الثقافية المتكاملة تحتاج إلى كليهما فهما الأصالة والمعاصرة. نحن بحاجة إلى أن نوصل المسرح الكلاسيكي ونطوره، ونحن أيضاً مطالبين بمسايرة العصر بكلِّ تطوراتهِ ومستجداته حتى لا نَعزَل عن المسار الحضاري الذي يعيشه العالم من حولنا.

لذلك يجب تفهُّم مضمون المعلومات الواردة على الإنترنت لكُلِّ من البيت والمدرسة والمكتبة لحماية أطفالنا العرب من المضامين الضارة، ووضع ضوابط الاستخدام ومدته، خاصّة مع وابل المعلومات الغزيرة التي تهطل على المستخدم في كُلِّ المجالات. مع ضرورة تلبية حاجة الطفل للمعرفة، ومشاركة الأطفال في استخدام شبكة الإنترنت في مختلف المجالات لبيان الاستخدام المفيد وتكلفتها، وكذلك مراعاة المرحلة العمرية للطفل واحتياجاته في التعليم والتسلية.

من الضروري الاهتمام ببناء ثقافي جديد للطفل العربي يهدف إلى بناء جيل جديد قادر على مواجهة التحديات والمتغيرات العالمية والآثار السلبية لتدفق المعلومات والانفتاح على الثقافات العالمية، مع مراعاة أنَّ الطفل يتأثر بالمجتمع الذي يعيش فيه قيماً وسلوكاً، مع التأكيد الدائم على هويتنا الثقافية والتي تقوم على أننا جزء من الثقافة العربية، وأننا جزء من ثقافة العالم ككل.

الفصل السادس

أطفالنا.. والفيسبوك

أصبحت الآن شبكة الإنترنت مفتوحة لكل الأعمار، ما عدا - من الناحية النظرية - من هم دون سن الثالثة عشرة. والمنطق يقول إن هؤلاء الأطفال يحتاجون إلى حماية تامة من المتحرشين والانتهازيين على شبكة الإنترنت، وكذلك من الصور غير اللائقة، والأفلام الساقطة. لكن المشكلة هي أن الأطفال دون سن الثالثة عشرة يمكنهم الاشتراك في "الفيس بوك" بأن يكذبوا ببساطة فيما يتعلق بأعمارهم. وسوف يُصدم الآباء والأمهات إذا عرفوا أن بعض الأطفال أقدموا على ذلك فعلاً. وتُشير بعض التقارير إلى أن عدد من فعلوا ذلك في الولايات المتحدة الأمريكية يبلغ 5,6 ملايين طفل.

وإذا نظرنا إلى الضمانات الحالية نجدها تتساوى في فعاليتها مع وضع لافتة تقول: "ممنوع السرقة" على غلبة حلوي دون حراسة !!

لقد حان الوقت لإعادة النظر. هناك خياران متاحان، إذ تستطيع "الفيس بوك" إما تحاول بمزيد من الجهد منع الأطفال من الاشتراك فيها، وإما أن تسمح لهم بالاشتراك لكن مع توفير ضمانات كافية لهم. وتنتظر شركة "فيس بوك" حالياً في الفكرة الثانية، حيث يعكف المسؤولون بها على مناقشة ما إذا كانوا يسمحون للأطفال بإنشاء صفحاتهم الشخصية تحت إشراف من الوالدين، وهذا من شأنه أن يُسهّل مهمة تدقيق الآباء والأمهات في أصدقاء أطفالهم ومراقبتهم للتطبيقات التي يستخدمونها.

ويقال إن "فيس بوك" تدرس سبل تحميل الوالدين تكلفة الألعاب والتطبيقات الأخرى التي يلعب بها أطفالهم.

كثير من الناس مذعورين، وقد شبّه أحد النشطاء "الفيس بوك" بشركة تبغ تسعى إلى تعويد الصغار على الإدمان في سن مبكرة. ويجادل البعض في ضرورة حماية الأطفال من "فيس بوك" بقولهم: « هذا ليس بعدل، فالتوصل الاجتماعي لا يُسبب السرطان، ولا يوجد سبب مقنع يمنع الأطفال من مخالطة بعضهم بعضاً اجتماعياً على الإنترنت ».

الشئ المُقلق هو أن الأطفال المُسجلين في "الفيس بوك" اليوم يعاملون كما لو كانوا كباراً، وكثير منهم أنشؤوا صفحة شخصية - بكل ما فيها من صور وبيانات شخصية - يستطيع الجميع تقريباً الاطلاع عليها، وكثيرون منهم يدخلون إلى "الفيس بوك" عبر هواتفهم الجوّالة، وبعضهم يكشف عن مكانه للعيون المتطفلة.

وثمة مشكلة أشد صعوبة هي أن تجربة الأطفال الأولى في التواصل الاجتماعي عادة ما تشتمل على خداع، وهذه ليست الطريقة المثلى على الإطلاق لتشجيع المواطنة الصالحة على الإنترنت.

هناك حافز قوي أمام "الفيس بوك" لتطهير نظامها، حيث تخاطر الشبكة بالاصطدام بقانون أمريكي يشترط على الشركات الحصول على موافقة الأبوين

قبل جمع معلومات من الصغار. فإذا لم تفعل الشبكة شيئاً، فمن الممكن أيضاً أن تواجه سيلاً من الدعاوي القضائية وفيضاً آخر من الدعاية السلبية، إذ أن الأطفال سيتورطون حتماً في بعض المتاعب. والسؤال الوحيد هو: ما الذي ينبغي علي شبكة الإنترنت أن تغيّره؟

ليس من المرجح أن تفلح برامج "الفلتر" التي تحجب المستخدمين الذين هم دون السن القانونية، لأن خبراء الكمبيوتر الصغار سيجدون وسائل للالتفاف عليها، وسيتبادلونها مع أصدقائهم كافة. ومن الأفضل كثيراً أن نسمح لأطفالنا بالاشتراك في "الفيس بوك" وأن نوفر لهم بيئة أكثر أمناً يتواصلون فيها اجتماعياً. وسنكون الضمانات التالية طيبة علي سبيل البداية.

ينبغي أن تضمن "الفيس بوك" ضبط إعدادات الخصوصية لمن هم دون الثالثة عشرة من أعمارهم علي أقصى درجة من درجات القوة، وألا تكون صورهم وبرامجهم الاجتماعية متاحة للاطلاع عليها إلا لأصدقائهم، لا لأصدقاء أصدقائهم، ولا لسائر العالم علي الإنترنت.

كما ينبغي أن تستحدث شركة "الفيس بوك" ضوابط بسيطة تسمح للوالدين بمراقبة من يصادقهم أطفالهم، وأي التطبيقات يستعملون، وما البيانات التي يجري جمعها عنهم، وينبغي عليها أيضاً أن تسعى للحصول علي موافقة من الأطفال ووالديهم علي حدّ سواء، قبل إدخال أي تعديلات علي هذه الإعدادات. سيحمي هذا النهج الأطفال من وحوش الإنترنت المفترسة، وسيسهّل علينا ضمان عدم اطلاعهم إلا علي المحتوى الذي يناسب أعمارهم، وسيتيح لـ "الفيس بوك" تقديم النصيح لهم حول سبل الحفاظ علي أمنهم وأمانهم علي الإنترنت. سيبدو هذا الإجراء مخاطرة هائلة بالنسبة للبعض، ولا ننسي أن سجل "الفيس بوك" في الأمور المتعلقة بالخصوصية متقلبة تماماً. لكن البديل أسوأ علي نحو شبه يقيني.

المؤكد بالفعل أن "الفيس بوك"، وشبكات التواصل الاجتماعي الأخرى تضم ملايين من المستخدمين القاصرين المستترين المعرضين للخطر، وقد حان الوقت لإخراجهم إلي النور.



الفصل السَّابع

أبناؤنا.. وإدمان الإنترنت

ث لا يمكننا الولوج في الحديث المُفصّل عن ظاهرة "إدمان الإنترنت"، موضوع هذا الفصل من الكتاب قبل أن نخرج إلى إلقاء الضوء علي أهمية الإنترنت، وما يُقدّمه من خدمات في شتي المجالات، إيماناً بأنّ كلّ تقدّم تكنولوجي في مجالٍ ما من المجالات لابدّ أن تكون له إيجابياته وسلبياته.

♦ فوائد وإيجابيات الإنترنت :

- 1- يُستخدم الإنترنت بشكلٍ كبير في مجال التعليم والدراسة، حيث يوجد عدد لا يُحصى من الكتب والموسوعات والمراجع، التي من شأنها أن تساعد الطلاب والباحثين في الحصول على المعلومات من أجل المعرفة وكتابة الأبحاث والمقالات.
- 2- تطوير مهارة التعلّم الذاتي والاستطلاع، بحيث يتوفر علي الإنترنت شكل جديد لأغراض التعليم المفتوح والمشوق.
- 3 - تطوير مهارة التفاعل ومشاركة البيانات والمعلومات والتجارب والآراء والخبرات.
- 4 - تعليم فنون البيع والشراء والإنتاج والتسويق الإلكتروني، وذلك من خلال التجارة الإلكترونية.
- 5 - متابعة كلّ ما يحدث في العالم على الأصعدة المختلفة، الثقافية، والفنية، والرياضية.. الخ.
- 6 - استكشاف العديد من المناطق في العالم.
- 7- يُساعد علي تعلّم العديد من اللغات الأجنبية..
- 8 - التعرف علي ثقافات وحضارات مختلفة في العالم، وكذلك التعرف علي أشخاص جُدد.
- 9 - متابعة المكتشفات العلمية الحديثة، وكلّ ما توصّل إليه العلماء في شتي أرجاء العالم.
- 10- ممارسة الألعاب التعليمية الجماعية، وألعاب الذكاء التي تنمي روح المشاركة والمنافسة.
- 11- تعزيز وتطوير اللغة العربية من حيث القراءة والكتابة، وذلك من خلال استخدام المواقع العربية.
- 12- الحصول على قدر كافٍ من التسلية والترفيه، مثل: مشاهدة الأفلام والمسلسلات، أو الاستماع إلى الموسيقى. كما يتيح الإنترنت خدمة تحميل هذه المواد الفيلمية (الفيديوهات) وإمكانية مشاهدتها في وقتٍ لاحق.
- 13- يُسهّل عملية التواصل مع الأهل والأقارب والأصدقاء من أي مكان في العالم.

- 14- يُساعد على تطوير عملية البحث العلمي، بسبب توفر المصادر من كتب وأبحاث ودراسات ومجلات علمية محكمة.
- 15- يُسهّل متابعة الأخبار العالمية في لحظة وقوعها، بالصوت والصورة.
- 16- يفتح باب المجال للنقاش مع كافة المتخصصين في شتي مناحي المعرفة علي مستوي العالم.
- 17- يُسهّل عملية متابعة الدورات الدراسية والعلمية، ويوفرها بشكل مجاني.
- 18- يُنمي المهارات في استخدام الأجهزة التقنية أو التكنولوجيا الجديدة.
- 19- يوفر الوقت والجهد في إيصال المعلومات.
- 20- يُعتبر وسيلة ربحية للكثير من المشاريع التي يمكن إدارتها من داخل المنزل، وذلك يعود لمواقع التواصل الاجتماعي، ومن أهمها: الفيسبوك، كما يمكن استخدامه للشراء والدفع عبر الإنترنت.
- 21- يُتيح للمستخدمين رفع الملفات والوصول إليها من أي مكان تتوفر فيه خدمة الإنترنت.
- 22 - يتيح للمستخدمين خدمة إرسال واستقبال الرسائل والملفات والصور ومقاطع الفيديو عن طريق خدمة البريد الإلكتروني، أو عن طريق التطبيقات المتوفرة على أجهزة الهواتف الذكية، كما يتيح لهم إجراء المكالمات الصوتية، ومكالمات الفيديو بشكل مجاني.
- 23 - يُتيح للمستخدمين حجز تذاكر السفر، أو التقدّم بطلب الهجرة إلى دولة من الدول، والتواصل مع هذه الدولة قبل الهجرة إليها.

♦ ماذا يعني: إدمان الإنترنت ؟

اعتدنا أن نقرأ ونسمع عن الإدمان بمعناه التقليدي المُتعارف عليه، وهو الإدمان علي المُخدرات، أو المنبهات، أو حتى المهلوسات بأنواعها المختلفة، مثل: الكوكايين، والأفيون، والكحوليات.. وغير ذلك. ولكن جديد هذا العصر، عصر العولمة والإنترنت، هو ظهور أشكال جديدة للإدمان أفرزتها التّقنية الحديثة، مثل: "إدمان الإنترنت" Internet Addiction Disorder ، أو "الإدمان الشبكي" كما يحلو للبعض أن يُسميه، هذا الإدمان الذي تفوق آثاره السلبية وأخطاره علي الفرد والمجتمع ما ينتج عن إدمان المُخدرات.

وقبل نحو عشر سنوات فقط كان الشخص الذي يجلس أمام شاشة الكمبيوتر لمدة تزيد علي 12 ساعة هو في الغالب أحد المتخصصين ممن يتقاضون أجراً عن العمل في قطاع البرمجة والإنترنت، ولكن الوضع الآن تغير، بعد تعميم استخدام الكمبيوتر في كُل مكان تقريباً، إضافة لتزايد أعداد الأجهزة الشخصية (اللاب توب)، وأصبح التردد إلي شبكة الإنترنت لوناً من ألوان الترفيه المُشابه

لنتردد علي دور العرض السينمائي لمشاهدة أحد الأفلام ،أو مشاهدة التلفزيون، أو القراءة.

لقد أسرف الإنسان في استخدام شبكة الإنترنت تلك الوسيلة الإعلامية والمعرفية لدرجة أن ظهرت في الآونة الأخيرة دراسات وأبحاث كثيرة في هذا الشأن، لعلماء وباحثين من مراكز ومعاهد تربوية ونفسية واجتماعية في أوروبا والولايات المتحدة الأمريكية، وكان من أبرز ما تعرّضت له هذه الدراسات والأبحاث ما أُصطلح عليه حديثاً بظاهرة إدمان الإنترنت، كما أوضحنا. وأكّدت دراسات أخرى أنّ ظاهرة إدمان الإنترنت موجودة عند 7,5% من مستخدمي الإنترنت.

ويمكننا تعريف هذه الظاهرة فيما يلي: "حالة نظرية من الاستخدام المرضي لشبكة الإنترنت، تصعب مقاومتها، وتؤدي بالضرورة إلي التعود الذي قد يتحوّل إلي نمط سلوكي يُلبّي - بشكلٍ وهمي أو حقيقي - حاجات أو رغبات نفسية وحياتية، والذي قد ينتج عنه اضطرابات مُتعدّدة ومتنوعة في السلوك".

♦ رُهاب التكنولوجيا، ورُهاب الإنترنت !!

الرُهاب، أو القويبا، هو مرضٌ نفسي، ينتج عن خوف متواصل من مواقف أو نشاطات مُعيّنة عند حدوثها، أو حتى مُجرّد التفكير فيها. أو الخوف من أجسام مُعيّنة، أو أشخاص بعينهم. هذا الخوف الشديد والمتواصل يجعل الشخص المُصاب يعيش في حالةٍ من الضيق والضرر لكونه يُدرك معرفته بهذا النقص أو العيب. ويكون المريض - في الغالب - مدركاً تماماً بأنّ الخوف الذي يُصيبه غير منطقي، ولكنه لا يستطيع التخلص منه بدون الخضوع للعلاج النفسي لدى طبيب متخصص.

و"رُهاب الإنترنت" Internet phobia عكس إدمان أو ولع الإنترنت، حيث يُسيطر على صاحبها القلق Anxiety من استخدام الإنترنت نظراً لما يخشاه من أضرارها، ويتطوّر هذا القلق ليصبح في صورة رُهاب يمنعه من الاقتراب من الشبكة واستخدامها الاستخدام الصحيح، ممّا يترتب عليه تأخر المُصاب بهذا الرُهاب في دراسته أو في عمله إذا كانت دراسته أو عمله يتطلب منه التعامل أو استخدام الإنترنت.

وفي السياق ذاته، هناك ما يُطلق عليه "رُهاب التكنولوجيا" Technophobia، هو الخوف أو كراهية التكنولوجيا المُتقدّمة، أو الأجهزة المُعقّدة، خاصّة الحواسيب. ويُستخدم المصطلح - عادةً - للإشارة إلى المخاوف اللامنتطقية التي تتشكّل في الدماغ بدون مُبرّر واضح، بينما المخاوف الحقيقية فيتمّ تبريرها. وعلي النقيض هناك ما يُعرف بـ "ولع التكنولوجيا" Technophilia، وهو مصطلح يُشير بشكلٍ

عام إلى الحماسة الشديدة تجاه التكنولوجيا، و خاصةً التكنولوجيات الجديدة كالحواسيب الشخصية، و الإنترنت، و الهواتف المتنقلة. والمصطلح يُستخدم في علم الاجتماع عند دراسة تفاعل الأفراد مع محيطهم الاجتماعي، و خاصةً عندما يُقارن مع نقيضه رُهاب التكنولوجيا.

وهناك أيضاً "رُهاب الحاسوب" Cyberphobia، وهو خوف لا منطقي أو كراهية شديد للحاسوب، و بشكل خاص، الخوف، أو عدم القدرة على تعلّم تكنولوجيا أو تقنية جديدة. و قد تمّ تقديمه كمصطلح في العام 1985 ليشير إلى الشعور بالقلق و عدم الراحة بسبب التكنولوجيا. ومن أعراض: الشعور بالفزع، والتوتر، والعصبية، صعوبة في التركيز، التهيج والضجر.

♦ إدمان من دون مُخدّر !!

الأطباء النفسيون والمختصون في علم النفس ممّن اقترحوا مصطلح "إدمان الإنترنت" فعلوا ذلك بناءً على مقارنة أو افتراضية وضع الأشخاص المُفرطين في استخدام الكمبيوتر بالنسبة لوضع مدمني الجنس، أو العقارات، أو القمار.. و غيرها، آخذين في الاعتبار أنّ المدمن يسلك سلوكاً لا إرادياً حيال أشياء بعينها علي حساب العديد من الأمور الجوهرية في حياته، مثل: الواجبات أو المسؤوليات التي ينبغي الالتزام بها في العمل، أو الشؤون الاجتماعية وأصدقائه.

مع ذلك فهناك العديد من الباحثين الذين يعتبرون أن إدمان الإنترنت مصطلح غير واقعي، علي اعتبار أنّ المُفرط في استهلاك الإنترنت في حال توقفه عن استخدامه، لا يتعرّض لنوع من الألم أو الاضطرابات التي قد تحدث لبعض مدمني المُخدّرات، أو القمار، أو الجنس.. أو غير ذلك من ظواهر الإدمان المُتعارف عليها عندما يتوقفون عن تناول أو ممارسة ما يدمنون.

كما أنّ هؤلاء الباحثين يدعون للتفريق في المسألة بين سلوكين مختلفين، وهو: هل الإدمان هنا يتعلّق بالجلوس أمام شاشة الكمبيوتر بشكل عام، أم يتعلّق بتلقي نوع مُعيّن من المعلومات، مثل مشاهدة المواقع الإباحية مثلاً، أو الدخول لمواقع غرف الدردشة، أو حتى بعض المواقع التي تضم شبكات اجتماعية، مثل: الفيسبوك، وما يشابهها.

ويعتقد هؤلاء الباحثين أنّ المُفرطين في استخدام الإنترنت يتعرّضون بعد فترةٍ لإحساس بالفتور تجاه الإنترنت، ويستعيدون المُعدلات الطبيعية لاستخدام الكمبيوتر بشكلٍ عام.

ويرون أنّه ينبغي التفريق بين الإفراط في استخدام الكمبيوتر وبين الإفراط في التردّد علي مواقع بعينها، مثل: المواقع الإباحية، أو مواقع غرف الدردشة (الشات)، أو المواقع المُخصّصة للمقامرة، أو للشراء، إذ يرون أنّ المُتردّد المُفرط

علي أي موقع من تلك المواقع بالشكل الذي يجعل منها إدماناً، لا يكون في هذه الحالة إدمان علي الإنترنت، وإنما إدمان لنوع المادة المبتوثة، أي أنه يُصنف إدماناً جنسياً، أو إدماناً علي الدردشة، أو القمار، أو الإدمان علي الشراء والاستهلاك، كل حسب حالته.

ويواجه الباحثون اليوم بعض الصعوبات في قياس استخدام الأفراد للإنترنت كمؤشر علي مدي تحوّلهم للإدمان، بسبب تغلغل الكمبيوتر في حياة الأفراد كجزء من عملهم، أو حتى كجزء من اعتباره شبكة اتصال اجتماعية بين الفرد وعائلته وأصدقائه.

لكنهم بالرغم من ذلك يؤكدون أنّ كلّ فرد بإمكانه أن يدرك إذا ما كان استخدامه للشبكة، أو أجهزة الكمبيوتر يتماشى مع المعدلات الطبيعية أم أنه يتجاوز ذلك إلي درجة الإدمان، وذلك بإحساس الفرد بمدي إهماله لشؤون حياته اليومية والاجتماعية وعمله، مقارنة بالمعدلات التي تسبق استخدامه للإنترنت، كما يري المتخصصون أن بعض الظواهر المتعلقة باستخدام الكمبيوتر تحتاج أيضاً إلي تدخّل الطبيب وبينها إدمان بعض الرجال للدخول إلي المواقع الإباحية التي تُحقّق لهم الإثارة، بينما زوجاتهم يُعانين البرودة العاطفية من قبل أزواجهن، وكلّ ما شابه ذلك من حالات.

وفي هذه الحالة يوصي الخبراء خصوصاً إذا شعر الفرد بعدم قدرته علي ترشيد استهلاك الكمبيوتر أن يلجأ إلي أحد المتخصصين في العلاج النفسي، أو المتخصصين في علاج الإدمان، وأن يأخذ الموضوع بجدية حتى لا تؤثر الظاهرة سلباً في حياته الخاصة.

♦ الإنترنت يغزو العالم.. وإدمانه يضرب بيدٍ من حديد !!

في إحصائية ذات دلالة تبين أنّ حوالي 52,5 مليون شخص في ألمانيا يستطيعون الاتصال بشبكة الإنترنت العالمية، أي ما يُعادل 64% من سكان الدولة. وفي جزيرة "جرينلاند" Greenland (هي أكبر جزيرة في العالم، وهي بلد عضو في مملكة الدنمرك و عاصمتها نوك، تقع بين منطقة القطب الشمالي والمحيط الأطلسي، شمال شرق كندا. وعلى رغم انتماء جغرافيتها الطبيعية وانتمائها عرقياً إلى منطقة القطب الشمالي وجغرافياً كجزء من قارة أميركا الشمالية، ترتبط سياسياً وتاريخياً بأوروبا، وخاصة بأيسلندا، والنرويج، والدانمرك)، يشترك 92% من سكانها بالإنترنت، بينما في الهند (التي تقع في قارة عمالة الكمبيوتر) فلا يُشكل إجمالي المشتركين بالإنترنت أكثر من 4%. هذا، وينمو قطاع ألعاب الإنترنت بشكلٍ لا مثيل له في آسيا حيث بلغ حوالي 1,1 بليون

دولار أمريكي في عام 2007، أي بمعدل نموّ سنوي يصل إلى 19% في عام 2008

هذا، وأظهرت الدراسات الحديثة أنّ حوالي 6% من مُستخدمي الإنترنت الأمريكيين، أي حوالي 11 مليون شخص يُعانون من حالات الإدمان الإنترنتي. وفي دولةٍ مثل الصين يُعاني أكثر من مليوني مراهق من إدمان الإنترنت، بل يتجه عدد كبير منهم إلى الجريمة في سن أصغر من نظرائهم في أيّة دولة أخرى في العالم. ويبلغ إجمالي مراهقي الصين حوالي 18,3 مليون نسمة كما ورد بصحيفة "الصين اليوم" China Daily الحكومية نقلاً عن دراسة أجرتها رابطة الشبيبة الشيوعية، وأفاد البحث المنشور بتاريخ 16 يناير 2007 أنّ الأولاد الذين يشيرون إعجاب آبائهم ومُدّرسيهم هم الأكثر عرضة لهذا النوع من الإدمان.

ويؤكّد "جاو وينبين" Gao Winbin الباحث في مجال علم النفس بالأكاديمية الصينية للعلوم، أنّ مُدمني الإنترنت في الصين أصغر من نظرائهم في الغرب بحوالي عشر سنوات وأكثر قابلية للتأثر، وأضاف أنّ اللوم يقع علي الافتقار إلى سُبُل الترفيه بالمدارس وهو ما يدفع مُدمني الإنترنت إلى اللجوء إلى "مقاهي الإنترنت" غير القانونية في الغالب، ما يُعرضهم لمخاطر الجريمة والعنف. ولذلك أصدرت الصين مجموعة من القواعد التنظيمية التي تهدف إلى الحدّ من التهافت علي ألعاب الكمبيوتر في مقاهي الإنترنت، وفرض غرامات مالية باهظة علي أصحابها الذين يسمحون للقصّر بارتياحها.

وفي عالمنا العربي قامت إحدى الشبكات العربيّة بعمل مقياس لإدمان الإنترنت في الفترة من 23 نوفمبر 2001، إلى الأوّل من نوفمبر 2002 فيما يُعد استبياناً عبر الإنترنت شارك فيه 8177 مشاركاً. وبناءً علي الأسئلة المطروحة سجل المقياس وجود 2745 حالة إدمان أي بنسبة 33,6% من مجموع المُشاركين. وأنّ ثمة 3136 حالة قابلة للإدمان، أي بنسبة 83,4% من مجموع المُشاركين، وهذه القابلية من شأنها أن تتحوّل مع الوقت إلى إدمان، ممّا يعني أنّ عدد المُدمنين في العالم العربي مرشح للزيادة بل المضاعفة، وهو رقم مخيف بكُلّ المقاييس.

ويأتي في المُقدمة من هم بين 15 إلى 25 سنة، حيث يبلغ عدد المُدمنين بينهم 1814 حالة من أصل 2745 حالة إدمان في جميع الفئات العُمريّة، وبناءً علي هذا من الممكن القول: أنّ الشباب هم الفئة الأكثر قابلية للإدمان في مجتمعاتنا العربيّة، وخصوصاً الذكور منهم بنسبة 60%. في حين أكدت بعض الإحصاءات الغربيّة أنّ النساء هن أكثر الفئات استخداماً للإنترنت وبالتالي عرضة للإدمان الإنترنتي.

وإذا كانت لا توجد في العالم العربي دراسات متخصصة، أو أبحاث جادة حول مدي تأثر الشباب بالإنترنت، وانتشار ما يعرف بـ "مقاهي الإنترنت"، لكن تجدر

الإشارة إلي أنَّ قطاعاً واسعاً من الشباب العربي قد وقع في براثن الإدمان علي الإنترنت كما أوضحنا من قبل، وما يتوفر لدينا الآن من دراسات جادة، هي دراسة الباحث المصري " حسني عبد الحافظ" الذي قام باستقصاء عدد كبير من الشباب الذين يتردّدون علي مقاهي الإنترنت بمدينة الإسكندرية، وكان من بين أهم النتائج التي توصّل إليها، ما يلي:

1 - يقضي 37٪ من هؤلاء الشباب، في المتوسط 6 ساعات أمام الشاشة يومياً. وهذا لا شك مؤشر قوي علي دخولهم في مرحلة إدمان الإنترنت.

2 - يستخدم 68٪ منهم الإنترنت لمجرّد الولوج إلي غرف الدردشة (الشات)، وإجراء حوارات مع أشخاص من بلدان العالم مع تحديد مسبق للهدف من هذه الحوارات.

3 - يُفضل 24٪ منهم قضاء الوقت أمام الشاشة في ممارسة ألعاب الدور Role Play ، والولوج إلي مواقع الأحاجي والترفيه.

4 - امتنع 71٪ منهم عن الإجابة عن سؤال حول الولوج إلي المواقع الإباحية.

5 - أشار 42٪ منهم إلي أنّهم أصيبوا بنوع من العزلة الاجتماعية، ولم تعد لقاءاتهم الشخصية بالأصدقاء كسابق عهدها، ممّا أفقدهم تلك الحميمية والدفء والألفة، وأصبحوا يفضلون الالتصاق بالأسلاك عن الالتقاء بأفراد الأسرة والأصدقاء.

ومصر تسير هي الأخرى علي طريق إدمان الإنترنت، فهي تمتلك واحداً من أسرع معدلات النمو في عدد مُستخدمي الإنترنت في الشرق الأوسط. ويتوقّع الخبراء أن تشهد السنوات الخمس القادمة نمواً كبيراً في أعداد مُستخدمي الإنترنت يربو علي عشرة أمثال ما كان موجوداً.

♦ نماذج بانسة.. لمدمني الإنترنت !!

تتأكّد خطورة إدمان الإنترنت، هذا الإدمان الجديد إذا علمنا أنّ مصحات نفسيّة أنشئت في أوروبا والولايات المتحدة الأمريكيّة منذ عام 1999 لعلاج هذا النوع من الإدمان، وأنّ صيحات عالمية تعالت تُحذّر من الإنترنت، أطلقها خبراء التكنولوجيا في العالم، والذين يحذرون من لعنة القرن الجديد، بعد أن تزايد عدد المُدمنين عليه بشكلٍ خطير، إذ أصبح لهذا الإدمان أثراً تدميرية تشبه في خطورتها آثار المُخدرات بكافة أنواعها.

وقد ظهرت بالفعل حالات مرضية جرّاء تزايد استخدام شبكة الإنترنت بدرجة تفوق الوضع الطبيعي، الأمر الذي تحوّل إلي نوعٍ خطيرٍ من الإدمان، كما سيّضح.

ففي الولايات المتحدة الأمريكية، حيث ينتشر هذا الإدمان الجديد بشكل رهيب. تمّ تقييم الأوضاع النفسية والعقلية لـ 14 شخصاً من المستخدمين طويلاً للإنترنت، وكان معدل أعمارهم 35 عاماً، وتمّ إجراء مقابلات معهم للتعرف على المشكلات التي واجهوها بالفعل، مثل: العلاقات الاجتماعية الفاشلة، وفقدان الوظيفة، والطرّد من المدرسة.. الخ. وقد تبين أنّ أحدهم، وعمره 21 عاماً كان يستخدم الإنترنت لأكثر من 100 ساعة في الأسبوع، أهمل خلالها دراسته وأسرته وأصدقاءه، وكان هذا الشاب لا يتوقف عن استخدام الإنترنت إلّا عندما يتوجه للنوم فقط. وآخر كان عمره أيضاً 21 عاماً، حيث اختفى لمدة أسبوعاً كاملاً وقد تمّ العثور عليه في مختبرات الحاسوب بالجامعة بعد أن أمضى هذه المدة على الإنترنت.

وتقول ربة منزل تُقيم في "فيرجينيا" Virginia وهي مُدمنة للإنترنت: « استيقظ في حوالي التاسعة صباحاً وبدأ الاتصال بالإنترنت في حوالي العاشرة لأبقي علي الخط حتى الرابعة بعد الظهر تقريباً موعد عودة زوجي من عمله، وفي حوالي الساعة السادسة أعود للاتصال بالشبكة ثانية ولا أُنهي قبل الواحدة صباحاً ».

والمثال الصارخ لهذا النوع من الإدمان هو المهندس الإلكتروني الأمريكي "هنري هيجنيز" Henry Hignes الذي اعتاد الإبحار عبر الإنترنت، حيث جذبته المواقع الإباحية، وتدرّجياً وجد نفسه مشدوداً إلي فتنة الأجساد العارية، وبلغ به الحدّ إلي إنفاق أكثر من عشر ساعات من عمره يومياً في التتّقل بين هذه المواقع المنتشرة بكثرة وكثافة، وكان من نتيجة إدمانه تدهور أدائه المهني، وإصرار زوجته علي الطلاق، وقد أعلن الأطباء أنّ "هيجنيز" مدمّن مواقع إباحية علي الإنترنت، ومن ثمّ ألحق بمصحّة نفسية للعلاج.

وهناك حالة أخرى شهيرة لرجل أسوي استغرق نحو 42 ساعة متواصلة بلا أكل أو شراب، يواصل استخدام برنامج Second Life، وهو برنامج يمكن فيه للشخص ابتكار واقع افتراضي يختار فيه شخصية غير شخصيته، وبلد وعمل وألوان من العلاقات.. وغيرها، وقد ظلّ هذا الرجل علي جهاز الكمبيوتر مستغرقاً في مطالعة البرنامج حتى توفي فجأة !

وأدي إدمان الإنترنت إلي ظاهرة انتحار تُعتبر الأولى من نوعها، فقد شهدت مدينة القاهرة إلقاء فتاة بنفسها من شرفة الدور الثالث، وكانت المفاجأة في سبب الإقدام علي الانتحار. رغم أنّ الفتاة حاصلة علي بكالوريوس من أكاديمية السّادات للعلوم الإدارية، وتبلغ من العمر واحداً وعشرين عاماً - أنّها تُعاني من إدمان الإنترنت. فقد لاحظ الأبوان أنّ ابنتهما تجلس أمام الكمبيوتر لمدة طويلة يومياً أكثر من المعتاد، فتمّت مراقبتها من حينٍ لآخر، وتبيّن لهما دخول ابنتهما

علي عُرف الدردشة (الشات) حيث تتحدّث مع الشباب لساعاتٍ طويلةٍ، وتحصل على أرقام هواتفهم لتستكمل أحاديثها، إلّا أنّ والدها رفض هذا السلوك المُشين غير السوي، وحاول إفهامها أنّ الكمبيوتر والإنترنت يُستخدمان للحصول على المعرفة الهادفة في جميع المجالات التي تُنمّي مدارك الإنسان وتُزيد من ثقافته، وأنّ عُرف الدردشة ما هي إلّا سلاح ذو حدين إمّا نستخدمها لصالحنا، أو نستخدمها ضدّنا في الانحلال الأخلاقي والخروج عن السلوك القويم، إلّا أنّ كلّ هذه النصائح لم تثّر الفتاة عن استخدامهما الإنترنت والدخول مُجدّداً إلى عُرف الدردشة، وحاول الأبوان إجبارها عن الإقلاع خوفاً على سمعتها ومستقبلها. وعندما أيقن الأبوان إدمان ابنتهما علي عُرف الدردشة، وأنّها لا تستطيع الاستغناء عنها، اضطر الأب إلى منعها من استخدام الكمبيوتر أو الهاتف المحمول، فما كان من الفتاة تحت هذا الضغط الرهيب للإدمان الشبكي إلّا أن ألقت نفسها من نافذة شرفتها في الدور الثالث للتخلّص من حياتها انتحاراً، لكن الله سلم، ولم تمت الفتاة ولكنها أصيبت بكسور مُتعدّدة.

ولما سُئلت الفتاة عن سبب محاولتها الانتحار قالت أنّ والديها قاما بمنعها من استخدام الإنترنت، وأغلقا عليها الباب لمنعها من الخروج، وأكّدت أن منعها من الجلوس أمام الكمبيوتر والدخول على الإنترنت، كان بمثابة القضاء على حياتها لأنّها لا تستطيع الامتناع عنه مهما يكن الثمن، لأنّه أصبح جزءاً من حياتها !!

♦ فئات.. قابلة لإدمان الإنترنت:

تردي دراسة حديثة حول هذا النوع من الإدمان وآثاره أَعدها الدكتور "أسامة أبو سريع" جامعة السلطان قابوس، قسم علم النفس أنّ الذين يتعرّضون لإدمان الإنترنت فئات مُتعدّدة تتمثّل في الرّجال والنساء الذين يعانون أصلاً من الاكتئاب أو المزاج الدوري، أو القلق، أو انخفاض تقدير الذات، وكذلك الأشخاص الذين يعانون من أشكال أخرى من الإدمان، مثل: إدمان الطعام أو التدخين أو الكحوليات أو المُخدرات.

ومن أكثر الفئات تعرّضاً لإدمان الإنترنت هم الشباب الذي يؤدي إلى عزلهم عن المجتمع، وقد تُركوا ليواجهوا الفراغ والبطالة والعجز والإحباط وفقدان الأمل في المستقبل، فراحوا يبحثون عن تسليّة أوقاتهم في شبكة الإنترنت من خلال: الفيسبوك، وتويتر، وعُرف الدردشة.. الخ. فتحوّل تلك التسليّة مع الوقت إلى إدمان أشبه بإدمان المخدرات، فيظلّ بعضهم مرابطاً أمام الهاتف الجوّال أو الكمبيوتر لساعاتٍ متواصلةٍ، لتصل أحياناً إلى عشر ساعات في اليوم الواحد.

إنّ هذا النموّ المتزايد الذي يشهده عالم الإنترنت لا يُفرق بين الكبار والصغار، فقد لوحظ في الآونة الأخيرة مدي إقبال الأطفال والمراهقين على شبكة

الإنترنت إقبالاً يفوق كُلَّ تصور، وقد أرجع الباحثون السبب الرئيس في ذلك الإقبال المتزايد إلى ارتفاع عدد الأمهات اللاتي يدخلن الشبكة العالمية.

♦ ماذا يُشاهد الأطفال والشباب علي صفحات الإنترنت ؟

◈ الإسراف في متابعة الجنس عبر صفحات الإنترنت، وقد أشارت الإحصاءات البريطانية أنَّ نسبةً غير قليلة من الأطفال أقل من 15 عاماً تعرَّضوا لمشاهد جنسية من غير قصد. ونسبة أخرى تعمَّدت البحث عن تلك المواقع الإباحية، وتقول إحدى الإحصاءات العالمية أنَّ 75٪ من جمهور الإنترنت يزورون موقعاً إباحياً مرَّة واحدة سنوياً علي الأقل، تصل في فرنسا إلي 50٪ ، بينما ترتفع في الولايات المتحدة الأمريكية إلي 86٪. وتُقدَّر قيمة المواقع الإباحية بـ 3 بلايين دولار أمريكي، وتتعدَّد هذه المواقع علي الإنترنت فتصل إلي 550 ألف موقع، ويصل عدد مُرتاديهـا إلي 10 ملايين شخص.

والجنس عبر الإنترنت، أو "الجنس الإلكتروني" E-sex عبارة عن عملية تتم بين فردين عبر وسائل الاتصال المتوافرة عبر شبكة الإنترنت، مثل: البريد الإلكتروني، أو الصور، أو الرسائل الجنسية، أو عُرف الدردشة، أو المواقع الإلكترونية. ويعتبر من أنواع الجنس التخيُّلي، ويختلف عن الجنس عبر الهاتف في كونه عادةً يحدث بين أشخاص غير معروفين لبعضهم البعض. وتأتي الولايات المتحدة الأمريكية في مراكز مُتقدِّمة من حيث ارتياد أفرادها للمواقع الجنسية، ويلاحظ أيضاً أنَّ نسب الولوج إلي المواقع الإباحية تزداد باضطراد في الدول العربية وإيران والهند والصين.

هذا، ويؤدي الجنس عبر الإنترنت إلى عددٍ من المخاطر علي الفرد والمجتمع، في النواحي الصحية، والاجتماعية، والنفسية، منها:

* يؤدي الجنس عبر الإنترنت إلى زيادة الانحطاط الأخلاقي لدي الفرد.

* يؤدي الجنس عبر الإنترنت إلى تزايد "الاستمناء" Masturbation (العادة السرية) لدى الفرد، نتيجة ما يتعرَّض له من مثيرات جنسية، وهو ما ينعكس سلباً علي صحَّة الإنسان، ونظرته السلبية إلى ذاته.

* الجنس عبر الإنترنت تُعتبر ممارسة خيالية خالية من الأذى الجسدي، إلَّا أنَّها تلحق أذى في نفس الفرد فقد تؤدي به إلى إدمان هذه العادة السيئة وعدم القدرة علي المضني دون ممارستها.

* الجلوس الطويل أمام الكمبيوتر لممارسة هذه العادة يؤدي إلى العزلة الاجتماعية بين الفرد ومجتمعه، وإصابته بالخمول وابتعاده عن النشاط.

* قد يؤدي إلى أضرار كبيرة على الأطفال من الناحية الأخلاقية والنفسية والاجتماعية. نظراً لتعرضهم لخبرات جنسية مثيرة لا تتناسب مطلقاً مع صغر سنهم، ومحدودية خبراتهم.

❖ الإسراف مع ألعاب الإنترنت، فهناك من الألعاب ما تشد الأطفال والشباب بحيث تجعلهم يقضون أوقاتاً طويلة حتى ينتهوا منها، وهناك ألعاباً تحثهم على العنف، مثل: لعبة "الموت" Doom، وإدمان هذه الألعاب تُسبب الكثير من المعاناة النفسية والاجتماعية. وقد تبين حسب بعض الإحصاءات العالمية أن 28٪ من الأطفال والمراهقين يُمارسون تلك الألعاب حد الإدمان. وقد أفردت الفصل الرابع عشر كاملاً لمعالجة هذا الموضوع.

❖ غرف الدردشة (الشات) ورؤاها يقعون في الفئة العمرية بين 15 إلى 18 عاماً في الغالب. حيث يقوم الأطفال والمراهقين بالتعرف على أصدقاء جدد، ويقضون أوقاتاً طويلة في الترتبة سواء في مشكلاتهم الشخصية أو عن الأمور العامة، أو في كثير من الأحيان يكون الحوار عن الأمور الجنسية، وقد يقوم هؤلاء بعمل علاقات غرامية. وقد أوضحت بعض الدراسات الحديثة أن نسبة 35 ٪ من مُدمني الإنترنت يقضون معظم أوقاتهم في غرف الدردشة. وقد أفردت لهذا الموضوع قدراً لا بأس به من الدراسة في الفصل السابع عشر.

❖ عادة البحث على الإنترنت على غير هدف مُحدد حيث يحتوي الإنترنت على كم هائل من المعلومات والصور والفيديوهات والألعاب، وقد يستهوي ذلك نوعية مُعينة من الأطفال أو الشباب. وعلى ذلك يتضح، كما لاحظته الدكتور "جون جرو هول" عالم النفس الأمريكي أن إدمان الإنترنت عملية مرحلية، حيث أن المبتدئين هم الأكثر عرضة لهذا الإدمان حيث يبهرهم هذا العالم الجديد ويشعرون بحاجة لزيادة الوقت الذي يقضونه أمامه، ومع مرور الوقت يصبح الشخص مُدمناً للإنترنت، ثم يبدأ الملل تدريجياً أو يفقد على مشاكل جمة تبعده عن الإنترنت، وحينما يعود إليه من جديد يكون مُستخدماً أكثر حكمة وخبرة، ولا يتورط في إدمان الإنترنت. ولكن البعض - وهم أكثرية للأسف - يمضون قدماً إلى الأمام في طريق الإدمان.

♦ كيف يمكن اكتشاف أعراض.. إدمان الإنترنت ؟

هنالك العديد من الأبحاث قُدمت بعضاً من المعايير التي يستطيع من خلالها الشخص تشخيص حالته بدون حاجة إلى طبيب، أو استشارة خبير. والأمر هنا لا يُقاس بعدد الساعات التي يجلسها الشخص أمام الإنترنت، فقد يقضي شخص ما خمس ساعات يومياً ولا يُسمى هذا إدماناً، خصوصاً مع من يستخدمون الإنترنت

لأعراض العمل والبحث؛ لذا فإنَّ عدد سَّاعات التَّصفُّح وحدها ليس مقياساً وإنما هناك أسئلة أخرى يجب أن يُجيب عليها الشخص لكي يعرف هل هو مدمن أم لا ؟ وهذه نماذج للأسئلة التي يجب أن يطرحها الشخص علي نفسه، وضعتها الطبيبة وعالمة النفس الأمريكية " كيمبرلي يونغ " Kimberly Young، التي تُعد أول أطباء علم النفس الذين عكفوا على دراسة ظاهرة إدمان الإنترنت في الولايات المتحدة الأمريكية منذ عام 1994، بعنوان "استجواب ثماني أسئلة". ويُلاحظ أنَّه نموذج مُعدَّل من "استجواب سبعة أسئلة" التي تُعرِّف إدمان القمار، حيث تري الطبيبة " يونغ" أنَّ إدمان القمار أقرب مرض شبيه بإدمان الإنترنت، وقد ورد في بحثٍ صادر عن الجمعية الأمريكية للطبِّ النفسي، وبالمقياس عليه وضعت "يونج" هذه الأسئلة، وهي كالتالي:

- 1 - هل أنت "منغمس"، أي مشغول الذهن بما تفعله علي الإنترنت قبل وبعد تركه ؟
 - 2 - هل تري أنَّك تحتاج عدد سَّاعات أكثر علي الإنترنت للوصول لدرجة الإشباع ؟
 - 3 - هل حاولت مراراً أن تُقلِّل من عدد السَّاعات لكنك فشلت ؟
 - 4 - هل تشعر بالقلق والاكتئاب وعدم الرَّاحة أو تغيُّر المزاج عندما تحاول أن تبتعد أو تُقلِّل من استخدامك للإنترنت ؟
 - 5 - هل تقضي علي الإنترنت وقتاً أطول ممَّا كنت قد حدَّدته لنفسك ؟
 - 6 - هل تعرَّضت علاقاتك الأسريَّة والاجتماعيَّة كما تعرَّض أدائك في العمل للتدهُّور بسبب الإنترنت ؟
 - 7 - هل كذبت علي عائلتك أو معالجك (طبيبك) لكي تخفي مدي تورطك في استخدام الإنترنت ؟
 - 8 - هل تستخدم الإنترنت كوسيلةٍ للهروب من تغيُّر المزاج أو مشاكلك النفسيَّة مثل الاكتئاب أو القلق ؟
- والإجابة عن خمسة أسئلة منها أو أكثر بـ " نعم " تعني أنَّ الشخص مُدمن إنترنت.
- هذا، ويمكننا أن نعرض مجموعة من الأعراض التي يمكن من خلالها الاستدلال علي وجود ما يُعرف بإدمان الإنترنت، من عدمه، وهي كالتالي:

- 1 - الميل إلي زيادة سَّاعات استخدام الإنترنت لإشباع الرِّغبة نفسها التي كانت تُشبعها من قبل سَّاعات أقل، أي عدم الشبع من التصفُّح.

2- الانسحاب أي المُعاناة من أعراضٍ نفسيةٍ وجسميةٍ عند انقطاع الاتصال بشبكة الإنترنت، ومنها التوتّر النفسي الحركي (حركات عصبية زائدة)، والقلق، وتركيز التفكير بشكلٍ قهري حول الإنترنت وما يجري فيه مع أحلام وتخيّلات مرتبطة بالإنترنت، وحركات إرادية ولا إرادية تؤديها الأصابع مشابهة لحركات الأصابع علي لوحة مفاتيح الكمبيوتر keyboard، والرغبة في العودة إلي استخدام الإنترنت لتخفيف أو تجنب أعراض الانسحاب.

3 - إهمال الشخص للحياة الاجتماعية والالتزامات العائلية والوظيفية.

4 - اللجوء إلي النوم العميق بعد التصفّح المُجهّد والطويل.

5 - التعب الجسدي أو الذهني.

6 - انخفاض المستوى الدراسي.

7 - فقدان الاهتمام بالهوايات التي كان يمارسها الشخص في السابق.

8 - قلة التواصل مع الأصدقاء بشكلٍ ملحوظ.

9 - عدم القدرة على التعامل مع ضغوط أو مشكلات الحياة اليومية.

10- عدم القدرة على مواجهة المشكلات بشكلٍ عام.

11- عدم القدرة على إقامة علاقات اجتماعية متميزة بسبب الخجل أو الانطواء.

12- مزيد من المشاعر التي يختلط فيها الشعور بالاسترخاء، والشعور بالذنب في نفس الوقت عند الجلوس أمام جهاز الكمبيوتر.

13- افتقاد الشعور بالوقت أثناء الجلوس على جهاز الكمبيوتر أو عند استخدام شبكة الإنترنت (إهدار الوقت وعدم إدارته بشكلٍ فعّال).

14- الكذب على أفراد الأسرة ، أو رئيس العمل بخصوص الوقت الذي يقضيه الشخص أمام شاشة الكمبيوتر متصلاً بالإنترنت.

15- الشعور بالاستثارة والإحباط عندما يوضع حداً لاستخدام جهاز الكمبيوتر والتواصل عبر الشبكة، أو إذا طلب من الشخص القيام بمهمةٍ ما بعيداً عما يقوم به علي الإنترنت.

16- استخدام الإنترنت كمخرجٍ من حالة الحزن أو الإحباط، أو من أجل تحقيق الإشباع الجنسي.

♦ أهم الدوافع التي تتسبب في إدمان الإنترنت :

هناك بعض الأسباب الرئيسية التي تجعل من الإنترنت سبباً في الإدمان:

1 - السرية: لأنّ الإمكانيات التي يوفرها الإنترنت في الحصول علي المعلومات والمعارف، وطرح الأسئلة، والتعرّف علي الأشخاص من دون الحاجة إلي أن يقوم المُستخدم بتعريف نفسه بكلّ التفاصيل الحقيقية توفر شعوراً لطيفاً

بالسيطرة علي الموقف، إلي جانب ذلك فإن القدرة علي الظهور كُل يوم بشكل آخر مختلف حسب اختيارنا تُعد تحقيقاً لحُلم جامع بالنسبة إلي كثير من النَّاس.

2 - الرَّاحة: فالإنترنت وسيلة مريحة جداً ولا تتطلب الخروج من البيت أو السفر أو استعمال المسوغات من أجل استعماله، ويوفر هذا التيسير حضوراً عالياً وسهولة فيما يتعلّق بتحميل المعلومات التي لم نكن نقدر علي تحصيلها من دون الإنترنت، ولن ننسي أنَّ الأجهزة الذكية وفُرت الرَّاحة الثَّامة للاتصال في كُل وقت.

3 - الهروب: مثل الكتاب الجيد، أو الفيلم المثير فإنَّ الإنترنت يوفر الهروب من الواقع الحقيقي إلي واقع بديل أو افتراضي، ومن الممكن للإنسان الذي يفتقر إلي الثقة بالنفس أن يصير شخصية جذابة بلا حدود، ويجد الإنسان الانطوائي لنفسه أصدقاء أو صديقات، ويستطيع كل إنسان أن يتبني لنفسه هُوية مختلفة كما يشاء، وأن يحصل من خلالها علي كُل ما ينقصه في الواقع الحقيقي.

4 - الحُرِّيَّة والانعقاد: فغُرف الدردشة الموجودة علي صفحات الإنترنت قد ساهمت في تخلُّص الشباب والشابات من القيود المجتمعية الصَّارمة، ووفُرت لهم إطلاق رغباتهم المكبوتة والدفينة، فعادات وتقاليد المجتمع تفرض طوقاً قوياً علي تصرُّفات الأبناء، فيأتي الإنترنت ليسدَّ هذا الفراغ بتقديمه إغراء لا يُقاوم وذلك بالتخلُّص من تلك القيود، فالعلاقات العاطفية العادية ممنوعة وغير مُناحة بالنسبة للفتيات بينما هي مُتاحة في الإنترنت، فيتمُّ بناء علاقات عاطفية مع الشباب، ويتمُّ أيضاً تبادل أحاديث خارجة قد تصل إلي حدِّ المقابلات والزواج.

5 - تأكيد الذات: كما أنَّ مُعاناة الشباب من شبح البطالة، والفراغ الروحي، والاكئاب، والشعور بالأهمية والقيمة كُلها عوامل تدفع الشباب للإدمان الشبكي.

6 - التنوُّع: ومن الأسباب التي تدفع إلي الإدمان علي صفحات الإنترنت تنوُّع الخيارات، وعدم وضوح الهدف أو الغاية من الدخول للشبكة، إذًا فالدخول لا هدف له إلا أنَّ المُتصفحين أنفسهم ينجرون من موقع لآخر، فقد يفاجئون بظهور إعلان ما، ثُمَّ يُفتح المنتدى للحوار وهكذا يجدون أنفسهم في حالةٍ من الانجرار اللَّاشعوري.

♦ أهم الآثار الضارة المترتبة علي إدمان الإنترنت :

❖ يحذر علماء النفس ممَّا قد يُسبِّبه الإفراط في استخدام الإنترنت من اضطرابات نفسية ومشكلات عقلية محتملة، خاصة بعد أن أظهرت الدراسات الحديثة وجود مُعدلات عالية من الاضطرابات النفسية والعقلية لدي المُفرطين في استخدام الإنترنت يُشبهها العلماء باضطرابات في السيطرة، كـ "هوس السرقة" kleptomania مثلاً. وتشير الدراسات إلي أنَّ هذه الحالة التي اقترح تسميتها

"هوس الإنترنت" Internet mania مفتاحها الفعلي للعلاج يكمن في الكشف عن المظاهر الأخرى لمشكلات الصحة العقلية في المريض ومعالجتها لا سيما وأنها قد تنتج عن اضطرابات معينة تُشجع علي الاستخدام المُتكرّر.

♦ تؤكد "شري توركلي" Sherry Turkle مؤلفة كتاب "الهوية في عصر الإنترنت"، علي أنَّ التغييرات التي يحدثها الكمبيوتر والإنترنت في عقولنا يجب أن تُفهم من خلال فهم جهاز الكمبيوتر وشبكة الإنترنت كأداة للتفكير، فنحن نتعلّم الراحة والمُعاشاة والتحدّث مع آلات ذكية، ونتعلّم أيضاً أن نثق في مُحركات الكمبيوتر ونتمتّع بها مثل كائنات تحس وتشعر، ونتعلّم أيضاً أن نقبل صورتنا عن أنفسنا كما تراها تلك المُحرّكات، وأصبحنا نري أنفسنا علي نحو مخالف لما تعودنا عليه، وأصبحنا نقبل صورتنا في مرآة الآلة. وتستطرد تقول: لقد أصبح من الصعب الآن التمييز بين ما هو إنساني وما هو تكنولوجي، آلات تتكلم مع آلات قبل أن تتكلم مع إنسان، هذه هي حقيقة الحوار الذي يتّم بين البشر في الإنترنت، الناس ينبغي أن يفهموا أنَّ هناك تغييرات ستحدث في عاداتهم العقلية، وفي خريطة تفكيرهم، وفي قواعد اللعبة.

♦ تناولت مجموعة من الدراسات تأثير الإنترنت علي انتشار مشاعر الاكتئاب والعزلة الاجتماعية فدراسة "كريستوفر ساندرز" Christopher Sanders التي نُشرت في صيف العام 2000 وجدت علاقة قويّة بين استعمال الإنترنت ومشاعر العزلة الاجتماعية والاكتئاب بين الطلاب المُراهقين في المدارس الأمريكية. وفي دراسة طويلة استمرت لمدة سنتين اختيرت عائلات أعطيت لها أجهزة كمبيوتر وتدريب علي استعمال الإنترنت وبيّنت نتائج الدراسة التنبؤية أنّه بعد سنة واحدة إلي سنتين كأن الاستعمال الزائد للإنترنت مرتبطاً بعلاقة إحصائية مع انخفاض الاتصالات العائلية ونقص حجم الدائرة الاجتماعية المحلية للعائلة، بالإضافة إلي ذلك زادت مشاعر الاكتئاب والوحدة بين المُشاركين وكان انخفاض المساندة الاجتماعية أكثر انتشاراً بين الشباب، وارتبط هذا بتعرّضهم لمواقع الجنس.

♦ يُضعف التصفّح الطويل لشبكة الإنترنت والمواقع الموجودة فيها من أداء العامل أو المهني، ويضيع من وقته ممّا يؤدي إلي انخفاض الطاقة الإبداعية والإنتاجية، وإهدار فرص الترقّي وتحسين الوضع الوظيفي. وأحياناً أخري يؤدي إلي فقدان الوظيفة، إذ ظلّ الشخص يستخدم الشبكة طوال ساعات العمل، فتكون النتيجة الحتمية هي التقاعس عن العمل، وتردّي مردوده الإنتاجي.

♦ تُشير الدراسات المنشورة في مجلة Usa Today حول أهمية زيادة التحصيل عند الأطفال أنَّ 86% من المُعلّمين المُشتركين في الاستطلاع يرون أنَّ استخدام الأطفال للإنترنت لا يُحسّن من أداءهم التحصيلي، وذلك بسبب انعدام

النظام في المعلومات علي الإنترنت، بالإضافة إلي عدم وجود التفاعل التبادلي المباشر، كما كشفت دراسة "كيمبرلي" أن 58٪ من طلاب المدارس من المستخدمين للإنترنت اعترفوا بانخفاض تحصيلهم بسبب أن اهتمامهم الأكبر يتركز حول تصفح مواقع جنسية إباحية، وثرثرة، ولعب.

❖ يُسبب إدمان الإنترنت: الأرق، واضطرابات النوم، وخلل دورة النوم الطبيعية، لأن السائد هو الاتصال والدخول إلي الشبكة ليلاً، وهذا يؤدي إلي النوم فترات قليلة قد لا تتجاوز الساعتين مما يُسبب الإرهاق الجسدي والنفسي، وينعكس ذلك علي الأداء الوظيفي والمهني والدراسي.

كذلك ضعف الجهاز المناعي والوظيفي مما يجعل الشخص عُرضة للإصابة بالكثير من الأمراض، فالجلوس الطويل يُسبب آلام الظهر، والعمود الفقري، والتهاب العينين نتيجة التعرض للإشعاعات الكثيرة مما يُسبب ضعف النظر.

كما أن الجلوس الطويل لساعات عدة يؤدي إلي ركود بالدورة الدموية، مما يُسبب حدوث جلطات دماغية وقلبية، وضعفاً في أداء الأجهزة الحيوية بالجسم.

وهناك تأثيرات علي الجملة العصبية، إذ ينتج عن إدمان الإنترنت عدم الاتزان النفسي الانفعالي فيؤدي ذلك إلي ضعف ردود الأفعال الاستجابية، مما قد يتسبب في حوادث سير، وقد تحدث توترات عصبية بالإفراز المفرط، أو المتزايد لهرمون "الكورتيسول" Cortisol (هرمون الإجهاد والتعب)، وهرمون "الأدرينالين" Adrenaline والنورأدرينالين Neurorenaline يولد عند المتصفح سرعة الغضب والعوانية وظهور اضطرابات نفسية وعقلية، لدرجة أن بعض علماء النفس أطلق عليها اسم "الهوس النفسي".

وأيضاً الإصابة بما يُعرف بتناذر النفق الرسغي carpal tunnel syndrome الذي يُصيب الأشخاص الذي يمضون أوقاتاً طويلة في استخدام أصابعهم بالضغط علي لوحة مفاتيح الكمبيوتر والآلات الحاسبة والكتابة، ويحدث هذا التناذر نتيجة انضغاط العصب الرسغي الأوسط المتحكم في عضلات الإبهام والمسؤول عن الحس فيتسبب ذلك في مجموعة من الأعراض منها: تنميل الأصابع، وشعور بوخز يشبه وخز الإبر، وضمور مُعرقِل لعضلات الإبهام، وإحساس بحرقة في الإبهام والأصابع الثلاثة الأولى، وضعف تدريجي في الإبهام وتيبس صباحي بسبب بطء الدورة الدموية، وقد ينتشر الألم إلي ساعد اليد وقد يصل إلي الكتف في الحالات الشديدة.

❖ لعل الأخطار الأخلاقية لشبكة الإنترنت على الأطفال و الشباب تتزايد يوماً بعد يوم، فقد فتحت لهم أبواب الإباحية بكل صورها، وبلا حدود أو ضوابط، وألقت بهم في محيط من الإباحية متلاطم، وخضم من الرذيلة عميق، يسحق الفتى والفتاة ليلقي بهما في بحر الرذيلة والانحراف، فحجم ترويج الإباحية وتصديرها

عبر الإنترنت فاق كل الحدود والتصورات، ورغم المخاطر العظيمة التي تجرّها الإباحية على المجتمعات.

ولقد ذكرت وزارة العدل الأمريكية في دراسة لها أنّ تجارة المواد الإباحية تجارة رائجة جداً، يبلغ رأس مالها نحو مليار دولار، ولها أواصر وثيقة تربطها بالجريمة المنظمة، وأنّ تجارة الإباحية هذه تشمل وسائل عديدة كالكتب، والمجلات، وأشرطة الفيديو، والقنوات الفضائية الإباحية علاوة على شبكة الإنترنت.

وتُفيد الإحصاءات الصادرة من الاستخبارات الأمريكية (FBI) أنّ تجارة الإباحية هي ثالث أكبر مصدر دخل للجريمة المنظمة بعد المخدرات والقمار، إذ بأيديهم 80% من أرباح المجلات والأفلام الإباحية.

وتُقدّر عدد الصفحات الإباحية في الإنترنت بنحو 5% من مجموع الصفحات الكلية فيها، وهذه النسبة تُعد قليلة، لكنها لا تُقدّم الصورة الحقيقية لحجم المشكلة، إذ يزداد إقبال رواد الإنترنت على هذه المواقع، فشركة playboy الإباحية مثلاً تؤكد أنّ حوالي سبعة ملايين زائر يتصفحون موقعهم في الأسبوع الواحد.

❖ شكّلت شبكة الإنترنت بؤر مشاكل لمجتمع المعلومات بالدول المتقدمة والعالم العربي على حدّ سواء، ممّا تطلب ضبط أخلاق لهذه الشبكة تُحدّد التعامل مع تقنياتها فمن هذه المشاكل انتشار الجرائم على الإنترنت، والتي باتت تُشكّل خطراً كبيراً على أطفالنا وشبابنا، فهي تفتح الطريق لتقليدها والاندماج في أعمالها الإجرامية التخريبية، وهذه أمثلة لبعض هذه الجرائم:

*** جرائم الملكية الفكرية:** وتشمل نسخ البرامج بطريقة غير قانونية.

*** الاحتيال:** احتيال التسويق، سرقة الهوية، الاحتيال في الاتصالات وعلى البنوك.

*** سرقة الأرصدة:** سرقة مليارات من الدولارات من خلال التحويل الإلكتروني أو من البنوك أو الأسهم.

*** سرقة البرامج:** سرقة البرمجيات التطبيقية، سواء كانت تجارية أو علمية أو عسكرية، حيث تمثل هذه البرمجيات جهوداً تراكمية من البحث.

*** التدمير بالحاسب:** ويشمل القنابل البريدية، التخريب، إتلاف المعلومات، تعطيل الحاسب، ومسح البيانات وتشويهها.

*** إعادة نسخ البرامج:** وقد شكّل مشاكل كبيرة وخسارة بالغة للشركات الأم. وأرباح طائلة للناسخين.

*** التجسس:** بغرض الحصول على المعلومات المهمة وذات الطبيعة السرية.

* **التخريب الإلكتروني:** تستعمل طرق التخريب من قبل قراصنة الحاسوب، وتتم عن بُعد من خلال القنابل الإلكترونية والرسائل المفخخة. و إلى جانب هذه التبعديات، تحولت الإنترنت إلى مرتع لوسائل التهديد بالعمليات النفسية المعلوماتية، كالكذب، وتشويه المعلومات، وتحريف الحقائق، والانتقاد العلني، والقذف، والتحرش من خلال رسائل الكراهية، ورسائل المضايقات الجنسية.

❖ بدأ الشباب العربي في محادثاتهم عبر الإنترنت والهاتف الذكي، يستخدمون لغة خاصة بهم لا يعرفها أو يفهما إلا سواهم. وهذه اللغة تهدد مصير اللغة العربية في الحياة اليومية وتلقي بظلال سلبية على ثقافة وسلوك الأطفال الشباب. كما تعزلهم عن مجتمعات الكبار وتزيدهم من الاغتراب عن بيئاتهم، والنفور من ثقافتهم، والتفوق داخل بؤر صغيرة من صنعهم وحدهم. وهي ظاهرة خطيرة تتطلب مزيداً من البحث والدراسة.

♦ أهم أساليب العلاج و التحصين :

افتتحت منذ عام 1994 عالمة النفس الأمريكية "كيمبرلي يونغ" Kimberly Young، في "بريدفورد" Bridford مركزاً علاجياً عبر الإنترنت يمكن من خلاله للأشخاص المدمنين استشارتها بواسطة البريد الإلكتروني، أو الهاتف، أو من خلال مواقع التآور.

وتقول الطبيبة "كيمبرلي" إن عيادتنا الافتراضية تتيح للأفراد والعائلات الحصول على مساعدة المتخصصين أيأ كان مكان إقامتهم، موضحة أن 20% من مرضاها من خارج الولايات المتحدة الأمريكية.

كما تُعد الطبيبة الأمريكية "ماريسا أوريساك" Marissa Ortsak أول من افتتح عيادة لعلاج إدمان الإنترنت في مستشفى "ماكلين" McLean التابع لـ "جامعة هارفارد" Harvard university عام 1996. وقد بدأ الأمر عندما اكتشفت "ماريسا" أنها أصبحت مدمنة على جهاز الكمبيوتر ولا سيما على إحدى الألعاب الإلكترونية، وعندئذ فكرت في معرفة ما إذا كان هناك من يُشاركها مشكلتها. ومنذ ذلك الحين أصبحت من رواد هذا المجال، وعالجت المئات من المرضى.

وتحاول طيبة علم النفس أن تُحدّد مع المريض سبب انجذابه إلى الإنترنت. وهي تؤكد أنه لا نستطيع أن نتعامل مع مدمني الإنترنت، كما نتعامل مع مدمني التبغ أو الخمر، لأن الامتناع غير ممكن، في عالم يهيمن عليه أجهزة الكمبيوتر. كما تؤكد أيضاً أن ما بين 5 و 7% من مستخدمي الإنترنت يمكن أن يصابوا بالإدمان.

وحسب رأي الدكتورة "كيمبرلي يونغ" أستاذة علم النفس بجامعة "بيتسبرج" Pittsburgh في "بريدفورد" بأمريكا فإنَّ هناك عدة طرق لعلاج إدمان الإنترنت، تتركز في التالي:

1. عمل العكس: فإذا اعتاد المريض استخدام الإنترنت طيلة أيام الأسبوع نطلب منه الانتظار حتى يستخدمه في يوم الإجازة الأسبوعية. وإذا كان يقوم بفتح بريده الإلكتروني عندما يستيقظ من النوم مباشرة، نطلب منه أن ينتظر حتى يتناول طعام إفطاره ويُشاهد أخبار الصباح. وإذا كان المريض يستخدم الكمبيوتر في حجرة النوم نطلب منه أن يضعه في حجرة المعيشة.. وهكذا.

2 - إيجاد موانع خارجية: نطلب من المريض الذي ينوي الدخول إلي الإنترنت لمدة ساعة واحدة قبل خروجه إلي العمل ضبط منبه، ليذكِّره بانتهاء السَّاعة المُقرَّرة حتى لا يندمج في تصفُّح الإنترنت بحيث يتناسى موعد عمله.

3 - تحديد وقت الاستخدام: نطلب من المريض تقليل وتنظيم ساعات استخدامه للإنترنت، بحيث إذا كان، علي سبيل المثال يستخدم الإنترنت لمدة 40 ساعة أسبوعياً نطلب منه تقليل المدة إلي 20 ساعة في الأسبوع، وتنظيم تلك السَّاعات بتوزيعها علي أيام الأسبوع في ساعاتٍ مُحدَّدة من اليوم بحيث لا يتعدي الجدول المُحدَّد.

4 - الامتناع التَّام: كما ذكرنا فإنَّ إدمان بعض المرضى يتعلَّق بمجال مُحدَّد من مجالات استخدام الإنترنت، فإذا كان الشخص مدمناً لُغرف الدردشة (الشَّات) نطلب منه الامتناع عن تلك الوسيلة امتناعاً تَّاماً، في حين نترك له الحرِّيَّة في استخدام أو تصفُّح الوسائل الأخرى الموجودة علي الإنترنت.

5 - إعداد بطاقات من أجل التذكير: نطلب من المريض إعداد بطاقات يكتب عليها خمساً من أهم المشكلات الناجمة عن إسرافه في استخدام الإنترنت، كإهماله لأسرته، و تقصيره في أداء عمله.. ويكتب أيضاً خمساً من الفوائد التي ستنتج عن إقلاعه عن تصفُّح الإنترنت بصورةٍ مبالغ فيها، كإصلاحه لمشكلاته الأسرية، وزيادة اهتمامه بعمله.. ويضع المريض تلك البطاقات في جيبه، أو في حقيبته حيثما يذهب بحيث إذا وجد نفسه مندمجاً في استخدام الإنترنت بدرجة كبيرة يُخرج البطاقات ليذكِّر نفسه بالمشكلات الناجمة عن ذلك الاندماج.

6 - إعادة توزيع الوقت: نطلب من المريض أن يُفكِّر في الأنشطة التي كان يقوم بها قبل إدمانه للإنترنت ليعرف ماذا خسر بإدمانه، كقضاء الوقت بالنادي مع الأسرة، والقيام بزيارات اجتماعية.. وهكذا. ثمَّ نطلب منه أن يعاود ممارسة تلك الأنشطة لعلَّه يتذكَّر طعم الحياة الحقة وحلاوتها.

7 - الانضمام إلى مجموعات التأييد: نطلب من المريض زيادة رقعة حياته الاجتماعية الجميلة بالانضمام إلى فريق الكرة بالنادي، أو إلى درس لتعليم الخياطة، أو الذهاب إلى عرض موسيقي يشترك فيه، ليكون حوله مجموعة من الأصدقاء الحقيقيين لا الوهميين.

9 - المُعالجة الأسرية: في بعض الأحيان تحتاج الأسرة بأكملها إلى تلقي علاج أسري بسبب المشاكل التي يُسببها الإنترنت، بحيث يساعد الطبيب الأسرة على استعادة النقاش والحوار فيما بينها، وحتى تقتنع الأسرة بمدى أهميتها في إعانة المريض ليقفل عن إدمانه.

ونُقدّم أيضاً مجموعة مقترحة من استراتيجيات العلاج والوقاية والتحسين، لعلّ من أهمها ما يلي:

1 - إنّ وجود الإنترنت في المنزل لا يعني نهاية العالم، بل الكارثة الحقيقية تتمثل في ضعف الرقابة وعدم عقلنة استخدام هذه الوسيلة المهمة بما يعود بالنفع على الفرد والأسرة والمجتمع. ولقد أكّدت بعض الدراسات في العالم العربي أنّ 90 % من مُتصفح الإنترنت يلعبون ويتسلون وهذا يرجع إلى كون غالبيتهم من الأطفال والمراهقين والشباب، وهؤلاء لديهم وقتاً ومتسعاً للعب والتسلية أكثر من شرائح المجتمع الأخرى وخصوصاً في ظلّ غياب البرامج والإستراتيجيات المتميزة التي تُحفز، وتُتميّ قدراتهم العقلية، وتُفجّر طاقاتهم الإبداعية الخلاقة. لذلك لا بدّ أن نغرس في نفوس أبائنا أنّ الإنترنت مرفق خدمي نستخدمه لنُقدّم لنا المساعدة على حلّ مشكلاتنا، وأن نعمل على تكوين وعي إنترنتي عندهم واستخدامها للاستكشاف والبحث العلمي الذي يُفيد الذات والمجتمع، وكذلك لا بدّ من تقارب الآباء من أبنائهم للتعرف على مشكلاتهم وزيادة مساحة الحوار في إطار من الاحترام المتبادل.

2 - علاج متلازمة النفق الرسغي، عن طريق إعطاء المريض بعض الفيتامينات وخصوصاً فيتامين B المركّب بمختلف أنواعه. وينصح المريض بإضافة المكملات الغذائية وتجنّب تناول الأغذية الغنية بالحديد، وكذلك عدم تناول المأكولات التي تحوي حمض "الأوكساليك" Oxalic لأنّه قد يُسبّب مشاكل في المفاصل لذلك يجب عدم الإفراط في تناول الأطعمة التي تحتوي على: البيض، والسّمك، والسبانخ، والقرنبيط، والبقدونس. مع التركيز على الأطعمة التي تشمل فيتامين B المركّب والإكثار من تناول ثمار الأناناس الطازجة كونها تحوي أنزيم "البروميلين" Bromelain المضاد للالتهابات، كما أنّ فيتامين C إذا ما اقترن بفيتامين B6 فإنّه يجلب الرّاحة لكثير من المُصابين بتناذر النفق الرسغي الناتج عن الإفراط في استخدام لوحة مفاتيح الكمبيوتر.

- 3 - استبدال الوقت المُخصَّص لتصفُّح الإنترنت بممارسة بعض التمارين الرياضية، والتواصل مع الأهل والأصدقاء.
 - 4 - العلاج التبصيري الذي يركز علي اعتراف الشخص بأنَّه مدمن، وهذه خطوة مهمة علي طريق العلاج، وبالتالي عليه أن يتحمَّل جزءاً من مسؤولية علاجه، كما يجب أن نبيِّن له فوائد الإنترنت ومساوئه.
 - 5 - البحث عن المساعدة من جانب المُتخصِّصين في تعديل سلوكيات الشخص المدمن، ومحاولة البحث عن الأسباب الحقيقية التي تدفعه لإدمان الإنترنت، بالإضافة إلى مساعدته في كيفية تغيير نمط حياته إلى الأفضل.
 - 6 - محاولة عدم الاتصال بشبكة الإنترنت عن طريق الهاتف الجوال (المحمول)، للحدِّ من استخدام تلك الشبكة وبالتالي التقليل من مشكلة الإدمان.
- ونوه، بأنَّ كُلَّ نمط إدماني من الممكن التخلص منه بشكلٍ نهائي وبلا رجعة، إذا كان الشخص يُريد ذلك بالفعل، وليس بغرض التحايل على الآخرين والتظاهر بأنَّه يمضي في ذلك من أجل إرضائهم، الأهم هو إرضاء النفس قبل أي شيء آخر.

♦ أهم المقترحات والتوجيهات :

- 1- نظراً لمُجمل الأخطار التي عرضناها علي صفحات هذا الكتاب يصبح أمر حماية شبكة الإنترنت من التلوث ضرورياً لبقائها أمنة ومتماسكة. وهي المسؤولية الأخلاقية الجماعية للحفاظ على الشبكة نظيفة، ومفيدة للجميع من أجل تحقيق الاستفادة المثلى منها. وهذه المسؤولية لا تنحصر فقط في الحماية، بل تتعدى إلى نشر الوعي بالسلوك الشخصي والجماعي على الإنترنت.
 - 2 - التلوث الثقافي، يعني إضعاف الأعراف، أو تصارعها، أو غيابها، من خلال تقديم معلومات غير صحيحة ومشككة. ويشمل جملة من التهديدات للمعتقدات، من خلال التعصُّب الديني، والعرفي، إلى جانب التهديد الأخلاقي والمتمثل في انهيار النظم الأخلاقية، التي تُشكل دعامة النظم الاجتماعية خاصة وأنَّ شبكة الإنترنت تعج بالمواقع اللاأخلاقية والإباحية، فضلاً عن التهديد الأمني حيث تنتشر بالشبكة معلومات خطيرة كافية بتهديد الأمن الوطني والقومي .
- فلحماية الشبكة من هذا التلوث الثقافي يظهر علي السطح خيار فرض الرقابة المستمرة للمواقع ، وهو الأمر الذي أثار الكثير من الجدل والنقاش بين المؤيدين والمعارضين، حيث يرى البعض أنَّها تُعرقل حُرِّيَّة انسياب المعلومات بالإنترنت، فيما تشجع جماعات ما يُسمى بـ"حماية المجتمع أخلاقياً" مبدأ الرقابة لمنع النفاذ للمواقع الإباحية، وخاصةً وأنها من أكثر المواقع ارتياداً من قِبل الشباب والمراهقين،

و بالرغم من أن الرقابة قد تتحقق على الشبكة في أماكن محدودة كالإنترنت بالمنزل، إلا أنه لا يمكن تحقيقها في أماكن أخرى. وتبقى هنا الرقابة الذاتية، وتنمية القيم الأخلاقية بالفرد منذ صغره، رادعاً شخصياً لمثل هذه المواقع، وخاصة أمام فشل تقنيات أمن المعلومات من حواجز أمنية، وتقنيات التشفير، ومرشحات الشبكة، ومرشحات البريد الإلكتروني، في منع نفاذ مواقع الرذيلة على الشبكة، ورسائل التهديد والقدف العلني، والتحرش والتعصب.

3 - تحل مسألة الرقابة على شبكة الإنترنت مرتبة الصدارة من حيث الأهمية نظراً لما تشمله مواقع الإنترنت من مواقع الإباحية. وقد ذكرت إحدى الدراسات بمجلة القانون بجامعة "جورج تاون" George Town أنه تم مسح 917,310 صورة إباحية، وقصة قصيرة، ولقطة فيلم جنسية، خلال عملية مسح على محتويات الإنترنت، وتم اكتشاف أن 83,5% من صور المجموعات الإخبارية المخزنة هي صوراً خلية، وغالبية مستخدمي هذه المواقع من الذكور بنسبة 98,9%.

وهي النتائج المطابقة لتحقيق صحفي بالجزائر حيث أظهر التحقيق على 20 مقهى إنترنت بولاية قسنطينة أن 70% من المواقع التي يتم زيارتها يومياً هي مواقع إباحية، وأغلب زائريها هم ذكور. ويتم تخزين صور الخلاعة في المواقع المفضلة بتواطؤ مع صاحب المقهى نفسه. وهو الوضع الذي يثبت أن تجارة الجنس التخيلي ليست حكرًا على الدول المتقدمة فقط. بل ضررها وتأثيرها يمتد إلى شباب ومراهقي الدول العربية دون استثناء، الأمر الذي يتطلب وضع مشرفين على المواقع لمراقبتهم. إلى جانب وضع تشريعات عربية خاصة بمحتويات الإنترنت، وكلا المطلبين متكاملين. فالمشرف على الموقع، هو مدير نشره أو مالكه، وهو القائم على توزيع المعلومات، ومراقبة الموقع، وبالمؤسسات التعليمية مدير المؤسسة يعتبر هو المسؤول على المواقع الموجودة بالشبكة، حسب ما أقرته المحكمة الاستعجالية بمرسلييا عام 1999.و المشرف على الموقع هو الذي تتم متابعته، إلى جانب المؤلف، والموزع، والمنتج في حالة المواد السمعية البصرية، هذا لضمان مراقبة فعالة للمواقع والحد من انتشار الجنس التخيلي بالشبكة العالمية. وإذا كانت الدول المتقدمة بتحرر مجتمعاتها، تبحث عن تشريعات لإنقاذ محتوى المواقع بالإنترنت من التلوث الثقافي بأنواعه، فإن الدول العربية أحوج لهذا الإجراء من غيرها طبقاً، لتقاليدها وأعرافها وقيمها الأخلاقية والإنسانية، وأكثر من هذا فلا توجد ديانة سماوية تشجع على الخلاعة والمجون وفساد الأخلاق.

4 - وجود موثيق أخلاقية عربية تُحدد التعامل مع الإنترنت ، وهي القواعد الأخلاقية بالشبكة، الموجهة إلى مستخدميها لضبط تعاملهم مع محتوى الإنترنت

وتقنيات الشبكة، وغالباً ما تنقسم القواعد الأخلاقية لمُستعملي الإنترنت إلى أقسام هي: قواعد خاصة باستعمال البريد الإلكتروني، ومواقع الحوار والردشة وهو الاتصال شخص - شخص، وقواعد للاتصال شخص - جماعة، وقواعد لضمان صيرورة خدمات المعلومات على الإنترنت. ومهما اختلف مضمون هذه القواعد، فإنها تهدف إلى ضبط عادات استخدام شبكة الإنترنت داخل إطار أخلاقي، يضمن أمن الشبكة، والثقة فيها. أما بالنسبة لوضع تشريعات عربية، خاصة بالتقنيات المتعلقة بالشبكة، فيمكن القول أن الدول العربية مستقبلة للتقانة، وليست منتجة لها، ولهذا ليس بمقدورها وضع تشريعات لمولود ليس لها. ولكنها قد تعمل على توطينه وفق الواقع العربي، بإحداث بعض التعديلات الطفيفة عليه. و بالنسبة للدول المتقدمة، فقد خطت خطوات كبيرة في وضع تشريعات لتقنيات الشبكة، على غرار محتوى المواقف.

وفي النهاية نستطيع القول أن الدول العربية مُجبرة على وضع حدٍّ للإنزلاقات اللاأخلاقية بشبكة الإنترنت، بأي وسيلة كانت، بوضع قواعد أخلاقية، أو بتشريعات وقوانين للشبكة، ومحتواها ومُستخدميها، من أجل استكمال بنية مجتمع المعلومات التي تقوم على المجال الاقتصادي، والسياسي والثقافي، والاجتماعي، والأهم الجانب الأخلاقي فيها. وهذا يتطلب تضافر الحكومات، والقطاع الخاص، والمجتمع المدني، المنظمات الدولية.

5- هناك توصية تنادي بإغلاق الكمبيوتر والهواتف الذكية يوماً في الأسبوع، وهو ما حدث من قبل عند انتشار التلفزيون علي نحو واسع، ودخل كل بيت وفعل ما فعله، فنادي البعض في الولايات المتحدة الأمريكية بإغلاق التلفزيون يوماً في الأسبوع يجلس فيه أفراد العائلة مع بعضهم البعض، أو يخرجون معاً للترفيه وقد نجحت تلك الحملة في أوانها، ممّا يدعونا الآن لمحاولة إطلاقها من جديد ولكن علي استخدام الإنترنت، ولنتصوّر الآن يوماً بدون الإنترنت، وبدون الأمواج الإلكترونية المتلاطمة المنبعثة من تلك الأجهزة الذكية، يوماً يمسك فيه الطفل كتاباً ورقياً يقرأ فيه، بدلاً من قراءة الشاشات، يوماً يجلس فيه أفراد الأسرة وجهاً لوجه بوجوههم الادمية بدلاً من تلك الوجوه الإلكترونية، يوماً يخرج فيه أفراد العائلة للحياة الطبيعية الواقعية وليس للحياة الرقمية أو الافتراضية.

المراجع

- 1 - السيد نجم: إدمان الطفل علي الإنترنت، المجلة العربيّة، السعودية، فبراير 2010، العدد: 397.
- 2 - رانيا محمد علي قاسم: "استخدام الكمبيوتر وعلاقته بالتفاعل الاجتماعي لدى الأطفال في مرحلة ما قبل المدرسة، رسالة ماجستير غير منشورة. قسم الدراسات النفسيّة والاجتماعيّة، معهد الدراسات العليا للطفولة . القاهرة: جامعة عين شمس، 2000.
- 3 - كريمة صادق عيسي: إدمان الانترنت، المجلة العربيّة، السعودية، مارس 2012، العدد: 423.
- 4 - محمد أديب غنيمي:، شبكات المعلومات: الحاضر والمستقبل، القاهرة: المكتبة الأكاديمية، 1997.
- 5 - مريم قويدر: أثر الألعاب الإلكترونية على السلوكيات لدى الأطفال، ط1 ، الجزائر: جامعة الجزائر، 2012.
- 6 - نعيمة عبد الفتاح ناصف: الإدمان الإنترنتي: مرض عصر العولمة، المجلة العربيّة، السعودية، ديسمبر 2004، العدد: 333.
- 7- نورة السعد: الخطر في ألعاب الفيديو للأطفال، جريدة الرياض، السعودية، 8-3-2005، العدد: 13406 .
- 8 - هبة عبد الله بهجت السمري: استخدام الأطفال للإنترنت: العلاقة التفاعلية بين الآباء والأبناء. القاهرة: المجلة المصرية لبحوث الإعلام، العدد: 18، 2003.
- 9- هناء سعادو، ونوال بن مرزوق: الألعاب الإلكترونية العنيفة وعلاقتها بانتشار ظاهرة العنف المدرسي، ط1، الجزائر: جامعة الجيلالي، 2016.
- 10- وفيق صفوت مختار: الأطفال واللّعب، مجلة القافلة، السعودية، ديسمبر 1995-يناير 1996، المجلد: 44 - العدد الثامن
- 11- وفيق صفوت مختار: التربية الجنسيّة للأطفال والبالغين، مجلة الوعي، الكويت، يناير 2001، العدد: 506.
- 12- وفيق صفوت مختار: أطفالنا هل هم ضحايا العنف التلفزيوني، مجلة المنار، الإمارات، نوفمبر- ديسمبر 2001 السنة 27، العدد التاسع.
- 13- وفيق صفوت مختار: أطفالنا وحضارة الإنترنت، مجلة الوعي ، الكويت، فبراير- مارس 2002، العدد: 436.
- 14- وفيق صفوت مختار: أطفالنا وألعاب الحاسوب، مجلة المنار، الإمارات، يناير 2004، العدد: 347 .

- 15- وفيق صفوت مختار: أطفالنا والألعاب الإلكترونية،مجلة الفيصل،السعودية،يوليو- سبتمبر 2007، العدد:373.
- 16- وفيق صفوت مختار: وسائل الاتصال والإعلام وتشكيل وعي الأطفال والشباب، القاهرة: دار غريب، 2010.
- 17- وفيق صفوت مختار:أبناؤنا ومشكلة العنف في وسائل الإعلام، مجلة الصلاح،القاهرة، فبراير 2011 .
- 18- وفيق صفوت مختار:الشباب والإباحة الجنسية في وسائل الإعلام،مجلة الصلاح، القاهرة،مارس، 2011 .
- 19- وفيق صفوت مختار:أطفالنا والمسرح الافتراضي،المجلة العربية،السعودية،مايو 2011، العدد: 431 .
- 20- وفيق صفوت مختار:الألعاب الإلكترونية،المجلة العربية،السعودية، فبراير 2014، العدد: 447.
- 21- وليد أحمد المصري: الأسرة العربية وهوس الإنترنت، مجلة العربي، الكويت، أغسطس 2006، العدد: 573 .
- 22- Carlson, Jon et al (1999) The influence of technology on families: an Asian perspective family journal counseling & therapy for couples and families. vol. 7 (3).
- 23- Carpenter, Erika M(2004) Internet Treatment Delivery of Parent-Adolescent Conflict Training for Families with an ADHD Teen: A Feasibility Study. Child & Family Behavior Therapy, Vol. 26 (3).
- 24- Desantis, James P & Youniss James (1995) family contributions to adolescents attitudes toward new technology. Journal of adolescent research . vol. 6 (4).
- 25 - Jackson ،L. A. (2008) Adolescents and the Internet. In D. Romer & P. Jamieson (Eds.) ،The changing portrayal of American youth in popular media. Annenberg Public Policy Center at the University of Pennsylvania. NY: Oxford. University Press.
- 26- Jordan, Amy, B. (2002) a family systems approach to examining the role of the internet in the home .in: Clavert, Sandara , L. et al children in the digital age: influences of electronic media on development . Westport. Praeger publishers .
- 27- Heller, Patricia et al (1998) Learning about technology : family VS peers parings . Journal of research in science teaching. vol. 25 (1).

28- Hughes, Robert, Jr. & Hans, Jason,D. (2001) Computers, the internet and families: a review of the role new technology plays in family life. Journal of Family Issues. Vol . 22 (6).

29- Oravec, Joann (2000) Internet and computer technology hazards : perspectives for family counseling. British journal of guidance and counseling . Vol . 28 (3).

30- Ratnoff , L, Global insecurity and Education , the Culture of Globalization , Prospects - Vol 5 no 5- 1995.

31- Southwick, Sarah Loretta (2002) "Internet use, academic performance, and social involvement in middle school age children" PHD, Educational Psychology (0525). volume 63-CM . Hoistra- university.

32- Turow, Joseph (2002) Family boundaries, commercialism, and the Internet: A framework for research. In: Children in the digital age: Influences of electronic media on development. Calvert, Sandra L.; Jordan & Amy B. (eds) Westport, CT. Praeger Publishers/Greenwood Publishing Group, Inc.

33-UNESCO: Technologies de l'Information et de la Communication en Education, un programme d'enseignement et un cadre pour la formation continue des enseignants.



المؤلف في سطور



وفيق صفوت مختار

* حاصل علي ليسانس الآداب والتربية، جامعة أسيوط، كلية التربية بسوهاج.

* حاصل علي الدبلوم الخاص في التربية وعلم النفس، جامعة أسيوط، كلية التربية بسوهاج.

* محاضر تربوي في تجمعات الشباب، وأعضاء هيئات التدريس، وأولياء الأمور، والمعاهد المتخصصة.

* عمل مُحرراً صحافياً بمجلة «هو

وهي» (قبرص)، ومجلة «دُبي الثقافية» (دولة الإمارات العربية).

* فاز بجائزة الشيخ «عبد الله المبارك الصباح» للإبداع العلمي عن نتاجه المتميز: المُخدرات وأثرها المُدمر، عن دار «سعاد الصباح» بدولة الكويت.

* سجل للتلفزيون المصري العديد من الحلقات التربوية والثقافية في عدة برامج، منها: برنامج «الطفل والمجتمع»، وبرنامج «أوراق ملونة».

* تناولت جريدة الأهرام القاهرية دراسات، وكتابات المؤلف بالعرض والتحليل في باب: «المرأة والطفل»، للصحافية «سعدية شعيب».

* أجريت مع المؤلف العديد من الحوارات الصحافية التي تناولت قضايا المجتمع المصري.

* تُرجمت بعض مقالاته إلى اللغة الإنجليزية.

* تناولت الصحف والمجلات المصرية والعربية مؤلفات الكاتب بالنقد والتحليل والعرض والإعلان، ومن بينها: مجلة الفيصل السعودية، المجلة العربية السعودية، مجلة الوعي الإسلامي، جريدة الأهرام القاهرية، جريدة المساء الأسبوعية، جريدة الأخبار المصرية، جريدة الجمهورية المصرية، جريدة المصري اليوم.

* له أكثر من 220 مقالة ودراسة منشورة بالمجلات والدوريات المصرية والعربية، من أهمها مجلة العربي، والكويت، والوعي (الكويت)، مجلة المنار، ودُبي الثقافية، والرافد، والشارقة الثقافية (الإمارات)، مجلة البحرين الثقافية (البحرين)، مجلة الدفاع، والفيصل الثقافية، والفيصل العلمية، والفيصل الأدبية، والقافلة، والخفي، والمجلة العربية (السعودية)، ومجلة الصلاح (مصر)

* له العديد من الحوارات الأدبية المتخصصة، التي أجراها مع كبار الشعراء والأدباء وقادة الفكر في مصر، من أبرزهم: فاروق شوشة، فاروق جويده، محمد إبراهيم أبو سنة، أحمد سويلم، أحمد زرزور، بدر توفيق، أمجد ريان، ماجد يوسف، جمال القصاص، سكينه فؤاد، خيرى شلبي، محمد جبريل، يوسف الشاروني، محمد البساطي، إدوار الخراط، يوسف ميخائيل أسعد. وقد نُشرت معظم هذه الحوارات في المجلات المصرية والعربية: مجلة المنهل، والحرس الوطني، والمجلة العربية (السعودية)، مجلة الكويت (الكويت)، مجلة الشعر (مصر)، مجلة هو وهي (قبرص).

* كتب المؤلف في التراجم والسير الذاتية للأطفال والتي نُشرت علي صفحات مجلة قطر الندي (مصر).

* الكتب التي صدرت للمؤلف:

- 1- مشكلات الأطفال السلوكية، القاهرة: دار العلم والثقافة، 1999.
- 2- أبنائنا وصحتهم النفسية، القاهرة: دار العلم والثقافة، 2001.
- 3- المدرسة والمجتمع والتوافق النفسي للطفل، القاهرة: دار العلم والثقافة، 2003.
- 4- سيكولوجية الأطفال ضعاف العقول، القاهرة: دار العلم والثقافة، 2005.
- 5- سيكولوجية الأطفال الموهوبين، القاهرة: دار العلم والثقافة، 2005.
- 6- الأسرة وأساليب تربية الطفل، القاهرة: دار العلم والثقافة، 2005.
- 7- مشكلة تعاطي المواد النفسية المخدرة، القاهرة: دار العلم والثقافة، 2005.
- 8- سيكولوجية الطفولة، القاهرة: دار غريب، 2005.
- 9- بستان المعرفة، القاهرة: دار مونا ليزا، 2007.
- 10- كتب ومكتبات الأطفال وتنمية الميول القرآنية، القاهرة: دار الطلائع، 2009.
- 11- فن رعاية الطفل في البيت والمدرسة، القاهرة: دار الطلائع، 2009.
- 12- سيكولوجية الأطفال ذوي الاحتياجات الخاصة، القاهرة: دار غريب، 2010.
- 13- وسائل الاتصال والإعلام وتشكيل وعي الأطفال والشباب، القاهرة: دار غريب، 2010.
- 14- تأخر الكلام عند الأطفال، القاهرة: دار البطوسي، 2010.
- 15- النمو الحركي للطفل وأهم الأنشطة الترويحية والمدرسية، القاهرة: دار الطلائع، 2011.
- 16- الصحة النفسية وأساليب تنشئة الطفل.. أسرياً، وتربوياً، ومجتمعياً، القاهرة: دار الطلائع، 2012.

- 17- الموسوعة الأدبية الكبرى: أشهر المبدعات في تاريخ العالمي، القاهرة: دار الطلائع، 2013.
- 18- الطفل الموهوب، طرق اكتشافه، وأساليب رعايته، القاهرة: دار طيبة للنشر والتوزيع والتجهيزات العلمية، 2017.
- 19- إشباع الحاجات الأساسية للأطفال: الجسميَّة، والعقليَّة، والنفسية، القاهرة: دار طيبة للنشر والتوزيع والتجهيزات العلمية، 2017.
- 20- الاكتئاب مرض العصر: كشف أسرارهِ، ومعرفة أسبابهِ، وإستراتيجيات الوقاية والعلاج القاهرة: دار طيبة للنشر والتوزيع والتجهيزات العلمية، 2017.
- 21- كيف تتخلص من القلق وتبدأ الحياة من جديد، القاهرة: دار طيبة للنشر والتوزيع والتجهيزات العلمية، 2017.
- 22- أحذب نوتردام رواية للأديب « فيكتور هوجو »، إعداد وتقديم: القاهرة: دار الطلائع، 2017.
- 23- أنا كارنينا رواية للأديب « ليو تولستوي »، إعداد وتقديم، القاهرة: دار الطلائع، 2017.
- 24- ذهب مع الريح رواية للأديبة « مارجريت ميتشل »، إعداد وتقديم، القاهرة: دار الطلائع، 2017.
- 25- كوخ العم توم رواية للأديبة « هاريت بيتشر ستو »، إعداد وتقديم، القاهرة: دار الطلائع، 2017.
- 26- الآمال العظيمة رواية للأديب « تشارلز ديكنز »، إعداد وتقديم، القاهرة: دار الطلائع، 2017.
- 27- 1984 رواية للأديب « جورج أورويل »، إعداد وتقديم، القاهرة: دار الطلائع، 2017.
- 28- ابنة الحظ للأديبة « إيزابيل الليندي »، إعداد وتقديم، القاهرة: دار الطلائع، 2017.

* للتواصل مع المؤلف:

093/ 4774608

❖ هاتف منزل:

01063549339

❖ هاتف محمول:

E-mail: Wafeek.safwat2016@gmail.com