استخدام النتنوغرافيا كمقاربة في دراسة المجتمعات الافتراضية

The Use of Netnography as an Approach in the Studies of the Virtual Societies

خيرة مكرتار1 *

جامعة عبد الحميد بن باديس –مستغانم،mokre90taar@gmail.com

تاريخ الاستلام: 2022/06/06 تاريخ القبول: 2022/11/06 تاريخ النشر: 2023/03/08

ملخص:

تهدف هذه الدراسة إلى تقديم الأسس المنهجية والنظرية التي تبنى عليها البحوث النتنوغرافية والتي تنصب غالبا على البحث الكيفي وتركز على المعطى السياقي، إضافة إلى عرض مجموعة من الأدوات المنهجية والابستيمولوجية التي ترتبط فيما بينها بعلاقات بنيوية، مشكلة بذلك إطارا متكاملا لفهم وتحليل الأنساق والظواهر و الممارسات السوسيوثقافية المتولدة داخل العالم الافتراضي.

يمكن القول بأن الإلمام بالنتنوغرافيا يعد من الأسس المنهجية التي تمكن الباحث من استكشاف العوالم الافتراضية وسياقاتها التفاعلية والتجارب التواصلية للمستخدمين، فهي تدفع بفرص جديدة نحو دراسة الفعل الافتراضي الذي يعج بالممارسات الثقافية و القيم والتصورات المستبطنة و كذا الأفعال المعيارية و السلوكية.

كلمات مفتاحية: نتنوغرافيا، فضاء رقمي، ابستمولوجيا، اثنوغرافيا، المجتمعات الافتراضية.

Abstract:

This study aims to present the methodological and the theoretical foundations upon which the netnographical researchs are built, which often focuses on qualitative research and focuses on contextual data, in addition for presenting a set of the methodological tools and the epistemological sequences that are linked to each other by the structural relationships, forming an integrated framework for understanding, analyzing the patterns, the phenomenons and sociocultural practices generated within the virtual world.

* المؤلف المرسل: خيرة مكرتار

We can say that the netnography is one of the methodological foundations that helps the researcher to explore the virtual worlds and their interactive contexts and communicative experiences of users.

Keywords: Netnography, Digital Space, Epistemology, Ethnography, Virtual Societies.

1. مقدمة:

تجاوزت الانترنت كوسيط اتصالي مفهوم والتر الذي اقتصر فيه على تواصل الأفراد فيما بينهم على أساس الكلمة المكتوبة، وفي ظل التطور التكنولوجي الذي نعيشه وما أفرزته التكنولوجيات الحديثة من وسائط وتطبيقات جديدة، بخصائص ومميزات مختلفة، مكونة بذلك مجتمعات افتراضية، يلتقي فيها الأفراد والجماعات لتبادل الأفكار والآراء فيما بينهم.

إن الهويات التي يتقمصها المشاركون في المجتمعات الافتراضية داخل المنتديات الحوارية وغرف الدردشة ومواقع التواصل الاجتماعي، والتي يسعى الفرد المستخدم من خلالها إلى تقديم معطيات عن نفسه، من خلال ما ينشره وما يتفاعل معه من مضامين في هذه المواقع الإلكترونية. وبظهور هذه المجتمعات الافتراضية وما صاحبها من ظواهر، كان لزاما على الباحثين البحث عن مقاربة جديدة تكون قادرة على استيعاب ما يحدث ودراسة حيثيات هذه الفضاءات من سلوكيات وظواهر، فبرز ما يسمى بالنتنوغرافيا، التي هي موضوع هذه الدراسة.

اشتملت هذه الورقة البحثية على جملة من المحاور تمثلت في التسييج المفهومي للمجتمعات الافتراضية، ثم مميزاتها وأنواعها، فالنتنوغرافيا والأسس المنهجية والاجرائية، لنختتمها بالرهانات المنهجية و الأخلاقية.

2. التسييج المفهومي للمجتمعات الافتراضية.

أصبحت منصات التواصل الاجتماعي تلعب دورا مهما في حياة الأفراد المستخدمين وذلك لسهولة الاستخدام وتوفر التقنيات الحديثة والأجهزة الذكية التي نقلت التواصل بين شعوب العالم، فبكبسة زر أضحى المستخدم يجوب أنحاء العالم، حيث تحولت العلاقات الاجتماعية من البيئة الواقعية إلى البيئة الافتراضية وتحولنا إلى مجتمع افتراضي بدلا من مجتمع محلي أو مدني، فالرغبة في الحصول على المعلومات والاطلاع على الآخر وتوسيع شبكة التعارف وتحقيق جملة من الحاجات والرغبات، دفعت الفرد لخلق استحداثات الكترونية كثيرة منها مواقع التواصل الاجتماعي و المواقع الخاصة بالتعارف والدردشة الالكترونية ومواقع الفيديو وغيرها. وأمام هذا التغير الهائل الذي تعشيه المجتمعات أصبح النظر إلى طبيعة المظهر الافتراضي للجماعات بين المتفائل والمتشائم وبين الذي يؤمن بأهميتها والذي يتنبأ بزوالها وانهيارها لأنها لن تعوض الجماعة المرجعية.

يعتبر دي مورDe Moor و وايجاند Weigand أن المجتمع الافتراضي هو نظام اجتماعي أوجدته التكنولوجيا والتجمعات الافتراضية، متيحة للأفراد الذين يريدون المشاركة في أحد أنماطها، والمدينة الافتراضية على حد قول ألبرتا روبرت Albetra Robert و جينكسون ميشيل Jenkinson Micheal هي مدينة لاتنام (رحومة، 2008، ص67)،فالأفراد المستخدمون غير خاضعين لسلطة الوقت حيث يشتركون في التفاعلات الافتراضية دون التقيد بوقت محدد.

1.2 المجتمع الافتراضي:

يعتبر هاورد راينغولد أول من صاغ مصطلح المجتمع الافتراضي في كتابه "حول المجتمع الافتراضي"، حيث يرى هاورد بأن هذه المجتمعات هي جزء منا، وقد عرفها بأنها تجمعات اجتماعية تنشأ من شبكة الانترنت حين يستمر أناس بعدد كاف لوقت كاف من الزمن بمشاعر انسانية كافية لتشكيل شبكات من العلاقات الشخصية في الفضاء السايبري. أي أنها مجتمعات وجماعات شبكية تتفاعل في بيئة افتراضية الكترونية ويشترك أعضاؤها في الكثير من الروابط والاهتمامات والأنشطة الاجتماعية المشتركة وقد يكون حضورا طبيعيا شخصيا خلف أجهزة الحاسوب للتفاعل، تتقاسم أنماطا متنوعة للتفاعل سواء كانت الجماعات ذات أحجام كبيرة أو صغيرة وفي فترات زمنية غير محددة وكل هذا يتيحه الفضاء السايبري (م. رحومة 2008، 65).

ويعرفه سيرج بروكس على أنه مجموعة أفراد يستخدمون منتديات المحادثة، حلقات النقاش أو مجموعات الحوار والذين تنشأ بينهم علاقة انتماء إلى جماعة واحدة ويتقاسمون نفس الأذواق، القيم، الاهتمامات ولهم أهداف مشتركة **(Serge 2004, p24)** .

معظم العناصر التي تميز وتكوّن المجتمع الحقيقي أصبحت متوفرة في مجتمع آخر من نوع جديد يعيش في جغرافيا "الفضاء السايبري" ويتصف بقدر واضح من النظم والقواعد والأدوار، بقدر من الملامح الثقافية المميزة التي تدور حول الاستخدامات المختلفة لنظم الانترنت وبمهارات جديدة اكتسبها بطرق عديدة مثلما يحدث في التنشئة الاجتماعية في المجتمع الفعلي.

بينما يعرفه كارسار بأنه مجموعة أشخاص قد اندمجوا في الاتصالات والتفاعلات عبر شبكة الانترنت في حلقات النقاش أو منتديات المحادثة الإلكترونية، وهو عملية لتقاسم فضاء الاتصال مع أفراد لا نعرفهم، وغالبا ما يتم هذا في الوقت الحقيقي، وهو عبارة عن انعكاس للمجتمع الواقعي، لكن لا يوجد فيه أناس فعليون واتصالات حقيقية كما في الواقع، أي أنها افتراضية وهو عبارة عن جمهور من كل أنحاء العالم، جالسون أمام شاشة الكومبيوتر للتواصل مع بعضهم البعض (بعزيز 2008، ص73).

2.2 سمات المجتمعات الافتراضية:

إن أهم ما يميز هذه التجمعات الافتراضية هو أنها متاحة للأفراد الذي يريدون المشاركة في أحد أنماطها، فالمدينة الافتراضية على حد قول البرتا روبرت alberta ropert وميشيل جينكنسون michael

jenkinson مدينة لا تنام، فهناك دائما أفراد مشتركون في التفاعلات الافتراضية حتى في منتصف الليل ولا غرابة في ذلك فقد أضحت الانترنت جزء من حياة الناس والجماعات الافتراضية بأنماطها المختلفة، باتت تشكل أهمية كبيرة للعديد من المهتمين بشبكة الانترنت على وجه الخصوص، وذلك ما جعل ماريا باكردجيفا تعلن بأن الحاسوب أصبح أسلوب حياة وذلك في الفصل الذي أعدته بعنوان "التكنولوجيا في حياتنا اليومية" (مسلم، 2009، ص89).

ومن بين الخصائص الأساسية للمجتمعات الافتراضية نجد:

-**الاتصال والتفاعل:** إن ما يميز المجتمعات الافتراضية هو طبيعة التفاعل الذي يكون من خلال الاتصال الوسطي، ويرى علماء الاجتماع الفيبري weberians أن هذه الوسائط هي أداة فاعلة في دعم العقلانية rationalism التي تعد برأيهم السبب الرئيسي في التغير الاجتماعي في المجتمعات الرأسمالية الغربية، إذ تعمل هذه الوسائط على تخفيف الحواجز الزمكانية على الأطراف المتصلة حين تتواصل فيما بينها، وتختصر الكثير من جهدهم وعنائهم.

-**التعبير عن المشاعر في المجتمعات الافتراضية:** على الرغم من أن التعبير عن المشاعر عادة يكون بالعديد من الميكانيزمات غير اللغوية مثل: الضحك، الابتسامة، تعابير الوجه وغيرها، حيث يكون هذا التعبير في المجتمعات الافتراضية من خلال الرسائل النصية التي قد تكون أحيانا متبوعة بما يعرف بالإيموتيكونات.

- الأعضاء لديهم غرض مشترك، مصلحة واهتمام واحتياج أو نشاط بسبب الانتماء للمجتمع المعني ومن بين خصائص المجتمعات الافتراضية، أن يكون لديها على الأقل نشاطا واحدا محددا.

- وجود المعلومات وتوفرها للجميع والدعم والخدمات بين الأعضاء أمر مهم في حركة المجتمع.

-لا يوجد فيها حضورا فيزيائيا ولا تقاربا جغرافيا بين الأفراد ولا وقتا حقيقيا، فغالبا ما يكون الوقت متفاوتا بين المدردشين المتباعدين جغرافيا.

- يتميز أفرادها بالولاء والخضوع لقواعد ومعايير هذا المجتمع، لأن كل فرد يتأثر بالجماعات التي ينتمي إليها، وتؤثر على سلوكياته وتجعله ينساق مع آرائها أي أن الفرد يتفاعل ويتصل بجماعة ما حسب نمط معد مسبقا (الفتاح 2011، ص22)، لا يمكنه أن يبتعد أو أن يتخلى مخافة أن يبقى منعزلا أو مرفوضا من طرف الآخرين.

ويمكن أن تختلف وجهات النظر بشأن هذه الخصائص وفق الحقل المعرفي المعني ومدى تمركز بعضها ودرجة أهميتها في مجال دون آخر ولذلك نجد الاختلافات واضحة بشأن تعريف المجتمع الافتراضي نظرا لارتباط هذه التعريفات بالخصائص المحددة للمجتمع في حد ذاته.

- المرونة وانهيار فكرة الجماعة المرجعية بمعناها التقليدي، فالمجتمع الافتراضي لا يحدد جغرافيا بل بالاهتمامات المشتركة التي تجمع أشخاصا لا يعرف كل منهم الآخر بالضرورة قبل الالتقاء الالكتروني.

- تتيح حرية الاختيار والمفاضلة في تناول المواضيع والتفاعل معها فهي ليست إجبارية.

- تتسم المجتمعات الافتراضية بدرجة عالية من اللامركزية وإبراز هويات متعددة كفقدان الهوية الوطنية وعدم الرضا عن الواقع وانتمائه وعدم إبراز الهوية الشخصية كوضع أسماء وصور وبيانات مستعارة.

- من سماتها أيضا أنها تؤدي إلى العزلة والانفراد، فالمجتمعات الافتراضية نشأت لأغراض شتى منها تخليص البشر من عزلتهم في التواصل الاجتماعي لتنتهي بهم إلى عزلة جديدة من عالمهم الواقعي، حيث استطاع المجتمع الافتراضي أن يجمع الأفراد في مجموعات تتقاسم الاهتمام والمصالح لتجد نفسها واقعة في رهان العالم الافتراضي وأسيرة للواقع الحقيقي (الفتاح 2011، ص25) .

3.2 أنواع المجتمعات الافتراضية:

تتنوع المجتمعات الافتراضية داخل الفضاء السايبري بشكل ملحوظ وواسع النطاق ومتداخل في كثير من الأحيان، ومن ثمة يمكن تصنيف المجتمعات الافتراضية على النحو التالي:

أ- أنواع المجتمعات الافتراضية وفقا للتكنولوجيا المستخدمة: ويعتمد هذا التصنيف على نوع التكنولوجيا التي يعتمد عليها بناء المكون التقني للمجتمع الافتراضي، وتعتبر أهم هذه الأنواع وأكثرها تمثيلا للمجتمع الافتراضي ما يلي:

- **غرف المحادثة الإلكترونية:** حيث يتشكل المجتمع الافتراضي في صورة موقع إلكتروني يضم غرفة من غرف الدردشة أو أكثر، وفي كل غرفة يمكن لفردين أو أكثر من المشتركين في الموقع ممن تجمعهم اهتمامات مشتركة، أن يتفاعلوا اجتماعيا مع بعضهم البعض من خلال محادثات إلكترونية متزامنة قد تكون نصية أو صوتية أو مرئية، وقد تدعم بأدوات أخرى للتواصل أو الترفيه.
- **مو اقع تشارك تسجيلات الفيديو:** حيث يتشكل المجتمع الافتراضي على شبكة المعلومات الدولية في صورة موقع إلكتروني يمكن للمشتركين فيه أن يضعوا مقاطع من تسجيلات الفيديو مصنفة وفقا لعنوان وموضوع التسجيل، ويتم التفاعل من خلال مشاهدة هذه المقاطع بواسطة المشتركين في الموقع أو الزائرين والتعليق عليها والرد بمقاطع أخرى أيضا، ومن أشهر الأمثلة موقع اليوتيوب لمشاركة مقاطع تسجيلات الفيديو (رحومة 2009، ص04).
- **المدونات الإلكترونية:** وهي شكل من أشكال المجتمع الافتراضي في صورة موقع إلكتروني يديره شخص مسؤول، ويطرح فيه موضوعات وقضايا نقاشية مشتركة، مصنفة ومرتبة زمنيا، يتم مناقشتها والتعليق عليها من خلال بقية المشتركين في الموقع، في شكل حوارات الكترونية غالبا ما تكون نصية، مثل: موقع مدونة شبابيك.

- **المنتديات الإلكترونية**: هي من المجتمعات الافتراضية الأكثر شيوعا وإقبالا بين المستخدمين، وهي عبارة عن موقع الكتروني ينشئه، يديره ويشرف عليه عدد من الأشخاص، ويتم تقسيمه إلى أقسام وفقا لقضايا ومجالات الاهتمام المختلفة، ويتم اشتراك الأفراد في المنتدى وفقا لقواعد وقوانين لعضوية عامة ومعلنة، ويصبح لكل عضو صفحة لبياناته التي تعبر عن هويته الرقمية داخل المنتدى، ويحدث التفاعل الاجتماعي داخل المنتدى من خلال قيام كل عضو في المنتدى بطرح موضوع للنقاش في القسم المناسب، ويتاح لبقية الأعضاء في المنتدى التعليق وإبداء الرأي على هذا الموضوع ومن أمثلتها: منتدى فتكات للمرأة.
- **شبكات التواصل الاجتماعي**: تعد شبكات التواصل الاجتماعي أكثر المجتمعات الافتراضية محاكاة للمجتمع الطبيعي، خاصة فيما يتعلق بالطريقة الشبكية التي تشكل العلاقات الاجتماعية بين الأفراد، وهي عبارة عن موقع إلكتروني يسجل فيه الأفراد على الشبكة عضويتهم من خلال بريدهم الإلكتروني وكلمة مرور خاصة، وينشئ كل عضو صفحة خاصة به تعبر عن هويته الافتراضية التي يتعامل من خلالها داخل المجتمع الافتراضي، ويقوم كل عضو بالتعرف على أعضاء آخرين من خلال صفحاتهم الشخصية، ومن ثمة تكوين صداقات ومجموعات وعلاقات متشابكة داخل الموقع، ويتفاعل الأعضاء والأصدقاء من خلال أدوات للتفاعل الاجتماعي مثل: الدردشة النصية والصوتية والمرئية المتزامنة وغير المتزامنة، أو مشاركة الصور وتسجيلات الفيديو، وإرسال الرسائل على البريد الإلكتروني، ومن أمثلتها موقع فيسبوك للتواصل الاجتماعي (المنصور، 2012، صص78-86).

ب- **<u>أنواع المجتمعات الافتراضية وفقا للمحتوى المعلوماتي</u>**: حيث تصنف المجتمعات الافتراضية وفقا للمحتوى المعلوماتي المتداول بداخلها والذي يعبر عن اهتمامات أعضاءه وأهداف المجتمع، بعيدا عن نوع التكنولوجيا المستخدمة به، من ثمة توجد المجتمعات الافتراضية: الدينية والأخلاقية، التربوية والتعليمية والتكنولوجية والاقتصادية والتجارية والسياسية وغيرها، توجد مجتمعات افتراضية كبيرة تضم نوعين أو أكثر من المجتمعات الافتراضية السابقة، كأن يكون هناك مجتمع افتراضي للشباب ويضم بداخله مجموعات افتراضية دينية وتعليمية وترفيهية واجتماعية مثلا.

3. التفاعلات الإفتراضية بين العالم الو اقعي والعالم الإفتراضي:

لا شك أن الاتصال الوسائطي في طريقه إلى تغيير الكيفية التي تتماثل بها التفاعلات الاجتماعية والتواصل وبناء الجماعات، إلا أن هذا التغيير لا يخلو من المقاومة و التمسك ببعض التفاصيل الكلاسيكية، فبظهور وسائل التواصل الاجتماعي، برز جدال بين الباحثين حول ما إذا كانت هذه الظواهر السيبرانية الجديدة جديرة بالاهتمام الأكاديمي و المعرفي أو أنها مجرد تفاعلات سريعة الزوال. إذن تجبرنا الظواهر التي أفرزتها التكنولوجيات الحديثة على إعادة صياغة الطريقة التي ننظر بها إلى ثلاثة مفاهيم تحليلية رئيسية: التفاعل الاجتماعي، الترابط الاجتماعي والخبرة التجريبية.

هذا و ينادي تيار واسع من الباحثين بضرورة إعادة تعريف التفاعل الاجتماعي، حيث ترى الباحثة سيرولو بأن التصور التقليدي للتحليل السوسيولوجي هو أن الحضور الفيزيقي المشترك يعد العامل الحاسم في تقييم متانة وجودة العلاقات التفاعلية و التواصلية، كما ترى الباحثة أنه لوصف القرب النفسي وجو الثقة المتولد عن هذه التفاعلات الافتراضية نستخدم مصطلحات مثل: المجتمع الزائف أو الحميمية الافتراضية أو الجماعة المتخيلة و هو ما يشير إلى فكرة أن التفاعلات الخالية من التفاعل المواجهي (face-to-face interaction) هي على نحو ما أقل درجة وواقعية من التفاعل الحقيقي.

أما جونز Jones (1995) فيرى بأن مختلف أشكال الاتصال الوسائطي نشأت بفضل الحاجة إلى إعادة ترميم حس الجماعة والمشاركة وإعادة ترميم العلاقات الاجتماعية التي تآكلت بفعل طبيعة المجتمعات المعاصرة و شروطها السوسيولوجية والثقافية و يذهب أولدنبورغ Oldenburg (1989) إلى أن التفاعلات الافتراضية عوضت النقص على مستوى التقارب الاجتماعي و الحاجة إلى الانتماء والتفاعل مع الآخرين و الترابط الاجتماعي، أي أنها مثلت محاولة انعتاق من المجتمع إلى التواصل الاجتماعي (Blanchard. 2008, p05).

فقد شهد موضوع التفاعلات الافتراضية حالة من التجاذب بين توجهين: الأول يرى بأن التفاعلات الافتراضية هي تفاعلات حقيقية و توجه آخر يراها كتفاعلات مصطنعة و غير حقيقية، و في هذا السياق يشير الباحث كالهون (Calhoun) إلى أن الظرف التواصلي الحالي يمثل أحد تجليات العلاقات الاجتماعية غير المباشرة والتي يكون التواصل فيها مع الآخرين تخيلي و شبه اجتماعي أكثر منه حقيقي، حيث أن المعطى التكنولوجي الراهن يخلق الانطباع غير الصائب، أي أن الفضاءات التواصلية الجديدة تضاعف من قدرتنا على التفاعل و التواصل مع الآخرين خارج الحيز الجغرافي و الأطر المكانية و كذا من قدرتنا على الالتحام في الجماعات الافتراضية على نطاق واسع، كما يرى ذات الباحث أن الفضاءات الافتراضية تطور نوعا من الجماعات المتخيلة والهويات الفئوية، لتخلق في الأخير شعورا مصطنعا بالانتماء لجماعات مختلفة، إضافة إلى ذلك يرى الباحث أن أي تفاعل اجتماعي أو جماعة تتطلب علاقة اجتماعية مباشرة.

في اتجاه آخر يذهب الباحث رينغولد Rheingold (1993)، في كتابه "الجماعة الافتراضية" إلى أن تسجيل الدخول والتحقق من البريد الإلكتروني و المشاركة في غرف الدردشة هو مماثل من الناحية السوسيولوجية لباقي الفعاليات الاجتماعية اليومية على غرار الجلوس في المقهى أو الفضاءات الأخرى والتفاعل مع الآخرين. و يرجع ذات الباحث صعود المجتمعات الافتراضية و تزايد التفاعلات الافتراضية إلى النقص الموجود لدى الأفراد و المتمثل في حس الجماعة وكذا نقص الفضاءات الحميمية في المشهد اليومي. و يجزم الباحث كوزينت (Kozinets) إلى أنه في البداية كان ينظر إلى البيئة الاجتماعية الافتراضية بنوع من الشك و الاستخفاف، حيث كانت بمثابة فضاء مولد لتفاعلات اجتماعية لحظية غير شخصية

وغير مستقرة، بينما ترى الباحثة سيرولو Cerulo (1997) أنه لدراسة الظواهر الاجتماعية و الاتصالية داخل فضاءات الانترنت على نحو فعال، فإنه يتوجب على السوسيولوجيين والباحثين في حقل الاتصال إعادة صياغة نظرتهم للعوالم الافتراضية و كذا افتراضاتهم السابقة عن الاتصال الوسائطي و ترى ذات الباحثة أن النقاشات السوسيولوجية الراهنة تلامس عمق إشكاليات ضرورة إعادة تعريف التفاعل الاجتماعي و الروابط الاجتماعية والحدود الفاصلة بين الواقع و الافتراض و بين التجربة و الحقيقة، حيث أن تكنولوجيات الاتصال الحديثة خلقت بيئات اجتماعية حداثية و تفاعلية عابرة لحدود الثقافة و الجغرافيا و فرضت نمطا معرفيا جديدا في استيعاب و دراسة الظواهر المتفرعة عنها .Whitehead) .2010, pp525-626)

من جهة أخرى يرى بورسيل Purcell (1997) أنه طبقا لتصوراتنا التقليدية فإن نمط و متانة التواصل الاجتماعي تحدد بشكل حتمي مدى ثراء التفاعل و أن التفاعل المواجهي بصفة خاصة ينظر إليه على أنه أكثر أشكال التفاعل دينامية و استمرارية وهو رأي غير دقيق من الناحية الموضوعية استنادا للباحث، حيث يرى أن التواجد الفيزيقي ضمن حيز مشترك لا يضمن التفاعل الحميمي بين جميع الأفراد، خصوصا في التجمعات الاجتماعية واسعة النطاق، حيث أنه في هذه الحالات يمكننا ملاحظة مظهر واحد وهو الحضور الفيزيقي، لكن القدرة على التفاعل و التواصل تكون محدودة.

4. النتنوغرافيا.

من الناحية اللغوية يتركب مصطلح النتنوغرافيا netnography من شقين أساسين: الاثنوغرافيا (ethnography) و النت (net)، الاثنوغرافيا هي شكل من أشكال البحوث النوعية التي تتيح للباحثين تحصيل و جمع البيانات داخل السياقات الثقافية أو الاجتماعية موضع الدراسة و النتنوغرافيا هي منهج تأويلي، ابتكرت خصيصا لدراسة سلوكيات الأفراد و ثقافاتهم و ممارساتهم داخل فضاءات الانترنت عن طريق آليات نظرية و منهجية مستنبطة من علوم اجتماعية متعددة (Hine. 2005, p67). و تعد النتنوغرافيا بمثابة صيرورة لأقلمة الاثنوغرافيا الكلاسيكية و التي تعد تقنية منهجية مستخدمة داخل حقل الأنثروبولوجيا، تستند بشكل جوهري على الملاحظة بالمشاركة و تعني حرفيا "الكتابة عن الثقافات"، و النتنوغرافيا هي أسلوب مفاهيمي ومنهجي تم تطويعه لدراسة الظواهر المتولدة عن التفاعلات الافتراضية والظواهر الثقافية الافتراضية. هذا و تحيل النتنوغرافيا إلى جملة من المناهج المتشابكة، المكيفة لدراسة الوقائع و الظواهر الناتجة عن مواقع التواصل الاجتماعي و التي تقوم أساسا على العمل الميداني الافتراضي وعلى عنصر المرونة والقابلية للتكيف مع السياقات البحثية (Hine. 2005, p92).

و رغم خصوصية المجتمعات الافتراضية و منطقها و مميزاتها، إلا أن المنهج الاثنوغرافي لا يعرف الكثير من التغييرات الجوهرية في رحلته نحو دراسة العوالم الافتراضية، لأن الاثنوغرافيا تعد منهجا مرنا ومتفاعلا مع السياقات البحثية المتباينة ولابد من تفنيد الاعتقاد الشائع لدى بعض الباحثين من أن الانترنت هي ظاهرة جديدة و لدت أنساقا ثقافية و تواصلية جديدة و بذلك فمنظومة النظريات و المناهج والتصورات القديمة ليس لديها ما تضيفه في فهم هذه الظاهرة الجديدة و أبعادها.

تتأسس النتنوغرافيا على المبادئ التقليدية للاثنوغرفيا مثل: الملاحظة بالمشاركة والإشتباك الممتد بالواقع المدروس والانغماس المعمق، إضافة إلى ذلك تحاول النتنوغرافيا فهم السياقات الثقافية التي تحصل فيها التفاعلات الاجتماعية، والتي تقع في كلا العالمين الواقعي و الافتراضي. تقارب النتنوغرافيا الحياة اليومية المعاشة من قبل الجماعات و الأفراد و توفر لهم معطيات بالغة الأهمية لفهم الثقافات المتولدة داخل المجتمعات الافتراضية، و على هذا الأساس تفحص النتنوغرافيا العوالم الافتراضية كمصادر ومخارج و منصات لبروز الممارسات الثقافية، حيث تسعى إلى معرفة الفروقات الجوهرية بين الممارسات السوسيوثقافية داخل الفضاءات الافتراضية و نظيرتها في العالم الواقعي، فبفضل النتنوغرافيا نتمكن من معرفة ذواتنا داخل هذه الفضاءات سواء تجسدت ذواتنا في أفاتار أو حساب فيسبوكي أو مدونة أو إحدى أشكال الحضور الالكتروني.

و يرى الباحث بولستوف Boellstorff و زملاؤه أن المنهج النتنوغرافي يتطلب الغوص و الانغماس في الحقل الميداني عن طريق استخدام توليفة متنوعة من المناهج والأدوات التي تضم بشكل محوري الملاحظة بالمشاركة، ذلك أن الغاية الأولية هي الإلمام بكل تفاصيل الحياة اليومية أكثر من تعريض الأفراد للتجربة المخبرية أو متابعة التفاعلات خارج السياق (Boellstorff. 2012, p23). تركز النتنوغرافيا على فهم الكيفيات التي تؤثر بها الثقافة على الأفراد و كيف يسهم الأفراد في تشكيل الثقافة و إثراءها أكثر من الاهتمام بإبراز بعض الحقائق الاجتماعية في ضوء مجموعة من المتغيرات الإحصائية و المعاملات الرياضية الجامدة.

و تتبنى النتنوغرافيا مناهجا تستخدم أساسا لدراسة الثقافة و أبعادها داخل العوالم الفيزيائية وتوظفها لدراسة الممارسات والتفاعلات وأنظمة التواصل داخل العوالم الافتراضية، على عكس البحوث المخبرية التي تستهدف تحديد وفهم دور المتغيرات المحددة مسبقا في حدوث الظواهر، فإن النتنوغرافيا تستهدف تأويل و ترجمة التوجهات المعقدة في الحياة اليومية التي تحتضن تجاربنا الفردية و الجمعية المعاشة.

من الناحية الاصطلاحية هناك مجموعة من المسميات للنتنوغرافيا مثل: الاثنوغرافيا الرقمية (digital ethnography)، الاثنوغرافيا الافتراضية (virtual ethnography)، اثنوغرافيا الانترنت (internet

ethnography)، غير أن البعض يرى أن هذه التسميات مظللة، ذلك أن الاثنوغرافيا بإمكانها التغلغل والغوص بسلاسة و دينامية داخل العوالم الافتراضية، حيث أن الباحثين في المجال الاثنوغرافي يقومون بالبحث داخل العوالم الافتراضية كإثنوغرافيين وليس كإثنوغرافيين افتراضيين وقد استخدمت الباحثة هاين Hine (2008) في دراساتها لمصطلح الاثنوغرافيا الافتراضية "virtual ethnography "، بينما استعمل كل من كرو ووتس Crowe & Watts (2014) مصطلح الاثنوغرافيا عن بعد (online ethnography) ، و استخدم قربيش Grbich (2007) مصطلحات متعددة في أبحاثه منها الاثنوغرافيا الرقمية (digital ethnography) والاثنوغرافيا الشبكية (network ethnography).

و بغض النظر عن المصطلحات المستخدمة، فإن جميع البحوث الاثنوغرافية التي تهدف إلى مقاربة الثقافات والتفاعلات الاجتماعية على العالم الافتراضي قد وسعت من مضمون المفاهيم الكلاسيكية للعمل الميداني و الدراسة الاثنوغرافية و سيرورة التحليل الاثنوغرافي، حيث تحول النشاط البحثي الاثنوغرافي من ملاحظة للتفاعلات المواجهية ضمن الفضاءات المشتركة إلى ملاحظة تفاعلات المستخدمين للتكنولوجيا داخل فضاءات شبكية مبنية على ممارسات ثقافية سيبرانية .(Hine. 2008, pp304-320)

5. البحوث النتنوغرافية: الأسس المنهجية والإجرائية.

قبل الخوض في المسائل المنهجية ينبغي علينا ملامسة بعض النقاشات المفاهيمية و النظرية و على رأسها كون أن التفاعلات الافتراضية التي تجري بين الأفراد داخل الفضاءات السيبرنيطيقية تتجاوز أطر الجغرافيا والحاجة إلى الحضور الفيزيقي، مما شكل تحديا نظريا ومنهجيا للباحثين في علم الاجتماع والإثنوغرافيين و الباحثين في مجال الاتصال، حيث أن هذه التفاعلات لا تشمل جميع الأبعاد التقليدية التفاعلات الاجتماعية الحقيقية، التي غالبا ما كانت محور البحوث الاثنوغرافية والسوسيولوجية، إذ أنه من التقليدي في هذا النوع من البحوث أن يكون الباحث داخل الجماعات التقليدية كملاحظ مشارك وينغمس فيزيائيا و سوسيوثقافيا داخل المجموعة المستهدفة، كما أن التفاعل المواجهي يكون ممكنا، غير أن تيارا من الباحثين فند هذا الطرح، بقولهم أن النتنوغرافيا (netnography) تعد المنهج الأمثل لدراسة الفضاءات السيبرانية و جغرافياتها الثقافية و الاجتماعية، إذ أنها تتفوق على الاثنوغرافيا الكلاسيكية من حيث أنها أقل تكلفة و توظف تقنيات أكثر مرونة، تتيح للباحث التغلغل داخل المجتمعات الافتراضية، كما أنها الأنسب لمواجهة الوضعيات الصعبة والمركبة التي يصادفها الباحث ضمن هذه البيئات الافتراضية من خلال الملاحظة بالمشاركة، كما يتيح المنهج النتنوغرافي للباحثين فرصة التعرف على ظواهر جديدة في الحياة الاجتماعية الشبكية ويسمح بمعاينة كيفية إنتاج و توليد الممارسات الاجتماعية و الثقافية و كذا تشكل الجماعات الافتراضية في الاتصال الرقمي.

هذا ويهدف البحث النتنوغرافي إلى دراسة المعاني المتصورة والرمزية وأنماط تفاعل مستخدمي شبكة الانترنت و أنماط استهلاكهم للمضامين الثقافية و الاتصالية في السياق الاجتماعي للبيئات الرقمية، فالنتنوغرافيا هي آلية منهجية لبحث التفاعلات الافتراضية و ما ينجر عنها من ثقافات و أطر معيارية وممارسات اجتماعية و رمزية عن طريق الملاحظة بالمشاركة والمعايشة للجماعات الافتراضية .Calhoun) (1991, pp95-120 على صعيد آخر، نلاحظ بأنه تم استخدام توجهات منهجية مختلفة من أجل إجراء البحوث النتنوغرافية داخل الفضاءات الافتراضية نظرا لعدم قدرة منهج واحد على تفسير الظواهر الافتراضية التي تتدخل فيها عوامل متعددة تقتضي المزاوجة بين عدة مناهج علمية و مقاربات منهجية، أي أن البحث النتنوغرافي تتعدد فيه الطرق الإجرائية والمناهج المستعملة بشكل متناغم مع ما تتطلبه التراكمات المعرفية و الابستيمولوجية لدراسة الفعل الافتراضي في أبعاده المتكاملة و تتحدد المناهج البحثية بناء على أهداف البحث و تساؤلاته الأساسية، حيث ينبغي أن يتماشى نوع البيانات التي يتم جمعها مع طبيعة وأبعاد الاشكاليات التي يرغب الباحث في الإجابة عنها، كذلك ينبغي على الباحث انتقاء الأدوات المنهجية التي تناسب التحليل الاثنوغرافي و عمقه و غاياته، هذا و تفسح النتنوغرافيا المجال لالتحام العديد من المقاربات المنهجية و الأدوات البحثية، حيث تستخدم البحوث الاثنوغرافية أحيانا المناهج الاستقصائية والمسوح والمقابلات وطرق المجموعة البؤرية والتحليل الشبكي الإجتماعي .Wagner) (2001, p15.

و يقسم الباحث كوزينت Kozinets المستخدمين والمشاركين في المجتمعات الافتراضية إلى أربعة أصناف: الفئة الأولى للمبتدئين و تفتقد هذه الفئة للروابط الاجتماعية المتينة مع المجموعة كما أن تفاعلها و مشاركتها الافتراضية تكون سطحية و عابرة، أما الفئة الثانية للمختلطين تقيم روابط اجتماعية قوية، لكنها لا تظهر الحماس المطلوب في النشاطات الافتراضية المشتركة، على عكس ذلك فإن الفئة الثالثة للمصلين تظهر اهتماما قويا بالنشاطات الافتراضية، لكنها تفتقر للروابط الاجتماعية المطلوبة و الفئة الرابعة هي للمطلعين تحافظ هذه الفئة على روابط اجتماعية متماسكة و على اهتمام قوي بالنشاطات الافتراضية المختلفة، حيث يؤكد كوزينت Kozinets أن الفئة الثالثة و الفئة الرابعة هما الأكثر دينامية و تفاعلا، و بالتالي فهي مصدر المعطيات الأكثر أهمية بالنسبة للباحثين (Crowe&Watts. 2014, pp1-12).

و يذهب ذات الباحث إلى أنه قبل الانطلاق في عملية البحث، ينبغي توفر الشروط المنهجية القبلية التي تحدد مسار العملية البحثية ذاتها و هي:

- إلمام الباحث بكيفيات التوفيق بين الاثنوغرافيا التي تجمع البيانات عن طريق التفاعلات الثقافية المواجهية و النتنوغرافيا التي تجمع البيانات من خلال التفاعلات الافتراضية.

- يتوجب على الباحث فهم خصائص و أنساق المجتمعات الافتراضية حتى ينجح في تطويع التقنيات المنهجية الاثنوغرافية مع متطلبات دراسة الفضاءات الافتراضية.

- ينبني البحث النتنوغرافي على خطوات منهجية جوهرية ترتبط فيما بينها بنيويا لتشكل إطارا متكاملا لدراسة الظواهر الافتراضية، من أهم خطواته نجد: تصميم البحث، جمع البيانات، التفسير، ضمان مراعاة المعايير الأخلاقية والتمثيل البحثي .(Silverman. 1993, p12)

بالنسبة **للمرحلة الأولى** يتم فيها صياغة أسئلة البحث الرئيسية وتحديد مجتمع الدراسة المستهدف داخل الفضاءات الرقمية، والذي قد يكون منصة تفاعلية أو موقعا للحوار والدردشة أو فضاء تواصليا داخل شبكات التواصل الاجتماعي أو فضاء تدوينيا، حيث ينبغي على الباحث في هذه المرحلة أن يقوم بتحديد الجوانب والمتغيرات التي يريد دراستها و كذا الأفراد المبحوثين، إضافة إلى البحث عن أفضل الخطط المنهجية للدخول في فضاء مجتمع الدراسة.

أما بالنسبة **للمرحلة الثانية (تحديد مجتمع الدراسة)** يقترح الباحث كوزينت Kozinets جملة من الخطوات في هذا الصدد، نوردها كالآتي (Kozinets. 2010, p26):

- أن يكون مجتمع الدراسة ذو علاقة مباشرة بموضوع الدراسة و مجالها.

- أن تكون المجموعة المختارة نشطة و دينامية و أن يكون التفاعل و التواصل مستمرا و ساريا بشكل طبيعي و سلس.

- أن تكون أغلب مفردات مجتمع الدراسة عبارة عن مشاركين فاعلين في الأنشطة و التفاعلات الافتراضية و ألا يقتصر التفاعل فقط على عدد محدود منهم.

- أن تتسم المفردات بالتنوع المطلوب و لا تكون مبنية على التجانس المطلق بين أعضائها.

- أن تكون مفعمة و غنية بالمعطيات و أن توفر للباحث منصة متينة عن الممارسات التواصلية والمضامين التفاعلية، حتى يستند عليها و يستثمرها في عملية التفسير و التأويل، كأن يتم انتقاء مجتمع الدراسة وفقا لغزارة المعلومات التي يوفرها والتي تفيد الدراسة البحثية.

أما **المرحلة الثالثة** فهي **عملية جمع المعطيات**: و تكون عن طريق النسخ المباشر لمحتويات التفاعل و كذا تفكيك الأنماط الرمزية والتواصلية لإنتاج و توليد و تأويل المعاني داخل الفضاء الافتراضي المدروس، حيث يمكن القول بأن المعطيات داخل الفضاءات الافتراضية تتجلى عادة في ثلاثة أشكال:

أ- معطيات يجمعها الباحث بنفسه و بشكل مباشر من فضاء المجموعة قيد الدراسة.

ب- معطيات يتم جمعها عن طريق تسجيل التفاعلات الافتراضية و مضامين الاتصال.

ج- معطيات يتم إعادة بنائها و استنتاجها عن طريق الملاحظة المباشرة للباحث.

المرحلة الرابعة: التحليل و التفسير: من خلال بناء نظام تحليلي ترميزي و دلالي موضع الأداء و الأفعال التواصلية في سياقاتها الاجتماعية و الثقافية، كما ينبغي على الباحث في هذه المرحلة الاستفادة من المكونات النظرية والمفاهيمية في عملية التأويل، وبالتالي البيانات النوعية التي يتم جمعها وتحليلها عن طريق آليتي التفسير والتأويل، ستدمج و توظف لاستنباط مفاهيم جديدة ذات دلالة خاصة، من جهة أخرى يشدد الباحث كوزينت Kozinets على ضرورة الالتزام بالمعايير الأخلاقية في كل خطوة منهجية (Kozinets. 1998, p66)، فهو يرى أنه حتى يكون البحث النتنوغرافي متماشيا مع أخلاقيات البحث العلمي لابد على الباحث أن يطلب الإذن من مفردات مجتمع الدراسة، و عليه الكشف عن هويته الحقيقة للمبحوثين داخل المجتمع الافتراضي و كذا أهدافه و غاياته البحثية، على الباحث أيضا أن لا يكشف المعلومات الخاصة بالمبحوثين، كما عليه أن يعطي أهمية قصوى لرجع الصدى القادم من المبحوثين .

6. الرهانات المنهجية و الأخلاقية.

في الوقت الذي أدت فيه التكنولوجيات الحديثة للاتصال إلى توليد أشكال جديدة من الأنساق الاجتماعية والممارسات الثقافية والعلاقات الانسانية، فرضت هذه التحولات على الباحثين إعادة تكييف المنظومة المنهجية والابستيمولوجية الكلاسيكية داخل حقل العلوم الانسانية حتى تلائم المستجدات الثقافية و الاجتماعية ذات الطابع الافتراضي الرقمي، غير أن محاولات أقلمة و تكييف الجهاز المعرفي والتدابير المنهجية و كذا ابتكار منظومات بحثية جديدة، مثل النتنوغرافيا طرح جملة من الرهانات المنهجية والأخلاقية على رأسها الافتقار لعنصر التفاعل المواجهي بين الباحث و المبحوثين داخل البيئة الإفتراضية. و يشكل هذا العامل إشكالا منهجيا حرجا، إضافة إلى ذلك فإن الشكل الوحيد للمعطيات داخل البيئات الرقمية هو نصي فقط، مما يحجم من الرؤى السوسيولوجية التي يمكن أن يحصل عليها الباحث، إذ أن التواصل النصي يفتقر للتعابير الشفهية والنبرة الصوتية والتوكيدات والإيحاءات الصوتية التي يمكن أن تثري المعطيات البحثية. و في هذا السياق يرى الباحث كوزينت Kozinets أنه لتجاوز هذا النقص ينبغي على الباحث الاستعانة بالمقابلات الافتراضية لأنها تتيح فهما أعمق لتجارب المبحوثين التفاعلية داخل المجتمع الافتراضي (Kozinets. 2015, p47).

و يعد تحصيل المعطيات داخل الفضاءات الرقمية تحديا منهجيا آخر يواجه الباحثين، حيث يرى الباحث بايشتر Paechter أن المعطيات تكون متشعبة غير متسقة داخل المجتمع الافتراضي، مما يصعب من عملية جمعها و التقاطها، فارضا على الباحث انتقائية خاصة، إذ يتطلب الأمر مثلا فحص كل صفحة

فيسبوكية أو حائط أو فضاء تدويني أو مجموعة تفاعلية و متابعة لكل التحديثات التي تطرأ و بذلك تعد عملية مركبة تستهلك الكثير من الوقت و الجهد. و ينصح كوزينت Kozinets الباحثين بإدماج البرمجيات الجديدة التي تسهل عملية جمع و فرز و تصنيف و تنقية المعطيات داخل الفضاءات الافتراضية و على رأسها برنامج (CAQDAS) الذي يستعمل بكثرة بين الباحثين في حقل النتنوغرافيا نظرا لسهولة استخدامه و مرونته (Jones 1995, p50).

و لا شك أن النشاط البحثي داخل المجتمعات الافتراضية، خاصة شبكات التواصل الاجتماعي يطرح العديد من الإشكالات الأخلاقية، سواء على مستوى الاندماج في المجموعات المدروسة أو عملية جمع المعطيات أو كيفية التعامل مع هذه المعطيات دون المساس بخصوصيات المبحوثين، حيث أنه بحكم جدة و حداثة منهج النتنوغرافيا لم يتم بعد ترسيم و صياغة الخطوط و المعايير الأخلاقية التي ينبغي أن توجه سير البحث الاجتماعي داخل الفضاءات الرقمية و يرى الباحث زايمر Zimmer أنه من أكثر القضايا الأخلاقية المطروحة اليوم في سياق البحوث الافتراضية هي: الخصوصية، احترام السرية، التمثيل العادل، الكشف عن هوية الباحث، حماية بيانات المبحوثين، تلاشي الحدود بين الخاص و العام داخل الفضاء السيبراني، كما تعد ملكية المعطيات قضية منهجية شائكة (Zimmer. 2010, p31).

هذا و يرى بعض الباحثين أن المعطيات التي يمكن الحصول عليها دون الحاجة للانضمام للمجموعة أو فتح حساب هي معطيات عامة و ليست خاصة، حيث يدخل ما يتم نشره على صفحات شبكات التواصل الاجتماعية من نصوص و مضامين ضمن حدود الخصوصية، لكن التعليقات والتعقيبات مثلا تعد ملكية عامة، يجوز الكشف عنها و نسخها و فحصها و دراستها دون اللجوء لأصحابها.

7. خاتمة

إذن كان الهدف الأساسي من هذه المداخلة هو التعرف على النتنوغرافيا كمقاربة جديدة في دراسة المجتمعات الافتراضية وأنماط التفاعل داخلها، حاولنا توضيح مجموعة من الالتباسات بتسليط الضوء على الأدوات المنهجية و المتواليات الإبستيمولوجية التي ترتبط فيما بينها بعلاقات بنيوية، مشكلة بذلك إطارا متكاملا لفهم وتحليل الأنساق والظواهر و الممارسات السوسيوثقافية المتولدة داخل المجتمع الافتراضي، وفي الأخير يمكن القول بأن الإلمام بالنتنوغرافيا يعد من الكفايات المنهجية الأساسية التي تمكن الباحث من استكشاف العوالم الافتراضية وسياقاتها التفاعلية والتجارب التواصلية للمستخدمين داخلها.

8. قائمة المراجع:

1- ابراهيم بعزيز، 2008، **منتديات المحادثة والدردشة الإلكترونية: دراسة في دوافع الاستخدام والانعكاسات على الفرد والمجتمع**، الجزائر، مذكرة ماجستير، قسم علوم الإعلام ولاتصال، جامعة الجزائر.

2- علي محمد رحومة، 2009، **تنمية المجتمعات الافتراضية عوامل نجاح جديدة للتطور الشبكي التكنو اجتماعي**، ليبيا، معهد النفط الليبي.

3- علي محمد رحومة، 2008، **علم الاجتماع الآلي: مقاربة في علم الاجتماع العربي والاتصال عبر الحاسوب**، الكويت، عالم المعرفة.

4- علياء سامي عبد الفتاح، 2011، **الانترنت والشباب: دراسة في آليات التفاعل الاجتماعي**، القاهرة، دار العالم العربي.

5- طلعت إبراهيم لطفي، 2001، **مدخل إلى علم الاجتماع**، القاهرة، دار غريب للطباعة والنشر والتوزيع.

6- محمد مسلم، 2009، **الهوية في مواجهة الإدماج عند الجيل المغاربي الثاني بفرنسا**، دار قرطبة للنشر والتوزيع.

7- محمد المنصور، 2012، **تأثير شبكات التواصل الاجتماعي على جمهور المتلقين: دراسة مقارنة للمواقع الاجتماعية والمواقع الالكترونية**، رسالة ماجستير في الاعلام والاتصال، الأكاديمية العربية في الدنمارك، الدنمارك.

8- معن خليل عمر، 1999، **البناء الاجتماعي: أنساقه ونظمه**، الأردن، دار الشروق للنشر والتوزيع.

9- Christine, Hine, 2005, **Virtual Methods: Issues in Social Research on the Internet**, Oxford: Berg.

10- Christine, Hine, 2008, **The Internet and Research Methods**, In N. Gilbert (Ed.), Researching Social Life (3rd ed., pp. 304-320). London EC1Y: SAGE Publications Ltd.

11- Craig. Calhoun.1991, **In direct relationships and imagined communities: large scale social integration and the transformation of everyday life** ". In: Bourdieu, Pierre and Coleman, James S., (eds.) Social Theory for a Changing Society. Westview Press, Boulder, CO, USA.

12- Crowe, N & Watts, M, 2014, **We' re just like Gok, but in reverse': Ana Girls – empowerment and resistance in digital communities**, International Journal of Adolescence and Youth.

13- David, Silverman, 1993, **Interpreting Qualitative Data: Methods for Analyzing Talk, Text and Interaction**, London: Sage.

14- Robert Kozinets, 2010, **Netnography. Doing Ethnographic Research Online,** London EC1Y: SAGE Publications Ltd.

15- Robert Kozinets, 1998, **On Netnography: Initial Reflections on Consumer Research Investigations of Cyberculture**, Paper presented at the NA - Advances in Consumer Research, Provo, UT.

16- Robert, Kozinets, 2015, **Netnography: Redefined (2nd ed.)**, London: SAGE Publications 7(2).

17- Serge proulx**,** 2004 , **les communauté virtuelles**, Lyon, construisent-elles du lieu social ? colleque international, l'organisation media, dispositifs médiatique, sémiotiques et des médiations de l'organisation,université Jean moulin.

18- Steven G. Jones, 1995, **Understanding Community in the Information Age**. Cybersociety: Computer-Mediated Communication and Community. London: Sage.

19- Tom, Boellstorff, 2012, **Ethnography and Virtual Worlds: A Handbook of Method**, Princeton: Princeton University Press.

20- Wagner, P, 2001, **The History and theory of the Social Sciences: Not All what is Solid Melts Into Air,** London, Thousand Oaks, CA, New Delhi: SAGE.

21- Whitehead, K, 2010**, A case study of gendered practices in the online pro-eating-disorder community,** Canadian Journal of Sociology, 35(4), 595-626.

22- Zimmer, M, 2010, **But the data is already public: On the ethics of research in** Facebook, Ethics and Information Technology, 12.