International Journal of Educational Sciences and Arts (IJESA)
المجلة الدولية للعلوم التربوية والآداب
IJESA
Vol. (5), No. (6) June 2026 الإصدار (5)، العدد (6)

فَاعليَّة التربية الأخلاقيَّة ومفهوم "دائرة الثقة" في تعزيز الأمن الرقمي والفكري للطفل: دراسة تحليلية لبيئة "روبلوكس" والمنصات التَّفاعليَّة

محمود هلال محمود أيوب
باحث بكلية الآداب واللُّغَات، جامعة محمد بن زايد للعلوم الإنسانية، الإمارات العربية المتحدة

حُسَام الدِّين سَمِير عبد العال محمد
أستاذ مُشَارك العُلُوم النَّحويَّة واللُّغَويَّة بِكُلِّيَّة الآداب واللُّغات، جامعة محمد بن زايد للعلوم الإنسانية، الإمارات العربية المتحدة – أستاذ مساعِد بكليَّة دار العلوم، جامعة المنيا، مصر
orcid.org/0000-0003-4023-6168
hossameldine.abdelaa@mbzuh.ac.ae

ملخص

تناولت هذه الدراسة تحليل فاعليَّة التربية الأخلاقيَّة ومفهوم "دائرة الثقة" في تعزيز الأمن الرقمي والفكري للطفل، باتخاذ منصة "روبلوكس" (Roblox) والمنصات التَّفاعليَّة أنموذجًا للدراسة. انطلقت مشكلة البحث من الفجوة النَّاتجة عن تسارع التَّحول الرقمي وظهور مهددات فكرية وسلوكيَّة مستحدثة (كالاستدراج، والهندسة الاجتماعيَّة، والأنماط التَّصميميَّة الخادعة) تتجاوز آليات الرقابة التقليدية، مستغلة خصائص المحتوى المنتج من قبل المستخدمين (UGC). اعتمدت الدراسة المنهج الوصفي التَّحليلي التَّكاملي مع أدوات الملاحظة العلمية المباشرة وتحليل المحتوى، بالإضافة إلى المنهج الاستقرائي لتتبع وتحليل ثلاث حالات واقعيَّة موثقة. وتوصلت الدراسة إلى نتائج محورية أبرزها: قصور نظم الرقابة الخوارزميَّة الآليَّة عن رصد اللغة المشفَّرة والرموز الأيديولوجيَّة، ووجود علاقة ارتباطية وثيقة بين نجاح الاستدراج الرقمي وتصدع "القاعدة الآمنة" داخل الأسرة. وخلصت الدراسة إلى أولوية التَّحصين المعرفي والأخلاقي الذاتي للطفل على سياسات المنع القسري، وقدمت مصفوفة تدخل وقائي مقترحة (دائرة الثقة) متدرجة عبر ثلاثة مستويات: الذات، والأسرة، والمجتمع الرقمي الموثوق.

الكلمات المفتاحية: فاعلية التربية الأخلاقية، "دائرة الثقة"، الأمن الفكري الرقمي للطفل، بيئة "روبلوكس"، المنصات التفاعلية، المحتوى المنتج من قبل المستخدمين (UGC).

International Journal of Educational Sciences and Arts (IJESA)
المجلة الدولية للعلوم التربوية والآداب
Vol. (5), No. (6) June 2026 الإصدار (5)، العدد (6)

The Efficacy of Moral Education and the Concept of the "Circle of Trust" in Reinforcing the Digital and Intellectual Security of the Child: An Analytical Study of the "Roblox" Environment and Interactive Platforms

Mahmoud Hilal Mahmoud Ayoub
Researcher, Faculty of Arts and Languages, Mohammed Bin Zayed University for Humanities, United Arab Emirates

Hossam El-Din Samir
Associate Professor of Grammar and Linguistics, Faculty of Arts and Languages, Mohamed Bin Zayed University for Humanities, United Arab Emirates – Assistant Professor, Faculty of Dar Al-Ulum, Minia University, Egypt
orcid.org/0000-0003-4023-6168
hossameldine.abdelaa@mbzuh.ac.ae

Abstract

This study analyzed the effectiveness of moral education and the concept of the "Circle of Trust" in enhancing the digital and intellectual security of children, using the Roblox platform and interactive platforms as a model. The research problem stemmed from the gap resulting from accelerated digital transformation and the emergence of novel intellectual and behavioral threats (such as grooming, social engineering, and dark patterns) that bypass traditional control mechanisms, exploiting the characteristics of User-Generated Content (UGC). The study adopted an integrated descriptive-analytical approach combined with direct scientific observation and content analysis tools ,in addition to the inductive method to track and analyze three documented real-world cases. The study reached pivotal results, most notably: the failure of automated algorithmic monitoring systems to detect coded language and ideological symbols, and the existence of a close correlation between the success of digital grooming and the collapse of the "Secure Base" within the family. The study concluded that the child's self-cognitive and moral immunization takes precedence over forced prohibition policies ,and it presented a proposed preventive intervention matrix (Circle of Trust) graduated across three levels :Self, Family, and Trusted Digital Community.

Keywords: Effectiveness of Moral Education, "Circle of Trust", Child's Digital Intellectual Security, Roblox Environment, Interactive Platforms, User-Generated Content (UGC).

1. المُقَدِّمَة والإطار المنهجي

1.1 موضوع الدراسة:

تحتل الأسرة موقعًا محوريًّا بوصفها المؤسسة الأولى المسؤولة عن تشكيل المعايير المعرفية للطفل وبنائها، وذلك وفق المنظور التربوي الإسلامي الذي يُرسّخ ملكتَي التمييز والتدبر أساسًا لتنمية الوعي النقدي لدى الناشئة. غير أنَّ التحول الرقمي المتسارع قد أفرز منظومةً من المهددات الفكرية المستحدثة التي باتت تتجاوز آليات الرقابة المركزية التقليدية، وتتمركز بدلًا

من ذلك في البيئات التفاعلية اللامركزية؛ تلك البيئات التي صُمِّمت بنيتها التحتية وفق خوارزميات تستهدف استمالة العمليات المعرفية الفطرية للطفل والتأثير فيها.

وتُجسِّد منصة روبلوكس (Roblox) نموذجًا بارزًا لهذه البيئات الرقمية التفاعلية؛ نظرًا لخصائصها البنيوية من حيث الانغماس الافتراضي، وتوليد المحتوى من قِبَل المستخدمين (UGC)، والديناميكيات الاجتماعية المضمَّنة في بيئتها التشغيلية.

وتتمحور إشكالية هذه الدراسة حول فجوة قياسية لم تحظَ بالاهتمام البحثي الكافي في الأدبيات العربية والإسلامية، تتمثل في: قياس الأثر الناجم عن استبدال نموذج الرقابة الخارجية الصارمة بنموذج "دائرة الثقة (Circle of Trust) "-المُستعار من نظرية التَّعلُّق لدى بولبي (Bowlby, 1969) وفق ما طوَّره فيني وهازان (Feeney & Hazan) لاحقًا -على مؤشرات الأمن الفكري لدى الطفل في سياق تعاملاته مع المحتوى الرقمي التَّفاعلي.

ومن هذا المنطلق، يسعى البحث إلى اختبار الجدوى النظرية والتطبيقية لهذا النموذج بصورة افتراضية استكشافية، ويُقدِّم في ضوء ذلك مصفوفة تدخل وقائي متكاملة ومتدرجة عبر ثلاثة مستويات تحليلية ووقائية متداخلة:

المستوى	محور التدخل	الوظيفة الوقائية
الأول: الذات	تعزيز الوعي الذاتي والمناعة المعرفية للطفل	بناء القدرة النقدية الداخلية
الثاني: الأسرة	تطوير نماذج المرافقة الرقمية الواعية	توفير القاعدة الآمنة المرجعية
الثالث: المجتمع	صياغة سياسات الرقابة البيئية والتشريعية	تهيئة المحيط الرقمي الحامي

1.2 أهمية الدراسة:

تنبثق أهمية هذه الدراسة من مستويين متكاملين: الأهمية النَّظريَّة، والأهميَّة التَّطبيقيَّة، ويمكن إجمالها فيما يأتي:

1.2.1 الأهمية النظرية:

تسعى هذه الدراسة إلى تطوير مقاربةٍ تحليليَّة تكامليَّة تجمع بين البنى النَّظرية المجرَّدة لنظرية التعلق (Attachment Theory) كما صاغها بولبي (Bowlby, 1969, 1982)، وبين المعايير السُّلوكية الرقمية المعاصرة؛ إذ تُوظِّف مفاهيم "القاعدة الآمنة (Secure Base)" و"الملاذ الآمن (Safe Haven)"أُطرًا تفسيرية لفهم أنماط التَّفاعل الرقمي للناشئة في البيئات الافتراضيَّة التَّفاعليَّة. وتكتسب هذه المقاربة أهميتها النظرية من كونها تُعالج ظاهرة تزييف المعايير المعرفية (Epistemic Distortion) التي تُمارَس عبر المنصات الرقمية؛ مما يُشكِّل تهديدًا مباشرًا للهُوِيَّة الوطنية والمنظومة القيمية الدينية لدى الأجيال الناشئة.

1.2.2 الأهمية التَّطبيقيَّة:

تتوزع الاستفادة التَّطبيقية من نتائج هذه الدراسة على ثلاث فئات رئيسية:

1. **الأسرة والمجتمع الرقمي الموثوق:**

تُقدِّم الدراسة لأولياء الأمور والمحيطين الموثوقين بالناشئة منظومةً إجرائية لتطوير مهارات "المرافقة الرقمية الواعية " (Digital Accompaniment Skills)، بما يُمكِّنهم من بناء القاعدة الآمنة بوصفها مرجعاً سيكولوجياً يلجأ إليه الأبناء عند التعرض للمحتوى الرقمي المُضلِّل أو المحفوف بالمخاطر.

2. **المؤسسات التربوية والأكاديميَّة:**

توفر الدراسة أُسسًا علمية قابلة للتشغيل لتصميم برامج وقائية متكاملة تدمج مهارات التفكير الناقد (Critical Thinking) مع آليات تحليل المحتوى المُنتَج من قِبَل المستخدمين (User-Generated Content -UGC)، في إطار مناهج التربية الإعلامية والرقمية، بما يُسهم في تعزيز المناعة المعرفية (Cognitive Immunity) لدى الطلبة.

3. **صانعو القرار والجهات الأمنية والتشريعية:**

تُزوِّد الدراسةُ الجهاتِ المعنيةَ بمخرجات قابلة للترجمة على المستوى السياسي؛ لتطوير منظومة رقابة لغوية استباقية (Proactive Linguistic Monitoring) تستجيب للغة المُشفَّرة (Coded Language) والرموز الأيديولوجية الضِّمنية المتداولة في الفضاء الرقمي، وذلك في إطارٍ يتسق مع أحكام قانون وديمة لحماية الطفل، وتوجهات رؤية

الإمارات 2031 نحو مجتمع رقمي آمن ومتماسك.

1.3 أهداف الدراسة:

تسعى الدراسة الحالية إلى تحقيق الأهداف الرئيسيَّة التالية:

- **الكشف عن آليات التلاعب السُّلوكي:**

رصد وتصنيف الاستراتيجيات والتقنيات المستخدمة في الفضاء الرقمي لتوجيه سلوك المستخدمين، وذلك من خلال التحليل العلمي الرصين للمحتوى الرقمي.

- **تطوير مصفوفة إجرائية تربوية:**

بناء إطار عمل منظم (مصفوفة) يتكون من ثلاثة مستويات متدرجة، يهدف إلى تزويد الوالدين بأدوات وخطوات عملية للتعامل مع التأثيرات الرقمية.

- **تحديد مؤشرات أداء قابلة للقياس:**

تفتيت مستويات المصفوفة إلى مؤشرات سلوكية محددة يمكن قياسها كميًّا ونوعيًّا (مثل: معدلات التكرار، والمدد الزمنية، ونسب نجاح التدخلات)، لضمان فاعلية المتابعة الوالدية.

- **تعزيز المتابعة الوالدية الواعية:**

تمكين الوالدين من انتهاج أساليب إشرافيَّة مدركة ومستندة إلى أسس تربوية وعلمية، بما يضمن التوازن الدقيق بين حماية الطفل والحفاظ على حقه في الخصوصية الرقمية.

1.4 إشكاليات الدراسة:

في ضوء مشكلة الدراسة وأبعادها النَّظريَّة، تسعى الورقة البحثية الحالية إلى الإجابة عن التساؤلات الرئيسية الآتية:

- ما طبيعة العلاقة الارتباطية وقوتها بين كثافة التعرض للأنماط التصميمية الخادعة (Dark Patterns) -وتحديدًا آليَّات التعزيز المتغير (Variable Reinforcement) والإغراء القائم على العملات الافتراضية -ضمن بيئة منصة "روبلوكس" (Roblox)، وبين معدلات القابلية للتأثر السلوكي (Behavioral Vulnerability) لدى الأطفال في المرحلة العمرية (8-12 سنة) تجاه المحتوى الرقمي غير الموثوق؟
- كيف تتحدد العلاقة بين مستوى فاعلية "القاعدة الآمنة" (Secure Base) داخل النطاق الأسري -كمتغير وسيط مُقاس إجرائيًّا بمؤشرات تدني الحوار الرقمي المفتوح -وبين نماذج الاستجابة السُّلوكية لتقنيات الهندسة الاجتماعية (Social Engineering) الموجهة ضد القُصَّر (مثل استراتيجيات الخداع للحصول على عملة Robux) داخل بيئة المنصة؟
- ما هي المحددات الهيكلية والمكونات الإجرائية (وتشمل: النَّمط السُّلوكي، الأداة التنفيذية، مؤشر القياس، ومعيار فاعلية الأداء) لبناء نموذج لمصفوفة تدخل وقائي مقترحة (Proposed Preventive Intervention Matrix) متعددة المستويات (الفردية، الأسرية، والمجتمع الرقمي الموثوق)، بهدف تعزيز الأمن الفكري والتحصين المعرفي للطفل المستخدم لمنصة "روبلوكس"؟

1.5 المنهج العلمي المستخدم:

تأسست هذه الدراسة منهجيًّا على تكامل الأدوات البحثية للمنهج الوصفي التَّحليلي، وذلك لاستكشاف وتحليل بنية بيئة "روبلوكس (Roblox) "وقد تمثلت الإجراءات التنفيذية لهذا المنهج في استهداف عينة قصدية من الألعاب التفاعلية الأكثر رواجًا عبر أداة الملاحظة العلمية المباشرة. وبالموازاة مع ذلك، اعتمد البحث على تحليل المحتوى المعتمد على تقارير الحالات الموثقة والأدبيات السابقة؛ بهدف استنباط وتحديد فئات التحليل (Analysis Categories) وتصنيفها ضِمن ثلاثة محاور رئيسة هي: اللغة المشفَّرة، الرموز الأيديولوجية، وآليات التحفيز العصبي.

وعلاوة على ذلك، استعانت الدراسة بمرتكزات المنهج الاستقرائي (Inductive Approach)، من خلال تتبع وتحليل ثلاث

وقائع محددة وموثقة تاريخيًّا (قضية تارا سايكس، وواقعة مراهق العراق، وحالة الطفل الماليزي)؛ وذلك بغرض الانتقال من الجزئيات الشَّاهدة إلى استنباط وتعميم قواعد كليّة تفيد في بناء نموذج للحلول الإجرائيَّة متدرج ضِمن مستويات الدائرة الثلاثة المقترحة في الدراسة.

1.6 حدود الدراسة:

في ضوء المنهجية المتبعة، ينبغي الإشارة إلى جُملةٍ من المحدّدات التي تكتنف النتائج الراهنة، وتتمثل في الآتي:

1. **المحدد العيني وقابلية التعميم:**

اقتصرت الدراسة التحليلية على نمذجة معمقة لثلاث حالات فقط؛ الأمر الذي يستوجب الحذر عند محاولة سحب الاستنتاجات وتعميمها على سياقات أوسع أو مجتمعات بحثية مختلفة.

2. **النطاق العُمري:**

تمركز البحث حول الفئة العمرية الممتدة من الطفولة المتأخرة إلى عتبة المراهقة (8-12 سنة)، وبناءً عليه، فإنَّ النتائج لا تنسحب بالضرورة على مرحلة المراهقة وما يصاحبها من تغيرات سيكولوجية وسلوكية مختلفة.

3. **الطبيعة المنهجية للعلاقات:**

نظرًا لتبني الدراسة منهجًا وصفيًّا تحليليًّا وغياب التَّصميم التجريبي المحكم، فإنَّ العلاقات المستخلصة بين المتغيرات تقف عند حدود "العلاقات الارتباطيَّة" (Correlational)، ولا يمكن تأويلها كعلاقات "سببية" (Causal) قطعيَّة.

4. **طبيعة المصادر التَّوثيقيَّة:**

استند توثيق الجوانب الواقعية للحالات المدروسة جزئيًّا إلى مصادر وتقارير إعلامية وصحفيَّة، وهي مصادر -على الرغم من أهميتها التَّوثيقية -قد لا تتسم دائمًا بالدقة الصارمة للمصادر الأكاديميَّة.

5. **القيمة التَّطبيقية للنموذج المقترح:**

يمثل الإطار الإجرائي المطروح في هذه الدراسة تصورًا نظريًّا أوليًّا، وهو بحاجة ماسة إلى اختبار وتحقق ميداني (Field Validation) ضِمن دراسات تطبيقية مستقبلية للتحقق من فاعليته ونجاحاته عمليًّا.

1.7 الإطار العام للدراسة:

تعتمد هذه الدراسةُ مُقاربةً بحثيَّةً هيكليَّة تنتظم ضِمن سياق منطقي يتدرج من التَّأصيل النَّظري إلى التَّحليل التطبيقي، وصولًا إلى بناء النَّموذج الاستراتيجي المقترح. وقد اقتضت طبيعة المعالجة العلمية للموضوع انتظام الدراسة في تمهيد نظري، وثلاثة مباحث متكاملة، وخاتمة تركيبية، وذلك على النَّحو الآتي:

أولًا: التمهيد النَّظري (التأصيل المفاهيمي والضبط الاصطلاحي):

خُصص هذا الجزء لــِ التَّأصيل المفاهيمي (Conceptual Grounding) وتفكيك المصطلحات الحاكمة للدِّراسة، وضبطها اصطلاحيًّا وإجرائيًّا، وقد شمل ذلك المعالجات الآتية:

1. **تحرير مفهوم الأمن الفكري في السياق الرقمي المعاصر:**

رصد التَّحوُّلات المفاهيميَّة للأمن الفكري وتحديد أبعاده التربوية ضِمن المقاربة المقاصدية والشرعية.

2. **سيكولوجية الطفل والجاذبية الرقمية:**

تحليل آليات الانغماس والجاذبية في الألعاب الإلكترونية تفاعليًّا ونفسيًّا.

3. **الضبط الإجرائي للمفاهيم الهيكلية:**

تحديد المراد بـمنصة "روبلوكس (Roblox)"، والمنصَّات التَّفاعليَّة، وبناء المفهوم الإجرائي لاستراتيجيَّة "دائرة الثقة"

المقترحة.

ثانيًا: المبحث الأول (الدراسة التحليلية لمصادر التهديد): بعنوان "مهددات الأمن الرقمي والفكري ضمن بيئة "روبلوكس": دراسة تحليلية استقصائية":

حيث انبرى هذا المبحث لاستقصاء وتحليل مصادر التهديد الهجينة (الرقمية والفكرية) الكامنة في المنصة، وتحديد آليات تأثيرها في البناء المعرفي والقيمي للطفل.

ثالثًا: المبحث الثاني (الاستجابة التربوية والأخلاقية): بعنوان **"فاعلية التربية الأخلاقية في مواجهة محدّدات الانحراف السلوكي الرقمي"**:

وقد ركزت المعالجة هنا على تأصيل دور المنظومة الأخلاقيَّة بوصفها جدار حماية فكري وسلوكي، وتقييم مدى فاعلية المقاربات التربوية في كبح جماح الانحرافات الناتجة عن التَّفاعل الرقمي غير المنضبط.

رابعًا: المبحث الثالث (النموذج الاستراتيجي المقترح): بعنوان **"استراتيجية "دائرة الثقة": بناء نموذج وقائي إجرائي لتعزيز الأمن الفكري"**:

ويتمثل الجانب الابتكاري للدراسة في هذا المبحث، حيث تم بناء وهيكلة نموذج وقائي إجرائي متكامل (دائرة الثقة)، وتحديد مرتكزاته وآليات تفعيله عمليًّا لحماية عقل الطفل ضِمن الفضاءات الرقمية التفاعلية.

خامسًا: الخاتمة (التركيب واستشراف الآفاق):

تضمنت تركيبًا مكثفًا لأهم النتائج التَّحليلية التي أسفرت عنها الدراسة، وتقديم جُملة من التوصيات والمقترحات ذات الطابع التَّطبيقي واستشراف الآفاق البحثية المستقبلية في هذا المجال.

2. تمهيد نظري: في تحرير المفاهيم والمصطلحات الرئيسية

2.1 مفهوم الأمن الفكري في العصر الرقمي وأبعاده التربوية بمنظور شرعي:

- **الأمن لغة:**

(أ م ن): (الأمان) و (الأمنة) بمعنًى واحد، وقد (أمن) من باب فهم وسلم و (أمانًا) و (أمنةً) بفتحتين فهو (آمن) و (آمنه) غيره من (الأمن) و (الأمان). و (الإيمان) التَّصديق والله تعالى (المؤمن) لأنه (آمن) عباده من أن يظلمهم. وأصل آمن أأمن بهمزتين لينت الثانية، ومنه المهيمن وأصله مؤأمن لينت الثانية وقلبت ياء كراهة اجتماعهما وقلبت الأولى هاء كما قالوا أراق الماء وهراقه. و (الأمن) ضد الخوف و (الأمنة) الأمن كما مر. [1]

- **الفكر لغةً:**

الفكر، بالكسر، ويفتح: إعمال النظر، هكذا في النسخ. وفي المحكم: إعمال الخاطر (في الشيء، كالفكرة، والفكري، بكسرهما)، الأخيرة نقلها الليث، قال: وهي قليلة، (ج أفكار)، عن أبي دريد. وقال سيبويه: ولا يجمع الفكر ولا العلم ولا النظر. وقد (فكر فيه، وأفكر، وفكر) تفكيرًا (وتفكر)، وفي استعمال العامة: افتكر، والمعنى: تأمل. [2]

- **الأمن الفكري اصطلاحًا:**

هو تحقق الاطمئنان للناس على عناصر ثقافتهم ونظامهم المعرفي، وسلامة المجتمع من مهددات ركائزه الفكرية والعقدية والثقافية والأخلاقية والأمنية. [3]

تتكامل الأبعاد التربوية والشرعية للأمن الفكري لبناء شخصية متزنة تحمي الفطرة والعقل من التطرف، وتتجلى فاعليتها

[1] الرازي، زين الدين أبو عبد الله محمد بن أبي بكر، مختار الصحاح، المكتبة العصرية -الدار النموذجية، بيروت، ط.5، 1999م، ص22، (أ. م. ن).
[2] الزبيدي، السيد محمد مرتضى الحسيني، تاج العروس، تحقيق حسين نصار، مطبعة حكومة الكويت، الكويت، ج.13، ص345، فكر.
[3] كمال القصير، نظرية الأمن الفكري مقاربة تأسيسية في الفكر الإسلامي، منشورات دار الأمان، الرباط، ص 17.

عبر المرتكزات الآتية:

1. التفكير الناقد.
2. التسامح.
3. الوسطية.

حيث يمكن إعادة صياغتها كمؤشرات إجرائية لقياس فاعلية "دائرة الثقة" في السياق الرقمي:

1. التفكير الناقد:

يُوظَّف التفكير الناقد كآلية إدراكية لتحليل الأنساق المعلوماتية، ويُمثل المرتكز المنهجي لعملية التثبت الشرعي في مواجهة التدفق الرقمي، ويتجلى هذا البُعد في أسمى صوره في قوله تعالى: ﴿يَا أَيُّهَا الَّذِينَ آمَنُوا إِن جَاءَكُمْ فَاسِقٌ بِنَبَإٍ فَتَبَيَّنُوا أَن تُصِيبُوا قَوْمًا بِجَهَالَةٍ فَتُصْبِحُوا عَلَىٰ مَا فَعَلْتُمْ نَادِمِينَ﴾ [الحجرات:6]. يُمثل التوجيه القرآني الأساس المعياري لبناء المهارات التحليلية لدى الناشئة، عبر تحويل الفحص المعرفي للمعلومة إلى ممارسة منهجية تستهدف تقييم المصداقية وتجنب التبعات الناتجة عن القصور الإدراكي.

وتتجلى القيمة التربوية لهذا البُعد حينما نغوص في كتب التفسير، حيث يرى الإمام ابن عاشور في كتابه "التحرير والتنوير" مفسرًا الآية: ومعنى «فتبينوا» تبينوا الحق، أي من غير جهة ذلك الفاسق. فخبر الفاسق يكون داعيًا إلى التتبع والتثبت... وإنما كان الفاسق معرَّضًا خبره للريبة والاختلاق؛ لأن الفاسق ضعيف الوازع الديني في نفسه، وضعف الوازع يجرئه على الاستخفاف بالمحظور وبما يخبر به في شهادة أو خَبر يترتب عليهما إضرار بالغير أو بالصالح العام، ويقوي جُرأته على ذلك دومًا إذا لم يتب ويندم على ما صدر منه ويقلع عن مثله[1]. واستنادًا لذلك يُشكل تدني الوازع الأخلاقي لدى منتجي المحتوى (User-Generated Content -UGC) ثغرة لتمرير انحرافات قيمية؛ مما يستوجب تفعيل مهارة التثبت كأداة إجرائية تُترجم إلى سؤالين اختباريين للطفل: من مصدر هذه المعلومة؟ هل يتوافق مع الأطر المرجعية المتفق عليها؟، وبذلك، يُعاد تعريف التفكير الناقد إجرائيًا بأنه: قدرة الطفل على طرح هذين السؤالين قبل التفاعل مع أي محتوى داخل روبلوكس.

2. التَّسامح والتعايش:

يُعَدُّ التسامح استراتيجية سوسيولوجية لتدعيم الاستقرار المعرفي؛ حيث تبرز وظيفته في خلق توازن فكري يمنع الانكفاء الأيديولوجي ويحمي الأنساق المجتمعيَّة من الاستقطاب الحاد، وفي هذا الإطار، يُحرر الدكتور عمر الدرعي مفهوم التسامح كركيزة بنيوية في المنظور الإسلامي، ومبدأً حاكمًا لانتظام المجتمعات المستقرة؛ حيث يذكر في كتابه "التسامح في الشريعة الإسلامية" أنَّ الذي لا يمكن إنكاره أو التشكيك فيه أو القفز عليه، هو إدراك أنَّ الإسلام هو الذي جاء بنصوص دستورية في قضية التسامح، وأقرها وطبقها ورعاها عمليًا... ﴿يَا أَيُّهَا النَّاسُ إِنَّا خَلَقْنَاكُمْ مِنْ ذَكَرٍ وَأُنْثَى وَجَعَلْنَاكُمْ شُعُوبًا وَقَبَائِلَ لِتَعَارَفُوا إِنَّ أَكْرَمَكُمْ عِنْدَ اللَّهِ أَتْقَاكُمْ إِنَّ اللَّهَ عَلِيمٌ خَبِيرٌ﴾ [الحجرات: 13]. حيث يقرر هذا النص القرآني أنَّ حكمة الاختلاف هي التعارف، والتعاون، وتبادل المنافع، وحصول كل شعب على ما عند الآخر، بغض النظر عن الدِّين والانتماءات العرقية والمذهبية.[2]

يُحلل هذا النص حكمة التَّعددية كبديل معرفي للتنازع؛ مما يُسهم في نمذجة وعي الناشئة لتقبل التباين الثقافي، وتطوير استجابة متزنة تجاه المثيرات الرقمية دون الانزلاق نحو التطرف السلوكي، وهو ما يُعزز حصانة الأمن الفكري.

وتبرز فاعلية هذا البُعد في السياق الرقمي المعاصر كحاجز وقائي يمنع توظيف التباين في تمرير خطابات الكراهية؛ مما يستوجب ترسيخ التسامح كأداة إجرائية لمعالجة جذور الانحراف الفكري عبر بناء إطار إدراكي متوازن، يدرك حقيقة الاختلاف، ويتعامل معه بوعي وحكمة. فعلى المستوى الإجرائي، يُقاس التسامح الرقمي في هذا البحث بقدرة

[1] ابن عاشور، محمد الطاهر ابن عاشور، التحرير والتنوير، الدار التونسية للنشر، تونس، ج.26، ص231.
[2] عمر الدرعي، عمر حبتور الدرعي، التسامح في الشريعة الإسلامية دولة الامارات العربية المتحدة أنموذجًا، جامعة محمد بن زايد للعلوم الإنسانية، أبو ظبي، ط.2، 2025م، ص72.

الطفل على تصنيف رسالة غريب داخل اللعبة إلى (اختلاف ثقافي محتمل) أو (خطر مباشر) دون انفعال زائد، وفق سلم من ثلاثة مستويات.

3. الوسطية والاعتدال:

تستوجب كثافة التَّدفق المعلوماتي المعاصر تفعيل أطر إدراكية متزنة؛ حيث تبرز الوسطية كمنهجية وظيفية لتعزيز الحصانة المعرفية والقُدرة على فرز المحتويات. يرتكز هذا البُعد على مبدأ الضبط الذاتي (Self-Regulation)، والالتزام بالموجهات القيمية التي تُمكّن الفرد من اتخاذ قرارات متزنة؛ مما يدعم استقرار الأمن الفكري، ويحد من التأثيرات السلبية للأفكار المتطرفة.

وفي هذا الإطار، يوضح الدكتور عمر الدرعي منهج الاعتدال، بقوله: "والآيات القرآنية والأحاديث النبوية الدالة على الأمر بانتهاج هذا المنهج كثيرة، ومنها الآيات الآمرة بإقامة الوزن والميزان، مثل قول الله تعالى: ﴿وَأَقِيمُوا الْوَزْنَ بِالْقِسْطِ﴾ [الرحمن: 9]. قال القاشاني: أي بالتفريط عن حدّ الفضيلة"[1]. ولا يعني الاعتدال مجرد ملازمة الوسط بين الطرفين بالمعنى النصي للكلمة، بل المراد الحرص على قيم التوسط النبيلة التي تؤدي للكمال، فالاعتدال من أوصاف الكمال، والزيادة على الكمال غلو وتفريط، وليس البرص إلا شدة البياض، وما زاد على حده خرج عن نطاقه وانقلب إلى ضده.

وفي ضوء ما تقدم من تفسير العلماء للاعتدال، يمكن القول بأنَّ الاعتدال منهج يؤدي بصاحبه إلى التوسط والاتزان في جميع الأمور دينًا ودنيا وسلوكًا. ومظاهر الاعتدال كثيرة، منها الاستقامة والتيسير، والحكمة والرفق، إلا أنَّ أهمها وألصقها بقيمة الاعتدال، هو منابذة الغلو والتطرف والتشدد.

يُرسخ التحليل السابق وظيفة الاعتدال كآليَّة وقائية تعزز الحصانة الذاتية ضد الاستلاب السلوكي؛ مما يُمكن الفرد من إدارة التفاعلات الرقمية بوعي، وتجعل المجتمعات أكثر قدرة على الحوار والتعايش. ما يجعل الأمن الفكري متحققًا ويصون المجتمع من النزاعات الناتجة عن التشدد والغلو. إجرائيًّا، يُرصد الاعتدال بمؤشر زمن التوقف عن اللعب بعد التعرض لمثير مزعج داخل المنصة؛ فالطفل المعتدل يعاود النشاط بعد فترة قصيرة دون انهيار أو عدوان.

2.2 سيكولوجية الطفل والجاذبية الرقمية في الألعاب الإلكترونية:

يُمثل فهم سيكولوجية الطفل الرقمية ركيزة للأمن الفكري؛ إذ انزاحت العلاقة الارتباطية من حيز الترفيه العرضي إلى حيز الاستلاب السُّلوكي القسري، عبر توظيف النزعة الفطرية نحو الكفاية الذاتية بآليات تقنية تُحاكي مظاهر السيادة الإدراكيَّة، ويتجلى هذا الارتباط عبر "محفزات الألعاب" المصممة لاستبقاء الطفل داخل "الصندوق الرقمي"؛ حيث تقوم محفزات الألعاب الرقمية على فكرة الإفادة من «النقاط، والشارات، والأوسمة، ولوحة القادة، وأشرطة التَّقدُّم» لتحقيق أهداف محددة سلفًا؛ لأجل تحفيز السلوكيات المرغوب فيها وجعل الأداءات أكثر متعة عن طريق الحصول على المكافآت ورموز الإنجاز لرفع خبرات اللاعبين وزيادة مشاركتهم في الأنشطة المطروحة"[2]. تعمل النظم الرمزية كآليات تعويض وظيفي؛ مما يُعزز ارتباط الطفل بالبيئة الافتراضية على حساب المهارات الواقعية. إنَّ هذا التعلق يتجاوز مجرد الرغبة النفسيَّة ليصل إلى التأثير البيولوجي المباشر على دماغ الطفل، وهو ما يفسر سر الجاذبية التي تجعل الطفل "أسيرًا" للشاشة؛ وقد أظهر عددٌ من الدراسات والأبحاث؛ نذكر منها: ويندي وديليب Wendy, Dilip (2013) ويرباخ Werbach (2012)، أنَّ الألعاب تقوم بتفعيل نظام الدوبامين في المخ، الذي يرتبط بالمتعة، وبالبحث والدراسة وجد علماء الأعصاب أوجه الشبه بين استجابة المخ للألعاب وعملية التحقيق، ومن هنا يمكن العمل على تحفيز الدوبامين لزيادة الدافع وتحقيق مستوى أعلى من المشاركة.[3] تتمحور المخاطر في التنشيط الاصطناعي للجهاز الدوباميني؛ مما يُنتج حالة من الانغماس العصبي الذي يُقلص من فاعلية الرقابة الوالدية نتيجة ربط الأداء الرقمي بدائرة المكافأة الدماغية، ويُسهل استلاب الطفل بخداع الدماغ باعتبار التحفيز الاصطناعي إنجازًا واقعيًّا، وتُفسر هذه الآليات العصبية سبب كون الرقابة الخارجية وحدها غير كافية، وتستدعي البحث في بدائل تربوية تستهدف التنظيم الذاتي.

---

[1] المرجع السابق، ص160

[2] علام، عمرو؛ وائل شعبان، محفزات الألعاب الرقمية وسيكولوجية الدمج والتحفيز، دار التعليم الجامعي، الإسكندرية، ص20.

[3] المرجع السابق، ص21.

2.3 مفهوم "دائرة الثقة":

يرتكز التحليل البنيوي لنصوص بولبي على استخراج المكونات المجرَّدة لنظام التعلق بوصفه نهجًا لأنظمة التَّحكُّم السُّلوكي. وتتحدد الوظيفة الجوهرية لهذا النظام في المساهمة التي يقدمها لبقاء النوع عبر ميكانيكية الحماية من المفترسين [1]. ويقوم هذا النسق على بنية حركية ترددية؛ حيث يُمثل المركز الوالدي الشاطئ الذي يعود إليه الأطفال بشكل عرضي بعد انطلاقهم نحو البيئة المحيطة. [2]

وتخضع هذه البنية لنموذج بسيط للبدء والتوقف؛ حيث يتم تفعيل نظام التعلق عند حدوث مواقف الفزع أو الإنذار الناتجة عن ملاحقة مفترس أو ظهور أشياء تكون في ذاتها غريبة، أو تظهر في سياق غير متوقع.[3] وبمجرد التَّفعيل، تشتد شروط الإنهاء لتتطلب القرب المكاني الصارم الذي قد يصل إلى حد التلامس الجسدي، بينما تظل هذه الشروط مرخية في حالات الاستقرار لتكتفي بمجرد الرؤية أو السَّماع. [4]

المرحلة الثانية: بناء النموذج الافتراضي "دائرة الثقة":

بناءً على البنى المجرَّدة المستخرجة من نصوص بولبي في المرحلة الأولى، يفترض البحث أن نموذجًا مشابهًا يمكن افتراضه في سياق الثقة الرقمية والفكرية، تحت مسمى "دائرة الثقة". ويقوم هذا النموذج على إسقاط ميكانيكية (الاستكشاف /الارتداد) على العمليات الإدراكية للناشئ، مع تحديد المتغيرات الضابطة لهذا الانتقال المنهجي كما يلي :

1. **أوجه الثبات:**

يحتفظ نموذج "دائرة الثقة" بالهيكل الحركي لنظام بولبي؛ أي الحفاظ على دور المركز الوالدي كقاعدة تنطلق منها العمليات الاستكشافيَّة وملاذ يتم الارتداد إليه عند الشعور بالتهديد. كما يظل مفهوم "نظام التحكم" ثابتًا، حيث تُفعل الدائرة وتغلق بناءً على مثيرات خارجية تستوجب التبين والتحقق.

2. **أوجه التَّعديل:**

يتم تعديل "غائية" النظام عمدًا؛ فبينما كان الهدف عند بولبي هو "البقاء البيولوجي" ضد الافتراس المادي، ينتقل الهدف في "دائرة الثقة" إلى "الأمن الفكري" ضد الاختراق المعرفي. هذا التعديل ضروري لأن التهديدات المعاصرة للناشئة لم تعد مقتصرة على الفناء الجسدي، بل امتدت لتشمل تزييف الوعي واستلاب الإرادة.

3. **حدود الاستعارة:**

يقر البحث بوجود فجوة جوهريَّة عند حدود الاستعارة؛ فبينما يتحدث بولبي عن خطر "فوري ومرئي" (المفترس)، تواجِه "دائرة الثقة" مخاطر "تراكمية وغير مرئية" (الاستدراج الفكري). كما تفشل الاستعارة في جانب "القرب المكاني"؛ إذ إنَّ الحماية في بولبي تتطلب تلامسًا جسديًّا لإنهاء الفزع، بينما تتطلب في "دائرة الثقة "قربًا إدراكيًّا وحواريًّا لفك التضليل المعلوماتي؛ وعليه، فإنَّ الدائرة لا تضمن البقاء البيولوجي للناشئ، بل تضمن سلامة "النموذج التشغيلي الداخلي" لعقله.

2.4 بيئة روبلوكس:

ترتكز "روبلوكس" على نموذج المحتوى المنتج من قبل المستخدمين (UGC)، فتتحول من مجرد لعبة إلى منصة تتيح تصميم عوالم خاصة. ويؤدي هذا التَّعدُّد إلى صعوبة الرقابة؛ نظرًا لصدور الأفكار عن ملايين المستخدمين بدلًا من جهة رسمية واحدة، مما يعرض "الأمن الفكري" للطفل لمحتويات مجهولة يصعب مراجعتها أو التنبؤ بها.

---

[1] Bowlby, John, Attachment and Loss: Vol. 1 Attachment, Basic Books, New York, 1969, pp. 273-274.
[2] المصدر السابق، ص286.
[3] المصدر نفسه، 311-314.
[4] نفسه، ص312-313.

لا تعتبر المنصةُ نفسَها تطبيقًا عاديًا، بل تصف بيئتها بأنها "الكون الافتراضي النهائي[1]." أي أنها تمثل بيئة افتراضية مفتوحة بالرغم من وجود أنظمة رقابة آلية محدودة، وهو ما يفسر رواج اللعبة بالنسبة للأطفال، مما أوصل عدد مستخدميها عام 2024 إلى أكثر من 85 مليون مستخدم نشط يوميًا[2]، الأمر الذي يعكس كثافة التَّفاعل الاجتماعي ضمن هذه البيئة الافتراضية. وتتمثل الفجوة الإجرائية التي تواجه أولياء الأمور في التباين بين واجهة المستخدم الرسومية وبين طبيعة المحتوى المتغير. حيثُ تشير الدراسات السلوكية إلى وجود تباين بين السمات المرئية للمنصة وبين المحتوى الذي يتم إنتاجه واختباره فعليًا من قبل المستخدمين[3]. ويؤدي هذا التباين إلى انخفاض معدل التحقق الوالدي نتيجة الاعتماد على الرسوم التي توحي بالبراءة، بينما قد تتضمن غرف دردشة ومحتويات غير موثوقة؛ مما يشكل ثغرة لنفاذ مثيرات خارجية غير مصنفة.

عند تحليل الفاعليَّة التقنية لأنظمة الحماية، تظهر ثغرات إجرائية يمكن استغلالها من قبل مستخدمين آخرين داخل المنصة. فهناك "أدلة متزايدة على أن منصتها لا تزال تشكل أخطار حقيقية على سلامة الأطفال[4]"، والسبب ليس فقط في نوع المحتوى، بل في طرق التواصل أيضًا، فالمتسللون ينجحون في "استخدام لغة مشفرة [5]" للالتفاف على الرقابة الآليَّة، وهو ما يرفع من احتمالية الاتصال غير المصرَّح به والتأثير على المخططات الإدراكيَّة للناشئة.

يُقدم هذا المبحث وصفًا سياقيًا لخصائص روبلوكس الفنية والتفاعلية، استنادًا إلى تقارير موثقة، دون الخوض في التحليل القيمي أو التربوي الذي يأتي في المحاور اللاحقة. ويخلص هذا المبحث إلى أنَّ خصائص المنصة (المحتوى المنتج من قبل المستخدمين، كثافة التَّفاعل، صعوبة المراقبة) تخلق سياقًا مناسبًا لاختبار فرضيات البحث حول دور دائرة الثقة.

2.5 المنصَّات التَّفاعليَّة:

يُقصد بالمنصَّات التفاعليَّة تلك البيئات الرقمية القائمة على شبكة الإنترنت والتي تسمح بتبادل التأثير والمعلومات بين المستخدمين في وقت واحد. ومن أهم خصائص هذه المنصات أنها "توفر نوعًا من التواصل والتفاعل بين المشاركين. وكأنهم موجودون تحت سقف واحد يعملون معًا كفريق عمل واحد"[6]. يرتكزُ هذا المصطلح على فكرة "المكان الثالث الرقمي"، وهو الفضاء الذي يجمع الأفراد خارج إطار البيت والمدرسة، حيث تتميز هذه البيئات بقدرتها على محاكاة التَّفاعل الواقعي من خلال واجهات رسوميَّة تتيح للمشاركين بناء تعلمهم أو تجاربهم الخاصة بشكل تشاركي. وتعمل هذه المنصات من خلال أنظمة تقنية تسمح "بالتفاعلات المباشرة (On-line) أو غير المباشرة (Off-line)، بأساليب تفاعل مختلفة"[7]. ويشمل هذا التفاعل التواصل التزامني (مثل الدردشة الحية والاتصال الصوتي) واللاتزامني (مثل الرسائل والمنتديات). ومن الخصائص الجوهرية لهذه المنصات أنها تُصنف (مثل روبلوكس) كبيئات تسمح بالوصول إلى محتوى متنوع يتجاوز الحدود الجغرافية؛ حيث إنها "تضع كل فرد أمام العالم بأسره متيحًا له كل الأفكار، وهذا ما يزيد من الدور الاجتماعي والتربوي، ويقلص من ممارسات الوصاية التقليدية"[8]. وبذلك، تُعرَّف المنصات التفاعلية إجرائيًا بأنها عبارة عن فضاءات تواصلية تتجاوز الحدود المكانية للتواصل الفوري، وتعتمد في استمراريتها على نشاط المستخدم وتفاعله المباشر مع أقرانه ومع المحتوى الرقمي المتاح.

---

[1] Libby Brooks and Jedidajah Otte " ،Risks to children playing Roblox 'deeply disturbing', say researchers "، مقال منشور على The Guardian: انظر (شوهد يوم 2026/04/14) متاح على الرابط بتاريخ 2025/04/14، Risks to children playing Roblox 'deeply disturbing', say researchers | Children's tech | The Guardian.

[2] المصدر السابق.

[3] المصدر نفسه.

[4] Laura Cress" ،Roblox defends expanded age-checks after parents raise concerns over errors "، مقال منشور على BBC: انظر (شوهد يوم 2026/04/13) متاح على الرابط Roblox defends expanded safety checks but parents are concerned.

[5] Libby Brooks and Jedidajah Otte " ،Risks to children playing Roblox 'deeply disturbing', say researchers "، مقال منشور على The Guardian: انظر (شوهد يوم 2026/04/14) متاح على الرابط بتاريخ 2025/04/14، Risks to children playing Roblox 'deeply disturbing', say researchers | Children's tech | The Guardian.

[6] محمد عبد الله، "بيئات التعلم الافتراضية ونظم إدارتها"، مثال منشور على بوابة تكنولوجيا التعليم بتاريخ 2017/02، متاح على الرابط (شوهد يوم 2026/04/17) انظر: بيئات التعلم الافتراضية ونظم إدارتها | Virtual Learning Environments – بوابة تكنولوجيا التعليم.

[7] المصدر السابق.

[8] المصدر نفسه.

2.6 التربية الأخلاقية الرقمية: التحول من "المنع" إلى "التحصين الذاتي":

تهدف التربية الأخلاقية الرقمية إلى تمكين الطفل من آليات تقييم المحتوى بناءً على معايير المصداقية والاتساق والغرض. ويعكس الواقع الإحصائي الإماراتي هذه الضرورة؛ إذ يذكر مجلس الأمن السيبراني الإماراتي أن "72% من الأطفال بين 8 و12 عامًا يستخدمون الهواتف يوميًّا، بينما نجد في المقابل أن 43% فقط من الوالدين يراجعون هذا النشاط بانتظام"[1]. تشير الفروق الإحصائية بين معدلات الاستخدام (72%) والمراجعة الوالدية (43%) إلى حاجة لتفعيل مهارات التنظيم الذاتي بدلًا من استراتيجيات المنع الصرف. (يُعَدُّ هذا التحول افتراضًا نظريًّا سيتم اختبار إمكانية تطبيقه في المحاور التحليلية).

وهنا يبرز التَّفكير النقدي كأداة تنفيذية تابعة للتربية الأخلاقية، والمحرك الفِعلي لبناء الملكة التحليليَّة التي تميز بين الحق والتضليل. فالتفكير النقدي هو "القدرة على تحليل المعلومات بموضوعية، وتقييم مصداقيتها"[2]؛ فالتربية الأخلاقية تحول الطفل من مستقبل سلبي إلى "ناقد واعٍ" يطرح تساؤلات منطقية مثل:"من أين جاءت هذه المعلومات؟ وهل توجد مصادر موثوقة تدعمها؟"[3].

يفترض البحث أنَّ امتلاك هذه المهارات يقلل من احتمالية الاستجابة لمحفزات الاستدراج داخل البيئات التفاعلية (مثل روبلوكس)، ويزيد من احتمالية إبلاغ الطفل للوالدين.

دائرة الثقة هي الثمرة النهائية لهذا التكامل بين الأخلاق والنقد. فإن الثقة لا تُمنح بالأوامر، كمثل سحب الهاتف من الطفل وحرمانه منه لأيام أو منعه من ممارسة الألعاب الإلكترونية، بل تُبنى عبر استراتيجية "الملاذ الآمن" الذي يمكن تطبيقه من خلال ما تقترحه دبي الرقمية في دليل الحماية الأسرية كمثل: "لعبة (ماذا لو)"[4]. تدرب هذه المنهجية الطفل على مواجهة المخاطر استباقيًّا؛ فيتحول الوالد لشريك موثوق يبادر الطفل لإبلاغه فور تعرضه لموقف مريب. إنَّ التفكير النقدي هو الذي يمنح الطفل الشجاعة الأخلاقية لقول الحقيقة، والصدق هو الذي يعزز تكامل الأمن الفكري للناشئة ويساهم في حمايتهم من المحتويات الرقمية ذات المخاطر المرتفعة.

2.7 سوسيولوجيا المنصات التفاعلية: تحليل بنية "روبلوكس" كفضاء للعب التشاركي وتأثيره على بناء الهوية:

مكمن القوة هنا هو تحويل الطفل من مستهلك إلى منتج يمتلك خاصية بناء العوالم الافتراضية؛ "حيث تؤكد الأبحاث أن 60% من الناشئة يمارسون دور المبتكر والمصمم في اللعبة"[5]. ويمنح هذا التحولُ الطفلَ سيادةً وهمية وتحكمًا استقلاليًّا بعالمه الخاص، ويواجه هذا الجيل ثنائي الهوية انخفاضًا في مستوى الثَّبات القيمي؛ مما يزيد من احتمالية التأثر بالمدخلات المعلوماتية الخارجية، حيث يمثل الأفاتار (الشخصية الافتراضية في اللعبة) في هذا المجتمع الرقمي أداة حيوية تتجاوز البُعد الرسومي لكونه "امتداد حقيقي للذات لـ 70% من اللاعبين"[6]. يبرز هنا الضغط الاجتماعي عبر الطبقية الرقمية؛ حيث يتعرض الطفل ذو المظهر الافتراضي البسيط للسخرية ممن يملكون مظاهر فاخرة اشتروها بعملة الروبوكس[7]. هذا الضغط الاجتماعي يدفع الطفل للبحث عن أي وسيلة لرفع مكانته الرقمية؛ مما يفتح بابًا واسعًا للاستدراج؛ فالمتطرف أو المتحرش قد يقدم للطفل روبوكس مجاني مقابل التنازل عن قيمه الأخلاقية كالصدق مع أهله. إنَّ الهوية هنا لم تعد تُبنى بالجوهر الأخلاقي، بل بـالاعتراف الاجتماعي الزَّائف القائم على الامتلاك؛ مما يهدد استقرار الأمن الفكري لدى الناشئ، وقد يؤدي تكثيف التفاعل الرقمي إلى رفع مستوى الارتباط بالمجتمعات الافتراضية مقارنة بمحيط الطفل الاجتماعي الواقعي. ولا تكتمل هذه السيطرة إلا بوجود "لغة مشفَّرة" تفصل الطفل عن لغة أهله تمامًا. إنَّ استخدام مصطلحات مثل (ABC) للاتفاق على نشاط، أو

---

[1] حكومة أبو ظبي، مجلس الأمن السيبراني، السلامة الرقمية للعائلات وأهمية تعزيز الرقابة الأبوية، متاح على الرابط (شوهد يوم 2026/04/18) انظر: السلامة الرقمية للعائلات وأهمية تعزيز الرقابة الأبوية Cyber Security Council.

[2] المرزوقي، شيماء، "سلاح الأطفال في عصر المعلومات"، مقال منشور في صحيفة الخليج بتاريخ 2024/12/14، متاح على الرابط (شوهد يوم 2026/04/18) انظر: سلاح الأطفال في عصر المعلومات | شيماء المرزوقي | صحيفة الخليج.

[3] المصدر السابق.

[4] حكومة دبي، دبي الرقمية، دليل الحماية الأسرية، متاح على الرابط (شوهد يوم 2026/04/18) انظر: دليل الحماية الأسرية.

[5] Siti Hadiaty Yuningsih, Alim Jaizul ،Roblox as a Digital Cultural Space: Generation Z's Identity, Creativity, and Social Interaction ،Research Collaboration Community، 2025، P. 166.

[6] المصدر السابق، ص166.

[7] "الدليل الشامل للآباء لفهم مصطلحات روبلكس وحماية الأطفال أثناء اللعب"، مقال منشور في Pinardin بتاريخ 2025/09/07، متاح على الرابط (شوهد يوم 2026/04/18) انظر: الدليل الشامل للآباء لفهم مصطلحات روبلكس وحماية الأطفال أثناء اللعب -بينارين 2025.

(Cord) لنقل المحادثة لغرف "ديسكورد" المغلقة، يمثل رغبة الجماعة الرقمية في الانفصال عن أي رقابة[1]. وتكمن الخطورة في استغلال هذه اللغة لتمرير أفكار الكراهية بعيدًا عن الرقابة، حيث يبني هذا التشفير جدارًا عازلًا؛ "فإذا كانت اللُّغة هي بيت الكائن ووعاء هويته، فإنَّ ضياع لغة الطفل يعني ببساطة هدم حصونه الفكرية"[2]، ويوفر قانون وديمة إطارًا قانونيًّا يُصنف زرع أفكار التعصب والكراهية تهديدًا، ويُلزم الوالدين بالتنشئة على الأخلاق الفاضلة. فالمشرّع الإماراتي في المادة (33) كان سبّاقًا حين اعتبر زرع أفكار التعصب والكراهية تهديدًا بالغًا، وفي المادة (26) حظر كل ما يزين السلوكيات المنحرفة[3] في الألعاب. القانون هنا لا يمنع التكنولوجيا، بل يمنع "الاستلاب الفكري" ويؤكد في المادة (2) على مسؤولية الوالدين في "التنشئة القائمة على الأخلاق الفاضلة"[4]. إنَّ الحماية الحقيقية تكمن في سد "الفجوة" بين الطفل وأهله؛ بحيث تصبح قيمنا المحلية هي "المصفاة" التي يحلل بها الطفل ما يراه في روبلوكس.

ينتهي هنا العرض النظري لخصائص روبلوكس السّوسيولوجية. أمَّا اختبار تأثير هذه الخصائص على الأمن الفكري، فيتم في المحاور التحليلية التَّالية:

2.8 تحديد المستويات الثلاثة: (الذات، الأسرة، المجتمع الرقمي الموثوق):

أ. الذَّات:

تتحقق حصانة الطفل في "روبلوكس" حين يدرك أنَّ الوعي الذاتي يمثل عامل الحماية الأساسي في تقييم المخاطر وتحديد المثيرات الرقمية غير الموثوقة، حيث "تصمم المنصات الإلكترونية واجهات تحاصر المستخدمين للقيام بأشياء لم يقصدوا القيام بها"[5]. يُفترض أن الوعي الذاتي يُترجم إلى قدرة الطفل على رفض الإغراءات الرقمية (مثل العروض المجانية بالعملة الافتراضية) عبر التَّعرف على أنماط الاستدراج المشابهة لحيل العالم الواقعي. يتحول الوعي الذاتي هنا لسيادة تقنية تمكن الطفل من الرفض المبكر للإغراءات والمحاولات الاستباقية للاستدراج. تبرز هنا مهارة التعافي الذاتي؛ فالفعل الرقمي ليس عابرًا، و"غموض المعتدي في التنمر الإلكتروني حيث لا يرى الضحية وجه المعتدي يمكن أن يسبب فورة من الشعور بالعجز وفقدان الثقة بالنفس"[6]. يُعَدُّ استخدام زر الحظر إجراءً تقنيًّا يُسهم في تقليل أعراض الكرب (كالإعياء وضيق التنفس)"[7]، واستعادة الشعور بالسيطرة، وتفرض "روبلوكس" على الطفل رقابة ذاتية على مشاعره؛ فإدراكه للمادة 29 من قانون وديمة التي تلزم الجهات بتقديم "المعلومات والبيانات عن الأشخاص أو الجهات أو المواقع التي تتداول هذه المواد أو تعمد على التغرير بالأطفال"[8]. وتتمثل الغاية البحثية في تمكين الناشئ من مهارات التقييم المستقل للمحتوى لضمان فاعلية نظام التحكم السلوكي، بحيث يثق الناشئ في قدرته على رصد الفجوات الأخلاقية قبل الاعتماد على قوانين المنصة.

ب. الأسرة:

يرتبط تعزيز التَّنظيم الذاتي لدى الناشئ بالدعم الإجرائي المستمر من النطاق الأسري؛ حيث تتطور وظيفة الوالدين من

---

[1] المصدر السابق.

[2] العمارات، فارس، "إشكالية الهوية الثقافية في ظل العالم الافتراضي والتحديات المعاصرة"، مقال منشور في تعليم جديد بتاريخ 16/02/2025، متاح على الرابط (شوهد يوم 2026/04/18) انظر: إشكالية الهوية الثقافية في ظل العالم الافتراضي والتحديات المعاصرة -تعليم جديد.

[3] حكومة دولة الإمارات العربية المتحدة، موقع مجلس الوزراء، قانون اتحادي بشأن حقوق الطفل "وديمة"، صدر تاريخ 2016/03/08، متاح على الرابط (شوهد يوم 2026/04/18) انظر: تشريعات الإمارات العربية المتحدة | قانون اتحادي بشأن قانون حقوق الطفل "وديمة".

[4] المصدر السابق.

[5] "الحفاظ على سلامة الأطفال عبر الإنترنت"، مقال منشور على UNICEF، متاح على الرابط (شوهد يوم 2026/04/23) انظر: الحفاظ على سلامة الأطفال عبر الإنترنت |اليونيسف.

[6] هندوجا، سمير، "كيف تتحدث مع طفلك عن التنمر الإلكتروني"، مقال منشور على UNICEF، متاح على الرابط (شوهد يوم 2026/04/23) انظر: كيف تتحدث مع طفلك عن التنمر الإلكتروني |بوابة تنشئة الأطفال.

[7] المرجع السابق.

[8] حمدي، سعد، "مبادرة «السلامة الرقمية للطفل». ما هي ولماذا أطلقتها الإمارات"، مقال منشور على صحيفة الخليج بتاريخ 2023/01/11، متاح على الرابط (شوهد يوم 2026/04/23) انظر: مبادرة «السلامة الرقمية للطفل».. ما هي ولماذا أطلقتها الإمارات؟ | الخليج، صحيفة يومية تصدر عن دار الخليج للصحافة والطباعة والنشر بمدينة الشارقة بدولة الإمارات العربية المتحدة، أنشئت عام 1970 على يد الشقيقين المرحومين تريم عمران تريم وعبدالله عمران تريم.

الرقابة التقنية الصرفة إلى تمكين الناشئ من معايير الاختيار الواعي التي تشكل ركيزة الحماية الأساسية، وهنا تنتقل المسؤولية من مجرد الرقابة التقنية الجافة إلى مرحلة بناء الحصانة الأخلاقية داخل الأسرة. حيث تجاوز دور الوالدين وضع الأقفال الروتينية العازلة إلى تأمين "الحق في المعرفة الرقمية كركيزة أساسية لحماية الطفل"[1]. وترسخ الأسرة (المستوى الثاني للدائرة) قدرة الطفل على التمييز الواعي، "ليكون السلوك الرقمي نابعًا من منظومة قيمية ذاتية وليس خوفاً من السلطة الأبوية"[2]. هذا التحول يتطلب من الأسرة تبني استراتيجية الحوار المفتوح التي تحذر من "المصائد الإلكترونية التي يستغلها المحتالون من خارج الدولة"[3] لاستدراج الأطفال وابتزازهم ماديًا ومعنويًا. الإجابة تكمن في ابتكار حلول تربوية تشاركية، مثل الاتفاق على "كلمة سر"[4] عائلية تعمل كبروتوكول أمان داخلي في حال تعرض الطفل لمحاولات استدراج عبر حيل وهمية. تقتضي المسؤولية الذاتية تدريب الطفل على الرفض المهذب للإغراءات، مع تعزيز دور الأسرة كملاذ آمن لا يمارس اللوم، وبالمقارنة مع أساليب المنع التقليدية، "نجد أن المواطنة الرقمية التي تدعمها المبادرات الوطنية الإماراتية، مثل برنامج خليفة للتمكين، تجعل من الأسرة حلقة الوصل بين التشريعات المجتمعية وبين الممارسة السلوكية للطفل". [5]

ت. المجتمع الرقمي الموثوق:

بوصولنا إلى مستوى المجتمع، نكون قد أتممنا بناء دائرة الثقة؛ فبعدما تأسست الإرادة في الذات وتدعمت بالتمكين في الأسرة، يأتي المجتمع ليشكل الغلاف الذي يحمي هذه الدائرة عبر "أنظمة الذكاء الاصطناعي غير المرئية"[6] لتأمين الفضاء الرقمي. ويجسد هذا المستوى "الحوكمة الخوارزمية" والرقابة الذكية للدولة لفرض "السلوك التجاري المسؤول"[7] على المنصات العالمية. ويُقصد بهذا المصطلح التزام الشركات التقنية بتقديم سلامة الطفل على المكاسب المادية، والتوقف عن استخدام "واجهات تحاصر المستخدمين للقيام بأشياء لم يقصدوا القيام بها"[8]. وهذه الواجهات هي الأنماط السوداء التي تعني الفخاخ التصميمية التي تلاعب سيكولوجية الطفل وتدفعه لخيارات قسرية دون إدراكه.

وفي إطار المسؤولية التضامنية بين المؤسسات، تبرز القوة التشريعية لقانون وديمة الذي يلزم الجميع "بإبلاغ السلطات المختصة عن أية مواد إباحية للأطفال"[9]. هذا التشريع ليس مجرد نص، بل هو أداة رصد تفرض على مزودي الخدمة " عرض المعلومات والبيانات المتعلقة بالأفراد أو الجهات التي تقوم على التغرير بالأطفال"[10]. والتغرير هنا هو الاستدراج الممنهج الذي يحول الألعاب إلى "مصائد" إلكترونية كما وصفتها شرطة أبو ظبي[11]. ولأننا في عام 2026، توجت وزارة الداخلية هذه المنظومة بشعار "الحق في المعرفة الرقمية". هذا المفهوم يعني الانتقال من الحماية السلبية

[1] حكومة أبو ظبي، وزارة الداخلية، وزارة الداخلية تنظم جلسة حوارية حول حقوق الطفل في العالم الرقمي، متاح على الرابط (شوهد يوم 2026/04/23) انظر: وزارة الداخلية تنظم جلسة حوارية حول حقوق الطفل في... .

[2] المصدر السابق.

[3] بيومي، عمر، " الألعاب الإلكترونية... «مصائد» لاستدراج الأطفال وابتزازهم"، مقال منشور على صحيفة الإمارات اليوم بتاريخ 2023/12/08، متاح على الرابط (شوهد يوم 2026/04/23) انظر: الألعاب الإلكترونية... «مصائد» لاستدراج الأطفال وابتزازهم.

[4] فيله، دويتشه، "كيف تعلم طفلك التعامل مع "الغرباء" وتجنب مخاطرهم"، مقال منشور على صحيفة البيان بتاريخ 2015/05/27، متاح على الرابط (شوهد يوم 2026/04/23) انظر: كيف تعلّم طفلك التعامل مع "الغرباء" وتجنب مخاطرهم.

[5] حكومة أبو ظبي، وزارة الداخلية، وزارة الداخلية تنظم جلسة حوارية حول حقوق الطفل في العالم الرقمي، متاح على الرابط (شوهد يوم 2026/04/23) انظر: وزارة الداخلية تنظم جلسة حوارية حول حقوق الطفل في... .

[6] "الحفاظ على سلامة الأطفال عبر الإنترنت"، مقال منشور على UNICEF، متاح على الرابط (شوهد يوم 2026/04/23) انظر: الحفاظ على سلامة الأطفال عبر الإنترنت | اليونيسف.

[7] المصدر السابق.

[8] المصدر نفسه.

[9] حمدي، سعد، "مبادرة «السلامة الرقمية للطفل».. ما هي ولماذا أطلقتها الإمارات"، مقال منشور على صحيفة الخليج بتاريخ 2023/01/11، متاح على الرابط (شوهد يوم 2026/04/23) انظر: مبادرة «السلامة الرقمية للطفل».. ما هي ولماذا أطلقتها الإمارات؟ | الخليج، صحيفة يومية تصدر عن دار الخليج للصحافة والطباعة والنشر بمدينة الشارقة بدولة الإمارات العربية المتحدة، أنشئت عام 1970 على يد الشقيقين المرحومين تريم عمران تريم وعبدالله عمران تريم.

[10] المصدر السابق.

[11] بيومي، عمر، " الألعاب الإلكترونية.. «مصائد» لاستدراج الأطفال وابتزازهم"، مقال منشور على صحيفة الإمارات اليوم بتاريخ 2023/12/08، متاح على الرابط (شوهد يوم 2026/04/23) انظر: الألعاب الإلكترونية.. «مصائد» لاستدراج الأطفال وابتزازهم.

إلى تعزيز قدرته على التمييز والاختيار الواعي؛ أي بناء جيل يملك حصانة ذاتية تجعله شريكًا فاعلًا في تحصينهم بالقيم التي تجعلهم شركاء في حماية أنفسهم ومجتمعهم[1]. يُفترض أن تكامل هذه المستويات الثلاثة يحقق نموذج "دائرة الثقة" الافتراضي، الذي سيتم اختبار مكوناته في التحليل التطبيقي.

ينتهي هنا العرض النظري للمستويات الثلاثة. أمَّا الإجراءات التفصيلية لكل مستوى (الأدوات، المؤشرات، معايير النجاح) فقد وردت في مصفوفة التدخل الوقائي الواردة في نهاية البحث.

2.9 كيفية تفعيل هذه الدائرة لمواجهة الغرباء الرقميين:

وفقاً لما نشرته وكالة أنباء الإمارات (وام)، فإن توجه الدولة في عام 2026 نحو تعزيز السَّلامة الرقمية عبر مرسوم قانوني اتحادي[2]. ويتطلب تفعيل هذا التوجه الانتقال من الاعتماد على التشريع وحده إلى بناء نموذج أسري قائم على "الملاذ الآمن" وفق نظرية التعلق. يُفترض أن فاعلية الدائرة تتجلى بمشاركة الوالدين المباشرة في النشاط الرقمي للطفل بدلًا من المراقبة عن بُعد؛ يُفترض أنَّ المشاركة المباشرة للوالدين والبيئة الخالية من اللوم تزيد احتمالية إبلاغ الطفل عن المواقف المريبة، وتقوم هذه المشاركة المباشرة على مبدأين: أولًا: التَّعلم التشاركي عبر اللعب معًا، ثانيًا: فتح قنوات حوارية للتعليق على المخاطر فور ظهورها. يفترض أن غياب الخوف من العقاب يزيل حاجز الكتمان الذي يستغله المستدرجون في بيئات مثل روبلوكس، ويحول الأسرة إلى ملاذ آمن يُبلّغ عنه الطفل طواعية. هذه الافتراضات النظرية ستُختبر في التحليل التطبيقي للحالات الواقعية (تارا سايكس، مراهق العراق، الطفل الماليزي) للوقوف على مدى انسجامها مع سلوك الناشئة داخل اللعبة.

3. المبحث الأول: مهددات الأمن الرقمي والفكري في "روبلوكس"

يُحلل هذا المبحث مهددات الأمن الفكري في روبلوكس عبر مطلبين: تحليل المحتوى المنتج (UGC)، ومخاطر الهندسة الاجتماعية. حيث يعتمد التحليل على ثلاث حالات واقعية موثقة، إلى جانب الدراسات الأكاديمية حول الأنماط السوداء واللغة المشفرة. تبرز إشكالية جوهرية تتمثل في الفجوة بين الأمان التقني الذي توفره المنصة (الفلاتر، الرقابة الآلية) وبين الأمان القيمي المفقود الناتج عن قدرة المستخدمين على تجاوز هذه الأنظمة عبر الرموز واللغة المشفرة والمحتوى المُنتج.

يتناول المطلب الأول آليات استغلال المحتوى المنتج (UGC) لتمرير رسائل أيديولوجية، بينما يحلل المطلب الثاني كيفية اختراق الهندسة الاجتماعية لدائرة الثقة الأسرية مستفيدة من ضعف الرقابة الوالدية أو غيابها.

3.1 تحليل المحتوى المنتج من قبل المستخدمين (UGC):

يُمثل المحتوى المنتج من قبل المستخدمين (UGC) سمة بنيوية لروبلوكس، ويُعد مصدرًا لتهديدات الأمن الفكري؛ إذ تتحول المنصة إلى بيئةٍ يتشكل محتواها القيمي بواسطة مستخدمين مجهولين دون مراجعة مسبقة، وسط فجوة بين تسارع الابتكار وقصور الأدوات الآلية؛ حيث يؤكد د. محمد شوقي أنَّ الأنظمة الآلية وحدها لا تكفي لأن الذكاء الاصطناعي يمكن أن يغفل عن السخرية واللغة المشفرة والسياق الثقافي[3]. حيث يسمح العجز التقني بتسلل محتويات لا أخلاقية بغطاء كرتوني، ما يمنح الوالدين أمانًا زائفًا، ويحول اللعب إلى هندسة سلوكيَّة قسرية؛ وتكشف النتائج المستخلصة من دراسة فيجا وآخرون عن أنَّ "الأنماط السوداء هي استراتيجيات تصميم متعمدة تستغل التحيزات المعرفية أو تلاعب المستخدمين لاتخاذ قرارات ضد مصالحهم الفضلى"[4]، وهنا يتم برمجة سلوك الطفل عبر مكافآت وهمية كالروبوكس لضمان ارتباطه العاطفي باللعبة، ما يؤدي لتآكل وازعه الأخلاقي واستبداله بقيم نفعية رقمية تجعل الطفل مستعدًّا للتنازل عن خصوصيته أو قيم أسرته مقابل التقدم الافتراضي. وتتجلى خطورة هذا الواقع -بحسب الدكتور محمد الكويتي رئيس مجلس الأمن السيبراني لحكومة الإمارات -في

[1] حكومة أبو ظبي، وزارة الداخلية، وزارة الداخلية تنظم جلسة حوارية حول حقوق الطفل في العالم الرقمي، متاح على الرابط (شوهد يوم 2026/04/23) انظر: وزارة الداخلية تنظم جلسة حوارية حول حقوق الطفل في... .

[2] حكومة أبو ظبي، وكالة أنباء الإمارات – وام، الإمارات ترسخ ريادتها في حماية الأطفال رقمياً، متاح على الرابط (شوهد يوم 2026/04/24) انظر: الرئيسية | وكالة أنباء الإمارات.

[3] Mohamed Chawki," AI Moderation and Legal Frameworks in Child-Centric Social Media: A Case Study of Roblox", LAWS, 25/04/2025, p2.

[4] Emerson Veiga, Nabson Silva, Bruno Gadelha, Horacio Oliveira, Tayana Conte, Dark Patterns in Games: An Empirical Study of Their Harmfulness, p1.

البُعد الوطني والأمني، موضِّحًا أنَّ "منصة روبلوكس قد تُستخدم كأداة لتحويل الطفل إلى متطرف عبر محتويات تستهدف استثارته عاطفيًّا؛ كقيام جماعات إرهابية (مثل جماعة الإخوان) بتصميم نماذج للمقدسات كالكعبة المشرَّفة وتصويرها تحت هجوم جيوش أجنبية"[1]. يثبت هذا المثال توظيف الـ (UGC) كغطاء لرسائل أيديولوجية متطرفة تستغل غيرة الطفل الفطرية لسحبه نحو التجنيد الرقمي، بعيدًا عن الرقابة الآليَّة العاجزة عن إدراك الرمزية الدينية. ويعزز هذا الطرح ما رصدته الدراسات من أنَّ "القمصان وغيرها من العناصر التي ينتجها المستخدمون لتخصيص الأفاتار (الشخصية الافتراضية باللعبة) تحظى بشعبية كبيرة وتستخدم لعرض الانتماءات الأيديولوجية وتصميم أشكال ترمز إلى أفكار متطرفة مثل تنظيم القاعدة أو داعش"[2]. ولعل أخطر ما يواجه المجتمع العربي هو قصور الرقابة اللُّغوية؛ إذ خلصت ذات الدراسة إلى أنَّ "النتائج غير الإنجليزية وخاصة المحتوى الإسلامي باللغة العربية تشير إلى أنَّ معايير الرقابة تختلف عبر اللغات وقد لا تتعرف عليها فلاتر الحماية"[3]. وبناءً على ذلك، نجد أنَّ التهديد الفكري المستتر خلف الـ UGC يتطلب انتقالًا فوريًّا من الرقابة التقنية الصرفة إلى التربية الأخلاقية الواعية وتفعيل دائرة الثقة، لتمكين الطفل من مهارة التمييز بين الإبداع الرقمي والمحتوى الأيديولوجي الضار.

3.2 مخاطر الهندسة الاجتماعية والتلاعب الفكري بالأطفال:

تستهدف الهندسة الاجتماعية في البيئات الرقمية وعي الطفل قبل الأجهزة، محولة الاستدراج من تواصل عابر إلى إعادة تشكيل لمعاييره السلوكي، وتتجلى أولى صور هذا الخطر في حالة تارا سايكس بالولايات المتحدة، حيث أقدمت أُمٌّ على استخدام منصة روبلوكس كقناة اتصال سرية لتلقين ابنتها ذات العشر سنوات تعليمات دقيقة لقتل رضيع وبالغين عبر سيناريوهات الغرق والحرق والنحر؛ مما أسفر عن إصابة الرضيع بكسر في الجمجمة تنفيذًا لهذه الأوامر. تجسد الواقعة اختراقًا عميقًا لدائرة الثقة بصدوره من الأم (مصدر الأمان الأول)، ما حول الجريمة لمهمة رقمية غيبت وعي الطفلة عن الأثر الواقعي للفِعل، مستخدمًا التعزيز السلبي القسري عبر ترهيب الطفلة بالقتل إذا لم تنفذ الأوامر، تُظهر هذه الحالة إمكانية اختراق دائرة الثقة من الداخل (الأم) واستغلالها لتمرير سلوك إجرامي تحت غطاء رقمي. [4]

ولا يتوقف الأمر عند حدود التهديد القسري من داخل الأسرة، بل يمتد ليشمل الانهيار السلوكي الناتج عن استلاب الإرادة عبر الإدمان الرقمي، كما رُصد في حالة صبي ماليزيا الذي أقدم على طعن شقيقه الأصغر بسكين المطبخ إثر نوبة غضب عارمة نتجت عن انقطاع الإنترنت وخسارته لنقاط ومكافآت جمعها لساعات طويلة داخل روبلوكس، مدعيًا سماع هلوسات تأمره بإيذاء أسرته. إنَّ دمج الوقائع بالتَّحليل في هذا الموقف يكشف تلاشي دائرة الثقة لصالح الارتباط الرقمي القهري؛ حيث أصبح الأخ عائقًا أمام المكافآت الافتراضية، ما أدى لحالة انسحاب عصبي سلبت الطفل إدراكه الأخلاقي. وتعكس هذه الهلوسات فجوة الأمن النَّفسي الناتج عن العزلة الطويلة؛ مما يسهل عملية التلقين الاستبطاني الذي يجعل الطفل عُرضة للتأثير بأي دعوة للعنف، نتيجة غياب الحوار الحقيقي داخل دائرة الثقة التي كان من المفترض أن تمتص غضب الطفل وتصحح مفاهيمه. [5]

وإذا كان الإدمان السُّلوكي يقود إلى عنفٍ عفوي، فإنَّ التلاعب الفكري المنظم يقود إلى كوارث أمنية عابرة للحدود، وهو ما تجسد بوضوح في حالة مراهق العراق الذي نجح في استدراج نحو 30 طفلًا ومراهقًا من دول مختلفة للانتحار وإيذاء أنفسهم، آمرًا إياهم بكتابة أسمائهم بالدم على أجسادهم وتحريضهم على العنف ضد الحيوانات، ويمثل الموقف هندسة اجتماعيَّة استبدلت دائرة الثقة الوالدية بدائرة مزيفة؛ حيث ترمز (عملية الوسم بالدم) لنقل السيطرة من الأفاتار الافتراضي إلى الجسد الواقعي. وهنا يتقاطع التَّحليل مع تحذيرات الدكتور محمد الكويتي حول الاستثارة العاطفية؛ حيث تم بناء علاقة تبعية مطلقة للمحرض

---

[1] الكويتي، محمد، بودكاست مرايا – سعادة د. محمد الكويتي، متاح على الرابط (شوهد يوم 2026/04/25) .https://youtu.be/pvTCB2evu5s?si=rzK86Kb8ow2RyX4g

[2] Linda Schlegel, Constantin Winkler, Lars Wiegold, Youth Radicalisation in the Gaming Sphere: An Exploration of Identity-Based Hate and Extremist Content on Roblox, p5.

[3] المصدر السابق.

[4] Minyvonne Burke Florida woman used Roblox to instruct 10-year-old to kill infant, by dropping him on floor, officials say بتاريخ 2024/10/22، متاح على الرابط (شوهد يوم 2026/04/27) انظر: NBC, مقال منشور على صحيفة Florida woman used Roblox to instruct 10-year-old to kill infant by dropping him on floor, officials say .

[5] "حادثة مأساوية بسبب لعبة «روبلوكس»... طفل يطعن شقيقه"، مقال منشور على صحيفة الإمارات اليوم بتاريخ 2025/11/04، متاح على الرابط (شوهد يوم 2026/04/27) انظر: حادثة مأساوية بسبب لعبة «روبلوكس»... طفل يطعن شقيقه.

عبر المنصة، مستغلًّا الفراغ الناتج عن ضعف الرقابة الوالدية وغياب التَّفكير النقدي في دائرة الثقة الأساسية، مما سمح للمحرض بالتسلل وسد تلك الفجوات تحويل الأطفال إلى منفذين لسلوكيات إيذاء النفس والآخرين[1]. تخلص هذه الحالات إلى أنَّ فجوة الأمان القيمي تسهل الهندسة الاجتماعية، وأن سقوط دائرة الثقة يزيد احتمالية الانهيار السلوكي. كما تؤكد عجز الفلاتر التقنية عن رصد الاستدراج العاطفي في غياب الحصانة الأخلاقية، مما يستوجب البحث في بدائل تربوية.

4. المبحث الثاني: فاعلية التربية الأخلاقية في مواجهة الانحرافات الرقمية

يفترض هذا المبحث أنَّ تعزيز ثلاث قيم أخلاقية (الصدق، الحياء الرقمي، المسؤولية) يمكن أنْ يسد الفجوات التي تتركها الحلول التقنية في حماية الطفل داخل روبلوكس، وترتبط هذه الفرضيَّة بمفهومي الملاذ الآمن والقاعدة الآمنة في نظرية التَّعلُّق؛ حيث يُفترض أنَّ القيم الأخلاقية تُعيد بناء النموذج التَّشغيلي الداخلي للطفل ليجعل الوالدين مرجعية طوعية في مواقف الخطر، بدلًا من الاعتماد على الخوف من العقاب أو الرقابة الآليَّة.

4.1 دور منظومة القيم (الصدق، الحياء الرقمي، المسؤولية) في اتخاذ القرار أثناء اللعب:

تشكل القيم الأخلاقية آلية تعويضية في سياق غياب الرقابة المباشرة، وتُسهم في سد الفجوات التي تخلفها الحلول التقنية القائمة على الفلاتر والمراقبة الآليَّة. يُفترض أن هذه القيم تعيد توجيه سلوك الطفل من التلقي غير النقدي للمحتوى إلى المشاركة الفاعلة في حماية دائرة الثقة، وذلك من خلال آليتين: الإبلاغ عن المخاطر قبل تفاقمها، والتروي في الاستجابة للمحفزات المشبوهة. فيما يلي تفصيل تحليلي لعلاقة كل قيمة بالنموذج البولبي:

أ. الصِّدق:

يمثل الصِّدق القناة التشغيلية التي تضمن بقاء دائرة الثقة مفتوحة وفعالة؛ فهو الوسيط الرمزي الذي ينقل الأحداث من العالم الافتراضي إلى وعي الوالدين. في صياغة بولبي، يُنهي الطفل حالة التَّفعيل الناتجة عن مثير الخوف فقط حين ينجح في الوصول إلى الملاذ الآمن. الصدق هنا هو شرط إتمام هذا الإنهاء تواصليًّا: فغيابه يُبقي الطفل في حالة تفعيل مفتوحة يستغلها المحرض، وحضوره يُحقق شروط الإنهاء عبر العودة إلى القاعدة الآمنة، وهذا يعني أنَّ الطفل عندما يختار الصدق فإنه يُفعّل نظام التعلق بشكل صحيح، محولًا الخطر المدرك إلى طلب مساعدة ينتهي بالحماية، وتبقى فاعلية أدوات الرقابة الأبوية محل نقاش بسبب النقص في المعرفة التَّفصيلية وفهم مزايا التحكم، كما أنَّ ضعف وعي الوالدين بهذه الأدوات يُعَدُّ عاملًا خطيرًا يُعيق السلامة الرقمية للأطفال[2]؛ وبالتالي، فإن الصدق لا يعوض فقط قصور الأدوات التقنية، بل يُعيد بناء الثقة بين الطفل والوالدين كشرط مسبق لأي تدخل ناجح. وبالنَّظر إلى حالة تارا سايكس أو مراهق العراق، نجد أنَّ الجرائم بُنيت بالكامل على طوق من السرية فرضه المحرضون لعزل الضحايا عن ذويهم، ولو تم تفعيل قيمة الصدق في تلك اللحظات الحرجة لقام الأطفال بإبلاغ أسرهم عن تلك التعليمات الغريبة، مما كان سيؤدي بالضرورة إلى تدخل الأهل الفوري وكسر حلقة الاستدراج قبل أن تتحول إلى فعل إجرامي، فالصدق هنا يُفترض أنه الآلية التي تحول دون انفراد المحرض بالطفل، عبر كسر حلقة السرية التي يستغلها المستدرجون.

ب. الحياء الرقمي:

يُعَرَّف الحياء الرقمي إجرائيًّا بأنه قدرة الطفل على تمييز الطلب المنتهك للخصوصية باعتباره مثيرًا غريبًا يستدعي الارتداد الفوري إلى القاعدة الآمنة، لمواجهة حقيقة أنَّ "مخاطر المحتوى تشمل التعرض لمواد غير لائقة كالمحتويات الإباحية والعنيفة والمتطرفة"[3]، بينما تؤثر التصفية الخوارزمية بشكلٍ كبير على تطور الطفل فإنها تخلق فقاعة عزلة تقيد خياراته. هذه الفقاعة التي تخلقها الخوارزميات تعزل الطفل عن معايير الأسرة، والحياء الرقمي هو أداة كسر هذه العزلة. إنَّ غرس هذه القيمة داخل دائرة الثقة يجعل الطفل يمتلك منطقة خصوصية نفسية تمنعه من الانجراف وراء طلبات الغرباء المشبوهة، ففي حالة مراهق العراق الذي كان يطلب من ضحاياه كتابة أسمائهم بالدم، لو امتلك هؤلاء

[1] " كارثة "روبلوكس" في العراق.. مراهق يقود 30 طفلاً إلى الانتحار"، مقال منشور على صحيفة البيان بتاريخ 2025/10/30، متاح على الرابط (شوهد يوم 2026/04/27) انظر: كارثة "روبلوكس "في العراق.. مراهق يقود 30 طفلاً إلى الانتحار.

[2] Anum Faraz, Jinane Mounsef, Ali Raza, Sandra Willis, "Child Safety and Protection in the Online Gaming Ecosystem" IEEEI Vol.10, p. 3.

[3] المصدر السابق، ص4.

الأطفال حياءً رقميًّا قويًّا لشعروا بنفور فطري من هذا الطلب الذي ينتهك خصوصية أجسادهم، ولاتخذوا قرارًا فوريًّا بالانسحاب من اللعبة؛ فالحياء هنا يعمل كآلية تبكير في التصنيف، تمنع بناء علاقة تبعية مع المحرض قبل أنْ تترسخ؛ مما يعطي الطفل مساحة للانسحاب أو الإبلاغ بدلًا من الامتثال.

ت. المسؤولية:

تُفهم المسؤولية الشخصية في هذا السياق كضابط تقييم التبعة، الذي يُعيد ترتيب أولويات الطفل عندما يتنافس مكافآن رقمي (نقاط، عملة) مع سلامة واقعية (جسد، علاقة أسرية)، لمواجهة "مخاطر السلوك التي تتضمن تحول الأطفال أنفسهم إلى معتدين، حيث يمكن أن يلعب الطفل دورًا في إيذاء أقرانه عبر التحرش أو التنمر أو إنتاج محتويات غير لائقة"[1]، هذا يعني أنَّ الطفل المعتدي لم يكن بالضرورة شريرًا، بل كان يعاني من خلل في الموازنة بين قيمة النقاط وقيمة أخيه، وهو خلل يمكن ترميمه عبر التربية الأخلاقية، وتتجلى أهمية هذه القيمة كحل جذري عند تحليل حالة صبي ماليزيا الذي طعن شقيقه؛ فغياب الشعور بالمسؤولية تجاه الروابط الأسرية هو ما جعل الطفل يفضل نقاط اللعبة الوهمية على حياة أخيه، ولو كان الطفل مُحَصَّنًا بقيمة المسؤولية داخل دائرة الثقة لأدرك أنَّ الخسارة في روبلوكس هي مجرد حدث عابر لا يبرر العنف، فالمسؤولية تمنح الطفل القُدرة على التمييز بين قيمة النفس البشرية وبين الأصول الرقمية الزائلة؛ مما يمنع تحول الغضب الافتراضي إلى دمار واقعي. وبذلك تتكامل القيم الثلاث: الصدق يضمن قناة الإبلاغ، الحياء الرقمي يضمن الإنذار المبكر، والمسؤولية تضمن الترجيح الصحيح للتبعات.

5. المبحث الثالث: استراتيجية "دائرة الثقة" كنموذج وقائي

ينطلق هذا المحور من ثلاث نتائج تحليليَّة تراكميَّة: أولًا: فشل الحلول التقنية (الفلاتر، الرقابة الآلية) في رصد اللغة المشفرة والأنماط السوداء والرموز الأيديولوجية داخل روبلوكس، كما وثقته الدراسات في المحور الأول. ثانيًا: عدم كفاية الرقابة الأبوية التقليدية القائمة على المراقبة عن بُعد؛ إذ أظهرت الإحصاءات (72% استخدام يومي مقابل 43% مراجعة أبوية) فجوة زمنية وتفاعلية لا تسدها أدوات المنع القسرية. ثالثًا: انهيار النموذج التشغيلي الداخلي لدى ضحايا الحالات المدروسة (تارا سايكس، مراهق العراق، الطفل الماليزي) لم يكن عشوائيًّا، بل نتج عن غياب ثلاث آليات محددة: قناة إبلاغ مفتوحة (الصدق)، آلية تمييز مبكر للخطر (الحياء الرقمي)، وضابط لتقييم التبعة (المسؤولية). بناءً على هذه التراكمات التَّحليليَّة، يُفترض أن تفعيل دائرة الثقة يُعيد تركيب هذه الآليَّات الثلاث في بنيةٍ واحدة، وفق العلاقة الآتية:

5.1 إعادة تعريف "الملاذ الآمن" كدائرة اتصال مفتوحة:

في نموذج بولبي الأصلي، يكون الملاذ الآمن شخصًا (الأم) يلجأ إليه الطفل عند الفزع. في السياق الرقمي، يُعاد تعريف الملاذ الآمن كـ "حالة اتصال مفتوحة ومؤسسة" بين الطفل والوالدين، شرطها الأساسي هو الصدق (القناة) وشرطها الثانوي هو غياب العقاب. حالة تارا سايكس تُظهر أن انهيار هذه الحالة (فرض سرية تامة) هو ما مكّن الأم المحرضة من استغلال الدائرة. تحليليًّا، الصدق لا يعمل كفضيلة أخلاقيَّة مجردة، بل كآلية إنهاء لسلوك التعلق: الطفل الذي يصدق يُفعّل "القاعدة الآمنة" (للانطلاق) ويعود طواعية إلى "الملاذ الآمن" (للإنهاء). غياب الصدق يُبقي الطفل في حالة "تفعيل مفتوح" حيث يستمر الخطر دون حل، وهو ما يفسر طول أمد الاستدراج في حالتَيْ تارا سايكس ومراهق العراق.

5.2 الحياء الرقمي كآلية لترجمة "المثير الغريب" إلى سلوك وقائي:

إنَّ التَّمييز بين "المألوف" و"الغريب" هو محرّك أساسي لنظام التَّعلق عند بولبي، لكنَّ السياق الرقمي يعطل هذا التمييز عبر تطبيع المخالفات (كتابة الاسم بالدم) تحت غطاء اللعب والمكافأة. تحليليًّا، يُعِيدُ الحياء الرقمي تشغيل هذه الآلية التمييزية، لكنه لا يعمل كدرع (استعارة)، بل كقاعدة تصنيف إجرائيَّة: فالطفل الذي يمتلك حياءً رقميًّا يُسقط أي طلب على معيارين متتاليين:

أ. هل ينتهك هذا الطلب الخصوصية الجسدية أو النفسية؟

ب. هل يأتي من مصدر غير موثوق؟ فإن كان الجواب بالإيجاب لكليهما، يُصنف الطلب تلقائيًّا على أنه "مثير خطر" يستدعي الارتداد الفوري (إما الإبلاغ أو الانسحاب). في حالة مراهق العراق، غياب هذا التصنيف التلقائي هو ما جعل

[1] المصدر نفسه، ص5.

الضحايا يعجزون عن التَّمييز بين التفاعل الآمن والمنتهك، وظلوا في منطقة رمادية استغلها المحرض لبناء علاقة تبعية.

5.3 المسؤولية كمعادل وظيفي لتقييم التبعة في غياب المعايير الطبيعية:

في البيئة الواقعيَّة، يمارس الطفل تقييم التبعة تلقائيًّا عبر التغذية الراجعة الحسية (الألم، العقاب الاجتماعي). في بيئة روبلوكس، تُستبدل هذه التَّغذية الراجعة بمكافآت رقمية اصطناعية (نقاط، أوسمة، عملة) تعيد برمجة سلم الأولويات السُّلوكي. حالة الطفل الماليزي هي أنموذج لهذا الخلل: خسارة النِّقاط أصبحت في نظامه الداخلي مكافئة لخطر وجودي يستدعي رد فعل عنيفٍ. تحليليًّا، تعوض المسؤولية هذا الخلل عبر تثبيت "معيار مرجعي ثابت" (قيمة النفس البشرية مقابل الأصول الرقمية) يسبق أي تفاعل رقمي. هذا المعيار لا يُخلق تلقائيًّا، بل يُنتج عبر تكرار مقارنات داخل الأسرة (مثلًا: "لو خسرت نقاطك، هل تستحق أن تؤذي أحدًا؟").

لا يفترض البحث أنَّ الذات وحدها (التصنيف) أو الأسرة وحدها (الحوار) تكفي. الحالات الثلاث تُظهر أنَّ الاستدراجَ نجح حين اجتمعت فجوات في المستويات الثلاثة معًا: في تارا سايكس، انهارت الذَّات (غياب الصدق) والأسرة (الأم محرضة) والمجتمع (عدم الإبلاغ). في مراهق العراق، نجح التصنيف (غياب الحياء) والأسرة (غياب الحوار) معًا. في الطفل الماليزي، انهار تقييم التبعة (غياب المسؤولية) والأسرة (غياب الدعم الانفعالي). بناءً عليه، يُستنتج تحليليًّا أنَّ دائرة الثقة لا تنتج عن أي إجراء منفرد، بل عن تكامل آليَّات التَّصنيف والإبلاغ والتَّرجيح في بنيةٍ واحدة، مع اعتراف البحث بأن العوامل النفسية الفردية والتفاوت في جودة التواصل الأسري يمثلان متغيرين وسيطين يحدان من قابلية النموذج للتعميم المطلق. هذا التكامل هو ما يميز "دائرة الثقة" عن الإجراءات التقنية أو التربوية المجزأة.

5.4 بناء جسور التواصل بين الطفل والمربي لتفتيت العُزلة الرقمية:

تفترض الدراسة أنَّ العُزلة الرقميَّة ليست مجرد نتيجة لانشغال الطفل بالجهاز، بل هي شرط ضروري لنجاح الاستدراج كما أظهرت الحالات الثلاث. في حالة تارا سايكس، استمرت الأم المحرضة عامًا كاملًا في توجيه الأوامر للطفلة دون اكتشاف الأب؛ لأنَّ الجهاز حَوَّل المنزل إلى "مساحتين منفصلتين": مساحة الأم والطفلة (مغلقة، مشفرة، سرية) ومساحة الأب (خارج دائرة المعرفة). تحليليًّا، لم تكن العُزلة الرقمية هنا بسبب غياب الأب، بل بسبب غياب جسر تواصل يحول المعلومات من المساحة الأولى إلى الثانية.

في حالة مراهق العراق، استمر استدراج 30 طفلًا لأسابيع دون إبلاغ أسرهم؛ لأن المحرِّض نجح في بناء "قناة بديلة" للتواصل مع الضحايا، بينما ظلَّت قناة التواصل مع الأسرة صامتة أو معطلة في صياغة بولبي، عندما يكون "نظام التعلق" لدى الطفل سليمًا، فإن استشعار الخطر يستدعي الارتداد إلى القاعدة الآمنة. في هذه الحالة، انهار الارتداد ليس بسبب ضعف التَّعلق، بل لأنَّ الطفل لم يعد يرى في الوالدين قاعدة آمنة، وذلك نتيجة تراكم الخبرات السابقة (غياب الحوار، الخوف من العقاب، أو ببساطة عدم وجود عادة في نقل المعلومات).

في حالة الطفل الماليزي، انهيار العزلة الرقمية لم يحدث إلا بعد فوات الأوان (طعن الشقيق)، وكان بديلُ الارتدادِ مفقودًا تمامًا؛ فالطفل لم يفكر في إبلاغ أسرته عند خسارة النقاط، بل لجأ إلى العنف المباشر. تحليليًّا، هذه حالة متطرِّفة من "انقطاع التَّدفق المعلوماتي"؛ حيث أصبحت المنصة هي المرجع الوحيد للطفل، والأسرة مجرد خلفية مادية لا دور لها في اللحظة الحرجة.

العزلة الرقمية ليست قدرًا محتومًا، بل هي نتاج لغياب ثلاثة عناصر مترابطة:

1. قناة اتصال يومية مفتوحة (ليست استجوابية).
2. آلية إنهاء سريعة (بديل عن الصمت).
3. غياب رادع يمنع الإفصاح (خوف من العقاب).

تشكل هذه العناصر الثلاثة "جسور التواصل" التي إذا انهارت أو لم تُبنَ أصلًا، يصبح الطفل وحيدًا مع المحرِّض داخل عالم روبلوكس، وتتحول المنصة من لعبة إلى ساحة استدراج بلا رقيب.

5.5 المصفوفة الإجرائية المقترحة لدائرة الثقة:

المستوى	الهدف الإجرائي	الأداة	المؤشر القابل للقياس	معيار النجاح
الذات	رفض الإغراءات الرقمية وتصنيف المثيرات	تدريب سيناريوهات "ماذا لو" (5 سيناريوهات أسبوعيًا)	نسبة التصنيف الصحيح لـ 5 مواقف	80%بعد 4 أسابيع
الأسرة	تفعيل الإبلاغ الطوعي وكسر السرية	كلمة سر عائلية + حوار أسبوعي خالٍ من اللوم	عدد المرات التي يبلغ فيها الطفل عن موقف مريب (شهريًا)	مرة واحدة على الأقل كل 3 أشهر
المجتمع	كشف اللغة المشفرة والمحتوى الأيديولوجي	تقارير شفافية نصف سنوية من المنصات + منصة إبلاغ موحدة	نسبة المحتوى العربي المفهرس بشكل صحيح	95%

6. الخاتمة: أهم النتائج – التَّوصيات

استندت هذه الدراسة إلى تحليل ثلاث حالات موثقة (تارا سايكس، مراهق العراق، الطفل الماليزي) وإلى مراجعة الأدبيات حول الأنماط السوداء واللغة المشفرة في منصة روبلوكس.

وقد أظهرت النتائج أنَّ الفجوة بين الحلول التقنية (الفلاتر، الرقابة الآلية) والأمان القيمي تشكل الثغرة الأساسية التي تستغلها الهندسة الاجتماعية والمحتوى المنتج الضار. لذلك، لم تركز الدراسة على تطوير أدوات تقنية جديدة، بل على بناء نموذج وقائي قائم على إعادة تشغيل آليات التمييز والارتداد والتقييم المستمدة من نظرية التعلق، مع الإعلان عن حدود الاستعارة.

6.1 أهم النتائج:

بناءً على عمليات التحليل والاستقصاء البحثي، خلصت الدراسة إلى مجموعة من النتائج والاستنتاجات المحورية الآتية:

1. محدودية نظم الرقابة الخوارزمية: كشفت الدراسة عن قصور واضح في نظم الفلترة التقنية لمنصة "روبلوكس" (Roblox)؛ نظرًا لعجزها عن رصد وتحليل الأنماط الاتصالية ذات الرموز اللغوية المشفرة (Coded Language) مثل (Cord, ABC)، أو تفسير الدلالات الاصطلاحية للرموز الأيديولوجية، فضلًا عن عدم تحسسها للأنماط التصميمية الخادعة (Dark Patterns)، وهو ما يترتب عليه نشوء فجوة أمنية وقيمية داخل البيئة الرقمية للمنصة.
2. الدور المحوري لـ "دائرة الثقة" كمتغير وسيط: أثبت التحليل المعمق للحالات الدراسية (تارا سايكس، مراهق العراق، الطفل الماليزي) وجود علاقة ارتباطية وثيقة بين نجاح استراتيجيات الاستدراج الرقمي وبين تصدع "القاعدة الآمنة" (Secure Base) للطفل، والمتمثلة في غياب الصدق المكاشف، وضعف الحوار الأسري الواعي، والقصور في تقدير المآلات السُّلوكية. وبناءً عليه، تُشير الأطروحة النظرية للدراسة إلى أن تفعيل المقاربة التربوية القائمة على "دائرة الثقة" يعزز من الكفاءة الذاتية للطفل في مقاومة الإغراءات الرقمية.
3. المخاطر الكامنة في المحتوى المُنشأ بواسطة المستخدمين (UGC): تمنح أدوات التصميم المرنة داخل المنصة هامشًا واسعًا للجماعات المتطرفة والمنحرفة لإنتاج وتمرير مضامين أيديولوجية وسلوكية مُغلفة بقوالب بصرية كرتونية جاذبة؛ مما يؤدي إلى نشوء حالة من "الأمان الزائف" (False Sense of Security) لدى أولياء الأمور، تحجب عنهم إدراك التهديدات الحقيقية الكامنة خلف الهوية البصرية اللطيفة للمحتوى.
4. أولوية التَّحصين المعرفي على المنع القسري: خلصت الدراسة إلى عدم فاعلية استراتيجيات المنع المطلق وقصرها؛ كونها تدفع الطفل نحو العُزلة والسرية وتزيد من فضوله القائم على قاعدة "كل ممنوع مرغوب". وفي المقابل، أثبتت المعطيات نجاعة المقاربة القائمة على التَّحصين المعرفي عبر بناء مهارات التفكير الناقد والتقييم الذاتي للمحتوى، وتنمية القدرة على التصنيف والإبلاغ، مما يحول دور الطفل من متلقٍ سالب إلى فاعل واعٍ وناقد.
5. الفاعلية التَّشريعية لقانون "وديمة" وفجوة التطبيق المجتمعي: يمتلك الإطار القانوني لدولة الإمارات العربية المتحدة (قانون وديمة) منظومة تشريعية متكاملة ورادعة لحماية الطفل؛ ومع ذلك، رصدت الدراسة فجوة في آليات التطبيق ترجع إلى غياب الجسور التواصلية الفعّالة بين المؤسسة الأسرية والمنظومة القانونية؛ مما يستدعي إيجاد منصات إبلاغ موحدة وذكية تتميز بتبسيط الإجراءات وضمان الخصوصية لتشجيع الأسر على اتخاذ التدابير القانونية عند الحاجة.

6.2 التوصيات:

بناءً على التَّحليل السلوكي والتقني الذي خلصت إليه الدراسة، وفي سبيل تعزيز الأمن الفكري والرقمي للطفل، تتقدم الدراسة بجملةٍ من التوصيات الإجرائية الموزعة على ثلاثة مستويات استراتيجية:

- **أولًا:** على المستوى الأسري (استراتيجيات التحصين السلوكي): يُوصى بتبني مقاربة "المحاكاة الأسرية للمخاطر الرقمية" عبر الإجراءات الآتية:

1. التدريب القائم على السيناريوهات: تخصيص جلسة أسبوعية دورية (بمعدل 15 دقيقة) لتطبيق تقنية المحاكاة التفاعلية (Role-playing) من خلال لعبة "ماذا لو"، لعرض خمسة سيناريوهات افتراضية محتملة للاستدراج، بهدف تنمية مهارات التفكير الناقد والفرز الأمني لدى الطفل.
2. بروتوكول الطوارئ السلوكي: الاتفاق على "رماز لفظي عائلي" (Family Password) كآلية استجابة فورية لقطع التفاعل وفك الارتباط عند التعرض لأي تواصل رقمي مريب.

مؤشرات فاعلية الأداء (KPIs): رفع كفاءة الطفل في التصنيف الصحيح للمخاطر لتصل إلى 80% كحد أدنى، وتحقيق معيار "الصفرية" في حالات الاستدراج الناجح خلال فترة تقييم مدتها ثلاثة أشهر من بدء التطبيق.

- **ثانيًا:** على مستوى المؤسسات التربوية (دمج التربية السيبرانية): يُوصى بإدراج مفاهيم الأمن الرقمي ضمن المناهج الدراسية عبر التدابير الآتية:

1. التطوير المنهجي: دمج وحدة تعليمية متخصصة بعنوان "تفكيك اللغة المشفرة والأنماط التصميمية الخادعة (Dark Patterns)" ضمن مناهج الصفوف من الرابع إلى السادس الابتدائي (بواقع 5 حصص دراسية).
2. التقييم القائم على الجدارة: اعتماد اختبارات أداء تطبيقية تقيس قدرة الطالب على تحليل وتفكيك ثلاثة سيناريوهات عملية واقعية لمخاطر المحتوى المنتج (UGC).

معيار النجاح: تحقيق نسبة اجتياز لا تقل عن 80% من الطلاب للمعايير التحليلية المقترحة في الاختبار التطبيقي.

- **ثالثًا:** على مستوى صناع القرار والجهات التنظيمية (الأطر السيادية والرقابية): يُوصى بتعزيز البنية التحتية القانونية والتقنية لحماية الطفل عبر الآتي:

1. مركزية الإبلاغ: إنشاء منصة وطنية موحدة وذكية للإبلاغ المركزي عن محاولات الاستدراج السيبراني، تتميز بتبسيط الإجراءات وضمان الخصوصية.
2. الحوكمة وتقارير الشفافية: إلزام المنصات الرقمية التفاعلية بتقديم تقارير شفافية دورية (نصف سنوية) تتناول آليات فهرسة وتحليل المحتوى العربي، ومدى فاعلية خوارزميات الرقابة الآلية في رصد المتغيرات الثقافية واللغوية المحلية.

مؤشرات فاعلية الأداء (KPIs): تقليص زمن الاستجابة التشغيلي للإبلاغات ليكون أقل من 48 ساعة، وتحقيق نسبة امتثال كلي (100%) من قبل المنصات الرقمية للأطر التنظيمية المستحدثة.

قائمة المصادر والمراجع

أولًا: المراجع العربية والمُتَرجَمَة:

- بيومي، عمر، " الألعاب الإلكترونية.. «مصائد» لاستدراج الأطفال وابتزازهم"، مقال منشور على صحيفة الإمارات اليوم بتاريخ 2023/12/08، متاح على الرابط (شوهد يوم 2026/04/23) انظر: الألعاب الإلكترونية.. «مصائد» لاستدراج الأطفال وابتزازهم.

- حكومة دبي، دبي الرقمية، دليل الحماية الأسرية، متاح على الرابط (شوهد يوم 2026/04/18) انظر: دليل الحماية الأسرية.

- حكومة دولة الإمارات العربية المتحدة، موقع مجلس الوزراء، قانون اتحادي بشأن قانون حقوق الطفل "وديمة"، صدر تاريخ 2016/03/08، متاح على الرابط (شوهد يوم 2026/04/18) انظر: تشريعات الإمارات العربية المتحدة | قانون اتحادي بشأن قانون حقوق الطفل "وديمة".

- حمدي، سعد، "مبادرة «السلامة الرقمية للطفل».. ما هي ولماذا أطلقتها الإمارات"، مقال منشور على صحيفة الخليج بتاريخ 2023/01/11، متاح على الرابط (شوهد يوم 2026/04/23) انظر: مبادرة «السلامة الرقمية للطفل».. ما هي ولماذا أطلقتها الإمارات؟ | الخليج، صحيفة يومية تصدر عن دار الخليج للصحافة والطباعة والنشر بمدينة الشارقة بدولة الإمارات العربية المتحدة، أنشئت عام 1970 على يد الشقيقين المرحومين تريم عمران تريم وعبدالله عمران تريم.

- الرازي، زين الدين أبو عبد الله محمد بن أبي بكر، مختار الصحاح، المكتبة العصرية -الدار النموذجية، بيروت، ط.5، 1999م.

- الزبيدي، السيد محمد مرتضى الحسيني، تاج العروس، تحقيق حسين نصار، مطبعة حكومة الكويت، الكويت، ج13.

- ابن عاشور، محمد الطاهر ابن عاشور، التحرير والتنوير، الدار التونسية للنشر، تونس، ج.26.

- علام، عمرو؛ وائل شعبان، محفزات الألعاب الرقمية وسيكولوجية الدمج والتحفيز، دار التعليم الجامعي، الإسكندرية.

- العمارات، فارس، "إشكالية الهوية الثقافية في ظل العالم الافتراضي والتحديات المعاصرة"، مقال منشور في تعليم جديد بتاريخ 16/02/2025، متاح على الرابط (شوهد يوم 2026/04/18) انظر: إشكالية الهوية الثقافية في ظل العالم الافتراضي والتحديات المعاصرة -تعليم جديد.

- عمر الدرعي، عمر حبتور الدرعي، التسامح في الشريعة الإسلامية دولة الامارات العربية المتحدة أنموذجًا، جامعة محمد بن زايد للعلوم الإنسانية، أبو ظبي، ط.2، 2025م.

- فيله، دويتشه، "كيف تعلم طفلك التعامل مع "الغرباء" وتجنب مخاطرهم"، مقال منشور على صحيفة البيان بتاريخ 2015/05/27، متاح على الرابط (شوهد يوم 2026/04/23) انظر: كيف تعلم طفلك التعامل مع "الغرباء "وتجنب مخاطرهم.

- كمال القصبير، نظرية الأمن الفكري مقاربة تأسيسية في الفكر الإسلامي، منشورات دار الأمان، الرباط.

- الكويتي، محمد، بودكاست مرايا – سعادة د. محمد الكويتي، متاح على الرابط (شوهد يوم 2026/04/25) .https://youtu.be/pvTCB2evu5s?si=rzK86Kb8ow2RyX4g

- مجهول، "الدليل الشامل للآباء لفهم مصطلحات روبلكس وحماية الأطفال أثناء اللعب"، مقال منشور في Pinardin بتاريخ 2025/09/07، متاح على الرابط (شوهد يوم 2026/04/18) انظر: الدليل الشامل للآباء لفهم مصطلحات روبلكس وحماية الأطفال أثناء اللعب -بينارديـن 2025.

- المرزوقي، شيماء، "سلاح الأطفال في عصر المعلومات"، مقال منشور في صحيفة الخليج بتاريخ 2024/12/14، متاح على الرابط (شوهد يوم 2026/04/18) انظر: سلاح الأطفال في عصر المعلومات | شيماء المرزوقي | صحيفة الخليج.

- هندوجا، سمير، "كيف تتحدث مع طفلك عن التنمر الإلكتروني"، مقال منشور على UNICEF، متاح على الرابط (شوهد يوم 2026/04/23) انظر: كيف تتحدث مع طفلك عن التنمر الإلكتروني | بوابة تنشئة الأطفال.

- وزارة الداخلية، وزارة الداخلية تنظم جلسة حوارية حول حقوق الطفل في العالم الرقمي، متاح على الرابط (شوهد يوم 2026/04/23) انظر: وزارة الداخلية تنظم جلسة حوارية حول حقوق الطفل في... .

- وكالة أنباء الإمارات – وام، الإمارات ترسخ ريادتها في حماية الأطفال رقمياً، متاح على الرابط (شوهد يوم 2026/04/24) انظر: الرئيسية | وكالة أنباء الإمارات.

- اليونيسف، "الحفاظ على سلامة الأطفال عبر الإنترنت"، مقال منشور على UNICEF، متاح على الرابط (شوهد يوم 2026/04/23) انظر: الحفاظ على سلامة الأطفال عبر الإنترنت | اليونيسف.

ثانيًا: المراجع الأجنبية:

- Bowlby, John, Attachment and Loss: Vol. 1 Attachment, Basic Books, New York, 1969.
- Brooks, Libby; and Jedidajah Otte " ،Risks to children playing Roblox 'deeply disturbing', say researchers مقال منشور على "The Guardian (2026/04/14 شوهد يوم) متاح على الرابط 2025/04/14، بتاريخ انظر:Risks to children playing Roblox 'deeply disturbing', say researchers | Children's tech | The Guardian.
- Burke, Minyvonne, Florida woman used Roblox to instruct 10-year-old to kill infant by dropping him on floor, officials say مقال منشور على صحيفة NBC، متاح على الرابط 2024/10/22، بتاريخ انظر: (2026/04/27 شوهد يوم)Florida woman used Roblox to instruct 10-year-old to kill infant by dropping him on floor, officials say.
- Chawki, Mohamed," AI Moderation and Legal Frameworks in Child-Centric Social Media: A Case Study of Roblox", LAWS, 25/04/2025.
- Cress, Laura," Roblox defends expanded age-checks after parents raise concerns over errors ،" مقال منشور على BBC انظر: (2026/04/13 شوهد يوم) متاح على الرابط ،Roblox defends expanded safety checks but parents are concerned.
- Faraz, Anum, Jinane Mounsef, Ali Raza, Sandra Willis, "Child Safety and Protection in the Online Gaming Ecosystem" IEEEI Vol.10.
- Hadiaty, Siti, Yuningsih, Alim Jaizul, Roblox as a Digital Cultural Space: Generation Z's Identity, Creativity, and Social Interaction ،Research Collaboration Community, 2025.
- Schlegel, Linda, Constantin Winkler, Lars Wiegold, Youth Radicalisation in the Gaming Sphere: An Exploration of Identity-Based Hate and Extremist Content on Roblox.
- Veiga, Emerson, Nabson Silva, Bruno Gadelha, Horacio Oliveira, Tayana Conte, Dark Patterns in Games: An Empirical Study of Their Harmfulness.