مصادر المعلومات في شبكات التواصل الاجتماعي وتأثيراتها على الاخلاقيات والقيم الاجتماعية

أ.د. حسن رضا النجار
استاذ متمرس / كلية المنصور الجامعة

د. خالدة عبد عبدالله
استاذ مساعد/ كلية الآداب/ الجامعة المستنصرية

المستخلص:

يهدف البحث الى تعريف مصادر المعلومات في شبكات التواصل الاجتماعي، وتأثيراتها على الاخلاق والقيم الاجتماعية، إذ واكب نموًّ المعلومات تغييرات وسائط الاتصال وقيم المجتمع، وأسهمت شبكات التواصل في ايجاد مجتمعات افتراضية تتشكل في فضاءات المعلومات الرقمية في بيئة الانترنت، ووفرت امكانات التواصل بين افراد ينتمون لهويات وثقافات مختلفة، ومن اماكن متفرقة يتحاورون عبر الحاسوب، او الهاتف للوصول الى احتياجاتهم من المعلومات، او انتاج معلومات جديدة، على الرغم من تأثيراتها السلبية.

وتوصل البحث الى عدد من النتائج منها: ان لمصادر المعلومات في شبكات التواصل الاجتماعي عدد من الاستخدامات الايجابية، إذ انها احتوت انشطة الانسان كافة العلمية والادبية والاجتماعية، وفي الوقت نفسه كان لها عدد من التأثيرات السلبية منها: مخاطر نفسية ناتجة عن ادمان الانترنت، واجتماعية كالعزلة وانسحاب الفرد في سلوكه مع الاسرة والاصدقاء والمجتمع، فضلا عن مشاكل النصب والاحتيال وسرقة البيانات الشخصية، وتخريب البرمجيات والاجهزة، كما ان لها مخاطر مستترة كالتأثير على قيم واخلاقيات المجتمع.

وتقدم البحث بعدد من الاقتراحات منها: توجيه الأطفال، وتعزيز دور الاسرة في تنمية السلوك، فلترة المواقع، وتحديد اوقات استخدام شبكات التواصل، التوعية بأساليب التربية وقيم المجتمع واخلاقياته، واقتراح دراسات لتوفير قاعدة معلومات للتنبؤ باحتياجات المعلومات للباحثين واتاحتها لهم، وتنظيم العلاقات الافتراضية بقوانين، لحماية القاصرين من الاطلاع على مواقع تؤثر على مبادئهم الاخلاقية وسلوكهم، وحق الباحثين في الوصول الى المعلومات الموثقة من دون الاخلال بحقوق الملكية لمصادر المعلومات.

الكلمات المفتاحية:

مصادر المعلومات، المجتمعات الافتراضية، وسائل التواصل الاجتماعي، القيم الاجتماعية، تأثيرات شبكات التواصل الاجتماعي

Information sources in social media and their Implications on Social Values.

Prof. Dr. Hassan Reda Alnajjar
Professor / Al-Mansour University College

Dr. Khalida Abd Abdullah
Assistant Professor / Faculty of Arts / Al-Mustansiriya University

Abstract:

The present research aims to study the information in virtual communities and their implication on the social values. Growing information has accompanied by changes in communication means and values of society. The social networks contributed in creating virtual societies that are formed in the digital information space of the Internet environment. The use of social networks although of their disadvantages help, people, of different identities and cultures and from different places.to communicate through using mobile and computer, to get information they need, or to produce new ones .

On the basis of the findings of the present study the researchers have concluded the following :

-Guiding children.

-Enhancing the role of family in directing children behavior.

-Liming the sites.

-Determining times for network use.

-Sensitizing with the methods of education and values of the society.

-Proposing studies help in provide a database with in learn help in predicting with information the researchers need to supply them .

-Organizing the virtual relations by using regulations protect minor of accessing sites that effect on their moral values and behavior and same time enable researchers to access to information they need.

Keywords: Information sources, Virtual Communities, social media, Values, Effects of Virtual Communities

الاطار العام للبحث

المقدمة:

يعيش العالم اليوم في ضوء التقنيات الحديثة التي أثرت بشكل كبير في المجتمعات، ومنها ما تسمى بظاهرة وسائط المعلومات الإعلامية، التي تعدُّ من الظواهر الاجتماعية التي استقطبت الملايين من الأشخاص، بشرائحهم وانتماءاتهم المتنوعة، وفرضت العديد من التحديات التي تؤثر على القيم والثقافة وانماط السلوك للفرد والمجتمع، وشمل ذلك الهوية الوطنية، ونظم التربية والتعليم في المجتمع، لاسيّما مع التفاوت التقني بين البلدان وفي البلد الواحد لدى شرائح المجتمع، فمن خلال تفحص الواقع التقني للوسائط، التي ظهرت نتيجة التطبيقات العلمية في مجال الإعلام والمعلوماتية عبر شبكات الاتصال والتواصل، وقد أدت بدورها إلى تغيير الكثير من المفاهيم الاجتماعية الخاصة ببناء المجتمعات واساليب الوصول الى المعلومات، وقد وفرت وسهلت إيجاد بيئات جديدة ربما تكون في أحيان بديلا افتراضيا يسهل التحكم فيه عن بعد عن المجتمعات الواقعية، و لكن لا واقعية لهذه البيئة التي اعتاد الإنسان على التعامل معها منذ ان وجدت، وهذا البحث محاولة لتسليط الأضواء بشكل مبسط على هذه المجتمعات الافتراضية، ومدى اندماج المجتمعات الواقعية فيها وما تمتاز به من تأثيرات كوسائل ومصادر معلوماتية واعلامية على منظومة السلوك والقيم للمجتمعات.

مشكلة البحث:

أن وسائل التواصل الاجتماعي باتت مصدراً مهمًا للمعلومات، إذ أنها ألغت المسافات الجغرافية والزمانية وجمعت شمل عائلات يتوزع أفرادها في مناطق متفرقة في العالم، فضلا عن أنها سهلت مزاولة الكثير من الأعمال، واستحدث الكثير من الوظائف وفرص العمل ووفرت العديد من الخدمات التي يحتاجها الفرد والمجتمع، فضلا عن انها توفر بيئة تواصلية، تعليمية، وترفيهية مثالية.

إن التعريف بسمات المجتمع الافتراضي على اساس المجتمع الذي يؤدي الى انقطاع العلاقات بين الفرد والمجتمع الواقعي الذي يعيش فيه، ويتميز بإخفاء الفرد نفسه وراء أسماء وصور ورسائل تواصلية متنوعة افتراضية وغير حقيقية، من جانب اخر ادى انغماس الافراد في المجتمعات الافتراضية الى تفكك العلاقات الفيزيقية، والى غير ذلك من سمات المجتمع وقيمه الحقيقية، واصبحت الافتراضية وطن استعاض به الكثير من الافراد عن مجتمعاتهم الواقعية بما اتاح لهم من حرية التعبير عن آرائهم، ومرونة التواصل مع الأهل والأصدقاء إلى جانب التثقيف وتنمية الوعي السياسي والاجتماعي والعلمي عن طريق فتح مجال للمناقشات. رافق ذلك ظهور إشكالات في التعامل مع المجتمعين(الواقعي والافتراضي). او جدليات قائمة على حتميات التحول الى مجتمعات افتراضية في ثلاث مسارات، او ما يعرف بحتمية التكنولوجيا التقنية، وحتمية المعلوماتية، والحتمية الاجتماعية، وتأثير ذلك على ظهور المجتمعات الافتراضية نتيجة التقدم التكنولوجي وتطبيقاته التي اثرت على سلوك الفرد والمجتمع ونتج عنها ظهور هذه المجتمعات.

تتنافس وسائل الاعلام الافتراضي لاحتواء احتياجات الانسان في الاتصال والتواصل مع المجتمع جعلته في مواجهة مع افكار وقيم وعادات مختلفة، وأخذت طريقها لتشغل أدوار مؤسسات التنشئة الاجتماعية (الاسرة، والمؤسسات الدينية، والمؤسسات التربوية، ومؤسسات التعليم ، ومؤسسات المجتمع المدني)، وأصبحت أحد عوامل تثبيت وتغيير الاخلاق والقيم داخل المجتمعات، فضلا عن ان اغراضها لم تعد بريئة تخلو من عمليات التضليل والتعتيم والتحايل على الحقائق في الموضوعات كافة السياسة والامنية، والاقتصادية والتربوية والاجتماعية وغيرها.

اما علماء المعلومات فيجدون في وسائل الاعلام الافتراضي اكبر تجمع معرفي معلوماتي يتدفق باستمرار بقنوات الافكار والجهود العلمية الصريحة والضمنية، بقدر ما تتنوع وسائل التواصل اصبح هناك تنوع في نشر انواع المعلومات والمعارف التي يجري تيارها بالنافع والمفيد، كما يحمل معه الغث والسمين من اشاعات ومعلومات غير مؤكدة او خاطئة واخرى يتعذر التأكد من امانتها العلمية، فضلا عن انسحاب موضوعات الواقع الى المجتمع الافتراضي كالانحلال القيمي والاخلاقي والتربوي، والجرائم، والسحر والشعوذة وقراءات الطالع، فالتجوال الافتراضي والتواصل وبناء شبكة العلاقات المهنية والشخصية يتطلب استثمار وقت وجهد الباحث في البيئة الرقمية تبعا لطبيعة البحث الذي يقوم به ومستوي العمق الذي يتطلبه، وتتنوع المهارات ما بين مهارات عامة أولية، ومهارات ذات صلة بنظام الاسترجاع الذي يحتاج الى احتراف التعامل مع نظم استرجاع المعلومات وفهم استراتيجياته، وتجنب الابتعاد في روابط الفضاء الافتراضي، ويمكن القاء الضوء على مشكلة الدراسة بالإجابة عن عدد من التساؤلات البحثية، منها:

1. ماذا تضيف وسائل التواصل الاجتماعي من ميزات ايجابية لعمليات الحصول على مصادر المعلومات المتنوعة؟
2. بماذا يمكن ان تؤثر مصادر التواصل الاجتماعي على سلوك وقيم واخلاق الفرد والمجتمع؟
3. كيف يمكن توجيه سلوك الافراد والمجتمعات للاستفادة من ايجابيات المجتمعات الافتراضية؟
4. ما مدى تداخل المجتمعات الافتراضية والواقعية، وما مدى احلال احدهما مكان الاخر؟
5. من المسؤول، او المسؤولين عن توجيه النشئ، وتثبيت القيم والمبادئ الاخلاقية لمواجهة التدفق الجارف لقيم واخلاقيات لاتتناسب مع التربية العربية الاسلامية لمجتمعاتنا؟

اهداف البحث:

يهدف البحث الى:

1. التعريف بمصادر المعلومات في المجتمعات الافتراضية.
2. القاء الضوء على التأثيرات الايجابية والسلبية للمجتمعات الافتراضية على قيم واخلاقيات المجتمع.
3. التعرف على مدى مواكبة نموً المعلومات والتغييرات في وسائط الاتصال وانماط منظومة القيم في بنية المجتمع.
4. التعرف على مدى إسهام شبكات التواصل الاجتماعية في ايجاد انماط غير تقليدية من التفاعلات الاجتماعية، والعلاقات التي احدثتها في المجتمعات الافتراضية، التي لا ترتبط بهوية او قومية بذاتها، او

اطار محدد المعالم والابعاد من القيم الاجتماعية المتعارف عليها، ولكنها تجري عبر الفضاء المعلوماتي الرقمي الشبكي الغير متناهي، حيث تتشكل في بيئة الانترنت.

5. التعرف على ما وفرته من امكانات التواصل الاجتماعي والجمع بين افراد ينتمون لهويات واثنيات وثقافات مختلفة، ومن اماكن متفرقة في انحاء العالم يتحاورون فيما بينهم عبر شاشات الحاسوب، او الهواتف الذكية للوصول الى احتياجاتهم من المعلومات. او انتاج معلومات جديدة، مع الاخذ بعين الاعتبار ان مفهوم القيم الاجتماعية من المفاهيم المفتوحة الطرف كونها تقع على الخط الفاصل بين الفلسفة والعلم.

اهمية البحث:

وعرض البحث إشكالات او جدليات قائمة على حتميات التحول الى مجتمعات افتراضية في ثلاث مسارات، او ما يعرف بحتمية التكنولوجيا التقنية، وحتمية المعلوماتية، والحتمية الاجتماعية الناتجة عن العوامل المؤثرة في سلوك المجتمعات، وتأثير ذلك على ظهور المجتمعات الافتراضية نتيجة التقدم التكنولوجي الذي اثر على ظهور هذه المجتمعات، وبيَّن البحث انواع المجتمعات الافتراضية تبعا لأنواع التكنولوجيا المستخدمة.

وتوضيح عدد من الاجراءات التي تسهم في تنظيم السلوك لتقليل الاثار السلبية التي يتركها المجتمع الافتراضي على المجتمعات الحقيقية بعدد من الاقتراحات منها: التوجيه السليم للأطفال، وتعزيز دور الاسرة في تنظيم سلوك الاطفال، وتحديد المواقع وفلترتها، والاوقات التي يستخدم فيها الاطفال شبكات التواصل الاجتماعي، وتوعيتهم، وتحصينهم بأساليب التربية وقيم المجتمع واتكيت واخلاق العلاقات الاجتماعية آدابها وتوجيه ميول الاطفال وسلوكهم بهدف تعليم التفكير، وتحديد الأهداف لتعزيز عملية التربية ؛ فضلا عن اقتراح دراسات بحثية لتوفير قاعدة معلومات متكاملة لتأثيرات المجتمعات الافتراضية على السلوك والقيم الاجتماعية لإمكانية التنبؤ باحتياجاتهم من المعلومات بهدف السعي لتأمينها واتاحتها للباحثين، واخيرا تنظيم العلاقات الافتراضية بصياغة قوانين، تهدف الى حماية حقوق القاصرين من الاطلاع على المواقع التي تؤثر على مبادئهم الاخلاقية وسلوكهم الاجتماعي، وضمان حقوق المؤلفين والناشرين المادية والمعنوية، فضلا عن ضمان حق الاطلاع على التطورات العلمية والوصول الآمن الى المعلومات للباحثين وطلبة العلم.

الدراسات السابقة:

حفل النتاج الفكري في مجالات الدراسة(المعلومات، وسائل التواصل الاجتماعي، المجتمعات الافتراضية، القيم الاجتماعية) بدراسات كثيرةن والنتاج الفكري في تزايد سواء الدراسات العربية او الاجنبية، وتتدرج الدراسات بمستويات متعددة (الماجستير، الدكتوراه، فضلا عن الابحاث في المجلات المحكمة)، وفي هذا البحث انتقاء لشذرات متنوعة من تلك الدراسات منها:

1. الأشطوخي(2015: 486):

اهتمت بدراسة دور المجتمعات الافتراضية في تشكيل قيم الشباب الجامعي من خلال تسليط الضوء على تفاعل الشباب في المجتمعات الافتراضية عبر أنماط التواصل على شبكة الإنترنت، انطلقت من فرض جوهري: أن للمجتمعات الافتراضية دور في تشكيل قيم الشباب الجامعي، بالإجابة عن عدة تساؤلات منها:

- ما المجتمعات الافتراضية و ما استخداماتها ؟
- ما دوافع الشباب للمشاركة فيها؟
- ما أنماطها؟
- ما دورها في تشكيل القيم (السياسية، الترفيهية، الثقافية، النفسية) الاجتماعية للشباب ؟
- هل هناك فرق في العلاقات الاجتماعية بين الشباب في المجتمع الواقعي، والمجتمع الافتراضي؟

أظهرت نتائج الدراسة عدد من الفروق بين المجتمعين الحقيقي والمجتمع الافتراضي، منها ما يتعلق بالمصداقية، والديمومة أو الزوال في أي لحظة بانقطاع الاتصال أو التيار الكهربائي او خلل في الاجهزة، او التقارب والغياب في المكان الجغرافي، العالمية والكونية والمحلية، الاتصال وجها لوجه، اومن خلال وسائط عبر الإنترنت، وأظهرت ايجابيات للمجتمع الافتراضي اهمها تمكين أفرادها من تكوين علاقات اجتماعية جديدة على نطاق واسع، أما أهم سلبياته فكانت التسبب في حدوث مشكلات أسرية، وهدر وقت الشباب وطاقاتهم .

كما أسفرت نتائج الدراسة عن اتفاق غالبية الشباب، أن المجتمعات الافتراضية لا يمكن أن تكون بديلاً عن المجتمعات الواقعية.

2. الفقهاء(2013: 294- 320):

هدفت الدراسة إلى البحث في العلاقة بين عضوية المستهلك في المجتمعات الافتراضية، والقيمة المدركة للمعلومات التي يحصل عليها بسبب عضويته في المجتمعات الافتراضية، ونواياه التسويقية عبر الإنترنت، واختبار الدور الوسيط للقيمة المدركة للمعلومات. ولتحقيق أهداف الدراسة تم اختبار عدد من الفرضيات الصفرية حول تأثير متغيراتها وارتباطها، وجُمعت البيانات الميدانية بطريقة المسح الإلكتروني(Survey Online) لعينة اشتملت على (682) فرداً من أعضاء مواقع التواصل الاجتماعي، وتوصلت الدراسة إلى وجود تأثير معنوي لعضوية المستهلك في المجتمعات الافتراضية في القيمة المدركة للمعلومات، وفي نواياه للقيام بالتسوق الإلكتروني، وإلى وجود تأثير معنوي للقيمة المدركة للمعلومات في نوايا التسوق الإلكتروني لدى المستهلك. وأظهرت نتائج الدراسة أيضا، أن القيمة المدركة للمعلومات ادت دوراً وسيطاً مهما في زيادة قوة التصاحب بين عضوية المجتمعات الافتراضية ونوايا التسوق الإلكتروني. وقدمت الدراسة مجموعة من التوصيات منها أن تقوم منظمات الأعمال بتطوير استراتيجيات تسويق

الكتروني تستهدف تحويل نوايا الأفراد الإيجابية نحو التسوق عبر الإنترنت إلى سلوك فعلي للشراء بالتركيز على تطوير المحتوى المعلوماتي عبر المجتمعات الافتراضية.

3. الهادي(2013):

عرضت اثر شبكات التواصل الاجتماعي على الجوانب التربوية والتعليمية لطلاب جامعة المنصورة وتوصلت الى ان اهم التأثيرات الايجابية من وجهة نظر الطلاب هي تكوين صداقات، وعلاقات اجتماعية جديدة، وزيادة التحصيل المعرفي في مجال التعليم والعمل وتنمية مهارات الحوار، وتبادل الخبرات، ومن سلبياتها هدر الوقت، وممارسة الحرية المطلقة، وامكانية التعرض للاستقطاب السياسي.

4. زكي(2012)

يركز الباحث على دراسة ثلاث متغيِرات مؤثرة في تشكيل رأس المال الاجتماعي الافتراضي: ابتدأها بالثقة داخل المجتمع الافتراضي، والتشبيك الاجتماعي على مستوى الأفراد والجماعات، والمجتمع المحلي والعالمي، ثم عوائد رأس المال الاجتماعي الافتراضي، ينقسم الإطار النظري الى المجتمع الافتراضي، ورأس المال الاجتماعي باعتماده على أفكار المجال العام الافتراضي، وكذلك استناده على بعض الأفكار المرتبطة برأس المال الاجتماعي لدى بعض المنظِّرين، وهم: برديو وكولمان وبوتنام وتان لين، مع محاولة تطبيق أفكارهم من السياق الواقعي على السياق الافتراضي، اما الجزء الميداني فاعتمد منهج البحث الاجتماعي، بتوزيع استبانة، على عينة عشوائيَّة تمثِّل (300 ثلاثمائة) مفردة من الذين يستخدمون مواقع الشبكات الاجتماعيَّة، وخصوصًا الفيس بوك، سواء من الذكور أو الإناث؛ في محاولةِ اكتشاف أفكارٍ جديدة، واستنتاجات تفيد في فَهم المشكلة المدروسة، وجد الباحث ان الأسباب الأساسيةَ التي تدفع الأفرادَ نحو الدخول في تفاعلات الشبكات الاجتماعيَّة عبر الإنترنت أربعةٌ، هي: التواصل مع الأصدقاء، والتسلية والترفيه، وتكوين صداقات جديدة، والاشتراك في مجموعاتٍ تتناسب مع الاهتمامات. وقسم التفاعلات الشبكية الى نوعين: ضمنية بتقديم المساعدة للآخَرين بشكل معنوي من خلال الدعم والمشورة وتبادل الآراء والخبرات، كما أنَّ هناك قيمًا يمكن أن تتحرَّك من الشبكات الاجتماعيَّة هي:

- قيمة الحوار: تعود على المجتمع الواقعيّ من التفاعلات الشبكيَّة.
- قيمة المشاركة: تعود على الشبكات الاجتماعيَّة.
- قيمة التعاون: تعزز المردود القيميّ الإيجابيّ على المجتمع.
- قيمة التسامح: ترتبط بقيمة الحوار.

5. زكي(2004) :

موضوع الدراسة "الجماعات المتشكلة في الفضاء العالمي: تفاعلاتها ومضامينها الاجتماعية: دراسة علي عينة من المتفاعلين عبر الشبكة الدولية للمعلومات، عرضت المفاهيم الأساسية للمجتمع الافتراضي والفضاء الرقمي وثقافة الإنترنت، وطورت مقولات نظرية تسهم في فهم المجتمع الافتراضي، وتحدثت عن إيجابيات وسلبيات هذا النمط من التفاعلات علي المستويين: الفردي والجماعي. وشكلت هذه الرسالة نواة لدراسات المجتمع الافتراضي في وقت مبكر من تكوينه ونشوئه.

المحور الاول: مصادر المعلومات:

يمكن وصف المعلومات بأنها حقائق لوصف الناس، أو الأماكن، أو الموضوعات، أو الأفكار، والتي يمكن الحصول عليها بوسائل متعددة، كالبحث، والاتصال، والملاحظة، والتعلم. اصل المعلومات يرجع الى الكلمة اللاتينية Information . والمعلومات تنتج من تجهيز البيانات كالأرقام، والرموز، والكلمات، والجمل، والعبارات، والتي تعد موادا خام يمكن للإنسان فهمها وتفسيرها وتحليلها لتحدث تغييرا له دلالة في منظومة الانسان المعرفية، وتعمل بمجملها على انتاج المعلومات.

اما مصادر المعلومات: فهي الينابيع التي تُلبي حاجة المستفيدين من المعرفة الإنسانيّة والحقائق، وكلّ ما يطلبونه من معلومات، تواكب التطوّرات التي تحصل في المجتمع في الجوانب العلميّة والتكنولوجيّة.

انواع مصادر المعلومات:

تقسم مصادر المعلومات الى نوعين، الاول مصادر المعلومات التي يحتاجها الفرد لتكوين منظومته الاساس من المعارف والاخلاق والقيم والثقافة الشخصية ليكون انسان صالح في المجتمع او ما يعرب" bag " ground وهذه المصادر ضرورية لكل انسان، وقد كانت تتولى غرسها ومتابعتها الاسرة والمدرسة ومؤسسات المجتمع الاخرى كالمجالس واللقاءات الاجتماعية. اما النوع الثاني فيشير الى المصادر التي يحتاجها الفرد لتطوير قدراته ومعارفه ومهاراته، وهذه المصادر يختارها الفرد تبعا للمرحلة العلمية او الوظيفية او المهنة، ليترقى الى مراتب الاحترافية، وهذه المصادر اختيارية تحددها احتياجات الانسان وطموحه في الحياة ويسمى هذا النوع من المصادر بـ"foreground" وكانت تتولى متابعتها الجامعات والهيئات الاكاديمية والوظيفية ومؤسسات المجتمع المدني، اما الآن وبضوء دخول الانسان وتوغله في استخدام الانترنت وشبكات ووسائل التواصل الافتراضي، اصبحت مصدرا اساس تغني الفرد في كلا النوعين من المصادر فهي المعين الاول الذي يرجع اليه الفرد في تكوين الثقافة العامة، والثقافة الاحترافية فحلت محل الاسرة والمدرسة والجامعة ومجتمع المهنة ومؤسسات المجتمع الاخرى.

المحور الثاني: المجتمعات الافتراضية

تعريفها

يميز (منصوري، 2014: 20) بين مجتمعين: الالكتروني والافتراضي على الرغم من انهما يتشابهان في اعتمادهما على تكنولوجيا الحاسوب والاتصالات والوسائط المتعددة، الا ان اختلافهما في طبيعة العلاقات التي تربط الأفراد والجماعات، إذ إنَّ التفاعُلات الإلكترونيّة في المجتمع الإلكتروني تجمع بين اشخاص يعرفون بعضهم بعضاً في الحياة الواقعية، وهم يَستخدمون الوسيط الإلكتروني كتقنيّة مُساعِدة في الحياة اليوميّة كالمُراسلات بين مدير الشركة وموظّفيه، وبين الأستاذ والطلّاب، إدارة الجامعة، أو علاقة الدولة بالمُواطِنين عبر الحكومة الإلكترونيّة.

اما المجتمع الافتراضي فهو نظام اجتماعي تكنولوجي(هبال و السالم، 2016: 8) يتكون من مجموعة أفراد، يتشاركون عبر شبكة الإنترنت، لفترة زمنيّة لتحقيق غاية أو هدف أو هواية، من خلال علاقة اجتماعيّة – افتراضيّة تُحدّدها منظومة تكنو– اجتماعيّة، يعني ذلك أنّ ما يميّز المجتمع الافتراضي، هو أنّه نِتاج عقول إنسانيّة وتفاعلات آليّة؛ لأنّ باستطاعتهم تصميم المجتمع الذي يريدونه وفق الهدف الذي يحددونه، وهناك تنوّع كبير في هذه المجتمعات لدرجة أنّنا لا نُصادِف أيّ مجال اجتماعي أو سياسي أو ثقافي أو ديني أو اقتصادي أو تعليمي أو ترفيهي إلّا ونجده بين المجتمعات الافتراضيّة.

لقد عرفت المجتمعات الافتراضية بتعاريف عدة منها:

عرفه(الديربي، 2016) نظام اجتماعي تكنولوجي يتكون من أفراد في أماكن متفرقة من أنحاء العالم يتواصلون فيما بينهم عبر شاشات الحاسوب، او الهواتف الذكية، المتصلة بشبكة المعلومات الدولية، ويجمع بينهم اهتمامات مشتركة ويحدث بينهم تفاعلات آلية عن طريق شبكة المعلومات الدولية، قد تكون متزامنة(Benkler، Yochai, 2006: 44) في صورة دردشة Chatting، أو حديث مباشر بالصوت فقط، أو بالصوت والصورة معا، أو غير متزامنة عن طريق الكتابة أو إرسال الصور والملفات الصوتية والمرئية عبر البريد الإليكتروني E–Mail، او محادثات نصية. حيث يتبادلون المعارف والمعلومات فيما بينهم ويكونون علاقات ويمارسون أنشطة مشتركة.

هي مجتمعات على الخط تتفاعل في بيئة الكترونية افتراضية، ويشترك أعضاءها في كثير من الروابط والاهتمامات والأنشطة الاجتماعية المشتركة، وقد يكون هناك حضور طبيعي (شخصي) خلف أجهزة الحواسيب أو لا يكون ذلك أي مجرد حضور افتراضي برامجي في بيئة نظم الذكاء الصناعي.

المجتمعات الافتراضية هي مجموعات من الناس يتفاعلون مع بعضهم البعض برغبتهم الخاصة عبر وسائل الاتصال الالكتروني، وذلك لإشباع رغبات وتحقيق أهداف شخصية.

أما (Howard Rhingold ، 1993: 38) فقد عرفها بأنها تجمعات اجتماعية تشكلت في أماكن متفرقة من أنحاء العالم يتقاربون ويتواصلون فيما بينهم عبر شاشات الحاسوب والبريد الإلكتروني يتبادلون المعارف فيما بينهم ويكونون صداقات يجمع بينهم اهتمام مشترك يحدث بينهم ما يحدث في عالم الواقع ولكن ليس عن قرب، وانما عبر شبكة المعلومات الدولية.

المجتمع الافتراضي:

يعرف في علم الاجتماع انه علم اجتماعي تكنولوجي جديد ينظر إلى المجتمعات الحديثة على أنها مجتمعات تخلو من المجتمع المحلي وطبيعة العلاقات والروابط الاجتماعية المميزة له، بل الإنسان أصبح يعيش وسط بيئة صنعها الإنسان وليست بيئة طبيعية، وهي بيئة ثقافية تتفاعل بنمط ثقافي متميز وان حاجة الإنسان أظهرت مجتمعات محلية جديدة أو أمكنة ثالثة بديلة لكنها نوع جديد غير التي عرفت وهي مجتمعات محلية افتراضية أو جماعات أنترنتية، أو ما سميت بالمواقع الاجتماعية على الانترنت، وجاءت فكرة هذه المواقع الاجتماعية في جزء منها كرد فعل واستجابة لاحتياجات الناس وافتقارهم إلى التفاعلات النشطة في المجتمع الواقعي بعد تفرق وتفكك المجتمعات المحلية الواقعية، وان المجتمعات الافتراضية التخيلية من اسمها فهي تعيش في بيئة الافتراض او ما يسمى بـ(الرقمية)، إذ يلتقي الفرد بمجموعة من الأشخاص بغض النظر عن: المواصفات الشخصية كالجنس، العمر، الهوية، العرق في هذا الواقع ويتم المناقشة والتحاور والاندماج تبعا لما يعرض فيه من أفكار ومناقشات(أوطيب عقيلة،2007: 20).

مواقع التواصل الاجتماعي المكان الافتراضي والزمن الميدياتيكي:

أصبحت تتشكل في بيئة شبكة الإنترنت فضاءات تواصلية عدة جعلت العالم قرية صغيرة يمكن التجوال فيها بأي وقت، وبمرونة وسهولة تجعل منها أمكنة افتراضية يمكن من خلالها التحدث والتواصل بدون أي حدود جغرافية، ويقصد به كل ما له صلة بالفضاء التخيلي، بشقيه المادي والبرمجي(hard & soft) المتمثلة في إبداع سبل جديدة في هندسة الاجهزة والاتصالات والبرمجيات والتكنولوجيات الافتراضية ومن خصائصها البارزة قيام نظام الإنترنت على معادلة زمنية تجمع في الوقت ذاته بالسرعة اللّحظية وسرعة التجوال بالزمن العالمي الذي هو الزمن "العابر للحدود" بين القارات والمجتمعات واللّغات عبر طرائق الإعلام المتعدّد، التي تنقل الصور والرسائل من أي نقطة في الأرض إلى أي نقطة أخرى، ويقابل هذا الزمن، ما أسماه (الحيدري، 2017) " بالزّمن الميدياتيكي"، وصورة ذلك هو أن حياة الفرد اليوم تظلّ متصلة بوسائل الإعلام والاتصال الافتراضي إلى حدّ تفكّك الرّوابط الأسريّة والاجتماعيّة الأخرى.

فالزمن الميدياتيكي هو الزمن الذي يتحقّق في الصلات المستمرة مع وسائل الاتصال لأفراد اجتماعيين افتراضيا ولا يعدو أن يكون زمنا وسائطيا لاعتماده في الإنتاج والتفكير والتواصل والتفاعل على تقنيات الإعلام والاتصال ويحتضن ميول الأفراد واتجاهاتهم بوصفهم متابعين، مستهلكين ومنتجين للمعلومات المتدفّقة بمقادير لم يشهدها تاريخ صناعة مضامين المعلومات، المجتمعات تنتج تمثّلها للزمن عن طريق الأنشطة التي يقوم بها، في المقابل كل مجتمع تقوده منظومة القيم الميدياتيكية (الراوي،2012 :104-105).

نشأة المجتمعات الافتراضية:

إن المجتمعات الافتراضية لم يكن ظهورها فجأة، ولكن كانت نتيجة عوامل متعددة تظافرت لاستحداثها، ولعل من أهمها، الشبكة الدولية للمعلومات وتشكل الفضاء الرمزي، ومع ذلك فإن هذه المجتمعات لم تكتمل صورتها بعد، وذلك لصلتها الوثيقة ببيئة تكنولوجيا الاتصالات، ومجتمع المعلومات العالمي، وهذا المجتمع آخذ في التشكل والتغيير، ولا يستطيع أحد توقع الصورة النهائية للمجتمعات الافتراضية في المستقبل، وذلك لاعتبارات عدة منها:

1. سرعة التغيرات التي تطرأ على هذا المجتمع، وارتباط تحولاته بصناعة الاجهزة والبرمجيات التي تتطور بشكل كبير .

2. تزايد المتفاعلين في السياق الافتراضي، إذ أن هذه التفاعلات بدأت على المستوى النخبوي، اما الآن فتتعامل معها شرائح المجتمع كافة.

3. تفاوت أعمار المترددين على تفاعلات المجتمع الافتراضي، إذ انه لا يقتصر على شريحة عمرية محددة، فالأعمار كافة تتفاعل في هذا السياق منذ الطفولة حتى الشيخوخة.

4. يتواصل الأفراد في التفاعلات الافتراضية ما بين مواقع ومحركات بحث وغرف محادثات، ومجموعات بريدية، وقوائم بريدية، ومنتديات، ومدونات(رحومة، 2007:75) بصور وآليات متعددة.

المجتمع الافتراضي وعلاقات الافراد والقيم الاجتماعية والاسرية

ان الأسرة هي الوحدة الاساسية في تكوين المجتمع، وتعد أحد أهم خطوط الدفاع الاجتماعية التي حافظت على مكانتها منذ القدم كونها ابرز مؤسسات التنشئة الاجتماعية في حياة الانسان، ومن ناحية أخرى تتركز أهميتها في نقل معايير المجتمع وقيمه إلى أفراده جيلا بعد جيل، إذ تعدُّ الأسرة المتغير الرئيس والاساس في تفاعلات افراده، ثم تأتي القيم الاجتماعية لتشكل المتغير التابع، فضلا عن متغيرات وسيطة لها دور في التأثير علي القيم الأسرية، فقد أصبح المجتمع الافتراضي يشكل جزءً من حياة المتفاعلين في فضائه أيضا، ويسمح بتشكيل علاقات أسرية تعرف باسم "الأسرة الافتراضية" وهذه الأسر تسمح لأفرادها اختيار أسرته والتي تعرف باسمه دون التقيد بسن معين، فتعيش هذه الأسرة الجديدة في بوتقة الوطن الافتراضي.

ان الفضاء الافتراضي احدث عالما تواصليا جديدا أصبح واقعا موضوعيا حقيقيا يؤثر في إعادة بناء الوعي والعلاقات والسلوك والقيم في التعامل، وعلاقات الافراد من خلال الشبكات الاجتماعية والقيم الاسرية، إذ ان الافراد يسعون الى البحث عن:

1. المعلومات، والحقائق، والموضوعات الاعلامية والاخبارية والسياسية والتربوية والأدبية والفنية والرياضية والاكتشافات العلمية.
2. الطرائف، والترفيه، والتسلية.
3. العلاقات العاطفية.
4. ومن ثم الى العلاقات الاجتماعية.

و يدرك المتأمل في حقيقة التجمعات الافتراضية علي تشكلاتها المختلفة، أن هذه العلاقات والانخراط المستمر فيها يؤدي إلي قطيعة علي المستويين الاسري والاجتماعي، فهذه العلاقات الافتراضية تؤدي إلي انقطاع العلاقة مع الأصدقاء، جار السكن بل مع الأسرة أحيانا بما قد يؤثر على منظومة القيم الأسرية (زكي، 2013).

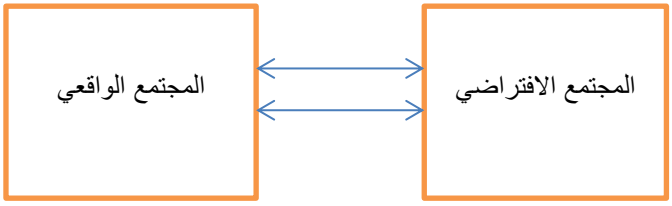
ان الانغماس مع "الكروبات" والمنتديات ومواقع التواصل الاجتماعي، وهذا كله يقلل من التواصل والاواصر الاسرية والقيم الاجتماعية في المجتمع الواقعي، فانشغال الآباء والأمهات بوسائل التواصل جعلهم يقصرون في واجبهم تجاه أبنائهم وبناتهم في التربية والتوجيه، وفي المقابل انشغال الأبناء بوسائل التواصل يقصرون في واجبات الابناء مع والديهم في البر والطاعة (شوشة، 2015).

العلاقة بين المجتمع الافتراضي والمجتمع الواقعي

ان الحدود القائمة بين المجتمعين الافتراضي والواقعي هي حدود وهمية اخذت تتلاشى، وتظهر مخاوف من غربة المجتمع الافتراضي، او الواقعي، فضلا عن مخاوف الاختفاء العالمي، وانهيار قيم الزمان والمكان وموقع ذاكرة الانسان ووجوده في المنطق الافتراضي(كرام، 2017) ، في ضوء تسارع المعلومات وتغير مصادرها واشكالها ومواصفاتها. والشكل الآتي يعبر عن تطور العلاقة بين المجتمعين:

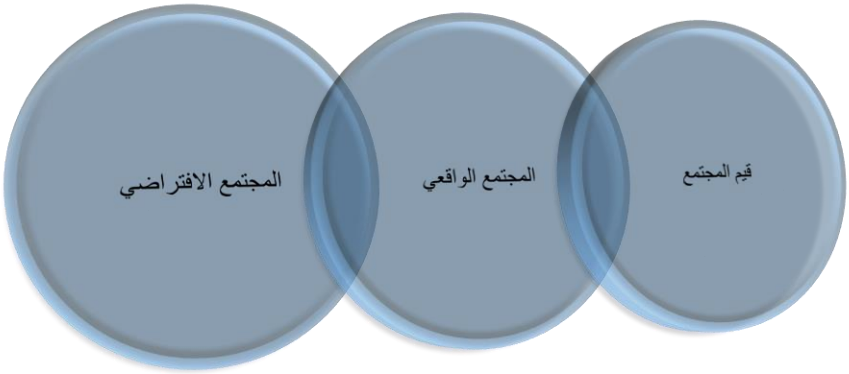
المجتمع الافتراضي والمجتمع الواقعي

شكل العلاقة الآن



شكل العلاقة سابقا

"شكل رقم (1) يوضح العلاقة بين المجتمع الواقعي والمجتمع الافتراضي سابقا وحاليا"



شكل رقم(2) يبين انسحاب القيم كلما توغل المجتمع الواقعي في المجتمع الافتراضي

ويظهر في الشكل (2) اعلاه، ان هناك مصطلحين يوضحان طبيعة كل من المجتمعين الافتراضي والواقعي، إذ هما المكان والفضاء ففي المجتمع الواقعي الطبيعة المادية هي مكان الالتقاء بالروح والجسد ووضوح في المشاعر، الاشارات، وتعابير الوجه وقريب من القيم، بينما المجتمع الافتراضي يكون الالتقاء عبر الفضاء الالكتروني بالأفكار والارادة والابحار فيه توغل وابتعاد عن قيم المجتمع.

ويطلق الباحثون على المجتمع الواقعي مصطلح الانطباعات الدافئة، بينما على المجتمعات الافتراضية مصطلح المجتمعات الباردة، للدلالة على اهمية لغة الجسد (الايماءات، الاشارات، العيون، ملامح الوجه،...الخ) والتي لا تظهر في المجتمع الافتراضي، ويطلق عليها مجتمع الظل، او المجتمع المادي.

المحور الثالث: القيم الاجتماعية

القيم مفردها (قيمة) وتعني الهيئة من حيث الاعتدال والاستقامة، وتعني ما يعتمد عليه الأمر وينتظم به، وقد تعني القائم بالأمر، كما تعني تقدير ثمن الشيء، وهو ما يرتبط بالمعنى الاقتصادي(ثابت، 2016 : ص5).

وتأتي القيمة في اللغة(المعجم الوجيز، 1994: ص 521) بمعنى ما يعتمد عليه الأمر ويقوم به، وتعني العدل والاعتدال، و(القيمة) الثمن الذي(يقاوم) به المتاع ويقوم مقامه، وشيء (قيمي) نسبة إلى القيمة، وقام المتاع جعل له ثمنا معلوما، وقام الرجل الشرع أي أظهره، وأقام الصلاة أدام فعلها. وتأتي بمعنى إزالة العوج، وقوام الأمر: نظامه وعماده، وقوم السلعة أي قدرها وحدد ثمنها، وقام تأتي بمعنى الوقوف من السير والاعتدال، كما في قولهم قامت به دابته أي وقفت، والقائم بالدين المتمسك به الثابت عليه، ومنه قوله تعالى "أمة قائمة" أي مستمسكة بدينها، وتأتي (قيم) بمعنى مستقيم كما في قوله تعالى " ذلك الدين القيَم" ، وقوله تعالى "دينا قيما ملة ابراهيم" أي المستقيم المعتدل الذي لا زيغ ولا ميل فيه عن الحق، وقوله تعالى" وذلك دين القيمة" أي دين الأمة القيمة بالحق، او الملة المستقيمة، والقيم: السيد وسائس الأمر، ويقال في صفة الله تعالى القيوم(سورة البقرة، الآية

255) ، القيَّام القائم بتدبير أمر خلقه في انشائهم ورزقهم وعملهم وعلمه بأمكنتهم وهي صفات للمدح كلها، من أبنية المبالغة.

والقيم مجموعة المبادئ والمثل العليا الموافقة للفطرة، والتي يكتسبها الانسان من مجتمعه، ويضبط بها سلوكه ويحكم على سلوك الآخرين بناء عليها، ويختار أهدافه في ضوئها، مما يحقق له السعادة (الجارحي، 2008 : ص35)

وتعني القيم الاجتماعية الخصائص، أو الصفات المرغوب فيها من الجماعة والتي تحددها الثقافة القائمة مثل التسامح والحق والقوة وهي أداة اجتماعية للحفاظ على النظام الاجتماعي في المجتمع واستقراره، والقيمة هي القدر والمنزلة، ويُعدُّ مفهوم القيمة من المفاهيم الفضفاضة كونه يقع على الخط الفاصل بين العلم والفلسفة فهو مصطلح فلسفي النشأة يهتم بالبحث في الصورة المثلى للسلوك الذي يفضل أن يكون، ولقد استأثرت مجموعة من العلوم بمحاولة تقديم تعريف لمفهوم القيمة التي اختلفت بدورها عن القيم الفلسفية والجمالية، وفي الصفحات القابلة انتقاء لباقة من القيم المرتبطة بالناحية الاجتماعية في هذا الشأن، وتُعدُّ القيم الحكم الذي يصدره الإنسان على موضوع ما مهتدياً بمجموعة من المبادئ والمعايير التي أقرها المجتمع الذي يعيش فيه، والذي يحدد المرغوب فيه والمرغوب عنه من السلوك (بن شمس، 2017: ص 20)

ويرتبط مفهوم القيم الاجتماعية بعدد من المفاهيم والظواهر الاجتماعية الأخرى مثل الاتجاهات، والمعايير، والمعتقدات وقد تم تحديد هذا المفهوم من قبل عالم الاجتماع (بارسونز) على انه عنصر في نسق رمزي مشترك يعد معيارا او مستوى للاختيار بين بدائل التوجيه التي توجد في المواقف، وهي تشكل التزام دقيق وعميق من شانه أن يؤثر في الاختيارات بين بدائل السلوك(كمال، 2017)

وظائف القيم على المستوى الاجتماعي:

ان القيم سواء كانت ضمنية أو صريحة، فردية أو جماعية، تبقى معايير عامة يعتمدها الأفراد والجماعات في الحكم على سلوك المجتمع قبولا أو رفضا، وهي مقاييس اجتماعية، وخلقية وجمالية تقررها الحضارة التي ينتمي إليها أفراد المجتمع تبعا لتقاليد المجتمع واحتياجاته وأهدافه في الحياة(الطيار،2014: ص193. 226) فهي:

1. تحافظ على تماسك المجتمع، فتحدد له أهداف حياته ومثله العليا ومبادئه الثابتة.
2. تساعد المجتمع على مواجهة التغيرات التي تحدث فيه بتحديدها الاختيارات الصحيحة وذلك يسهل على الناس حياتهم، ويحفظ للمجتمع استقراره ووجوده في إطار موحد.
3. تحافظ على ترابط أجزاء ثقافة المجتمع ببعضها حتى تبدو متناسقة، كما أنها تعمل على إعطاء النظم الاجتماعية أسسًا عقلياً تصبح عقيدة في ذهن أعضاء المجتمع المنتمين الى هذه الثقافة.
4. تقي المجتمع من الأنانية المفرطة، والنزعات والشهوات الطائشة، فالقيم والمبادئ في أي جماعة هي الهدف الاسمى الذي يسعى جميع أعضائها للوصول إليه.

5. تزود المجتمع بالصيغة التي يتعامل بها مع العالم، وتحدد له أهداف ومبررات وجوده.

القيم الاجتماعية بين المجتمع الافتراضي والمجتمع الواقعي:

ان المرحلة التي يعيشها المجتمع الآن عربيا وعالميا، ادواتها الرئيسة هي تكنولوجيا المعلومات، ومنظومة الحاسوب والاتصالات، والمنتج الرئيس لها هو المعرفة، ويمكن القول: ان المرحلة يمكن وصفها بتفكك العلاقة بين القيم والمجتمع، ويقصد به تفكك العلاقة بين ما هو قيمي وما هو اجتماعي، اي انحلال الوسائط المتعارف عليها (التقليدية) من ضمنها تلك الوسائط التي كانت تُشدَّد احداهما على الافكار المتداولة بين الناس عبر القيم الاجتماعية، والثانية على العلاقات المتبادلة بين افراد المجتمع.

وتشهد هذه المرحلة حالة من التحلل الاجتماعي في القيم وتفكك الاهداف، ولاسيَّما في الظروف العالمية التي تشهد تحولات في ظهور متغيرات جديدة المعلومات والمعرفة تُحدِث فيها الاثر الاساس، ومن ابرز هذه المتغيرات الانترنت التي ارتبطت معلوماتها بثقافة ما بعد الحداثة والتي ارتبطت ايضا بحدوث تحولات عن توقف التمايز بين ما هو ثقافي وما هو اجتماعي، وان ابرز تفسير يلخص واقع العلاقات الاجتماعية الافتراضية، هي انها تتسم بالانقطاع واللامركزية والاخفاء والتفكك والتمرد والالتباس والفوضى.

وبالمقابل فان للمجتمع الافتراضي قيمه هو الآخر تسهم في تعزيز قيم وأخلاقيات التواصل التي تحقق للهوية الافتراضية استقرارها وتضمن لأفرادها المواطنة الافتراضية، فاعليتها، تنعكس على الممارسة الواقعية الهادفة، ومن هذه القيم:

– قيمة التعارف وهو ضرورة إنسانية لقوله تعالى: "يَا أَيُّهَا النَّاسُ إِنَّا خَلَقْنَاكُمْ مِنْ ذَكَرٍ وَأُنْثَى وَجَعَلْنَاكُمْ شُعُوبًا وَقَبَائِلَ لِتَعَارَفُوا إِنَّ أَكْرَمَكُمْ عِنْدَ اللَّهِ أَتْقَاكُمْ إِنَّ اللَّهَ عَلِيمٌ خَبِيرٌ"(سورة الحجرات: الآية 13)

– قيمة احترام حرية الآخرين

– قيمة احترام الحيز الشخصي لأطراف التواصل

– قيمة المشاركة، والعطاء، والعمل الجماعي.

– قيمة الفاعلية أثناء عملية التواصل.

– قيمة تحفيز الآخرين وتشجيعهم.

– وغيرها من القيم الحضارية الهادفة التي تجدد اتصال الإنسان بعناصر هويته التي تجدد حقيقة اتصاله الوثيق بالقيم المشتركة التي تجمعه بها في انحاء الأرض: الدين، التاريخ، اللغة، الثقافة، المصالح والافكار المشتركة. ولا يتحقق ذلك إلا من خلال إعادة بعثها من المجتمع المدني الافتراضي إلى الممارسة الواقعية عبر ممارسات حقيقية هادفة الى تجسد تلك القيم(بيبيمون ، 2016: ص84) من خلال مجموعة من الانشطة:

كالأعمال التطوعية، والأعمال الخيرية الهادفة لمساعدة الايتام، الارامل، المتشردين، العاطلين عن العمل، ايجاد فرص عمل لخريجي الكليات، والأنشطة التعليمية المجانية، أنشطة تدريب، وتنمية بشرية، وغير ذلك مما يتفق عليه مواطنو المجتمع الافتراضي.

المجتمع الافتراضي وعلاقته ببعض المتغيرات الاجتماعية:

يُعدُّ الإنترنت وما يتواءم معه من التقنيات الحديثة وسيلة من وسائل الاتصال مثله مثل كثير من الوسائل والتقنيات الأخرى، ولاسيَّما شبكات التواصل الاجتماعي التي تتميز فيه عن غيرها من وسائل الاتصال التكنولوجية الأخرى بمستوى التفاعل الذي يجعل من المستفيدين الذين ينتشرون في أماكن متباعدة بالقيام بإرسال واستقبال ما يشاءون من المعلومات في مكان وزمان ما يشاءون، فعند الحديث اليوم عن جهاز الحاسوب والاستخدامات الخاصة بالإنترنت، فإن ذلك يشمل علاقات تفاعلية بين المستفيدين مع بعضهم البعض من جهة، وبين المستفيدين وجهاز الحاسوب من جهة أخرى. فلقد أثرت تكنولوجيا المعلومات على كثير من النواحي الاجتماعية في حياة المجتمعات الحديثة، فدخلت هذه التكنولوجيا حاملة معها جملة من التفاعلات السلوكية الثقافية المرتبطة بها والتي أسهمت وتسهم في التأثير على الفرد والأسرة والمجتمع، وذلك بحكم كونها مظهرا من مظاهر التغير المادي الذي أصاب كثير من المجتمعات المتحضرة، وقد بين عدد من الباحثين إن هذه التطورات المتسارعة في مجال تكنولوجيا المعلومات والاتصالات الحديثة أثرت على كيفية عمل الناس ومكان عملهم ومقداره، ومع من يعملون ويتفاعلون، فتكنولوجيا المعلومات أثرت بشكل كبير على عملية التفاعل الفردي والجماعي داخل المحيط الأسري، وداخل المحيط الاجتماعي للمجتمع الأكبر (زكي، 2012).

تقنيات الاتصال والمجتمعات الافتراضية: جدلية قيم حتمية

يكمن النظر للتغير الاجتماعي برؤية حتمية التغيير والتحول للقيم في ثلاث مسارات (رحومة، 2007 ، ص83) اولها، ما يعرف بالحتمية التقنية Technological Determinism والثاني، ما يعرف بالحتمية الاجتماعية Social Determinism وان لكلا المسارين وجهات نظر تدعم تفسيره، الا ان التفسير الذي قدمه بعض المفكرين في اختلاف معدل التغير في كل من الثقافة المادية واللامادية، نتيجة التأثير التقني في المجتمعات يعدَّ الاساس في التحليل الاجتماعي لتقنيات الاتصال، مع احتمال حدوث تصادم بين التغيير التقني والتغيير الثقافي، ويترتب عليه خلل وظيفي مما يؤثر في تفكير افراد المجتمع، وتتوتر القيم والايديولوجيات السائدة.

وتبرز الحتمية الاجتماعية في مقابل الحتمية التقنية على اساس ان القوى الاجتماعية بأنواعها تمتلك زمام تطور التكنولوجيا وتؤثر في تطويرها وتوجيهها. واشتهر في هذا الاتجاه الامريكي (لزلي وايت) حيث قدم الطرح الآتي: ان النسيج الاجتماعي هو الثقافة المتقدمة بخطى التكنولوجيا، وتبنى المجتمعات البشرية ثقافيا

بوساطة المادية التكنولوجية، وتبنى اجتماعيا بفعل التطور الاجتماعي، بمعنى جدلية الاجتماعي/ التقني. وتُعدَّ وسائل الاتصال عنصرا اساسا في المجتمع، لكن النظر اليها على انها اساس عملية التغيير الاجتماعي ينقلها الى دائرة الحتمية، وهذا ما رفضه علم الاجتماع المعاصر. وتؤدي الثقافة اللامادية، كالأيديولوجيات السياسية والاجتماعية الى تغير واسع في حياة المجتمع، اكثر من تأثير الثقافة المادية في بعدها التكنولوجي، ولكن يصعب قياس هذه التغيرات التغير المادي واللامادي، مما ادى الى اطلاق النظرية النسبية.

اما المسار الثالث فظهر في بداية الالفية الثالثة، اي مفهوم حتمية المعلومات(الحتمية الثالثة) ، اذ لم يعد يقاس مدى تقدم الدول، على اساس نتاجها القومي بل، اجمالي نتاجها المعلوماتي القومي، واهم المفكرين في هذا الاتجاه هو (سكوت لاش) عالم الاجتماع(ابراهيم، 2017: ص 316) ، حيث اهتم بالتغير المعاصر في عصر ما بعد الحداثة، ونبه الى تناقض عصر ما بعد الحداثة، لأنه يفرض على الانسان صعوبة العيش فيه دون ادواته الاتصالية التي تربطه بالمجتمع. فمثلا يصعب العمل من دون توفر (موبايل) هاتف نقال، او حاسوب،... او اي شكل من الاشكال التقنية للحياة الاجتماعية، ويؤكد سكوت لاش انه تصبح لأشكال الحياة خصائص جديدة عن طريق العمل بالتكنولوجيا، واهم هذه الخصائص: هي ان تتسع اشكال الحياة، ويتفاعل كل شيء عن طريق وسائل الاتصال.

ولا يمكن القول ان عوامل التغير يمكن تعليلها بعامل واحد، اذ يبين الواقع تساند عوامل متعددة منها: اقتصادية، وتعليمية، وموارد بشرية، جغرافية، وتكنولوجيا، وقادة مخلصون، واعلام مسؤول، وايديولوجيا موجهة، وراءهم معلوماتيون يحرصون على جمع المعلومات الصحيحة وتوفيرها، وتحليلها، وترميزها، وتأمين ادوات الوصول اليها، تتفاعل هذه العوامل لأحداث التغير، لذلك يصعب تحديد العامل الفاصل في التغير، بشكل ديناميكي عبر الزمن. وقد لاحظ علماء الاجتماع، وعلماء الطب النفسي الدور الذي يؤديه الاعلام الشبكي(التلفزيوني، والرقمي، والنانوي)، اذ جعل من العالم كله قرية صغيرة يتشارك مواطنوها التواصل في المربع الفضي، أيا كان موقعهم، لحظيا، متزامنا في الوقت الحقيقي، بالأصوات والنصوص، والصور، واشكال التعبير الرمزي، في الاحداث المهمة، فتتنمط المشاعر وردود الافعال، وترسخ القيم والافكار نفسها، ولا يقف في وجه ذلك التفاعل سياسات حكومية، او قوانين او نظم او قواعد.

والسؤال الذي تتحدد معالم اجابته، هل تسود قيم الاقوى مقابل الاضعف، والاكثر تمتعا بتقنيات المعلومات والاتصالات، ام يسود الاصح من هذه القيم، او يتولد خليط من قيم ومبادئ وافكار جديدة، تتلاءم مع معطيات مجتمع القرية العالمية، او المجتمع الافتراضي وادواته التواصلية وبرمجياتها الذكية؟

انواع المجتمعات الافتراضية:

ان المجتمعات الافتراضية داخل الفضاء السايبيري تتنوع بشكل ملحوظ وواسع النطاق ومتداخل في كثير من الاحيان، ومن ثم يمكن تصنيف المجتمعات الافتراضية على النحو الآتي(الهادي، 2013):

أولا : أنواع المجتمعات الافتراضية تبعا لتكنولوجيا المعلومات المستخدمة:

ويعتمد هذا التصنيف على نوع التكنولوجيا التي يعتمد عليها بناء المكون التقني للمجتمع الافتراضي، وتعدُّ أهم هذه الأنواع وأكثرها تمثيلا للمجتمع الافتراضي، ومنها :

غرف المحادثات الالكترونية: إذ يتشكل المجتمع الافتراضي في صورة موقع الكتروني يضم غرفة، او اكثر من غرف الدردشة، وفي كل غرفة يمكن لفردين او اكثر من المشتركين في الموقع، وتجمعهم اهتمامات مشتركة، ان يتفاعلوا اجتماعيا مع بعضهم البعض من خلال محادثات الكترونية متزامنة قد تكون نصية، او صوتية او مرئية، وقد تدعم بأدوات اخرى للتواصل ومن امثلتها:

موقع 12 شات http//www.12allchat.com .

مواقع تشارك تسجيلات الفيديو: حيث يتشكل المجتمع الافتراضي على شبكة المعلومات الدولية في صورة موقع الكتروني، يمكن للمشتركين به ان يُحَّملوا عليه مقاطع من تسجيلات الفيديو مصنفة تبعا لعنوان التسجيل، او موضوعه، يتم التفاعل من خلال مشاهدة هذه المقاطع بوساطة المشتركين في الموقع، او الزائرين والتعليق عليها، والرد بمقاطع اخرى ايضا، ومن الامثلة موقع: ww.youtube.com لمشاركة مقاطع تسجيلات الفيديو.

المدونات الالكترونية: وهي شكل من اشكال المجتمعات الافتراضية في صورة موقع الكتروني يديره شخص مسؤول، ويطرح به موضوعات وقضايا نقاشية مشتركة، مصنفة، ومرتبة زمنيا، يتم مناقشتها والتعليق عليها من خلال المشتركين الآرين في الموقع في شكل حوارات الكترونية غالبا ما تكون نصية، مثل موقع مدونة شبابيك /http//www.shababayek.com/blog

المنتديات الإلكترونية: وهي من أشكال المجتمعات الافتراضية الأكثر شيوعا وإقبالا بين المستفيدين، وهي موقع الكتروني ينشئه ويديره ويشرف عليه عدد من الأشخاص، ويتم تقسيمه إلى أقسام تبعا لقضايا ومجالات الاهتمام المختلفة، ويتم اشتراك الأفراد في المنتدى بموجب قواعد وقوانين للعضوية عامة ومعلنة، ويصبح لكل عضو صفحة لبياناته التي تعبر عن هويته الرقمية داخل المنتدى، ويحدث التفاعل الاجتماعي داخل المنتدى من خلال قيام كل عضو في المنتدى بطرح موضوع للنقاش في القسم المناسب، ويتاح لبقية الأعضاء في المنتدى التعليق وإبداء الرأي على هذا الموضوع، ومن أمثلتها: منتدى فتكات للمرأة https://www.fatakat.com

شبكات التواصل الاجتماعي:

تعد شبكات التواصل الاجتماعي أكثر أشكال المجتمعات الافتراضية محاكاة للمجتمع الواقعي، لاسيَّما فيما يتعلق بالطريقة الشبكية في تشكيل العلاقات الاجتماعية بين الأفراد، وهي مواقع إلكترونية يسجل فيه الأفراد على الشبكة عضويتهم من خلال بريدهم الإلكتروني وكلمة مرور خاصة بهم، ومن ثم ينشئ كل عضو صفحة خاصة به تعبر عن هويته الافتراضية التي يتفاعل من خلالها داخل المجتمع الافتراضي ويتعامل مع كل عضو من اعضائه، ويقوم كل عضو بالتعرف على أعضاء آخرين من خلال صفحاتهم الشخصية، ومن ثم يقومون بتكوين صداقات ومجموعات وعلاقات متشابكة داخل الموقع، ويتفاعل الأعضاء والأصدقاء من خلال أدوات للتفاعل الاجتماعي مثل: الدردشات النصية والصوتية والمرئية المتزامنة وغير المتزامنة، أو مشاركات الصور وتسجيلات الفيديو، وإرسال الرسائل على البريد الإلكتروني، من أمثلتها: موقع التواصل الاجتماعي www.facebook.com

ثانيا : أنواع المجتمعات الافتراضية تبعا للمحتوى المعلوماتي:

تصنف المجتمعات الافتراضية تبعا لمحتوى المعلومات المتداول بداخلها والذي يعبر عن اهتمامات أعضائه، وأهداف المجتمع، بغض النظر عن نوع التكنولوجيا المستخدمة فيه، فتوجد المجتمعات الافتراضية الدينية، والأخلاقية، التربوية والتعليمية، العلمية، والتكنولوجية، الاقتصادية، والتجارية، السياسية، القانونية والحقوقية، الصحية والطبية، البيئية والجغرافية، الترفيهية، الأدبية، التربوية والتعليمية والثقافية، العاطفية والجنسية، النفسية والاجتماعية، الصناعية، والحرفية،... وغيرها.

غايات المجتمعات الافتراضيّة ووظائفها:

هناك غايات متعددة للمجتمعات الافتراضية تسعى لتحقيقها منها(الديربي، 2016):

1. غايات قيمية، دينيّة وأخلاقيّة religious and moral، من خلال الدعوة وتبادل النصائح والمواد الدينيّة المسموعة والمرئيّة والمكتوبة، على أن التمحيص واجب والحذر ضروري لأنّ بعض الأفكار التي يتبادلها من يرتادون تلك الفضاءات الإلكترونيّة ليست بريئة من الهوى أو الغرض، الحذر منها فليس كل ما تحمل هذه الرسائل يصمد أمام الجرح والتعديل. لا بدّ أنّ كل من له بريد إلكتروني قد وصلته رسائل فيها أحاديث نبويّة، أو أحاديث قدسيّة، أو أدعية وفيها إلحاح على ضرورة إعادة إرسالها لنيل الأجر والثواب، وبعض ما تحمل هذه الرسائل مستفزّ وبعضها فيه استخفاف بمُستَقبِلها – "انشرها إذا كنت مسلماً" أو "إذا لم تنشرها فأنت لا تحب الرسول (ص)
2. غايات معلوماتية Informatical: توثيق المعرفة الصريحة والضمنية، والمشاركة في ادارة الاصول المعرفية المؤسسية وتنظيمها واتاحتها وتيسير الافادة منها، لاسيما في تطوير وادارة مستودعات المعرفة الرقمية، والمشاركة في الخبرات وانشاء قواعد الخبراء(صالح، 2016: ص35).
3. غايات تجاريّة Commercial : يصدق على هذه الغايات في المجتمعات الافتراضيّة ما يصدق عليها في الواقع من تحايل، ومبالغة من خلال التسويق والإعلان والترويج، تتراوح الغايات التجاريّة الافتراضيّة بين التجارة النظيفة البريئة وبين غسيل الأموال والاحتيال، إذ تمتلئ صناديق البريد الإلكتروني برسائل من دول إفريقية تعرض على المُستَقبِل المجهول أموالاً طائلة في مقابل مساعدة مرسليها في نقلها إلى حساباتهم.

4. غايات سياسيّة Political تابع الشعب العربي ما كان لمواقع التواصل الاجتماعي مثل الفيسبوك وتويتر من تأثيرات بالغة الاهمية في انتقال الثورات من بلد عربي إلى آخر، ومن مدينة إلى أخرى من خلال الدِّعاية والتحريض والتجييش، فضلا عن صفحات المرشَّحين السياسيين للانتخابات(الرئاسة، والمجلس الوطني، ومجالس الشعب).
5. غايات تعليميّة Educational : ليست مواقع التواصل الاجتماعي والمجتمعات الافتراضيّة شرّاً كلها بطبيعة الحال ما لم تغادر التثقيف والإثراء إلى اضاعة الوقت والتفريط والإلهاء، من خلال تبادل الأفكار والمواد التعليمية وتبادل الأخبار والمعلومات والخبرات.
6. غايات ترفيهيّة recreational من خلال تبادل الموسيقى والصور والمقاطع المصّورة وما إلى ذلك، وملاحظة أنّ "رموز السياسة، ونجوم الرياضة، والفن، والموضة" التي تسكن عالمنا الواقعي تظلّ تمارس نفوذها وتأثيرها في المجتمعات الافتراضيّة.
7. غايات أدبيّة literary/ aesthetic من خلال تبادل الكتابات الأدبية وتبادل الآراء حولها، لقد أتاحت المجتمعات الافتراضيّة فرصاً لا حصر لها لنشر الكتابات الأدبيّة التي تتراوح ما بين كتابات بالغة الرداءة وبين كتابات تستحق المتابعة والاحتفاء النقدي.
8. غايات نفسيّة اجتماعيّة social- psychological سعيا إلى الخروج من العزلة، وبناء علاقات اجتماعية تشبع احتياجات الناس بوصفهم كائنات اجتماعيّة.
9. غايات عبثية وهميّة illusory/ erotic على شبكة الإنترنت روابط، ومواقع لا حصر لها لراغبي اللذات الحسيّة، او الوهميّة التي يمكن أن تتحوّل إلى علاقات واقعيّة، لا تقتصر مخاطرها على الخروج على الأخلاق، بل تتجاوز ذلك إلى تدمير الأسر، ورفع معدلات الطلاق في حال إدمان الأزواج، أو الزوجات قضاء أوقاتهم في الجري وراء تلك الأوهام.
10. غايات عاطفيّة emotional قد تنتهي تلك المواقع إلى التأسيس لعلاقات عاطفيّة منها ما ينتهي بالزواج في الواقع، غير أنّ العلاقات التي تبدأ من الفضاء الافتراضي تظلّ تتهدّدها الأكاذيب والأوهام، ما لم تخضع لاختبارات العالم الواقعي.

سمات المجتمع الافتراضي:

يتسم المجتمع الافتراضي بسمات عدة منها(برو وعبدالحميد ، 2013):

1. المرونة والاتساع: انهيار فكرة الجماعة المرجعيّة بمعناها التقليدي، فالمجتمع الافتراضي لا يتحدّد بالمكان الجغرافي، بل بالاهتمامات المشتركة التي تجمع أشخاصا معاً، لم يعرف كلٌّ منهم الآخر بالضرورة قبل الالتقاء الإلكتروني.
2. التواصل بلا انقطاع: هي مجتمعات لا تنام، يستطيع المرء أن يجد من يتواصل معه في المجتمعات الافتراضيّة على مدار الساعة واليوم.
3. العزلة: الانتهاء إلى عزلة، على الرغم مما تعد به من انفتاح على العالم وتواصل مع الآخرين، هذه المفارقة يلخّصها عنوان كتاب لـ(شيري تيركل Sherry Turkel نحن معا، لكنّنا وحيدان/ وحيدون).
4. الاختيار: لا تقوم المجتمعات الافتراضيّة على الإجبار أو الإلزام بل، تقوم في مجمل أنشطتها على الاختيار.

5. الخصوصيّة والسريّة: في المجتمعات الافتراضيّة وسائل تنظيم وتحكّم وقواعد لضمان الخصوصيّة والسريّة، قد يكون مفروضا من قبل القائمين، وقد يمارس الأفراد أنفسهم في تلك المجتمعات الحجب، أو التبليغ عن المداخلات والمواد غير اللائقة، أو غير المقبولة.
6. التمرّد: أنّها فضاءات رحبة مفتوحة للتمرّد والثورة، ابتداء من التمرّد على الخجل والانطواء وانتهاء بالثورة على الأنظمة (الاسرة، المجتمع، السياسيّة).
7. اللامركزية: تبدأ بدرجة عالية من اللامركزية وتنتهي بالتدريج إلى تفكيك مفهوم الهويّة التقليدي الذي لا يقتصر على تفكيك الهويّة الوطنيّة، أو القومية، بل يتجاوزها إلى تفكيك الهويّة الشخصية، لأنَّ من يرتادونها يحملون أسماء مستعارة في أحيان كثيرة، ووجوها ليست وجوههم وبعضهم له أكثر من حساب بأسماء متعددة.

ان المجتمع الافتراضي لا يرتبط ببيئة جغرافية، او هوية وطنية، او قومية محددة لان علاقاته التفاعلية تحدث بوسائط افتراضية الكترونية، هي مواقع شبكات معلومات التواصل الاجتماعي وشبكة الانترنت.

وفي هذا الشأن يمكن الخروج بمجموعة من السمات التي تميز هذا النمط من التفاعلات على النحو الآتي:

1. الانقطاع: ان العلاقات الافتراضية تؤدي الى انقطاع علاقة الفرد على المستوى الاجتماعي مع الاصدقاء، وجار السكن بل، مع الاسرة احيانا، وتستهلك وقت الفرد في علاقات تخرج به عن اطار العلاقات الفيزيقية لتسبح بالفرد في فضاء جديد هو الفضاء الرمزي، وهذا يحدث عندما تتزايد التفاعلات الافتراضية لتتجاوز تفاعلات الفرد الواقعية.
2. تعدد المراكز وتبادلها: تتسم التفاعلات الاجتماعية على المستوى الافتراضي بتعددية المراكز وتبادلها، فهذه العلاقات لا مركز لها، كلها علاقات تخرج من السيطرة، فمن داخل المنتديات او غرف المحادثات، لا توجد سلطة مركزية توجه الحديث، فكل فرد يستطيع ان يكون مركز الجماعة في احيان كثيرة، وكل فرد يستطيع ان يقود الحوار فهذه التفاعلات لا يحتكرها شخص معين، فكلها تفاعلات لامركزية، وتبادل الادوار وارد فيها.
3. الاخفاء: ان العلاقات الاجتماعية الافتراضية في معظمها تجمعات مجهولة الهوية (الافي القليل منها)، فالفرد الذي ينخرط في هذه التفاعلات له الحق ان يخفي نفسه تحت مسميات مختلفة، او ينفصل من هويته، فهوية الفرد او شخصيته تختفي في ظل هذه التفاعلات بل تتباين في قوالب عديدة، فلا يستطيع الداخل في هذه التفاعلات ان يعرف الى من يتحدث.
4. التفكك: ان ابتكار الواقع الافتراضي وعوالمه الالكترونية ادى الى تفكيك العلاقات الفيزيائية بين الافراد (يقصد بذلك ان تفاعلات الواقع الافتراضي التي تتم في اطار الانترنت) اثرت بدورها على تفكيك العلاقة بين التفاعلات التي تقوم على اساس الوجه بالوجه، فتشكل الفضاء الرمزي ادى الى تفكك في العلاقات الفيزيقية بين الافراد

وتشكل نوع جديد من انواع العلاقات الاجتماعية على المستوى الافتراضي، إذ ان للأنترنت دور في التأثير على الاشخاص، وذلك لأنه اتاح فرصة تكوين علاقات اجتماعية سهلة عبر فضائه ساهمت هذه العلاقات في تفكيك ما هو تقليدي من العلاقات الاجتماعية، وتشكيل ما هو افتراضي على المستوى العالمي، إذ ان هذه الجماعات لا ترتبط بهوية بذاتها او قومية معينة ولكنها تجمع بين افراد ينتمون الى هويات مختلفة وقوميات متعددة كل ما يجمعهم هو اهتمامات مشتركة فقط.

5. التمرد: لقد فتح الفضاء السيبري مجال جديد للتمرد والحركات الثورية والتحررية والاتفاق على مناهضة بعض القضايا او المطالبة ببعض الحقوق، فالفرد يستطيع ان يقول ما يريد خارج الضوابط التقليدية للمجتمعات ولاسيما في المجتمعات السلطوية، فلقد فتح الانترنت مجالا جديدا للتفاعلات تقوم على الحرية وتخرج عن سيطرة الدولة، فالمجال مفتوح للاتفاق على الثورات او التظاهرات من دون قيود المكان.
6. الفردية: هناك نزوع في المجتمع الافتراضي وتفاعلاتها الى الفردية، ويقصد بالفردية هذا الانعزال عن السياق الاجتماعي المحيط بالفرد، فالفرد المنخرط في التفاعلات الافتراضية (حتى لو كانت جماعية) الا انه يدخله بوصفه فردا من امام شاشة حاسوب خاصة تأخذه من عالمه الواقعي الى عالم افتراضي، يؤدي ذلك الى نوع من انواع الاغتراب وذلك في حال انفصاله عن واقعه الحقيقي.

ان المجتمع الافتراضي لم يكن ليظهر فجأة، ولكن حدث نتيجة تظافر عدد من العوامل التي أسهمت في ظهوره، من اهمها الشبكة الدولية للمعلومات، وتشكل الفضاء الرمزي، ومع ذلك فان هذا المجتمع لم تكتمل صورته بعد، ذلك لأنه مرتبط بتكنولوجيا الاتصال، وبمجتمع المعلومات العالمي، وهذا المجتمع اخذ في التشكل ولا يستطيع احد التكهن بالصورة الاساسية للمجتمع الافتراضي في المستقبل، لعدة اعتبارات منها:

1. سرعة التغييرات التي تطرا على هذا المجتمع، وارتباط تحولاته بصناعة البرمجيات التي تتطور في عالمنا بشكل ملحوظ
2. كثرة المتفاعلين في السياق الافتراضي، اذ ان هذه التفاعلات بدأت على المستوى النخبوي، والان يتعامل معها كل من يجيد اساسيات التعامل مع الحاسوب.
3. تفاوت اعمار المترددين تفاعلات المجتمع الافتراضي، اذ انه لا يرتبط بشريحة عمرية واحدة، فجميع الاعمار منذ الطفولة حتى الشيخوخة تتفاعل في هذا السياق.
4. تعدد الصور والاليات التي يتواصل بها الافراد في التفاعلات الافتراضية ما بين غرف محادثات ومجموعات بريدية وقوائم بريدية ومنتديات، ومدونات وغيرها من طرق التفاعل.

النتائج: التأثيرات الايجابية و السلبية لمواقع التواصل الاجتماعي:

ان من المسلمات بلا شك، إذ لا يخفى ما لتقنيات المعلومات والاتصالات من ايجابيات وسلبيات، فإن ظهور التقنيات كافة لأول مرة ترصد لها مجموعة من التأثيرات الايجابية والسلبية، ولكن تبقى قدرات الإنسان، شخصيته، وقيمه الاجتماعية والاخلاقية، وسلوكه، فبإمكانه استخدامها لوسائل الخير والعلم، وإمكانية استخدامها للشر أو لمساوئ أخرى لذلك فمن خلال الاطلاع يمكن ملاحظة أن هنالك ايجابيات وسلبيات لأي تقنية معلومات، ويمكن القاء الضوء على تلك الايجابيات والسلبيات بالآتي:

1. ان من ابرز الايجابيات التي أثرت في المجتمعات هي إن الواقع الافتراضي اختزل العالم بشاشة صغيرة يمكن التجوال فيها في أي وقت، واتاحت امكانية التواصل والحوار مع ذوي التخصص والحصول على المعلومات الضمنية، فضلا عن إمكانية الاندماج مع الشعوب الأجنبية والعربية على حد سواء والاطلاع على عادات وتقاليد تلك الشعوب، كما أنها أكثر انفتاحا على الطرف الأخر، وإنها منبرا للحرية، تمكن الناس من الانطلاق او البوح بها من أفكار أو اهتمامات من خلال تكوين صفحة رسمية خاص به ويعرف بها، وقد مكنت التكنولوجيا الحديثة، و لاسيًما شبكات التواصل الاجتماعي من إعادة صلات الصداقة القديمة من خلال عدد من المعلومات التي تثبتها في الملفات الشخصية، الغت الحواجز و المسافات بأنواعها(زمنية، مكانية، لغوية،...)التي تبعد بين الافراد، فضلا عن الكثير من الايجابيات الاخرى.

كما ان لأي تقنية جديدة مساوئ لا تكاد تخلو منها تقنية، ولكن بيد الإنسان تفعيلها أو تجميدها ومن هذه السلبيات هي إضاعة الوقت على شاشات الاجهزة (حاسوب، تاب، هاتف) لساعات طويلة يشكل شبه إدمان عليها، وفقدان الخصوصية الأمر الذي قد يسبب إضرارا معنوية ونفسية لاسيَّما على الشباب، وفي بعض الأحيان تصل لمراحل الابتزاز المادي، وتهديد أمن وسلامة الناس، أو انتحال الشخصية فالعديد من الأشخاص يتقمصون شخصيات اخرى لنشر معلومات مضللة القصد منها تشويه السمعة وغير ذلك.

2. **سلبيات المجتمعات الافتراضية:**

- اختراق منظومة القيم الاخلاقية للمجتمع نتيجة التعرض لثقافات وقيم متنوعة تؤثر على قواعد السلوك والتعامل وعولمة عادات الملبس والمأكل ومظاهر الحياة الاخرى.
- تعرض اجهزة الحاسوب للتلف والخراب بتأثير الفيروسات، والبرامج التخريبية التي تصل عبر الإيميل والمواقع وملفات التحميل.
- تعرض خصوصية المعلومات التي في الاجهزة للاختراق من قبل المحترفين وهواة الاختراق وبرامج التجسس.

- التعب الجسدي والارهاق والاضرار الصحية التي يسببها الاستخدام الطويل للحاسوب والانترنت من أضرار للعيون، والعمود الفقري، والمفاصل، والاعصاب، وزيادة/ او نقصان الوزن، وغيرها من المخاطر الصحية الجسدية.
- الافلام المخلة بالآداب والمثيرة للغرائز عبر مواقعها الكثيرة على الانترنت.
- الادمان الحاسوبي، اذ يقضي الشباب ساعات طوال كل يوم، سواء في مشاهدة امور ايجابية، او مشاهدة موضوعات سلبية. وهذا الادمان صار معروفا ومقننا على مستوى العالم، ويحتاج من الشباب الى الانتباه لان خطورته حادة وجادة، اذ يؤثر في التكوين الشخصي والنفسي لصاحبه، فضلا عن هدر الكثير من الوقت والجهد الطاقات وتعطيل استثمارها.
- متاعب اجتماعية، اذ ينعزل الشباب عن الاسرة، والاصدقاء، والمسجد والمجتمع، وهذا يتسبب في متاعب اجتماعية جمة، اذ يفقد الشباب اصدقائهم، والزوج ايضا يفقد التواصل مع زوجته واولاده، وهي امور جد خطيرة.
- التأخر الدراسي، أن انفاق الطلاب اوقاتا طويلة على مواقع التواصل الاجتماعي يمكن أن تكون له أثار ضارة على وأداء المهام والواجبات الدراسية، وتترتب عليها مجموعة من المشكلات التربوية، مثل: النوم أثناء الدروس، وضعف التركيز، وتشتت الذهن، وضعف القدرة على التذكر، ضعف التحصيل، والتأخر الدراسي.
- الانترنت المظلم، او الإنترنت العميق(The Deep Web)
- إن الإنترنت العميق هو مجموعة مواقع إلكترونية لا تدرج في محركات البحث، بعض المواقع المظلمة هي أسواق تقدم مجموعة من المنتجات أو الخدمات المحظورة، إذ يمكن التوسط او شراء عقاقير غير مشروعة، وأسلحة وسلع مقَلّدة، وبطاقات ائتمان مسروقة، وبيانات مخترقة أو عملات رقمية، أو برمجيات ضارة، وبطاقات الهوية الوطنية، او جوازات سفر. يمكن التعاقد مع الخدمات الرقمية أو الجنائية، بدءاً من حملات البريد المزعج (spam)إلى هجمات تعطيل الخدمات، وتمكن المبتدئين شراء كتب إلكترونية تشرح اساليب مهاجمة المواقع وسرقة الهويات، أو غير ذلك من الأنشطة التخريبية الخطرة غير المشروعة.

المقترحات والتوصيات لتقليل الاثار السلبية للمجتمعات الافتراضية

تتحمل الاسر العبء الاكبر في تربية الابناء وتوجيههم، لذا فان تطوير دور الاسرة بما يتلاءم والرعاية التربوية والنفسية للأطفال والعمل على توعية الاسرة بأهمية مرحلة الطفولة والمراهقة، وواجب العائلة العمل على:

1. التوجه السليم للأطفال لتحديد قيمة هذا الابتكار بما يتناسب وتشكيل شخصية سليمة للأطفال وتزويدهم بالخبرة والمعرفة حول اهميته لاستخدامه الامثل للحاسوب وشبكة المعلومات بعيدا عن القمع الاسري والعنف والاساءة الجسدية والحرمان.
2. تعزيز دور الاسرة لاسيما في تحديد نمط سلوك الاطفال وعادات استخدامهم للأنترنت، فكلما كانت حرية الاستخدام متروكة امامهم زاد احتمال تعرضهم الى ارتكاب السلوك السلبي نتيجة اطلاعهم على امور مختلفة منها السيئ والضار.
3. ينظم اولياء الامور التحكم في تحديد المواقع والاوقات التي يستخدم بها الاطفال هذه المنظومة، إذ إن اغلبهم يفتقرون الى القدرة الواعية لاختيار ما يرونه مناسبا كي لا يحرمهم هذا الاستخدام الى ما لا يحمد عقباه.
4. توعية الاطفال وتحصينهم بأساليب التربية السليمة والقيم الايجابية فيما يخصَّ تجنب افشاء اسرار العائلة وتقدير اهمية حجب المعلومات عن الاشخاص الغرباء لجهلهم بماهية الشخص المتحدث معه من خلال الحوار والمحادثات والمنشورات والتعليقات.
5. العمل على اغناء مصادر ثقافة الاطفال لمد قنوات الاتصال معهم بالقيم التي من شانها تحصينهم ضد كثير من المؤثرات السلبية التي ستصادفهم في حياتهم ومنها استخدامهم الاجهزة الالكترونية وشبكة الانترنت.
6. توجيه ميول الاطفال والاحداث لهدف تعليم التفكير وان يكون هذا الهدف محور العملية التربوية بما يهيئ للأطفال امتلاك ناصية مفاتيح المعرفة ومنهجيتها دون اجهاد العقل بأشياء غير مفيدة.
7. تشجيع الاطفال والاحداث على اتباع الصيغ الرفيعة الاهمية فيما يخصَّ التفكير وضبط النفس بما يجعلهم واعون لما يفعلون بعيدا عن الاستغلال والانحراف.
8. تقليل الهوة او الفجوة ما بين الاطفال واولياء الامور من خلال متابعة ادق التفاصيل بحياتهم بما يبعدهم عن الانزلاق في مهاوي كثير من المشاكل في العالم الافتراضي.

9. القيام بالدراسات المتعلقة بالآثار السلبية لدخول التكنولوجيا عالم الاطفال لتداركها بمعالجات وحلول وآليات مناسبة تهتم بالآثار النفسية لاستخدام شبكة الانترنت بإفراط وسلوكيات مستخدمي هذه الشبكة مقارنة بغير المستخدمين في المجتمع الافتراضي، ونشر هذه الدراسات لتأخذ قسطها من التحليل والانتقاد والتقويم والاضافة.
10. توفير قاعدة معلومات متكاملة فيما يخصَّ مثل هذه المشاكل والتي واكبت ظهور هذا العالم التكنولوجي والالكتروني، تحوي البيانات الدقيقة والتي تتعلق بحجم هذه المشاكل سواء ما كان يتعلق بالإدمان على شبكة الانترنت او الالعاب الالكترونية وصولا الى مضار الجرائم الالكترونية والادمان على وسائل التواصل الافتراضي واستخدام اجهزتها كاللاب توب والاجهزة اللوحية والهواتف الذكية.
11. اتخاذ الاجراءات اللازمة لتشريع النصوص القانونية المناسبة، والتي تستهدف تقييد حرية القاصرين في الاطلاع على المواقع الاباحية المخلة بالآداب ومعاقبة كل من يقوم بالاستعانة بوسيلة من وسائل الاتصال (الانترنت خاصة) لصناعة، او إنشاء، او تشجيع هذه الاتصالات الفاضحة او غير الاخلاقية.
12. تنمية الثقة المتبادلة بين الاباء وأولادهم والامانة والصراحة والمصداقية مع بعضهم البعض، والحوار المتبادل بينهم، واعطاء الحرية المنتظمة لهم بدون افراط ولا تفريط بها.
13. ان الوعي وحسن التصرف، والمنظومة الاخلاقية، فضلا عن قوة الوازع الديني لدى مستخدمي الانترنت هي الفيصل في قضية تأثرهم بما تحتويه شبكة الانترنت من معلومات ضارة وذات تأثيرات سلبية على السلوك الاجتماعي.
14. الرجوع الى الاصالة والتقاليد والقيم الموروثة عن اجدادنا، واعطائها لهم بصورة تناسب مفهومهم ونظرتهم لهذا الواقع وهذه البيئة.
15. اعتماد قوانين دولية تراقب وتتابع الجرائم التي ترتكب من خلال شبكة الانترنت، وتطبيق العقوبات الرادعة بهذا الشأن، للتمكن من الحد من الجرائم والممارسات التي ترتكب من خلال هذه الخدمة.

16. تهيئة وتدريب الوالدين على اساليب التربية الحديثة المصاحبة لعصر التقدم الالكتروني واستخدام وسائل الحماية والمراقبة على الحاسوب والمحافظة على الخصوصية.

17. استخدام انترنت فلتر في المنازل، وهو برنامج توفره الشركات يمنع وصول المواقع غير المرغوبة الى ايادي الاطفال، تسمح بزيادة الرقابة على تصرفات صغار السن في شبكات الانترنت. وبمساعدة هذه البرامج اصبح بالإمكان متابعة ما يشاهده صغار السن، ومراقبة الوقت الذي يتعاملون فيه مع شبكات الانترنت، ووضع قوائم بالعناوين والمواقع الممنوعة، وتقوم بعض البرامج بتجديد تلك القوائم اوتوماتيكيا باستمرار شهريا، ومنها على سبيل المثال برنامج(www.Cyber patrolmicrosys.com)، المستخدم للرقابة ومنع وصول غير البالغين في بعض الفئات العمرية الى المعلومات التي يمكن ان تؤثر سلبا على السلوك والتصرفات، ومن هذه البرامج(Net Nanny(www.netnanny.com

و Little- Brother(www.kansmen.com , وغيرها من البرامج.

18. اشاعة ثقافة الكترونية وتدريب واسع حول معرفة ادوات البحث في وسائل الاعلام الافتراضية التي اصبحت تشكل ضرورة عصرية والخوض في عملها وخصائصها وامتلاكها ونشر ثقافتها، فان العمل لتجنب الاستخدامات والمظاهر السلبية تتطلب معرفة تفاصيل عمله وامتلاك ثقافته، فضلا عن امتلاك مهارات وقدرات البحث عن المعلومات ومعايير تقييمها.

19. اعتماد التغيير والاصلاح في زمن العولمة، وعصر التقنيات والمعلومات، اذ ان الاصلاح يوفر الارادة الحقيقية لتوظيف الامكانات وتسخير القدرات نحو امتلاك التطور، اذ ان توفر الارادة السياسية التي تستطيع تشريع القوانين التي تنظم سلوك الافراد في المجتمع في سياقات أمنة محددة.

20. معالجة مشاكل البطالة وتوفير فرص للولوج الآمن لبيئة العمل بامتلاك المهارات والقدرات التي تسعى التي استثمار الرأس المال البشري والفكري وتوظيف امكاناته الفكرية والبدنية للأبداع والابتكار لبناء المجتمعات وتنميتها.

وتبقى إشكالية التنبؤ بمستقبل التفاعلات الواقعية مع استمرار الانغماس في التفاعلات الاجتماعية الافتراضية، هذه الاشكالية البحثية تستنفر عقول الاكاديميين واهتماماتهم البحثية لمحاولة الاجابة الرصينة عن مستقبل التفاعلات الواقعية في ضوء تنامي الشبكات الاجتماعية في الفضاء المعلوماتي، ومدى اسهام هذه الشبكات الاجتماعية بتنمية رأس المال الاجتماعي وتوجيهه بشكل فعال.

الخاتمة:

ان مخاطر الوجود في العالم الافتراضي وكثرة التردد عليه لا تقتصر على الإصابة بأضرار نفسية واجتماعية ناتجة عن إدمان الإنترنت؛ كالدخول في عالم وهمي بديل تقدمه مواقع الإنترنت مما يسبب آثاراً نفسية؛ إذ يختلط الواقع بالوهم، أو الانسحاب الملحوظ للفرد من التفاعل الاجتماعي نحو العزلة، أو التأثير في الهوية الثقافية واللغة والعادات والقيم الاجتماعية للفرد وسلوكه ومظهره، أو التفكك الأسري، والتمرد، والتأخر الدراسي وهدر الوقت، في الالعاب او المناقشات والحوارات، والروابط الافتراضية والشبكية.

على الرغم من فوائد التواصل في المجتمعات الافتراضية، إلا أن الانسياق غير الواعي لتأسيس العلاقات الاجتماعية الافتراضية عبر الإنترنت، بما قد تتضمنه من نشر المعلومات الشخصية على صفحات المواقع، أو المدونات الإلكترونية، وتبادل المحادثات على الإنترنت قد يشكل مخاطر على مستخدم الإنترنت؛ او استعمال بياناته الشخصية، أو تعرضه إلى: الاحتيال وسرقة الهوية، النصب، الرسائل الإلكترونية الإعلانية المزعجة، التحرش، التهديد، أو المطاردة الإلكترونية، او الهجوم الفيروسي وسرقة بياناته او تخريب اجهزته والعبث ببرمجياته.

وعليه فالنتيجة التي تفرض نفسها مؤداها أن العلاقات الاجتماعية عبر الانترنت، تنطوي على فرص كامنة يمكن الإفادة منها واستثمارها بالوسائل الملائمة، وبما يتفق وخصوصية المجتمع العربي الإسلامي من جهة، كما تنطوي على مخاطر مستترة غير ظاهرة قد تدفع إلى منزلقات مجتمعية تؤثر بالسلب على مرتادي الإنترنت غير الواعيين بمثالب هذه التقنية غير المحدودة من جهة أخرى.

يجد المتخصصون في علم الاجتماع ان المجتمع الافتراضي يخبئ في عباءته الكثير من المفاجآت التي لم يضع المنظرون لها حسابا في موضوعات شتى حتى ان موضوعات مجتمع الواقع بدأت تنسحب الى مجتمع الافتراض فتتحول الى مصائد تجتذب من يضعف في فترة او ظرف محدد مثل مواقع توفر مصادر معلومات عن الانترنت المظلم حيث يسمح بإصدار المواقع الإلكترونية ونشر المعلومات بدون الكشف عن هوية الناشر أو موقعه، والانترنت العميق ومجموع المواقع الإلكترونية كافة التي لم تدرج في محركات البحث. بعض المواقع العميقة حيث تقدم خدمات

معلومات لشراء أو التوسط في شراء العقاقير غير المشروعة والأسلحة والسلع المقَلّدة وبطاقات الائتمان المسروقة والبيانات المخترقة، أو العملات الرقمية، أو البرمجيات الضارة وبطاقات الهوية الوطنية او جوازات السفر(ديفيد بيستشيللو، 2017)، فضلا عن موضوعات الجريمة والعنف والشعوذة والسحر وقراءة الطالع والابراج الفلكية والتنبؤ بالمستقبل، ومواقع وهمية للترويج لبضائع وهمية، او التوظيف والدراسة في الخارج، والنشر وفرص وهمية للعمل والدراسة او العلاج، وغيرها.

اما المتخصصون في علم المعلومات فيجدون ان وسائل الاعلام الافتراضي تعد المكتبة المثالية التي تضم مصار المعلومات الصريحة والضمنية بأنواعها، ان الأشكال التي تم التعرف عليها غالبا في الوسط المادي هي الآن موجودة على الإنترنت في أشكال إلكترونية مثل الكتب الإلكترونية والمقالات والدوريات والصحف, ودوائر المعارف والموسوعات والقواميس أو المعاجم، والكتب السنوية والتقاويم والرسوم البيانية قوائم الكتب والببليوغرافيات والكشافات والمستخلصات والكتب الإرشادية وكتب الحقائق والمخطوطات والكتب الإحصائية و الحوليات والرسائل الجامعية وبحوث المؤتمرات وتقارير البحوث وبراءات الاختراع والمطبوعات الرسمية والكتيبات والنشرات والخرائط ومصادر المعلومات السمعية والبصرية والافلام .

كل هذه المعلومات المتنوعة المصادر والأشكال متاحة على الإنترنت مما سبب كما يري البعض الفوضى المعلوماتية والتي يقتضي الوصول إليها طرق بحثية تختلف عن طرق البحث في البيئة التقليدية (حايك، 2013).

ويرى المتخصصون في علم المعلومات، ان مستخدم المجتمعات الافتراضية يلجأ الى مصادر المعلومات الضمنية بدرجة كبيرة كالمدونات والمحادثات مع المتخصصين، والاعلانات والمعلومات المنشورة على صفحاتهم الشخصية وقراءة التعليقات المتاحة، والاستشارة من ذوي الخبرة وتبادل المنافع وخبرات الاخرين، لا تقل أهمية عن استخدام المصادر الصريحة والموثقة في المكتبات الالكترونية والافتراضية. لكنه في الوقت نفسه تحتاج الى التدريب واتقان وسائل البحث عن المعلومات واستراتيجياته للوصول الى المعلومات الرصينة والتأكد من مصداقيتها.

المصادر والهوامش:

القرآن الكريم.

1. ابراهيم، علي حجازي(2017). "الحملات الاعلامية وفن مخاطبة الجمهور". – عمان: دار المعتز للنشر والتوزيع، ص316 ذكره: على الرابط: http://www.thatsbooks.com/JOMTZ/34453.jhtml
2. أوطيب عقيلة. التكنولوجيات الجديدة للإعلام والاتصال في التعليم: دراسة وصفية تحليلية للتعليم عبر الأنترنت، رسالة ماجستير . جـامعة الجزائر ، آليـة العلـوم السياسيـة والإعلام، قسم علوم الإعلام والاتصال، 2007، متاحة على الرابط: https://www.mobt3ath.com/uplode/book/book-409.pdf
3. برو، محمد، و عبد الحميد، معوش (2013) " الاتصال والتواصل الاسري قديما وحديثا" .بحث في جامعة قاصدي مرباح ورقلة *كلية العلوم الإنسانية والاجتماعية / قسم العلوم الاجتماعية : الملتقى الوطني الثاني حول : الاتصال وجودة الحياة في الأسرة. جامعه المسلية أيام 10/09 أفريل 2013
4. بن شمس، ندى علي حسن(2017) "المواطنة في العصر الرقمي: نموذج مملكة البحرين. معهد البحرين للتنمية السياسية"، سلسلة دراسات. كتاب متاح على الرابط: http://www.bipd.org/publications/InstituteBooks/MediaHandler/GenericHandler/images/publication/Citizenship%20in%20Digital%20Age%20Book.pdf بتاريخ 13/ 4/ 2018، للمزيد من المعلومات مراجعة الرابط: https://ar.wikipedia.org/wiki
5. بيبيمون، كلثوم(2016)" السياقات الثقافية الموجّهة للهوية الرقمية في ضوء تحديات المجتمع الشبكي من التداول الافتراضي إلى الممارسة الواقعية" ع33-34، ص69- 84
6. بيستشيللو، ديفيد(2017) نائب الرئيس ومنسق الأمن وتقنية الاتصالات والمعلومات (ICANN ،ICT)
7. حايك، هيام(2013)" مهارات البحث في البيئة الرقمية" مدونة اكاديمية نسيج على الرابط: file:///C:/Users/Dell/Documents
8. ثابت، خولة(2015) "مصادر القيم في الفكر الإسلامي عابد الجابري: نموذجا"، رسالة ماجستير . الجزائر، جامعة محمد بوضياف
9. رحومة، علي محمد(2007) "الانترنت والمنظومة التكنو-اجتماعية.- بيروت، مركز دراسات الوحدة العربية.
10. رحومة، علي محمد(2007) مصدر سابق ،83
11. زكي، وليد رشاد(2012)" المتغيرات المؤسِّسَة لرأس المال الاجتماعي عبر المجتمع الافتراضي" اطروحة دكتوراه
12. زكي، وليد رشاد(2004) "الجماعات المتشكلة في الفضاء العالمي: بناؤها ومضامين تفاعلاتها الاجتماعية: دراسة علي عينة من المتفاعلين عبر الشبكة الدولية للمعلومات" رسالة ماجستير،

13. زكي، وليد رشاد(2013)" المجتمع الافتراضي دراسة في أزمة منظومة قيم الأسرة المصرية"، المنتدى العربي للعلوم الاجتماعية والانسانية. متاح على الرابط: http://socio.montadarabi.com/t3388-topic
14. زكي، وليد رشاد(2012) مصدر سابق
15. شوشة، نجاح(2015) "أثر وسائل التواصل الاجتماعي في تفكك الأسرة والمجتمع" البيان للبحوث والدراسات. على الرابط: https://www.albayan.co.uk/
16. صالح، عماد عيسى(2016)"مشاركة المعرفة في المجتمعات الافتراضية واثرها على تخصص المكتبات والمعلومات": اللجنة العلمية الدائمة في تخصص المكتبات والمعلومات، عرض تقديمي في شبكة In على الرابط: https://www.slideshare.net/esalh/ss-69933452
17. كرام، زهور(2017) "الافتراضي وأسئلة العلاقة مع الواقع" صحيفة الراكوبة، ملحق الثقافة والفنون. على الرابط: https://www.alrakoba.net
18. كمال، عايد(2017) "تكنولوجيا الاعلام والاتصال وتأثيراتها على قيم المجتمع الجزائري: الشباب الجامعي لتلمسان انموذجا". اطروحة دكتوراه. جامعة ابي بكر بلقايد، كلية العلوم الإنسانية والاجتماعية. متاحة على الرابط: http://dspace.univ-tlemcen.dz/bitstream/112/12308/1/AID%20Kamel.pdf بتاريخ 15/ 4/ 2018، المزيد من المعلومات مراجعة: حارث صاحب محسن . دور وسائل الاعلام في التغيير القيمي في مرحلة الشباب دراسة ميدانية في بعض معاهد هيئة التعليم التقني متاح على الرابط: http://www.iasj.net/iasj?func=fulltext&aId=72485
19. آل عمران:113
20. البقرة: 255
21. البينة:5
22. التوبة:36
23. الجارحي، محمد رأفة محمد صابر(2008) " تنمية بعض القيم التربوية لتلاميذ الحلقة الأولى من التعليم الساسي في مصر في ضوء خبرة اليابان"، اطروحة دكتوراه. كلية التربية، جامعة الزقازيق.
24. الحجرات: 13
25. الحيدري، عبد الله الزين(2017)، "الزَّمن الاجتماعي والزَّمن الميدياتيكي: إعلام ما بعد الثورة في تونس " مقاربات وشهادات : تجمع الباحثات اللبنانيات، ع17، 486ص
26. الديربي، عبدالعال(2016).مصدر سابق
27. . الديربي، عبدالعال(2016). المجتمعات الافتراضية: التعريف، التطور، الغايات: المركز العربي لأبحاث الفضاء الالكتروني. على الرابط: http://socio.montadarabi.com/t3985-topic

28. الراوي، بشرى جميل اسماعيل(2012)، "بشرى جميل الراوي . دور مواقع التواصل الاجتماعي في التغير: مدخل نظري" مجلة الباحث الاعلامي، العدد18. (جامعة بغداد: كلية الإعلام). على الرابط: https://www.iasj.net/iasj?func=fulltext&aId=68848

29. الأشطوخي، شيماء عادل محمد(2015) دور المجتمعات الافتراضية في تشكيل قيم الشباب الجامعي: دراسة ميدانية. رسالة ماجستير. كلية الآداب. جامعة كفر الشيخ، 486 ص

30. الطيار، فهد بن علي(2014) "شبكات التواصل الاجتماعي واثرها على القيم لدى طلاب الجامعة تويتر انموذجا"، المجلة العربية للدراسات الامنية والتدريب .مج 31،ع 61، ص 193. 226

31. الفقهاء، سام عبد القادر(2013)"دور القيمة المدركة للمعلومات كمتغير وسيط في العلاقة ما بين عضوية المستهلكين المجتمعات الافتراضية ونوايا التسوق الإلكتروني في فلسطين " المجلة الأردنية في إدارة الاعمال، مج9، ع2، ص294- 320

32. المعجم الوجيز (1994) مجمع اللغة العربية.- القاهرة: الهيئة العام لشؤون المطابع الأميرية.

33. الانعام:161

34. الهادي، اسماء ابراهيم عبدالحي(2013). ، مصدر سابق. متاح على الرابط: http://socio.montadarabi.com/t3958-topic

35. الهادي، اسماء ابراهيم عبدالحي(2013). "التأثيرات التربوية للمجتمعات الافتراضية" . اطروحة دكتوراه. جامعة المنصورة. على الرابط: https://www.researchgate.net/profile/Asmaa_Hady/publication/2626843

36. منصوري، نديم(2014). سيسيولوجيا الانترنت. – بيروت: منتدى المعارف

37. هبال إسماعيل ومرزاقي سيف السالم(2016)" أثر استخدام المجتمعات الافتراضية في تشكيل القيم الاجتماعية لدى الطلبة الجامعين: دراسة ميدانية على عينة من مستخدمي موقع الفيس بوك طلبة ماسرت إعلام واتصال"، رسالة ماجستير، قسم علوم الاعلام والاتصال، كلية العلوم الإنسانية والاجتماعية، جامعة قاصدي مرباح – ورقلة، 102ص

38. Benkler، Benkler . Yochai, 2006، 2006 Yochai) ذكر في: عبدالحي(2013). مصدر سابق، ص38

39. Howard Rhingold (1993) The Virtual Community: Homesteading on the Electronic Frontier, تاريخ الاتاحة في 2018/4/13 الرابط: https://en.wikipedia.org/wiki/Howard_Rheingold والرابط: http://socio.montadarabi.com