التقنية الرقمية ودورها في أدب الطفل

السيد نجم *

هذه قراءة تحليلية في تقييم التقنية الرقمية (الإنترنت)، وبيان خصائصها (إيجابًا وسلبًا) بحيث يمكن تزكية جملة الإيجابيات، والتخلص من السلبيات. كما تشير تلك القراءة إلى التقنية الشفهية، والتقنية الكتابية (الطباعة) كتقنياتٍ لا يمكن تجاهلها.. ثم التقنية الرقمية تفصيليًا.

تقنيات إبداع أدب الطفل..

أ - ما التقنيةُ؟

تُعدُّ التقنية المستخدمة في حمل وتوصيل العمل الفني للطفل، أحد العناصر المهمة التي يتكون منها الخطاب الأدبي والثقافي المعرفي للطفل، ويعني الحالة التي يُوجَد عليها النص في زمن التلقي، والتي تؤثر على تكوين المتلقي ورؤيته.

كان التلقين هو المناسب للطفل من خلال التقنية الشفهية: التي رافقت الطفل منذ فجر البشرية (والآن هي التقنية الشائعة في مرحلة ما قبل المرحلة الكتابية، ولا زال مُهمًا في مراحل ما قبل المدرسة).. وهو عبارة عن مجموعة من السيَر والحكايات والأحاجي والنوادر، على شكل قصص مرويَّة للطفل. ثم أصبح للورق مُنجَزه الخاص مع التقنية الكتابية في تشكيل ونشر "أدب وثقافة الطفل"، وأصبح له لغته الخاصة به، بما يتناسب مع المرحلة العمرية للطفل: ما بين الكتاب، الصحيفة، المجلة، الألعاب الثقافية... وغيرها. وأخيرًا التقنية الرقمية، التي أتاحت مجموعةً من الإبداعات القصصية والشعرية والثقافية العامة، بالإضافة إلى الألعاب الإلكترونية الجديدة كنص ثقافي جديد للطفل[1].

---

* روائي وناقد ونائب رئيس اتحاد الانترنت العرب سابقاً – مصر.

ب - نشأة التقنيات وتطورها

هي مراحل ثلاث نشأ ورسخ فيها أدب الطفل، تلك النشأة بدت على ارتباط جوهري بالتقنية المتاحة، في كل مرحلة: المرحلة الشفهية.. ثم المرحلة الكتابية.. وأخيرًا المرحلة الرقمية.

أولًا: التقنية الشفهية

راجت تلك التقنية الشفهية وتطورت بتطور التفكير الإنساني، لفترةٍ تُعد بالقرون (منذ أن عرف الإنسان الاستقرار والحياة الاجتماعية، حتى بدأ يعرف الكتابة ويسجل أفكاره وأخباره، على الجلود والحرير والبَرْديّ والفَخَار والحِجَار، وبدت ذروة نجاح الإنسان مع اختراع آلة الطباعة).. حيث بزغت إلى جانب الملاحم والأساطير.. الأحاجي والألغاز والنوادر، والسيرة وغيرها. كما استمرت وراجت مع المرحلة التعليمية الأولى للطفل، وتعضيد البحوث التربوية لها.

تلك التقنية اعتمدت على "التلقين" كوسيلة لإيصال الأفكار، سواء من الجَدَّة والجَدّ، الأم والأب. عرفت الجماعات البشرية السامر، كان بينهم من يقوم بعمل شاعر الربابة أو المُغنِّي الشعبي، حيث القدرة الحكائية موهبة للبعض. فكل الملاحم والأساطير المعروفة، هي مادة جيدة لإبداع الطفل (الآن).

ثانيًا: التقنية الكتابية

بدأت التقنية الكتابية تاريخيًا قبل اختراع "آلة الطباعة"، وكانت الكتابة على جدران المعابد، والرقائق المختلفة. وإن راج أدب الطفل القديم المتمثل في توظيف الخوارق والأساطير والحكايات، جاء بعد اختراع (آلة الطباعة) التي لعبت دورًا جديدًا في تاريخ الثقافة الإنسانية. ثم بدأت الصيحة بضرورة طباعة الكتاب الخاص بالطفل، من حيث (الشكل والمضمون).. ووجدت الدعوة صداها، فكانت كتب الطفل في القرن السابع عشر الميلادي، والحافلة بقيَم الوعظ والإرشاد، كما اعتمدت على الأصول الشعبية.. وبمواضيع الشيطان والجِنِّ والسحر[2].

في منتصف القرن الثامن عشر الميلادي.. ظهرت كتابات "چون نيوبري"، حيث كانت كتبه متضمَّنةً بعض الصور الجذابة التي تجعل من الكتاب سلعة مرغوبة للطفل الصغير.. بالإضافة إلى الورق الجيد والإخراج الفني الجيد. ومن المعروف أن أول كتب الأطفال في العصر الحديث، كانت بالقرن التاسع عشر، طُبعت في فرنسا عام 1830م، بينما أول مطبوعة عربية للطفل عام

1870م (روضة المدارس – مصر)..[3].

ثالثًا: التقنية الرقمية..

يقترح الكاتب تعريفًا لأدب الطفل يتوافق والمُعطَى التقني الجديد: "هو كُلُّ نَصٍّ يتشكَّل بحسب معطيات التقنية الرقمية، بتوظيف اللغة الرقمية والبرامج المتاحة داخل جهاز الكمبيوتر، بحيث يتضمن "الصورة – الصوت – اللون – الحركة – الكلمة"، في تشكيلٍ فنِّي، يساعد الطفل على نموٍّ الذوق والشخصية، ويتوافق مع احتياجات عالم الطفل الشعوريَّة والمعرفيَّة".

تتخذ النصوص الرقمية للطفل أشكال "القصة/ الحكاية/ الألعاب الثقافية والترفيهية/ الشعر".. كلها أشكال تبعث على السرور والبهجة للطفل.. وتُعد النصوص الرقمية أكثر إثارةً ودهشةً للأطفال. كما أن تلك النصوص الرقمية تؤدي الوظائف العامة للنصوص الورقية، من حيث كونها وسيلة تربوية وتعليمية، وتساعد الصغير على التخلُّص من انطوائه والإحساس بالإيجابية، حين يشارك في إنتاج النص، والانتقال من مفهوم إحساس الفردية إلى الجماعية.

ركائز أدب الطفل الرقمي

الركيزة الأولى: كاتب أدب الطفل الرقمي..

هو المتعامل الواعي بأسرار التقنيات السردية/ المشهدية، بالإضافة إلى أسرار التقنيات التكنولوچية، في بناء العمل الأدبي الرقمي، مع قدرة المبدع الرقمي في توظيف هذا العنصر أو ذاك، وبدرجة نجاح تحقق توظيف العناصر المختلفة في البناء الكُلي للعمل الإبداعي الرقمي"[4].

إذا كان العُرْف يشير إلى أن الكاتب/ المبدع (عمومًا) يتميز بقدرٍ وافر من الخيال الحي والخصب، مع المثابرة على الإنجاز.. امتلاك الرؤية المستقبلية، الإحاطة بالواقع المَعِيش.. خصوصية التناول والمعالجة الفنية لأفكاره.. وغيرها من الملامح الضرورية لإنتاج إبداع جيد. فإن كاتب أدب الطفل الرقمي يزيد عليه، البحث عن الحلول التقنية لإنتاج عمله الفني المنتظر، من خلال السؤال المحوري: "عَمَّ سوف يعبر؟ كيف يتم التعبير؟"[5].

الإجابة هي أن يتحلى الكاتب الرقمي بالآتي:

1 – البحث في جوهر خصائص الثقافة الرقمية.. لم تعُد "محاور الثقافة الرقمية" منفصلة عن جوهر العملية الإبداعية، بحيث بات على الكاتب مواكبة وفهم دلالة بعض القضايا، مثل: "غلبة الصورة في الثقافة الرقمية – آفاق الإنجازات المتوقعة بفضل توظيف التقنية الرقمية..

وغيرها".

2 – على الكاتب الإلمام بأسرار الكمبيوتر ولغة البرمجة، وعليه أن يتقن لغة الـ HTML وغيرها.. وعليه أن يعرف فن الجرافيك والإخراج السينمائي، أن يعرف فن الـ Animation .. الكتابة بالصورة المتحركة والثابتة.. استُخدمت مؤثرات بصرية وسمعية مختلفة، باستخدام برنامج الفلاش ماكرو ميديا.. طرق الاستعانة بمقاطع من أفلام سينمائية.. وغيرها.

3 – أن يكون مُلمًا بأسرار فنون الكتابة السردية.. سيناريو السينما وكتابة المشاهد المسرحية.. أسرار الكتابة الشعرية من موسيقا وصور فنية وأوزان وغيرها.

4 – أن يكون مُلمًا بأبعاد القضية/ المشكلة المطروحة للبحث، في المجالات المعرفية والاقتصادية والإعلامية المختلفة.. ومن أية وجهة نظر سوف يطرحها على الطفل.

5 – مع الوضع في الاعتبار أن المنفذ الفعلي للتقنيات المهارية، ربما مبرمج أو مهندس، أو تقني ما، ومع ذلك يلزم أن يكون الكاتب متابعًا عن فهم.

6 – قد يكون التخصص في مجال أدبي معين حاليًا غير متاح، إلا أنه مستقبلًا يُفضل الكاتب الرقمي المتخصص.. مثل كتابة الأعمال الأدبية للطفل.

7 – الوعي بسلبيات "الصورة"، مثلما الوعي بكل معطياتها الإيجابية، مثل مُعطَى السماء المفتوحة وتأثيرها على خصوصية الشعوب، عدم مراعاة الصورة للمراحل السِّنيَّة بالنسبة إلى الأطفال.

8 – الوعي بسلبيات الشبكة العنكبوتية، مثل سهولة النشر وإقدام البعض على نشر ما يُعد تجارب أوَّلية وغير جديرة بالنشر، وأيضًا السرقات الفكرية؛ وكذلك إدمان الإنترنت[6].

الركيزة الثانية: محتوى أدب الطفل مع التقنية الرقمية..

إن محتوى أدب الطفل، قد بات على صلةٍ أوثق بخصائص القرن الجديد.. التشابك بين الثقافة والأدب الرقمي والطفل، وخصائص ومعطيات التقنية الرقمية، أفرزا لونًا جديدًا من الثقافة والأدب للطفل، تمثَّل في عدةِ أشكالٍ على الشاشة، منها: شيوع وغلبة الثقافة العلمية وأدب الخيال العلمي للطفل. كما أن تقنيات الحواسيب أتاحت إنتاجَ نصوصٍ رقمية متنوعة تحت اسم "ألعاب الفيديو". ثم توظيف التقنيات الرقمية في الحاسوب لإعادة إنتاج قصص وحكايات تراثية أو حديثة، مع الاستفادة من هذه الإمكانات. وأخيرًا توظيف الشاشة كصفحة ورقية.

تتيح التقنية الرقمية طاقة متجددة للتلقِّي، وملامح لغة جديدة.. قال "روبرت لوباچ" عام 1997م عن أعماله التي تعتمد على فكرة/ تقنية الإبداع التنقيحي، إنها أشبة بالصينية المتلئة بالمُشهِّيات، نختار منها ما نشتهي. أما الإبداع التنقيحي فهو المعتمد على فكرة الاختيار وإعادة الترتيب والإضافة.. مثل الفكرة الموسيقية "چوكي ديسك D.J"، حيث الصوتيات القصيرة والمتقطعة وإعادة مزج الألحان الأصلية وإعادة ترتيبها لخلق موسيقا جديدة.. وغيرها من الأشكال الجديدة في الفنون والآداب كافةً. وقد استتبع ما عُرف بـ "الإبداع التنقيحي"، خاصية: "التفاعلية"، سواء للترفية أو التعليم.. و"الانتقائية"، سواء للمحتوى أو الشكل.. وهو ما يُنتج أعمالًا هجينًا تعتمد على الإبداع التعاوني بين عدد من المبدعين. كما أتاحت للطفل إمكانية التفاعل والمشاركة[7].

خصائص البلاغة الرقمية الجديدة..

أ - ملامح وأشكال استخدامات "شاشة" جهاز الحاسوب... وأدب الطفل:

.. كتابة العمل الإبداعي على صفحة الويب أو شاشة الكمبيوتر، ثم حفظه.. ما يعني استخدام الحاسوب كما الورق في التسجيل ثم الحفظ.

.. تناول بعض الأدباء استخدام مصطلحات ومحتويات شبكة الإنترنت ضمن نسيج أعماله الإبداعية.. وهو ما يعني دخول الجهاز وشبكة الإنترنت ضمن هموم الكاتب.

.. من الأدباء من تجاوز الاقتراب الشكلي من الإنترنت، وسعى إلى إبداع جديد يعتمد على الإمكانيات غير التقليدية التي تتيحها الشبكة؛ خصوصًا في أدب الطفل الورقي.. توظيف الصورة والصوت واللون مع الكلمة في لوحات متعددة لعددٍ من الصفحات المتتابعة.

ب - عناصر الإبداع الرقمي الجديد للطفل:

وسائط التقنية الرقمية: الصورة – الصوت – اللون والرسم، ثم الحركة، ثم الكلمة.

– الصورة ودورها المهم في الإبداع الجديد.. إن للصورة مميزاتٍ وخواصَّ تجعلها على قدرٍ من الأهمية لا يمكن إغفاله. فالصورة لها طبيعة رمزية واختزالية معًا، يحكمها قانون: "أن ترى يعني أن تختصر"؛ لذا وُصفت الصورة بواقعيتها، فهي قادرة على التوصيل الناجح بتأثير أكبر من تأثير الكلمة (لوحظ أن استيعاب الفرد للمعلومات يزداد بنسبة 35٪ عند استخدام الصوت والصورة معًا)[8].

– الصوت مُعضِّد للصورة في اللغة الرقمية.. يُعدُّ الصوت وسيطًا مهمًا بين الإنسان والبيئة التي يعيش فيها، وهو عادةً يُقسم إلى صوت مرتفع وآخر منخفض.. أو أصوات مُنفِّرة وأخرى مُحبَّبة. وقد بدأ الموسيقيُّ "شيفر" دراساته حول كون الصوت مجالًا مهمًا في الاتصال، أو "الاتصال الصوتي". وقد تبعه في الباحث "تروا"، الذي خلص إلى أهمية الصوت في كونه وسيلة لتبادل المعلومات.. وخلص إلى أنه عادة يرجع الصوت إلى السؤال: ما أو مَنْ؟ أي السؤال عن مصدر الصوت، إلا أنه لاحظ أن بيئة المُستقبل، يمكن أن تتقبَّل أصواتًا ربما حادة أو منفرة، مثل تلك الصَّفَّارة (الصوت الحاد) التي تسبق تشغيل الإنترنت، ومع ذلك لا يشعر المستمع بالنفور؛ لأنها تهيئ المستمع إلى الدخول في الشبكة[9].

– تعزيز الثقافة البصرية باستخدام الألوان.. البصر حاسَّة تزود الإنسان بالمعلومات، وتُسهم – إلى جانب السمع – في تكوين الفرد الثقافي، كما تسهم في تشكيل قدرته على رؤية الأشياء.. والتعرُّف على دقائق الأشياء. والبصر على خلاف السمع (الذي ليس له سوى بُعدٍ واحد) بينما البصر له عدة أبعاد، وللبصر وظيفة توثيقية، وله وظيفته في جلاء البصيرة.. تتشكَّل البصيرة فيما تتشكل به، الثقافة البصرية، تلك التي تعتمد على الرؤية والمراقبة والقراءة. والبصر يتشارك مع غيره على الشاشة[10].

خصائص المنتج الإبداعي للطفل مع التقنية الرقمية

أولًا: تزكية الثقافة العلمية والخيال العلمي في أدب الطفل:

تشير الدراسات في مجال تاريخ العلوم، إلى أن القرن العشرين قفز بالإنجاز العلمي في المجالات كافة، وأنه على صورتين متلازمتين: أصبح معقدًا عن ذي قبل.. وأيضًا المادة العلمية متضخمة ومتنوعة ما بين الفيزياء والعلوم الرياضية والطب والبيئة وتكنولوچيا الفضاء، ثم البيولوچيا الحيوية وغيرها.

إلا أن مَن يتصدى للكتابة للطفل عليه أن يعي هدفه.. أن يتسلَّح بالمعلومة العلمية، ويتخير موضوعه والقارئ الذي سيتوجه إليه. المطلوب أن يتعرف على: "عالم الطبيعة من حوله".. "استيعاب وفهم جوهر العلم على اعتبار أنه طريقة في التفكير".. "فهم أن كل العلوم على اتصال وتواصُل، فلم يعُد عالم الكيمياء بعيدًا عن عالم الطب والهندسة مثلًا".. و"أن العلوم على صور متطورة دومًا". بتلك المحاور مع تبسيطها يمكن للطفل التطلُّع إلى المستقبل وهو واعٍ بأن العلم

ليس أمرًا مجردًا، كما يمكن أن يستوعب فكرة أن الإنسان عنصر من عناصر البيئة أو الطبيعة، يتفاعل معها وتتفاعل به[11].

لعل توصيل فكرة أن في العلم ما هو قابل للخطأ وما هو قابل للصواب مع مزيد من البحث، تمثل دعمًا وتزكيةً لمبدأ "التفكير العلمي" الواجب على الطفل فهمه، وبها يمكن وضع بذرة مَلْمَح "التطور" من حيث أهميته وضرورته في العلوم نفسها، وحتى في حوارات الحياة التقليدية.

كما يلزم أن يكون الكاتب فاهمًا لجوهر حقيقة العلم؛ حتى لا يبدو أنه يعمل في اتجاه واحد وغير مُلمّ بطبيعة العلم، التي هي: أن العلم قابل للفهم.. كل العلوم قابلة للتغيير والتطوير.. ليس بوسع العلوم أن تقدم إجابات على كل الأسئلة.. يعتمد العلم على الإثبات والبرهان.. وأن الخيال مشارك للأفكار العلمية في رأس العالم.. كما أن التناول الإجرائي للفكرة العلمية من ناحية الأسلوب والمعالجة الفنية يجب أن يكون مناسبًا وجيدًا، وبسيطًا(12).

ثانيًا: التقنية الرقمية ومعطيات أخرى يشارك أدب الأطفال في إنتاجها..

١ - **إنتاج ألعاب الطفل، أو "ألعاب الفيديو"..** لعل ألعاب الفيديو والكمبيوتر، هي أكثر البنود التي يتعامل الطفل معها، وأغلب ما يتناوله الانتقاد إليها تبدو بملامح أخلاقية، وتتسم بالتعميم والمبالغة. بينما هناك بعض الألعاب تتميز بتنمية مهارات محددة، مثل التوافُق الحَرَكي البصري، وغيرها لتنمية الذكاء وتنشيط المَلَكات الذهنية. فضلًا عن توافر عنصر التفاعلية، التي تُعد من أهم خصائص التقنية الرقمية، سواء في الألعاب أو غيرها. ويرى بعض التربويين أن بعض تلك الألعاب، تُذكِي ملكة اتخاذ القرار، وسط الفوضى الظاهرة في اللعبة.. وعلى اللاعب (الطفل) إعادة الترتيب والتنسيق حتى يحقق الهدف. فيما يرى البعض أن أبسط أنواع الألعاب (الجيدة) قد تُعد إنجازًا طيبًا، ففي لعبة مباراة لكرة القدم، مجرد إحراز هدف، والنجاح في تحقيقه، هو مُنجَز نسبي هائل عند طفل المرحلة العمرية (من 3 إلى 6 سنوات). يُعد كل ما سبق أمرًا مختلفًا، وأكثر جدوى، عن الميل إلى الاسترخاء والتلقين وتلقِّي المعلومات. وهو ما يشكِّل نقلة لتهيئة الطفل في أن يتلقى تعليمه بعيدًا عن وسيلة التلقين والحفظ.

أثناء أحد الحوارات مع مجموعة من الأطفال، من أعمار مختلفة، حول جدوى بعض الألعاب بالنسبة إليهم. أفاد طفل في الخامسة من عمره: "أحب لعبة مباراة كرة القدم؛ لأنني أحرز

هدفًا".. ومع طفل آخر، كان رده سؤالًا منه يقول: "هل يمكنكِ اللعب مع شخصيات سوبرمان والرجل الوطواط في الحياة العاديّة؟".. ثم تابع: "أنا أستطيع القيام بذلك، من خلال التفاعل والاندماج معها"[13].

2 – إعادة إنتاج المُنتَج الورقي بالاستفادة من التقنية الرقمية: وهو ما يعني الاستفادة بالمُعطَى الأدبي الورقي، ثم إعادة إنتاجه بالتقنية الرقمية، بحيث يمكن الاستفادة من عناصرها المشار إليها سلفًا.

3 – إعادة إنتاج المنتج الورقي إلى رقمي دون إضافة جوهرية للنص الورقي. (مثل أغلب مجلات الطفل التي تعيد نشر موادِّها على الشاشة).

قراءة علاقة الطفل بالتقنية الرقمية

الآن وجب التوقف مع معطيات التقنية الرقمية، بالنظر إلى معطياتها للطفل.. ومنها:

– الخصوصية التي يتمتع بها مستخدم خدمة الإنترنت، فله جهازه الخاص وحده، وله بريده الخاص، وكلمات السر التي تتعلق به وحده.. وبالتالي عدم القدرة على الرقابة.

– الإنترنت وسيلة ذات اتجاهين، على العكس من الوسائل الأخرى، مثل التلفزيون.. وبالتالي يمكن استخدامه في الخدمات التفاعُلية مثل المُحادَثة.

– قدرة الشبكة على الوصول إلى عالم الممنوعات والدخول إلى عالم الأسرة وخصوصياتها.

– في حالة حجب المواقع المسيئة فلا تستطيع منع المواد المرسلة بالبريد الإلكتروني.

– يُعد النشر الإلكتروني من أخطر الظواهر الثقافية مع بشائر القرن الجديد، ولا زلنا على أبواب تلك الآفاق الجديدة، التي فيها بعض السلبيات، ثم الكثير من الإيجابيات..[14].

أولًا: مواقع خاصة بالطفل..

1 – أغلبها لم ينشأ كموقع مبتكر للطفل، على الشبكة العنكبوتية، فهي تتنوع بين: (مجلات ورقية يتم نشرها رقميًا، مثل مجلات: ماجد – الفاتح الإسلامية للأطفال).. (قنوات تلفزيونية تنقل مادتها للعرض على شاشة الحاسوب، مثل قناة الجزيرة للأطفال).. (مواقع عن جمعيات اجتماعية، وتعبِّر عن نشاطاتها، مثل (مجلة الفاتح الإسلامية للأطفال – موقع شركة سَنَا)..

2 – بين تلك المواقع، ما هو مُحدَّد (بهدف) أو (جنس الطفل) أو غيره، وهي ما يمكن أن توصف

بأنها مواقع أُحاديَّة التوجه، مثل (موقع لميس – فناتير – التعليم الذكي).

3 – ليس بين تلك المواقع، موقعٌ حدد المرحلة العُمريَّة التي يخاطبها.

ثانيًا: مواقع ألعاب الڤيديو والكمبيوتر.. (تتضمن صياغات أدبية – تمت الإشارة إليها سلفًا).

ثالثًا: منتج نص رقمي (قصة رقمية للطفل): منذ سنوات بدأت بعض المؤسسات العربية تعمل على إنتاج نصوص رقمية تحمل ملامح الطموح لإنتاج رقمي جاد للطفل.. منها: برنامج بعنوان: "إسلاميات حاسوبية"، "المكتبة الإلكترونية للطفل المسلم"، "هرم المعلومات". أما "كان ياما كان"، فهي تتضمن أربع قصص إلكترونية (هي أقرب إلى الأفلام والأعمال الدرامية القصيرة) معقدة بالقياس إلى الأشكال الأخرى الخاصة بالطفل. تلك القصص: "الثعلب والغراب والجبنة"، "الثعلب وعنقود العنب"، "الكلب الطمَّاع"، "النملة والجندب".. وغيرها. وكلها تتميز بملامح تكنولوچيا أدب الطفل الرقمي؛ وبالتالي تم إنتاج ما يمكن أن نطلق عليه "القصة الرقمية": التي ينهض بها فنيُّون في الإخراج وتصميم البرامج، للعمل على توظيف المؤثرات الصوتية، ومزج الصورة، وتوزيع الضوء، وأغلب الخِدَع السينمائية.. ما يعنى توظيف الصورة، الصوت، اللون والرسوم، مع الكلمة.. كذا توظيف خصائص الڤيديو في الإرجاع والتقدُّم والتثبيت (ما يُعرف Multimedia).

رابعًا: الترويج لأدب الطفل الورقي بالتقنية الرقمية.. وهي خدمة جيدة، حسنة النيَّة، إلا أنها لم تستفد بالتقنية في إنتاج تلك الكتب، وغير مُتضمَّنة في موادِّه الثقافية والإبداعية، بل حملت ما يؤخذ على الكتاب الورقي للطفل، إلى ساحة وفضاءات التقنية الرقمية.

خامسًا: الطفل في مواقع المرأة.. موسوعة الطفل والأم.. وهو من أكبر الموسوعات المتخصصة للطفولة والأمومة من بداية الحمل حتى الطفولة المبكرة ، تحتوي الموسوعة على قاعدة بيانات لمعاني الأسماء لمساعدتك في اختيار اسم طفلك، كما تحتوي الموسوعة على أكثر من ساعة ونصف الساعة شرح ڤيديو، يتناول مراحل خلق الجنين ونموه وتطوره دخل رَحِم الأم بالإضافة إلى تغذية الطفل؛ باختصار هي مرجع شامل لكل أُمّ للاهتمام بطفلها الصغير.. ومثل تلك المواقع تتحدث عن الطفل، وليس إلى الطفل.

سادسًا: الطفل في مواقع الأسرة.. (موقع منتدى "فَتكَات".. تديره سيدة، رَبَّة منزل،

بالقاهرة، مصر. انطلق الموقع في يناير 2007م، خاصًا بالمرأة، والاسم مأخوذ عن الأسماء الريفية في مصر. نال المركز الثاني بين المواقع الأكثر زيارةً بمصر (بعدها تلك المواقع المتخصصة في المجال الرياضي) حسب تقرير منظمة راتب Ratteb المتخصصة في المجال الإحصائي للمواقع العربية على الشبكة. يضم المنتدى في عضويته 220,000 عضوة؛ لذا يُعدُّ أكبر منتدى نسائي بمصر (في 2009م). كما أن الموقع يقع في المرتبة الـ 878 عالميًا، والثانية عشرة عربيًا، يتضمن أكثر من 330,500 موضوعٍ حول المرأة، ومتوسط الزيارات اليومية 140,000 زائر.

- ملاحظات عامة على المواقع الرقمية، وخاصة الجزء الخاص بالطفل:

1. استخدام اللهجة (اللغة) العامية المصرية، دون اللغة العربية المُبسَّطة أو الفصيحة.
2. الجزء الخاص بالطفل، لا يمثل أكثر من 4٪ من مجمل موضوعات وصفحات الموقع.
3. إن كان الاشتراك مقصورًا على النساء فقط، فإنه مسموح للرجال بالمتابعة والتلقِّي.
4. المُخاطَب هو الطفلة فقط، دون الأطفال الذكور.
5. الجزء الخاص بالطفلة، تحت عنوان: "لعبة.." كوسيلة لتحبيب الطفلة بالمادة المعروضة.
6. نماذج الألعاب في "لعبة تلبيس" غير عربية في مجملها.
7. نموذج الألعاب المُشَار إليها "باجز باني" نموذج غربى لقطة؛ كذلك في الألعاب الجديدة غلبة الثقافة والفكر الغربي. لعل منتديات الأناقة والجمال هي الأقرب إلى الثقافة العربية.

سابعًا: الطفل في مواقع عامة وجامعة.. أما الحديث عن طبيعة وخصائص المواقع المختلفة التي تتعامل مع الطفل.. فهي إما مواقع ذات اهتمام ثقافي عام، ويمكن نشر ما يخصُّ "الطفل" عليها، باعتباره ثقافةً عامة.. مثل موقع "ميدل إيست أون لاين". ومواقع ثقافية/ أدبية بالدرجة الأولى، ترعى الأدب والكلمة وتضع من جوانب اهتمامها، نشر ما يخص الطفل إبداعًا ومقالاتٍ أدبية.. مثل موقع "القصة السورية".

ثامنًا: الطفل في مواقع دينية أو عقائدية.. ثم هناك من المواقع العقائدية/ الدينية التي تخاطب الطفل، من مفهوم كونه النبتة الأصيلة لإنسان ملتزم دينيًا وأخلاقيًا.. ويُلاحظ اهتمامها بالفقه دون السلوك والمعاملات.

تاسعًا: الطفل في المواقع التعليمية، والطبية والخاصة.. توجد المواقع التعليمية التي تخاطب الطفل من خلال المناهج الدراسية والمعلومات المدرسية.. دون الاستفادة من التقنيات الرقمية.

يلاحظ المتابع أن الطفل العربي يتواجد في النشر الإلكتروني مبعثرًا بين مواقع ذات اهتمامات متعددة ومختلفة.. ومنها ما يعرض للحديث عن الطفل، من حيث هو عضوٌ إضافيٌّ في الأسرة، مع الإشارة إلى معلومات تربوية يجب التزام الأبوين بها.. وأخيرًا هناك المواقع التي تقدم الألعاب والتسالي للترفيه.

كما توجد مواقع مخصصة للطفل ولا تخاطبه بالدرجة الأولى، بل تسعى لنشر كل ما يتعلق بالطفل: أخبار – إبداع – دراسات – وغيره.. مثل موقع "أدب الأطفال". وأخيرًا، هناك المواقع التي تعيد نشر مُنتَج ورقي سبق نشره، مثل مواقع المجلات والدوريات الخاصة بالطفل.. وهي عديدة لمجلات "علاء الدين – العربي الصغير – ماجد – براعم الإيمان.. وغيرها"، مع ملاحظة بعض الإضافات والحذف بالموقع الرقمي عن النص الورقي غالبًا.

– سلبيات مواقع الطفل على الشبكة العنكبوتية:

1. عدم الالتزام الدقيق بخصائص المرحلة العمرية للطفل.
2. مخاطبة الطفل الأنثى والذَّكَر على قدرٍ واحدٍ من التناول..
3. تقديم المفاهيم الغربية للأعمال المترجمة للطفل بشخصياته، ومفاهيمه وكأنه الشخصية النموذج الذي يجب الاقتداء به.. مثل شخصيات "السوبر مان"، "الرجل الأخضر"..
4. سهولة النشر، والرغبة في التواجد على شبكة الإنترنت، شجع البعض على اقتحام عالم الطفل، دون دراسة حقيقية.
5. مضامين الموضوعات التي تُقدم للطفل، على شقين: إما البُعد عن روح الطفل بتقديم المعلومة قبل التناول الفني.. أو الاهتمام بالمعلومة البعيدة دون القريبة.
6. الإدمان.. إدمان الإنترنت يُعدُّ من أحدث أنواع الإدمان، وقد أدى إلى نتائج سلبية عديدة.

المصادر:

(1) راجع: كتاب "طفل القرن الـ 21" – "السيد نجم": من ص 65 إلى ص 84. حيث يتناول الكاتب مفهوم اللغة العام، وهو المفهوم الذي يعتمد جميع صور التخاطب.. اللفظي وغير اللفظي.

(2) راجع: "أدب الأطفال" – "جميل حمداوي" –. www.adabatfal.com

(3) المرجع السابق.

(4) تعريف الكاتب . ewriters.com/?action=library&&type=ON1&&title=3344-arab

5)) راجع: "أدب الأطفال ووسائطه الثقافية" – "عبدالتواب يوسف" – موقع "الأسبوع أدبي". واضح من

التعريف والخصائص المعروضة، أنها تشير إلى عموم "كاتب قصص الأطفال" – وأنه يلزم منذ الآن ضرورة إضافة ما يخص "كاتب قصص الأطفال الرقمي"؛ نظرًا لما له من دور ينتظر منه الكثير مع شيوع التقنية الرقمية.

(6) هي جملة الخصائص المتوقع توافرها، تم تجميعها من أكثر من مصدر.

(7) راجع: "قضايا عصرية رؤية معلوماتية" – "نبيل علي": ص 68-66.

(8) راجع: "عصر الصورة" – شاكر عبدالحميد: ص 33.

(9) راجع: – على، نبيل – "الثقافة العربية في عصر المعلومات": ص 46-43.

(10) راجع: الألوان، معناها وتأثيرها في علم النفس – مجالس عمان –www.m.oman.com

(11) – علي، نبيل – "الثقافة العربية في عصر المعلومات"، ص 153.

(12) راجع: "قراءة في منتج النص الرقمي في العالم العربي" – "السيد نجم"– http://www.freearabi.com/

(13) راجع: "ثقافة الكتاب والطفل العربي" – "محمد مرعي مرعي" www.Alsalwabooks.com/

(14) راجع: "الثقافة والإبداع الرقمي" – السيد نجم: ص 49-35.

المصادر والمراجع:

أولًا: الكتب

– ندوة "الثقافة العربية في ظل وسائط الاتصال الحديثة" – جزءان – كتاب العربي – الكويت – عام 2010.

– نجم، السيد – "النشر الإلكتروني والإبداع الرقمي" – هيئة قصور الثقافة – عام 2010.

– الضبع، محمود – "أدب الأطفال.. بين التراث والمعلوماتية" – الدار المصرية اللبنانية – مصر – عام 2009.

– الألفي، محمد محمد – "إدمان الإنترنت" – المكتب المصري الحديث – 2008.

– نجم، السيد – "الثقافة والإبداع الرقمي" – أمانة الثقافة بأمانة عمان الكبرى بالأردن – عام 2008.

– علي، نبيل – "قضايا عصرية رؤية معلوماتية" – القاهرة – هيئة الكتاب المصرية – 2006.

– عبدالحميد، شاكر – "عصر الصورة" – سلسلة "عالم المعرفة"/ الكويت – عام 2005.

– سليم، لطفي حسين – "الطفل في التراث الشعبي" – "الدراسات الشعبية" – هيئة قصور الثقافة – 2004.

– الغذامي، عبدالله – "الثقافة التليفزيونية.. سقوط النخبة وبروز الشعبي" – المركز الثقافي العربي/ بيروت، الدار البيضاء – عام 2004.

– نجم، السيد – "طفل القرن الحادي والعشرين.. ذكاء، موهبة، معرفة، جمال" – دار الوفاء للطباعة والنشر – 2001.

– علي، نبيل – "الثقافة العربية في عصر المعلومات" – الكويت – 2001 – "عالم المعرفة" – العدد يناير رقم 265.

– أونج ، والتر ج. – "الشفهية والكتابية" – ترجمة "حسن البنا عز الدين" – عالم المعرفة، الكويت، فبراير 1994.
– "العرب وعصر المعلومات" – "د. نبيل علي" – الكويت – 1994 – سلسلة "عالم المعرفة"، العدد 184.
– الهيتي، هادى نعمان –" ثقافة الأطفال" – الكويت: عالم المعرفة (123) – عام 1988.
– يوسف، عبدالتواب – "فصول عن ثقافة الطفل" – القاهرة – "الهيئة المصرية للكتاب"، "مكتبة الشباب"، ع.29.