الفصل الأول

الطفل والوسائط الثقافية الإلكترونية

١. مقدمة

٢. مفهوم الوسائط الثقافية الإلكترونية.

٣. الوسائط الثقافية التقليدية للطفل المصري.

٤. الطفل والوسائط الإلكترونية.

٥. مجالات استخدام الطفل للوسائط الإلكترونية.

اولا: الألعاب الإلكترونية.

ثانياً: الصحافة الإلكترونية.

ثالثاً: الكتاب الالكتروني.

رابعاً: البريد الالكتروني E-mail

خامساً: المخاطبة (الدردشة) Chating

مقدمة:

لاشك أن أطفالنا الآن يعيشون طفولة مختلفة تماماً عن الطفولة التي عاشتها الأجيال السابقة، حيث تتوافر لهم كثير من الوسائل والوسائط التكنولوجية التي تجعل حياتهم الثقافية أكثر ثراءً وتزاحمها بكثير من أنواع الثقافات والمحصلات الفكرية والعلمية.

"فمن الواضح أن الطفولة في حالة من التشبع المستمر بالتكنولوجيا، وكما نرى من التلفزيون إلى الإنترنت، ومن ألعاب الكمبيوتر إلى الحاسبات الشخصية ومن مسجلات الفيديو النقالة إلى الهواتف المحمولة، يبدو أن الأطفال يرتبطون بها ويحاولون ممارسة التوافق مع هذا المدى الواسع من التكنولوجيا في المنزل والمدرسة وفى العالم الكبير من حولهم"(١).

هذا ما يدعو خبراء التربية إلى مواكبة ومسايرة هذا التشبع بالبحث والتقييم والتحليل، فعملية تقييم الثقافة المقدمة للطفل عملية حيوية وضرورة تربوية في ضوء هذا النمو المتسارع في المعلومات وسهولة وانتشار وسائط التكنولوجية المختلفة، حيث إنها تصل إلى كل طفل في البيت والمدرسة.

"إن القرن الحادي والعشرين هو عالم جديد تسود فيه المعلومات وتحتل فيه التكنولوجيا المعاصرة الصدارة في مجتمع جديد يصبح فيه المتعلم قادراً على

---

(١) إيان هاتشباي وجومووران- إليس، ترجمة: دعاء محمد صلاح الدين (٢٠٠٥)، الأطفال والتكنولوجيا والثقافة – تأثير الوسائل التكنولوجية على الحياة اليومية للأطفال، المشروع القومي للترجمة ٧١٠، المجلس الأعلى للثقافة، ص١٧.

الحصول على المعلومات التي يحتاجها في أسرع وقت، وبأقل جهد؛ خاصة مع اتساع رقعة شبكات الإنترنت باعتبارها مدارس المستقبل"(١).

وهذه الشبكة بما تحمله من جديد تستطيع أن تتسلل إلى عقول أبنائنا وتغرس فيهم السلوك، وتبث القيم التي تحملها في غفلة من الآباء والمعلمين ولذلك كان لابد من حصر وإحصاء الوسائط الإلكترونية التي تصل إلى الطفل التي تسهم في بناء وتكوين ثقافته ولذلك لابد أولاً من تحديد واضح لمفهوم الوسائط الالكترونية.

---

(١) فهيم مصطفى (٢٠٠١)، الطفل والخدمات الثقافية- رؤية عصرية لتثقيف الطفل العربي، مكتبة الدار العربية للكتاب، ص١٥٢.

مفهوم الوسائط الإلكترونية الثقافية :

اعتبر كثيرُ من الكتاب والباحثين الفترة التي نعيشها والتي بدأت بالإنترنت والاتصالات الحديثة فترة الثورة الإلكترونية، وإن كانت الأجهزة الإلكترونية ليست حديثة نسبياً إذ مر علينا الراديو والتليفزيون... الخ، من الأجهزة الإلكترونية، ولكن ما استجد بالنسبة لعالم الالكترونيات وجعلنا نعتبرها ثورة بمعنى الكلمة هو الاتصال عبر الشبكة، وتمثل في البريد الالكتروني والمكتبة الإلكترونية والكتاب الالكتروني والشبكات الاجتماعية الذي سوف يأتي ذكرها.

والجانب الذي نعني به هو انعكاس هذه الوسائط على الجوانب الثقافية للطفل المصري حيث أصبحت "المجتمعات الإنسانية أكثر تقارباً وتأثيراً في بعضها البعض من خلال وسائل المواصلات والتقدم الهائل في تكنولوجيا الاتصال والثقافة؛ لذلك لم يعد المضمون الإعلامي والثقافي القومي والقُطري هو المؤثر والمسيطر الوحيد على فكر المجتمعات، بل أصبحت هناك قوى أخرى خارجية تلعب دوراً كبيراً في تشكيل فكر الفرد في المجتمع وتؤثر على اتجاهاته الثقافية والسياسية والاقتصادية."(١)

ومن المحاولات العلمية التي سعت إلى تقديم حصر الوسائط الإلكترونية وإلى تأصيل مفهوم واضح وشامل عن الوسائط الإلكترونية دراسة رمزي أحمد مصطفى عبد الحي عن الوسائط الثقافية الإلكترونية في مؤسسات التعليم العالي والبحث العلمي في الوطن العربي حيث ذكر أنه :

---

(١) نسمة أحمد البطريق (١٩٩٩)، التليفزيون والمجتمع والهوية الثقافية. دراسات نقدية، الهيئة المصرية العامة للكتاب، ص٧.

"يقصد بالثقافة الإلكترونية كل تطور علمي وتكنولوجي في مجال المعلومات والاتصالات والبيانات والمعارف ويعبر عنها بوسائط كثيرة أهمها الحواسيب والأقمار الصناعية والشبكة العالمية (الإنترنت) وما ينتج عنهم مثل البريد الالكتروني والنشر الالكتروني والمكتبة الإلكترونية والكتاب الالكتروني والمجلات الإلكترونية والدوريات الإلكترونية وغير ذلك"(١).

وفي هذا التعريف نجد أن الباحث حدد ثلاث وسائط الكترونية رئيسية وهي:

١- الحواسيب وهي تتضمن أجهزة الكمبيوتر بأنواعها المختلفة.

٢- الأقمار الصناعية وما ينتج عنها من قنوات فضائية وانتشار للثقافة العالمية.

٣- شبكة الإنترنت حيث ضمنها البريد الالكتروني والنشر الالكتروني والمكتبة الإلكترونية.

"وبذلك فقد احتلت هذه الوسائط مكانة كبرى في حياة الأطفال حيث تلعب الوسائط دوراً مهماً في الحياة اليومية للأطفال، ولكنها بطريقة غير مرئية يمكن أن تحتل مكان أحد الأصدقاء أو تستخدم في اللعب بدلاً منهم. بينما يوجد الأصدقاء من حولنا. يفضل الأطفال الصغار استخدام الوسائط في اللعب وتستطيع الوسائط أن تعمل كصديق"(٢).

---

(١) رمزي أحمد مصطفى عبد الحي (٢٠٠٥)، وسائط الثقافة الالكترونية في مؤسسات التعليم العالي والبحث العلمي في الوطن العربي. ضمن أعمال المؤتمر العلمي العربي الأول. الثقافة الالكترونية في البيئة العربية، مجلة الثقافة والتنمية، جمعية الثقافة من أجل التنمية، سوهاج، ع١٣، ص١٧.

(٢) إيان هاتشياي وجومو ران، إليس، مرجع سابق، ص٦٢.

الوسائط الثقافية التقليدية للطفل المصري:

وإذا اعتبرنا أن الوسائط السابقة هي الوسائط الثقافية الإلكترونية والتي تمثل الجانب المقصود في هذه الدراسة، لابد من ذكر الوسائط الثقافية التقليدية السابقة لهذه الوسائط التي ذكرها عاطف العبد في دراسته عن علاقة الطفل المصري بوسائل الاتصال (١٩٨٨) وهى دراسة رائدة في مجال الوسائل التثقيفية للطفل حيث ذكر، "**من أهم الوسائط الثقافية غير التقليدية**: الأغنية واللعبة والتجمع الإنساني، وهي وسائط تتميز بقدرتها على حفز الطاقات الإبداعية واستثارة خيال الطفل، وذات كلفة أقل، إلا أنها تحظى باهتمام يذكر في هذا المجال. وتتعدد الوسائط الثقافية التقليدية، وفي مقدمتها الكتب، والصحف والمجلات والسينما والمسرح، والراديو والتليفزيون"(١).

وقدم أحمد زلط تصنيفا لوسائط أدب الأطفال من الأقدم إلي الأحدث: كتب الأطفال – مكتبات الأطفال – صحافة الأطفال – مسرح الطفل – برامج الأطفال الإذاعية – برامج الأطفال التليفزيونية.

وقد ذكر أحمد زلط بعض الوسائط الإلكترونية باعتبارها وسائط هامشية (الشريط – الاسطوانة – الفيديو) واعتبرها هامشية في مخاطبة جمهور الأطفال ورأى أن الراديو والتليفزيون يقومان بتأثير أكبر من تلك الوسائط(٢).

---

(١) عاطف عدلي العبد (١٩٨٨)، علاقة الطفل المصري بوسائل الاتصال. دراسة ميدانية، الهيئة المصرية العامة للكتاب، القاهرة،، ص ٢٠.

(٢) أحمد زلط (٢٠٠٩)، مرجع سابق ، ص١٨٠

وعلى أساس هذا التقسيم الذي قدمته الدراسة للوسائط الثقافية على أن منها التقليدية وغير التقليدية، فقد اعتبر التليفزيون والإذاعة من الوسائط التقليدية وهما في نفس الوقت من الوسائط الإلكترونية حيث يعتبران عاملاً مشتركاً لثقافة الطفل في كل الأجيال، ولذلك فقد حظي هذان الوسيطان بقدر كبير من الدراسات النظرية والميدانية التي حاولت الكشف عن آثارهما على الطفل وكذلك الدراسات التي اهتمت بتحليل مضمون البرامج الإذاعية والتليفزيونية المقدمة للأطفال ولذلك فسوف نتجنب الخوض في الحديث عنهما وتركيز الاهتمام على الوسائط الثقافية الإلكترونية الحديثة.

وبمناسبة ذكر الوسائط الثقافية التقليدية فقد ذكر الباحثون في مجال ثقافة الطفل كلاً من الكتاب والمجلة والسينما والمسرح على أنهم وسائط لتثقيف الطفل **والسؤال الذي يطرح نفسه الآن:** هل ستقضي الوسائط الإلكترونية على الوسائط الثقافية التقليدية للطفل؟، بمعنى: سوف ينتهي دور كل من الكتاب والمجلة والسينما والمسرح في تثقيف الطفل ليحل محله الوسيط الالكتروني.

ذكر أحد علماء الغرب "لقد سمعت أن الكتاب قد قضى نحبه خمس مرات في حياتي: المرة الأولى عندما ظهر الفيلم الصامت، ثم جاءت أصوات هوليود الصاخبة، وظن الناس أنها حطمت كل أمل في مستقبل الكتاب، وفي نفس الفترة التي ظهر فيها الفيلم الناطق، ارتفع صوت الإذاعة ليدخل التسلية والترفيه والثقافة إلى كل بيت وكان الظن تقويض كل فرصة للقراءة أو الرغبة فيها، ثم جاء منذ فترة وجيزة التليفزيون ومع ذلك، فان الكتاب لا يزال حياً"(١).

---

(١) انشراح الشال (١٩٨٧)، علاقة الطفل بالوسائل المطبوعة والالكترونية، دار الفكر العربي، القاهرة، ص ٢١.

ونضيف إلى رأي هذا العالم أن المرة السادسة التي سمعنا فيها عن موت الكتاب هي ظهور الإنترنت وشبكة الاتصال العالمية، فهل سيكون هذا هو الموت الحقيقي للكتاب التقليدي؟ أم سيبقى كما يحدث في كل مرة يتم فيها اختراع حديث بعد زوال انبهار العالم به؟.

أعلنت شبكة سي إن إن (C.N.N) الأمريكية أن رابطة الناشرين الأمريكيين أجرت دراسة أظهرت أن مجموع مبيعات الكتاب الاليكتروني بلغت ما يقارب ٩٠ مليون دولار في فبراير ٢٠١١ بزيادة ٢٠٢٪ عن الشهر نفسه من العام الماضي (١) وهو ما وضع الكتب الإلكترونية في المرتبة الأولي لأول مرة في التاريخ، وإن كانت بعض الآراء تحاول إثبات بقاء الكتاب حياً "فالحقيقة أنه لا يزال للكتاب أو المجلة مزايا كثيرة بالمقارنة بنظيرتها الالكترونية، فلكي تقرأ وثيقة الكترونية تحتاج إلى أداة معلوماتية كالكمبيوتر، بينما الكتاب قد يكون صغير الحجم وخفيف الوزن ورخيص الثمن" (٢).

وبذلك يعتبر الكتاب أهم وسائل الثقافة والمعرفة لأنه يتوفر للجميع ووسيلة يمكن الرجوع إليها في أي وقت ويسهل حمله واصطحابه في السفر والرحلات. كما أن الكتب المطبوعة تحظى برقابة قانونية وحقوق للنشر وهذا ما لا يتوفر للمواد الإلكترونية.

---

(1) موقع شبكة سي إن إن الإخبارية الأمريكية http://edition.cnn.com/

(٢) خلف محمد البحيري (٢٠٠٣)، نحو إطار أخلاقي للتعامل مع الانترنت، مجلة الثقافة والتنمية، ع٦، ص٣.

الطفل والوسائط الإلكترونية:

طفل اليوم امتلك كثيراً من الوسائط والإمكانيات التي لم تكن تتوافر لغيره من الأجيال السابقة، وأصبحت وسائط الثقافة اقرب وأيسر من ذي قبل ولعل السبب الرئيسي في ذلك الثورة التكنولوجية والتي خلفت كثيراً من الوسائط الثقافية، والطفل مثله مثل البالغين مستخدم لكل ما تنتجه الحضارة الإنسانية ومستفيد منها في المجالات الثقافية سلباً وإيجاباً، لعل من أشهر هذه الوسائط الإنترنت.

و"الإنترنت هي شبكة كبيرة من الحواسيب المتصلة مع بعضها البعض بواسطة بروتوكولات وأنواع روابط متعددة، فهي شبكة تضم بداخلها منظومة كبيرة من شبكات الحواسيب المتصلة مع بعضها البعض، تساعد المشترك على الاتصال مع الآخرين محلياً ودولياً والتواصل معهم، والإطلاع على أحدث المعلومات، والبرامج وتبادلها دون حدود أو قيود"(١).

وقد لقيت هذه الشبكة إقبال كبير من جموع المتعلمين والمثقفين لما توفره من خدمات علمية وإعلامية علاوة على التسلية والترفيه ومن ضمن الفئات التي أقبلت على استخدام الشبكة والتي حظيت بمواقع كثيرة عليها الأطفال، "وفي غضون سنوات قليلة أعادت الإنترنت تشكيل عادات الأطفال في التعامل مع وسائل الإعلام. وبحلول عام ٢٠٠٢ فإن ٢١ مليون طفلاً أمريكيًا تتراوح أعمارهم ما بين

---

(١) عابد حمدان الهرشي وآخرون(٢٠٠٣)، تصميم البرمجيات التعليمية وإنتاجها، جامعة اليرموك، الأردن، ص ١٧٦.

عامين واثنا عشر عاماً أصبحوا من مستخدمي الإنترنت، وهو ما يصل إلى حوالي نصف عدد سكان الولايات المتحدة من الأطفال"(١).

ولم يكن الإقبال على الشبكة منصباً على الطفل الأمريكي بل سرعان ما انتشر هذا الاستخدام في جميع دول العالم ومنها الدول العربية والإسلامية، وفي مصر انتشر استخدام الشبكة من قبل الأطفال ذلك لانتشار نوادي الإنترنت التي استخدمها أصحابها وسيلة للربح السريع التي جذبت الأطفال بالألعاب والمواقع المبهرة، وشمل هذا الانتشار كلاً من القرى والمدن على حد سواء.

"ويعد الإنترنت اختراعاً هائلاً، فهي طريقة جذابة ومسلية للحصول على المعلومات والصور وفرص التعليم والتوظيف والتسلية واللعب التي لا يمكن تصديقها، **ولاستخدام الإنترنت فوائد عديدة منها:**

الحصول على البرامج والألعاب التعليمية، البحث عن المعلومات المتطلبة للمشروعات المدرسية، الاتصال بالآخرين المقيمين في أي مكان في العالم سواء بإرسال الرسائل الإلكترونية أو بالصوت كالتليفون أو بالصوت والصورة... وفي هذه الأيام نجد العديد من الأطفال في المراحل العمرية المختلفة يتعاملون مع الإنترنت بشكل أو بآخر(٢).

وتختلف دوافع استخدام الشبكة من طفل إلى آخر حسب معلومات الطفل نفسه عن الشبكة والخدمات التي تتوافر فيها، وتتحكم في تحديد دوافع الطفل عوامل كثيرة منها **على سبيل المثال:**

---

(١) محمد سعد الدين الشربيني،(٢٠٠٩) صحافة الأطفال الالكترونية، دار العالم العربي، القاهرة، ص ٢٢.
(٢) هناء محمد عبد الرحيم (٢٠٠٥)، أطفالنا والكمبيوتر، دار الفكر العربي، القاهرة، ص ٣٢

١- **المستوى التعليمي للوالدين:** فإذا توفر لدى الوالدين مستوى تعليمي مرتفع وتوفر لديهما كذلك معلومات عن إمكانيات الإنترنت فإنها بالضرورة سوف يوجهان طفلهما إلى استخدام جيد مثل التعرف على المواقع العلمية ومواقع المسابقات التعليمية، كما يمكنهما في هذه الحالة منع المواقع التي يخشى تعرض الطفل لها كالمواقع اللا أخلاقية أو المواقع الإعلامية التي تزيد من رغبته في الاستهلاك.

٢- **جماعة الأقران: وهي الجماعة التي غالباً ما يرتبط بها الطفل أثناء دخوله على الشبكة فدوافع الطفل ترتبط بجماعة الأقران وإلى استخدامها فيمكن أن تميل الجماعة إلى قضاء كل الوقت في الألعاب الإلكترونية والتي تبهر الأطفال كثيراً وتحولهم إلى مدمنين لهذه الألعاب. ويمكن أن تفضل جماعة الأقران المواقع التعليمية أو مواقع التسلية التي تعرض برامج أو قصص خاصة بالأطفال أو زيارة لمواقع المجلات الخاصة بالطفل.**

٣- **المرحلة السنية التي يمر بها الطفل: لا شك أن المرحلة العمرية تحكم كثير من تصرفات الطفل وأن نموه ودوافعه تتغير بتغير نموه العمري. فالمرحلة الأقل عمراً تحتاج إلى كثير من التوجيه والملاحظة سواء من الوالدين أو المعلمين. حتى يتمكن الطفل من النضوج الفكري والثقافي الذي يمكنه من اختيار نوعية استخدامه للشبكة المعلومات، و تحديد المواقع المناسبة للزيارة وكذلك التعامل مع الأفراد الغرباء أثناء الشات أو المنتديات.**

٤- **إنجاز الأعمال المدرسية: قد يوجه المعلم تلاميذه إلى استخدام شبكة المعلومات في جمع صور أو أخبار عن درس ما من دروس المنهج وهذا ما تسعى إليه وزارة**

التربية والتعليم المصرية حيث تم إضافة أنشطة في جميع المناهج الدراسية تتطلب فيها الدخول على الشبكة لإتمام هذه الأنشطة وهو عمل جيد يوفر فرصة الحصول على المعرفة بصورة اكبر من الكتب المدرسية.

٥- **التسلية وقضاء وقت الفراغ:** "أصبحت الحاسبات الشخصية هواية شخصية، إذ يمكن للهواة استخدامها في تنمية مواهبهم في الرسوم البيانية والصور والتصميم وسائر الفنون الأخرى. ويستطيع الطفل استخدام عدة أنواع من الألعاب الإلكترونية، منها ألعاب ترفيهية، ألعاب رياضية وألعاب العنف الخيالي أو العنف الواقعي"(١).

وقد غيرت الشبكة من طريقة الأفراد في الاتصال والتفاعل وتبادل الخدمات والمعلومات، كما تمثل نموذجاً متغيراً ووسطاً متعاوناً يمكن الوصول به إلى المعلومات والبيانات، ومكاناً للخبرات المتنوعة في المجالات كافة عن طريق مجموعة من أجهزة الكمبيوتر اللانهائية المتصلة معا والتي تقوم ببث وإرسال معلوماتها إلى أجهزه الحاسب الآلي المستقلة في شتى أنحاء العالم.

وقد يصبح الإنترنت مضيعة كبيرة للوقت، ولكن لا تنسى أنها بدأت أصلاً كوسيلة تعليمية للعلماء والأكاديميات، وبعض مصادر الأبحاث الأخرى الخاصة بأنواع مختلفة من المشروعات، وتعد الجامعات والمدارس من الهيئات الأولى على (النت)، وما زالت هناك ثروة من المعلومات المباشرة إذا كان بإمكانك تحديدها والوصول إليها(٢).

---

(١) منال محمد أبو الحسن فؤاد (٢٠٠٣)، دوافع استخدام الأطفال للحاسبات الآلية وعلاقتها بالجوانب المعرفية، رسالة ماجستير، قسم إعلام وثقافة الطفل، معهد دراسات الطفولة، ص ٣٥.

(٢) كريستيناك كروملش (١٩٩٩)، الإنترنت بدون خبرة، دار الفاروق للنشر والتوزيع، القاهرة، ص٥١.

وتوظيفه لتحقيق أهداف محددة أهمها التغلب علي صعوبة أو أكثر من صعوبات التعلم التي تؤثر على تحصيله للمفردات اللغوية والمفاهيم العلمية، حيث يستمتع الطفل في أثناء اللعب بالألعاب الإلكترونية، ويتفاعل بإيجابية مع الكمبيوتر، ومن ثم يمارس أنواعاً متعددة من مهارات التفكير ويتخذ القرار السريع بنفسه"(١).

وهناك مصادر عديدة للألعاب التي يمكن الاشتراك فيها عبر شبكة الإنترنت وتتميز تلك الألعاب بالتنوع الشديد الذي يتيح للمستخدم ممارسة أية لعبة مهما كانت ميوله، ويمكن تحميل اللعبة في جهاز المستخدم أو مع مستخدم آخر بعيد عنه من خلال شبكة الإنترنت"(٢).

وبهذا أصبحت الألعاب الإلكترونية تمثل جزءاً من ثقافة الطفل مما دعا العلماء والآباء والمهتمين بتربية النشء إلى وضع هذه الألعاب تحت مجهر الدراسات الإنسانية المختلفة وهذه الألعاب تجذب الأطفال بطرق متنوعة حسب شخصية كل طفل لأن كل طفل يجد فيها ما يغذي دوافعه ورغباته فمن أنواع الألعاب الإلكترونية:-

ألعاب ترفيهية: وهي التي تروي قصة لا تتضمن مشاهد قتال أو تدمير ويكون الهدف منها إجراء مناورات وتفادى عوائق وتخطى حواجز(٣)، ومثال لهذه النوعية من الألعاب الترفيهية لعبة السيمز *the sims* وقد اخترعها "ويل رايت" وهو مطور للعبة *Sims City* الشهيرة التي كانت تتطلب من اللاعب بناء

---

(١) فهيم مصطفى (٢٠٠٤)،مهارات القراءة الالكترونية، دار الفكر العربي، القاهرة، ٢٠٠٤، ص١٩١.
(٢) محمد سعد الدين الشربيني (٢٠٠٩)، صحافة الأطفال الالكترونية، دار العالم العربي، ٢٠٠٩، ص٢٣.
(٣) منال محمد أبو الحسن فؤاد (٢٠٠٣)، دوافع استخدام الأطفال للحاسبات الآلية وعلاقتها بالجوانب المعرفية، قسم الإعلام وثقافة الطفل، ٢٠٠٢، ص٣٣.

مدينة وإدارتها، ويبدو أنه نفسه السؤال المحير، ماذا يفعل سكان تلك المدينة الصغيرة؟ وكيف يديرون حياتهم؟"والاختلاف في اللعبة الجديدة *The Sims* أنها محاكاة للمجتمع البشري، الممثل بأفراد قليلي العدد وتهدف إلى مساعدة المواطنين على التعايش، وتكوين علاقات اجتماعية والتكاثر أيضاً والهدف الرئيسي هو تأمين المسكن والمأكل ويستطيع "السيمز" العيش بدون تدخل اللاعب، ولكن قد يسيئون التصرف فلن يذهبوا مثلاً إلى النوم مبكراً ويتأخرون عن موعد العمل صباحاً أو يهملون تنظيف الأطباق وقد لا يذهب بعضهم إلى دورة المياه"(١).

وقد لقيت هذه اللعبة رواج كبير بين جمهور المتعاملين مع الشبكة وهي في نفس الوقت الذي تحقق فيه الترفيه أنها تؤكد على أهمية التفكير المنطقي والتخطيط وتساعد على تنمية أسلوب حل المشكلات لدى الأطفال وممارسة الأنشطة العلمية.

الألعاب التعليمية:

وقد ذكرنا منها على سبيل المثال ألعاب لعلاج العسر القرائي، ولكن هذه الألعاب كثيرة ومتنوعة وتتضمن ألعاب لتنمية مهارات القراءة والحساب وألعاب الاكتشاف العلمي والمواقع الجغرافية والكمبيوتر لأنه وسيلة محببة للأطفال قد يساعد كثيراً في علاج مشكلات تعليمية.

---

(١) مجدي عزيز إبراهيم (٢٠٠)، الكمبيوتر والعملية التعليمية في عصر التدفق المعلوماتي. مكتبة الانجلو المصرية، القاهرة،، ص ٢٧٩

"ويلاحظ أن استخدام الكمبيوتر في هذا المجال يمكن أن يخفف من الأعمال الروتينية، والأعباء الإدارية التي يقوم بها المعلم مما يتيح له الفرصة لمتابعة الأطفال والتلاميذ المتعلمين الموهوبين وكذلك متابعة المتعلمين الذين يجدون صعوبات في تعلمهم. والمتعلمين منخفضي التحصيل، وهذا ما لا يتاح له مع أساليب التعليم التقليدية"(١).

إن للاستخدامات التربوية لهذه الألعاب اكتسبت مشروعية متنامية من خلال إعلان (*Mit*) عام ٢٠٠٣م الذي تضمن مبادرة لدراسة الدوار التربوية لهذه الألعاب (*Games to teach project*)(٢).

الألعاب الرياضية:

وتشمل الألعاب التي تحتوي على أي نوع من الأنشطة الرياضية وألعاب البطولة مثل سباق السيارات أو سباق الدراجات وألعاب الكرة والصيد. وهي يمكن أن تكون فردية يلعبها متسابق واحد ويمكن أن تكون جماعية يلعبها لاعبان أو أكثر.

ألعاب العنف: والبعض يصنف ألعاب العنف إلي نوعين: (٣)

أ- **ألعاب عنف خيالي**: حيث توجد شخصية كرتونية تحارب الأعداء لتفادي الفناء وفي سبيل ذلك تدمر وتقتل كل ما يعترضها.

---

(١) فهيم مصطفى(٢٠٠٤)، مرجع سابق، ص ١٩٥.

(2) *Fomm, Johannes, (2003), computer games as a part of child culture , the international journal of computer game research , 3(1) retrieved 15/8/2006 from www.gamestudueis.org*

(٣) منال محمد أبو الحسن(٢٠٠٣)، مرجع سابق، ص ٣٣.

ب- **ألعاب عنف واقعي**: حيث تكون الشخصية ذات ملامح إنسانية وعليها أيضاً أن تحارب وتقتل لتفادي الفناء وهي في سبيل بقاءها تقضي على كل المحيطين.

والخطر في هذه النوعية من الألعاب يكمن في : " أن العنف في الألعاب هو عنف تخيلي، والعنف في حياتنا واقعي والمشكلة تظهر عند الذين لا يميزون بين الخيال والواقع. وهؤلاء هم الأطفال الذين يصعب عليهم في كثير من الأحيان التمييز بين الواقع والخيال لأن ذلك يعتمد على عوامل عديدة منها عمر الطفل ومستواه التعليمي وذكائه وتنشئته الاجتماعية فضلاً عن أن التقنية الحديثة ساعدت على إعطاء تلك الألعاب واقعية أكثر وذلك عن طريق دمج تصوير أفلام الفيديو والسينمائية معها بحيث تظهر شبه حقيقية. وحالياً تقوم شركات صناعة الأفلام بهوليود بإنتاج مشترك لأفلام السينما وألعاب الفيديو"(١).

وقد أجريت العديد من الدراسات في الدول العربية وفي الخارج عن الآثار النفسية التي تخلفها ألعاب العنف في شخصية الطفل وثقافته حتى أن بعضهم يحكي أن مراهق قتل أحد أفراد الشرطة لأنه كان يقلد البطل الذي يلعب دوره في ألعاب المغامرة. وتعتبر فئة المراهقين أكثر الفئات انجذاب لهذه الألعاب.

ونحن لا نستطيع وضع حدود فاصلة بين المراحل العمرية لنمو الإنسان فإن الأطفال أيضاً يتعرضون لهذه الألعاب ويكون تأثيرها عليهم كبيراً.

---

(١) وعد الأمير(٢٠٠٨)، ألعاب الكومبيوتر العنيفة / الخطر الجديد، http.//www.minshawi.com. 27/9/2008

ألعاب المغامرات : *Adventure Games*

رغم ظهور كثير من التصنيف للألعاب الإلكترونية إلاَّ أنه لا يمكن التميز بين لعبة وأخرى فالألعاب الرياضية تحمل نوعاً من المغامرات وكذلك الألعاب الترفيهية قد تحتوي على أهداف تعليمية، " لذلك فقد وجدت كافاي (١٩٩٦) أن أياً كان التصنيف لألعاب الحاسوب لا معنى له حيث أن كثيراً من الألعاب قد تقع تحت تصنيفات متعددة في نفس الوقت"(١).

وللألعاب الإلكترونية عمر افتراضي ينتهي بمجرد أن تنتهي اللعبة وما عدا الألعاب الرياضية وذلك لأن اللاعب قد أدرك سر التفوق أو تعود على نمط هجوم الخصم الذي يمثله الكمبيوتر، ويصبح عنصر العمر الافتراضي قابل للزيادة والنقصان حسب مهارة اللاعب وحسب الدوافع التي تأثيرها اللعبة لديه، ومن الدوافع التي تثيرها الألعاب الإلكترونية لدى الأطفال: التحدي، الخيال، الفضول التحكم.

مميزات اللعب الالكتروني :

يتميز اللعب الالكتروني بعدة مميزات تجعله أكثر جذباً وتشويقاً للأطفال وتسحب البساط من تحت الألعاب التقليدية التي تعود عليها الأطفال فيما مضى مما أدى إلى اندثار الألعاب التقليدية واختفاء أنواع منها، فمثلاً لا نجد الآن بين جمهور الأطفال لعب الحصى والدمى والدف - إلاَّ ما ندر- في بعض القرى والنجوع

---

(1) Kafai, Y.B, (1996), Gender differences in children's conceptions of video games , in P.M greenful, cocking (Eds) advances in applied developmental psychology, 11.39- 66 interacting with video , Norwood , ablex.

المحرومة من وسائل التكنولوجيا الحديثة، وعرفت هذه الألعاب بمجموعة الألعاب الشعبية التي قدمتها دراسة أميمه منير جادو (١٩٩٩) حيث عرضت الدراسة تصنيف للألعاب الشعبية المناسبة لطفل مرحلة الطفولة المبكرة كما يلي[١]:

١- **ألعاب شعبية تعليمية تنموية:** وهي تساعد على تنمية جوانب النمو ومنها النمو الحركي والنمو العقلي والنمو الاجتماعي والوجداني ومنها البيضة واللي شواها أو عروستي.

٢- **ألعاب شعبية تعليمية قيمية:** وتعرف مرحلة الطفولة المبكرة لدى البعض بمرحلة اللعب الإيهامي أو الخيالي حيث يزداد نشاط الطفل وتتجه نحو الاستقلالية والحرية. ومنها ألعاب الرقص والغناء والاستماع للحكاية والنكتة.

٣- **ألعاب شعبية ترويجية للفكاهة والتسلية:** ويمكن أن ندمج مع هذه النوعية النكتة الشعبية من حيث توافقهما في الهدف التربوي والوجداني الترويحي.

ويعد اللعب من أهم الأسباب التي تدعو الطفل إلى استخدام الكمبيوتر أي كارين وآخرون بدراسة عن خبرات الأطفال السلبية والإيجابية والسلبية للانترنت لاستخدام الأطفال للإنترنت هو الاتصال بالحاسبات والآلية، يليها الحصول على المعلومات للتسلية، ويأتي التفاعل الاجتماعي في المرتبة الأخيرة[٢].

---

(١) أميمة منير جادو (١٩٩٩)، تربية الطفل في الفولكور في الريف المصري، رسالة دكتوراه، معهد الدراسات والبحوث التربوية، ص ١٥٨-١٦٠.

(2) Karen E., and other, (2001), children's positive and negative experiences with the internet , communication research , V.28, PP. 652-675.

ولعل من أهم الأسباب التي ميزت اللعب الالكتروني عن غيره من الألعاب الأخرى ما يلي:

١- الدافعية : حيث يستمتع الأطفال باستخدام ألعاب الكمبيوتر إما لوجود مغامرة أو تحدي مع الخصم المتمثل في الجهاز نفسه.

٢- السلوك غير الواقعي: حيث يشجع اللعب الإيهامي من خلال بعض الألعاب التي تمثل شخصيات خيالية أو تحتوي على أشكال وحيوانات لا يمكن للطفل التعامل معها في الواقع مثل الديناصورات أو الأسود وغيرها من الحيوانات المحببة للطفل.

٣- التحرر من القيود: حيث لا يرتبط بالألعاب الإلكترونية بوقت معين أو مكان معين لأنه هو الذي يحدد الزمان والمكان الذي يلعب فيه[١].

٤- وجود هدف اللعبة: غالباً ما يوجد هدف نهائي للعبة يتحقق في نهايتها مثل الوصول إلى خط النهاية في ألعاب المسابقات والحصول على الكأس حيث تظهر في نهاية اللعبة فتاة تقدم كأس للفائز، أو الوصول إلى كوكب الشمس في "لعبة الدجاج" حيث يقوم اللاعب بقتل الوحوش والدجاج الذي يقف أمامه في كل كوكب من كواكب المجموعة الشمسية حتى يصل إلى الشمس، وبذلك تزداد دافعيته في كل مرة يلعب فيها للوصول إلى الهدف النهائي.

٥- المؤثرات الصوتية والمرئية: تتميز الألعاب الإلكترونية بمؤثرات صوتية مصاحبة للعب منها ما يعبر عن الفوز ومنها ما يعبر عن الهزيمة وتستغل هذه

---

(١) منال محمد أبو الحسن (٢٠٠٢)، مرجع سابق، ص ٣٤.

المؤثرات في التأثير النفسي على الطفل مثال لذلك الأسطوانات التي تعدها وزارة التربية والتعليم التي تقدم شرح للمناهج الدراسية ونماذج للأسئلة، فهي تحدث صوت التصفيق عندما يجيب التلميذ إجابة صحيحة ما يجعلها محببة للتلاميذ ويجعل الحصة أكثر مرحاً واستفادة من قبل التلاميذ إلى جانب هذا فإن صناع الألعاب الإلكترونية يستخدمون الألوان الزاهية الجذابة للأطفال وكذلك الأضواء المبهرة لأنظارهم.

٦- **التفاعلية والنشاط:** يسمح اللعب مع الكمبيوتر للأطفال بتحقيق نوع من التفاعلية في الأداء لإنجاز المهمات المطلوبة في اللعبة " والتفاعل عنصر فعال بحيث يتيح الفرصة للاعب من خلال حركات جسدية أن يسيطر على الشخصية الموجودة على شاشة الحاسوب مما يؤدي إلى علاقة قوية ما بين اللاعب وبين الشخصية في اللعبة لدرجة تشغلهم جسدياً وعاطفياً بالإضافة إلى أن مهارات الشخص المعرفية تنعكس على الشخصية الموجودة في اللعبة وتعتمد بشكل كلي على مهارات وأداء اللاعب"(١).

علاوة على ما سبق من مميزات تميز اللعب الالكتروني عن غيره من الألعاب هناك أسباب أخرى تجعل الأسرة نفسها تفضل اللعب الالكتروني عن غيره فالبعض يعتقد أن جلوس الطفل أمام الكمبيوتر أكثر أماناً من النزول إلى الشارع أو الاشتراك في الألعاب الرياضية التي قد تسبب إصابات للطفل. كما أن اللعب الالكتروني أوفر مادياً بالنسبة للأسرة من الاشتراك في النوادي أو الذهاب إلى الملاهي.

---

(١) مها حسني الشحروري (٢٠٠٨)، مرجع سابق، ص٣٤.

كذلك فإن الأسرة تفضل اللعب الالكتروني عن التليفزيون الذي لا يمكن لها أن تتحكم فيما يعرض فيه مما قد يعرض الطفل للمشاهدة أفلام وبرامج لا تتناسب مع سنه خاصة مع انتشار الفضائيات العربية والأجنبية. فهل بالفعل الألعاب الإلكترونية هي الطريقة المثلى لتقديم ثقافة للأطفال تخلو من المخالفات التربوية والشرعية وتحمي الطفل من التعرض للغزو أو الإباحية أو الأضرار الصحيحة؟ فيما يلي نعرض لبعض آراء المتخصصين في ثقافة الطفل والأحكام الشرعية والفقهية التي تعرضت لنقد الألعاب الإلكترونية.

حكم الشرع في الألعاب الإلكترونية:

الإسلام لا يمنع الترويح عن النفس وتحصيل اللذة المباحة بالوسائل المباحة والأصل في مثل هذه الألعاب الإباحة إن لم تصد عن واجب شرعي كإقامة الصلاة وبر الوالدين وإذا لم تشتمل على أمر محرم **ومن المحرمات التي قد ترد في الألعاب الإلكترونية:**

- الألعاب التي تصور حروباً بين أهل الأرض الأخيار وأهل السماء الأشرار وما تنطوي عليه مثل هذه الأفكار من اتهام الله تعالى أو الطعن في الملائكة الكرام.
- الألعاب التي تقوم على تقديس الصليب وأن المرور عليه يعطي صحة وقوة أو يعيد الروح أو يزيد في الأرواح بالنسبة للاعب ونحو ذلك.
- الألعاب التي تقر السحر أو تمجد السحرة.
- الألعاب التي تمجد الكفار وتربي الاعتزاز بهم.

- الألعاب القائمة على الحقد على الإسلام مثل قصف مكة لكسب نقاط أو قصف بغداد وغيرها من الرموز الإسلامية، كتصوير اللص أو القاتل يرتدى ملابس عربي والضابط يرتدى ملابس أوربي.
- الألعاب المشتملة على تصوير العورات والتي تكون الجائزة فيها هي ظهور صورة المرأة عارية أو تكون اللعبة قائمة على فساد أخلاقي مثل الفوز بالمعشوقة أو الصديقة.
- التربية على العنف والإجرام وتسهيل القتل وإزهاق الأرواح.
- إفساد واقعية الطفل وتربيته على عالم الأوهام والخيالات والأشياء المستحيلة كالعودة بعد الموت والقوة الخارقة التي لا وجود لها في الواقع"(١).

إلاَّ أن إجراء هذه المسابقات والألعاب على مال يأخذه الرابح والسابق لا يجوز إلا في ألعاب الرمي والسباق على الخيل والإبل لقوله ﷺ لا سبق إلاَّ في نصل أو خف أو حافر"(٢). فقد بين رسول الله ﷺ أن بذل المال لا يجوز في شئ من المسابقات والألعاب إلاَّ في هذه الثلاث لأن إتقانها مما يعين على الجهاد في سبيل الله. والألعاب الإلكترونية تحتوى بعمومها على كثير من المفاسد العمومية والسلوكية ويتعلق الصغار والكبار بها حتى تنسيهم الواجبات الشرعية وتلهي عن حقوق النفس والآخرين.

---

(١) سعد الشتري (٢٠٠٨)، المسابقات وأحكامها في الشريعة الإسلامية.
www. A matamar.net/news/46879.htm developed by the design group.www.dyyemen.com

(٢) الترمذي (١٤١٧)، سنن الترمذي ، كتاب الجهاد، باب ما جاء في الرهان والسبق، رقم (١٧٠٠)، مكتبة المعارف، الرياض، ص٣٩٦.

هذا ولا يزال المجال مفتوح أمام العلماء والفقهاء المسلمين لدراسة الأحكام الشرعية في كثير من الأمور التي استجدت مع التكنولوجيا مثل حكم الدخول إلى المواقع الإباحية وحكم السرقة عبر الإنترنت أو التجسس وهذه الأحكام قد يجهلها كثير من الناس وخاصة الأطفال، لأنها لم تكن موجودة على عهد النبي ﷺ ولم يرد فيها آيات قرآنية أو أحاديث نبوية ولذلك فالحكم فيها يرجع إلى القياس والاجتهاد ومن الأسس التي يحكم الاجتهاد فيها بالنسبة للشبكة.

١. مراعاة أن كل وقت يقضيه المسلم أو مال ينفقه، أمام هذه الشبكة خاضع للسؤال عنه للحديث الشريف "لا تزول قدما عبد حتى يسأل عن أربع...".

٢. أن هذه الشبكة – بخدماتها المميزة – أصبحت مما "تعم به البلوى" لشدة الحاجة إليها.

٣. أن جميع المعاملات على الشبكة يتعذر التحقق من أطرافه لوجود صعوبات فنية تتعلق بذلك(١).

إن الدعوة إلى فقه حديث يجتهد في مجال الإنترنت والتكنولوجيا الحديثة أصبحت أمر حتمياً وضرورياً خاصة في مجال ثقافة الطفل ذلك لأن من شب على شيء شاب عليه كما نعلم، فتعود الأطفال على ما تعرضه الشبكة من إباحية وفسق أو ما تقدمه من إعلانات استهلاكية أو تعودهم على ضياع الوقت في الألعاب وغيرها من المخالفات الشرعية التي سبق ذكرها، بالضرورة سيعود على المجتمع بأسوأ الأثر عندما يصبح هؤلاء الأطفال هم قادة الأمة ورجالها.

---

(١) مصطفى محمد رجب (٢٠٠٣)، فقه الإنترنت، مجلة الثقافة والتنمية سوهاج، العدد ٧ السنة الرابعة، ص ٨.

الألعاب الإلكترونية وعلم الاجتماع:

"يؤكد علماء الاجتماع أن ألعاب الكمبيوتر العنيفة تقدم فرصة لتعلم وممارسة الحلول العنيفة في النزاعات، ويضيف أن ممارسة هذه الألعاب على الأمد القصير يزيد العدوانية عند الأشخاص لأنه يصنع الأفكار العدوانية في المقدمة، أما الآثار البعيدة الأمد فقد تكون دائمة، لأن اللاعب يتعلم ويمارس حيلاً لها علاقة بالعدوان وقد تصبح أكثر ألفة للاستعمال وقت النزاع على أرض الواقع"(١).

فقد خلق الإنترنت عالماً اجتماعياً افتراضياً جعل بعض العلماء والباحثين في علم الاجتماع يخصص لدراسته علماً منفصلاً هو "علم الاجتماع الآلي" حيث أشار إلى هذا الجانب محمد رحومة، واعتبر أن علم الاجتماع الآلي هو العلم الذي يهتم بالحركة البشرية المرقمنة في العالم الافتراضي حيث يتناول أسس ومبادئ وأصول العلم الذي يدرس الإنسان المرقمن.

ويجمع هذا العلم الجديد بين علوم الحاسوب وعلم الاجتماع ، حيث يهدف إلى بحث مسألة الاتصال عبر الحاسوب ونشوء ما يسميه الكاتب الاجتماعية الإنترنتية ، إذ يتفاعل الإنسان مع الحاسوب ويتحول إلى إنسان رقمي افتراضي يعيش على الشبكة المعلوماتية يتواصل مع أخيه الإنسان في أنحاء عالمنا كافة"(٢).

---

(١) وعد الأمير (د.ت)، ألعاب الكومبيوتر العنيفة / الخطر الجديد http://www.minshawi.com/other/lameerl.htm

(٢) علي محمد ميلاد بن رحومة (٢٠٠٩)، علم الاجتماع الآلي، سلسلة عالم المعرفة، المجلس الوطني للثقافة والفنون والآداب، الكويت، ص٦٧.

أما "الجلوس في حد ذاته أمام التلفاز والكمبيوتر لا يصنع طفلاً اجتماعي لأنه يتعامل مع جهاز، والجهاز لا يصنع المواقف الاجتماعية والوجدانية، إنما هذا الجلوس للتسلية فقط وتنمية الخيال إذا اختير البث المباشر، أما الذي يصنع طفلاً اجتماعياً فهو الوسط الذي يعيش فيه الطفل والتنشئة الاجتماعية لكن إذا جعل هناك مزج بين التنشئة الاجتماعية الإسلامية الصحيحة وبين تنمية الخيال الواقعي لما يشاهده الأطفال فهذا هو المطلوب"(١).

علاوة على الآثار الاجتماعية السابقة من عزلة للطفل والتربية على العدوان والعنف فهناك خطر آخر وهو إحداث عدم توازن في شخصية الطفل وذلك بسبب الفجوة الكبيرة بين شخصيات الألعاب وبين واقع شخصية الطفل، فقد خلق الإنترنت عوالم افتراضية جديدة بديلة عن الأماكن الواقعية ولكن الاختلاف في سبل الاستخدام فأصبحت هذه العوالم المثلة في المنتديات والشبكات الاجتماعية عوضاً عن النوادي والمقاهي في إشباع الحاجات الاجتماعية للإنسان من "التعارف والتواصل".

الألعاب الإلكترونية وعلم النفس:

تؤكد الدراسات التي بحثت عن تأثير الألعاب الإلكترونية على الأطفال أن الأطفال المولعين بها يصابون بتشنجات عصبية تدل على توغل سمة العنف والتوتر الشديد في أوصالهم ودمائهم حتى ربما يصل الأمر إلى أمراض الصرع الدماغي ويؤكد الخبراء أيضاً أن الطفل المدمن لهذه الألعاب يصبح عنيفاً، لأن كثيراً من الألعاب –

---

(١) إنشراح الشال (٢٠٠٣)، الدش والإنترنت والتليفزيون في إطار علم الاجتماع الإعلامي، دار النهضة العربية، ص٢٧.

كالقاتل الأول – تزيد رصيد اللاعب من النقاط كلما تزايد عدد قتلاه، وهنا يعلم الطفل ثنائية أن القتل شيء مقبول وممتع، ولذلك فإن الطفل هنا يشارك في العنف بالقتل والضرب والتخريب والخطف ونحو ذلك.

"ومن هذه الدراسات دراسة (*ternite,1998*) التي أظهرت أن اللعب بألعاب الفيديو والحاسوب لفترة طويلة تضع الأطفال في خطر نوبات متكررة من التوتر، وإجهاد العينين، بالإضافة إلى ذلك بينت بعض الدراسات أن اللعب بألعاب الفيديو المكثف يزيد من احتمالية ظهور نوبات الصرع.

أما دراسة (*lynch,1999*) التي كانت تقيس الاستجابات الفسيولوجية للعب بألعاب الفيديو العنيفة حيث ظهرت زيادة في الإثارة الفسيولوجية وضربات القلب وضغط الدم، كما أشارت الدراسة أن الأمر قد يكون أسوأ بالنسبة للأطفال الذين لديهم ميول عدوانية.

وفي دراسة (*anderson,2000*) يزيد التعرض لألعاب العنف العدائية والتي تتطلب التنافس مع الآخرين، إلى أن الأطفال يأخذون بالصراخ بصوت مرتفع وإحداث ضجة عندما يهزمون من الطرف الآخر"(١).

ومن العرض السابق للألعاب الإلكترونية وكذلك رأى بعض علماء النفس والاجتماع فيها وآثارها الضارة على الأطفال يتضح أن هناك " خطورة في المواد المخالفة التي تبث عبر هذه الشبكة وتتضمن الحض على الجريمة والدعوة إلى هدر وإفساد الأخلاق والدراسات والإحصاءات تؤد أن غالب الخبرات الضارة اكتسبها الأطفال والأحداث المنحرفين من شبكة الإنترنت بدءاً من تعاطي المخدرات

---

(١) مها حسني الشحروري (٢٠٠٨)، الألعاب الالكترونية، مرجع سابق، ص ٨٦-٨٧.

أو ممارسة الفجور وحتى اكتساب المعلومات التي تتعلق بتصنيع قنبلة أو محاولة اختراق الشبكات المعلوماتية الخاصة بمراكز إستراتيجية في دول كبرى ومتقدمة"(١).

وليس من العدل أن نحمل شبكة الإنترنت كل الانحرافات التي تحدث في المجتمع ونقول أنها المسئول الوحيد عن ذلك وأن الاستغناء عنها يمكن أن يجعل المجتمع أكثر أماناً وسلاماً، ذلك لأن هناك أسباب أخرى كثيرة منها التفكك الأسري أو إدمان أحد الوالدين أو التسرب من التعليم وأخطاء تربوية كثيرة تحدث في المجتمع تؤدي إلى ظهور مشكلة الأحداث وعاملة الأطفال وأطفال الشوارع.

ولكن هذه الدراسة تهتم بجانب الإنترنت وانعكاساته التربوية على ثقافة الطفل المصري ولذلك فهي تسلط الضوء على الشبكة العالمية وآثارها المختلفة على الطفل وكيف أنها يمكن أن تكون سبباً في انحراف الطفل ووصوله إلى درجة الحدث، والحدث حسب تعريف الفقه الجنائي – هو الذي يأتي بأفعال منحرفة تعتبر في الشرع والعرف الاجتماعي جرائم يعاقب عليها القانون ومن مقدمات الفعل المنحرف والتي يمكن أن تلاحظ على الطفل.

١. التمرد على السلطة الأبوية والمدرسية.
٢. الميل إلى السيطرة والعناد.
٣. الميل إلى الظهور والاستعراض واختراع القصص الخيالية والإثارة.
٤. الشراسة في التعامل مع الحيوانات أو مع الأطفال الآخرين.

---

(١) عبد الفتاح بيومي حجازي (٢٠٠٤)، الأحداث والانترنت. دراسة متعمقة عن أثر الانترنت في انحراف الأحداث، دار الفكر الجامعي، الإسكندرية، ص٨.

٥. الميل إلى التخريب وعدم الشعور بالمسئولية تجاه الأموال.

٦. التخلف الدراسي وكراهية المدرسة.

٧. الكذب وعدم الشعور بالندم أو الذنب.

٨. الهروب من المنزل والمدرسة"(١).

فهذه المقدمات يمكن أن تجعلنا نتوقع سلوكيات منحرفة من الطفل نتيجة للثقافة التي تبع بها من هذه الألعاب التي يمارسها بصورة يومية، وحتى لا نبتعد كثيراً عن الموضوع الحالي وهو الألعاب الإلكترونية، سوف نخصص جزء في نهاية الدراسة لجرائم الإنترنت حيث أنها أصبحت قضية عامة تعاني منها كثير من الدول وإن صح التعبير يعاني منها العالم حيث أصبحت جريمة الإنترنت جريمة دولية وعابرة للقارات مما يستدعي أن نفرد لها جزئية أكبر – إن شاء الله – في هذه الدراسة والاهتمام بجرائم الأحداث – الأطفال – على الشبكة ذلك أنهم محور الدراسة الحالية.

وللموضوعية فإن الألعاب الإلكترونية ليس كلها مساوئ وعيوب ذلك أن كثير من العلماء رأى أن الألعاب الإلكترونية لها فوائد تربوية وتنموية للطفل تنمية مهارات الطفل المختلفة.

"تمثل الألعاب الإلكترونية أهمية خاصة إلى تربية الطفل، هناك نوعيات مختلفة من الألعاب الإلكترونية، والتي تشمل ألعاب المسابقات ككرة القدم والسلة والتنس وما شابه، وألعاب المغامرات التي يمارس فيها اللاعب مغامراته الإلكترونية من خلال نجاحه في عبور العقبات عن طريق الإجابة على أسئلة تزداد صعوبة

---

(١) عبد الفتاح بيومي حجازي (٢٠٠٤)، مرجع سابق، ص ١٦.

أو الخروج من مأزق تزداد ضيقاً كلما أوغل اللاعب في مغامرته، ولكن أكثر أنواع الألعاب الالكترونية أهمية بالنسبة إلى تربية الطفل هي تلك القائمة على تكنولوجيا المحاكاة الرقمية (***simulation digital***) التي تحاكي قيادة السيارات والطائرات والمعارك الحربية والأحداث التاريخية والتطورات الجيولوجية والبيولوجية وما شابه. ومن المتوقع أن تحدث تكنولوجيا الواقع الحالي ثورة حقيقية في إنتاج الألعاب الإلكترونية"(١).

وقد تطورت كثير من الألعاب الإلكترونية بحيث حاولت الشركات المنتجة لأسطوانات الألعاب أن تخلق وجه من المتعة للطفل يحاكي البيئة الحقيقية ويتفوق عليه في بعض الأحيان، فلك أن تنظر إلى سطح المكتب لأي لعبة وكأنك في داخل المكان الذي تتم فيها اللعب حتى أن الطفل يندمج اندماجاً كاملاً مع البطل ، حتى أنك لو وجهت له سؤال فإنك لن تجد إجابة بسبب شغف الطفل بالعالم المتواجد فيه وكأنه انفصل عن العالم الواقعي تماماً، ولكن يظهر أن هناك مهارات يكتسبها لاعبي الألعاب الإلكترونية منها التآزر البصري والحركي حيث يسرع اللاعب في إحداث رد الفعل مع جهاز الكمبيوتر بسرعة تجعل عينه ويده يعملان في اتساق تام.

والتآزر البصري الحركي كان إحدى القضايا الهامة التي تناولها الباحثون في استقصائهم لآثار الألعاب... كما أشارت نتائج بعض الدراسات إلى أن الألعاب تزيد من فاعلية توزيع الانتباه بزيادة التدريب، كما وجد أنه يمكن من خلال ألعاب

---

(١) نبيل علي (٢٠٠٣)، تحديات عصر المعلومات، دار العين للنشر، القاهرة، ص٩٧.

الفيديو زيادة سعة نظام الانتباه. وتحسن فاعلية ثبات الانتباه لبعض المواقف"[1].

بعض مواقع الألعاب الإلكترونية على شبكة الإنترنت[2]:

يوجد عدد كبير من المواقع التي تهتم بتقديم الألعاب، وتعني هذه المواقع من مؤسسات إعلامية لتسويق هذه الألعاب وغيرها، ومن هذه المواقع.

١. **موقع مملكة الشطرنج**: يقدم للأطفال عدداً كبيراً من المعلومات عن لعبة الشطرنج، وكذلك اللعبة نفسها ومهاراتها، وكل ما يود الطفل معرفته عن هذه اللعبة وطريقة تعلمها. http://www.waldenu.com

٢. **موقع اللعب والفرفشة** : يقدم الموقع عدداً من الألعاب التي لا تحتاج إلى مجهود من الأطفال وتوفير وقت التحميل من على الإنترنت ويصدر الموقع عن مكتوب، http://www.makteb.com

٣. **موقع تعليم وتسلية وألعاب**: يعتمد الموقع على التسلية وتعويد الأطفال على التلوين وحب الرسم على طريق اللعب ويصدر من مجلة بساط الريح. http://www.posattelreh.com

٤. **مواقع ألعاب:** عبارة عن مجموعة من الألعاب مصممة بلغة جافا ويصدر من شبكة على باب.

---

(١) مها حسني الشحروري (٢٠٠٨)، مرجع سابق، ص ص ٦٩-٧٠.

(٢) محمد سعد الشربيني (٢٠٠٨)، صحافة الأطفال الالكترونية، دار العالم العربي، القاهرة، ص ص ١٣٨-١٣٩.

٥. **موقع ألعاب بسيطة وظريفة**: http:// www.allybba.com يقدم مجموعة من الألعاب التي تحتاج إلى ذكاء الأطفال، وتنمي بعض القدرات الاجتماعية لديهم مع بساطة الألعاب. http://www.kidslife.com .

ثانياً: الصحافة الالكترونية:

الصحافة الإلكترونية هي وسيلة من الوسائل متعددة الوسائط تنشر فيها الأخبار والمقالات وكافة الفنون الصحفية عبر شبكة المعلومات الدولة الإنترنت وتأخذ شكلاً دوري مثل الصحف الورقية ولكنها تختلف في طريقة الوصول إلى المستفيد وهي رخيصة الثمن إذ يستطيع أي مشترك في الشبكة تصفح الصحف الإلكترونية وتستخدم الصحف الإلكترونية تقنيات حديثة في عرض النصوص والرسوم والصوت المتحركة أو لقطات الفيديو، وهي تختلف عن وكالات الأنباء أو مواقع الشركات الإعلانية التي تقدم خدمات تليفزيونية، وقد اهتمت دور النشر والصحف بإيجاد مواقع الكترونية لها سهل على المشتركين بشبكة الإنترنت قراءة الصحف اليومية، التي تصدر في مختلف دول العالم.

"وتتيح الصحف الإلكترونية فرصة كبيرة للجمهور في التعرض أكثر لمضامين مختلفة عن الصحف التقليدية من أخبار وأحداث وإعلانات، يتم من خلالها البيع والشراء على نفس الموقع، وتعتبر الصحف الإلكترونية بوابة الجمهور للتعرف على مواقع متعددة لما يرغبون فيه من أحداث وموضوعات تهمهم، ويمكن من خلالها

عرض بعض الأحداث مباشرة على الموقع الخاص بالجريدة من خلال الوسائط المتعددة التي تتمتع بها الجرائد الالكترونية"(١).

ومع انتشار الإنترنت وتعددت استخداماته لكل الأعمار أصبح هناك حظ وافر للأطفال من الصحافة الإلكترونية والمجلات الخاصة بهم، وهناك بعض الصحف الإلكترونية الخاصة بالأطفال ليست لها إصدارات مطبوعة وتعد صحفاً الكترونية بحتة، ومنها ما له إصدارات مطبوعة مثل مجلة "علاء الدين"، "كابتن ماجد" و"العربي الصغير".

"وتعتمد الصحيفة الإلكترونية على ثلاث تقنيات الأولى العرض كصورة والثانية تقنية "بي دي إف" "*PDF*" والأخير النصوص. وهذه التقنيات تختلف فيما بينها على مستوى عرض وتخزين المادة الصحفية المقدمة للأطفال. ولكنها تتجمع في عدم إمكانية البحث والاسترجاع الآلي لمعلومات معينة من الطبعات الخاصة لمجلات الأطفال وعلى ذلك الحال بالنسبة لمجلات الأطفال العربية، أما بالنسبة للمجلات الأجنبية فتتميز بإتاحة العديد من الخدمات منها استرجاع الأعداد السابقة وكذلك إمكانية التفاعل مع جمهور الأطفال بخلاف السرعة في التحميل"(٢).

مفهوم الصحافة الإلكترونية : *On line/Electronic News Paper*

اختلفت الأدبيات التي كتبت في مفهوم الصحافة الإلكترونية كلاً حسب مجاله واستخداماته لهذا المفهوم. وكذلك اختلفت الصحف اليومية والمجلات

---

(١) محمد سعد الدين الشربيني (٢٠٠٩)، صحافة الأطفال الالكترونية، مرجع سابق، ص ١٠٧.
(٢) محمد سعد الدين الشربيني (٢٠٠٩)، المرجع نفسه

الدورية في استخدامها لهذه التقنية وفى عرض أعدادها على شبكة المعلومات الدولية **وهي تنقسم في هذا المجال إلى ثلاث أنواع**(١).

١. صحف ورقية تعرض أعدادها على الشبكة إلكترونيا.

٢. صحف ورقية ليس لها موقع وتعتمد على التوزيع التقليدي لأعدادها ويمكن أن تنوه عن عنوانها على الشبكة.

٣. صحف الكترونية ليست لها أصل ورقي وتعتمد أولاً وأخرًا على موقع الالكتروني على الشبكة.

ومن اختلاف الأنواع السابقة ظهر اختلاف في المفهوم فاعتبر البعض أن الصحف الإلكترونية هي : "الصحف التي يتم إصدارها ونشرها على شبكة الإنترنت وتكون على شكل جرائد مطبوعة على شاشات الحاسبات الإلكترونية تغطي صفحات الجريدة وتشمل المتن والصور والرسوم والصوت والحركة"(٢).

وقد اختلفت الدراسات في تحديد مفهوم موحد للصحافة الإلكترونية فالبعض تناولها على أنها المجلات الإلكترونية التي تعرض على الشبكة والبعض عرفها باسم صحافة الشبكة وأطلق عليها آخرون الجريدة الإلكترونية. ورغم اختلاف المسميات فالمقصود منها واحد ألا وهى الصحافة الإلكترونية بأشكالها وأنواعها سواء أكانت جريدة أو مجلة.

التي أصبحت إحدى "منطلقات الموجة الجديدة لثورة النشر والمعروف أن عدداً من الصحف العربية مثل الحياة والشرق الأوسط والنهار وعدداً من الصحف

---

(١) محمد سعد الدين الشربيني (٢٠٠٩)، مرجع سابق، ص٨١.
(٢) رضا عبد الواجد أمين (٢٠٠٧)، الصحافة الالكترونية، دار الفجر للنشر والتوزيع، ص٩٣.

العالمية مثل الواشنطون بوست، وديلي تليجراف، كلها تصدر طبعات إليكترونية خاصة على شبكة الإنترنت فهذه الصحف أصبحت الآن في متناول ملايين المشتركين في شبكة الاتصالات العالمية (WWW). **وهي تتيح لكل مشترك أينما كان أن يقرأ الصحيفة على شاشة جهازه الشخصي صباح كل يوم**"(١).

وتعرض الصحف الإلكترونية على الشبكة بطريقتين، إما أن تعرض الصحيفة كاملة يمكن للمستخدم قراءتها مجاناً أو مقابل مبلغ مادي، ويمكن أن يعرض فهرس للمحتويات ويقوم المشترك بطلب مزيد من المعلومات يمكن قراءتها على الشاشة أو طباعتها من الأصل الورقي للجريدة وقد لوحظ في الدراسات التي كتبت عن مفهوم الصحافة الإلكترونية اختلاف واضح في المفهوم بينها ولكن لوحظ الاتفاق على عناصر رئيسية يمكن تحديدها في الآتي:

١. اتفقت جميع التعريفات على أن الصحافة الإلكترونية تأخذ شكل الكتروني مطبوع حتى لو كان لها أصل ورقي.
٢. ضرورة توفر اتصال بالشبكة حتى تم استدعاء الصحيفة أو المجلة الإلكترونية.
٣. لابد أن تأخذ طابع دوري مثل الصحف والمجلات الورقية أي تكون يومية أو أسبوعية أو شهرية.
٤. أن تتضمن المادة الصحفية صورة وصوت ورسوم حسب إمكانيات المنتج لها.

---

(١) محمد عارف (١٩٩٧)، تأثير تكنولوجيا الفضاء والكمبيوتر على أجهزة الإعلام العربية، مركز الدراسات والبحوث الإستراتيجية، سلسلة بحوث الإمارات، ص ١٢.

وقد ذهب بعض الباحثين إلى اعتبار قناة النيل للمعلومات التي يبثها التليفزيون المصري بنظام الفيديو تكست نوعاً من الصحافة الإلكترونية، في حين رفض البعض **هذا الاعتبار للأسباب التالية**:(١)

١- أن هذه الخدمة نوع من الخدمات التليفزيونية وليست الصحفية.

٢- أنه لا يتوافر بها السمات التفاعلية المتوافرة للصحف الإلكترونية.

٣- أن النظام الذي يصل به مضمون هذه الخدمة هو الفيديو تكست وليس الشبكات.

٤- أن هناك فرقاً بين مفهوم الصحافة الإلكترونية الحديث وبين الإعلام الالكتروني التقليدي.

وعليه فقد عرف رضا عبد الواحد (٢٠٠٧) الصحافة الإلكترونية على أنها "وسيلة من الوسائل متعددة الوسائط *Multi media* تنشر فيها الأخبار والمقالات وكافة الفنون الصحفية عبر شبكة المعلومات الدولية الإنترنت بشكل دوري وبرقم مسلسل، باستخدام تقنيات عرض النصوص والرسوم والصور المتحركة وبعض الميزات التفاعلية وتصل إلى القارئ من خلال شاشة الحاسب الآلي، سواء كان لها أصل مطبوع، أم كانت صحيفة الكترونية خالصة".

ويمكن أن نضيف إلى هذا التعريف أن الصحافة الإلكترونية هي تطور طبيعي لصورة الصحافة التقليدية حيث تعتمد على الوسائط الإلكترونية الحديثة في نشر إنتاجها وتتميز باستخدامها للصورة والرسوم والصور المتحركة في عرض أعدادها التي تظهر دورياً، ومنها الموجه للكبار والأطفال.

---

(١) رضا عبد الواحد (٢٠٠٧)، مرجع سابق، ص ٩٥.

"وتعد صحافة الأطفال الإلكترونية من أهم إصدارات المؤسسات الصحفية التي لها باع في نشر إصداراتها على شبكة الإنترنت. وهناك عدة مؤسسات قامت بعمل صفحات خاصة بالأطفال على صفحات جرائدها وهناك بعض الصحف الإلكترونية الخاصة بالأطفال فقط بدون إصدارات مطبوعة وتعد صحفاً الكترونية بحتة"(١).

وقد اتجه كثير من الأطفال إلى قراءة المجلات الإلكترونية خاصة الأطفال الذين يتوفر لديهم أجهزة الكمبيوتر المتصلة بالشبكة ذلك لأنها تتميز عن الصحف العادية بميزات جعلتها أكثر إثارة وجاذبية للأطفال **ومنها:**

١. أنها تحتوي على معلومات علمية وفنية ورياضية تري توجهات واهتمامات أطفال الجيل الرقمي.
٢. أنها تقدم ثقافة مبسطة للأطفال دون تعقيد.
٣. تستخدم الصحف الإلكترونية لغة قريبة من الطفل وبعيدة عن التعقيدات اللغوية من الصحف الورقية.
٤. تستخدم عنصري الصوت والحركة التي تجذب انتباه الطفل.

أهمية مجلات الأطفال الإلكترونية:

تكمن أهمية مجلات الأطفال في الدور الحيوي الذي تلعبه في حياة الطفل المعرفية والوجدانية والثقافية **والتي تتمثل في الآتي**(٢):

---

(١) محمد سعد الدين الشربيني (٢٠٠٩)، صحافة الأطفال الالكترونية.
(٢) فهيم مصطفى (٢٠٠٨)، مهارات القراءة الالكترونية، دار الفكر العربي، القاهرة، ص ١١٥.

١. إتاحة الفرص أمام الإبداع والابتكار، عن طريق الاشتراك في المسابقات التي كثيراً ما تجريها المجلات الإلكترونية في الميادين الثقافية والأدبية والفنية، ونشر إنتاج الفائزين.

٢. اكتساب الطفل لخبرات ومهارات عديدة من خلال المواد والموضوعات التي تشتمل عليها المجلات الإلكترونية، وكذلك تنشيط عمليات الترويح لدى الطفل، واستثمار وقت الفراغ لديه بما يعود عليه بالفائدة.

٣. تحفيز الطفل على المشاركة في صنع القرار من خلال ما يستوعبه من معلومات تشتمل عليها مجلات الأطفال الإلكترونية، ومن خلال ما يختاره من موضوعات.

٤. تنمية الميول القرائية لدى الطفل من خلال الموضوعات التي تعرضها مثل تعريف الطفل بتاريخ وتراث وطنه، وبالأماكن السياحية والأحداث الجارية، والتوعية بالمناسبات الدينية والوطنية.

٥. تنمية مهارات التفكير لدى الطفل، وبخاصة مهارات التفكير العلمي وحل المشكلات، والفهم والاستيعاب، والملاحظة والتذكر والاستنتاج والتعلم الذاتي والتلخيص.

٦. تنمية الإحساس بالجمال لدى الطفل،و إكسابه مهارات التذوق الأدبي والجمالي من خلال القصص والرسوم.

٧. تنمية المفردات والتراكيب اللغوية التي تساعد الطفل في التعبير عن نفسه وتزيد إمكاناته اللغوية وأن يستوعب الطفل كل أنواع الاتصال بوضوح سواء كانت الرسالة مكتوبة أم مصورة أو مسموعة أو مرئية.

بالإضافة للسمات العامة السابقة فإن مجلات الأطفال الإلكترونية تتميز بسمات خاصة منها:

١. **تعدد الوسائط: حيث تعتمد على تقديم الصوت والصورة والنص بشكل مترابط مما يجعل من السهل والممتع للأطفال تصفح المجلات الإلكترونية.**

٢. **التفاعل والمشاركة:** حيث تسمح المجلات الإلكترونية بتفاعل القارئ من حيث اختيار النصوص وتوجيه الأسئلة أو المشاركة بالخبر والمعلومة وإبداء الرأي بصورة حية مع أصدقاء المجلة.

٣. **التمكين:** مجلات الأطفال تتيح فرصة تمكين الأطفال من المادة المقدمة وعملية الاختيار من بين الصوت والصورة والنص الموجود مع محتوى المجلة(١).

مميزات صحافة الأطفال الالكترونية:

لا شك في أن الصحافة الإلكترونية اليوم تحتل مكانة كبيرة بين الوسائط الثقافية التي يتعامل معها الطفل ليس في مصر وحدها ولكن في كل دول العالم وهذا ما يميز الصحافة الإلكترونية عن غيرها.

أنها صحافة عالمية: إذا لابد للمحرر القائم بإعداد الصحيفة أو المجلة أن يضع في اعتباره، أنه يقدم خدمة ثقافية لكل أطفال العالم وليس للطفل المصري فقط. وأن يكون لديه المهارة العلمية التكنولوجية التي تؤهل لذلك. بحيث يكون حيادياً لا يظهر تعصب أو تحيز إلى فئة أو لغة أو دين وفي نفس الوقت يحافظ على الهوية العربية والإسلامية حتى أنه يمكن بكتابات الأطفال

---

(١) محمد الشربيني، مرجع سابق، ص ص ١١٤- ١١٥.

المقدمة من خلالها نبذ العنف والدعوة إلى التسامح والسلام بين شعوب العالم حتى ينشأ الجيل الجديد محباً للسلام ويطرح كل الخلافات السياسية والعصبيات العرقية والدينية.

أنها صحافة تجعل المتلقي أكثر إيجابية: تساعد الصحافة الإلكترونية المتلقي في تكوين آراء واتجاهات وكذلك تمنحه الفرصة للتعبير عن نفسه من خلال ترك مساحة حرة للتواصل اللحظي والفوري بين المتلقي والمجلة أو الصحيفة.

أنها متعددة الوسائط: تمتلك الصحافة الإلكترونية قدرة على تعدد وتنوع وسائطها من خلال استخدام الصوت والصورة ولقطات الفيديو الحية، وهذا ما ليس متاحاً في غيرها من الوسائط الثقافية وكذلك فهي تحقق التشويق والمتعة بالنسبة للطفل وكذلك ثبات المعلومات لأنها تثير أكثر من حاسة لديه.

ثالثاً: الكتاب الالكتروني:

أروع ما قدم الإنترنت للبشرية، هو قدرتها الفائقة على تخزين ونشر الآلاف من الكتب وتسهيل استدعائها وعرضها على جميع الباحثين في كل أنحاء العالم فالكتاب الالكتروني أصبح اليوم في متناول يد من يحتاج إليه بسهولة ويسر، وأخذ مكانه بين الوسائط الثقافية ولدى الكتاب والمثقفين والأطفال، فقد توفر على شبكة المعلومات إنتاج الثقافة الإنسانية في عصورها المختلفة وبلدانها المتباينة.

مفهوم الكتاب الالكتروني (*E-Book*):

الكتاب الالكتروني هو مصطلح يستخدم لوصف نص مشابه لكتاب في شكل رقمي ليعرض على شاشة الحاسب الآلي "الكمبيوتر" ويمكن للأقراص

المدمجة (**ROM-CD**) **اختزان كميات هائلة من المعلومات والبيانات في شكل "نصي" وفي صورة رقمية ورسوم متحركة وصور ثابتة ومتحركة منطوقة وغيرها**[1].

والكتاب الالكتروني مثله مثل باقي الوسائط الإلكترونية من المصطلحات الجديدة التي تولدت نتيجة لانتشار الإنترنت وشيوع خدماتها بين جمهور المستخدمين. وقد تناولت الدراسات والبحوث مصطلح الكتاب الالكتروني لوصف الكتب التي يمكن عرضها على شاشة الكمبيوتر سواء أكان هذا الكتاب مخزن على وسائط حفظ مادية أم على مواقع من شبكة الإنترنت. وبذلك يكون الكتاب الالكتروني وسيلة تكنولوجية حديثة وتقنية يستطيع من خلالها الفرد امتلاك مكتبة كبيرة ومتنوعة وعدد كبير من الكتب دون الحاجة إلى مكان وأرفف كما كان في الماضي.

مميزات الكتاب الالكتروني عن الكتب الورقية :

يتميز الكتاب الالكتروني عن الكتب الورقية بعدة مميزات أهمها :

١. يمتلك الكتاب الالكتروني طاقة اختزان كبيرة للمعلومات لا تتوفر لدى الكتاب العادي الذي له حجم محدود وعدد أوراق محكمة حتى يمكن حمله ونقله بسهولة.

٢. كما يتميز الكتاب الالكتروني بانخفاض تكلفته عن الكتاب العادي إذ مكن شراء (**CD**) **أو شراء الكتاب بدفع سعره على الشبكة أو حتى**

---

(١) فهيم مصطفى محمد مصطفى (٢٠٠٤)، التكنولوجيا وثقافة الطفل المسلم، مجلة التربية القطرية، ع١٤٩، س٣٣، ص٢٦٣.

تنزيل الكتاب من المواقع المجانية دون تكلفة. في حين أن ارتفاع سعر الأوراق والطباعة ساعد على ارتفاع أسعار الكتب الورقية.

٣. ينفرد الكتاب الالكتروني بالحداثة والفورية إذ يمكن عرض الكتاب بمجرد نزوله والانتهاء من طباعته طباعة اليكترونية ولذلك فهو يقدم معلومات وحقائق حديثة أما الكتاب المطبوع فقد يحمل معلومات ونظريات عفا عليها الزمن.

٤. يستطيع الكتاب الالكتروني تنويع وسائله من رسوم وصور ولقطات فيديو ووسائل جذب تمتع القارئ وتساعد على الفهم والاستيعاب في حين تحدث الكلمات المتراصة في الكتب الورقية نوع من الملل وشرود الذهن.

٥. قد يتوفر لدى بعض الكتب الإلكترونية وسائط صوتية مسموعة تساعد القارئ على التعلم الذاتي، خاصة في المعارف الحديثة كما في بعض قواميس اللغات التي تكون مصحوبة بقراءة للمصطلحات الجديدة وتصحيح نطق الكلمات مما يجعل المتعلم في غنى عن من ينطق له هذه الكلمات.

ورغم كل الميزات السابقة فهذا لا يعني أن الكتاب الالكتروني سوف يلغي وجود الكتاب العادي بصورة كاملة حيث يملك الكتاب الورقي مكانه لا يمكن إغفالها **ومنها:**

١. أن الكتاب الالكتروني لابد أن يتوفر له مصدر كهربي وأجهزة حاسوبية قد لا تتوفر لدى كثير من الناس خاصة لارتفاع أسعار الأجهزة الإلكترونية.

٢. أن الكتاب الورقي يترك فرصة لخيال القارئ حتى يضع لنفسه مناخ يعيش فيه أما الكتاب الالكتروني فيحدد خيال القارئ برسومه وصوره ويفرض عليه الانتباه إليه.

٣. الكتاب الورقي يمكن حمله في أي مكان في الرحلات أو المعسكرات وفي أماكن لا يمكن أن يصل إليها الكتاب الالكتروني.

و هناك نقطة هامة وهي أنه لا يمكن أن نثق في كل الكتب الالكترونية خاصة وأنها لا تخضع إلى الرقابة أو الجهات الرسمية، إذ يستطيع أي فرد كتابة كتاب اليكتروني وطرحه على الشبكة. في حين أن الكتاب الورقي يخضع للرقابة ولا يجوز طباعته إلاَّ بتصريح من الجهات الرسمية، وذلك فإن هناك عدة مواصفات يجب الالتزام بها للكتاب الالكتروني خاصة الكتب المقدمة للأطفال ومنها.

مواصفات كتاب الطفل الاليكتروني(١):

١. كتاب الطفل الالكتروني المناسب لاتجاهات وميول الأطفال، سوف يسهم في بناء المناهج الدراسية المطورة التي تعمل على تربية سليمة وتثقيف مناسب للطفل.

٢. كتاب الطفل الالكتروني الذي يهتم بتنويع القراءات للطفل، سوف ترسخ لديه اتجاهات وميول قرائية إيجابية، حيث أنه في مرحلة تتكون فيها الاتجاهات والميول، ويكتسب من خلالها المهارات والخبرات.

---

(١) فهيم مصطفى (٢٠٠٨)، مهارات القراءة الالكترونية، دار الفكر العربي، القاهرة، ص ١٠٨.

٣. قابلية المادة التي يشتمل عليها كتاب الطفل الالكتروني للقراءة، حيث تقدم للطفل التقدم في القراءة، والقدرة على الاستيعاب والفهم.

٤. تتميز موضوعات الكتاب الالكتروني للطفل بإثارة التفكر ويكون بذلك إحدى الرسائل التربوية الفعالة.

معايير اختيار الكتاب الالكتروني للطفل:

قد يعتقد البعض أن الكتاب الالكتروني وضع لهدف الترفيه والتسلية مثله مثل الألعاب الإلكترونية أو مواقع التسلية على الشبكة، وهذا بالطبع اعتقاد خاطئ حيث لابد أن يدرك الطفل والمعلم أن استخدام الكتاب الالكتروني ليس لأغراض الترفيه والتسلية فقط، إذا يعتبر مكملاً للموقف التعليمي ويؤثر في فعالية وبقاء أثر التعليم على الطفل.

"ويمكن أن نشير إلى أن الكتاب الالكتروني يعتبر برنامجاً لتنظيم وتخزين المعلومات المناسبة لمستوى الطفل بطريقة غير متتابعة، وهو أيضاً أسلوب للتعلم الفردي في إطارات متنوعة تعمل على زيادة واقعية التعلم لدى الطفل ويتضمن الكتاب الالكتروني معلومات متاحة للطفل ويتم عرضها بطريقة منظمة يمكن استثمارها في الموقف التعليمي، حيث يتضمن رسوماً بيانية وصوراً وتسجيلات صوتية وموسيقية ومشاهد فيديو ساكنة ومتحركة وخرائط وجداول ورموزاً ورسوماً متحركة ورسوماً ذات أبعاد"(١).

وذلك يجب أن تتوفر في الكتاب الالكتروني معايير منها:

١. صحة ودقة وحداثة المعلومات الواردة في الكتاب الالكتروني.

٢. موضوع الكتاب الالكتروني يتميز بعناصر التشويق التي تجذب الطفل إلى القراءة، ويشتمل على فائدة علمية للقارئ الصغير.

---

(١) أحمد عبد الله العلي (٢٠٠٣)، الطفل ومهارات القراءة. إشكاليات القراءة الآلية وتكنولوجيا التعليم – إعداد قارئ جديد في مجتمع معاصر، دار الكتاب الحديث، القاهرة، ص ص ٩١-٩٣.

٣. أسلوب الكتاب الالكتروني يتميز بالوضوح والسلاسة بحيث يمكن قراءته بسهولة، ولغته سليمة، ومفرداته اللغوية مألوفة. كما يعالج الكتاب الالكتروني مضموناً واضحاً ومبسطاً يسهل استيعابه والإلمام به.

٤. تنمية مهارات القراءة والبحث لدى الطفل مثل: مهارات القراءة والتلخيص وإعداد البحث والتعلم الذاتي.

٥. الموضوع الذي يتناوله الكتاب الالكتروني قد تم عرضه بأسلوب مناسب للأطفال.

٦. موضوع الكتاب الالكتروني يساعد على تنمية خيال الطفل، ويعمق تجاربه وخبراته الاجتماعية. وينمي معرفته بالقيم التربوية الإيجابية،و كذلك تبصيره بالقيم الأخلاقية الفاضلة.

٧. يسهم الكتاب الالكتروني في تنمية مهارات الاتصال اللغوي لدى الطفل مثل مهارات الاستماع والتحدث وطرح الأسئلة والحوار والمناقشة، وكذلك تنمية المهارات المعرفية لدى الطفل مثل مهارات الاستيعاب والفهم والاستنتاج والتذكر والملاحظة.

٨. ضرورة أن يسهم الكتاب الإلكتروني في تنمية مهارات النشاط العقلي لدى الطفل مثل مهارات التفكير العلمي وحل المشكلات والتفكير الابتكاري والتفكير المنطقي.

٩. يساعد الكتاب الالكتروني في تبسيط المفاهيم العلمية والتكنولوجية للأطفال، وتنمية القدرة على حل المشكلات والاستدلال والاستنباط"[١].

---

(١) فهيم مصطفى (٢٠٠٨)، مرجع سابق، ص ص ١١٠-١١.

مكونات الكتاب الالكتروني للطفل:

يعتبر إنتاج الكتاب الالكتروني عملاً تعاونياً متعدد الأبعاد، إذا يستخدم فيه التكنولوجيا المتقدمة والبرامج التعليمية وبرامج الحاسب المختلفة مثل منسق النصوص والقواعد البيانية وجداول البيانات والعروض التقديمية وغيرها من البرامج المتقدمة **ولذلك نجد الكتاب الالكتروني يحتوي على مكونات هي**(١):

١. المعلومات وأنظمة البيانات وتشمل (النص - الصور - الرسوم).

٢. البرامج التعليمية ويتم من خلالها تناول البيانات.

٣. الأجهزة والأدوات التعليمية مثل مخرجات الصوت وأقراص الليزر ومشغلات اسطوانات الفيديو والأقراص البصرية.

٤. نظام الاتصال الرابط بين هذه الأجزاء والبيانات (شبكات العمل).

مراحل تصميم الكتاب الالكتروني:

عرض كتاب الكتروني على الشبكة **أو تخزينه في قرص أمر ليس سهلاً إذ يحتاج إلى مراحل إعداد وفريق عمل متكامل لإخراج الكتاب الالكتروني سواء أكان الكتاب له أصل ورقي أو ليس له أصل ورقي فمسألة لا تختلف كثيراً في مراحل التصميم لهذا الكتاب ومن فريق العمل المشارك في إعداد الكتاب هناك**(٢).

(١) **المصمم:** القائم بعمل التصميم الخاص بالكتاب، ووضع الشكل النهائي والصفحات الداخلية والواجهات، والأزرار للتنقل بين صفحات الكتاب.

---

(١) أحمد عبد الله العلي (٢٠٠٣)، مرجع سابق، ص ٩٣.
(٢) أحمد سعد الدين الشربيني (٢٠٠٩)، مرجع سابق، ص ص ٢٩٣-٣٠٢.

(٢) **المبرمج :** ويساعد المصمم بوضع التصميم بلغة مناسبة يظهر بها شكل الكتاب ويعد همزة الوصل بين المصمم وتنفيذ الموقع.

(٣) **القائم على معالجة الصور:** القائم على أعمال التلوين والرسم للرسومات والأزرار والإطارات التي يضعها المصمم في المجلة الإلكترونية.

(٤) **إدخال البيانات:** وهو القائم بإدخال البيانات ونشرها على الويب ويعمل فريق العمل في انسجام تام لتصميم الكتاب وإخراجه في صورة واضحة وعرضها علي الحاسب.

وهذا الفريق لابد أن تتوفر فيها مجموعة من الأسس والشروط حتى يكون صالح للتعامل مع الأطفال ومن هذه الأسس التي يجب عرضها قبل المراحل .

١. فهم طبيعة الطفل.
٢. التعرف على متطلبات كل مرحلة من المراحل العمرة للأطفال. وما يحبون مشاهدته أو استخدامه للمواقع الإلكترونية بصفة عامة أو قراءته من خلال الكتب الإلكترونية المعروضة.
٣. الإبداع في الأشكال والتأثيرات بحيث تتناسب مع طبيعة الطفل.
٤. العناية بالألوان وتقديم الألوان التي تجذب إليها الطفل.
٥. ترتيب الأفكار بما يتناسب والتصميم الرئيسي والسير المنطقي للأحداث.
٦. ترك مساحة لخيال الطفل وتحريك دوره الإيجابي وتفاعله مع الكتاب.
٧. تقديم مواد تعليمية ومعلومات اثرائية تخدم المناهج الدراسية.
٨. البعد عن الرسوم أو الصور التي تثير خوف أو تمثل عنف لدى الطفل.

بعد اختيار فريق العمل والمادة والمحتوى المقدم للكتاب الالكتروني تأتي مراحل تصميم الكتاب الالكتروني **والتي تبدأ بالتالي** (١):

أولاً: مرحلة التحليل:

وتهدف هذه المرحلة إلى التعرف على الفروق الفردية بين الأطفال بهدف تحويل ما لديهم من اتجاهات سلبية إلى أخرى إيجابية لتوفير فرص تعليمية مناسبة لكل طفل طبقاً لإمكاناته وقدراته الفردية والخاصة، تبدأ بتحديد خصائص الأطفال الذين تصمم لهم الخطة التعليمية التي تراعي قدراتهم واهتماماتهم، وصياغة الأهداف التعليمية التي يسعى التلاميذ لتحقيقها بعد دراستهم محتوى البرنامج، ثم تهيئة المناخ المناسب للطفل لكي يمارس ويشارك في جميع الأنشطة التي يتضمنها الكتاب الالكتروني.

ثانياً: مرحلة تحديد الخطة المستخدمة في عملية التصميم:

تحديد البرنامج التعليمي المستخدم في تدريس محتوى الكتاب، وقد يتضمن البرنامج الواحد أكثر من نمط من أنماط استخدام الحاسب الآلي **ومنها**:

التدريب: ويتم فيه طرح أسئلة على الطفل تعمل على تقييمه.

والمحاكاة: وفيه تكون أنشطة المحاكاة أو أنشطة التقليد مشابهة إلى حد ما للموقف الفعلي الحقيقي.

---

(١) أحمد عبد الله العلي، مرجع سابق، ص ص ٩٦-٩٨.

والتعليم الشامل: وفيه يقدم الحاسب الآلي (الكمبيوتر) المادة التعليمية بأمثلتها التوضيحية مع تقويم مستمر، حيث يعمل الكتاب الالكتروني عمل المعلم في الشرح.

ثم الألعاب الإلكترونية: وفيها تعرض مواقف تعليمية في تشكيلات الألعاب المنطقية حيث يقوم(الكمبيوتر) بتقديم المقترحات للطفل من خلال مواقف معينة لإثارة دافعية الطفل ، حل المشكلات: ويستثمر هذا النمط في تنمية مهارات التفكير لدى الطفل ، حيث يتعلم كيف يفكر ويحل مشكلاته الدراسية ويطبقها في المواقف المشابهة.

بعد اختيار النمط المناسب لعرض الكتاب من الأنماط السابقة تأتي مرحلة أخرى في تحديد الخطة **وهي:**

تحديد طريقة التعامل مع نص الكتاب الإلكتروني وهي تساعد الطفل على التحرك داخل البرنامج من خلال وسائل الاتصال التي تتضمن تعليمات التحول والكلمات المفتاحية للموضوع، التي تتيح الانتقال والتخطي للأمام أو العودة إلى الخلف. وكذلك اختيار التدريبات أو جلب المساعدة أو الخروج من البرنامج.

البناء أو البرمجة الأولية ويقصد بذلك التنظيم العام للمعلومات بدءاً من المستويات البسيطة للتعلم إلى الأكثر تركيباً ومن المحسوس إلى المجرد.

البرمجة النهائية : ويقصد بها الصورة النهائية لبرامج الكتاب الالكتروني بما تتضمن من أهداف عامة وتعليمية إجرائية وخطوات التسلسل المنطقي للمحتوى والتغذية الراجعة.

ثالثاً: مرحلة إخراج الكتاب الالكتروني:

١. استخدام ألفاظ مرئية ومسموعة ورسوم وأشكال توضح المعاني المقصودة.

٢. تقديم إرشادات وتوجيهات للطفل حول كيفية التعامل مع محتوى الكتاب الالكتروني. وعما إذا كان الطفل سوف يقوم بتسجيل استجابته كتابة أو باستجابة عمل جهاز الحاسب الآلي.

٣. عرض محتوى أو مضمون الكتاب الالكتروني للطفل بهدف اكتساب معلومات ومهارات جديدة.

٤. العمل على حث ذاكرة الطفل عن طريق طرح أسئلة اختبار لتقييم مدى تحصيل الطفل من معلومات جديدة.

٥. وضع إطار عام لمضمون الكتاب الإلكتروني بحيث لا يكون مملاً ولا قصيراً.

٦. تقديم أو عرض مثيرات تساعد الطفل على اكتساب مفاهيم تناسب اتجاهاته وميوله، وقد تكون هذه المثيرات معومات إجبارية أو تلميحات أو إيحاءات تساعد الطفل على الاستجابة الصحيحة.

٧. حصول الطفل على مكافأة فورية نتيجة توصله إلى إتقان أداء معين أو نتيجة إجابة سليمة عن سؤال معين، أو تحقيقاً لمهارات تم اكتسابها بدرجة عالية من الكفاءة من خلال تعامله مع الكتاب الالكتروني.

٨. تدعيم عملية التعلم عن طريق التغذية الراجعة[١].

---

(١) أحمد عبد الله العلي (٢٠٠٣)، مرجع سابق، ص ص٩.

بعد هذه المراحل تأتي مرحلة أخرى لا تقل أهمية عن ما سبق وهي مرحلة الحكم على الكتاب الالكتروني حيث يجب أن يخضع الكتاب لمحكمين لقياس مدى تحقق أسس ومعايير ملائمة الكتاب للطفل ومن أهم العناصر الواجب توافرها في الكتاب الالكتروني **من حيث نجاح الكتاب ما يلي**[1]:

١. يجب أن يزود الكتاب الطفل بالمهارات والمعلومات الأساسية التي تتناسب مع ميوله واتجاهاته.

٢. ضرورة أن يخدم الكتاب المرحلة العمرية التي ينتمي إليها القارئ.

٣. أن يتفق مضمون الكتاب مع مضمون الكتب والمناهج الدراسية حتى لا يحدث خلل في تفكير الطفل ويساعد الكتاب على تفوقه الدراسي.

٤. مسايرة كتب الأطفال الإلكترونية لأحداث التعليم من حيث وضوح الأهداف والمضمون.

٥. استثمار ميول الطفل وخبراته في تشويقه إلى قراءة ومعرفة المزيد حول الموضوعات.

٦. الحرص على أن تكون المعلومات والبيانات التي يتضمنها الكتاب الالكتروني دقيقة وحديثة.

٧. مراعاة محتوى الكتاب الالكتروني لظروف الزمان وإمكانيات المكان التي سوف يعرض فيها سواء كانت المدرسة أم البيت أم المكتبة العامة.

---

(١) فهيم مصطفى (٢٠٠٨)، مرجع سابق، ص ص١١٢-١١٣.

٨. مراعاة الفروق الفردية بين الأطفال من حيث مستوى اللغة وسهولة أو صعوبة المادة المعروضة، ومراعاة خصائص النمو في مراحل الطفولة المبكرة والمتوسطة والمتأخرة.

الكتاب الالكتروني والثقافة الإسلامية :

يتمتع الكتاب الالكتروني في الوقت الحالي بانتشار واسع ومستخدمين من مختلف دول العالم ، ولذلك فإنه يمكن استخدامه لنشر الثقافة الإسلامية خاصة مع سهولة ترجمة أي كتاب الكتروني بمجرد نقله إلى برنامج ترجمة فالكتاب الالكتروني يمكن أن يصل إلى كل مستخدمي الشبكة على اختلاف جنسياتهم ولغاتهم أو أن يصحح مفاهيم العالم حول الثقافة الإسلامية خاصة بعد الهجمة الشرسة التي وجهت للإسلام من قبل الغرب بعد أحداث الحادي عشر من سبتمبر والتي كشفت عن حقد دفين لدى الغرب نحو العرب والمسلمين، مما يتطلب جهداً لتوضيح مدى التسامح الديني وأن الدين الإسلامي لا يكن الحرب ولا الدمار للبشرية، وهذا ما تسعى إليه بعض المواقع والمنتديات العربية والإسلامية والتي تقوم بعرض أمهات الكتب الدينية على مواقع إسلاميه كما تقوم بتصميم القران الكريم والأحاديث النبوية في صورة إلكترونيه لتسهيل عرضها على الكمبيوتر، ويمكن أن يلعب الكتاب الالكتروني دوراً إيجابياً لخدمة الثقافة الإسلامية **فيما يلي:**

١- إكساب المفاهيم المرتبطة بمهارات الفهم لآيات القران الكريم وحفظها وتذكرها وكذلك الأحاديث النبوية.

٢- تنمية المفاهيم المرتبطة بالتفكير السليم والربط بين الإعجاز العلمي في القرآن والسنة النبوية المطهرة.

٣- يشجع الكتاب الالكتروني على التعلم الفردي في سهولة ويسر خاصة بالنسبة لحفظ القران أو البحث في أمهات الكتب الخاصة بالتفسير والأحاديث.

٤- وقد اهتمت بعض المؤسسات الدينية والتربوية في بعض الدول العربية - ببرمجة آيات القرآن الكريم والأحاديث النبوية الشريفة الكترونياً، وقد أصدرت إحدى الشركات العالمية برنامجاً الكترونياً تحت عنوان "القرآن الكريم" وهو يتشابه إلى حد كبير مع المعجم المفهرس لألفاظ القرآن الكريم تتوافر فيه العديد من البيانات عن القرآن وأشهر القراء وتاريخ كتابة المصحف ويستطيع البرنامج تحفيظ القرآن.وعليه ترجمة بخمس لغات مختلفة لمعاني القرآن الكريم ويوجد منها أيضا للأحاديث النبوية الشريفة(١).

رابعاً: البريد الالكتروني *E-mail*

من أكثر الاستخدامات التي انتشرت للشبكة خاصة بين فئات الشباب والأطفال البريد الالكتروني *E-mail* حيث أقبل عليه المستخدمون للتعرف على الأصدقاء من مختلف البلدان والثقافات وهو وسيلة فعالة لتبادل الثقافات ونشر الأفكار، وهو "أسلوب لإرسال واستقبال الملفات النصية بين أجهزة الكمبيوتر

---

(١) فهيم مصطفى (٢٠٠٤)، التكنولوجيا وثقافة الطفل المسلم، مجلة التربية القطرية، ع١٤٩، س٣٣، ص ٢٦٧.

المختلفة والمتصلة على شبكة الإنترنت، ويعتبر طفرة مهمة في عالم الاتصال وفي طريقة التخاطب بين الأشخاص المتصلين على الشبكة"(١).

والبريد الالكتروني سهل الاستخدام علاوة على انخفاض تكلفته إذ لا يستغرق إرسال الرسالة على البريد الالكتروني إلا ثواني معدودة، كما أنه يمكن إرسال الرسالة لأكثر من مستقبل في نفس الوقت وفي أماكن مختلفة من العالم، ولا يحتاج إلا معرفة البريد الالكتروني وهو عنوان المرسل إليه عليها.

ومن الخدمات التي يقدمها البريد الالكتروني ما يعرف باسم القوائم البريدية "ويقصد بالقوائم البريدية *mailing list* نظام إدارة وتصميم الرسائل والوثائق على مجموعة من الأشخاص المشتركين في القائمة، عبر البريد الالكتروني. وتغطي القوائم مواضيع ومجالات شتى. وهذه القوائم غالباً ما تكون مجانية. وهي نوعان(٢).

ذات الاتجاه الواحد ويقتصر دور المستخدم على تلقي الرسائل الصادرة عن مدير القائمة من خلال البريد الالكتروني، ولا يمكن للمستخدم تصميم وثيقة أو رسالة على بقية المشتركين بالقائمة، بل حتى لا يمكن معرفة اسم مشترك آخر أو عنوان البريد الالكتروني الخاص به.

القوائم ذات الاتجاهين وفيها كل رسالة أو وثيقة يرسلها أحد المشتركين إلى العنوان الخاص بالقائمة إلى كافة المشتركين الآخرين وذلك بالإضافة إلى الرسائل التي تصدر عن مدير القائمة ذاته.

---

(١) متاهات شبكة الانترنت والمستخدم العربي، مجلة عرب شب، س١، ع٨، سبتمبر وأكتوبر ١٩٩٨، ص٥١.

(٢) عبد الفتاح بيومي حجازي (٢٠٠٤)، الأحداث والانترنت. دراسة متعمقة عن أثر الانترنت في انحراف الأحداث، دار الفكر الجامعي، الإسكندرية، ص ٢٤

ومن العرض السابق لأنواع القوائم يتضح أن هناك سيطرة من جانب المرسل على أفكار وثقافة المستقبل خاصة في النوع الأول حيث لا يكون للمستقبل أية مشاركة إيجابية فما تحمله الرسائل الواردة إليها علاوة على أنها ذات أثر في الإقناع إذا ما كانت معروضة بطريقة شيقة وممتعة وهذا مكمن خطورة هذا الرسائل على ثقافة الشباب والأطفال المستقبلين لها.

ومن ثم فهي تحتاج إلى دراسة وتحليل تربوي وهذا أمر مستحيل لما تتمتع به هذه الرسائل من السرية والخصوصية فلا يستطيع فرد اقتحام البريد الالكتروني لآخر إلا بمعرفة مفتاح البريد الالكتروني الخاص به، فلا يمكن للوالدين أو المعلمين متابعة الرسائل الواردة إلى الطفل، وهي في الوقت ذاته تؤثر تأثيراً كبيراً على عقلية وثقافة الطفل في مراحله الأولى لأن جماعة الأصدقاء تكون أكثر أثر في مرحلة الطفولة المتأخرة ومرحلة المراهقة من الأسرة والمدرسة، ويرى العلماء أن هذه الخدمة لن تتوقف عند حد الإرسال فقط بل هي في تطور وتقدم مستمر، ولنا أن نتخيل في المستقبل الوشيك إضافة البعد الثالث من خلال أسلوب الهولوجرام لتصبح الشبكة قادرة على نقل الصورة المجسمة لتستضيف الرءوس المتكلمة إليهم عبر الألياف الضوئية تحمل ملامح وجوهنا وحركاتنا، بل تختل البعض إجراء العمليات الجراحية عن بعد – بل وإمكان اللمس عن بعد عن طريق يد حساسة(١).

---

(١) نبيل علي (٢٠٠٤)، تحديات عصر المعلومات ، دار العين للنشر، القاهرة، ص٧٨.

خامساً: المخاطبة chatting

المخاطبة إحدى الاستخدامات المنتشرة للانترنت، وهي تتيح فرصة إرسال الرسالة والرد عليها من جانب المخاطب في نفس اللحظة وقد تكون بين اثنين أو أكثر من المستخدمين حيث يقوم كل منهم برد من خلال جهازه.

و"الفرق بين خدمة التخاطب المباشر، وخدمة البريد الالكتروني *E-mail* هو أن هذه الخدمة تقدم مباشرة بين المستفيدين، على عكس البريد الالكتروني الذي يتم فيه تخزين الرسائل في صندوق البريد الشخصي للمرسل إليه ويقوم بالرد في أي وقت يشاء"(١).

و"من مزايا الدردشة عبر الإنترنت، أنها نوع من الاتصال بين الناس يقتصر على تبادل النصوص بين المتحاورين، ولذلك فهو نوع من الحوار الفكري البحت بعيداً عن أية مؤثرات أخرى كالعرق أو الجنسية أو اللون أو الصوت، ويرى كثيرون أن هذا التواصل بين – عبر غرف الدردشة – سيغير طريقة اتصال الناس مع بعضها البعض في دول العالم المختلفة حيث يسمح بالتبادل الفكري الذي بدوره سيؤدي لتطور الفكري البشري بصورة أسرع عن ذي قبل.و لنظام المحادثة استخدامات نافعة كثيرة غير أنها مجال للتسلية والتسامر وقضاء وقت الفراغ. فيمكن لأعضاء الشبكة إقامة حوار بينهم فيمكن لمجموعة من العلماء الاشتراك في بحث علمي وتبادل الأفكار والمعلومات كما يمكن للأطباء التشاور في إجراء العمليات الجراحية وتشخيص الحالات المرضية.

---

(١) عايد حمدان الهرش (٢٠٠٣)، تصميم البرمجيات التعليمية وإنتاجها وتطبيقاتها التربوي، جامعة اليرموك – الأردن.

والشات *chat* أو التخاطب الكتابي له كثير من المواقع على الشبكة الإنترنت سواء مواقع عربية أو أجنبية وقد عرف هذا الاستخدام بمواقع الدردشة وهو يتطلب من المستخدم معرفة طريقة معينة للحوار مع الطرف الآخر و"الدردشة تسمح للمستخدم باختيار المرحلة العمرية التي يريد التحدث معها والنوع والبلد ودرجة الصدق فيها غير مكتملة أو ليست مائة بالمائة، وذلك لعدم سماع الصوت أو رؤية صورة المتحدث"(١).

وقد انتشر عبر شبكة المعلومات الدولية كثير من مواقع المحادثة والشبكات والتي عرفت (الشبكات الاجتماعية) وحازت على اهتمام الشباب والأطفال والتي يتوقع كثير من العلماء والباحثين أن يؤدي هذه الشبكات دوراً كبيراً في المستقبل وفي جوانب الحياة الاجتماعية والاقتصادية أيضاً(٢).

الخلاصة:

أصبحت الوسائط الإلكترونية إحدى أهم وسائط الثقافة بالنسبة للكبار والأطفال وهي متنوعة وفي ازدياد مستمر. وللوسائط الإلكترونية مميزاتها التي تجعلها مهمة ومؤثرة، وهي تقوم في الوقت الحالي بدور في بناء ثقافة الأطفال ولذلك تحتاج إلى المراجعة والرقابة التربوية عليها مع ضرورة التأكيد على بعض القضايا التي سوف يتعرض لها مستخدم الوسائط الإلكترونية التي سوف يأتي ذكرها بالتفصيل في الفصل القادم – إن شاء الله.

---

(١) منال محمد أبو الحسن فؤاد (٢٠٠٢)، دوافع استخدام الأطفال للحاسبات الآلية وعلاقتها بالجوانب المعرفية، رسالة دكتوراه، معهد دراسات الطفولة، قسم الإعلام وثقافة الطفل، ص٣٨.

(٢) محمد عبده راغب عماشة (٢٠١٠م): التعليم الإليكتروني والشبكات الاجتماعية، قسم إعداد الحاسب الآلي كلية التربية النوعية بدمياط جامعة المنصورة، مجلة المعلوماتية، ع٢٧، ص٣٧.