تشكيل الهوية الثقافية في الفضاء الافتراضي

د. كرار ناصر حريب

د. مها اسعد حمزة

الجامعة المستنصرية / كلية الآداب

karrarhreeb@uomustansiriyah.edu.iq

maha.asaad1101a@coart.uobaghdad.edu.iq

الملخص :

يناقش البحث كيفية انتاج هوية ثقافية في الفضاء الافتراضي، الذي أصبح مساحة لإبراز الذات أو إعادة تخيلها بعيدًا عن القيود الاجتماعية والجسدية التقليدية. كذلك تأثير تقنيات المراقبة الحديثة في تشكيل الهوية وتوجيه السلوك، مما يجعل الفضاء الافتراضي بيئة مزدوجة: تمنح حرية التعبير لكنها تُخضع الأفراد لأنماط رقابية غير مرئية. فالفضاء الافتراضي لم يعد مجرد وسيلة للتعبير، بل أصبح بنية تُعيد إنتاج الذات وتُخضعها لأشكال معقدة من المراقبة. في ظل هذا الواقع، تبرز الحاجة لإعادة التفكير في مفهومات الحرية، الهوية، والخصوصية، ومساءلة أدوار المنصات الرقمية الكبرى في توجيه السلوك الإنساني. بالإضافة الى التأكيد على الواقعة التواصلية الافتراضية ودورها كعملية حيوية للبشرية، تُستخدم لنقل المعاني والمشاعر بين الأفراد. كما يعرض البحث مستويات مختلفة من وسائل الاتصال وكيفية تأثيرها على نقل المعرفة. في هذا السياق، يتم التركيز على الهوية الثقافية التي تأثرت بالتطورات الرقمية، وتحديدًا من خلال الفضاء الافتراضي الذي يشكل بُعدًا جديدًا للهوية.

الكلمات المفتاحية: الهوية, الهوية، الثقافة، الهوية الافتراضية، العوالم الافتراضية

Formation of cultural identity in virtual space

Dr. Karrar Naser Hreeb

Dr. Maha A. Hamza

Al-Mustansiryah University /College of Arts

Summary

The research discusses how cultural identity is produced in virtual space, which has become a space for self-expression or reimagining, free from traditional social and physical constraints. The research also explores the impact of modern surveillance technologies on shaping identity and guiding behavior, making virtual space a dual environment: one that grants freedom of expression but subjects individuals to invisible forms of censorship. Virtual space is no longer merely a means of expression; it has become a structure that reproduces the self and subjects it to complex forms of surveillance. In light of this reality, there is a need to rethink concepts of freedom, identity, and privacy, and to question

the roles of major digital platforms in guiding human behavior. In addition, it emphasizes the virtual communicative reality and its role as a vital process for humanity, used to convey meanings and feelings between individuals. The research also presents different levels of communication media and how they impact the transfer of knowledge. In this context, the focus is on cultural identity, which has been influenced by digital developments, specifically through virtual space, which constitutes a new dimension of identity.
Keywords: identity, cultural identity, Virtual Identity, Virtual Worlds

المقدمة

شهدت العقود الأخيرة تحوّلًا جذريًا في كيفية تشكل الهوية الإنسانية، مع انتقال جزء كبير من التفاعل الاجتماعي إلى الفضاء الافتراضي. ولم تعد الهوية حكرًا على الوجود المادي، بل أصبحت تُبنى، وتُعبّر عن الذات، وتُراقب ضمن بيئات افتراضية تتسم بالسيولة والتغير الدائم. في هذا السياق، تبرز قضية فهم كيف يُعاد تشييد الهوية الثقافية ضمن منصات التواصل الاجتماعي، وكيف تندمج هذه الهوية الرقمية في علاقات القوة والمراقبة الحديثة. مع تزايد القلق حيال صعود تقنيات الرقابة الرقمية التي تتجاوز أشكال الضبط التقليدية، لتتحول إلى آليات خفية قائمة على تحليل البيانات، والتنبؤ بالسلوك، والتأثير في القرار الفردي. فلم يعد ذلك الفضاء مجرد وسط ثقافي يتفاعل فيه الافراد، بل أصبح أداة لإعادة تشكيل السلوك والوعي الجمعي، مما يفرض تساؤلات عميقة حول حرية الفرد، والخصوصية، والسيطرة على الذات. ويتمثل الهدف الرئيس للبحث هو **استكشاف كيفية تشييد الهوية الثقافية في الفضاء الرقمي، وعلاقتها بأنماط المراقبة الحديثة**، مع التركيز على تحليل سلطة المراقبة الرقمية، وآثارها على تمثيلات الذات، وحدود الحرية في العصر الافتراضي.

أهمية البحث

في أنه يتناول موضوعًا معاصرًا يتقاطع مع عدة مجالات معرفية، منها الأنثروبولوجيا الرقمية، ودراسات الإعلام، والفلسفة السياسية، من خلال تسليط الضوء على الطريقة التي تُعاد بها صياغة الهوية الثقافية في الفضاء الافتراضي. ففي زمن أصبحت فيه الحياة الرقمية امتدادًا للحياة الواقعية، بات من الضروري فهم الأبعاد الرمزية والتقنية التي تشكّل الذوات الرقمية وتعيد إنتاجها. كما يكتسب البحث راهنيته من تزايد اعتماد الأفراد على المنصات الرقمية لبناء علاقاتهم وتعبيرهم عن ذواتهم، في ظل بيئة اتصالية تدار بخوارزميات تستثمر البيانات الشخصية وتعيد تشكيل التجربة الإنسانية وفق منطق المراقبة والتوقعات السلوكية. ومن هنا، فإن

هدف البحث

استكشاف كيفية تشييد الهوية الثقافية في الفضاء الرقمي، وعلاقتها بأنماط المراقبة الحديثة، مع التركيز على تحليل سلطة المراقبة الرقمية، وآثارها على تمثيلات الذات، وحدود الحرية في العصر الافتراضي.

وفهم تشييد الهوية في السياق الرقمي بانه ليس مجرد تحليل اجتماعي، بل هو مدخل لفهم أنماط السيطرة الحديثة، والتحولات الثقافية العميقة التي يعيشها الإنسان المعاصر.

المبحث الأول

مفهومات البحث *Research concepts*

1- الهوية *Identity*

سؤال الهوية من اهم القضايا المطروحة في الدراسات الاثنية والاجتماعية والنفسية المعاصرة, ورغم تعدد هذه لدراسات وتنوعها الا انه لم يتم القبض على المعنى الدقيق لمصطلح الهوية, نظرا للمفهوم المتشعب الذي يتسع ليشمل القيم والانتماءات المتعددة, (اقليمية, وطنية, قبلية, طائفية, دينية, عرقية) وهذا التعدد يحدث خللا على مستوى وعي الفرد بهويته وعلى المستوى الاجتماعية والثقافي ايضا. ويخلق نوعا من الحيرة ازاء اولوية الانتماء الهوياتي.

تكمن قضية الهوية الثقافية في كونها تنطوي على مضاف(الهوية)[*] ومضاف إليه (الثقافة)، اصطلاحاً: تعرف الهوية في معجم العلوم الاجتماعية, عملية تمييز الفرد لنفسه عن غيره[1]. ذلك يعني بان الهوية صورة الذات، وهي مفهوم مشترك يحمل حاجة الفرد إلى التموضع بالنسبة إلى الآخرين وبالنسبة إلى المجتمع، وبه يكون إدراكه لاستقلاليته مقابلهم، وبذلك تتميز الهوية سيكولوجيًا بالفردية لا بالجماعية. بينما يرى علم النفس أن بناء الهوية يعني بناء الأنا عند كل فرد، ولا نستطيع تناول الهوية إلا من خلال تصرفات ظاهرة؛ لأن ميكانيزمات الهوية غالبًا ما تختفي في أعماق الفرد، وهو ما يجعل الهوية ذات بعد ميتافيزيقي. ويقول **إريكسون** في كتابه: (طفولة ومجتمع) إنه لا يمكن إغفال دور التفاعلات الاجتماعية في بناء الشخصية الفردية. فالأنا- بحسب أريكسون -إنما تنمو من خلال ثماني مراحل متتابعة، يواجه الفرد في كل منها أزمة معينة ويتحدد مسار نموه بكيفية حلّ كل أزمة في سياق لا يمكن إغفال آثاره البيولوجية والشخصية والاجتماعية والثقافية[2].

في الانثروبولوجيا عرفت الهوية بأنها: ادراك الفرد نفسيا لذاته, واتسع هذا المفهوم داخل العلوم الاجتماعية لكي يشمل الهوية الاجتماعية, والهوية الثقافية, والهوية العرقية (السلالية). وهي مصطلحات تشير الى

---

[*] لغويا: الهوية (اسم) مشتقة من الضمير المفرد المذكر (هو), ويراد بها حقيقة الشيء. أو الصفات المطلقة والشاملة والجوهرية للشخص, وتشمل ايضا وحدة الذات. ويقابل مصطلح الهوية العربي كلمة ***Identity*** في الانجليزية وهو أصل الشيء نفسه، أي أن الشيء له الطبيعة نفسها لا للشيء الأخر. وهي مشتقة من كلمة ***Idem*** وتعني الاشياء المتشابهة والمتماثلة. فالهوية تعني المطابقة للشيء نفسه أو لمثيله, أي ما يماثل الشخص أو الشيء من صورة ذهنية هي هويته التي يوصف بها, فالهوية هي الخلفية التي تتكون منها الشخصية الإنسانية. ينظر: جماعة من كبار اللغويين العرب, **المعجم العربي الأساسي**, المنظمة العربية للتربية والثقافة والعلوم, تونس, 1988, ص1276. عفيف البوني, **في الهوية القومية العربية**، مجلة المستقبل العربي، العدد:57, بيروت، مركز دراسات الوحدة العربية،1984, ص5. Compact Oxford English Dictionary of Current English, Edition 3ed, London, Oxford – 2008. معن زيادة ومجموعة من المؤلفين, **الموسوعة الفلسفي العربية**, معهد انماء العربي, بيروت, 1995, ص821.

[1] احمد زكي بدوي, معجم مصطلحات العلوم الاجتماعية, مكتبة لبنان, بيروت, ط2, 1982, ص206.

[2] بريجة شريفة، الهوية الثقافية بين استراتيجيات التشكيل ورهانات الصراع من كتاب الهوية والاختلاف والتعدد، تحرير منير السعيداني، المغرب، مؤمنون بلا حدود، ط1, 2020, ص94.

توحد الذات مع وضع اجتماعي معين, او مع تراث ثقافي معين, او مع جماعة سلالية[1]. فهي أحد أشكال العادة، أو نمط حياة ومنظومة قيم، أو مرجعية ، ذات شيفرة أخلاقية[2].

2- الهوية الثقافية *Cultural Identity*

تعرف الهوية الثقافية بأنها: السيرورة التي تتشارك فيها من الافراد طريقة معينة وموجدة لفهم الكون وافكارا واشكال سلوك في وعي باختلافهم مع مجموعة افراد اخرى. وهو يرى ان الهوية عملية متحركة. بفضلها تتشارك مجموعات من الافراد طريقة معينة وموحدة لفهم العالم[3].

ليس من نافلة التاكيد على انه ما من ثقافة حية ساكنة (ثابتة). قد تكون قواعد السلوك صلبة, ويمكن اللجوء الى ادق الجزاءات لدعم هذه القواعد وقد يكون الخضوع لها مطلقاً؛ ومع هذا, فان من يراقب مجتمعاً تبلغ فيه المحافظة اقصى درجاتها, سيجد, بعد زمن كاف ان بعض التغيرات قد طرأت عليه. بالتالي ليست هناك ثقافة عالمية واحدة، وليس من المحتمل أن توجد في يوم من الأيام، وإنما وجدت، وتوجد وستوجد، ثقافات متعددة متنوعة تعمل كل منها بصورة تلقائية، أو بتدخل إرادي من أهلها، على الحفاظ على كيانها ومقوماتها الخاصة. من هذه الثقافات ما يميل إلى الانغلاق والانكماش، ومنها ما يسعى إلى الانتشار والتوسع، ومنها ما ينعزل حينا وينتشر حينا آخر.

الهوية الثقافية مستويات ثلاثة: فردية، وجمعوية، ووطنية قومية. والعلاقة بين هذه المستويات تتحدد أساسا بنوع (الآخر) الذي تواجهه. فهي كيان يصير، يتطور، وليست معطى جاهزا ونهائيا. هي تصير وتتطور، إما في اتجاه الانكماش وإما في اتجاه الانتشار، وهي تغتني بتجارب أهلها ومعاناتهم، انتصاراتهم وتطلعاتهم، وأيضا باحتكاكها سلبا وإيجابا مع الهويات الثقافية الأخرى التي تدخل معها في تغاير من نوع ما. وعلى العموم، تتحرك الهوية الثقافية على ثلاثة دوائر متداخلة ذات مركز واحد[4]:

1- فالفرد داخل الجماعة الواحدة، قبيلة كانت أو طائفة أو جماعة مدنية (حزبا أو نقابة الخ...)، هو عبارة عن هوية متميزة ومستقلة. عبارة عن (أنا)، لها (آخر) داخل الجماعة نفسها: (أنا) تضع نفسها في مركز الدائرة عندما تكون في مواجهة مع هذا النوع من (الآخر).

2- والجماعات، داخل الأمة، هي كالأفراد داخل الجماعة، لكل منها ما يميزها داخل الهوية الثقافية المشتركة، ولكل منها (أنا) خاصة بها و(آخر) من خلاله وعبره تتعرف على نفسها بوصفها ليست إياه.

3- والشيء نفسه يقال بالنسبة للأمة الواحدة إزاء الأمم الأخرى. غير أنها أكثر تجريدا، وأوسع نطاقا، وأكثر قابلية للتعدد والتنوع والاختلاف.

---

(1) سميث, شارلوت سيمور, موسوعة علم الانسان: المفاهيم والمصطلحات الأنثروبولوجية، ترجمة محمد الجوهري واخرون, المركز القومي للترجمة, القاهرة, 2021, ص531.

(2) بيار بونت, ميشال ايزار, معجم الانثروبولوجيا والاثنولوجيا, ترجمة: د. مصباح الصمد, بيروت, ط2, 2011, ص990.

(3) ادغار موران, النهج, انسانية البشرية, الهوية البشرية, ترجمة:هناء صبحي, ابو ظبي للثقافة والتراث, ط1, 2009, ص103.

(4) محمد عابد الجابري, العولمة والهوية الثقافية – تقسيم نقدي لممارسات العولمة في المجال الثقافي، بيروت، مركز دراسات الوحدة العربية، أبحاث ومناقشات الندوة الفكرية (العرب والعولمة)، ط3،2000 ص 298.

هناك إذن ثلاثة مستويات في الهوية الثقافية، لشعب من الشعوب: الهوية الفردية، والهوية الجمعوية، والهوية الوطنية (أو القومية).

والعلاقة بين هذه المستويات ليست قارة ولا ثابتة، بل هي في مد وجزر دائمين، يتغير مدى كل منهما اتساعا وضيقا، حسب الظروف وأنواع الصراع واللاصراع، والتضامن واللاتضامن، التي تحركها المصالح: المصالح الفردية والمصالح الجمعوية والمصالح الوطنية والقومية.

وبعبارة أخرى إن العلاقة بين هذه المستويات الثلاثة تتحدد أساسا بنوع (الآخر)، بموقعه وطموحاته: فإن كان داخليا، ويقع في دائرة الجماعة، فالهوية الفردية هي التي تفرض نفسها كـ(أنا)، وإن كان يقع في دائرة الأمة فالهوية الجمعوية (القبلية، الطائفية، الحزبية الخ) هي التي تحل محل (الأنا) الفردي. أما إن كان (الآخر) خارجيا، أي يقع خارج الأمة (والدولة والوطن) فإن الهوية الوطنية –أو القومية– هي التي تملأ مجال (الأنا).

3- الهوية الافتراضية *Virtual Identity*

نعيش في عصرٍ تُمكّن فيه التكنولوجيا من طمس الحدود بين الواقع والخيال، أو بين الواقع والافتراضي فمن خلال صورهم الرمزية وملفاتهم الشخصية المرتبطة بها، يُمكن لسكان العالم الافتراضي بناء هوياتهم الافتراضية، والتي يُمكن تشكيلها وفقًا لرغباتهم وتوقعاتهم. ولم تعد البيئات الافتراضية مُقيدة بالحقائق المادية والقيود الوجودية، بل تُوفر للأفراد صفحةً بيضاء لبناء هوياتهم الافتراضية المُنشودة[1]. مُوفرةً إمكانياتٍ جديدةً جذريًا لإعادة تعريف الهوية وإعادة إنتاج الذات. ومن بين جوانب أخرى، يُمكن للمستخدمين، بالاستفادة من حريتهم والاعتماد على مواردهم الخاصة، بناء هوية فريدة لأنفسهم وتعزيزها، باستخدام مجموعة متنوعة من المواد الرمزية المُتاحة, وفي هذا الإطار، لم يعد يكفي التفكير في بناء الهوية أو تطويرها بالمعنى التقليدي فقط، بالرجوع إلى العالم المادي الحقيقي. بل يجب، في حالة سكان العالم الافتراضي، تقسيم السؤال المحوري (من أنا؟) إلى شقين؛ أحدهما يتناول الذات الحقيقية والآخر يتناول الذات الافتراضية. علاوة على ذلك، لا ينبغي اعتبار هاتين الذاتين كيانين منفصلين، بل كيانين يجسدان جانبًا مختلفًا من شخصية الفرد[2]. إلى جانب مفهوم الانغماس المرتبط بالبيئات الافتراضية، هناك خصائص أخرى جديرة بالذكر، لفهم مشاركة الأفراد ووجودهم المماثل في البيئات الافتراضية بشكل أكثر شمولًا. أولًا: العوالم الافتراضية هي بيئات غامرة ثلاثية الأبعاد[1]. وبالتالي فهي قادرة على إحداث إحساس أقوى بالحضور مقارنةً بالمجتمعات الافتراضية القائمة على تقنية ثنائية الأبعاد. ثانيًا: يمكن للمستخدمين

---

(1) Turkle, Sh. (1994) Constructions and reconstructions of self in virtual reality: playing in the MUDs. Mind, Culture, and Activity 1(3): P.163.

(2) Jerry P and Tavares-Jones N (2012) Reflections on identity and learning in a virtual world: the avatar in second life. In: Jerry P, Masters Y, and Tavares-James N (eds) Utopia and Garden Party. Oxford, UK: Inter-Disciplinary Press, P.131.

(1) Banos RM, Botella C, Alcaniz M, et al. (2004) Immersion and emotion: their impact on the sense of presence. Cyberpsychology & Behavior 7(6): P.741.

في العوالم الافتراضية الانخراط في تفاعلات آنية ومتزامنة. وعلى غرار مفهوم الوقت (الزمن) في البيئات غير المتصلة بالإنترنت، لا يمكن إيقاف الوقت في العالم الافتراضي مؤقتًا، مما يُنتج عنه مفهوم الاستمرارية. ثالثًا: اقتُرح أن إحدى وظائف العالم الافتراضي هي توفير مكان ثالث محدد – وهو مفهوم صاغه Ray Oldenburg[2]. حيث يمكن للأفراد التفاعل مع بعضهم البعض بطريقة داعمة ومريحة. هذه الفضاءات المزعومة ليست معادلة للألعاب الإلكترونية أو مواقع التواصل الاجتماعي. بل هي بيئات افتراضية محددة تختلف عن منزل الفرد أو عمله، وتُشكل أرضًا محايدة للتواصل الاجتماعي وتجربة حقائق تميل إلى التباعد عن تلك الموجودة في بيئات الحياة الواقعية[3]. وأخيرًا، تُعدّ العوالم الافتراضية منصاتٍ يُمكّن المستخدمين من تجسيد ذواتهم الافتراضية والشعور بوجودهم الفعلي في البيئة المُعطاة[4]. وتُعد هذه النقطة الأخيرة بالغة الأهمية من الناحية النفسية، إذ يُتيح انغماس المستخدمين في العوالم الافتراضية فرصةً لتجربة تمثيلاتهم الذاتية الافتراضية وامتداداتهم الذاتية. وبهذا المعنى، لا ينظر المستخدمون إلى صورهم الرمزية ككياناتٍ اصطناعية، بل ينظرون إليها كوحداتٍ حية, ومن المثير للاهتمام، أنه على الرغم من الوجود الواسع للأفراد حول العالم في بيئات افتراضية عبر الإنترنت لا يوجد نموذجٌ قائمٌ للهوية الافتراضية في الأدبيات المعاصرة؛ نموذجٌ يتناول الاعتبارات النظرية ويُوفر أساسًا للاستكشاف التجريبي المُستقبلي.

4- العوالم الافتراضية *Virtual Worlds*

يُمثل مفهوم العوالم الافتراضية آفاقًا جديدة في مجال الحوسبة الاجتماعية، ويُتيح مجالاتٍ مثيرةً للاهتمام للاستكشاف في مختلف التخصصات. في روايته الخيالية العلمية (تحطم الثلج Snow Crash[*])، قدّم نيل ستيفنسون N. Stephenson عالمًا افتراضيًا أطلق عليه اسم Metaverse ميتافيرس، وهي بيئةٌ يُمكّن الأفراد فيها من بناء ذواتهم الافتراضية، مع التخلي تمامًا عن حياتهم الواقعية. وبينما خُيّل في الأصل أن أحداث هذه القصة الخيالية تدور في مستقبلٍ بديلٍ وافتراضي، إلا أنه منذ بدايتها، ظهرت العديد من العوالم الافتراضية التي تُحاكي، من نواحٍ عديدة، أفكار ستيفنسون السابقة وتُوسّعها.

في الأدبيات المعاصرة، لمصطلح العالم الافتراضي تعريفات عديدة، ويعود ذلك جزئيًا على الأقل إلى حداثته النسبية وتعقيده. من منظور أوسع، تشمل العوالم الافتراضية مساحات خيالية يمكن وصفها بالكلمات

---

(2) Ray Oldenburg راي أولدنبورغ: عالم اجتماع حضري يكتب عن أهمية أماكن التجمع العامة غير الرسمية. في كتابه The Great Good Place, يوضح Oldenburg كيف ولماذا تُعد هذه الأماكن ضرورية للمجتمع والحياة العامة، حيث يجادل بأن الحانات والمقاهي والمتاجر العامة وغيرها من (الأماكن الثالثة) تلعب دورًا محوريًا في الديمقراطية المحلية وحيوية المجتمع. ومن خلال استكشاف كيفية عمل هذه الأماكن والأدوار المختلفة التي تؤديها، ويقدم Oldenburg أدوات ورؤى في (صناعة الأماكن Placemaking) يمكن أن تكون مفيدة للأفراد والمجتمعات في كل مكان.

(3) Halvorson W (2010) Third places take first place in Second Life: developing a scale to measure the 'stickiness' of virtual world sites. Journal of Virtual Worlds Research 3(3): P.11.

(4) Biocca F, Harms C, and Burgoon JK (2003) Toward a more robust theory and measure of social presence: review and suggested criteria. Presence 12(5): P.468.

(*) تحطم الثلج: رواية خيال علمي للكاتب الأمريكي نيل ستيفنسون، نُشرت عام 1992. ومثل العديد من روايات ستيفنسون، تشمل موضوعاتها التاريخ، واللغويات، والأنثروبولوجيا، وعلم الآثار، والدين، وعلوم الحاسوب، والسياسة، والتشفير، والفلسفة.

أو عرضها من خلال الصور، وهي واقعية للغاية لدرجة أن الأفراد قد يشعرون وكأنهم منغمسون فيها[1]. تتوسط الحواسيب هذه العوالم، وتوجه أبعادها الخيالية والواقعية إلى فضاءات ثلاثية الأبعاد ثابتة (3D). ومن خلال ربط هذه الحواسيب ببعضها البعض عبر شبكة الويب العالمية، يمكن لعدة مستخدمين المشاركة في البيئة نفسها وتجربة الواقع الافتراضي نفسه في آنٍ واحد. ومن خلال انغماسهم، يكتسب الأفراد القدرة على إسقاط خيالاتهم على الفضاء الإلكتروني، وتكوين روابط واقعية مع البيئة ومع سكانها الآخرين[2].

يدخل المستخدمون العوالم الافتراضية من خلال صورهم الرمزية، وهي تمثيلات رقمية محددة لذواتهم الافتراضية علاوة على ذلك، لديهم القدرة على تعزيز الخصائص المادية لصورهم الرمزية من خلال إنشاء ملفات تعريف خاصة بهم، تتضمن معلومات نصية ومرئية. من منظور المشاركين، تُعد إمكانية الانغماس جانبًا ثوريًا للغاية، إذ تُمكّن الأفراد من الانخراط في أنشطة وتفاعلات اجتماعية معقدة ومختلفة تُحاكي العالم الحقيقي[3].على سبيل المثال، يُمكن للمستخدمين حضور الحفلات الموسيقية، وتأسيس الأعمال التجارية، وحضور دورات في الجامعات الافتراضية، والتسوق، والبناء، وتكوين علاقات عاطفية، بل وحتى تكوين عائلات، على سبيل المثال لا الحصر.

يُفرّق بعض الباحثين بين نوعين من العوالم الافتراضية، العوالم الموجهة للألعاب (مثل ***World of Warcraft*** وغيرها من ألعاب تقمص الأدوار الجماعية عبر الإنترنت ***MMORPGs***[*] والعوالم الموجهة اجتماعيًا (***Second Life***)، حيث تستمد السمة المميزة الأساسية من مدى الحرية مقابل عدد القواعد المفروضة. من ناحية، تحتوي ألعاب تقمص الأدوار الجماعية عبر الإنترنت على قواعد ولوائح دقيقة، مما يحد من توفر أنشطة معينة حصريًا لشخصيات محددة. على سبيل المثال، يُسمح فقط للسحرة بممارسة السحر[1]. في هذه البيئات، يتمتع المستخدمون بالمرونة ولكن ضمن حدود معينة فقط. من ناحية أخرى، تمنح العوالم الافتراضية الموجهة اجتماعيًا مستخدميها حرية وخيارات غير محدودة عمليًا لإنشاء شخصياتهم والمشاركة في الأنشطة الافتراضية. بعبارة أخرى، في حين أن مدخلات المستخدم هي بوضوح عامل رئيسي

---

(1) Damer, B. (2008) A brief history of virtual worlds as a medium for user-created events. Journal of Virtual Worlds Research 1(1): P.4.

(2) Wark M (2002) Too real. In: Tofts D, Jonson A, and Cavallaro A (eds) Prefiguring Cyberculture: An Intellectual History. London, UK: MIT Press, P.159.

(3) Wennberg T (2000) Virtual life: self and identity redefined in the new media age. Digital Creativity 11(2): P.69.

(*) ألعاب MMORPG هي ألعاب ضخمة متعددة اللاعبين، تُقام في عوالم مُتصلة بالإنترنت مع عدد كبير من اللاعبين الآخرين. في مُعظم هذه الألعاب، يتحكم كل لاعب بشخصية رمزية تتفاعل مع لاعبين آخرين، وتُنجز مهامًا لاكتساب الخبرة، وتحصل على عناصر. تعتمد هذه الألعاب على مجموعة واسعة من نماذج الأعمال، بدءًا من الألعاب المجانية، والألعاب المجانية مع معاملات صغيرة، والألعاب الممولة بالإعلانات، ووصولًا إلى أنواع مُختلفة من خطط الدفع. كانت مُعظم ألعاب MMORPG الأولى تعتمد على النصوص ومتصفحات الويب، ثم ظهرت لاحقًا ألعاب ثنائية الأبعاد، ومتساوية القياس، وذات التمرير الجانبي، وثلاثية الأبعاد، بما في ذلك على أجهزة ألعاب الفيديو والهواتف المحمولة.

(1) Papagiannidis S, Bourlakis M, and Li F (2008) Making real money in virtual worlds: MMORPGs and emerging business opportunities, challenges and ethical implications in metaverses. Journal of Technological Forecasting and Social Change 75(5): P.613.

في كلا النوعين من البيئات الافتراضية، فإن العوالم الافتراضية الموجهة اجتماعيًا توفر المزيد من الاستقلالية والمرونة لمستخدميها. يأتي تعريف شامل نسبيًا للبيئات الافتراضية الموجهة اجتماعيًا مما يشير إلى أن العوالم الافتراضية مستمرة، المساحات الاصطناعية، ثلاثية الأبعاد، غير المخصصة للألعاب، والاجتماعية في المقام الأول، والتي تحفز مستخدميها على الانخراط في مجموعة متنوعة من التفاعلات الاجتماعية فضلاً عن إنشاء أنواع مختلفة من المحتوى الافتراضي.

ويمكن بسهولة أن يساء فهم هذا على أنه معنى افتراضي ليس حقيقيًا، ولكن كما يمكن أن يؤكد كل مستخدم للعوالم الافتراضية، فإن العوالم الافتراضية حقيقية إلى حد كبير، فهي ليست مثل العالم غير الافتراضي. ويستخدم توم بويلستورف[*] ***T. Boellstorff*** حجة بسيطة للغاية لرفض استخدام كلمة حقيقي بوصفها نقيضًا للافتراضي: (إن افتراض أن العوالم الافتراضية ليست حقيقية يقوض عملنا الأكاديمي عليها: لماذا نهتم بدراسة العوالم الافتراضية إذا لم تكن حقيقية)[2]. في حين أن المستخدمين غالبًا ما يستخدمون "الحياة الواقعية" أو "العالم الحقيقي" عندما يتحدثون عن أشياء خارج عالمهم الافتراضي، فإن القليل جدًا فقط هم الذين يوافقون على أن العالم الافتراضي ليس حقيقيًا بأي حال من الأحوال، حيث أنهم يقضون ساعات حقيقية، وغالبًا ما يكون ذلك بأموال حقيقية. تكوين علاقات حقيقية مع الآخرين أثناء التفاعل في البيئة الافتراضية. لذا يحدد ***Boellstorff*** (الفعلي) على أنه عكس (الافتراضي) ويجادل بأن الافتراضي يشير ضمنًا إلى الاقتراب من الفعلي دون الوصول إلى هناك[1]. ولذلك يحاول العالم الافتراضي محاكاة الأماكن والمجتمعات والأشياء والمخلوقات بأكبر قدر ممكن من الدقة، لكنه لا يتجاوز الحدود ليصبح واقعًا ماديًا.

من ناحية أخرى، تستخدم بوني ناردي ***B. Nardi***[*] مصطلح الواقعي كعكس لكلمة الافتراضي، وتجادل بأن الفعلي يحمل نفس الخطأ الدلالي لكلمة الحقيقي. كما أن مصطلحات أخرى مثل غير متصل أو مادي غير كافية، إذ توحي بأن المتصل وغير المتصل بالإنترنت يحملان نفس الخطا الدلالي لكلمة الحقيقي[2].

وتقترح ***Nardi*** أن اللغة لا تزال تلحق بالواقع الجديد للعوالم الافتراضية، وأنه على الرغم من عدم وجود مصطلح مناسب حاليًا لوصف عكس الوجود الافتراضي، إلا أن هذا قد يتغير في المستقبل. أنا شخصياً أتفق مع نقاط ***Nardi & Boellstorff***. على الرغم من أنني أختلف بشدة مع التعامل مع العوالم

(*) توم بويلستورف Tom Boellstorff : عالم أنثروبولوجي أميركي, شملت اهتماماته أنثروبولوجيا الحياة الجنسية، وأنثروبولوجيا العولمة، والأنثروبولوجيا الرقمية، ودراسات جنوب شرق آسيا، وأنثروبولوجيا فيروس نقص المناعة البشرية/الإيدز، والأنثروبولوجيا اللغوية.

(2) Boellstorff, T. (2015). Three Real Futures for Virtual Worlds. Journal of Virtual Worlds Research, 8(2), P.2.

(1) Boellstorff, T. (2008). Coming of Age in Second Life. Princeton, Oxford: Princeton University Press. P.19.

(*) بوني ناردي B. Nardi عالمة انثروبولوجية امريكية وأستاذة فخرية في قسم المعلوماتية بجامعة كاليفورنيا، قادت مختبر أبحاث TechDec في مجالات التفاعل بين الإنسان والحاسوب والعمل التعاوني المدعوم بالحاسوب. وتصميم التفاعل، والألعاب، ووسائل التواصل الاجتماعي، والمجتمع والتكنولوجيا. اشتهرت بعملها في نظرية النشاط، التي تقدم أساسًا لفهم علاقتنا بالتكنولوجيا.

(2) Nardi, B. (2015). Virtuality*. Annual Review of Anthropology, 44(1), P.20.

الافتراضية على أنها "غير حقيقية"، إلا أن ناردي على حق عندما أشار إلى أن كلمة فعلي تحمل نفس الدلالات التي تحملها كلمة حقيقي قرارها باستخدام العالم الحقيقي كبديل لـ العالم الافتراضي ينبع من عدم وجود بدائل أفضل وانتشار استخدام هذا المصطلح على نطاق واسع داخل مجتمع سكان العوالم الافتراضية. في حين أنني سأقدر إدخال كلمة أكثر ملاءمة لوصف غير الافتراضي، طالما أن لغتنا لم تتطور بعد، فمن الممكن الموافقة على استخدام كلمة الحقيقي (الإشكالية)، ولكنها شائعة.

المبحث الثاني

مظاهر الهوية *Aspects of identity*

لمفهوم الهوية تاريخٌ حافلٌ بالاستكشاف والتنوع في العلوم الاجتماعية. منذ العمل الرائد والأساسي لإريك إريكسون[*] ***E. Erikson*** حول تطور الهوية في خمسينيات القرن الماضي، توسّع المعنى التقليدي للهوية، مُدركًا تأثير التغيرات المجتمعية والثقافية المختلفة، المتداخلة مع تأثير العولمة والابتكارات التكنولوجية الحديثة. وبمعناها الأوسع، تُجسّد الهوية الإجابات الضمنية والصريحة على سؤال (من أنا)، وتشمل نطاقًا واسعًا من المحتويات والعمليات[1]. ويُعتقد أن تطور الهوية يمر بمراحل مُحددة يُمكن التنبؤ بها، مُدمجًا باستمرار المُدخلات والتغذية الراجعة من البيئة[2]. ويمكن التمييز بين أربعة مستويات مميزة للهوية، بما في ذلك الهويات الفردية والعلائقية والاجتماعية والمادية[3]. يمثل كل مستوى من هذه المستويات عناصر محتوى وسياق مختلف، ويمكن وصفها بعمليات مميزة تكمن وراء بناء الهوية المعينة وصيانتها وتعديلها.

تتألف الهوية الفردية – التي يشار إليها أيضًا بالهوية الشخصية – من مجموعة من الخصائص المستقرة نسبيًا التي ينسبها الأفراد إلى أنفسهم, يمكن اعتبار الهوية الفردية بمثابة أداة يمكن للفرد من خلالها بناء قصة حياته الشاملة والتي تتضمن الأهداف والمعتقدات والقيم[4]. يشير المستوى الثاني، الهوية العلائقية،

---

[*] رائد من رواد التحليل النفسي ما بعد الفرويدي في القرن العشرين, وشيخ التحليل النفسي, أثرت كتاباته عن علم النفس الاجتماعي، والهوية الفردية، وتفاعلات علم النفس مع التاريخ، والسياسة، والثقافة في التوجهات التخصصية في دراسة المشكلات النفسية, اقترن اسمه بمصطلح الهوية الذي بلوره من خلال عمله العيادي التحليلي مع البالغين, برزت اصالة اريكسون من خلال ربط التحليل النفسي مع التخصصات الأخرى, بدءا من التربية والانثروبولوجيا الثقافية مرورا بعلم الاجتماع والتاريخ وانتهاء بالأدب واللاهوت, تمثلت براعته في قدرته على الملاحظة وسرد لحكايات الشيقة, التي جعلت كتاباته تتميز بأسلوب شيق متداخل بعضها ببعض. عاش مع قبائل الهنود الحمر في أمريكا وجال العالم ناشرا الأفكار التحليلية النفسية, وتركز جل اهتمامه في مؤلفاته على نشر روح الاندماج والمصالحة عبر التأكيد على المشتركات بين وجهات النظر والأفكار المختلفة.

(1) Leary MR, Wheeler DS, and Jenkins TB (1986) Aspects of identity and behavioral preference: studies of occupational and recreational choice. Social Psychology Quarterly 49(1): P.15

(2) Marcia JE (1966) Development and validation of ego identity status. Journal of Personality and Social Psychology 3(5): P.556.

(3) Vignoles VL, Schwartz SJ, and Luyckx K (2011) Introduction: toward an integrative view of identity. In: Schwartz SJ, Luyckx K, and Vignoles VL (eds) Handbook of Identity Theory and Research. Vol. 1. New York, NY: Springer, P.17.

(4) McAdams DP (2006) The problem of narrative coherence. Journal of Constructivist Psychology 19(2): 119.

إلى تلك الأدوار التي تتجلى من خلال التفاعلات الاجتماعية المختلفة، مع التركيز بشكل خاص على أهمية التغذية الراجعة الاجتماعية[5]. المستوى الثالث وفي إطار الهوية الاجتماعية، يميل ويتحدد مفهوم الذات لدى الأفراد إلى حد كبير بانتمائهم المُتصوَّر إلى مجموعات اجتماعية مُختلفة، بما في ذلك تلك المرتبطة بالعرق والجنسية والدين والجنس والأسرة[6]. وللحفاظ على شعورهم بالذات، يُحفَّز الأفراد على الالتزام بمعايير وتوقعات جماعية مُعيَّنة. وأخيرًا، المستوى الرابع, تعكس الهوية المادية الامتداد المادي للذات، في إشارة إلى المدى الذي ينظر به البشر إلى بعض المصنوعات المادية،
مثل الملابس والسيارات وحتى الأماكن، بوصفها عناصر طبيعية مرتبطة بهوياتهم[7].

قبل العصر الرقمي الحالي، كان تطوير الهوية مقيدًا بالحقائق المادية وقيود الحاضر، بالإضافة إلى الحاجة إلى البناء على المجموعة المحدودة نسبيًا من تجارب الفرد السابقة. وفقًا لذلك تلعب الانعكاسية دورًا حاسمًا في تحقيق شعور عام بالذات والهوية، والذي يرتبط في ظل الظروف غير المتصلة بالإنترنت بالعالم المادي الذي يعيش فيه البشر. ومع ذلك، فإن ظهور البيئات الافتراضية فتح الباب أمام المستخدمين لتجربة لقاءات افتراضية مختلفة، وكثير منها لن يكون ممكناً أو ممكناً في العالم الحقيقي المادي البحت.

المبحث الثالث

تشييد الهوية الثقافية افتراضيا *Virtually constructing cultural identity*

وضع رينيه ديكارت نظرية مفادها أن العقل كان أكثر واقعية من الجسد الذي يسكن فيه. قد يتساءل البعض ذلك عما إذا كنا، في الفضاء الافتراضي، نتطور إلى مرحلة ستحل فيها الحياة الافتراضية محل حياتنا الحقيقية، أو إذا كان هذا هو الحال بالفعل.

ما الهوية الحقيقية للفرد؟ عادة ما نفترض أنه يجب أن تكون الذات التي تقدمها للآخرين وتجربتها بوعي في حياتك اليومية. لكن هل هذه هي الذات الحقيقية؟ كثير من الناس يتجولون في حياتهم وهم يرتدون (اقنعة) مختلفة تمامًا عما يفكرون ويشعرون به داخليًا... غالبًا ما تكشف أحلام اليقظة والتخيلات لدينا عن الجوانب الخفية لما نحتاج إليه أو نرغب في تحقيقه. إذا أسقط الناس شخصية ***F2F***[*] المعتادة وأعادوا الحياة عبر الإنترنت إلى تلك الهويات المخفية أو الخيالية، فربما لا يكون ذلك بطريقة ما أكثر واقعية أو حقيقية؟

يمكن اعتبار عدة عوامل تلعب دورًا في تحديد هوية المرء في أي وقت محدد؛ الطريقة التي نلبس بها، نتحدث، آرائنا السياسية، انشطتنا الاقتصادية, ممارساتنا الدينية, تفاعلنا مع الآخرين، على سبيل المثال،

[5] Swann WB (2005) The self and identity negotiation. Interaction Studies 6(1):P.74.
[6] Segal L (2010) Genders: deconstructed, reconstructed, still on the move. In: Wetherell M and Mohanty CT (eds) The Sage Handbook of Identities. London, UK: Sage, P.329.
[7] Belk RW (1988) Possessions and the extended self. Journal of Consumer Research 15(2): P.148.

[*] F2F: عبارة عن شبكة حاسوبية تعتبر نوعا من شبكات نظير الى نظير (Peer-to-Peer) (P2P) بحيث يقوم المستخدم فقط بإجراء اتصالات مباشرة مع الأشخاص الذين يعرفهم ويمكن استخدام كلمات مرور او التواقيع الرقمية (Digital Signatures) للتواصل ضمن هذه الشبكة.

كتب **ميشيل فوكو** عن كيف أن (الآليات الفيزيائية) مثل (التوزيع الخلوي للأجسام) مثل الموجودة في المدارس والمصانع والخلايا الرهبانية تساعد في خلق نظام يسمح للسلطة (ببناء أجسام سهلة الانقياد).

لكن في الفضاء الافتراضي، لم تعد هويتنا خاضعة لمثل هذه القيود التقليدية. قد يكون ذلك الفضاء ببساطة امتدادًا لقدراتنا التواصلية، ولكن قد يُنظر إليه أيضًا على أنه يقدم امتدادًا لهوياتنا. يمكن بناء مثل هذه الهويات الرقمية بعناية، أو بلا مبالاة، مثل هوياتنا المادية.

ما يدخل في إنشاء الهوية /الهويات الرقمية للفرد هو من نواح كثيرة انعكاس لتلك الأشياء التي تدخل في تكوين هوياتنا التقليدية, اسمائنا, عناويننا, ما نقوله, ماذا يقال عنا في الفضاء الافتراضي, الاماكن التي نذهب اليها, دائرة الاصدقاء, الصور الرمزية, ما نشاركه, لا تحتاج الهويات التي تبنى في الفضاء الافتراضي إلى مصادقة كما هو الحال في العلاقات الاجتماعية الواقعية.

لقد اتخذت مراقبة المجتمع وصناعة هويته على مرّ الأزمان خصائص نماذج ثلاثة، اولها الشاشة الشمولية للأخ الأكبر التي تصورها **جورج أورويل *George Orwell*** في روايته الشهيرة (1984) من إخضاع الناس لمراقبة الأخ الأكبر والثاني مجتمع المراقبة والمعاقبة الذي تصوره ميشيل فوكو ***Michel Foucault*** , كوجه حديث للعرّاف الذي يستشعر لحظات التفرّع، ويحاول رصد الاحتمالات الخطرة أو الإيجابية لما يلوح بريقه في الأفق، من مخاطر الثورة الجديدة في كتاب (حاشية حول مجتمعات المراقبة). والثالث المراقبة في العصر الإلكتروني كما وصفها جيل دولوز ***Gilles Deleuze***. لان التكنولوجيا، التي كانت تكتفي بمراقبتنا ونحن نسعى داخل هذا العالم، صارت تهيئ لنا عالما حسب ميولنا ورغباتنا.

النموذج الاول: فهو الذي تخيله ***Orwell*** في روايته (***1984***)، ويطرح نوعا من المراقبة تتصل بسطلة مركزية شمولية، أداتها (شاشة) مثبتة في كل بيت هي عين الحزب وزعيمه الأخ الأكبر. كانت الشاشة قادرة على الارسال والاستقبال في وقت واحد, كانت قادرة على التقاط أي صوت صادر, وبطبيعة الحال, ما كان المرء قادرا على معرفة ما اذا كانوا يراقبونه في أي لحظة بعينها. وما كان يمكن الا التكهن بدخول شرطة الفكر على هذا الخط او ذاك, او بنظام سير هذه العملية, الا على سبيل التخمين. بل كان يمكن ايضا تصور انهم يراقبون كل شخص طوال الوقت. على انهم كانوا قادرين, على اية حال, على الدخول الى أي خط في أي وقت ارادوا. وكان المرء ان يعيش, بل كان يعيش فعلا, وفق العادة التي اضحت غريزة, مفترضا انهم يسمعون كل صوت يصدره ويراقبون كل حركة ياتي بها, الا الظلام[1]. في هذا المثال، لا تلغي المراقبة الحياة الخاصة فقط، بل تسعى إلى إخضاع الفرد إخضاعا راديكاليا، بالنفاذ حتى إلى أفكاره. فالشاشة التي تتلقى الأخبار وتبثها تهدف إلى التقاط كل السلوكيات والتعابير الناشزة، لمنع (جريمة التفكير). هنا أيضا لا يعرف الفرد ما إذا كان مراقبا في هذه اللحظة أو تلك، ولا متى تدخل شرطة الفكر على الخط، ومن ثَمّ كان الناس يتصورون أنهم، كلهم بلا استثناء، مراقبون على الدوام، ذلك أن كل صوت يمكن أن

[1] جورج اوريول, رواية 1984, ترجمة: الحارث النبهان, دار التنوير للطباعة والنشر, بيروت, ط1, 2014, ص7.

يُلتقَط، وكل حركة يمكن أن تُلاحَظ، إلا إذا كان صاحبها يلتحف الظلام. هذا النوع من المراقبة نجده اليوم مع تطور سوق الوسائط الصوتية التي احتلت الصالونات والمطابخ وغرف النوم، وكذلك الفنادق والمدارس والمستشفيات، تلك الأجهزة تسجل كل الاحداث والمحادثات والانشطة اليومية للناس.

النموذج الثاني: يمثل الشكل التقليدي للمراقبة الذي وصفه فوكو ***Foucault*** بناءً على نموذج جيرمي بنثام للسجن ***Panopticon*** الذي يمكن السلطة من خلال شكله المركزي مراقبة كل تصرفات السجناء الموجودين في المحيط وبسهولة –نموذج للمجتمع الانضباطي– بحيث ينظر الى هذا المجتمع على انه ظاهرة من الاعلى الى الاسفل, ويدعو بنثام الى انتقال هذا النموذج الى كل الامكنة الاجتماعية الاخرى, من اجل ولادة المجتمع الانضباطي الشامل[2]. تستخدم فيه السلطة التي نادرا ما تكون مرئية بطريقة اخرى التكنولوجيا الجديدة كاداة للمراقبة المجتمعية.

وفي السياق حلل ***Foucault*** في كتابه المراقبة والمعاقبة, مفهوم الانضباط, الذي يعرف بوصفه التزاما بالقانون الذي يخضع الكل لسلطته, وبوصفه احد اليات القوة, يقوم بتنظيم سلوك الافراد في المجتمع, وذلك من خلال ضبط المجال المكاني, والوقت, ونشاط الافراد. كما تساعد انظمة معقدة, كالرقابة, على تعزيز الانضباط. وعليه يفضي تحليل فوكو للسلطة وللمؤسسات الانضباطية ولنظم العقاب في عصر الحداثة الاوروبية الى ان هذه المؤسسات (المشفى, السجن, العيادة, المصنع, الثكنة العسكرية, الاسرة, المدرسة...) هي التي تعمل على تكوين الفرد او بالأصح انتاجه, وبالتالي فان عملية تكوين الافراد كانت احدى وظائف السلطة التي يسميها بالفردانية ***Individuation***, والتي كان هدفها خلق موضوع للسلطة اسهل في السيطرة والتحكم[1]. وذلك عبر تحويل الكائن البشري الى فرد خاضع لعمليات المراقبة الصارمة, ومندرج في نظم الضبط المحكمة, من اجل خلق اجساد سهلة الانقياد.

وعليه, يخلق الانضباط حسب ***Foucault*** بين الافراد رابطة تتمثل في اكراهات معينة هي التي تجعلهم وحدة واحدة. ويريد فوكو ان يوضح ان ما كان يضفي الوحدة على المجتمع وما كان يربط افراده به وببعضهم البعض ليس التزامهم الطوعي والارادي بالحفاظ على المجتمع, واجماعهم على مجموعة من المبادئ والحقوق والمعايير, بل ان الرابط الاساسي كان السلطة الانضباطية, التي تمثلت في تحدي هوية الفرد قانونيا وسياسيا وقوميا, وفي الحاقه بنظام من الالزامات. وفي اللحظة التي لا يعد عندها الرابط في المجتمع رابطا تعاقديا بل رابطا انضباطيا يتعطل الحق وكل ما يتضمنه من معايير مساواتيه [2].

يضيف ***Foucault*** شكل جديد للسلطة يعرف بالسلطة الامنية, التي لا تضع حدودا وقيودا مثل السلطة الانضباطية, بل تعمل على الوسط المحيط بالأفراد, فهي لا تضبط وتنظم افعال وسلوك الافراد ذاتها بل تتحكم فيها عن طريق ادارة الوسط المحيط بهم, بمعنى ان السلطة الامنية لا تضطر للتدخل المباشر في

(2) ميشيل فوكو, المراقبة والمعاقبة: ولادة سجن, ترجمة: د.علي مقلد, مركز الانماء القومي, بيروت, 1990, ص37.

(1) أشرف حسن منصور, نقد فوكو للنظرية الليبرالية في السلطة, الحوار المتمدن, https://bit.ly/3mBM8f1

(2) اسماء حمايدية, المراقبة ما بعد البانوبتيك للدول العربية على ماقع التواصل الاجتماعي, المجلة الجزائرية للامن والتنمية, المجلد10, العدد3, 2021, ص967.

مجال الفعل الفردي. بل تتحكم في البيئة التي يتم فيها هذا العمل, وبهذا فالممارسة الامنية الجديدة للسلطة تبدو وكأنها تترك الافراد احرارا بالفعل وتسمح لهم بان يسعوا لمصالحهم الشخصية, في حين انها سيطرت مسبقا على مجال فعلهم[3]. وهذا النوع من السلطة، الذي يُخضع الأفراد من خلال تأكيد رؤية دائمة لسلوكهم، عاد إلى الظهور في هذه المرحلة عبر المراقبة الشاملة للاتصالات من طرف وكالات الأمن كوكالة الأمن القومي الأمريكية (***National Security Agency*** ***NSA***، أو التوقعات السلوكية التي تقترحها الـ (غافام)[*]: الرأسمالية الفكرية الاحتكارية). (الأحرف الأولى لغوغل، آبل، فيسبوك، أمازون، ميكروسوفت).

ويطرح هنا تساؤل: هل يمكن جعل الفضاء الافتراضي مؤسسة ضبطية؟

صحيح ان ***Foucault*** لم يواكب التطورات التكنولوجية الحاصلة اليوم بما فيها الثورة الرقمية, الا انه ترك المجال مفتوح, وان سلطة الضبط والمراقبة تخضع دائما للتطورات التكنولوجية التي سوف تحدد الياتها.

ومن اجل فهم المراقبة ما بعد الانضباط, يأتي النموذج الثالث الذي اقترحه الفيلسوف جيل ديلوز ***Gilles Deleuze*** والذي يرتكز على مفهوم المراقبة ***Surveillance***, في مقال له نشر عام 1992, بعنوان حاشية: حول مجتمعات المراقبة ***Postscript on Surveillance Societies***, يتحدث فيه عن التغيرات العديدة التي تمر بها المجتمعات الحديثة, حيث يحاول في هذا المقال ان يتخطى ميشيل فوكو حول مجتمعات الانضباط, اين تمارس السيطرة في انظمة ينتقل فيها المرء من بيئة مغلقة لاخرى, كل واحد منها محكوم بقوانين خاصة: اولا, الاسرة, ثم المدرسة, ثم الثكنة, ثم العمل, ثم المستشفى, ويمكن ان يكون السجن الذي هو مكان الضبط والاعتقال بامتياز[1]. ويقدم على نحو مغاير مفهوم مجتمعات المراقبة, التي يكون فيها الفرد اكثر تحررا ضمن بيئة منفتحة, ويكون بمثابة رمز او كود يعرف به, ويصبح الافراد كيانات مميزة, هي عينات وبيانات للشركات الضخمة والبنوك, حيث يربط ***Deleuze*** ما بين نموذج المجتمع ونوع الالة التي تمثله, موضحا ان مجتمعات السيطرة والتحكم تدار من قبل اجهزة الكومبيوتر, لمراقبتها عن بعد والتحكم فيها اليا.

هنا نجد ان ***Deleuze*** كان يتمتع ببصيرة ورؤية استشرافية, عن الدور الذي يمكن ان تلعبه التكنولوجيا الرقمية في تحول المجتمع الانضباطي نحو مجتمع المراقبة, الذي يسمح فيه للفرد بقول وفعل ما يريد– على الاقل ضمن معايير محددة التي تبتعد عن كل ما هو محظور كتوجيه اتهامات للنظام السياسي او الدعوة الى عمل ارهابي....–كنوع من الحرية, غير مقيدين بهياكل وبنى مغلقة, حيث يمكننا التعلم عن

(3) أشرف حسن منصور, مصدر سابق.

(*) **خصخصة الإنترنت**: منذ نحو عشر سنوات، نلاحظ صعود تقنيات رقمية على الشبكة تملأ واقعنا اليومي: العمل، التسلية، التعليم؛ باختصار، مجموع أنشطتنا التي تنطوي على فِعل تواصلي –أي الغالبية العُظمى من حياتنا الاجتماعية- يجري استعمارها شيئًا فشيئًا عن طريق هذه الوسائل الرقمية. أصبحت الأجهزة، وشبكات التواصل، والخدمات الإلكترونية هي العوامل المُساعدة المُفيدة، ولكن أيضًا المُجتاحة، لحياتنا الشخصية والمهنية، وتعبيرنا عن رأينا على الإنترنت.

(1) جيل دولوز, خارج الفلسفة: نصوص مختارة, ترجمة: عبد السلام بنعبد العالي وعادل حدجامي, منشورات المتوسط, 2021,ص132.

بعد, والعمل في المنزل. الا انه في مجتمع المراقبة يبدو ان السيطرة على انشطة الافراد تتوسع اكثر كلما زادت حريتهم, فبدلا من الانضباط الذي يشكل النقطة المركزية الذي يتم مراقبتهم فيه, يصبح لدينا مصفوفة منتشرة من خوارزميات جمع المعلومات, يتم من خلالها تعقب كل شيء وترميزه, وتفسيره الى انماط مقبولة او غير مقبولة, فبمجرد الانتقال الى مواقع معينة, او استخدام كلمات معينة, سيتم وضع المستخدم في قائمة المراقبة, وهنا يمكن القول ان استخدام هذه التقنيات الحديثة لها نفس تاثير مجتمعات الانضباط التي تخلق في الفرد–حتى وان لم يكن مراقبا بالفعل– شعورا بانه قد يكون تحت المراقبة في اي لحظة, ومع ذلك تعمل مجتمعات المراقبة على ان يكون الامر حقيقيا, مقبولا ولا يستدعي القلق. ومن هذا الطرح الذي قدمه ***Deleuze*** يجعل فكرة المراقبة متكيفة ومتماشية مع التكنولوجيا الرقمية, وتقوم على مراقبة البيانات ***Dataveillance***, داخل الحيز الرقمي ***Digital Enclosure***, والتي يطلق عليها دولوز تجميع المراقبة, الو المراقبة المتعددة.

لقد كانت المراقبة عبر العصور تقتصر على النظر من موقع أعلى إلى الأفراد لكي تفرض عليهم الطاعة والانخراط في معايير قانونية أو أيديولوجية، ولكنها أضحت الآن صورة عنا، تزعم وسائل المراقبة الجديدة ردّها إلينا، فهي لا تني تقترح بيئات (إشهارية ومناخية ومنزلية...) تناسب سماتٍ تُبنى حسب قاعدة الآثار الرقمية التي تتركها أفعالنا، وكأننا صرنا مراقَبين من ظلالنا نفسها.

وهو ما لخّصه إريك شميت، أحد مسؤولي غوغل في قوله: (نعرف تقريبا من أنتم، ومن هم أصدقاؤكم. ستكون التكنولوجيا جيدة بشكل يصعب على الناس معه أن يبصروا أو يستهلكوا شيئا لم يقع تعديله من أجلهم). أي أنها في النهاية رؤية للعالم معدّلة حسب ما نحن عليه، حيث بات العالم يُقدَّم لمستخدمي الشبكة في شكل يناسب بقدر كبير ملامح كل واحد منهم، فإذا كان الفرد أديبا، يُقدَّم له ذلك العالم كميدان يتجادل فيه مثقفون حول مسائل أدبية وفكرية، وإذا كان رياضيا، يتبدى له العالم مجالا فسيحًا لنتائج المباريات الرياضية وأخبار نجومها. يقول مارتن لوغرو إنّ تلك الرؤية ليست مجرد مرآة، فآثار سلوك الفرد، بعد أن يتم مزجها بمعطيات الآخرين، تُردّ إليه في شكل وصفات عما ينبغي أن يرغب فيه. وبذلك تخطينا مرحلة جديدة لم تعد تتناسب مع مفاهيم المراقبة القديمة، إذ صرنا منغلقين داخل بالونة سلوكياتنا نفسها، مع الوهم بأننا يمكن أن نتخلص منها.

لقد ثبت الآن أن تجاربنا في الحياة صارت تمر عبر منصات رقمية، لا تقدم خدمات فقط، بل تستولي على كل ما نتركه من صور وتعاليق ومدونات، لكي يتم استعمالها لاحقا في توجيه اختياراتنا، وحتى سلوكنا. وهو ما حاولت الحكومات الغربية تفاديه، دون جدوى حتى الآن، فقد أصدرت دول الاتحاد الأوربي العام الماضي قانونا لحماية المعطيات الشخصية يُخضع المواقع إلى موافقة مسبقة من المستخدمين، وصارت كل المواقع تدعو المستخدمين، عبر تقنية (الكوكيز) (أي ملفات تعريف الارتباط) إلى نقر كلمة (أوافق) بدعوى تحليل استخدام الموقع الإلكتروني وتحسين خدماته، ولكنها في الواقع طريقة للالتفاف على ذلك القانون، كي تسمح للموقع باقتراح محتوى وإعلانات تناسب ميول المستخدم ورغباته، إذ غالبا ما يُهمل زائر

الموقع ما يعرض عليه بأحرف صغيرة تكاد لا تقرأ، لينفذ مباشرة إلى المادة التي يرغب فيها، ما يجعل قبوله ذاك نوعًا من الرّق او ما يعبر عنه الانبهار بالطاغية، فما إقبال الناس على وسائل تستغل معطياتهم لاستثمارها تجاريّا وتسويقها نحوهم إلا تعبيرٌ عن انبهار بقوة جديدة تستقطب الحركات وتشدّ الأنظار وتسحر الألباب لتردّها إلى الجميع في شكل وصفات، وتلغي فوق ذلك الحياة الخاصة. وكما صرّح به مارك زوكربرغ، صاحب فيسبوك، علنًا عام 2010 أن الحياة الخاصة لم تعد معيارا اجتماعيا؟

وقد وصفت الأميركية **شوشانة زوبوف**، الأستاذة المحاضرة بهارفارد، هذا النوع من الرقابة التي تحول الحياة إلى مادة ليّنة، عمدت إلى استقطاب التجربة الإنسانية لتستغلها كمادة أولية وتحولها، وبفضل لوغاريتمات الذكاء الاصطناعي، إلى توقعات سلوكية، على غرار فيسبوك الذي جاء في إحدى مذكراته أن (محور الذكاء الاصطناعي عنده قادر على إنتاج ستة ملايين توقّع سلوكيّ في الثانية). وتذكر زوبوف أن المراقبة في وجهها الحديث ظهرت مع الإشهار، وفي رأيها أن كل شخص يريد أن يؤثر على سلوك البشر يلجأ لاستعمالها كما حدث في فضيحة فيسبوك كمبريدج أناليتكيا التي كشفت عن قدرة التكنولوجيا على تغيير رأي المواطن، والمعروف أن تسريب معطيات 87 مليون مستخدم الفيسبوك، كانت كامبريدج أناليتيكا قد جمّعتها بداية من العام 2014، استعملها فيسبوك في التأثير على أصوات الناخبين لفائدة سياسيين محددين في سباق الدورة الأولى لانتخاب مرشح الحزب الجمهوري.

ولكن ثمة ما هو أشد خطورة، وهو أن من يجرؤ على رفض مشاركة معطياته الخاصة على مستوى غوغل مثلا يمتنع نظام الإدارة عن تحديث البرمجيات، فتتوقف القنوات وتنطلق أجراس الإنذار بغير ضابط. أي أن اشتغال الخدمة مرهون بخضوعنا الإرادي لمراقبة أحادية، سرية، ولا حدود لها.

المبحث الرابع

التأطير الثقافي للواقعة التواصلية الافتراضية

Cultural framing of the Virtual Communication Event

الاتصال هو عملية بث المعاني بين الأفراد، وهذه العملية أساسية وحيوية بالنسبة للإنسان، وذلك لأن المجتمع الإنساني مؤسس على قدرة الإنسان على نقل نواياه وإحساساته ومعارفه وخبراته إلى الآخرين، فهي عملية حيوية للإنسان لأن القدرة على ملاغاة الآخرين تزيد من الفرص على البقاء[1]. كما وأن الاتصال ظاهرة تتغير بشكل مستمر ومتواصل خلال فترة من الزمن، بمعنى أَنهُ لا يمكن تجميد عملية الاتصال وتنميطها عند حد معين وفي هذا الأطار سعى العديد من الباحثين لتقديم نماذج تحليلية لوصف وتحليل عملية الاتصال وعناصرها الأساسية، فهو يعرف على هذا النحو بأنه العملية المستمرة التي تتم بمقتضاها تكوين العلاقات بين أفراد المجتمع وتبادل المعلومات والآراء والأفكار والتجارب في رموز دالة فيما بينهم لتحقيق أهداف معينة، وهو بذلك نشاط يتم من خلاله و فقل مضامين إعلامية أو خيالية الى جمهور معين يراد توصيلها إليه وبالوسيلة التي تكفل تحقيق أفضل تأثير ممكن ويبدأ بالاتصال الذاتي (***Intrapersonal***

[1] أحمد محمد موسى المدخل إلى الاتصال الجماهيري ، المكتبة العصرية، مصر،ط١، ٢٠٠٩،ص٥٥.

(***Communication***) الذي يتم بين الأنسان ونفسه في محاولة لتنظيم إدراكه عن الأشخاص والأشياء والمواقف والأحداث التي يتعرض لها أو حول ما يتلقاه من معلومات وأفكار بوصفها منبهات أو مثيرات تتطلب منه استجابة، وينتهي بالاتصال الجماهيري (***Mass Communication***) الذي يختفي فيه عنصر المواجهة أو التلاقي المباشر بين طرفي الاتصال وتتجه خلالهُ الرسالة المراد إيصالها إلى أعداد غفيرة وغير متجانسة من الجمهور[1].

هناك غايات عديدة للتواصل منها التزود بالمعلومات، والربط والتفسير بهدف تحسين نوعية المعلومات، وتوجيه الناس لما يفكرون فيه وما يفعلونه، كما وأن له غاية التحرر العاطفي من التوتر والضغوط والمشكلات، والمساعدة في توحيد المجتمع من خلال توفير قاعدة مشتركة للمعايير والخبرات الاجتماعية، مما يحفز في قيادة التغيير الاجتماعي والثقافي داخل المجتمع، من خلال تقديم النموذج الأيجابي في الشئون العامة[2] .

يمكن ترتيب وسائل الاتصال بشكل مخروط كما قسمة إدغار ديل (***Edgar Dale***) والذي أطلق عليه مخروط الخبرة وجعل قاعدة الخبرة الهادفة المباشرة (الواقع) وجعل قمته الرموز (المجرد) ثم قام بترتيب الوسائل السمعية والبصرية بين القاعدة والقمة، ولا يعني هذا التقسيم أو الترتيب أن هناك حداً فاصلاً بين كل مجموعة وأخرى أو أن نوعاً من الوسائل يفضل الآخر فالحقيقة أن الخبرات مُتداخلة وأن الوسيلة الواحدة قد تكون مناسبة في موقف آخرة وقد تضم كل الوسائل التي تتيح للعملاء (المرسل إليه) ممارسة الواقع ذاته أو الشيء المطلوب معرفته، كما هو في الحياة تحت أشراف وتوجيه أخصائي بمساعدة وتوجيه أعضاء مؤسسته لعمل الترتيبات للمعيشة بقصد التعرف على أحوال الناس وطرق معيشتهم واكتشاف الحقائق بأنفسهم وبالتالي اكتساب الاتجاهات المرغوبة، فيقال أنهم يتعلمون عن طريق خبراتهم الشخصية وعن طريق أيجابيتهم وتفاعلهم مع الواقع ذاته، أنهم يمارسون الواقع بشكل مباشر بقصد الوصول إلى أهداف ولا يعتبر التعليم بالخبرة المباشرة، ولا يعتبر التعليم بالخبرة المباشرة من ابتكارات العصر الحديث فمنذ العصور الأولى والأنسان يتعلم من الواقع حقائق الحياة كفلاحة الأرض وتربية الحيوانات والقيم الأخلاقية والاجتماعية، فضلاً عن أن قادة التربية قد أكدوا على أهمية الاحتكاك الشخصي بالحياة لأغراض تعليمية[3]. ومن نقطة الاحتكاك الشخصي تتكون فكرة الذوات المحتملة (الافتراضية)، فأن المخطط الذاتي يعكس اهتماما سائداً بمجال معين من السلوك وإحساسا بأن الهوية المعينة كانت وتستمر في كونها طريقة مهمة يمكننا فيها أن نُحدد أنفسنا وأن نكون مميزين عن الآخرين، ليس مُجرد دمج للأعمال السابقة والحالية بل أنها دعوى للمسؤولية عن السلوك المستقبلي في مجال معين، وبالتالي تحدد المخططات الذاتية الذات

---

(1) مرفت الطرابيشي, عبد العزيز السيد, نظريات الأتصال ، دار النهضة العربية، مصر-القاهرة،ط١، ٢٠٠٦، ص٢٠-٢١.

(2) حسن عماد مكلوى وليلى حسن السيد, الاتصال والنظريات المعاصرة، الدار المصرية اللبنانية، مصر - القاهرة ، ط١، ١٩٩٨ ، ص ٧٥.

(3) أحمد محمد موسى, مصدر سابق، ص ١١٩ - ١٢٠ .

السابقة والحالية (الواقعية)، ولكن الأهم من ذلك أنها تحدد مع الذات المستقبلية المحتملة (المثالية)، ويمكن الأثبات بأن هذا المكون هو في الحقيقة الجانب الأكثر أهمية للمخطط الذاتي في تشكيل ودعم السلوك[1].

يبقى مفهوم الهوية من جانبة التواصلي ومن وجهة النظر الأنثروبولوجية مفهوماً داخلياً يعكس معطيات خارجية، وهناك مثال بنيوي وظيفي موروث عن رادكليف براون ومالينوفسكي والذي أعاد فيرث وأيفانز بريتشارد النظر فيه والذي يقول: بأن تشكل الأثنية التي تعرف بهيئتها الثقافية الهوية المرجعية بامتياز، ويفترض هنا أن الجماعة الأثنية هي واقع أساسي وشامل للحياة الاجتماعية، من هنا يربط فردرك بارت بين الجماعة الأثنية وحدودها ووصف ذلك بقوله: أن الحدود الثقافية والهوية توجد وتصان بلعبة التواصل بين الجماعات عبر مفهوم الهوية[2].

أن التواصل هو مجال من مجالات اللغة بالمعنى الواسع سانداً القصدية الى المرسل، والتي يترتب عليها تلقي رسالة، أن هذا المسار هو مسار الأسناد والتخصيص والتلقي الذي يؤسس التواصل الذي يختلف زخمة من مجموعة ثقافية الى أخرى، وأذا ضيقنا طيف التقصي نكون بصدد القيام باثنوغرافيا الكلام، وإذا وسعنا مجال الملاحظة فإننا سنكون في مجال إثنوغرافيا التواصل، وإذا عارضنا معطيات ثقافة ثقافة أخرى، فإننا سنصل إلى أهداف أنثروبولوجيا التواصل التي تكون في جوهرها مقارنة [3]. وتكمن المقارنة في الاتصال الأنساني الذي لا فكاك للأنسان منه وضرورة حتمية لا غنى لهُ عنها وجدت بوجوده وتواصلت معه في قارب الحياة وتسكن في دواخله وأشيائه وتربط بينه وبين أبناء جلدته، ابتداء من الأسرة والجماعات المرجعية التي ينتمي إليها إلى مؤسسات المجتمع المختلفة، وصولا إلى كل بقعة وطأتها قدمه، وللأتصال يعود الفضل الأكبر فيما حققته الأنسانية من تقدم على مر العصور والحقب وما التاريخ البشري سوف تراكمات من الثقافات والأفكار التي أنضجتها عمليات انتقال المعارف والعلوم بين الأفراد والجماعات والأجيال، فحينما نحاول الأتصال او التواصل فأننا نوجد بذلك نوعاً من المشاركة مع شخص أخر أو مجموعة أشخاص أشتراكاً في المعلومات او الأفكار أو الاتجاهات ويقول الباحث كارل هوفلاند[*] (***Carl Hovland***): أن الأتصال هو العملية التي بواسطتها يقوم الفرد القائم بالأتصال بنقل المُنبهات لكي يُعدل سلوك الأفراد الأخرين (مستقبلي الرسالة) وهناك يتضح أن القائم بالأتصال ينوي تحقيق هدف معين من خلال نقله المنبهات الى المُتلقي بشكل مُتعمد مقصود[4] أن ما يهمنا في حفل تخصصنا الدقيق من العملية الأتصالية في ظل دخول الرقمية والفضاء الأفتراضي هو الهوية الثقافية، وكيف أصبحت فيها مشكلة وأزمة

---

(1) - محمد كاظم الجيزاني / مفهوم الذات والنضبح الأجتماعي ، مؤسة دار الصادق الثقافية، دار صفاء للنشر والتوزيع ، عمان ، ط١ ، ٢٠١٢ ص ٥٠-٥١ .

(2) بيار بونت وميشال إبزار, الأثنولوجيا والأنثروبولوجيا، ت:مصباح الصمد ، مجد، بيروت، ط١، ٢٠٠٦، ص١٩١.

(3) إيف وينكن / أنثروبولوجيا التواصل من النظرية الى ميدان البحث ، ت) خالد (عمران)، هيئة البحرين للثقافة والآثار، المنامة - البحرين عطر . ٢٠١٨ ، ص ٢٩٥.

(*) كارل هوفلاند: هو أستاذ جامعي وعالم نفس أمريكي، ولد في 12 يونيو 1912 في شيكاغو في الولايات المتحدة، وتوفي في 16 أبريل1961 في نيو هيفن في الولايات المتحدة.

(4) مجيد حميد عارف / أنثروبولوجيا الاتصال، كلية الآداب - جامعة بغداد ، بغداد ، ١٩٩٠، ص١١-١٢.

من حيث أنها قد ضربت وحلت محلها هوية بفضاء أوسع، وهذه الحالة قد أبرزتها بينية القراءة الأنثروبولوجية مستندين في ذلك على مصطلح أستعمله غريغوري باتيسون (***Bateson***) وهو (***Metacommunication***) ماوراء الأتصال، مُشيراً به الى المقدرة البشرية فائقة النمو على الأتصال وكل ما يتعلق به والتي من خلالها تتكون عملية ما وراء الأتصال من أنماط مختلفة من تأطير (وضع أطر) ثقافية للرسالة، والتي تسمح لنا بفهم كيفية تفسير هذه الرسالة..

أن الثقافة بكل ما سبق طرحة هي التي تفرض نفسها كواقع تواصلي معاش، وبهذا الصدد يرى بيتيريم سوروكن[*](***Pitirim Sorokin***) بأن الثقافة التواصلية تتكون من ثلاث مستويات أولها: المستوى الأيديولوجي اي (المعاني، القيم والمعايير)، أما ثانيها فهو المستوى السلوكي اي (تلك الأفعال التي تجعل من الجانب الأيديولوجي للثقافة شيئاً اجتماعياً وموضوعياً)، أما المستوى المادي فهو المستوى الذي يمثل الوسائل الأخرى لأظهار الجانب الأيديولوجي للثقافة وجعله شي اجتماعياً [1]. وبموازاة ذلك وبما يخص المحتوى السلوكي فأن أنماط السلوك غير الشفهي وفق باتيسون يمكن اعتباره أنماط تواصلية تماثلية لأن زخم الحركة، وعمق الصوت وطول التوقف وتوتر العضلات تقابل مباشرة أو عكسية حجم العلاقات التي هي موضع الخطاب فبالنسبة الى باتيسون غالباً ما يعود من خلال أبحاثه الى مفاهيم (السياق، البنية الكمية، والدلالة ...) [2]. وغالباً ما يعطي في هذا الشأن الأمثلة المتعلقة بالحالة التجريبية للواقعة التواصلية، وعنده تقوي أجوبة الفرد بعض المواقف وتوجه بالتالي المسار الذي فرضته عليه التجربة الواقعية بسياقها وتفاعلاتها وأحداثها قالعمل النسبة للباحث الأنثروبولوجي يحتم عليه المسير بهذا الأتجاه في اشتغالاته الميدانية ...

أن السياق التواصلي الذي يعد أساس للوقائع التواصلية في الدراسات الأنثروبولوجية والذي أسس من خلاله الدراسات مالينوفسكي ومارسيل موسى، وليفي – شتراوس، أذ نلاحظ أن مالينوفسكي عرض مفهومة الضمني على السياق التواصلي للجماعة، أو ما يعرف بسياق الحال أو اثنوغرافيا الحقائق التبادلية للفرد والجماعة وهي مكونة بصورة أساسية من اللغة والمكان والزمان، وأن الفرضية الذي يقوم عليها فهم السياق عند مالينوفسكي هو أن التشكل الأجتماعي عبارة عن حاجات أساسية وأخرى ثانوية، وهي تعد الدافع الأساسي للتواصل الأجتماعي من خلال الجوانب العضوية للفرد والثقافة داخل الجماعة إذ يحتكم التواصل لسياق متغيرتغيرالعملية الاجتماعية، وهناك جانب أخر من الحاجات عند مالينوفسكي يرتبط بالتواصل وما يحققه من أمن نفسي وأنسجام من خلال التوافق الاجتماعي الذي يمكن أشباعة بواسطته، حيث ان كُل ذلك

(*) بيتيرم سوروكن: عالم اجتماع أمريكي من اصل روسي، وعضو الجمعية التأسيسية الروسية سابقًا.

(1) إيكه هو لتكرانس ، قاموس الأثنولوجيا والفلكلور، ت: محمد الجوهري، الهيئة العامة لقصور الثقافة، القاهرة ١٩٩٩، ص١٤٥.

(2) إيف وينكن ، مصدر سابق، ص ٦٨.

يحقق التفاعل والعلاقات وبالتالي التواصل ووقائعه[1]. من جانب آخر فقد قدم الأنثروبولوجي الفرنسي مارسيل موسى نظرية الوقائع الشمولية وما يعرف بالعطاء التبادلي وهي قائمة على فرضية أن التواصل الأنساني قام على مبدأ العطاء والأخذ والرد، اذ يتشكل المجتمع والجماعة من خلالها وتعيد أنتاج نفسها على وفق المتطلبات العملية الاجتماعية، وفي سياق آخر نجد أن توجهات شتراوس قائمة على توجه نظري يهتم بدراسة الذهنية الأدراكية للفرد والجماعة من خلال التبادل التواصلي، إذ تتكون نظريته من تبادل المنافع وتبادل اللغة، وقد أهم بدراسة التواصل من خلال البنية التواصلية في متقابلات ومتضادات تشكل العملية الاجتماعية، وبموازاة ما سبق طرحه من الآراء الأنثروبولوجية عن التواصل والاشتغال بها، يقدم لنا الأنتروبولوجي راى بيردوستال (***Ray Birdwhistleil***) تعريفاً عن هذا الموضوع بأبعاد منهجية حداثوية الطرح تعبر عن أرتباط الثقافة بالبنية وارتباط التواصل بالعملية الأجتماعية، ويمكن التعبير عن فرضيته ها بصورة مبسطة بهذه المعادلة:

تواصل/ مسار = ثقافة / بنية

فالتواصل عنده يمثل جزءاً من شبكة مفاهيمية ، حيث يكون السياق والتشفير والبنية (النمط) والسيرورة قابلة للمبادلة كلياً، ويمكن بهذه الحالة أستخراج ثلاث مستويات للتفكير وبالأشتغال المنهجي: أولها أن تكون الثقافة والتواصل كلمتان تمثلان وجهتي نظر أو منهجين في تمثيل التعالق الأنساني (***Interconnectedness***) المنظم والمُهيكل في كلمة الثقافة، ويتم تأكيد البنية أما في التواصل بها فيكون التأكيد على العملية، ويتوجب هنا وبهذه الحالة تحديداً أن نفهم العملية على أساسى بنية فعينة، أما ثانيها فيكون بها التواصل عملية دائمة متعددة القنوات تستعمل فيها الحواس: (الرؤية النظرة السمع، الشم، اللمس)، وثالثاً يوصف التواصل على أنه ديناميكي متناغم بين الأجتماعي والثقافي[2].

لقد أقرت الأنثروبولوجيا منذ عقود بأن أسئلة الثقافة التي انخرطت فيها لزمن طويل تتشابك الآن في شكل حتمي مع التطورات المعاصرة في تكنولوجيا الوساطة، حيث أن وسائل الأعلام تشكل بهذا الجانب التحدي الأكثر وضوحاً للمفاهيم التقليدية للثقافة، وهي موجودة في شكل متناغم ومؤثر بعمق في الناس بالرغم من أنه في السياق الأنثروبولوجي للثقافة الرقمية تكون قوة الأدعاء منقوصة عند استعادتها، فأن ما قد يلفت النظر هو أن تركيز فكرة كون الفضاء قد صار له معنى، هي بطبيعة الحال أمر مألوف بالنسبة إلى الأنثروبولوجيين، وبالفعل نادراً ما توجد حقيقة أنثروبولوجية راسخة جداً شرقاً أو غرباً من الداخل أو من الخارج، شمالاً أو يميناً، فأنطلاقاً على الأقل من فترة دوركهايم عرفت الأنثروبولوجيا أن تجربة الفضاء هي

(1) فاروق محمد أسماعيل, المدخل إلى الأنثروبولوجيا: النظرية والمنهج، دار المعرفة الجامعية, الإسكندرية، ط1، ١٩٨٧، ص123.

(2) حسين فاضل سلمان، التواصل الفرعي في منهجية الأنثروبولوجست غريغوري باتيسون ، كلية الأداب - جامعة بغداد، مجلة لارك للفلسفة و العلوم الاجتماعية، العدد ٢٤، ٢٠١٩، ص ١٠٤-١٠٣.

دائماً مبينة أجتماعياً، وأن المهمة الأكثر استعمالاً هي تسييس هذه الملاحظة غير القابلة للنقاش، فمع ابتكار المعنى وأدراكة بوصفه ممارسة تتم إقامة معاني الفضاء[1].

على هذا الأساس تجلب الأنثروبولوجيا لهذا الحقل الناشئ مُعجماً غنياً من المعاني، وتحليلات أجرائية، ومقارنات تشاركية دقيقة مرتبطة ارتباطاً وثيقاً بالواقعة التواصلية الافتراضية ومنها الاستعمال المتزايد للميديا الرقمية من طرف الفاعلين المختلفين على الرغم من أن مصطلح السياسة الرقمية (***digital polities***) لم يكتسب رواجاً إلا حديثاً ...ولكي نُترجم ما قدمناه واقعاً لابد أن نربط حديثنا أنثروبولوجيا باصطلاح الجيوميديا[*](***geomedia***) ذات المسارات المُتصلة في الرقمية وتحليل فضائها الافتراضي، حيث تتطلب الجيوميديا معالجة تحليلية فضائية بمقدار ما تكون فيه غير قابلة للطيّ لأي وسيط رقمي، أو ممارسة الإقامة المكان، ولا لتكنولوجيا تمثيلية، حيث أنها تتضمن بالفعل تقارباً حتمياً لجميعها، وذلك لأن الجيوميديا ستُعيد تشكيل المفاهيم التقليدية لأي ثقافة مرة ثانية، فأن الجيوميديا بحالتها هذه تكون حاسمة في فهم المنطق العام للأنثروبولوجيا الرقمية[2]. ولكي نربط هذه الحقيقة بطروحات كلود ليفي شتراوس عن الواقعة التواصلية مُقترنة بالثنائيات التي طرحها بين الأضداد والتي تتلاءم مع هذه الحالة (واقعي، افتراضي) كثنائية مُتلازما في الفضاء الافتراضيّ وما يكون بينهما من خط مُدرك في بنية العقل كخط هلامي يعطي الاستعداد للانطلاق قابع في ذهن المستعمل للميديا (الفاعل) يمكن أن يكون في هذه الحالة وسيلة من وسائل التواصل الاجتماعية.

خاتمة

تعامل البحث مع مسألة الهوية في الفضاء الافتراضي، مستعرضًا تحوّلاتها في ظل التكنولوجيا الرقمية والمراقبة الحديثة. انطلق من تساؤل فلسفي: ما الهوية الحقيقية للفرد؟ وهل ما يُبنى عبر الإنترنت أكثر حقيقة من الحياة الواقعية التي نخفي فيها الكثير من ذواتنا خلف أقنعة اجتماعية. يمكن بناء هوية رقمية كما نبني هويتنا الواقعية، لكنها أكثر تحررًا من القيود الفيزيائية والاجتماعية. فالهوية الرقمية تتكون من الاسم، الصور، المنشورات، التفاعلات، وحتى ما يُقال عنا في الفضاء الرقمي. فهي لا تحتاج إلى مصادقة اجتماعية كما هو الحال في الحياة الواقعية. ويتبنى البحث ثلاثة نماذج للمراقبة عبر العصور، الأول: نموذج الأخ الأكبر (Orwell), شاشة مراقبة شمولية، تنقل وتراقب كل ما يُقال أو يُفعل. فالأفراد يظنون أنهم دائمًا تحت الرقابة، حتى دون تأكيد. ويتشابه هذا النموذج اليوم الأجهزة الذكية التي تسجل حياتنا اليومية. الثاني: نموذج البانوبتيكون (***Foucault***), سجن دائري يسمح للسلطة بمراقبة الجميع دون أن

---

[1] هيذراً . هورست ودانييل ميلر, الأنثروبولوجيا الرقمية، ت (خالد الأشهب)، هيئة البحرين للثقافة والآثار، المنامة، ط١، ص ١٨١ - ١٨٢ .

[*] الجيوميديا : يتميز مصطلح جيوفضائي (goospatial) (الذي اشتق منه جيو ميديا) عن فضائي (special) بحيث يحيل بشكل ملموس على الكرة الأرضية، سواء بالمعنى الكمي الخاص لنظام إحداثي للأرض أو بالمعنى الإنساني المجرد للمناظر الطبيعية. لقد تمت معالجة المنازل والكنائس ومكاتب العمل فضائيا دائما، لكن معالجتها جيو فضائيا تجعلها خارج التجريد وتموضعها في فضاء محدود وخاص من الكرة الأرضية.

[2] هيذراً . هورست و دانييل ميلر / مصدر سابق، ص ١٨٤ - ١٨٣ .

يعرفوا متى يُراقبون. تطبّق السلطة هذا النموذج في المؤسسات (مدرسة، مصنع، مستشفى...). يتحدث فوكو عن السلطة الانضباطية التي تُنتج أفرادًا طيّعين. ويضيف لاحقًا نموذج السلطة الأمنية التي تراقب من خلال "البيئة" لا الأفراد مباشرة. الثالث: نموذج مجتمعات المراقبة (***Deleuze***), يصف الانتقال من مجتمعات الانضباط إلى مجتمعات مراقبة مفتوحة. الفرد يتحول إلى بيانات يتم تتبعها وتحليلها عبر الخوارزميات. والسيطرة لا تكون بالمنع، بل بالتحكم في السياق الذي يتحرك فيه الفرد.

المراقبة اليوم لم تعد رأسية بل أصبحت منتشرة، تستخرج البيانات من سلوك المستخدمين وتصوغ لهم عوالم مخصصة. تقنيات مثل الكوكيز، الذكاء الاصطناعي، وتخصيص المحتوى، تجعل المراقبة غير مرئية لكنها فعالة. في العالم الافتراضي، تُبنى الهوية والمراقبة بطرق جديدة، أقل صرامة ظاهريًا لكنها أعمق وأكثر تأثيرًا. ما يبدو حرية رقمية قد يكون في الواقع خضوعًا لأنظمة تحكم ذكية، تعيد تشكيل عالم الفرد بناءً على سلوكياته وبياناته.

في الجزء الثاني من البحث يتعامل النص العلاقة بين **التواصل** و**الثقافة**، خاصة في السياق الرقمي والافتراضي، انطلاقًا من المفهومات الأنثروبولوجية. يُعد الاتصال عملية أساسية لبناء المجتمع الإنساني وتبادل الخبرات والمعارف، وهو عملية ديناميكية تتغير باستمرار. ويشير النص إلى أن **وسائل الاتصال** ليست متساوية في تأثيرها، بل تختلف حسب السياق الثقافي والاجتماعي. ووفقًا لنموذج إدغار ديل، فإن التجربة المباشرة (الواقع) تقع في قاعدة "مخروط الخبرة"، في حين أن الرموز المجردة تحتل القمة، مما يوضح تدرج التأثير بين الوسائط المختلفة. ويتوسع النص ليبحث في **الهوية الثقافية** في ظل الاتصال الرقمي، حيث يشير إلى أن الفضاء الافتراضي أنتج ذوات "محتملة" وأعاد تشكيل التصورات عن الهوية. هنا يبرز مفهوم "**ما وراء الاتصال**" (***Metacommunication***) الذي اقترحه باتيسون، بوصفه عملية تعتمد على أنماط تأطير ثقافية تسمح بتفسير الرسائل. ويُبرِز أهمية **السياق** في فهم الرسائل، كما أوضحه مالينوفسكي، وضرورة مراعاة التفاعل بين اللغة والمكان والزمان. فالتواصل الانساني ليس فقط وسيلة بل عملية بنيوية اجتماعية، تتقاطع مع مفاهيم العطاء والتبادل لدى مارسيل موسى، وتتماهى مع البنى الإدراكية واللغوية عند ليفي–شتراوس. وفي الختام، يؤكد النص على أن **الأنثروبولوجيا الرقمية** تستدعي أدوات جديدة لفهم الفضاء الافتراضي، مثل مفهوم **الجيوميديا** (***Geomedia***)، التي تعيد تشكيل الثقافة من خلال تقاطع الوسائط الرقمية والمكان والتمثيل الرمزي، مما يجعلها أساسية لفهم الوقائع التواصلية الجديدة في العصر الرقمي.

الخلاصة:

1– الهوية الرقمية ليست أقل "واقعية" من الهوية المادية: فقد تكون امتداداً لما يخفيه الناس في داخلهم, ويمكن أن تكون أكثر تعبيرًا عن الذات الداخلية من الهويات التي نرتديها يوميًا في العالم الواقعي.

2- تشكل الهوية الرقمية يخضع لعوامل مشابهة للهويات التقليدية: تشمل الاسم، الصورة الرمزية، الشبكات الاجتماعية، ما يُقال عن الفرد، ما ينشره ويشاركه. ولكنها لا تحتاج إلى نفس نوع التحقق أو "المصادقة الاجتماعية" التي تتطلبها العلاقات الواقعية.

3- الفضاء الافتراضي مجال جديد لممارسة السلطة والضبط: انتقال آليات المراقبة من النماذج التقليدية إلى نماذج أكثر تعقيدًا وتحكمًا. وهناك تحول من الرقابة المادية إلى مراقبة عبر البيانات (***Dataveillance***) والخوارزميات.

4- التحكم في الأفراد لم يعد مباشراً بل بيئياً: السلطة الحديثة لا تمنع السلوك، بل تشكل البيئة المحيطة لتوجيه الأفعال. وهذا يشكل شعورًا دائمًا بالرقابة حتى دون حضور مباشر لها.

5- الفضاء الافتراضي قد يصبح مؤسسة ضبطية رقمية: فالهوية الافتراضية لم تعد خارج المراقبة، بل أصبحت مركزًا لها. ويُعاد تشكيل العالم الرقمي بحسب سلوكيات الأفراد ويغدو الفرد محاصرًا ببياناته الخاصة.

6- الرقابة الرقمية الحديثة تستهدف التنبؤ بالسلوك وليس فقط مراقبته: يتم استخدام الذكاء الاصطناعي والخوارزميات لتوليد توقعات سلوكية دقيقة. فالأفراد يتحولون إلى "مواد أولية" تُستثمر تجاريًا وسياسيًا.

7- انهيار مفهوم الخصوصية: فقد أصبحت الحياة الخاصة سلعة رقمية. فالخصوصية لم تعد معياراً اجتماعياً" يؤكد على هذا التحول الخطير.

8- إرادة المشاركة أصبحت مفروضة بشكل ناعم: يُرغم المستخدمون على الموافقة على جمع بياناتهم للوصول إلى الخدمات الرقمية. ومن يرفض المشاركة قد يُحرم من التحديثات أو الوصول إلى الخدمات الأساسية.

المصادر باللغة العربية

1. احمد زكي بدوي, معجم مصطلحات العلوم الاجتماعية, مكتبة لبنان, بيروت, ط2, 1982.
2. أحمد محمد موسى المدخل إلى الاتصال الجماهيري ، المكتبة العصرية، مصر،ط١، ٢٠٠٩.
3. ادغار موران, النهج, انسانية البشرية, الهوية البشرية, ترجمة:هناء صبحي, ابو ظبي للثقافة والتراث, ط1, 2009.
4. اسماء حمايدية, المراقبة ما بعد البانوبتيك للدول العربية على ماقع التواصل الاجتماعي, المجلة الجزائرية للامن والتنمية, المجلد10, العدد3, 2021.
5. أشرف حسن منصور, نقد فوكو للنظرية الليبرالية في السلطة, الحوار المتمدن, https://bit.ly/3mBM8f1
6. إيف وينكن / أنثروبولوجيا التواصل من النظرية الى ميدان البحث ، ت) خالد (عمران)، هيئة البحرين للثقافة والآثار، المنامة – البحرين عطر . ٢٠١٨.

7. إيكه هو لتكرانس ، قاموس الأثنولوجيا والفلكلور، ت) محمد الجوهري) ، الهيئة العامة لقصور الثقافة، القاهرة ١٩٩٩.

8. بريجة شريفة، الهوية الثقافية بين استراتيجيات التشكيل ورهانات الصراع من كتاب الهوية والاختلاف والتعدد، تحرير منير السعيداني، المغرب، مؤمنون بلا حدود، ط1, 2020.

9. بيار بونت وميشال إيزار, الأثنولوجيا والأنثروبولوجيا، ت:مصباح الصمد ، مجد، بيروت، ط١، ٢٠٠٦.

10. بيار بونت, ميشال ايزار, معجم الانثروبولوجيا والاثنولوجيا, ترجمة: د. مصباح الصمد, بيروت, ط2, 2011.

11. جورج اوريول, رواية 1984, ترجمة: الحارث النبهان, دار التنوير للطباعة والنشر, بيروت, ط1, 2014.

12. جيل دولوز, خارج الفلسفة: نصوص مختارة, ترجمة: عبد السلام بنعبد العالي وعادل حدجامي, منشورات المتوسط, 2021.

13. حسن عماد مكلوى وليلى حسن السيد, الاتصال والنظريات المعاصرة، الدار المصرية اللبنانية، مصر – القاهرة ، ط١، ١٩٩٨.

14. حسين فاضل سلمان، التواصل الفرعي في منهجية الأنثروبولوجست غريغوري باتيسون ، كلية الأداب – جامعة بغداد، مجلة لارك للفلسفة و العلوم الاجتماعية، العدد ٢٤، ٢٠١٩.

15. سميث, شارلوت سيمور, موسوعة علم الانسان: المفاهيم والمصطلحات الأنثروبولوجية، ترجمة محمد الجوهري واخرون, المركز القومي للترجمة, القاهرة, 2021.

16. فاروق محمد أسماعيل / المدخل إلى الأنثروبولوجيا (النظرية والمنهج) ، دار المعرفة الجامعية ، الأسكندرية، ط1، ١٩٨٧.

17. مجيد حميد عارف / أنثروبولوجيا الاتصال، كلية الآداب – جامعة بغداد ، بغداد ، ١٩٩٠.

18. محمد عابد الجابري, العولمة والهوية الثقافية – تقسيم نقدي لممارسات العولمة في المجال الثقافي، بيروت، مركز دراسات الوحدة العربية، أبحاث ومناقشات الندوة الفكرية (العرب والعولمة)، 2000.

19. محمد كاظم الجيزاني / مفهوم الذات والنضبح الأجتماعي ، مؤسة دار الصادق الثقافية، دار صفاء للنشر والتوزيع ، عمان ، ط١ ، ٢٠١٢.

20. مرفت الطرابيشي, عبد العزيز السيد, نظريات الأتصال ، دار النهضة العربية، مصر–القاهرة،ط١، ٢٠٠٦.

21. ميشيل فوكو, المراقبة والمعاقبة: ولادة سجن, ترجمة: د.علي مقلد, مركز الانماء القومي, بيروت, 1990.

22. هيذراً . هورست ودانييل ميلر, الأنثروبولوجيا الرقمية، ت (خالد الأشهب)، هيئة البحرين للثقافة والآثار، المنامة، ط١.

Sources in English

23. Banos RM, Botella C, Alcaniz M, et al. (2004) Immersion and emotion: their impact on the sense of presence. Cyberpsychology & Behavior 7(6).

24. Belk RW (1988) Possessions and the extended self. Journal of Consumer Research 15(2).

25. Biocca F, Harms C, and Burgoon JK (2003) Toward a more robust theory and measure of social presence: review and suggested criteria. Presence 12(5).

26. Boellstorff, T. (2008). Coming of Age in Second Life. Princeton, Oxford: Princeton University Press.

27. Boellstorff, T. (2015). Three Real Futures for Virtual Worlds. Journal of Virtual Worlds Research, 8(2).

28. Damer, B. (2008) A brief history of virtual worlds as a medium for user-created events. Journal of Virtual Worlds Research 1(1).

29. Halvorson W (2010) Third places take first place in Second Life: developing a scale to measure the 'stickiness' of virtual world sites. Journal of Virtual Worlds Research 3(3).

30. Jerry P and Tavares-Jones N (2012) Reflections on identity and learning in a virtual world: the avatar in second life. In: Jerry P, Masters Y, and Tavares-James N (eds) Utopia and Garden Party. Oxford, UK: Inter-Disciplinary Press.

31. Leary MR, Wheeler DS, and Jenkins TB (1986) Aspects of identity and behavioral preference: studies of occupational and recreational choice. Social Psychology Quarterly 49(1).

32. Marcia JE (1966) Development and validation of ego identity status. Journal of Personality and Social Psychology 3(5).

33. McAdams DP (2006) The problem of narrative coherence. Journal of Constructivist Psychology 19(2).

34. Nardi, B. (2015). Virtuality*. Annual Review of Anthropology, 44(1).

35. Papagiannidis S, Bourlakis M, and Li F (2008) Making real money in virtual worlds: MMORPGs and emerging business opportunities, challenges and ethical

implications in metaverses. Journal of Technological Forecasting and Social Change 75(5).

36. Segal L (2010) Genders: deconstructed, reconstructed, still on the move. In: Wetherell M and Mohanty CT (eds) The Sage Handbook of Identities. London, UK: Sage.

37. Swann WB (2005) The self and identity negotiation. Interaction Studies 6(1).

38. Turkle, Sh. (1994) Constructions and reconstructions of self in virtual reality: playing in the MUDs. Mind, Culture, and Activity 1(3).

39. Vignoles VL, Schwartz SJ, and Luyckx K (2011) Introduction: toward an integrative view of identity. In: Schwartz SJ, Luyckx K, and Vignoles VL (eds) Handbook of Identity Theory and Research. Vol. 1. New York, NY: Springer.

40. Wark M (2002) Too real. In: Tofts D, Jonson A, and Cavallaro A (eds) Prefiguring Cyberculture: An Intellectual History. London, UK: MIT Press.

41. Wennberg T (2000) Virtual life: self and identity redefined in the new media age. Digital Creativity 11(2).