المجتمعات الافتراضية واقع جديد. بحث تحليلي

أ.م. جلال علي الاعرجي الباحثة رباب راسم كاظم
جامعة القادسية – كلية الاداب

مر ما يقارب ربع قرن على انتشار ظاهرة المجتمعات الإفتراضية في العالم الغربي، بوصفها أحد إنجازات "Veb 2,0" . التي أحدثت ثورة تقنية عالمية، حتى أصبحت موخراً وسيلة إتصال وتواصل في العالم العربي، حيث إن الدافع المعرفي والعلمي لدى الإنسان، أستنفذ ما هو واقعي مادي) حتى دفعه للبحث في العالم السايبري أسم لعلم الإتصالات والمعلومات عن عوالم إفتراضية، يمكن ان ترضي طموحاته وأهدافه وغاياته الشخصية، فقد غيرت هذه العوالم في جدلية العلاقة بين الإنسان والمكان والزمان، فاختزلت هذه المجتمعات الأبعاد و المسافات بقدر ما أتاحت للفرد الإتصال بأي مكان في أي وقت يشاء . ومن هنا فقد المكان طابعه المحلي والحميم، لصالح عوالم إفتراضية، لا تستثني فرداً أو جنساً أو عمراً أو عرقاً أو ديناً أو قومية أو دولة، فهي للإنسانية جمعاء، إذ شكل بعضها إمبراطورية عملاقة، تكّونت من ملايين الأ راد ومن مختلف أنحاء العالـ .

ن المجتمع العراقي أحد المجتمعات التي ازدهرت بها وسائل الإ تصال الحديثة، وعلى وجه الخصوص شبكة الإنترنت بوصفها ساحة الولوج إلى المجتمعات الإ فتراضية، حيث طالته هذه الظاهرة على نطاق كبير، حتى أصبحت المجتمعات الإ فتراضية، محور اهتمام الكثيرين من أفراد المجتمع الذين يسعون للتواصل مع الآخرين، من خلال عضويتهم الإ فتراضية، ولقد تمخضت عن ذلك آثار اجتماعية عديدة، تحمل في طياتها كل ما هو إيجابي وسلبي في أنٍ واحـ .

إلا ن هذه الظاهرة كانت بعيدة عن اهتمام الباحثين في المجتمع العراقي، مما حفز ا احـ ان على إنجاز هذه الدراسة النظرية للتعريف بهذه الظاهرة الاجتماعية الجديدة ، وتشجيع الباحثين على إجراء دراسات متخصصة تسهم في تعزيز انتشار الانتماء الإيجابي لا إلى

المجتمعات الافتراضية والإفادة من خدماتها الاجتماعية والاقتصادية والتربوية والسياسية المختلفة التي تقدمها هذه المجتمعات لأعضائها .

تناولت الدراسة في الفصل الأول عناصر البحث الرئيسة التي تضمنت التعريف بمشكلة البحث وأهميته وأهدافه ومف م . وجاء الفصل الثاني وهو المجتمعات الافتراضية بأربعة مباحث، تضمن المبحث الأول نشأة وتطور المجتمعات الافتراضية وأنا اعها . وجاء في المبحث الثاني، التعريف د البناء التقني والاجتماعي للمجتمعات الافتراضي ، وتناول المبحث الثالث خصائص المجتمعات الافتراضي ، فيما تناول المبحث الرابع، خصائص الثقافة في المجتمعات الافتراضي . واختتمت الدراسة بإستنتاجات علمية عن واقع المجتمعات الافت اضية في ضوء تصورات علماء الاجتماع النظرية، وقدم الباحثان في ختام الدراسة بعض التوصيات التي يمكن أن تعزز الإفادة من هذه الظاهرة فيما يمكن أن يفيد الإنسان والمجتمع العراقي .

الفصل الأول:

مشكلة البحث:

يحتل موضوع بحثنا هذا مكانة متميزة في الاهتمامات السوسيولوجي ة المعاصرة، لعدة اعتبارات قيمية، وواقعية، أضفت على هذه البحوث الحيوية، والقيمة العلمية في ظل توجهات النظام العالمي الجديد، بعولمة الفكر، والإنجازات العلمية للمجتمعات المعاصرة في مجال الاتصال، والمعلوماتية . فقد شهد المجتمع البشري قفزة علمية تقنية، في العقد الأخير من القرن العشرين، وعلى مدى واسع، وانفتاح شمولي، حيث أسهمت تقنية الإنترنت (nternet) في الانتشار المعلوماتي على مختلف الأصعدة علمية، تقنية، اجتماعي ، ثقافية، سياسية، اقتصادي) وغيره . واستثمرت فوائده في مجالات جديدة، لم نكن نسمعها من قبل مثل الحكو ة الافتراضي ، الجامعة الافتراضي ، الاقتصاد الافتراضي ، المجتمع الافتراضي ، الشخصية الافتراضي). علي محمد، ٢٠٠٥ ، ص ٤٠) الأمر الذي تطلب من العلماء والباحثين تناولها بالبحث والدراسة . خاصة إذا ما علمنا أن الإحصائيات أكدت على أنّ عدد مستخدمي الإنترنت في العالم في تصاعد مستمر . وطبقا لإحصائيات عام ٢٠١٠) فان عدد مستخدمي الإنترنت تجاوز اليوم المليارين ، وهو ما يقترب من ثلث سكان العالم البالغ ٦.٩) مليار . علي محمد، ٢٠١٠ ، ص ١١) وللعالم العربي نصيب كبير من هذا الانتشار، فقد وصل عدد مستخدمي الإنترنت عام ٢٠١٠) إلى ٦٥) م يون مستخد .

(www.l.albamalog).

وقد تولد من هذا الانتشار الكبير لشبكة الإنترنت في المجتمع العالمي، أن تصبح وسيلة اتصال، وتفاعل جديدة تجاوزت عامل الزمان والمكان، إذ تحتوي على العديد من الظواهر ومنها ظاهرة المجتمعات الافتراضية)"irtual Societies ، وما تحويه هذه المجتمعات من مظاهر جديدة للعلاقات الإجتماعية . إذ يتخذ شكل التفاعل صور رمزية، تعبر عن أشخاص المتفاعلين، بدلا من الالتقاء وجها لوجه "face to face ، وهو ما يعبر عنها بتقنية التفاعل الإفتراضي"immersive virtual technology" . محمد عبد الله، ص ٢) وهناك ثقافة خاصة يمارسها الأفراد داخل المجتمعات الإفتراضية تحمل من الخصائص والسمات الفريدة ما جعل العاملين في العلوم الإجتماعية يطلقون عليها ثقافة الإنترنت). حيث تخلصت هذه الثقافة من قيود الزمان والمكان وقيود الجنس ذكر – أنثى) واللون والفوارق الإجتماعية لتطلق يد الفرد في إقامة شبكة علاقات على نطاق واسع من العالم وهذا هو الجانب المشرق للظاهرة، أما الجانب السلبي فقد يكون الفرد عرضة للخداع والتنكر وإمكان استغلاله لإغراض غير مشروعة او غير قانونية أو غير أخلاقية . نبيل، ص ١٠٦) ولقد أثبتت الأبحاث إن الأفراد الذين ينتمون الى هذه المجتمعات لديهم أنظمة قيمية قد تكون مختلفة عن قيم المجتمع الحقيقي الذي يعيشون فيه، وهناك لغات مستحدثة تستخدم من قبل أعضاء مجتمع أفتراضي معين مزيجة من الحروف والارقام الأنجليزية .(Williams,p62) ومن المشكلات الشائعة بين أفراد المجتمعات الإفتراضية، هي حالة الإدمان على المجتمعات الإفتراضية، فالبعض يرغب بالاستمرارية داخل مجتمعه الإفتراضي حساب علاقاته أو واجباته في المجتمع الحقيقي .

أما على صعيد المجتمع العراقي : ان التحولات الديمقراطية التي حصلت بعد ٢٠٠٣) قد اقترنت بالكثير من مجالات رفع القيود والرقابة على الحريات الشخصية، حيث نشهد اليوم انتشارا واسعا لإستخدامات الإنترنت ولمختلف المجالات، من قبل شرائح جتماعية مختلفة ولغايات متباينة . إلا نّ هذه الظاهرة ما زالت بعيدة عن الإهتمام حيث لا توجد أي إحصاءات دقيقة حول حجم الظاهرة وطبيعة مستخدمي الإنترنت في المجتمع العراقي كما أنها لم تحظ بالاهتمام المطلوب من لباحثين على الرغم من الانتشار الواسع لمراكز الإنترنت ووصول هذه الخدمة إلى المنازل والهاتف المحمول، وهو ما إثار أهتمام الباحثان لإجراء هذه الدراسة التي يمكن أن تسهم نتائجها المخطط للسياسة الإجتماعية .

أهمية البحث:

من خلال ما تقدم حرص الباحث ان على إنجاز هذا الموضوع المهم والجديد إضافة إلى الأسباب الذاتية والموضوعية الأخرى التي يمكن أجمالها فيما يلي :

- جدة الموضوع، وعدم وجود دراسات علمية جادة حوله، ما عدا بعض الاسهامات البسيطة التي تناولت المسائل النظرية منه، ل ذلك يمكن اعتبار هذه الدراسة من الدراسات العراقية البكر التي لم يسبق الباحثة اليها اي باحث عراقي .
- جاذبيته وغرابته في ن واحد . وتعلقه بمجال مهم من حياة ا نسان والمجتمع .
- إنها محاولة ل تزويد المكتبة العراقية بمرجع له أهمية في الكشف عن مجال جديد لاهتما ت اكثر من فرع من فروع علم ا جتماع، وفي مقدمتها علم جتماع الفراغ .

أهداف البحث:

تأتي أهداف البحث تواصلاً مع ما تم طرحه في مشكلة البحث، والتي تحددت بالآتي :

١ - التعريف نشأة وتطور المجتمع ا فتراضي وخصائصه وسماتا .

٢ - معرفة البناء التقني والإجتماعي التي تسود هذه المجتمعات .

٣ - التعريف بثقافة التواصل الإجتماعي في المجتمعات الإفتراضي .

٤ - إثارة اهتمام الباحثين العراقيين لأجراء دراسات مستقبلية في هذا المجال الحيوي الذي اصبح يشكل أحد الفروع الحديثة لعلم الإ جتماع، والذي يدعى علم الإ جتماع الآلي، وعلم ا جتماع ا فتراضي .

مفاهيم البحث:

- الأنترنت جاءت كلمة إنترنت)"nternet[" من اختصار الكلمات الإنكليزية، " Inter Connected Networks" وهي تعني شبكة حواسيب من آلاف الشبكات المنتشرة في أنحاء العالم، تتصل ببعضها البعض وفق نظام عالمي يوفر لمستخدميها عدد كبير من الخدمات، وتبادل المعلوم ت . فاروق، ص ١٧٣) وليس للإنترنت مالك فهي ملك جميع الناس في العالم، ولكن توجد شركة خاصة تنظم الحركة على الإنترنت، ويَخضع لعدد من

البروتوكولات "protocols" والقوانين "laws" التي تنظم عملية الإتصال بين الأجهزة عبر الإنترنت . فاروق، ص ١٧٤)

ويعد الإنترنت) وسيطا إعلاميا ممتازا لإختبار فرضية الجمهور النشط، ذلك إن هذا الوسيط لا يقوم الأفراد بتشغيله، كما هو الحال مع التلفزيون أو الراديو، فعندما يدخل الأفراد إلى شبكة الإنترنت فأنهم عادة ما يسعون إلى تنفيذ نشاط معين أو الوصول إلى هدف ما في أذهانهم، وحتى إذا كان ذلك الهدف قتل الوقت فأنهم يدركون ان هذا هو سبب دخولهم على الإنترنت، وبالتالي فهم جمهور نشط من الناحية النظرية . منال، ص ١٣٩)

ويشير المفهوم الواسع للإنترنت : بأنه عبارة عن دائرة معارف عملاقة، يمكن للمشتركين الحصول على المعلومات حول أي موضوع معين في شكل نص مكتوب أو مرسوم أو خرائط أو التراسل عن طريق البريد الإلكتروني، لأنها تضم ملايين من أجهزة الحاسوب، تتبادل المعلومات فيما بينها وتستخدم الحواسيب المرتبطة بالشبكة بما يعرف تقنيا بالبروتوكول)''Protocol'' للنقل والسيطرة ولغرض تأمين الإتصالات الشبكية . طارق، ص ١٢)

اما مفهومنا لإجرائي للإنترنت : هي مجموعة من المكونات المادية (Hard Wear) والمكونات البرمجية (Soft Wear) تشكل شبكة كبيرة للإتصال وتبادل المعلومات، توفر كافة الظروف والعوامل لأنشاء حياة إجتماعية إفتراضية مشكلة نموذج الإنسان – الآلة).

- المجتمع الإفتراضي"Virtual Society" : هناك العديد من التعاريف لهذا المفهوم وحاله كحال مفاهيم العلوم الإنسانية الأخرى يعاني من الغموض وتعدد الرؤى ووجهات النظر، واصل المفهوم غربيا أوقع الباحثين العرب في تعدد ترجمته وتعريفا .

إنّ لفظ إفتراضي في اللغة الإنكليزية ''Virtual'' هو وصف لمفردات العالم السبراني وأحداثه، من الصور والرسائل والأرقام والنصوص، وسواها من السلع الإلكترونية ذات الطبيعة الضوئية السيالة التي تُنقل وتُبث بسرعة الضوء من نقطة إلى أخرى على الأرض وفي الفضاء، فهي معطيات ليست ذهنية أوتصورية، وانما هي أشياء تختلق أو تصطنع يمكن مشاهدتها و قرأتها والتصرف بها عبر الحواسيب والشبكات، ولها وجودها المرئي والواقعي، ألا إنها تختلف عن الموجودات الواقعية والمحسوسة . علي حرب، ص ١٩٩)

وإن أبرز تعريف للمجتمع الإفتراضي، هو ما جاء به هاورد رينجولد ''Howard Rheingold'' : بأنها تجمعات إجتماعية من أماكن متفرقة ن شأت في الشبكة ''NET'' تشترك في مصالح وقيم وينشأ بينها علاقات إجتماعية من خلال الإتصال التفاعلي، ويتحقق ذلك حينما يستمر أناس بعدد كاف في مناقشاتهم لوقت كاف من الزمن بمشاعر إنسانية تكفي لتشكيل شبكات من العلاقات الشخصية في الفضاء السبراني بواسطة الإنترنت . (Rheingold, p51)

ولقد عرفه رونالدو بيغيتو)''Ronldo Beghetto'' : بأنه جماعات من أفراد متنوعين يشتركون في نفس الأفكار والأنشطة، وينشأ بينهم تفاعل إجتماعي عن طريق الإتصال الإلكتروني .(3eghetto, p23)

وارتأى بعض الباحثين العرب ترجمة المفهوم ''Virtual Society'' إ لمجتمع التخيلِ): وهو المجتمع الناتج عن ثورة الإتصالات وتطبيقاتها في مختلف المجالات وبخاصة في سرعة بث ونشر المعلومات، تلك التطبيقات التي اتخذت من البادئة الإلكترونية أو الرقمية أو الإفتراضية صفة تؤهلها للعمل ضمن هذا المجتمِ . عماد، ص ١٢)

ويصف باحث عربي آخر "virtual Society' بـــ المجتمعات الخائليا): وهي تجمعات إجتماعية تجمع بين أصحاب الاهتمامات المشتركة وأهل التخصص الواحد وأصحاب الرأي وجماعات الدردشة، وتبادل المعلومات، ويمكن لأي عضو أن يبث حديثه لجميع الأعضاء أو لجماعة معينة، ويستطيع العضو أن يضع لنفسه اسم مستعار ، وشخصية جديدة . نبيل، ص ١٠٥)

وهناك تسميات أخرى أطلقها الباحثون العرب على المجتمع الإفتراضي منها الواقع الخلبي هو واقع آخر إضافي جديد ينشأ عن تمثل التمثل متيحاً اتصالا أفقيا تفاعليا . فريال، ص ٩٦) ويسمى إيضاً بـــ المجتمع الصنعي) كونه مجتمع ناتج عن بيئة صنعها ا لإنسان بنفسه وانتمى اليه . محمد جمال، ص ١٥٣)

أما التعريف الإجرائي للمفهو : جماعة من الأفراد يشتركون كأعضاء في مواقع معينة على شبكة الإنترنت، مكونين مجتمع خاص تنشأ بينهم تفاعلات إجتماعية من خلال شاشات الكمبيوتر، وتربطهم أهداف ومصالح مشتركا).

الفصل الثاني. المجتمعات الافتراضية: نشوئها وتطورها، بنائها، خصائصها، ثقافتها:

المبحث الأول. المجتمعات الافتراضية النشوء والتطور والأنواع:

إن ظهور الإنترنت صاحبه ظهور المجتمعات الإفتراضية التي نحن بصدد دراستها . فبعد تطور آلة حسابية على أيدي مجموعة من المهندسين المتخصصي ن في شركة (IBM) الأمريكية وانتهاء الفترة ما بين ٩٣٩ - ١٩٤٤) بدأت تتبلور رؤية جديدة للنظام الحوسبي آنذاك، يعتمد الإدخال والإخراج والعمليات الحسابية بطريقة آلية صرفة، وتلاحقت بعد ذلك تطورات أدت إلى نشأة الحاسوب الحديث، والتي رافقت إطلاق الاتحاد السوفيتي سابقا) عا ١٩٥٧) أول قمر صناعي يدعى سبوتنك)"Spoting" . علي محمد ٢٠٠٥ ، ص ٣٦ – ١٣٧)

ومفهوم الإفتراضية ظهر في صناعة الحواسيب في عام ١٩٦٠) للدلالة على ما يبدو دون الوجود الفعلي المحسوس، وبدأت هناك محاولات من قبل بورديو رينغولد)" Rheingold " حول واقع مصطنع يصبح افض ل من الحقيقة .(Lanier,p10) وصدر في عام ١٩٦٨) مقالاً للدكتور جوزيف كارل ليكليدر) "J. Licklider" و(تايلور) "R. Taylory" بعنوان التعايش بين الإنسان والكمبيوتر طرح فيه فكرته حول ما اسماه (بالشبكة المجري)"Galactic Network". (Licklider& Taylor,p23) وقد قادت أف كاره فيما بعد إلى تأسيس الشبكة الانترنيتية كما وصلت أليه نهاية الثمانينات بمعاونة كل من بوب كان)"Kan" و فيسون سيرف)"Seerf". (Hauben, p12) ثم قامت وكالة الأبحاث الأمريكي ناسا)"Nasa" في الفترة ذاتها بتمويل بحث علمي حول إمكانية ربط شبكات معلومات تابعة للحو سيب المركزية في عدة مواقع بحيث تنقل المعلومات عبر الشبكة على شكل برقيات تتضمن معلومات حول مصدر المرسل والمستقبل . فاروق، ص ١٧٣) وفي عام ١٩٦٩) ارتبطت جامعة كاليفورنيا "UCLA" ومعهد ستانفورد للأبحاث "SRT" وجامعة يوتا "UTAH" بشبكة الإنترنت بما فيها من ناسر . عامر و ايمان، ص ١٤١) واستمر التطور العلمي حتى انشأ راي تملنسون) "Temlnsoon" في عام ١٩٧٢) أول برنامج للبريد الإلكتروني، وهي بداية لها أهمية كبيرة بوصفه عنوان المستخدم للدخول إلى المجتمع الإفتراضي .(Gralla, p174) وأسهمت الأعمال الأدبية بشكل كبير في انتشار الإفتر اضية وأشهر الأعمال السينمائية ماتريكس) الذي يجسد العالم الإفتراضي .(www.wikipedia.)

وفي عام ١٩٨٨) نشأ مجتمع كيرتو كو) "Care2.com" وينتمي لهذا المجتمع اليوم نحو ٣.١) مليون عضو، فهو يهتم بالقضايا الإجتماعية والبيئية، ويتداول الأعضاء فيما بينهم بطاقات تهن ة، ومساهمات في دعم القضايا الإجتماعية المختلفة . علي محمد ٢٠٠٨، ص ١٦)

وكتب بيرنزلي) برنامج باسم "World Wide Web" يقوم على محرر النص التشعبي يعمل بالنقر، وبذلك تكون شبكة الويب " Web " قد خرجت الى الوجود الفعلي بشكلها الكامل عباس، ص ١٣) وانطلقت أبحاث سيرن)"SERN" في عام ١٩٩١) في سويسرا ولقد أدى هذا الحدث الى تسهيلات مواقع الويب، وسرع تطور المجتمعات الإفتراضية والجماعات الإنترنيتية المدعومة بصفحات الويب، وظهرت عوالم التسالي فائقة التقنية التي جمعت بين أعداد كبيرة من المشاركين الإفتراضيين، وأمكن تمثيل أنفسهم عل ى شاشات الحواسيب الشخصية، كشخصيات رسومية تتحرك من خلال العالم الإفتراضي المعني . علي محمد ٢٠٠٨، ص ٦٧) واصبح في عام ١٩٩٢) التركيز على مفاهيم الوجود والحضور عن بعد وخلق عوالم اصطناعية للمحاكاة والتفاعل الإنساني البصري – السمعي) تنتشر من خلال جهود علماء أبرزهم جوناثان) "Jonathan Steuer" .(Jonathan, p75)

ثم اصبح المجتمع الإفتراضي كظاهرة إجتماعية : حيث يعد عالم الاتصال (بايوكا فرانك)"Biocca Frank" من العلماء الذين أكدوا بإن المجتمعات الإفتراضية ظاهرة إجتماعية، وأسهم مارك ليفي)"Leefe" في تطور المجتمعات الإفت راضية فقد نشر مقالا أوضح فيه أهمية الإتصال في الواقع الإفتراضي، وطور مع جاك لوميز)"Jack Loomis" عام ١٩٩٥) مختبرات لقياس الواقع الإفتراضي، وشارك معهم جيم بلاسكوفج) "Jim Blascovich" بتأسيس مركز بحوث رئيسي في جامعة كاليفورني)"California" في سانتا بربار)"Santa Birbara'. (Turkle, p52) وفي عام ١٩٩٦) أعلن جون بيري بارلو)"Jone" " استقلال عالم بلا حدود أطلق عليه اسم العالم الإفتراضي) جاء بصيغة محاكاة حاسوبية ثنائية أو ثلاثية الأبعاد، وصارت في مجتمع المعلومات بديلا لمفهوم المكان بمعناه الجغرافي . عادل، صحيفة ا لنور) ومع مرور الوقت ظهرت أنواع من المجتمعات الإفتراضية، بعد أن ظهرت العناوين على شاشة الكمبيوتر التي كانت تستخدم من قبل العلماء فقط قبل هذا التأريخ، وأصبحت فيما بعد مجتمعات إفتراضية لكل أفراد العالم . وقد اختلفت هذه المجتمعات في توجهاتها واهتماماتها وأهداف ها، من هذه المجتمعات على سبيل المثال لا الحصر، مجتمعات الألعاب "Games Societies' ، حيث يمارس الأطفال الألعاب الإلكترونية

داخل فضاء الإنترنت، وتكون بين أفراد هذه المجتمعات علاقات إجتماعية، وصداقات قوية . فرانك، ١٩) وهناك مواقع تحاكي الواقع أطلق عليها الحياة الثاني) "Second Life" . فرانك، ص ١٠) وفي الفترة ذاتها ظهرت مجموعة كبيرة من المجتمعات الإفتراضية تجاوز عددها ١٩) مليون، أبرزها مجتمع أمريكا أونلاين) "America Online" وهناك مجتمعات إفتراضية لقضاء أوقات الفراغ، وهي مجتمعات تعزز التفاعل الإجتماعي، وأبرزها مو ع الفيس بوك)"Facebook" وهو موقع للشبكات الإجتماعية، الذي أنشأه مارك زوكربيرج) عام ١٠٠٣) وكان في بدايته لجمع زملاءه في الجامعة، ويمكّنهم من تبادل الأخبار والصور والآراء في مختلف المواضيع، وسرعان ما لقي هذا المجتمع رواجاً بين طلبة جامعة هارفارد ، وأكتسب شعبية واسعة بينهم، الأمر الذي شجعه على توسيع قاعدة من يحق لهم الدخول إلى المجتمع لتشمل طلبة جامعات أخرى أو طلبة مدارس ثانوية يسعون إلى التعرف على الحياة الجامعية ثم فتحت أبواب موقعه أمام كل من يرغب في استخدامه، وكانت النتيجة طفرة في عدد المستخدمين، إذ أرتفع من ١٢) مليون عضو عام ١٠٠٦) إلى ٥٠) مليون عضو عام ١٠٠٧ ، وارتفعت النسبة عام ١٠١٠) لتصل الى ٥٥٠) مليون مستخدم .(Blanchard &Horan, p7) ولا يخفى ما حققه هذا المجتمع على صعيد الأحداث السياسية الأخيرة في الوطن العربي . وفي عام ١٠٠٥) أنشأ مجتمع اليوتوب، وه و مجتمع للتواصل الإجتماعي، ويتبادل الأعضاء الاهداءات والتهاني وبينهم علاقات إجتماعية بكل أشكالها . وظهرت مجتمعات الأخبار "News Societies" وتعتبر من المجتمعات الموجهة بالعمل، وهي منبراً مفتوحاً عبر الزمن والمسافة للدخول في نقاشات وحوارات مع من يشاطرهم الاهتم م بقضية أو موضوع ما . مجد، ص ١٤٨) وظهرت مجتمعات عديدة موجهة للعمل .(Navarrete&Huerta, p2) تتيح إمكانية ادراة الأعمال الإقتصادية وتوفر عروض عمل لأعضائها، ويكون بينهم علاقات إجتماعية، كتبادل بطاقات التهنئة وتبادل الرسائل عن طريق البريد الإلكتروني .(Schubert& Ginsburg, p4) وتتم عمليات بيع وشراء عن طريق المجتمع، وتوقيع عقود للعمل، ومنها ظهر التسوق الإلكتروني .(Jones, p16)

وغيرت تقنية الإنترنت في عملية الحصول على التعليم، فظهرت العديد من مجتمعات التعليم والتعلم، وتكون عبارة عن مدرسة إفتراضية تتكون من قاعات للدراسة بش كل رمزي، ويمارس كل من الطالب والمعلم أدواره الطبيعية .(Rudin, p11) يتميز بكونه أكثر مرونة عن التعليم في المجتمع الحقيقي كون التعامل بين الطالب والمعلم يكون تفاعلي . وللأمور

الصحية والطبية نصيب كبير داخل المجتمعات الإفتراضية، فهناك العديد من المجتمعات الطبية التي توفر لأعضائها الخدمات الصحية، والإرشادات الطبية .(Dannecker& Lechner, 1د) وهناك مجتمعات تكنولوجية أنشأتها الشركات المتخصصة بصناعات معينة، وأشهرها شركة مايكروسوفت .(www.Microsoft)

وهناك مجتمعات للعلم والعلماء والنقاشات الفكرية .(Abras, p829) واليوم نجد فض اء الإنترنت يحتوي على القصيدة الإلكترونية والنشر الإلكتروني والكتاب الإفتراضي، والمكتبة الإفتراضية، والتي بدورها خلقت شكل جديد من التفاعل بين الفرد والآلة . صفد حسام، صحيفة المدى)

وإن أول مجتمع إفتراضي عربي ظهر عام ٢٠٠٦) في دولة الإمارات العربية بدبي، أطل ته شركة الخدمات الهاتفية اتصالات)"Etisalat" تحت أسم (وياك)"Weyak " وهو مجتمع متعدد اللغات، ويوفر خدمات التسالي، والأخبار، والمحتويات الإسلامية، والمدونات، ومنتديات النقاش للتشارك بالآراء والصور . علي محمد، ٢٠٠٨، ١٨) إضافة إلى إنشاء مجتمع إفتراضي إسلامي مؤ خراً يدعى الفرد المسلم "Muxlimpal" ، وتروج فكرة هذا المجتمع للثقافة الإسلامية .(www.Muxlim) ثم أنتشرت المجتمعات الإفتراضية في عموم البلدان العربية والإسلامية تقريباً الى أن فاعلية الإفادة من خدماتها لأزالت محدودة . وفي العراق اليوم يوجد العديد من المجتمعات الإفتراضية الفرعية من مجتمعات عالمية منها فيس بوك الأصدقاء، وفيس ديوانية الأصدقاء، وفيس بوك العراق، وغيرها، وعذب الفرات، وغيره .

المبحث الثاني. البناء التقني والاجتماعي للمجتمعات الافتراضية:

يعرف رادكليف براون)"R. Brown" البناء الاجتماعي بإنه تلك العلاقا ت المركبة والمتداخلة القائمة في مجتمع من المجتمعات . غني، ص ٢٢٦) وهناك نظاماً قيمياً يحدد واجبات الأدوار وحقوقها ويرسم قنوات الإتصال بين الأدوار ويحدد السلوكيات التي يقبلها النظام ويقرها والسلوكيات التي يرفضها النظام ويستهجنها، ويمثل الدور الإجتماعي حلقة الو صل بين الفرد والمجتمع . إحسان، ص ٧ ٢٨) وهو يأخذ بنظر الاعتبار ما هو مقبول وما هو غير مقبول من السلوك في ظل حقيقة الاختلافات الثقافية والعقائدية والمذهبية لأفراد المجتمع . غني، ص ٢٣٤)

وتكمن أهمية المجتمع ودوره في العمل على اتخاذ مختلف السبل التي يتم من خلالها إشباع حاجات أفراده الإنسانية، وفي إخراجهم من دائرة العزلة الذاتية الضيقة، أما إذا قصر المجتمع في توفير هذه الحاجات أو وفرها للبعض وترك الآخرين، فأن ذلك يدفع الفرد الذي لم تتوفر له هذه الحاجات إلى الإحساس بمشاعر غربة تتطبع على سلوكه وتتمثل في سلبيات كثير . غني، ص ٣٣٠) وبصدد المجتمعات الإفتراضية، تركزت غالبية أفكار المنظرين والباحثين حول البناء الإجتماعي والتكنولوجي للمجتمع الإفتراضي المركب بشكل ما، وأكد علماء اخرين ابرزهم بريسر)"Preece" عا ٢٠٠٤) على ان المجتمع الإفتراضي بنية متداخلة من التكنولوجيا والإجتماع الإنسانـ .(Preece& Maloney, p580)

أما أدوات بناء هذا المجتمع فأنها تتركز حول النقاط الاساسية الآتيا :

اوا : المكونات المادية "Hard Wear" المكونة من جهاز الحاسوب وملحقاته، ومودم للإتصال بشبكة الإنترنت من قبل مزود الخدما حسن، ص ١٩)

ثانـ : مكونات برمجية "Soft Wear" وتعني مجموعة البرمجيات التي تسمح للنفاذ الى الإنترنت، وانشاء الصفحات والمواقع التي تكون المجتمعات الإفتراضية .(Bergquist& jungberg, p305) من خلال دوائر إفتراضية على شكل وصلات منطقية بين كل من الكمبيوتر الراسا ، والكمبيوتر المستقبا ، باستخدام البريد الإلكتروني "E-mail" . محمد، ص ٢٦١) ويعتبر كروجر مايرون) "Myron Krueger" الأب الروحي للواقع الصنعي الإفتراضـ ، كونه أول من أوجد غرف تستجيب لتفاعل الإنسان مع الآخرين، وأشار بيتر توماس) إلى أهمية مراعاة الشعور الفردي والإجتماعي لدى المنتمين لهذه المجتمعات ا فتراضيـ .(Western, p4) وأصبحت اليوم هناك شركات متخصصة في البرمجة اشهرها شرك ماكنتوش) وشركة مايكروسوفت) وتسعى هذه الشركات إلى تحسين "HCI" والتي تعنـ (تفاعل الإنسا - الحاسوبـ).(Atissiani, p5)

ثالثا : البيئة المحيطة بالمجتمع المذكور، وهي عبارة عن مجتمعات إفتر اضية اخرى سواء كانت موجهة بالعمل ام غير موجهة داخل الفضاء السبراني . علي محمد ٢٠٠٨ ، ص ١٤)

ونخلص من ذلك الى ان التركيب العام للمجتمع الإفتراضي، يحتوي على مجموعة من المكونات والعناصر مشكلة بناء إجتماعي للمجتمع الإفتراضي بوجود الأفراد، والأنشطة وتشكيل علاقات فاعلية بين أفراد المجتمع نفسه . حيث ينتمي الفرد إلى الآلاف والملايين من

الناس المنتمين أليه أيضاً، دون أن يعرفهم أو يرتبط بهم برابطة طبيعية من قبل، ولكنه قادر على أن يتخيل رباط كهذا، وينتج الانتماء لجماعة إفتراضية معينة تعبيرات فنية وجمالية في إطار الانتماء مثل ممارسة المراسيم والاحتفالات والطقوس والشعائر وغيرها . بندكت، ص ٢٨) حينها يظهر عنصر التنظيم الذي يعطي العلاقات الإجتماعية شكلها البنائي، ويحدد الأدوار والمراكز التي يحصل عليها الفرد حسب أسس التقدير لدى كل عضو . بهوية جديدة تمكنه من العيش في مجتمع آخر، مما يجعل ضرورة وجود سياسات ولوائح وأنظمة لتمشية أمور الأعضاء داخل هذه المجتمعات .(Clarke, p76) وبذلك يكون الحاسوب وسيلة إتصال تفاعلية وقابلة لتشكيل الوجه للوجه مع مشترك ما، وهي تسمح للإتصال الطوعي وتملك أساليب شبيهة بتلك الأساليب المتبعة في الإتصال التبادلي بي ن الأشخاص على ارض الواقع . كما تحتوي هذه المجتمعات على أساليب الحوار، وأماكن اللقاءات الخاصة والعامة .

المبحث الثالث. خصائص المجتمعات الافتراضية:

إن نتيجة للتطور التكنولوجي، وتعقد الحياة، وتعولم الأشياء، خلق الإنسان لنفسه مجتمع آخر وهو المجتمع الإ فتراضي) له من الخصائص المتشابهة نسبياً مع خصائص المجتمع الحقيقي المادي). وقبل التعرف على خصائص المجتمع الإفتراضي لابد من المرور سريعاً بخصائص المجتمع الحقيقي وهي :

بدءاً بالبقعة الجغرافية،التي لها حدود سياسية، ويشتمل المجتمع على عدد كبير من الأفراد والتي معات، ولا يمكن أنْ يتشكل مجتمع من دون الناس، ويشترك أفراد المجتمع الواحد بلغة ورموز تميزهم عن المجتمعات الأخرى، وبمجموعة من العادات والتقاليد والأعراف والقيم، ويتعرض الفرد عند مخالفتها للعقاب الإجتماعي، ولكل مجتمع مجموعة من الأنظمة والقوانين واللوائح الرسم ية، التي على الأفراد الالتزام بها ومخالفتها يعرضهم للمسائلة القانونية، ويرتبط الأفراد بعلاقات إجتماعية رسمية وغير رسمية ومن خصائص المجتمع بأنه دائم التغير لا يثبت على حال، منها التغير البطيء، والتغير التدريجي، والتغير المفاجيء الذي يكون بسبب الحروب والثو ر . عبد اللطيف، ص ١ ٢)

وتشترك المجتمعات الإفتراضية رغم اختلافها في توجهاتها الغائية، وطبيعة عملها، بمجموعة من الخصائص . علي محمد ٢٠٠٨ ، ص ١٥) وعلى النحو الآتي :

١ هناك غرض مشترك بين الأعضاء، قد تكون مصلحة، أو اهتمام، أو احتياج، أو نشاطاً معيناً، ويكون هذا الغر ض، هو الدافع الرئيسي لانتماء الفرد إلى مجتمع إفتراضي معين دون آخر .

٢ - ينخرط الأعضاء في مشاركات متكررة نشطة،غالباً ما تكون تفاعلات مكثفة، وعلاقات إجتماعي .

٣ هناك حوار مشترك بين الأعضاء، تحكمه مجموعة من اللوائح والأنظمة التي يلتزم الأعضاء بها .

٤ توافر المعلومات، والخدمة، والدعم المعنوي للأعضاء فيما بينهم، وهناك وعي بحدود العضوية، وهوية الجماعة داخل أي مجتمع إفتراضي .

٥ - هناك إطار يشترك به أفراد المجتمع الإفتراضي الواحد، ويكون عبارة عن مجموعة من التقاليد الإجتماعية، واللغة، والبروتوكولات المتبعة في المجتمع، وهناك طقو س يمارسها الأعضاء داخل المجتمع .

٦ لكل مجتمع إفتراضي بناء إجتماعي، فالأعضاء لهم أدوار مختلفة، وتدرجات ومكانات إجتماعية، يحصل عليها الفرد نتيجة للسمعة والإنجازات الفكرية والثقافية، وجود معايير مبتدئة للاشتراك في مجتمع إفتراضي دون آخر .(Lee&Varey, p322) ومن خلال أستعراض خصائص المجتمع الحقيقي نجد انها تنطبق على المجتمع الإفتراضي ما عدا البقعة الجغرافية، الا أن المجتمعات الإفتراضية لها مكان محدد وهي شبكة الإنترنت والتي يمكن اعتبارها المكان الذي يوجد ويتكون به المجتمعات الإفتراضياً .

المبحث الرابع. الثقافة في المجتمعات الافتراضية:

إن الثقافة بوصفها أسلوب حياة مجتمع من المجتمعات، فهي النتاج التصوري والفكري للمجتمع، إذ يشكل أسلوب حياة الناس جزءاً رئيسياً من أجزاءه . مايكل، ص ١٣٩)

وعند التمعن في معالم طرق الحياة التي تحياها المجتمعات البشرية يتضح أنها تشكل كياناً من أسالي ب السلوك التي تقوم على معايير وقيم، ومعتقدات، واتجاهات ومهارات، ونتاجات فكرية وعملية، ونظم إجتماعية، وإقتصادية، وسياسية، وعائلية، وتربوية مع معارف وقوانين، وأساليب في التعبير .. الخ .(Hara&Hew, p2) ولذلك نجد الأنثروبولوجيون

ينظرون للثقافة على أنها السعة الا ونية)"Global Capacity". (Leaning&Selves, 12)

وفي شبكة الإنترنت تكونت مجتمعات إنسانية من مختلف موارد المعلومات المتاحة، فتكونت ثقافة رقمية في بيئة مركبة خلقها مستخدمو الإنترنت ببرامجهم المتنوعة . وبشتى أنواع الإتصال الإلكتروني، فتتاطر هذه الثقافة من خلال الا ستخدامات الإتصالية بأنواعها، ويحدث التخاطب والتحاور عبر النصوص، والأصوات، والرموز، والصور، ضمن قواعد وتقاليد وأنظم .

ومع ان الأعضاء داخل المجتمع الإفتراضي قد جاءوا من مجتمعات مختلفة وثقافات متنوعة تمثل خلفياتهم الثقافية في المجتمع الحقيقي المادي) إلا إنهم قاموا بصياغة ثقافة رقمية بطريقة أكثر عمومية، وآراء ومعتقدات مختلفة مما أدى إلى صياغة ثقافة ذات مفاهيم سياسية وإقتصادية وإجتماعية جديد .

ومن هنا فإن المجتمع الإفتراضي أعاد صياغة العلاقة بين الإنسان وعالمه، وبين الفرد ومجتمعه، وبين ثقافة المجتمع الواحد وثقاف ات مجتمعات أخرى، فهي ساحات ثقافية ومكان رحب لتشكيل الثقافات الفرعية، حيث تمكن الفرد من تكوين علاقات ذات مغزى مع غيرهم من الأفراد الذين يحملون الأهتمامات ذاتها . ونناقش التوصيف الثقافي للمجتمعات الإفتراضية من خلال نقطتين أساسيتين :

أ - التقاليد والأنظمة والقواعد المتبعة داخل المجتمعات الإفتراضية :

توجد داخل المجتمعات الإفتراضية مجموعة من القواعد والتقاليد والآداب، وتعتبر بمثابة قانون عام للإتصال الحي بين الأعضاء، تم اكتسابها والاعتراف بها والاتفاق عليها ضمنياً عبر استمرار الأفراد في التواجد والتفاعل من خلال المشار كات وردود الأفعال داخله . علي محمد، ٢٠٠٥ ، ص ١٧٢) والالتزام بالقواعد من قبل الأفراد يحفظ لهم مشاركاتهم وتعليقاتهم، أما مخالفة الأنظمة فإنها توقع الفرد بمشكلات مع إدارة المجتمع باعتبارها السلطة العليا .(Schwier& Kowch, p4) إذ يكون قانون المجتمع الإفتراضي بمثا ة عقد بين الفرد والمجتمع، فقبل الموافقة على منح الفرد عضوية معينة يجب عليه الموافقة على مجموعة من الشروط، وأن إخلاله بهذه الشروط يعرض مشاركاته للحذف من قبل إدارة المجتمع أو الأعضاء . ومن هذه القواعد . علي محمد ٢٠٠٥ ، ص ٧٢ ١٧٣)

١ إجتناب السخرية من الرسائل العا .

٢ إرسال رسائل ذات هدف ومغزى واضح .

٣ - عدم الاقتباس كثيراً من الرسائل في حال الرد عليها، فالمشاركون عادة يملون التكرار .

٤ - عدم الرد بعنف، ففي حالة زيادة المشاحنات تذهب الفائدة من غرض المناقشة .

٥ – الالتزام بالموضوعية، وضرورة التعرف على المستوى الثقافي الذي يدور داخ ل النقاشات والمحاورات بين الأعضاء، الالتزام بأدب الكلام، وعدم الضحك بصوت مرتفع عند المناقشات الصوتية مراعاةً لمشاعر الآخرين، وكونها عادة سيئة في غرف الدردشة تعرض الفرد لسمعة سيئة . والتزام الفرد بهذه القواعد تجعله يبني علاقات إجتماعية جيدة مع الآخرين، ويتج ب سوء الفهم والخطأ . ومن التقاليد السائدة داخل المجتمع الإفتراضي، إنها تتشكل وكإنها جلسة عائلية سواء عن طريق الحوار أو الرسائل .(3ergquist, p306) ويؤكد كاتلفو)"Catalfo" بإن ممارسة الطقوس والشعائر في المجتمع الحقيقي، هو ما نجده في المجتمع الإفتراضي في حالات كثيرة، كالموت والمرض، والزواج، وأعياد الميلاد وغيرها من المسائل الشخصية والجماعي .(Catterall, p284)

١ – اللغة والرموز :

تؤكد النظرية التفاعلية الرمزية على أهمية المعاني الرمزية للإتصال بما يشمله من لغة وإيحاءات وإشارات ورموز، وتأخذ أشكالاً متنوعة منها الكلم ات والمفاهيم والأصوات وتعابير الوجه وغيرها، ولا تتحدد الرموز بالأشياء بل بالأشخاص الذين يخلقونها أو يبتدعونه . لاهاي، ص ٢٣) وتتصف اللغة بكونها وسيلة الإتصال الشعوري والمعرفي بين الأفراد، حيث تحمل مواقف وسياقات إجتماعية زاخرة بالعلاقات والتفاعلات، ووسيلة الت أثير الإرادي في التوجه المقصود لنقل المعارف والعناصر الحضارية . ثائر، ص ٩١ ١٩٣) وأهمية اللغة في المجتمع الإفتراضي لا تقل عن أهميتها في المجتمع الحقيقي، فقد أفرز تداول الرسائل الإلكترونية تراكيب لغوية على مستوى الشكل والمعنى، ذلك لأن الوقت والتخزين، والدقة و السرعة، كلها من الأولويات الضرورية التي يسعى الأعضاء دائماً لاكتسابها وتفعيلها لبلوغ الغايات الإتصالية بأكبر قدر من الفائدة . علي محمد ٢٠٠٥ ١٧٤) فهذا الشكل الجديد من التجمع البشري، أوجد شكل مزدوج من اللغة والرموز والإشارات، لكون الأفراد الذين يشكلون هذا ا لتجمع من خلفيات متنوعة ووجود إفتراضي متشكل من مواقع جغرافية

وإجتماعية وثقافية .. الخ، مختلفة، مما جعل لهذا الإجتماع الإنساني خصائص لغوية معينة فيما بينهم . وتشكل هذه اللغة الكثير من المختصرات الإنكليزية بوصفها اللغة المهيمنة والأكثر تداولاً، وغالباً ما تكون محور التعارف بين الناس في فضاء الإنترنت، ومن هذه المختصرات"r" اختصارا لـــ "are" و"U" اختصارا لـــ "you" وهكذ . وللنقاشات الدينية أسلوب يختلف عن النقاشات الإجتماعية والإقتصادية والسياسية والثقافية والأمر ينطبق عليها جميع . وهناك مجموعة من الإيماءات والرموز ال مكونة من النقطة {.} ، والشارطة{-} ، والأقواس{()} ، مكونة أشكالاً متنوعة تتيح للمتصلين بتفاعل رمزي مفهوم من قبل الأطراف المتفاعلة، وتكون هذه أيقونات لوجوه، عابسة، وحزينة، ومبتسمة، وباكية، ومتعجبة، وغيرها، ويستخدمها الأفراد في رسائلهم كونها تضيف تميّزاً خاصاً لإ تصال إجتماعي من نوع مختلف عبر فضاء الإنترنت .(Nettle, p113) كذلك تظهر سمة التكرار للحروف والكلمات في النص الكتابي أثناء التراسل الفوري وغير الفوري، وخاصة في التحية والسلام والترحيب ما يدل على العلاقة الحميمية بين الأفراد المتفاعلين . مثل كلمة "Helooooo" في ا للغة الإنكليزية، و سلامممممممم) في اللغة العربية، وهكذا . وأشار العديد من العلماء والباحثين في اللغة وعلم الإجتماع الى التخوف من ضياع اللغة الأصل الى لغات محلية دارجة نتيجة استخدامها من قبل الأفراد في المجتمعات الإفتراضية .

استنتاجات البحث:

– تبعاً لفكرة البنائية الوظيفية) فإن المجتمع الإفتراضي له بناء إجتماعي ويحتوي على أنشطة متكررة مثله مثل المجتمع الحقيقي، له حاجات ملحة، مثل العلاقات الإجتماعية بين الأفراد، والنشاطات الإجتماعية من نشر مواضيع، وتعليقات، وغيرها، والتي تكون بمثابة دعائم للمجتمع . وطبقاً لد قسيم (ميرتن)" للوظائف الى ظاهرة ومستترة، فإن الوظائف المستتر : تتضح من خلال طبيعة وأهداف مستخدمي هذه المجتمعات إذ ان البعض يستخدمون هذه المجتمعات لأشياء لا يعلنون عنها قد تكون منافية للعرف والقانون، إلا إنها تشبع رغبات وحاجات ذاتية بالنسبة للفرد، أما الوظ فة الظاهر : فأنها تتمثل بتواجد الأفراد لرغبة قد تكون للإتصال بالأصدقاء أو البحث عن علاقات إجتماعية مع مجتمعات أخرى .

– وتبعاً لنظرية تالكوت بارسونز)"Parsons " يمكن أن تفسر البناء الإجتماعي للمجتمع الإفتراضي والعلاقات التي تسود داخله، فالفرد يعمل على تحقيق أهدافه وأغراضه الخاصة، ويتفاعل مع الآخرين، داخل المجتمع الإفتراضي وهناك مجموعة من القواعد والمعايير التي

يلتزم بها، وأن التوجيهات الدافعية عند الفرد هي من دفعته إلى الانتماء إلى المجتمع الإفتراضي في ضوء حاجاته وأهدافه الشخصية وباستطاعة الفرد أن يخلق علاقا ت إجتماعية مع أفراد آخرين، ويكّون من الاهتمامات المشتركة أداة للتواصل معهم، في ضوء قيم ومعايير معينة يفرضها هذا المجتمع على أعضائه والتي عليهم الالتزام بها . ووظائف النسق التي حددها نجدها مطابقة لوظائف النسق في المجتمع الإفتراضي وأن حصول خلل وظيفي في المجتـ ع الحقيقي يقود الفرد إلى البحث عن بديل لتخفيف حالة الإحباط لديه وهذا ما نجده في التفكك الأسرى إذ يلجأ الأبناء أو أحد الزوجين إلى بديل في حالة حدوث المشكلات الأسرية، ويكون البديل هنا هي المجتمعات الإفتراضيـ .

- تعتبر اللغة والرموز التي يستخدمها أعضاء المجتم عات الإفتراضية في علاقاتهم الإجتماعية مضامين فكرة التفاعلية الرمزية كما صاغها هربرت بلومر)"Blumer" المتضمنة آيان، ص ١٣٢):

- أن البشر يتصرفون حيال الأشياء على أساس ما تعنيه تلك الأشياء لهـ .

ـ - أن هذه المعاني هي نتاج للتفاعل الإجتماعي في المجتمع الإنساني

- تحور المعاني وتعدل ويتم تداولها عبر عملية تأويل يستعملها كل فرد في تعامله مع الإشارات التي يواجههـ . فالفرد داخل هذا المجتمع يتصرف على أساس ما تعنيه الأشياء لـه، أي أن هناك معاني محددة للأشياء عنده وعند الآخرين الذين يرتبط معهم بعضوية في مجتمعات، وهذه لمعاني التي تتشكل نتيجة للتفاعل الإجتماعي مع الآخريز .

- وتبعاً لمضامين نظرية الفعل الاجتماعي لـــ (ماكس فيبر)"Weber " يمكن أن يفسر الفعل في المجتمع الإفتراضي على إنه سلوك ظاهر أو مستتر ولكن هذا السلوك له معنى، وإنه يمكن أنْ يصف كيف يتصرف الفرد في المجتمع الإ فتراضي مراعياً الآخرين ويضع لهم أهمية كون هذا التصرف يخل بالأخلاق مثلاً، فالعلاقات الإجتماعية داخل المجتمع الإفتراضي هي من تصوغ شكل التفاعل .

- أن أفكار نظرية أيرفن كوفمان)"Erving Coffman" لعملية التفاعل الإجتماعي على مساس كبير بموضوعة البحث، ذلك أن العلا قات الإجتماعية في المجتمع الإفتراضي تنطوي على المحادثات بشكل كبير ولهذه المحادثات طقوس، على العضو الالتزام بها، لكي تكون المحادثة مفيدة وذات غرض محدد، ودور الفرد داخل المجتمع الإفتراضي يحدده بنفسه فقد

يدعي العازب أو العزباء برباط زواج يجمعه مع شخص آخر وقد يكون العكس، وغالباً ما يختفي وراء شخصية عظيمة في مجتمع إفتراضي معين شخصية دميمة، والمحادثة عند كوفمان) أنواع فالمحادثات الساخرة غالباً ما تكون في الأمور السياسية، ومثال ذلك عند المحادثات التي تتم حول الفساد السياسي للحكومات داخل المجتمعات الإفتراضية، حيث يستخدم الكاريكاتير، والكلمات الساخرة التي تنتقد الحالة بطريقة بعيدة عن الملل، والمحادثات الرسمية، أما المحادثات مع الذات، حيث يلجأ بعض الأفراد في المجتمع الإفتراضي، من هم راغبين بطرح أفكارهم، أو حالتهم المرضية، أو مشكلة معينة، أو قد تكون حالة انحراف ارتكا ها الفرد ويتعرض لتأنيب الضمير ويحتاج إلى مشاركة الآخرين في تخليصه من الحالات الآنفة الذكر وغيره .

- تفسر نظرياً سيجموند فرويد)"Freud" في التحليل النفسي جانبان من الدوافع النفسية لإنتماء الفرد الى المجتمع الإفتراضي، فالبعض من أعضاء هذه المجتمعات يبحث عن طري قة لإشباع غرائزه المكبوتة والتي تجد في المجتمعات الإفتراضية ضالتها بإمكانية ممارسة الكثير من السلوكيات التي يرغب بها الفرد ولايستطيع سلوكها في المجتمع الحقيقي .

- وطبقاً لنظرية (أدلر) فإن عقدة النقص قد تكون تكون سبباً في أنتماء الفرد الى المجتمعات الإفتر ضية إذا كان خجولاً غير قادر من إنشاء علاقات شخصية وجهاً لوجه، أو يكون مريضاً جسدياً بعاهة تشكل عائقاً أمامه لتشكيل علاقات إجتماعية فيجد في المجتمع الإفتراضي ما يفتح له المجال ليشكل علاقات إجتماعية غير مرئياً .

- وحسب كارين هورني)"Horney" فإن البيئة الإجتماعِ ية في المجتمع الحقيقي قد تكون هي من تدفع الفرد إلى الانتماء إلى المجتمعات الإفتراضية، فالشعور بالاغتراب الإجتماعي والنفسي يدفع الفرد إلى البحث عن هكذا مجتمع لاخراجه من حالة عزلته، فعدم وجود أصدقاء في المجتمع الحقيقي يتمتعون بالثقة تجعل الفرد يبحث عن بديل ل هم يمكن أن يجدهم في المجتمع الإفتراضي، فهناك من يعرضون صداقتهم، وهم بأعداد مهولة هدفهم العلاقات الإجتماعية والتواصل الإجتماعي، وينطبق الكلام أيضا على الشخصية النرجسية التي دفعتها عوامل بيئية شكلت هذه الشخصية، فتجد في المجتمعات الإفتراضية من يبادلوها الشخصي ة ذاتها .

التوصيات:

١ ضرورة إهتمام دواءر ووزارت الدولة كل حسب أختصاصه بخدمة الإنترنت بوصفها وسيلة الولوج الى المجتمعات الإفتراضية من خلا :

– تخفيض كلفة الإشتراك، وتسريع النفاذ ضمن شبكة الإنترنت، وتوفير فرصة الحصول على الحواسيب بأسعار مناسب .

ء – وضع برامج رقابة ومتابعة لشبكات الإنترنت لا سيما التي يديرها القطاع الخاص .

– الدعوة الى اهتمام المؤسسات التعليمية والتربوية بدءاً بالمدرسة وإنتهاءا بالجامعة من التعريف بهذه المجتمعات، وما تحمله من ايجابيات وسلبيات، وتسهيل الانتماء اليه .

– تحفيز اللغة العربية، واس تثمارها في إنشاء برامج المجتمعات الإفتراضية حتى لا تضيع مفرادات اللغة العربية بمجموعة من المختصرات، ولكي تكون هناك صناعة ثقافة لهذه المجتمعات تعتمد أسس الثقافة العربية والإسلامية، وهذا يكون عن طريق التعاون بين مؤسسات الدول العربية الإعلامي .

– إصدار تشريع ات قانونية تواكب خدمات الإنترنت بمجالاتها المختلفة بشكل يحمي مستخدميها لا سيما الاطفال والشباب، ويضمن عدم مشاركتهم في مجتمعات تدعوا الى التطرف بأشكاله المتعددة الدينية أو الاخلاقية أو السياسية أو الثقافية وغيره .

المصادر:

المصادر العربية

أولا : الكتب العربية

الحسن ا.) منال أبو، أساسيات علم الاجتماع الإعلامي، دار النشر للجامعات، مصر، ٢٠٠٧ ، ص ١٣٩ا.

الحسن ا. إحسان محمد، النظريات الاجتماعية المتقدمة، ا ، دار وائل للنشر، عمان، ٢٠٠٥ا.

الزيادي، حسن هادي، مهارات الإنترنت، ا ، مؤسسة النبراس، العراق ٢٠٠٨ا.

العاني ا. عبد اللطيف عبد الحميد، وآخرون، مدخل الى علم الإجتماع، مطابع وزارة التعليم العالي، بغداد ١٩٩٠ا.

العيثاوي، طارق، الترويج السياحي عبر الأنترنت، ا ، دار المواسم للطباعة والنشر، بيروت ٢٠٠٤ ، ص ١٢ا.

القريشي ا.) غني ناصر حسين، الضبط الاجتماعي، ا ، دار صفاء للنشر والتوزيع، عمان ٢٠١١ا.

الهادي ا.) محمد محمد، تكنولوجيا الاتصال وشبكات المعلومات، ا ، المكتبة الأكاديمية، القاهرة ٢٠٠١ا.

الهاشمي ا.) مجد، وسائل الإتصال الجماهيري، ا ، دار أسامة، عمان ٢٠٠٤ا.

جاسم ا.) ثائر حسن، وآخرون، الشرق والغرب من الأستشراق الى العولمة، ا ، الناس للمعارف والمطبوعات، بيروت ٢٠٠٩ا.

حرب، علي، حديث النهايات فتوحات العولمة ومآزق الهوية، ا ، المركز الثقافي العربي، المغرب ٢٠٠٤ا.

خالد ا.) فاروق، الأعلام الدولي والعولمة الجديدة، ا ، دار أسامة للنشر والتوزيع، عمان ٢٠٠٨ ، ص ١٧٣ا.

رحومة ا. علي محمد ، علم الاجتماع الآلي، عالم المعرفة، ٢٤٧ ، الكويت ٢٠٠٨ ، ص ١٢٧ .

رحومة ا. علي محمد، الإنترنت والمنظومة التكنو - اجتماعية، مركز دراسات الوحدة العربية، بيروت ٢٠٠٥ .

صادق، عباس مصطفى، صحافة الانترنت، الظفرة للنشر والتوزيع، ابو ظبي، ٢٠٠٣ .

عبد الهادي حسين ا.) لاهاي، مقدمة في علم الاجتماع، مطبعة الخير، بغداد، ٢٠٠٨ .

علي ا.) نبيل، الثقافة العربية وعصر المعلومات، سلسلة عالم المعرفة، ٢٦٥ ، الكويت، ٢٠٠١ .

قبيعة، محمد جمال احمد، الشبكات والاتصالات، دار الراتب الجامعية، بيروت، ١٩٩٨ ، ص ١٥٣ .

قنديلجي ا. عامر أبراهيم، السامرائي ا. أيمان فاضل ، شبكات المعلومات والإتصالات، ، دار المسيرة، عمان ٢٠٠٩ .

مهنا ا.) فريال، علوم الاتصال والمجتمعات الرقمية، دار الفكر، دمشق ٢٠٠٢ .

هيل، مايكل، أثر المعلومات في المجتمع، دراسة لطبيعتها وقيمها واستعمالها، ا ،مركز الامارات للدراسات والبحوث الاستراتيجية، الامارات العربية المتحدة ٢٠٠٤ .

ثانيا : الكتب المترجمة

أندرسن، بندكت، الجماعات المتُخيلة، تأملات في أصل القومية وانتشارها، ترجمة ثائر ديب، ، شركة قدمس، بيروت ٢٠٠٩ .

كريب، آيان، النظرية الإجتماعية من بارسونز الى هابرماس ، ترجمة ا محمد حسين غلوم، عالم المعرفة، ٤٤ ، الكويت ١٩٩٩ .

كيلش ا.) فرانك، ثورة الأنفوميديا، ترجمة حسام الدين زكريا، عالم المعرفة، ٢٥٣ ، الكويت ٢٠٠٠ .

رابعا : البحوث

رحومة ا.) علي محمد، تنمية المجتمعات الافتراضية، بحث غير منشور، مركز بحوث

النفط، طرابلس ٢٠١٠.

محمد ا.) عماد عيسى صالح، الكتاب الإلكتروني، بحث غير منشور، كلية الآداب، جامعة حلوان، مصر ٢٠٠٢.

خامسا : الصحف والمجلات

الساموك ا.) صفد حسام، الديمقراطية الافتراضية للمدونات الإلكترونية في مواجهة السلطة، مقال، صحيفة المدى، ١٩٦٦ ٢٠١٠.

السهي، محمد عبدالله، العالم الافتراضي ثلاثي الأبعاد، مقال، مجلة الوظائف، ١٠٥٨، مصر ٢٠١٠.

سليمان، عادل بدر، سوبر مفاهيم لعالمنا الافتراضي، مقال، صحيفة النور، ع ٤٤، سوريا ٢٠١٠.

سادسا : مصادر شبكة الإنترنت

اقتصاديو موقع نقودي المالي ٢٠١١، على الموقع

الالكتروني :http://www.I.albamalog

ويكيبيديا، الموسوعة الحرة، المجتمع الافتراضي على الموقع الالكتروني :

http://www.wikipedia.org

http://www.Microsoft.com

http://www.Muxlim.com

المصادر الأجنبية

Abras, Chadia ,(et.al) , "Evaluation an Online Academic Community: 'Purpose' is the Key", in c. Sephanidis & J.Jacko(Eds.)HCI International, Crte, Greece, Human-Computer Interaction, Theories and Practice(Part 1) Volume 2,829-833,USA,2003.

Atissiani, Gabriela, (et.al), "Semiotic Approach For the Design of Adaptive Graphical User Inter faces Using Universal Networking Language", Research, federal university of Santa Catarina, Brazil, 2002.

Bergquist, Magnus & ljungberg Jan, The Power of Gifts: Organiziing Social Relationships in open Source Communities", Blackwell science ltd, Information Systems Journal 11, Sweden, 2001.

Beghetto,Ronaldo, "Virtual in the middle Alternative Avenues For parental Involvement in Middle", levels school, learning house, vol57, issue1, 2001.

Blanchard Anita & Horan, Tom, "Virtual Communities and Social Capital", research publishing, Idea Group, USA, 2000

Catterall, Miriam, "Consumers in Virtual Worlds: Cyberspace", Journal of Consumer Behavior vol.1.3, henry Stewart publications, USA, 2001.

Clarke, Rodney J., "Studies in Organizational Semiotics: an introduction", AJIS,vol.8no.2, Australia, 2001.

Dannecker, Achim & Lechner, Ulrike, "Virtual Communities with a Mission" in the Health Care Sector, Center for Computing

Technologies (TZI), University of Bremen, Germany, 2006.

Gralla, Preston, "How the internet works", Que publishers, USA,2003.

Hara, Noriko & Hew, Khe Foon, "A Case Study of along standing Online Community of Practice Involving Critical Care and Advanced Practice Nurses", Department of Instructional Systems Technology, Indiana University, India, 2006.

Hauben, Michael, the untold history of the ARPA net, 2004. hattp://www.dei.isep.pp./ptdocs/arpa.html.

Jonathan, Steuer, "Defining Virtual reality: Dimension deter mining Telepresence", Journal of Communication, 42(4. Autumn), Canada, 1992.

Jones, Quetin, "Virtual Communities, Virtual Settlements& Cyber-Archaeology: A theoretical Outline", Department of Business Administration, Hebrew University of Jerusalem, 1997.

Leaning, Marcus & Selves, Cyber, "Dissertation ,M.Sc. Social analysis" , Souh Bunk University, London, 1998.

Lee, Heejin & Varey, Richard, "A nalysing Cultural Impacts of Computer-Mediated Communication in Organisations" , research publications, C.Ess and F. Sudweeks (eds).Proceeding Cultural Attitudes Towards Communication and Technology, University of Sydney, Australia,1998.

Licklider, J. & Taylor, R., "The Computer as a Communication Device", Science and Technology ,vol. 76, Germany, 2005.

Navarrete, Celene & Huerta, Espernza, "Building Virtual Bridges to Home: The Use of the Internet by Transnational Communities of

Immigrants", Claremont Graduate University, California, 2006.

Nettle, Daniel, "Using Social Impact theory to Simulate Language Change", Merton College, Oxford and king's College Research Centre, Cambridge, UK, 1999.

Preece, Jenny & Maloney-Krichmar, D. "Online Communities: Design, Theory And Practice", Journal of Computer-Mediated Communication, 10(4),article1, 2005.

Rheingold , Howard, "the virtual communities", Homestegding on the electronic frontier Addison- Wesley publishing, MA,1993.

Rudin, Judy E,"Using Virtual Reality in Education", Oklahoma State University, USA, 1994.

Schoberth, (et.al), "Quantifying the Skewd Distribution of Activity University of in Virtual Communities Within a longitudinal study", Mannheim,2009.

Schubert, Petra & Ginsburg, MarkVirtual Communities of transaction:the role of personalization in Electronic commerce" Haas School of Business, University of California, Berkeley-USA,1999.

Schwier, Richard & Kowch, Eugene, "Characteristics of technology-Based Virtual Learning Communities" ,An earielier version of this paper was Originally presented at the Second National Congress on Rural Education, Saskatoon, Saskatchewan, February 21, 1997.

Turkle, Sherry, "Virtual and its Discontents", searching for community in Cyberspace, the Amercan Prospect,USA, 1996.

Western, Juston, "Virtual Communities", ENLS-119,Tulane University, USA, 2004.

Williams (pr)J. Patriak, "The straightedge Subculture on the internet: a Case study of style display online", Media International, Australia in cooperating culture and policy, No107,Austrlia, 2003, p62