الحياة الثانية: في التأسيسات السوسيولوجية لطبيعة المجتمع الإفتراضي

the Second Life: In the sociological establishment of the nature of the virtual society

د.نور الدين هميسي، جامعة سطيف 2- الجزائر.
أ.نجيب كامل، جامعة الجزائر 3- الجزائر.

ملخص: تتطرق هذه الدراسة إلى طبيعة الواقع الافتراضي VR في تأسيس نمط حياة جديد في المجتمعات، وهو ما سنعالجه نظريا بالغوص في عمق المفهوم السوسيولوجي للجماعات الافتراضية، إذ غالبا ما يختزل هذا المفهوم في أبعاده التقنية من خلال تصور وجود تجمع في فضاء إلكتروني لمجموعة من البشر الذين يتواصلون فيما بينهم، لكن ما يلاحظ أن هناك أبعاد أنثروبولوجية وإجتماعية أنتجها هذا التجمع الذي يشكّل في نظر بعض الباحثين لحظة فارقة بين شكلين اجتماعيين مختلفين يؤسسان لثقافتين ولحياتين يفتقدان لأي صلة بينهما.

الكلمات المفتاحية: الواقع الإفتراضي، الجماعات الإفتراضية، فضاء إلكتروني.

Abstract: This study deals with the nature of virtual reality (VR) In establishing a new lifestyle in societies, This is what we will theoretically say Deep dive into the sociological concept of virtual groups, This concept is often reduced in its technical dimensions By concealing a gathering in an electronic space for a group of people who communicate with each other, But there are anthropological and social dimensions produced by this gathering Which, in the eyes of some researchers, is a moment between two different social forms that establish two cultures and two lives that lack any connection between them.

Keywords: Virtual Reality, virtual community, electronic space.

مقدمة:

من السهل إطلاق حكم قاطع ونهائي بأن تكنولوجيا الإعلام والاتصال باتت تشكل الظاهرة الأبرز للقرن الواحد والعشرين، ذلك أن تأثيراتها باتت واضحة وجلية في مختلف نواحي الحياة: من العمل إلى التعليم إلى مختلف طقوس الحياة اليومية البسيطة، لهذا أصبحت التكنولوجيا محل تساؤلات علمية عميقة، طرحتها الفلسفة كما طرحتها مختلف العلوم الاجتماعية، ذلك أن البعد الاجتماعي المتضمن فيها يبدو عميقا لدرجة الحديث عن ميلاد مجتمع جديد.

يمكن أن نقرأ في هذا الشأن أطروحة الباحث الإسباني مانويل كاستلز التي تحمل عنوان المجتمع الشبكي، والتي يختزلها في قوله: "ثمة نزعة تاريخية تنتظم بمقتضاها الوظائف والعمليات الأساسية حول الشبكات على نحو متزايد، وتكوّن هذه الشبكات الوجه الاجتماعي لمجتمعاتنا، ويعمل انتشار منطق التشبيك على تعدل العمل وثماره تعديلا جوهريا في نواحي الإنتاج والتجربة والقوة والثقافة"(دران بارني، 2015، ص12)، وكذا مقولة الباحث الأمريكي هاوارد رينغولد عن المجتمع الافتراضي، والتي يقول فيها بأن الناس يقومون عبر الجماعات الافتراضية بكل ما كانوا يقومون به في الحياة اليومية العادية (Haward Rheingold, 1993, p3).

إن رفع سقف التنظير السوسيولوجي لدرجة الحديث عن ميلاد مجتمع متكامل التشكل يبدو مرتفعا بالنسبة لتيارات أخرى، إذ وعلى الرغم من الطبيعة الثورية لتكنولوجيا الإعلام والاتصال فإنه لا يمكن بحسب هذا الاتجاه الحديث عن تجاوز لصيغة المجتمع القديم، ذلك أن التجاوز يحتاج على المستوى النظري لإعادة توزيع جذرية لشكل التبادلات والأدوار الاجتماعية، كما يحتاج إلى توضيح الحدّ الذي تمّ تجاوزه، وهذا الحد يبدو غامضا على الرغم من أن "رينغولد" مثلا يعتبر بأن هذا الحد يكمن في التكنولوجيا ذاتها.

على كلّ حال، فإن هذا الانشطار في آراء الباحثين لا يقلل من حجم التغيّر الذي شكلت تكنولوجيا الاتصال قاطرته المحرّكة، فبالمقارنة مع سنوات قليلة ماضية، نلاحظ بالتأكيد بأن الشكل العام للحياة والكثير من أنشطتها أخذا في التحول نحو الافتراضية la virtualité، وفكرة الافتراضي لا تعني مجرّد تطبيق لتحديث تكنولوجي، وإنما معايشة فضاء جديد للحياة والاستغراق فيه: من اللعب إلى الحاجيات الاجتماعية إلى الاستغراق النفسي والاجتماعي الكلي الذي يتجسّد بوضوح في لعبة الحياة الثانية the second life التي سنناقش بعض خلفياتها هنا من خلال تأطير الموضوع عبر العناصر التالية:

- في مفهوم الواقع الافتراضي.
- ما بين الواقعي والافتراضي: الحقيقة الاجتماعية للإستغراق.
- من الاستغراق إلى التفاعل الاجتماعي كمرحلة لبناء الجماعات الافتراضية.
- الجماعات الافتراضية: غوص في المفهوم والعمق السوسيولوجي.
- الجماعات الافتراضية والهوية الافتراضية.
- في منهجية دراسة الواقع الافتراضي.

1. في مفهوم الواقع الافتراضي:

ظهر مصطلح الافتراضي virtual reality (vr) في بادئ الأمر من جارون لانير Jaron Lanier مؤسس لغة البرمجة الافتراضية 1989 vpl... وقد بدأ إنتاج بيئة الواقع الافتراضي مع مايرون كروجر Myron Krueger، باختراع بيئة افتراضية يتحرك فيها المستخدم تحت مبدأ (تعال كما أنت) باستخدام أجهزة استقبال لإبراز جسم المستخدم، حتى يمكنه التفاعل مع صور

مولدة بواسطة الحاسب فتكون التحركات مدخلات للحاسب يقوم بقراءتها وتقوم الكاميرات بمتابعة هذه التحركات ورصدها(عبد الحميد بسيوني، تكنولوجيا الواقع الافتراضي، 2015، ص08)

ان استخدام مصطلح الواقع الافتراضي أو البيئة الافتراضية هو الشائع والغالب في من ناحية الاستعمال، ولكن نجد هناك عديد المصطلحات التي تعبر عن هذا الواقع الافتراضي وتشترك معه أهمها: الخبرة الاصطناعية، العوالم الافتراضية، الواقع الاصطناعي، وكلها تعبر عن نفس الشي . (Tomasz Mazuryk, Michael Gervautz, 1999, p03)

ويأتي تعريف الكاتب "عبد الحميد بسيوني" للواقع الافتراضي بشكل دقيق في كتابه تحت عنوان "تكنولوجيا وتطبيقات ومشروعات الواقع الافتراضي"، حيث يقول أن الواقع الافتراضي هو محاكاة الواقع عن طريق الأجهزة بما فيها الحاسبات والبرمجيات التي تسمح بإشراك حواس الانسان بالاعتماد على أجهزة خاصة مثل: خوذة الرأس وقفاز البيانات ويعني الواقع الافتراضي بيئة محاكاة ثلاثية الابعاد تمكن المستخدم من تجربتها والتعامل معها كأنها عالم فيزيائي حقيقي(عبد الحميد بسيوني، تكنولوجيات وتطبيقات ومشروعات الواقع الافتراضي، 2015، ص07)

إن الواقع الافتراضي يمكن أن يشمل الحواس الخمسة كلها بشرط الانعزال التام عن البيئة الحقيقية المحيطة، وحاليا توجد غرف معزولة تحقق هذا الغرض، لكن مع تطور التكنولوجيا يمكن أن تكون هناك خلايا عصبية الكترونية توفر للإنسان أن يعيش الواقع الافتراضي دون الحاجة إلى أن يحبس نفسه داخل الغرف المغلقة التي يحتاج إليها الواقع الافتراضي(عبد الحميد بسيوني، كيف تعيش الحياة الثانية في العالم الافتراضي، 2015، ص08).

يخلق هذا العالم الافتراضي ثلاثة عوالم نذكرها تواليا مع شرحها:

- واقع افتراضي يخلق حالة من التواجد المكتمل: وفيه يتم ايهام المستخدم بأنه لا وجود للحاسوب والعالم الحقيقي، فلا يرى أو يشعر بأي شيء سوى هذا العالم المصنوع الذي يوجده الحاسوب ويتصرف داخله بحرية تامة.
- واقع افتراضي محدود الوظيفة والمكان: ويستخدم هذا النظام في أجهزة المحاكاة simulators وينصب اهتمام المصمم في هذا النوع على محاكاة خواص او جزئيات بعينها في الواقع الحي (الحقيقي) مثل تأثير الجاذبية او السرعة الشديدة مع اهتمام أقل بالتفاصيل.
- واقع افتراضي طرفي: وهنا تكون رؤية العالم الافتراضي ويتم التعامل معه عن طريق شاشة الحاسب الآلي، دون الشعور بالتواجد الواقعي داخل العالم المصنوع(سمير ذياب سبيتان، 2012، ص62).

يتضح من خلال ما سبق بأن مفهوم الواقع الافتراضي يحمل دلالة خاصة، إذ يحاول الجمع بين متناقضين هما الواقع والافتراض، وعلى الرغم من أن الجمع بينهما يبدو مستحيلا منطقيا أو معجميا، إلا أنه أضحى ممكنا تقنيا بفضل التطور الباهر الذي أحرزته تكنولوجيا الإعلام والاتصال في السنوات الأخيرة، حيث مكنت من بناء الكثير من العوالم التي أضحت تسيطر على حياتنا وهي في الآن ذاته محض خيالات إلكترونية. إن هذه الخاصية في الواقع الافتراضي هي ما سيكشف لنا فيما سيأتي عن رهانات اجتماعية عميقة جدا، حيث سنتساءل عن كيفية معايشة الأفراد اجتماعيا لهذه التناقضات.

2. ما بين الواقعي والافتراضي: الحقيقة الاجتماعية للإستغراق:

يشيع استخدام وصف الافتراضي على نطاق واسع في بحوث الإعلام والاتصال وعلم الاجتماع، وذلك للدلالة على الوضع الإنساني العام الذي يترافق مع انتشار تكنولوجيا الإعلام والاتصال وتغلغلها إلى الحياة الاجتماعية للبشر، ويكاد المعنى العام الشائع يوحي بأن الافتراضي أقرب ما يكون للخيالي، أي إلى ما تجري محاكاته من وصفه واقعيا وإحالته إلى

شكل آخر يتسم بأنه مجرّد تمثيل une simulation، ومن هنا أتت فكرة عوالم المحاكاة les simulateurs التي تمت الاستفادة منها لتقليد الواقع والتعلم على التدخل في الواقع عن طريق الافتراض مثل تعلم قيادة الطائرة أو السيارة.

بعيدا عن هذا المعنى العام، يستخدم الافتراضي على نحو ما مرفقا بمفهوم الواقع، أي الواقع الافتراضي the virtual reality، وهذا المفهوم يحيل إلى ثلاث معاني ممكنة: (sean cubbit, 2008, p 5299-5300).

أولها: التكنولوجيا الاستغراقية السمعية البصرية، أي التكنولوجيا التي يغوص من خلالها الفرد في عوالم الافتراض.

ثانيها: التكنولوجيا التي تحقق أثر محاكاة a similar effect بالنظر لقدرتها على توفير التواجد في مكان آخر l'ubiquité وإظهار الاختفاء من الواقع الحقيقي.

ثالثها: التكنولوجيا وهندسة وطبيعة العلاقات والعمليات الاجتماعية التي تشبه إلى حد ما عملية الاستغراق في التكنولوجيا، مدعومة بأطروحات سوسيولوجية تدّعي بأن الواقع الاجتماعي ليس في أصله سوى وضعا افتراضيا.

يمكن إعادة قراءة هذه المفاهيم الثلاثة للواقع الافتراضي عبر إعادة تصنيفها، فالمفهومان الأول والثاني يحيلان بالدرجة الأولى إلى البعد التقني والمادي للافتراضي من خلال الالتفاف حول فكرة الوسيط، في حين ينطلق المفهوم الثالث إلى الافتراضي بوصفه تجربة اجتماعية، ذلك أن كل ما هو اجتماعي، بحسب هذا المفهوم، هو في أصله افتراضي ولا توجد في الواقع مؤشرات ملموسة على وجوده، يريد أنصار هذا المفهوم التأكيد على أن الاتصال، بوصفه سلوكا مجرّدا، هو ما يعطي لكل ما هو اجتماعي وجوده كواقع، ولكن هذا الوجود غير متعيّن، وإنما يجب أن يكون افتراضيا لكي يوجد.

هكذا، فإن كل ما في الأمر هو أن الافتراضي هو امتداد للواقعي، فبالإضافة إلى مسألة الأبعاد الفيزيائية، يقترح الافتراضي محاكاة كلية لحواس الفرد وتمثله العام للحياة، ويحاول –كما يقول شون غرادي- أن يكيّف الكمبيوتر مع الكائن الإنساني (sean grady, 2003, p 2) إن هذا التكييف يعني بالدرجة الأولى بأن الافتراضي ليست سوى أسلوبا آخر لممارسة الحياة، ولكن بنوع من التدخّل من القدرة البشرية على الطبيعة، أي إعادة إنتاج صورة أخرى اصطناعية للواقع يمكّن الاستغراق فيها من محاكاة الصورة الأصلية.

طبعا، لا تحظى وجهة النظر هذه بالقبول الكلّي بين الباحثين، فاتجاه آخر منهم يتصور على خلاف الفريق الأول بأن المحاكاة لا تعني بناء صورة اصطناعية للواقع، وإنما فرض واقع آخر، وهنا يزول ذلك التركيز المفرط على سحر الوسيط la magie du medium، وعوضا عن ذلك فإن عملية الاستغراق l'immersion تنشئ فعلا اجتماعيا جديدا، فالبيئة الجديدة باعتبارها مختلفة عن الواقع الحقيقي تمنح أساليب وأشكال جديدة لممارسة الاجتماعي.

يشدد كل من ناديا ثالمان ودانييل ثالمان على أن الاستغراق البصري ليس الشكل الوحيد للاستغراق، صحيح أن الانتقال للتكنولوجيا ثلاثية الأبعاد أصبحت توفر قدرة كبيرة على الاستغراق البصري بحيث أصبح دخول العوالم الافتراضية يخلق تجربة أقرب ما تكون للواقع، ولكن هذه العوالم لا تتوقف عند حدودها التقنية، بل تتيح كذلك الخروج عن الحدود الضيقة للواقع الحقيقي، فيقول الباحثان هنا: "الكائنات البشرية الافتراضية virtual humans أصبح بإمكانهم التصرّف بشكل أكثر حرية وعاطفية.(nadia thalmann, daniel thalmann, 1994, p2).

تحوّل هذه الحرية الحياة الافتراضية إلى تجربة جديدة متسمة بالانطلاق، والاستغراق بهذا التصوّر يفتح آفاقا أرحب لممارسة الاجتماعي في مختلف تجلياته: علاقات أوسع، تجاوز للجغرافيا، اختراقات للطقوس والتقاليد السائدة في الواقع الاجتماعي الحقيقي، ممارسات تقمّص

إضافية للهوية، الاندماج في جماعات أخرى، وبذلك فإن الافتراضي يستحيل إلى إجتماعي متحرّر un social émancipé، يتمكّن الفرد من خلاله من إعادة إنتاج شكل اجتماعي آخر، لذلك فإن هذا الرأي يولي لمفهوم الجماعة الافتراضية la communauté virtuelle أهمية مركزية ويعتبره المفهوم المفتاح لفهم ما قدمته تكنولوجيا الإعلام والاتصال على الصعيد السوسيولوجي.

3. من الاستغراق الى التفاعل الاجتماعي كمرحلة لبناء الجماعات الافتراضية:

بعد الحديث عن تلك الحرية الافتراضية المتسمة بالاستغراق والتي فتحت مجالا لممارسة الفعل الاجتماعي في مختلف مستوياته، فإن التفاعل الاجتماعي أصبح فرض ضمن هذا العالم الافتراضي وان أمكننا أن نقول الآن أن التفاعل الاجتماعي في الواقع الافتراضي او الواقع الاجتماعي الافتراضي لا يزال في مرحلة الطفولة، بالرغم من التجارب الكثيرة والنماذج التي صيغت عن هذا العالم، إلى أن ربط البشر معا هو واحد من أكبر الإمكانات التي يمكن ان تحققها تقنيات الواقع الافتراضي، وما يواجه هذا التجسيد الواقعي للتفاعل الاجتماعي عبر الواقع الافتراضي هو ما يتعلق بالتجسيد الصوري للأشكال البشرية عبر هذا الواقع لإعطاء اكثر واقعية ومعايشة، ربما يتم هذا من خلال تكنولوجيا التصوير 3d ومن ثم استنساخ الصورة في العالم الافتراضي وهنا يدعى هذا التجسيد ب "الطيف"، وما يؤثر أيضا في هذا الواقع المفترض في علاقته بالتفاعل الاجتماعي هو غياب الهوية الحقيقية للفرد، فالبيئة الاجتماعية الافتراضية تسمح له لعب أدوار مختلفة عن حياته الواقعية الحقيقية، وأيضا اظهار سمات شخصية غير التي يمتلكها حقيقة الفرد، تسمى هذه الظاهرة بـ "تأثير بروتيوس proteus effec" قد يرغب المستخدم هنا ان يعيش في الخيال او يحاول ان يرى العالم بمنظور مختلف، وأيضا تجسيد الشخص لذاته في أشكال أخرى كأفراد آخرين او حيوانات، رسوم متحركة.

بعد معايشة التفاعل الاجتماعي في الواقع الافتراضي، من خلال تجسيد الشخصية في هذا الواقع او معايشة شخصيات أخرى وفرض نمط اجتماعي حسب ما يريده المستخدم، نتساءل الآن عن التغيير الاجتماعي والتحسين الاجتماعي الممارس عبر الواقع الافتراضي، وهذا ما عالجه "جيريمي بيلنسون Jeremy Bailenson" من خلال مثال مثير يجعلنا نفكر في أهمية الواقع الافتراضي، حيث يمكن للمعلم في القائه لمحاضرة لكامل الصف ان ينظر في كل طالب وبشكل مباشر في العينين وفي وقت واحد، هذا مستحيل جسديا في العالم الحقيقي ولكن من السهل القيام به في الواقع الافتراضي، وهو ما يوفر فرصة وتأثير كبير على نتائج التعليم.

إن عوالم الانترنيت وان تعددت تسمياتها من "العالم الافتراضي" الى "العالم الصناعي" او "البيئة الافتراضية للمستخدمين"، تتيح للفرد بناء شخصية إفتراضية، منزل، اقتناء حيوان، وشخصية جديدة غير شخصيتك الحقيقية، تمكنك من أخذ الوظائف وان تنتمي الى مجتمع ما، ان تستمتع مع الاخرين افتراضيا عبر الانترنيت، حيث أنها تركز بدرجة كبيرة على التفاعل الاجتماعي (Jacob Van Kokswijk, 2008, p2011) .

4. الجماعات الافتراضية: غوص في المفهوم والعمق السوسيولوجي:

في البداية، يجب التأكيد على ضرورة توخّي الحذر في التعاطي علميا مع مفهوم الجماعات الافتراضية، فغياب حدود واضحة أو نطاقات كمية تعطي بدقة حجم الجماعة الافتراضية يجعل من عدم الممكن القول بوجود مجتمع افتراضي، ذلك أننا نجد أنفسنا هنا نتراوح بين الثنائية التي تحدث عنها فرديناند تونيز في السوسيولوجيا التقليدية، والتفرقة بين الجماعة والمجتمع.

إن القول بوجود جماعة افتراضية لا يلغي ضمنيا إمكانية أن تساهم تكنولوجيا الإعلام والاتصال في التأسيس لمجتمع افتراضي une société virtuell ، فالحرية التي تحدثنا عنها آنفا تفسح المجال للفرد لكي ينخرط في فضاءات اجتماعية غير محددة جغرافيا ولا اجتماعيا ولا

حتى أنثروبولوجيا. إن قدرة التكنولوجيا على تجاوز حدود المجتمع الواقعي بما يمليه من ضوابط ومعايير وطقوس وتقاليد تفتح المجال لتعويض مجتمعات بمجتمعات أخرى مكتملة التشكيل.

لقد ظهر مفهوم الجماعة الافتراضية للاستخدام العلمي على يد الباحث الأمريكي هاوارد رينغولد عام 1993 في كتابه الذي حمل عنوان "الجماعات الافتراضية: رسم للحد الإلكتروني" وهو عبارة عن استعادة واختبار لنبوءات "لينكليدر" الذي توقع منذ عام 1968 أن شكل الحياة الاجتماعية سيتحوّل بظهور الأنترنت، (Edward Steinmuller, 2008, p5295) في هذا الصدد، ينبغي أولا التفرقة بين مفهوم الجماعة الافتراضية بوصفه مفهوما ثقافيا بالأساس، وبين مفهوم الشبكة باعتبارها مجرد تصور تقني يركّز على قوة التقنية في ربط الناس، وهنا يؤكد "إدوارد شتاينمولر" بأن مفهوم الجماعة الافتراضية، وعلى خلاف مفهوم الشبكة، يجرّ وراءه الكثير من الإيحاءات المتعلقة بالتبادلات الاجتماعية، الثقة والهويات (Edward Steinmuller, 2008, p5296).

يسير "رينغولد" على هذا الخط، ويؤكد على أن مفهوم الجماعة الافتراضية يحمل شحنة ثقافية في المقام الأول، فالناس في رأيه "يقومون عبر الفضاءات الافتراضية بكل ما يقومون به عادة في حياتهم العادية، يتبادلون الجد والهزل، يبنون خطابات فكريا، يتبادلون التجارة والأفكار والدعم العاطفي، يخططون لحياتهم، يكسبون ويخسرون الأصدقاء، يلعبون، يتحايلون ويتناقلون الكذب... إنهم يؤسسون لثقافة فرعية بارزة (Howard Rheingold, 1993, p 3).

يعرف لوري كندال الجماعة الافتراضية بأنها كلّ جماعة تتشكل بمجرد الارتباط بشبكة ما، وليس شرطا أن يكون الاتصال آنيا، إذ يكفي ربط مجموعة من الحواسيب لتبدأ هذه الجماعة بالتشكل، (Lori Kendall, 2003, p 1454) ويشير كيندال بدوره إلى البعد الثقافي العميق والأكيد للجماعة الافتراضية بالتأكيد على أن الارتباط الحي the online communication لا تعني بالضرورة بأن الجماعة موجودة، إذ يستمر وجود الجماعة حتى في حالات الارتباط غير الحيThe offline status وهنا فإن ما تتقاسمه الجماعة ثقافيا هو ما يشكل جوهرها وليس الوضع أو الوسيط التقني الذي يجمعها، في رأي شتاينمولر، فإن الجماعات الافتراضية لا تملك نطاقات امتداد واضحة وفقا لإحصائيات معينة، فمنذ نشأتها من خلال تقنية البريد الإلكتروني، ثم ظهور المنتديات والمدونات وحاليا شبكات التواصل الاجتماعي، لم يرتبط الرهان العلمي لفهمها بخصائص التكنولوجيا بقدر ما تمركز أكثر حول طبيعة وعمق العلاقات الاجتماعية ومدى تجذّر الإحساس بالانتماء للجماعة الافتراضية(Edward Steinmuller, 2008, p5296) .

إن الرهان الاجتماعي ينعكس بوضوح من خلال ما يمكن أن نسميه إشباعات اجتماعية يجري تحقيقها وعلى نحو يتجرّأ كيفن ميغال شيرمان على وصفه بـ"الإدمانaddiction "، وهذا الإدمان هو ما يرسم بحسبه الحد الإلكتروني الذي يوضح الحدود بين الانتماء للواقع الاجتماعي الحقيقي وبين الجماعات الافتراضية(kevin miguel sherman, 2011, p32) يوضح الحد الذي يبنيه الإدمان حالة الاستقلال التي تتمتع بها الجماعة الافتراضية في تحقيق إشباعات معينة يتمسك بها المنتمون للجماعة، على نحو من التفضيل بالمقارنة مع الواقع الحقيقي، ولهذا يلاحظ ذلك التنوع الكبير في أجندة هذه الجماعات التي أضحت توفر للمنتمين لها أشكالا لا تعدّ ولا تحصى من الاهتمامات.

يذكر "لوري كندال" مثلا أن أبرز الجماعات الافتراضية التي انتشرت منذ بداية بروز العمق الاجتماعي كانت توفر اهتمامات مختلفة، فبدأت بالتعريف بجدوى الجماعات الأولى من خلال نشر الثقافة الإلكترونية، وامتدت فيما بعد لاهتمامات أوسع، من المحادثات والتعارف، إلى الألعاب والتعليم، إلى نشر الثقافة السياسية والتربية على المواطنة. (Lori Kendall, 2003, p 1455-1458). أكثر من ذلك، لا يتعدى اللجوء الاجتماعي إلى الجماعات الافتراضية مجرد

البحث عن بناء علاقات امتداد للواقع الاجتماعي الحقيقي أو تحقيق استخدامات معينة، بل إن هذه الجماعات قد تتحول في حالات ما إلى شكل من العلاج النفسي psychotherapy مثلما يرى هاوارد رينغولد.(Howard Rheingold, 1993, p4).

وتبرز الاستقلالية الكاملة للجماعة الافتراضية، أو سيادتها كما يسميها كيفن ميغال شيرمان، في مواجهة الواقع الاجتماعي الحقيقي بوضوح في لعبة "الحياة الثانية" second life، والتي انتشرت بشكل واسع في الغرب بوصفها لعبة استغراق كلي في عالم محاكاة للواقع الاجتماعي تمكن المنتمين لها من تجربة شكل آخر تماما لحياتهم بالقفز على هويتهم الحقيقية من الجنس والسن وحتى الانتماء للدولة، وتمنح تجربة الاستغراق إمكانية لبس أي هوية أخرى وممارسة أنشطة على نحو افتراضي أصبح يهدد انتماء الأفراد حتى للدول، إذ يقول شيرمان في خلاصة لدراسته: "لقد حاولت أن أثبت بأن الانخراط في لعبة الحياة الثانية من حيث إمكانية كونها أمة a nation، من شأنها أن يحولها إلى واقع حقيقي، أي أن تنشأ بالفعل أحاسيس بالانتماء للحياة الثانية بوصفها أمة فعلا" (Kevin Miguel Sherman, 2011, p48).

5. الجماعات الافتراضية والحديث عن الهوية الافتراضية:

تتسم المجتمعات الافتراضية بدرجة عالية من اللامركزية وتنتهي بالتدريج إلى تفكيك مفهوم الهوية التقليدي، ولا يقتصر تفكيك الهوية الوطنية او القومية بل يتجاوزها الى الهوية الشخصية، لأن من يرتادونها في أحيان كثيرة بأسماء مستعارة ووجوه ليست وجوههم وبعضهم له أكثر من حساب.(عبد العزيز خالد الشريف، 2014، ص67)، وهو ما يقودنا إلى فرضية وجود هوية إفتراضية متعددة لشخص واحد، آن العديد من الباحثين يرون أن المجتمعات الافتراضي

إن الحديث عن واقع افتراضي سيقودنا حتما إلى هوية افتراضية غير تلك الحقيقية، وقبل هذا نتساءل عن ماهية الهوية الافتراضية والتي يبدو انها تتعلق بالأنترنيت وبتطور الشبكات الاجتماعية، لكن هذا المفهوم وان اعتبر كاملا إلا إنه لا يمثل الهوية الافتراضية المعبرة عن الانتقال الثنائي المادي والروحي إلى عالم الافتراض، يأتي تعريف الهوية الافتراضية بأنها شخصية متضمنة في عالم الانترنيت مع شرط التواصل عبر الانترنيت، وهي نظرة متصورة لما تكون عليه هذه الشخصية في الانترنيت، وبشكل دقيق هي الشخصية المعروفة عن المستخدمين على الانترنيت .

يمكن تحديد وبناء الهوية الافتراضية عبر مرحلتين: يتم أولا تعيين سمات لنفسك في هذا الفضاء الافتراضي، وتكون لهذه السمات علاقة بك، كإختيار الاسم، الجنس والعمر وخصائص أخرى مثل قصة الشعر، المظهر الجسدي، القوة، الذكاء وما الى ذلك من صفات أخرى، بعدها تأتي المرحلة الثانية وهي: بداية "الكتابة" داخل الغرف الافتراضية، ومن ثم تتشارك هذه السمات والكتابة في عملية دائمة ومستمرة لبناء هويتك من خلال التفاعل الاجتماعي، كما نؤكد على أن توفر الغرف الافتراضية هو فرصة لتجربة وتقمص عديد الهويات وخاصة المظاهر الخارجية.(Jakob Van Kokswijk, 2008, p 207-209)

وما يمكن الحديث عنه هنا يتعلق بشكلين في الحياة الافتراضية، هل هي تكامل ووصل بين الحياة الواقعية ام هي انتقال يحدث معه تغير جذري في المفاهيم والسلوكيات وعموما "الهويات"، إن كل فرض بشكلي الحياة الافتراضية يرتبط أساسا بالفرد وواقعه الذي يفرض عليه مثل هذا الانتقال إلى الحياة الافتراضية خاصة مع دعم التخلي عن الهوية الحقيقية، لينتقل إلى العيش في عالم هو راسمه ويكون فيه الشخصية التي أرادها وتمنى الوصول إليها وبشكل ادق تحقق الهوية الافتراضية توافق نفسي لدى المستخدم، وهذا لا يكون إلا بالتضحية أو إلغاء للهوية الحقيقية ومن المؤشرات التي يمكن أن نلاحظ فيها تغير جذري لمسألة الهوية نذكر:

- إلغاء الوطن أو فك العلاقة بالوطن: وهو ما نلاحظه لدى الجيل التكنولوجي الحالي وما سيلاحظ بفعل التطورات التكنولوجية القادمة، ضمن عالم متسارع في تطور التقنية، هنا ألغي شرط الإنتماء الى الوطن لتحديد الهوية للشخص، وإنما الوطن أصبح عالما افتراضيا يغوص فيه الشخص.

- إلغاء الارتباطات الاجتماعية: فنجد تفككات أسرية ومجتمعية عميقة في المجتمع، بفعل الاستغراق والتفاعل الافتراضي الدائم والمتواصل الذي أبدى راحة نفسية لدى الأفراد أكثر من العالم الحقيقي.

- إلغاء الإرتباطات التاريخية والدينية وحتى اللغوية وخلق نمط افتراضي جديد من الارتباط يحدده الشخص لا المجتمع.

6. في منهجية دراسة الواقع الافتراضي:

على حافة هذا الجهد التنظيري الذي يسعى لتأسيس حقل سوسيولوجيا مستقلة لظاهرة الجماعات الافتراضية، تنطلق إشكاليات من نمط آخر، وهي الإشكاليات المنهجية. إن القول بالاستقلال النظري لهذا المجال البحثي يستدعي إلى حد ما الفصل في مشكلة كيفية مقاربته منهجيا، فهل يتطلب الأمر اللجوء على منهجيات بديلة لتلك المعروفة في المجالات الأخرى أم أن الخصوصية التقنية لهذا المجال تفرض اللجوء إلى حلول بديلة.

في البدء، يجب الإنطلاق من ملاحظة مهمة جدا، وهي أن تطبيق المنهجيات التقليدية على المجتمعات الناشئة بتحفيز من تكنولوجيا الإعلام والاتصال يصطدم بالعديد من العقبات، وفي هذا الشأن يقدم "نيكولا ميرزوف" قراءة معمقة للواقع الافتراضي مقارنة بما كان مأمولا في بداياته الأولى، حيث يشير إلى أن توقعات عرّابي المجتمع الرقمي من "مارشال ماكلوهان" ووصولا إلى "ويليام غيبسون" الذي كان أول من استخدم مصطلح "الفضاء الافتراضي" تبدو مثل "اليوتوبيا الرقمية" التي يصعب إخضاعها للبحث العلمي، ذلك أنه من بالغ التعقيد تحديد جملة الفاعلين في مثل هذا الفضاء، مضيفا بأنه إذا كان ماكلوهان يرى بأن الوسيلة هي الرسالة فإنه من الأجدر القول بأن "الشبح هو الرسالة"(Nicholas Mirzoeff, 2006, p335).

إن مدلول كلمة شبح هنا يعني بطريقة أو بأخرى أن أي محاولة لإجراء دراسة وضعية على المجتمعات الافتراضية هو نوع من المجازفة العلمية التي لن تصل إلى نتائج ملموسة، ذلك أننا لا نتعامل داخل هذا الفضاء سوى مع واجهة une interface تخفي وراءها كثيرا من الحقائق التي نجهلها مثلما يقول جيمس كوستيغان(James Costigan, 1991, p01) إن هذه الواجهة لا تمثل سوى الجانب التقني الظاهر من هوية الأفراد، ما من يكمن خلف الشاشة وخصوصياته الاجتماعية والثقافية فإن الإمكانات التقنية لحد الآن لا تزال غير قادرة على البحث فيه بمصداقية وعمق.

هنا تثار إشكالية المخلفات الاجتماعية لممارسات الهوية الافتراضية، فكل فرد يدخل للفضاء الافتراضي يجد نفسه أمام إمكانية انتحال أي هوية يشاء، وعلى الرغم من إجراءات التحقق المكثفة التي أضحت تفرضها الكثير من مواقع الإنترنت إلا أنه لا يزال هناك صعوبات في التحقق من الهوية الحقيقية للمتجولين في الفضاءات الافتراضية، ومدى أصالة المحتويات التي يتداولونها، إذ توضح "ميريام ميتزغر" بأن المضامين التي يتم تناقلها عبر مختلف الوسائط الجديدة وشبكات التواصل الاجتماعي تمثل بالنسبة للباحثين هاجسا علميا كبيرا بالنظر لارتباطها بأحد الأسس العلمية الرصينة، وهو المصداقية والموثوقية العلمية، وهما برأيها شرطين لازمين ولا غنى عنهما لإنجاز بحوث سليمة ومقبولة منهجيا(Miriam Metzger, 2007, p2078).

أمام هذه المثالب، يصبح من الصعب تطبيق المنهجيات السوسيولوجية المعروفة في دراسة الواقع الاجتماعي الحقيقي، خصوصا لما يتعلق الأمر بمدى صحة وأصالة ما يدلي به المتجوّلون الافتراضيون. لهذا السبب، كثيرا ما يجد الباحثون صعوبة في انتقاء المنهجيات الأنسب للتعامل مع المجتمعات الافتراضية وتحديد أجندة للبيانات التي يجب جمعها، وبناء عليه فقد توقفت أغلب الدراسات التي تتناول المجتمعات الافتراضية كموضوع للدراسة عند حدود عمليات الوصف والتحليل البنيوية للشبكات ولأشكال ممارسة الثقافة والهوية على نحو افتراضي من دون حاجة لفهم أعمق.

ضمن هذا السياق يشيع استخدام المنهج الإثنوغرافي شائع الاستخدام في حقول الأنثروبولوجيا وعلم الاجتماع، وذلك بالنظر لقدرته على تقديم وصف دقيق للممارسات الثقافية المختلفة، ويشرح جيانبيترو جوبو عدم الحاجة للفهم الأعمق من خلال العودة إلى الأصول الأولى لهذا المنهج، فقد كان أداة مهمة للباحثين في الغرب لفهم مجتمعات غير غربية لا ينفذ إليها التحليل(جيانبيترو جوبو، 2014، ص22) بشيء من المحاكاة، تشبه حالة الجماعات الافتراضية حالة مجتمع ثقافي مجهول بالنسبة للباحث، فعدم كفاية وجدوى البيانات المتوفرة حول التركيبة الحقيقية لهذه الجماعات واضحة بشكل جلي.

ثمة على كل حال نزعة استعمارية في هذا المنهج، بحسب جوبو، إذ يفترض الانطلاق من وجود فجوة معرفية عميقة بين مجتمع الباحث ومجتمع المبحوثين، وهذه الهوة لا يمكن ردمها بافتراض الإبقاء على المسافة بين طرفي العملية البحثية، بل يجب التقريب قدر الإمكان بينهما على الرغم من استحالة تحصيل بيانات دقيقة حول هوية المبحوثين وأصالة أفعالهم.

تتم عملية التقريب من خلال أقوى أدوات المنهج الإثنوغرافي، وهو الملاحظة بالمشاركة، وفي هذا الشأن، يقول روبرت إيمرسون وزملاؤه: "يلتزم الإثنوغرافيون بالنزول إلى الميدان الحقيقي الذي ينوون دراسته، وأن يقتربوا ما أمكنهم من أنشطة الآخرين وخبراتهم اليومية، ويتطلب هذا الاقتراب في حده الأدنى درجة من القرب الجسدي والاجتماعي من مجالات الحياة اليومية للناس وأنشطتهم، ويتعين على الباحث الميداني أن يكون قادرا على اتخاذ أوضاع في قلب المواقع والأحداث الرئيسية في حياة الناس لكي يلاحظها ويفهمها، ولكن هذا الاقتراب يتضمن مكونا آخر لد دلالة أبعد وأكثر أهمية، فالإثنوغرافي ينشد الانغماس العميق في عوالم الآخرين لكي يفهم خبراتهم المهمة وذات المغزى".(روبرت ايمرسون وآخرون، 2010، ص54).

يمثل هذا الانغماس أو الاستغراق محاولة لإعادة إنتاج تجربة الآخرين من خلال معايشة الباحث لها، وهو يبقى الحل الوحيد لكسر الجدار المعرفي العازل الذي يمنع من اختراق ثقافة الجماعات الافتراضية. أكثر من ذلك، يقترح، روبرت كوزينيتز، تعديلات جوهرية على المنهج الإثنوغرافي لكي يتناسب مع طبيعة هذه الجماعات في إطار دراسته للثقافة الافتراضية، ولذلك يقدم هذا المنهج الجديد تحت اسم "النيتنوغرافيا"، ويقول في هذا الشأن: "أقترح النيتنوغرافيا كمنهج يجب أن يتعاون مع الإثنوغرافيا بتصورها التقليدي المشتق من علم الأنثروبولوجيا، وأعرف المنهج النيتنوغرافي بأنه بحث يعتمد الملاحظة بالمشاركة داخل الفضاء الافتراضي،ويتم جمع البيانات من المحتويات التي ينشئها مستخدمو الكمبيوتر لتحقيق الفهم الإثنوغرافي للظواهر الثقافية الافتراضية".(Robert Kozinets, 2010, p60).

خاتمة:

إن الواقع الافتراضي VR الذي تحدثنا عنه في دراستنا هذه يؤسس لحياة ثانية ذات تأسيسات ايديولوجية، ثقافية، هوياتية جديدة، هذا التشكل الجديد لمجتمعات افتراضية خلق نمطا تفاعليا جديدا ومفروضا بين الانسان والتقنية بدرجة أولى، لإعتبار أن التصادم بين التقنية والتغيير

الاجتماعي عموما خضع الى الحتمية التقنية، وفي شكل نمط التفاعل الثاني بين الانسان والانسان في الواقع الافتراضي، يعتبر أن أغلب الناس تمارس الهروب إلى هذا الواقع الافتراضي وتشكل الشخصيات التي تريدها وتنتمي الى المجتمعات الافتراضية التي تحبذها.

إن التعامل او دراسة مثل هاته المواضيع يتطلب حذرا علميا بإعتبار ان الدراسة تطبق على عالم تغيب فيه نطاقات كمية تحدد لنا أصناف أو أحجام الجماعة الافتراضية على هذا العالم، خاصة اذا تعلق الامر بتعدد شخصيات الفرد الواحد على هذا العالم، فالجماعات الافتراضية ويمكن أن نقول المجتمع الافتراضي بشكل عام هو مجتمع مجهول الانتماء، الثقافة، الهوية، وبالتالي يصعب دراسته.

إن السمة الإيجابية في مثل هكذا مواضيع انها تفتح لنا عالما جديدا خلقته التقنية، عالم وجب ان ننتبه اليه وان ندرسه بشكل معمق في مجتمعاتنا العربية التي طغت عليها صفة "الانبهار اللامحدود".

قائمة المراجع:

1. جيانبيترو جوبو(2014)، إجراءات التحليل الإثنوغرافي، ترجمة محمد رشدي، المركز القومي للترجمة، القاهرة.
2. دران بارني(2015)، المجتمع الشبكي، ترجمة: أنور الجمعاوي، المركز العربي للأبحاث ودراسة السياسات، الدوحة.
3. روبرت إيمرسون وآخرون(2010)، البحث الميداني الإثنوغرافي في العلوم الاجتماعية، ترجمة هناء الجوهري، المركز القومي للترجمة، القاهرة.
4. عبد العزيز خالد الشريف(2014)، الاعلام الالكتروني، دار يافا العلمية للنشر والتوزيع، الأردن، عمان.
5. سمير ذياب سبيتان(2012)، العلوم الهامشية بين الحقيقة والخيال، ط01، الجنادرية للنشر والتوزيع، عمان، الأردن.
6. عبد الحميد بسيوني(2015)، تكنولوجيا الواقع الافتراضي، ط01، دار النشر للجامعات، القاهرة.
7. عبد الحميد بسيوني(2015)، تكنولوجيا وتطبيقات ومشروعات الواقع الافتراضي، ط01، دار النشر للجامعات، القاهرة.
8. عبد الحميد بسيوني(2015)، كيف تعيش الحياة الثانية في العالم الافتراضي، ط01، دار النشر للجامعات، القاهرة.
9. Edward Steinmuller (2008), Virtual communities. In. Wolfgang Donsbach.
10. Howard Rheingold (1993), The virtual community; Homesteading on the electronic frontier, Harper-Perrenial, New York.
11. Jacob van Kokswijk (2008), Granting Personality to a Virtual Identity, International Journal of Human and Social Sciences 2:4.
12. James Costigan (1999), Forests, trees and the internet research, In Steve Jones et al, Doing internet research, critical issues and methods for examining the Net, Sage Publications, London.
13. Kevin Miguel Sherman (2011), An imagined community of avatars? A theoretical interrogation of Second Life as a nation through the lens of Benedict Anderson imagined communities, In Astrid ensslin & eben Muse (ed), Creating second lives, community, identity and construction of the virtual, Routledge, London.

14. Lori Kendall (2003), virtual communities, In. Karen Christensen & David Levinson (ed), Encyclopedia of community, from the village to virtual world, Sage Publications, London.
15. Miriam Metzger (2007), Making sense of credibility on the Web: Models for evaluating online information and recommendations for future research, Journal of The American Society for Information Science and Technology, Vol 58, N° 13.
16. Nadia Thalmann & Daniel Thalmann (1994), Creating artificial life in virtual reality, Artificial life and virtual reality, Hohn Wiley & Sons, New York.
17. Nicholas Mirzoeff (2006), Network Subjects or, The Ghost is the Message. In: Wendy Hui Kyong Chun & Thomas Keenan: new media, old media: A History and Theory Reader, Routeledge, New York.
18. Robert Kozinets (2010), Netnography, Doing ethnographic research online, Sage Publications, London.
19. Sean Cubbit (2008), Virtual reality In Wolfgang Donsbach (ed), The international encyclopedia of communication, Blackwell, Malden.
20. Sean Grady (2003), Virtual reality, Simulating and enhancing the world with computers, Facts On File, New York.
21. Tomasz Mazuryk, Michael Gervautz (1999), Virtual Reality History, Applications, Technology and Future, Institute of Computer Graphics Vienna University of Technology, Austria.

مواقع التواصل الاجتماعي كفضاء غير تقليدي للتعبير والممارسة السياسية لدى الشباب الجزائري

Social networking sites as an unconventional space for the expression and political practice of Algerian youth

أ. الأمين كرواز، جامعة باجي مختار عنابة- الجزائر

ملخص: التحولات السياسية التي مرت بها الكثير من الدول العربية منذ العام 2011، أعادة فئة الشباب إلى واجهة الأحداث، من خلال الاهتمام الذي أبدوه من جديد بأمور السياسة الوطنية، والمطالبة بحقهم الطبيعي في المشاركة السياسية، فأمام فشل الأحزاب السياسية، سيساعد التطور الحاصل في ميدان تكنولوجيا الإعلام والاتصال الشباب، على إيجاد البديل وخلق فرص جديدة لممارسة السياسة، دون تعرض لإقصاء أو متابعة من النظام الحاكم، لذلك كانت مواقع التواصل الاجتماعي هي البديل المناسب لهم للتعبير عن آرائهم السياسية، والبحث عن الآليات التي تضمن لهم ممارسة حقهم في العمل السياسي الوطني.

الكلمات المفتاحية: شبكات التواصل الاجتماعي، المشاركة السياسية، الشباب الجزائري.

Abstract: The political changes that many Arab countries have undergone since 2011 have brought the youth back to the forefront of the events through renewed interest in national politics and the demand for their right to political participation, In the face of the failure of the political parties, and to contact young people to find alternatives and create new opportunities for political practice, without being excluded or pursued by the ruling regime, therefore, social networking sites were the appropriate alternative for them to express their political opinions and to search for mechanisms that guarantee them the exercise of their right to national political action .

Keywords: Social networks, Political participation, Algerian youth.