سؤال الهوية، بين الأساس التفاعلي والواقع الافتراضي

د. عزوز وهيبة حنان
جامعة وهران أحمد بن بلة1 ، وهران، الجزائر

ملخص:

تعتبر الهوية الافتراضية من بين القضايا المعقدة التي جاء بها الواقع الافتراضي، إنها تعبر عن واقع جديد وعن وجود من نوع آخر حكمه سياق السرعة، الآنية، الشفافية والتحكم، لتكون الهوية على المنصات التقنية هوية شفافة، متغيرة، سياقية، يحكمها طابع الاختيار والهيمنة، هوية تحاكي مراحل بناء الذات التقليدية من خلال التفاعل الافتراضي، هذا ما أعاد تمحور أفكار تيار التفاعلية الرمزية ، الذي أكد أصحابه أن التفاعل هو أساس بناء كل هوية.

الكلمات المفتاحية: الهوية الافتراضية، الويب، الأنترنت، الشبكات الرقمية الاجتماعية، الواقع الافتراضي، الذات الرقمية، التفاعلية الرمزية.

Résumé :

L'identité virtuelle est parmi les thèses les plus complexes liées à l'espace virtuel, elle exprime une nouvelle existence, dans un contexte liant rapidité, instantanéité et anonymat, qui a fait d'elle une identité floue, changeante, contextuelle, donnant choix, pouvoir et contrôle, dans la simulation du processus de construction de soi sur les plateformes, ce qui a poussé à reconsidérer les idées des interactionnistes qui font de l'interaction l'une des bases de la construction identitaire.

Mots clés : identité virtuelle, monde virtuel, web, internet, réseaux sociaux, interactionnisme symbolique, le soi virtuel.

Abstract:

The post modern identity brought about changes as never before, it creates an equivalent existence designed by the crossing of technology

and personal relationships, it gives immersion possibilities and simulation of emotions, a version of the user will be made with time, including virtual body of his choice, his information, activities and all the traces he has left in various platforms and sites, will constitute his virtual identity. which allows the user to interact and move, speed connection helps simulate relationships, therefore the user makes links easily, restfully and anonymously. This new identity pushes to reconsider ideas of symbolic interactionism and the interaction as a base of the identity construction.
Key words*:* Virtual identity, web, virtual world, internet, social networks, digital self, symbolic interactionism.

مقدمة:

أتت التكنولوجيات الجديدة بعالم جديد مواز للعالم التقليدي، يسمح للمستخدم دخوله متحررا من قيود الزمن والمكان ومن الوجود الجسدي، إنه عالم يحاكي ما يعرفه الإنسان بطرق تقنية تجعله يحس بالحياة فيه، فهو واقع لأنه موجود، وافتراضي لأن الموجود فيه ليس موجود بالطريقة التقليدية، لكنه موجود بواسطة التقنيات، ينشط ويتفاعل فيه المستخدم.

واقع يجمع بين الجانب التقني المتمثل في محاكاة المحيط الخارجي، والجانب الإنساني (الاجتماعي) المتمثل في الهويات، العلاقات، الجماعات واللقاءات الافتراضية التي تحاكي السلوكات الاجتماعية التقليدية.

وتعتبر الشبكات الرقمية الاجتماعية من أهم ما جاء به هذا الواقع البديل في شقه العلائقي أو في محاكاته للعلاقات الإنسانية تقاطعا مع فلسفة الويب المبنية على التفاعلية، مما حول من معنى الاستخدام، نظرا إلى تمحور المنصات حول المستخدم الذي يتشارك ويتفاعل فيها وبواسطتها في علاقة تبادلية، ذلك أنها تتيح له إمكانات وفي نفس الوقت تحتاج إليه لتكون.

هذه المنصات التي تسودها ميزتان أساسيتان وهما الدوام والسهولة جعلت من العلاقات الاجتماعية علاقات من نمط آخر، وغيرت أسس بناء الهوية بكل جوانبها ، ذلك أنها في الحالة التقليدية تسمح من التعريف بصاحبها في إطار معين حيث يتعامل ويتفاعل على أساسها، لتكون أساسية لديه وثابتة.

وإن المحاكاة التقنية أدت إلى ظهور هوية جديدة، لم تشكل إلا تطورا في مسار الهوية بصفة عامة، مرورا بالفلسفة والمهد الاجتماعي، انتهاء بما سمي بالهوية ما بعد الحديثة أو بالهوية الجديدة (l'identité postmoderne)، التي ظهرت كحتمية لدخول التقنية عالم العلاقات، **فما الهوية الافتراضية؟ وكيف تحاكي سيرورة بناء الهوية التقليدية؟**

أهداف الورقة البحثية:

تهدف الورقة البحثية إلى الإحاطة بمفهوم الهوية الافتراضية كمجال خصب للدراسة نظرا لتطور الواقع الافتراضي، الذي جعل من الهوية الجديدة هوية متغيرة، اتخذت أحجاما أخرى مع دخول الويب التفاعلي.

كما تهدف إلى تحديد الخصائص المتعلقة بالتمثيل والتفاعل تحت الهوية الافتراضية والتي قد تبرر توجه الأفراد إلى الواقع البديل من أجل إدارة علاقاتهم أو خلق علاقات جديدة.

ونظرا إلى اعتبار الواقع الافتراضي بديلا للعالم التقليدي بتفاعلاته وتبادلاته، أضحت الهوية الافتراضية بمثابة محاكاة لهوية الفرد ليس فقط في التمظهر والتجسيد، ولكن في سيرورة البناء والتكوين، هنا تكمن أهمية الدراسة من خلال تسليطها الضوء على أفكار التفاعلية الرمزية ومقاربتها بسيرورة تكوين الذات في المنصة التقنية.

ومن أجل الإحاطة بالموضوع، قسمت الورقة البحثية إلى عدة محاور، بدءا بالمحور الأول الذي تطرقنا من خلاله إلى بدايات البحث في الهوية ما بعد الحديثة إثر انفجار الأنترنت والاستخدام النشط لوسائطها، حيث صور الأفراد كفاعلين ونشطين، ليأتي المحور الثاني الذي سلطنا الضوء فيه على سياق بناء ونشاط الهوية الافتراضية بالشفافية والتجديد المستمر، ليأتي المحور الثالث الذي ذكرنا فيه الأحجام الثلاث التي اتخذتها الهوية في ظل الويب التفاعلي، ذلك أنها تشكل استمرارية لتطور الهوية الجديدة، يليه المحور الرابع الذي بحثنا من خلاله في خصائص التفاعل تحت الهوية الافتراضية والتي تختلف عن الخصائص التقليدية للتفاعل، يليه المحور الخامس الذي حاولنا من خلاله طرح أفكار التفاعلية الرمزية وإسقاطها على السياق الافتراضي.

أولا: بدايات البحث في الهوية[1] ما بعد الحديثة:

لقد استمد البحث الحديث حول الهوية الافتراضية جذوره من بحوث الهوية ما بعد الحديثة (identité postmoderne) المعروفة في الدول الأنجلوساكسونية والمحتواة في براديغما الاستخدامات (paradigme des usages) التي تصور الأفراد كنشطين ومعبرين،

حيث سلطت الضوء على نشاطاتهم وإنتاجهم لذواتهم (l'auto production)، فحسب أطروحة (الهوية ما بعد الحديثة)، دخل العالم فترة أصبحت فيها الهوية موضوع اختيار وانتقاء خاصة بواسطة التكنولوجيات التي مكنت من بناء هويات مختلفة، بدءا بكتابة الذات إلى عرضها، مرورا بكل أنواع التجارب التي ترافق هذه العملية[2].

ويحتل موضوع الهوية مرتبة هامة في الكتابات القديمة والمعاصرة ذلك أنها تعلقت بوجود وكيان الإنسان، حيث تطور مفهومها عبر العصور، وحددت بأنها مجموع العوامل الموضوعية (البيولوجية، القانونية والاجتماعية) والعوامل الذاتية التي تجعل من الشخص نفسه، بهذا، تجمع بين خصائص ما هو نفسه (la similitude) وما هو مميز عن غيره (ce qui est identique) وما هو مستمر ودائم (la continuité) وما يشكل وحدة (l'unité)[3].

ومع ظهور الشبكات والمنصات الرقمية ظهر مفهوم جديد للهوية، بعيدا عن خاصية الوحدة، الدوام والاستمرارية والثبات، لتكون الهوية نوعا من المعلومات والمواصفات المخططة، مشكلة تجسيدا للإنسان في الواقع الافتراضي، إذ لا تسمح بتعريفه ولكنها تحجب حقيقته أو تظهره كما يريد، كما أنها تمر بعدة مراحل في تكوينها مثلها مثل الهوية التقليدية، لكنها متشبعة بخصائص الويب في الذاكرة والتخزين، لهذا فقد أقر العديد من الباحثين في الثقافة الرقمية بظهور جزء جديد من الهوية المسماة:

(second life -the cyberself - identité digitale - identité numérique) وكذلك الهوية الافتراضية (l'identité virtuelle) أو هوية الشاشة [4](l'identité écran)، هوية يبنيها المستخدم على المنصة التقنية، التي فرضت سياقا آخرا لبناء الذات ولتطورها وفقا لعامل السرعة، الشفافية والتغير المستمر.

بهذا، تتموقع البحوث حول الهوية والاستخدامات وتكنولوجيا الاتصال في تقاطع ثلاث (3) تحولات رئيسة: تحول (الذات) المتعلق بالتغيرات الاجتماعية، الاقتصادية والثقافية، التحول النظري في العلوم الاجتماعية الذي دفع إلى الاهتمام بالمستخدم وبنشاطاته، سياق أدى إلى ظهور مقاربة الاستخدامات (l'approche des usages) أما التحول الثالث، فهو متعلق بظهور التكنولوجيات الحاملة لنمط التفاعلية[5].

ثانيا: هوية ذات سياق تقني

1- الويب 2.0

مثلت خصائص الويب سياقا جعل من الهوية الافتراضية هوية متشبعة بفلسفة أخرى، إذ دخلت الأنترنت مرحلة **الويب** 2.0 **(التفاعلي)** الذي أنتج تلاشي المستخدم السلبي، ليحل محله

مفهوم المستخدم الفاعل والنشط، حيث طور (مانويل كاستل)[6] مفهوم الاتصال الجماهيري الفردي (communication de masse individuelle) ليعبر على نمط تاريخي جديد من الاتصال، يضم مخاطبة عدد كبير من الأشخاص حول كل العالم، وتعميم المشاركة على الأنترنت ، لتكون الرسائل مصنوعة من طرف هؤلاء الأشخاص (l'auto-production) كما أن استقبالها يكون مختارا من طرفهم[7](l'auto- selection) .

ويمكن تصور الويب 2.0 على أنه نسخة ثانية شكلت إستمرارية للويب 1.0 المرتكز على الاستخدام السلبي وعدم مشاركة المستخدم في خلق المضمون، ليكون الويب 2.0 قد جاء بفلسفة جعلت من المستخدم مركز العملية الاتصالية، هذا ما سمح من معرفته والتحكم فيه.

وتتمثل الفكرة الأساسية للويب التفاعلي في كسب معطيات تصعد قيمتها مع الاستخدام والتركيز على معلومات يضعها المستخدم مجانا، إضافة إلى اعتبار المستخدمين صانعي المواقع ومطوريها[8]، إذ بني على منطق الذكاء الجمعي (intelligence collective) وعلى حكمة الحشود (la sagesse des foules) أو ما سمي بانسجام التعدد (l'alchimie des multitudes)[9].

إضافة إلى ذلك، إن المرونة في الاستخدام حررت المستخدم من الحاسوب، إلى أجهزة أخرى كالهاتف المحمول والتلفزة[10] ، حيث اقترح الويب 2.0 خدمات تتمحور أساسا حول المستخدم ، فمكنته من شخصنة المواقع والمشاركة فيها[11].

ومزجت هذه الفلسفة الجديدة، بين التقنية (استعمال التكنولوجيا المختلطة) والعلاقات الاجتماعية (تفاعل- تشارك) والمعلومات (تراكم- سهولة)[12]، خصائص سمحت من صعود الدور المختص بمستخدمي الأنترنت في التفاعل بينهم، نظرا إلى القدرة التعبيرية الفائقة للمستخدم، هذا بتبسيط الأدوات، وتسهيل التحكم، (لتحل المدونات محل المواقع التي تقتضي خبرة عالية وليهيمن الطابع المجاني الذي تتميز به معظم المواقع)[13]، مع الحرية في إختيار التعامل مع المضمون، نمط الإبحار، ونوعية التلقي، خصائص تستوعبها المحركات من خلال تتبع الحركة والإبحار في المواقع، في إطار الشخصنة (la personnalisation).

ويمكن اعتبار **التفاعلية** أهم خاصية ميزت الويب 2.0، ذلك أنها لب تبادل الأدوار بين المرسل والمستقبل، مما سمح للمستخدم بمشاركة جزئيات من حياته بسهولة وبسرعة، لتتراكم مع الوقت مشكلة هويته على المنصة.

2- عصر الشبكات

وصفت العديد من البحوث المجتمع ما بعد الحديث أنه ذو شكل شبكي، إذ أن اكتشاف البناءات الاجتماعية في مختلف النشاطات الإنسانية، يحيل إلى السيرورة المسيطرة لعصر

المعلومات والتي تبنى تدريجيا على شكل شبكة، فالشبكات تكون البناء الجديد لهذا المجتمع، فهو نظام شبكي[14]، حيث تعتبر صورة العالم كنظام اتصالي أفقي بين مجموع نقاط مترابطة (poles interconnectés) [15] نموذجا هاما للشبكة بكل خصائصها، هذا النظام الشبكي يحمل مدلولين، أولهما الربط بين عدة نقاط ذات نفس المستوى، وثانيهما يتمحور حول الشبكة الاجتماعية بمعناها العلائقي.

ومع تطور أدوات الويب، تغيرت الشبكات الاجتماعية منذ ظهورها إلى يومنا هذا، حيث أصبحت منصات علائقية للبناء والتشارك، مركزة على الحوارية مع التخلص من الحدود المادية والمكانية، كما أصبحت تسمح للمستخدم من غربلة المعلومات التي تهمه من بين ذلك الكم الهائل[16].

هذا ما أدخل الأفراد إلى عصر الشبكات الاجتماعية كمنصات تقنية (plateformes techniques) شملت كل الميادين، فمنها الشبكات المهنية، ومنها الهادفة إلى الصداقة بين الأعضاء، وأخرى يطغى عليها طابع النشر (صور، فديو...) ومنها ما يجمع بين كل هذه الخصائص، ولعل سهولتها وبساطة استخداماتها كانت من أسباب الاقبال عليها، من أجل إشباع مختلف الحاجات، خاصة الحاجة إلى عرض الذات وبناءها أمام الغير كعملية أساسية في بناء الهوية.

ثالثا: الهوية الافتراضية ، هوية ذات ثلاث أحجام

انطلاقا من فلسفة الويب التفاعلي المتمثلة في المشاركة والعرض اللامتناهي، إضافة إلى منطق الشبكات المرتكز على الربط ومحاكاة إشباع حاجات الفرد كسياق لبناء الهوية الجديدة، يمكن **تحديد الهوية الافتراضية** (identité virtuelle) بأنها هوية شخص ترك معلومات على الشبكة، حيث تجمع مختلف ملامحه على المنصات، المدونات والحسابات الأخرى، لتكون الطريقة التي يقدم نفسه بها على الأنترنت[17]، إذ لا تقتصر الهوية الافتراضية على التمثيل والتقديم، لكنها تشمل الفعل والنشاط على الشبكات، لتضم مجمل الآثار التي سجلت عن نشاط المستخدم، من معلومات ومضامين منشورة من قبله، ومن علاقات ربطها، إضافة إلى مشاركته على الويب من خلال التعليقات والكتابات، وحتى زياراته للمواقع[18]، بعبارة أخرى، هي الصورة التي يكونها المستخدم بواسطة المضامين التي يخلقها[19] والأفعال التي يقوم بها والتي تتشكل كهويته تدريجيا مع الزمن[20].

وانطلاقا من أن للهوية (بعدا شخصيا) ذاتيا، ناتجا عن بناء يهدف إلى شيء ما يسمح من تعريف الذات لنفسها، و(بعدا علائقيا) مبنيا بالعلاقة مع الآخر على أساس الاعتراف بالغير،

و(بعدا اجتماعيا) يتعلق بمرجعية الأدوار في المجتمع[21]، إن الهوية الافتراضية تجمع بين الأبعاد الثلاث ولكنها تبعد طابع الحتمية لتكون هوية مخططة، حيث يخضع هذا التخطيط للطابع الخيالي، ليتم الانتقال من التمثيل الخيالي إلى التمثيل التقني الفعلي (d'une représentation abstractive en pensée à une représentation technique en actes) [22].

هذه الهوية المتحركة، الديناميكية التي يكونها الفرد في مجتمع الأنترنت ، تتسم بملامح منها "أن لها مطلق الحرية أن تختار خصائص تمظهرها وفق التقنيات المتاحة [...] وهي قابلة للتغيير والتبدل في أي لحظة [...] وحسب الاختيار"[23]، ويلخص (سارج تيسرون)[24] ذلك في قوله: "نحن نعيش اليوم ثقافة أين الظاهري لا يعبر عن هويتنا، ولكنه جزء منها، بنفس الحال في العالم الافتراضي، التجسيد لا يشبهنا في كل الحالات، ولكنه جزء منا نحب تقديمه أمام الناس في لحظة معينة، إذ أن العوالم الافتراضية لم تخلق ذلك بل جعلت منه شيئا عاديا"[25].

وإذا رجعنا إلى الهوية التقليدية للفرد نجدها تنقسم إلى الهوية الموروثة (l'identité héritée) والهوية المكتسبة (l'identité acquise) والهوية السردية (l'identité narrative) التي طورها (بول ريكور)[26] حيث يرى أن تكلم الإنسان عن ذاته يؤدي مع الوقت إلى تغيير شخصي[27].

وبالتوازي مع ذلك، تنقسم الرموز الظاهرة التي تمثل المستخدم وتهدف إلى ربطه بالجماعات وإلى تعريفه لديها، والتي تشكل في مجملها هويته على المنصة، إلى ثلاث (3) أجزاء، إذ نجد **الهوية التصريحية** (l'identité déclarative) التي تضم المعلومات التي يعطيها المستخدم لتمثيل نفسه، ثم **الهوية الفاعلة** (l'identité agissante) المتمثلة في مجموع نشاطات المستخدم، ثم **الهوية المحسوبة** (l'identité calculée) المتمثلة في متغيرات تحسبها المنصات حسب النشاطات التي قام بها المستخدم (مثل حساب عدد أصدقائه) ، ذلك أن الويب 2.0 من خلال الهوية الفاعلة والهوية المحسوبة أدخل طابع الفعل والتكميم على الهوية، في حين أن الويب 1.0 يعتمد على الهوية التصريحية فقط[28]. لتكون بذلك أجزاء الهوية الافتراضية مختلفة عن أجزاء الهوية التقليدية، فلا وجود للهوية الموروثة على الويب حيث يختار المستخدم نفسه كما يريد، لتتوسع الهوية السردية نظرا للإمكانات التعبيرية الواسعة والطابع المجهول المحيط بالهوية الافتراضية لتجعل ماهية المستخدم في ما يقول عن نفسه، هذا ما يبين سيطرة التقنية على تمثيل الذات، خاصة مع الهوية المحسوبة التي تشكل طبقة من المعلومات لا يتحكم فيها المستخدم بل تصنعها له المنصة التقنية.

بهذا، تكون الهوية الافتراضية هوية مصطنعة، مخططة يسودها التغير والضبابية، نقلت مفهوم الهوية من التعريف إلى الحجب والتحكم، حيث يكشف المستخدم عن بعض الجوانب كما

يريد، كما أنها خاضعة لمبدأ الحرية والديناميكية، تفترض الصحة والخطأ، وتمكن المستخدم من الانخراط في العالم الافتراضي ومن التفاعل على أساسها، إذ تتأثر بزوال الحضور الجسدي لتعوضه العلاقات الكثيرة، كما أنها هوية سياقية (identité situationnelle) لا تتمثل في كونها مجرد أدوار يرتديها الأفراد وينزعونها، بل هي تؤثر بعمق على الهوية الشخصية حسب درجة الارتباط بهذه الأدوار، فهي ذات أهمية وجودية، تؤثر بصفة كبيرة على الوعي بالذات[29].

رابعا: خصائص التفاعل بالهوية الافتراضية

1- نهاية الجسد والاسم

لعل ما يميز التفاعل تحت الهوية الافتراضية هو الطابع المجهول (l'anonymat) ، إذ يتحاور المستخدمون مع بعضهم البعض في جو من الغموض يجهل فيه الطرف الآخر من الاتصال، لتتميز العلاقات الافتراضية بالقرب والاختزال (une proximité et une abstraction)، إذ يمثل الأفراد أنفسهم بأسماء مستعارة يسودها طابع الاختيار والحماية[30]، لذلك، "فيعتبر الجسد اليوم، أول ضحايا التكنولوجيات أو أهم الغائبين فيها، فهو أول ممثلي العالم الخارجي بالنسبة للفكر، فغيابه يمثل بدوره امتدادا لاختفاء المكان ولتغيير الخارطة الذهنية للعالم"[31]، فانطلاقا من أن الواقع الافتراضي يمنح محيطا محاكاتيا يشبه تماما العالم الفيزيائي أو يختلق معالما جديدة متخيلة، فلا بد للمستخدم الذي ينخرط فيه أن يتخلى عن جسده الحقيقي بخلق تجسيد له من أجل الحياة في هذا الواقع الجديد .

هذه التجسيدات الخيالية تصبح مرآة ما ننتظره اليوم من طرف الجسد الحقيقي، فهي تجسيدات لرغبات المستخدم[32]، إذ تعتبر نهاية الجسد المادي، أو ظهور الجسد الافتراضي من بين قمم ما أتاحته التكنولوجيات، وذلك من خلال اختيار ووصف التجسيد في هذه الحياة، حسب ما يريد المستخدم من أوصاف إذ يتفاعل على هذا الأساس مع منخرطين آخرين، وهو ما يحيل إلى علاقات جديدة[33]، هذا ما أدى إلى تلاشي الحدود بين العالمين، فكل شيء يتداخل إلى حد عدم التفرقة بين الافتراضي والحقيقي[34]، "هكذا يخرج الجسم من ذاته ويكتسب سرعة جديدة، ويغزو فضاءات أخرى، فيتدفق إلى الخارج ويعكس الصفة الخارجية التقنية أو الغيرية البيولوجية نحو ذاتية مجسدة [...]"[35]، لتتخلى الهوية الافتراضية عن خاصية الوحدة التي تميز الهوية بصفة عامة، ذلك أن الجسد وحدة لا تتجزأ من ذاتية الفرد، كما تفصل الهوية الجديدة المستخدم عن مواصفاته الجسدية ليعوضها الحوار والأفكار، وتقضي على الهوية الموروثة المكونة للهوية التقليدية، لتعطي مجالا واسعا للهوية السردية، ليكون المستخدم ما يقوله وما يفعله على الشبكات.

كما قد يتخلى المستخدم عن اسمه الحقيقي في صياغته لهويته التصريحية استفاذة من طابع الاختيار والحماية[36]، ذلك أن عرض نشاطاته وتحركاته على الويب تحت اسمه الحقيقي، قد يوحي إلى هويته التقليدية المتعلقة بخصائص المجتمع المادي، لذلك، فالتخلي عن (الاسم) قد يكون تخليا عن الهوية الحقيقية وعن المميزات الأساسية لها، حيث تبتعد الهوية الافتراضية عن خاصية الوحدة التي تميز الهوية، بما فيه الجسد الذي أصبح شفافا أمام رغبات المستخدم في إعطاء نفسه جسدا جديدا يتعلق باسم جديد، قد يكون اسما مستعارا (pseudonyme) يختاره لتمثيل نفسه، إذ أن اختيار إسم آخر يقتضي التخلي عن الاسم الحقيقي الحامل لصورة الشخص ولخصائصه المختلفة.

ولقد تكلمت البحوث في علم النفس عن تفكك الإنسان عن أناه بسبب نسيانه لاسمه إثر خلل في الدماغ، ذلك أن إحساسه بالتفرد وبالوحدة لا يمكنه أن يتفرق عن وعيه بالاسم الذي يحمله، كتمثيل رمزي للفكرة التي يعطيها، حيث تتعلق تسمية الأشياء والأشخاص بقدرة العقل البشري على خلق علاقات إيحائية ليكون الإنسان هو اسمه، ذلك أن (الأنا) يحوي الاسم الخاص[37]، فكرة تسلط الضوء على التفاعل المكرر تحت اسم آخر، والذي قد يحدث تفكك المستخدم عن اسمه الحقيقي المعبر عن شخصه الحقيقي.

2- الجماعات الافتراضية

ظهر"مصطلح فضاء السايبر، الذي يصب في معنى محاكاة الفضاء التقليدي بعلاقاته المتنوعة، والتفاعلات بالاتصال الإلكتروني التفاعلي[38]، والذي بلور شيئا من مفهومه (دانيال بل)[39] مصاحبا لعباراته (من الأمكنة إلى الشبكة) (from places to network)[...] وكذلك مصطلحه المجال الإلكتروني الكوني (global électrosphère) إضافة إلى مصطلحات أخرى مثل الوجود في لا شيء (being in nothingness) والوجود في مكان ما (being elsewhere) [...] أو تعابير الجيرة الافتراضية (virtual neighborhood) والمجتمعات الافتراضية (virtual societies) [...]"[40]، والمصبة في معنى البديل للمجتمع الإنساني بأفراده وجماعاته والتفاعلات التي تتم من خلالها، وإن توسيع الشبكات ينبئ بأشكال جديدة من التفاعلات الاجتماعية تميزها ذاكرة جماعية ذكية، في الفضاءات التفاعلية الافتراضية[41].

ويعد (هاورد رينجولد)[42] أول من أشار إلى مصطلح المجتمعات الافتراضية في كتابه (الجماعات الافتراضية)، حيث يقر بحدوث فيها ما يحدث في الواقع من تفاعلات، بالتالي "فهذا التعبير التكنولوجي التفاعلي [...] يحدث تفاعلا بشريا آليا من خلال هذا الفضاء، وعقليا، نفسيا واجتماعيا، بمختلف الحواس الإنسانية وكذلك الآلية، إذ يتشكل مجتمع الأنترنت من الجماعات البشرية في علاقاتهم ببعضهم، بمختلف الخصائص التي تفرضها هذه البيئة الإنسانية الآلية

[...]"[43]، ذلك أن العالم الافتراضي مفعل ومنشط من طرف مجموعة أفراد يشاركون فيه ويقومون بمختلف أنشطتهم من خلاله.

وإن انخراط المستخدم يقتضي تمثيل نفسه من خلال هويته الافتراضية التي ينشط بها مع هويات افتراضية لمستخدمين آخرين، "[...] فلا يهم من يكون المستخدم وأية هوية يحمل [...] فلن يكتشف عنه إلا ثقافته، حيث يختار هويته بواسطة الكتابة التي تخترع العالم دون أن يحتاج لضرورة تقديم الدليل [...]"[44]، هذا ما يشكل شبكة يتفاعل من خلالها المنخرطون، ويصنعون صورا ذهنية لأنفسهم ولغيرهم، نظرا للطابع المجهول والغامض الذي يحيط بتعريفهم لأنفسهم.

هنا نتكلم عن استخدام مصطلح (افتراضي) في مجال علم النفس، الذي بدأ مع (سارج تيسرون) حيث يرى أن الافتراضي هو بعد الحياة السيكولوجية التي تتميز عن الخيال، لأن الخيال يرتبط بأشياء لا توجد حقيقة، أما الافتراضي فيرتبط بتوقعات الفرد وتمثلاته قريبة الوجود[45]، ولقد أعطت الهوية الافتراضية انطلاقة أخرى لهذا الاستعمال، فالمستخدم في علاقة مع آلاف الاشخاص، لذلك فتتشكل لديه توقعات وتمثلات ذهنية فيما يخصهم، هذه التوقعات موجودة في خياله، لذلك فيحكمها فارق بين ما هم عليه في العالم الحقيقي، هذا الفارق سماه (تيسرون) بالافتراضي السيكولوجي (le virtuel psychique)، والذي يمكن مقاربته بالافتراضي الرقمي (le virtuel numérique) [46]، وذلك انطلاقا من خاصية الدوام التي تتميز بها الهوية الافتراضية كتمثيل مستمر على الشبكة يمنح إمكانيات الاتصال الآني بين المستخدمين وبين المستخدم والعالم[47]، فهي تجسيدات دائمة، تربط تخيل المستخدم بالتقنية وبالتفاعل المحاكي للتفاعل الحقيقي.

وبتغيير العلاقات الافتراضية عنصرا الزمن والمكان، شكلت مجتمعا افتراضيا متشابكا ومعقدا، حيث أشار البعض أن الجماعات الافتراضية في الأنترنت خلقت نوعا جديدا من العلاقات معدومة السياق المكاني والزمني، فإذا كانت الجماعات تتأسس على الوجود المادي في مكان معين، ففي ظل الشبكات فإنها أصبحت تتأسس على خاصية واحدة وهي التخيل (أي تخيل التجمع)[48]، حيث ساهمت الجماعات الافتراضية (virtual community) في تشكيل علاقات تتجاوز الإطار المكاني بظهور نوع جديد من التفاعل الإنساني، "لم تعد تلعب حدود الجغرافيا والزمن دورا فيه، إذ يستطيع المستخدم أن يجد من يتواصل معه على مدار الساعة"[49]، وإن خلق عالم جديد مواز للعالم التقليدي بجماعاته وعلاقاته المختلفة، أدى إلى ظهور ما سمي بالتنشئة الرقمية[50] ، سيرورة محاكية لبناء الذات والهوية عن طريق التفاعل والتبادل.

خامسا: بناء الهوية الافتراضية، إعادة طرح أفكار التفاعلية الرمزية[51]

1- بناء المعنى، بين الحقيقة والتخيل

لقد ركز أصحاب نظرية التفاعلية الرمزية على التفاعل في تكوين المعاني كأساس لبناء الهوية، ذلك أن "التفاعل الرمزي له دور في التحديد المشترك لمعاني الأشياء بما في ذلك قواعد الحياة الاجتماعية والمعاني المشتركة، إذ يرى (تشارلز هورتون كولي)[52] أن الناس يستطيعون الانتساب إلى بعضهم بعضا ليس على أساس صفاتهم الموضوعية كما هي موجودة في الواقع، ولكن من خلال الانطباعات التي يخلقها كل منهم لدى الآخرين، من خلال عملية التفاعل فيما بينهم، إذ أطلق على هذه الانطباعات اسم (الأفكار الشخصية)، ليكون الأفراد فكرة شخصية عن كل من يعرفونه ولتكون الفكرة عبارة عن بناء المعنى[53].

كما سلط أصحاب النظرية الضوء على الصورة التي يعطيها الفرد للغير والتي قد لا تتطابق وصورته الداخلية، إذ "يرى (إرفنج غوفمان)[54] أن الفرد يحاول إقناع الأفراد الذين يعيش معهم، بشخصيته ومضمونها عن طريق مظاهر مختلفة، كما أن السلوك الاجتماعي عنده هو مجموعة طقوس معقدة تتعلق بضبط عملية الاتصال، إذ يسعى الأفراد نحو التعامل مع الرموز التي تتفرغ إلى نشاطاتهم ومظاهرهم وتعبيراتهم، بتلك الطريقة التي تعمل على دعم تصوراتهم الخاصة وتصورات الآخرين لذواتهم الشخصية [...]، كما يعتبر أساس التفاعل الاجتماعي إدراك الفرد لأهمية الآخرين، حيث يخفي الجوانب الحقيقية لسلوكه ويعطي انطباعات لكي يحصل على استجابة مبتغاة [...]"[55] .

كما يعطي أصحاب النظرية مكانة كبيرة للتفاعل مع الآخر في عملية بناء الفرد لنفسه، حيث يفرض (هربرت ميد)[56] "أن الذات الاجتماعية للفرد تتشكل من خلال عملية الاتصال وما يتضمنه من دلالة رمزية، وأنها تكون رد فعل الآخرين بتعلم الاتجاهات، فالذات الاجتماعية هي انعكاس لعملية التفاعل الاجتماعي بين الفرد والآخرين [...] حيث يأخذ الفرد آراء وأحكام وتقييمات وملاحظات الغير تجاه سلوكه وتفكيره [...] كمعايير لتقييم نفسه [...]"[57].

وإن التفاعل الجديد الذي جاءت به الهوية الافتراضية كان له دورا في تحديد معاني جديدة، ذلك أن الفضاء الجديد بعلاقاته وتفاعلاته شكل نظرة جديدة للحياة الاجتماعية، ليكون للتفاعل فيه دورا في التحديد المشترك لمعاني الأشياء المكونة لهذه الحياة. فعندما أكد (شارلز كولي) أن الأفراد يكونون انطباعات كأفكار شخصية عن بعضهم البعض من خلال التفاعل، فإن العلاقات الافتراضية تجعل المستخدمين يكونون أفكارا عن بعضهم البعض تكون غالبا بعيدة عن الواقع ، بهذا يكون بناء المعنى مبنيا على التفاعل الافتراضي .

أما عندما أكد (جورج هربرت ميد) أن الفرد لا بد له أن يلعب الأدوار التي يتوقعها أفراد الجماعة، فإن الاتصال الافتراضي مكن المستخدم من أن يكون مقبولا، حيث يجرب نفسه باستمرار ويعرض نفسه بحثا عن الاعتراف بواسطة الهوية الجديدة التي يظهر من جزئياتها ما يريد، ويخفي ما يريد، بحثا عن تأكيد الآخرين له ولدوره الاجتماعي.

من جهة أخرى، فإن التفاعلات الافتراضية تعيد أفكار (إرفنج غوفمان)، ذلك أن المستخدم يصنع صورة لنفسه على الشبكات من أجل إيصال رسالة معينة للغير.

وإن دراسة ما سمي بالذات الجديدة أو الذات الرقمية، الناتجة عن ظهور أنواع جديدة من التفاعلات التي تتم عبر المنصة الرقمية، تعتبر استمرارية للبحوث الدارسة للذات (بصفة عامة)، إذ أن الذات الرقمية تعتبر جزءا من الذات التقليدية ولها علاقة وطيدة بها، حيث تسير عبر نفس ميكانزمات التكوين التي تكلم عنها رواد التفاعلية الرمزية، ذلك أن التفاعل عبر الأنترنت سمح للمستخدم من تكوين وتجريب ذاته الرقمية، لأنه يأخذ بعين الاعتبار آراء وتقييمات الآخرين لتأكيد صورته وتغيير أو تعديل سلوكه وتفكيره حسب ملاحظاتهم لما ينشره من جزئيات تخصه، كل هذا يشكل مع الوقت تصوره حول ذاته، ومن جانب آخر، يحاول المستخدم إقناع الآخرين بالصورة التي يريدها، حيث يدرك أهمية الآخرين في تأكيدها، وحتى إن لم تتطابق مع حقيقته، فعندما يطول التفاعل قد يؤمن بهذه الصورة التي أعطاها لنفسه.

2- بناء الذات

لقد سلط (غوفمان) الضوء على التفاعل المتمثل في الطريقة التي يبحث بها الفرد على إعطاء صورة إجابية عن نفسه، ليظهر دائما فارق بين هوية الفرد الحقيقية وهويته الاجتماعية، هذا الفارق يمثل أصل الاستراتيجيات التي يتبعها كل فرد لتقويم صورته[58].

وانطلاقا من أن الهوية الافتراضية هي تمثيل يعطيه المستخدم لنفسه على الشبكة ليحكمه طابع الاختيار والتحكم، يسعى معظم المستخدمين إلى إعطاء لمحة مثالية عن أنفسهم، أو إلى التعبير عن ما يسعون إلى كونه ، إذ تتطابق هذه اللمحة مع ما سمي بالأنا المثالي (l'ideal du moi) ، النموذج الشخصي الذي يبنيه الفرد ويبحث عن مطابقته، عملية تبدأ منذ الطفولة حيث يبذل الفرد كل جهوده للوصول إلى هذا النموذج[59]، فباعتبار تجسيد المستخدم على الشبكة كولادة جديدة، يكون بناء هذا الأنا المثالي مرتكزا على معايير جديدة.

وإذا كان بناء الهوية يمر في الحالة التقليدية بسؤالين (من أظن أنني؟) و(لماذا أنا من أنا؟)[60]، حيث يدرك الفرد ذاته وفقا لخصائصه، فإن المستخدم على المنصات يصنع هويته من خلال نشاطاته ومعلوماته حسب (من يظن أنه) هذا ما يفسر تغيير أو حجب أو تزييف بعض

المعلومات، لأن (من يظن أنه) ليس (من هو حقيقة) ، هنا نجد فجوة بين (من هو) و(من يظن أن يكون).

بهذا سيطرت فكرة اختيار المستخدم لنفسه أو إعادة تكوينها[61]، لتمنحه هيمنة في ظل الهوية الافتراضية، في إطار ما سمي بقوة التحول (le pouvoir démiurgique)، حيث يمكن للفرد أن يلغي تجسيده، جنسه وإجتماعيته، ثم يعيد تحديد هذه العناصر من جديد « Se désincarner, se désexualiser, se désocialiser, et[...]se réinventer, se resexualiser, se resocialiser ou autre chose[...] »[62]

3- تجريب الذات ضمن الواقع الافتراضي

لقد وصف "(هربرت ميد) مرحلتين عامتين في نمو الذات، حيث تتمثل المرحلة الأولى بمرحلة اللعب الفردي (play stage) حيث يبدأ الطفل بتجريب أدوار معينة مثل دور الأب، المعلم والطبيب، أما المرحلة الثانية فتتمثل في إلمام الطفل باتجاهات الآخرين المشتركين في اللعبة [...] إذ أن النمو المتكامل للذات لا يتوقف وحده على الوعي بجميع أدوار الآخرين في موقف ما، وإنما يعتمد أيضا على المقدرة على إدراك الجماعة والمجتمع المحلي، ليسمى حسب (ميد) الآخر المعمم (généralized other) [...] من خلال تعلم الطفل قواعد اللعبة في المجتمع"[63]، ويمكن تشبيه هذا المسار في تكوين الذات بالنشاط على الشبكات، حيث يكتشف المستخدم هويات عدة بواسطة منصات تقنية تسمح باللعب بعدة أنماط لتمثيل الذات، ليكون سلوكا استكشافيا حرض عليه هذا العالم الرقمي التفاعلي[64]، "الذي منح إمكانية تجريب وتقمص أشكال مختلفة للذوات (الهويات)، بهدف معاينة ماذا يمكن أن يحصل [...] وإن هذا الأثر لا يتحقق إلا عندما تغدو الذات الافتراضية هوية مقبولة ومعترفا بها ضمن العلاقة التفاعلية مع الآخر [...]"[65].

"[...] هذه الحرية الفردية التي أعتبرت رمزا من رموز الأنترنت، أعدمت القيود الاجتماعية والعوائق السيكولوجية مما أدى إلى دخول المستخدمين ميدان تجريب الهويات حيث توصل (جون شولر)[66] إلى أن الذكور هم أكثر رغبة في تحولهم إلى إناث في هذا الفضاء [...] وذلك ناجم عن عوامل اجتماعية ونفسية [...] من بينها ضغط بعض النماذج الثقافية التي لا تسمح بهذا الظهور[...] فيكون بذلك الفضاء الافتراضي أفضل فضاء للتعبير عن هذا التغير والتجريب على مختلف الشخصيات الممنوعة اجتماعيا [...]"[67]، هنا نلمس أول سبب في الانغماس في استخدام الهوية الافتراضية ألا وهو الهروب من الضبط الاجتماعي المحيط بالهوية التقليدية، فإذا كانت هذه الأخيرة متكونة من نماذج مملية من طرف المحيط، فإن "الهوية داخل

المجال الافتراضي ليست مفروضة بل مبنية بوعي أو بدون وعي، ويمكن أن تتغير باستمرار [...]"[68].

4- البحث عن الاعتراف

لقد تكلم (إرفنج غوفمان) عن مصطلح المرآة (looking glass) ليعني بناء تقدير الذات كسيرورة اجتماعية، أين تتدخل نظرة الغير بقوة في إدراك هذه الذات وبالتالي تكوين الهوية، وإذا رجعنا إلى الشبكات الرقمية، فنجدها تمنح بعض التقنيات لتكوين الهويات المرآتية (les identités miroirs) المبنية تحت نظر الغير باستمرار[69].

حيث تعتبر الصورة التي يخلقها المستخدم عن نفسه عرضا لمعرفة جواب الآخر كمرآة أولى تليها المرآة الثانية المتمثلة في نجاح عملية العرض، هذه العلاقة المزدوجة مع الآخر يمكنها أن تحذف بمجرد خروج المستخدم من الجماعة أو من الشبكة بصفة عامة، أو بصنعه لصورة أخرى عن نفسه[70] ، ليدخل هذا الاستخدام ضمن المقاربة التفاعلية والتشخيصية للهوية والمرتكزة على التفاعل الاجتماعي والبناء الجماعي تحت سياق مبني أساسا على التبادلات الشخصية[71].

"وكان (إرفنج غوفمان) يرى أن أساس التفاعل الاجتماعي هو إدراك الفرد لأهمية الآخرين، حيث يقسم تصرفاته أمامهم إلى سلوك مخاتل لا يعبر عن حقيقة شخصيته، بواسطة إخفائه الجوانب الحقيقية لها، ثم سلوك متصنع أو إدعائي، أي أن الفرد يعطي انطباعات عن نفسه وسلوكه [...] لا تكون لها أي صلة بواقعها [...] لكي يحصل على استجابة مبتغاة من الآخرين [...]"[72]، كما أنه تكلم عن مفهوم الواجهة (face)، ذلك المفهوم الضمني الذي لا يعي الفرد به لكن يظهره من خلال اتصاله[73].

كما اتخذ (جورج هربرت ميد) في دراسته لبناء الهوية مقاربة مبنية على التفاعل مع الآخر[74]، وطور مفهوم التميز الاجتماعي (l'individuation sociale) حيث كان يرى أن الفرد يقوم بملاحظة منظور الغير تجاه نتائج أفعاله، وهو الذي يسمح له بإعطاء معنى لنفسه[75]، إذ يتمثل التفرد (l'individuation) في بحث الفرد عن رموز، تأكيدات، رسائل، مؤثرات حول (ماهيته) بحثا عن (قيمته)[76]، السيرورة نفسها نجدها في الشبكات والمنصات الرقمية ، ذلك أن النشر المستمر ما هو إلا بحثا عن تقدير ما أمام الآخرين.

الخاتمة:

يعد الالتفات إلى الهوية الافتراضية شيئا بالغ الأهمية، ذلك أن الهوية ما بعد الحديثة مثلت مرحلة من مراحل تطور الهوية عبر العصور، معبرة عن تجسيد الإنسان ما بعد الحديث

في علاقته بالتكنولوجيات الجديدة وبفلسفة الويب التي أفرزت خصائصا أخرى لبناء وعرض الذات وتطورها في السياق التقني، لتكون الهوية الافتراضية هوية متحركة، متغيرة، شفافة، سياقية، مفبركة، خاضعة للسرعة، للآنية والتحكم، مرتكزة بصفة أساسية على التفاعل الذي جعل منها محاكاة تقنية لنمط بناء الهوية التقليدية.

محاكاة أعادت تمحور أفكار التفاعلية الرمزية خاصة بسير المستخدم إلى خلق شبكته العلائقية على المنصات وفق منطق أداتي وكمي بحثا عن إشباع حاجات هوياتية، مما زاد من تأكيد الأساس التفاعلي لبناء الهوية الافتراضية.

الهوامش:

[1] - في اللغة الفرنسية **(idendité)** من اللاتيني (identitas) من اللاتينية الكلاسيكية (idem) بمعنى (نفسه) (le même).
(http://www.larousse.fr/encyclopedie/divers/identit%C3/A9/59715 -07/09/2018 - 19 :30).
وتعني الهوية " الميزة الثابثة في الذات ، وتشير إلى ما هو متماثل [...] وتطلق على معنيين الأول هو الشيء نفسه والثاني هو الشيء الذي لا يختلف في خصائصه عن شيء آخر ، ومن هذا الأصل أشتقت كلمة (identicus) وتعني الشبيه والنظير، والشيء نفسه، وعكسه المغاير أو المختلف [...]".
(الناصر عبد اللاوي، الهوية والتواصلية في تفكير هابرماس، ط1، الفارابي، بيروت، 2012، ص47).

[2] - Julie Denouel, Fabien Granjon, communiquer à l'ère numérique, regards croisés sur la sociologie des usages, presses de Mines, France, 2011, p 138.

[3] - Vincent De Gaulejac, qui est « je » ?, seuil, Paris, 2009, p57.

[4] - Le petit Larousse illustré, Larousse, Paris, 2012, p p 743, 343)

[5] - Julie Denouel, Fabien Granjon, op.cit, p 132.

[6] Manuel Castells (1942) سسيولوجي إسباني.

[7] - Julie Denouel, Fabien Granjon, Aurélie Aubert, médias numériques et participation, entre engagement citoyen et production de soi, Mare et Martin, Paris , 2014, p15.

[8] - Stephen Ley, Brad Stone, la révolution 2.0, courrier international, n 826, France, 2006, p 27.

[9]- Francis Pisani, Dominique Piotet, comment le web change le monde, l'alchimie des multitudes, Pearson, Paris, 2008, p6.

[10]- Stephen Ley, Brad Stone, op.cit, p27.

[11]- David Fayon, géopolitique d'internet, qui gouverne le monde, économica, Paris, 2013, p 19.

[12]- Davis Fayon, Christine Balagué, Facebook, Twitter et les autres…, Pearson, France, 2010, p 224.

[13]- Jean Marie Charon, Patrick Le Floch, la presse en ligne, la découverte, Paris, 2011, p p 17, 18.

[14] - Manuel Castells, la société en réseaux, l'ère de l'information, traduction : Philippe Delamare, fayard, France, 1998, p 525.

[15] - Luc Van Campenhoudt, introduction à l'analyse des phénomènes sociaux, Dunod , Paris, 2001, p 181.

[16] - Ludovic Boursin, Laetitia Puyfaucher, op.cit, p 63.

[17] - Titiou Lecoq, Lissarelli Diane, encyclopédie de la web culture, Robert Laffont, France, 2011 , p 104.

[18] - Christine Balagué , David Fayon ,op.cit, p 53.

[19] - Valérie March, comment démarrer votre activité grâce aux média sociaux, Dunod, France, 2011, p 156.

[20] - Pierre- Jean Benghozi, Michelle Bergadaà, Fatima Gueroui, les temporalités du web, de Boeck, Belgique, 2014, p 149.

[21] - http://www.cairn.info/zen.php?ID_article=ENIC_010_0800 - 16/08/2015- 20 :00.

[22] - Georges Fany, représentation de soi et identité numérique. Une approche sémiotique et quantitative de l'emprise culturelle du web 2.0, réseaux, n° 154, France, 2/2009, **voir** :
(http://cairn.info/revue-reseaux-2009-2-page-165.htm) - 07/09/2018 - 19:30.

[23] - علي محمد رحومة، الأنترنت والمنظومة التكنو-اجتماعية، بحث تحليلي في الآلية التقنية للأنترنت ونمذجة منظومتها الاجتماعية، ط1، دراسات الوحدة العربية، بيروت، 2005، ص 307.

[24] - Serge Tisseron (1948) دكتور فرنسي وأخصائي في علم النفس.

[25] -http://www.cairn.info/zen.php?ID_article=ENIC_010_0800 - 16/08/2015- 20 :00.

[26] - Paul Ricœur (1913- 2005) فيلسوف فرنسي .

[27] -Vincent De Gaulejac, op.cit, p 69.

[28] -Georges Fany, op.cit , **voir :**
(http://cairn.info/revue-reseaux-2009-2-page-165.htm) - 07/09/2018 - 19:30.

[29] - Jean François Dortier, la communication, des relations interpersonnelles aux réseaux sociaux, sciences humaines, France, 2016, p 93.

[30] - Parea François, l'identité numérique : de la cité à l'écran, quelques aspects de la représentation de soi dans l'espace numérique, les enjeux de l'information et de la communication, n 2010, Paris, 2010, **voir :**
(www.cairn.info/revue-les enjeux-de-l-information-et-de-la-communication-2010-1-page-144.htm -07/09/2018- 20 :30).

[31] - إبن دودة سقيني مليكة، التكنولوجيات الجديدة للاتصال والإعلام والمعنى الجديد للجسد، (les cahiers du cread) ، عدد ° 71، الجزائر، 2005، ص 1.

[32] - Antonio Casilli, les liaisons numériques, vers une nouvelle sociabilité, le seuil, Paris, 1997, p 135.

[33]- Loc.cit, p p 132, 133.

[34] - Georges Vignaux, l'aventure du corps, des mystères de l'antiquité aux découvertes actuelles, paygmalion, paris, 2009, p 358.

[35] - كلود بونيلي، الافتراضية والتكنولوجيات الجديدة، مجلة معالم، عدد 6، الجزائر، بدون سنة ، ص 20.

[36] - Parea François, op.cit, **voir :**
(www.cairn.info/revue-les enjeux-de-l-information-et-de-la-communication-2010-1-page-144.htm -07/09/2018- 20 :30).

[37] - Israël Rosenfield, l'étrange, le familier, l'oublié, une anatomie de la conscience, traduction : Oristelle Bonis, Flammarion, France, 2005, p p 225, 226.

[38] - حمدي بشير، ظاهرة الاعلام الاجتماعي وأبعادها الاقتصادية والأمنية في العالم العربي، ط 1، أمواج، عمان، 2014، ص 23 .

[39] - Daniel Bell (1919- 2011) سسيولوجي أمريكي.

[40] - علي محمد رحومة، مرجع سابق ، ص 244.

[41]- T. Rist, J . Martin, on the signe of intelligent memory function for virtual meeting places, examining potential benefits and requirements, le travail humain, tome 63, n 3, France, 2000, p 203.

[42] - Haward Rhingold (1947) ناقد وكاتب أمريكي، إختص في دراسة علاقة الانسان بالتكنولوجيا الجديدة للاتصال.

[43] - علي محمد رحومة، مرجع سابق، ص 242 .

[44] - إبن دودة سقيني مليكة، مرجع سابق ، ص ص 3، 4 .

[45] - Stéphane Vial, l'ètre et l'écran, comment le numérique change la perception, 1ed, Puf, France, 2013, p 160.

[46] - Loc.cit, p 163.

[47] -Julie Denouel, Fabien Granjon, op.cit, p 162.

[48] -Franck Rebillard, le web 2.0 en perspective, une analyse socio-économique de l'internet, l'harmattan, Paris, 2007, p 24.

[49] - رضوان بلخيري، مدخل إلى الإعلام الجديد، المفاهيم، الوسائل والتطبيقات، ط1، جسور، الجزائر، 2014، ص 30.

[50]-Nicole Denoit, op.cit, p 90.

[51] - تيار سسيولوجي أمريكي، ظهرت أول البحوث فيه مع 1960، تأثر ببحوث سابقة تدور حول علم النفس الاجتماعي والهوية وبناء الذات، إضافة إلى التفاعل في الجماعات.
(Massimo Borlandi et autres, dictionnaire de la pensée sociologique, 1ed, PUF, Paris, 2005, p 369).

[52] - Charles Horton Cooley (1864- 1929) سسيولوجي أمريكي، كان أستاذ بجامعة (ميشيغان) منذ 1892، كان له إسهام في فتح المجال للسسيولوجيا التفاعلية، خاصة بتحليله للذات في علاقتها بالجماعات الاجتماعية، كما كان له إسهام في إدخال أفكار عدة إلى مدرسة (شيكاغو)، من أهمها إمكانية فهم الظواهر العالمية انطلاقا من نظريات المجتمع.
(Massimo Borlandi et autres, op.cit, p p 136, 137).

[53] - علي عبد الفتاح علي، نظريات الاتصال الحديثة، دار الأيام، عمان، 2015، ص ص 185، 186.

[54] - Erving Goffman (1922- 1983) سسيولوجي أمريكي وعالم لسانيات من أصل كندي ، درس بجامعة (تورنتو) ثم إنتقل إلى جامعة (شيكاغو) ليشارك في بحوث أجريت حول طقوس الطبقات العامية الأمريكية، و أصبح أستاذ سسيولوجيا بجامعة (بركلاي) ثم (بنسيلفانيا) بين 1958 و 1968.

سلط الضوء على ميكرو-سسيولوجيا الحياة اليومية، ليدرس الطقوس التفاعلية الحديثة، وكان له إسهام كبير في البحث في نظرية الإنحراف، كما أدخل طريقة إمبريقية لتحليل الجزئيات المكونة للحياة اليومية للإنسان ، وكان عضوا في مدرسة (شيكاغو) التي طورت الباراديغم التفاعلي.
(Massimo Borlandi et autres,op.cit, p p 296, 297, 298).

[55] - مصباح عامر، علم الاجتماع ، الرواد والنظريات، ط1، دار الأمة، الجزائر، 2005، ص ص 140، 141 .

[56] - George Herbert Mead (1863- 1931) عالم أمريكي في علم النفس الاجتماعي، كان مرتبط بالمدرسة البراغماتية الأمريكية، وكان له إسهام هام في علم النفس الاجتماعي، كما أعتبر من مؤسسي الباراديغم التفاعلي الذي طورته المدرسة الثانية لشيكاغو (1950).
ومن بين أهم إسهاماته فكرته أن الظواهر العقلية ، الفكر والوعي بالذات من أصل اجتماعي وليس بيولوجي.
(Massimo Borlandi et autres, op.cit, p 444).

[57] - مصباح عامر، مرجع سابق ، ص ص 132، 133 .

[58] - Marc Montoussé, Gilles Renouard, 100 fiches pour comprendre la sociologie, 4 ed, Bréal, France, 2009, p 53.

[59] - Norbert Sillamy, dictionnaire encyclopédique de psychologie, Bordos, Paris, 1980, p p 589, 590.

[60] - Pierre Moessinger, le jeu de l'identité, 1ed, PUF, France, 2010, p 10.

[61] - Julie Denouel, Fabien Granjon, op.cit, p p 127, 128.

[62] - Loc.cit, p 188.

[63] - مصطفى خلف، نظرية علم الاجتماع المعاصر، ط1، دار المسيرة، عمان، 2009، ص ص 71، 72.

[64]- Julie Denouel, Fabien Granjon, op.cit, p p 127, 128

[65] - رابح الصادق ، فضاءات رقمية، دار النهضة، بيروت، 2013، ص 126 .

[66] - John Shuler (1959) عالم أمريكي وأستاذ في علم النفس.

[67] - روابحي خيرة، ثقافة الأنترنت، دراسة ميدانية لإستعمالات الشبكة بتيهرت، رسالة ماجستير، إشراف: طيبي محمد، قسم علم المكتبات والعلوم الوثائقية، جامعة وهران، 2007، 2008، ص 55.

[68] - العرباوي عمر، الشباب والانترنت، مواقع التواصل الالكتروني، فضاءات لتأسيس هويات جديدة، مجلة المواقف، عدد ° 3، معسكر، 2008 ، ص 252 .

[69] - Pierre Mercklé, sociologie des réseaux sociaux, la découverte, Paris, 2004. p 92.

[70] - Parea François, op.cit, **voir :**
(www.cairn.info/revue-les enjeux-de-l-information-et-de-la-communication-2010-1-page-144.htm -07/09/2018- 19 :30).

[71] - Julie Denouel, Fabien Granjon, Aurélie Aubert, op.cit, p 72.

[72] - مصباح عامر، مرجع سابق، ص 141.

[73] - Jean François Dortier, op.cit, p p 44, 45.

[74] - Loc.cit, p 241.

[75] - Julie Denouel, Fabien Granjon, op.cit, p p 146, 147.

[76] - Vincent De Gaulejac, op.cit, p 169.