المنهج الأنثروبولوجي في دراسة المجتمعات الافتراضية

The Anthropological method to the study of the virtual society

يوسف عبد العظيم شلابي، * 1

مخبر المجتمع الجزائري المعاصر، جامعة محمد لمين دباغين – سطيف 2 (الجزائر)، yo.chalabi@univ-setif2.dz

تاريخ الاستلام: 2022/01/23 تاريخ القبول: 2022/11/06 تاريخ النشر: 2023/03/08

ملخص:

سنحاول من خلال هذه الورقة البحثية المعنونة بـ:" المنهج الأنثروبولوجي في دراسة المجتمع الافتراضي"، التقريب بالمنهج الأنثروبولوجي لدراسة و فهم المجتمع الافتراضي الذي أضحى يستوجب البحث و التنقيب في ثناياه للكشف عن خباياه و القوانين التي تحكم الفاعلين فيه. و سنستعرض في ذات السياق أهم الأدوات التقنية التي يستند عليها الباحث للتغلغل في هذا الوسط الاجتماعي/الرقمي و الغوص في أروقته لاستكشافها و عن كيفية تجميع المعطيات اللازمة التي تسمح للباحث من رسم تصور واضح حول موضوع دراسته. في الأخير سنقدم أبرز الأدوات المنهجية الأنثروبولوجية التي من شأنها أن تسهم في تسهيل عملية جمع المعطيات "الميدانية" في الحقل الافتراضي و من ثم تحليلها و تفسيرها.

كلمات مفتاحية: المنهج الأنثروبولوجي، المجتمع الافتراضي، البحث، الملاحظة بالمشاركة، البرامج التقنية.

Abstract:

Through this research paper entitled: "The Anthropological method in the Study of the Virtual Society", we will try to approximate the anthropological approach to studying and understanding virtual society, which has become necessitated by research and exploration in its folds to reveal its secrets and the laws that govern its actors. In the same context, we will review the most important technical tools on which the researcher relies on penetrate this social/digital environment and dive into its corridors to explore and to collect the necessary data that allows the researcher to draw a clear vision about the subject of his study. Finally, we will present the most prominent anthropological tools that would contribute to facilitating the process of collecting data in the virtual field and then analyzing and interpreting them.

* المؤلف المرسل : يوسف عبد العظيم شلابي

Keywords: Anthropological method; virtual society; research; participant observation; technical software.

1. مقدمة:

يعيش العالم الحديث جملة من التحولات و التغيرات التي مست جل الحياة الاجتماعية و الثقافية للإنسان. و من أبرز مظاهر هذا التغير، التطور التكنولوجي الرهيب الذي حققته الإنسانية خاصة في العقديين الأخيرين، أين أضحى الإنسان رهينة تكنولوجيا الاتصال التي أضحت هي الأخرى مصاحبة له أينما حل.

و قد جاءت هذه القفزة التكنولوجيا النوعية في مجال تكنولوجيا الاتصال في الحياة الإنسانية قصد تسهيل حياة الإنسان في شتى المجالات و التخفيف من معاناته اليومية. إلا أنها في ذات الوقت كونت معضلة أمام الباحثين، لا سيما الاجتماعيين منهم، تتمثل أساسا في كيفية دراسة ما أضحى يسمى : بالمجتمع الافتراضي. هذا المسمى الذي نشأ نتيجة تفاعل أفراد المجتمع فيما بينهم عن طريق تكنولوجيا الاتصال.

وعلى هذا الأساس فإننا سنحاول من خلال هذه الورقة البحثية تقديم منهج هو موجود في حقيقة الأمر، إلا أن استخداماته بقيت تقليدية، ولم يأخذ نصيبه من البحث الأكاديمي من خلال مواكبته للتطور التكنولوجي الراهن: إنه المنهج الأنثروبولوجي. و للتعرف على هذا المنهج و عن كيفية استعمالاته في دراسة المجتمع الافتراضي بادرتنا جملة من التساؤلات لعل أهمها :

- كيف يساهم المنهج الأنثروبولوجي في دراسة و فهم المجتمع الافتراضي ؟
  - ما هو المنهج الأنثروبولوجي ؟
  - ما هي أدواته ؟
  - كيف نستخدم هذه الأدوات في دراسة المجتمع الافتراضي ؟

2. مفهوم المجتمع الافتراضي :

قبل أن أباشر بحثي أريد التنويه إلى أمر مهم وهو مفهوم المجتمع الافتراضي. تذكر الباحثة خولة بولحية أن أصل تسمية المجتمع الافتراضي تعود إلى هاوارد رينجولد (**Howard Rheingold**) في كتابه **The Virtuel Community** حيث عرف المفهوم بأنه : "تجمعات اجتماعية تشكلت من أماكن متفرقة في أنحاء العالم يتقاربون و يتواصلون فيما بينهم عبر شاشات الكمبيوتر و البريد الإلكتروني يتبادلون المعارف فيما بينهم و يكونون صداقات يجمع بين هؤلاء الأفراد اهتمام مشترك و يحدث بينهم ما يحدث في عالم الواقع من تفاعلات و لكن ليس عن قرب، و تتم هذه التفاعلات عن طريق آلية اتصالية هي الأنترنيت الذي بدوره ساهم في حركات التشكل الافتراضية". (بولحية، 2020، ص 98)

و يعرف السوسيولوجي الكندي المختص في الاتصال سيرج بغولكس (**Serge Proulx**) المجتمعات الافتراضية بأنها :"العلاقة التي تنشأ بين مجموعة من مستخدمي منتديات النقاش والدردشة الالكترونية يتقاسمون فيما بينهم الاهتمامات والقيم والأهداف المشتركة". (عباس، 2019، ص 77).

فالمجتمع الافتراضي إذن له جملة من الخصائص و المواصفات التي تتشابه و المجتمع الواقعي كالتفاعل بين أفراد المجتمع، تكوين علاقات اجتماعية متمثلة في الصداقة أو المصاهرة، التواصل، ... إلخ، هذا من جهة.

و يختلف من جهة أخرى عن المجتمع الواقعي من جانب المسافة المكانية كون أن المتفاعلين تبعدهم مسافات كبيرة في بعض الأحيان و كذلك من خلال قنوات التفاعل المتمثلة أساسا في شبكة الأنترنيت، و هو ما دفع بالباحثين إلى تسمية هذا المجتمع بالافتراضي كون العلاقات فيه مرئية غير ملموسة، بعكس المجتمع الواقعي الحقيقي الذي يكون فيه التفاعل فيزيقي حيث يمكن للفرد أن يلامس الأفراد المتفاعل معهم في المكان و الزمان.

3. مفهوم المنهج العلمي :

يعرف الباحثان عليان و غنيم المنهج العلمي على أنه : " أسلوب للتفكير و العمل يعتمده الباحث لتنظيم أفكاره و تحليلها و عرضها و بالتالي الوصول إلى نتائج و حقائق معقولة حول الظاهرة موضوع الدراسة" (عليان و غنيم، 2000)

كما يعرفه موريس أنجرز (**Maurice Angers**) في كتابه **Initiation pratique à la méthodologie des sciences humaines** : "بأنه جملة الإجراءات و الطرق الدقيقة المتبناة قصد الوصول إلى نتيجة" **(Angers, 1997, P9)**

إذن، فالمنهج العلمي هو جملة من الأليات الفكرية التي تسمح للباحث من تنظيم أفكاره و ترتيبها و التفكير بكيفية سليمة، و كدى الأساليب التقنية، التي تساعده في تنظيم عمله العلمي، و ذلك لتحليل المعطيات و الأفكار المستقات من الميدان و عرضها قصد التوصل إلى نتائج تسمح بفهم الظواهر التي هو بصدد دراستها.

4. المنهج الأنثروبولوجي :

يرى الأنثروبولوجي الفرنسي فرونسوا لابلونتين (**François Laplantine**)، أن ما يميز أي علم عن باقي العلوم هو المنهج الذي يستخدمه الباحث في دراسة موضوع بحثه و ما يحول ذلك الموضوع إلى موضوع علمي. **(Laplantine, 2001, p. 96)**

و المنهج الأنثروبولوجي يقوم أساسا على التجربة الميدانية المتمثلة في العمل الاثنوجرافي القائم على معايشة مجتمع الدراسة أولا ثم تجميع المعطيات حول هذا المجتمع. **(Laplantine, 2001,P96)** فحتى يتسنى للباحث تجميع المعطيات اللازمة حول مجتمع دراسته، يستوجب عليه النزول إلى المجتمع المراد دراسته و من ثم التفاعل معه فصد ملاحظته من الداخل لوصف وصفا دقيقا.

و تعتمد هذه المرحلة العلمية، أي الأثنوجرافيا، على تقنيات متعددة في جمع و رصد المعلومات، تطورت مع تطور العلوم، و أبرزها : الملاحظة بالمشاركة أو الملاحظة بالمعايشة، كما يرى الأنثروبولوجي الفرنسي كلود ليفي شتراوس :"ترتكز الإثنوغرافيا على الملاحظة و تحليل

المجموعات البشرية أخذا بعين الاعتبار خصوصيتها، وتهدف إلى إعادة جمع، بطريقة مخلصة قدر الإمكان، على حياة كل واحد منهم" (Strauss, 1957, P11)

5. خصائص المنهج الأنثروبولوجي :

من خلال ما تقدم من تعريفات نخلص إلى أن المنهج الأنثروبولوجي كغيره من المناهج العلمية له ما يميزه من الخصائص نلخصها في النقاط التالية :

• منهج كيفي، يرتكز أساسا على الملاحظة بالمشاركة في الميدان و المقابلات. فالأنثروبولوجي يبحث عن مقدمي المعلومات و العارفين أكثر الأشياء عن حياة الجماعة، كما يرى بيرتي بلتو في كتابه دراسات الأنثروبولوجيا. (بيلتو، 2010، ص66)

• يعتمد على الباحث في رصد المعطيات و استقائها من الميدان ما يزيد من مصداقية المعلومة من جهة و أصالتها من جهة أخرى، حيث يرى في هذا الشأن تيلون :"تعتمد الأنثروبولوجيا على البحث الميداني كعنصر أساسي في الدقة و الموضوعية، و لهذا فهي ترى سواء في الحقل العملي أو الميداني أو البحث ذي المرجعيات المتعددة و المختلفة كمنهج لبناء حقائقها" (تيلوين، 2011، ص101)

• تفاعلي، حيث يسمح بدخول الباحث في علاقات مع مبحوثيه، ما يتيح له الفرصة للاطلاع على جزئيات قد تفلت من نظرة الباحث عند اعتماده على مناهج أخرى إذ يرى هنا بيرتي بلتو(**Pertti Pelto**) أنه :"غالبا ما يجد الأنثروبولوجي المعنى العاطفي لنشاط إنساني معين لا يصبح كاملا حتى بخوض تجربة النشاط بنفسه" (بيليتو، 2010، ص69)

6. الملاحظة بالمشاركة :

الملاحظة كما عرفها الدكتور مروان إبراهيم :"هي أن يوجه الباحث حواسه و عقله إلى طائفة خاصة من الظواهر لكي يحاول الوقوف على صفاتها و خواصها سواء أكانت هذه الصفات و الخواص شديدة الظهور أم خفية يحتاج الوقوف عليها إلى بعض الجهد". (إبراهيم، 2000، ص176) فالملاحظة أداة أساسية في البحث العلمي تعتمد على الحواس و

العقل في جمع المعطيات و تتيح للباحث في شتى العلوم من معاينة الظاهر أو المجتمع و الوقوف على النقاط المراد دراستها و تحليلها.

و الملاحظة بالمشاركة هي :"الطريقة التي يتبعها الباحث الأنثروبولوجي، أي أن يقوم بأعمال تقوم بها الجماعة المدروسة، وذلك تقربًا منها وكسبًا لودها، والدخول بالتالي إلى أدق التفاصيل في ممارسات أفراد هذه الجماعة، الخاصة والعامة. كأن يمارس الباحث بعض الطقوس الدينية أو الاجتماعية، أو يقوم ببعض الأعمال التي تعد من النشاط اليومي للجماعة، ولا سيما الأعمال اليدوية، الفردية والجماعية" يقول عيسى الشماس في كتابه مدخل إلى علم الإنسان (الشماس، 2004، ص97)

فالملاحظة بالمشاركة هي التقنية و الأداة التي تميز البحث الأنثروبولوجي عن باقي الأبحاث و الدراسات الإنسانية والاجتماعية و بالتالي لما نذهب لدراسة المجتمع الافتراضي معتمدين على تقنية الملاحظة بالمشاركة، فإن الباحث هنا يتوجب عليه التفاعل مع مختلف الفاعلين في هذا الفضاء المرئي و غير الملموس. و استكشاف جملة الممارسات و العادات و التقاليد التي يقوم بها الفاعلين في المجتمع الافتراضي و كدى الأدوات التقنية التي تسمح لهم للولوج إلى هذا الفضاء، إضافة إلى ممارسة ما يقوم به الفاعلون في هذا الفضاء. كل هذا لاستيعاب الواقع المعاش للفاعلين في هذا الفضاء و من ثم التمكن من تجميع المعطيات اللازمة لفهم الظاهرة من خلال ما لاحظه و عايشه مع أفراد المجتمع ما دفع تورين بالقول :"إنّ المغزى من الملاحظة المشاركة هو فهم الآخر من خلال تقاسم ظروف مشتركة" **(anthropos.com)**

7. نحو أثنوجرافيا للمجتمعات الافتراضية :

حدد مارسيل موس (**Marcel Mauss**) في كتابه "دليل الأثنوجرافيا" مخطط لدراسة المجتمع، و لو أن الدليل تحدث عن المجتمعات بالمفهوم الأنثروبولوجي الكلاسيكي للمصطلح إلا أن تطبيقاته من شأنها أن تساهم في دراسة المجتمعات الافتراضيات. و ترتكز هذه الخطة

على ثلاثة مفاهيم أساسية : المورفولوجيا الاجتماعية، الفيزيولوجيا الاجتماعية و الظواهر العامة.

.7 مورفولوجيا المجتمع الافتراضي :

يرى مارسل موس أن مورفولوجيا المجتمع ترتبط أساسا بالعمل الميداني الذي يقوم به الباحث من خلال تجميع المعطيات حول المجتمع و ذلك بالتركيز على الجانب الديمغرافي، الجغرافي أي المكان الذي تعيش فيه الجماعة موضوع الدراسة و التكنومورفولوجي (**Techno-morphologie**) هذه الأخيرة هي عملية التوصيف للأدوات التقنية التي تستعملها الجماعة في حياتها اليومية إضافة إلى اللغة التي يعتبرها موس معيار أساسي في تحديد مجتمع الدراسة، حيث يقول : "معيارين أساسيان لتحديد تجمع بشري السكن و اللغة ... و اللغة معيار ممتاز" (**Mauss, 1974, P17**)

و بإسقاط هذا التصور على المجتمع الافتراضي، يمكن القول بأن الباحث هنا يقوم بجمع المعطيات حول عدد مستعملي شبكات الأنترنيت مثالا، أو في حال دراسة مستخدمي تطبيق يركز الباحث على عدد مستخدمي هذا التطبيق، المنطقة الجغرافية التي ينتمون إليها و كدى الأدوات التي يستخدمونها للولوج إلى هذا التطبيق. إضافة إلى اللغة التي يتعاملون بها، فالملاحظ أن لغة التوصل على شبكة الأنترنيت تختلف عن تلك المستعملة في الوقع.

2.7 فيزيولوجيا المجتمع الافتراضي :

و هي "دراسة الظواهر في حد ذاتها و في حركياتها" يقول مارسل موس، و يصنفها على النحو التالي: التقنيات (الفنون و الصنائع)، الأستاطيقا (**esthétique**)، الاقتصاد، القانون، الدين و العلوم. (**Mauss, 1947, P11**)

و في حال المجتمع الافتراضي، فيذهب الباحث إلى دراسة الظواهر الافتراضية في حد ذاتها و في ديناميكيتها. أي أن يقوم الباحث بدراسة و تصنيف الظواهر الواقعة في المجتمع الافتراضي و كيف تتفاعل هذه الظواهر فيما بينها داخل المجتمع الافتراضي مثل الفنون

الرقمية و ضيفتها في المجتمع الافتراضي، الممارسات الدينية في المجتمع الإفتراضي، الاقتصاد الرقمي، القوانين التي تضعها الجماعة في المواقع الرقمية، ...إلخ.

3.7 الظواهر العامة في المجتمع الافتراضي :

بعد تحديد مورفولوجيا المجتمع المدروس و توضيح الصورة حوله و كدى فيزيولوجيته، يقوم الباحث بعدها بدراسة الظواهر العامة التي تؤثر و تتأثر في/و بالفاعلين مثل القضايا الاجتماعية التي تثير ذلك المجتمع و في علاقتها مع قضايا أخرى. مثل النظافة و الأخلاق ... إلخ (Mauss, 1947, P11)، أما في المجتمع الافتراضي فيتوجه الباحث إلى دراسة الظاهر العامة الافتراضية التي تميز هذا العالم عن العالم الواقعي إضافة إلى تلك التي تتشارك مع المجتمع الواقعي كالعنف الرقمي، الممارسة الجنسية في الواقع الافتراضي، انتهاك حقوق الإنسان في المجتمع الافتراضي، القرصنة في لمجتمع الافتراضي... إلخ

إن المجتمع الافتراضي بالرغم من أن أفراده مرئيين عير ملموسين إلا أنه حاضن لكم كبير من الظواهر التي تستدعي التأمل و الدراسة و الفهم، خاصة و أنها بدأت تأخد مكانة كبير على الواقع المعيشي في الحياة العامة للمجتمعات.

8. البرامج التقنية في رصد و تسجيل المعلومات الميدانية حول المجتمع الافتراضي :

ذكرنا بأن الملاحظة بالمشاركة تشكل أهم تقنية في المنهج الأنثروبولوجي لرصد المعلومات. و يشكل العالم الافتراضي مجال تتطور فيه المعلومة بشكل سريع ما لا يعطي للباحث الوقت اللازم لتدوين الكم الهائل من المعلومات التي تنبثق منه الأمر الذي يضعه غارقا أمام الكم الهائل من المعلومات التي تنبثق من المجتمع موضوع دراسته، ما يستدعي اللجوء إلى البرامج التقنية التي تتيحها التكنولوجيا الحديقة و التي من شائنها أن تساعد الباحث في تسجيل المعلومات المستقات من الميدان الافتراضي.

و تتنوع البرامج و تختلف بحسب الوظائف التي تؤديها و الأجهزة التي نستعملها، حيث نجد برامج لتسجيل الصور، برامج لتسجيل الصوت و أخرى لتسجيل الصورة و الصوت معا. كما نجد برامج خاصة بالهواتف الذكية و أخرى بالحواسيب. و سنقدم هنا

مجموع من البرامج الخاصة بأجهزة الكمبيوتر ذلك أن الباحث في تفاعل مستمر مع هذا الجهاز خلال إعداده لأعمالها البحثية الأكاديمية. كما أن هذه البرامج من شأنها أن تساعد الباحث في عمله الميداني المعروف بالصعوبة و التعقيد.

و قد قسمتها إلى ثلاث أقسام : برامج لتسجيل الصور، برامج لتسجيل الصوت و برامج لتسجيل الصورة و الصوت.

1.8 برامج تسجيل الصورة :

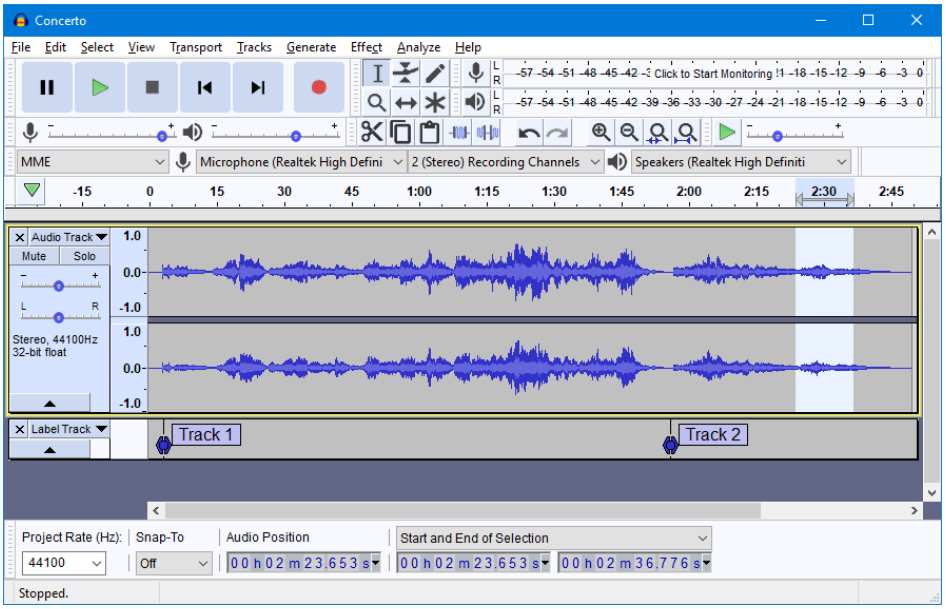
- **Outil Capture d'écran** : برنامج مجاني مثبت في أنظمة ويندوز يسمح بتسجيل الصور الظاهرة على شاشة الحاسوب. كما نجده كذلك في أغلب الهواتف الذكية. و تساعد هذه الخاصية الباحثين في تسجيل المعطيات المستقات من المجتمع الافتراضي و تخزينها على حالها الأصلي.
- **Enregistreur d'actions utilisateur** : برنامج مثبت في نظام التشغيل ويندوز 8 فما فوق. و يسمح بتسجيل واجهة شاشة الحاسوب و ما يقوم به الباحث في ملف نصي، حيث بالعودة إلى الملف يجد الباحث وصف مكتوب لمجمل ما قام به. و هو سهل الاستعمال و يقدم خدمة جيدة و مجانية. إلا أن أدواته محدودة و هو بحاجة إلى برامج أخرى لقص المقاطع المسجلة مثلا.

صورة 1 : واجهة برنامج تسجيل شاشة الحسوب الخاص بنظام التشغيل ويندوز - المصدر : شلابي يوسف عبد العظيم - طالب دكتوراه.

2.8 برامج تسجيل الصوت :

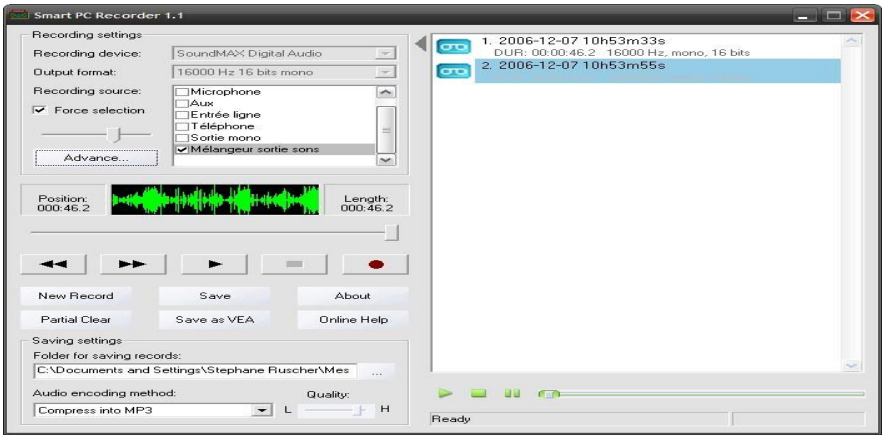
- **Audacity** : برنامج مجاني لتسجيل الصوت يمكن تنشيطه مع أنظمة ويندوز (WINDOWS) و ماكينتوش (MACINTOCHE) و لينوكس (LINUX)، حيث يسم بالتسجيل الصوتي بعدة صيغ (WAV, AIFF, OGG ou MP3) كما يسمح بإزالة

التشويش الذي قد ينجم أثناء التسجيل و كثير من التقنيات و المزايا التي تساعد الباحث في تدوين مادته العلمية المستقات من الميدان الافتراضي.(www.audacityteam.org)



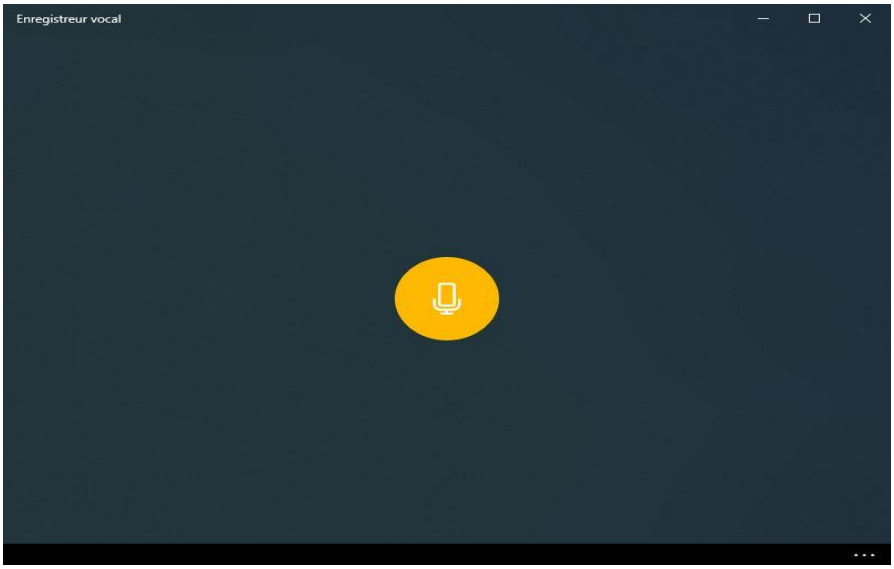
صورة 2 : واجهة برنامج Audacity -المصدر : https://softmany.com/fr/audacity-windows/

- Smart PC Recorder : برنامج مجاني لتسجيل الصوت. سهل الاستعمال و يسمح بالتسجيل في صيغ صوتية متعدد و من مصادر مختلفة. (www.clibic.com)



صورة 3 :واجهة برنامج Smart PC Recorder مصدر الصورة : https://www.clubic.com/telecharger-fiche28892-smart-pc-recorder.html

- **Enregistreur Vocal:** برنامج مجاني مثبت في أنظمة ويندوز يسمح بتسجيل الصوت بمجرد الضغط على الميكروفون في الشاشة. و يمكن للباحث اعتماده خلال المقابلات التي يقوم بها مع مبحوثيه.

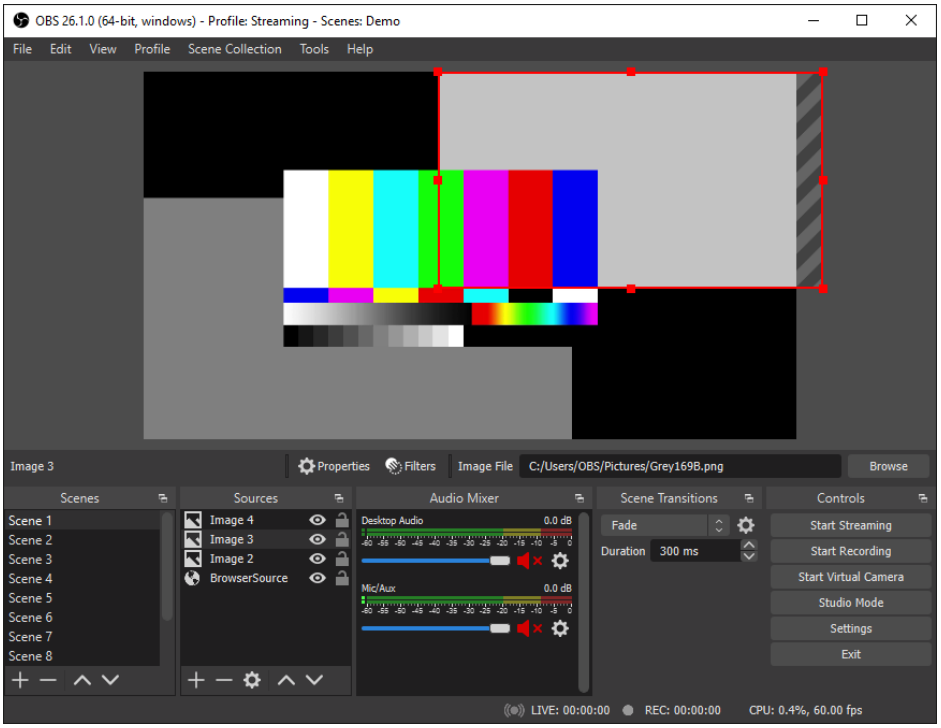


صورة 4 : واجهة برنامج تسجيل الصوت المثبتة في أنظمة ويندوز - المصدر : الطالب شلابي يوسف عبد العظيم - طالب دكتوراه

3.8 برامج تسجيل فيديو:

- **Enregistreur d'actions utilisateur** : برنامج مثبت في نظام التشغيل ويندوز 8 فما فوق. و يسمح بتسجيل واجهة شاشة الحاسوب و ما يقوم به الباحث في ملف نصي، حيث بالعودة إلى الملف يجد الباحث وصف مكتوب لمجمل ما قام به. و هو سهل الاستعمال و يقدم خدمة جيدة و مجانية. إلا أن أدواته محدودة و هو بحاجة إلى برامج أخرى لقص المقاطع المسجلة مثلا.

- **OBS Studio** : برنامج مجاني و مفتوح المصدر (Open Source)، يسمح بتسجيل جل النشاطات التي يقوم بها الباحث على حاسوبه و تظهر على الشاشة.



صورة 1 : واجهة برنامج تسجيل شاشة الحاسوب OBS STUDIO - المصدر : الموقع الرسمي للبرنامج - obsproject.com/fr

تشكل البرامج التقنية المثبتة في أجهزة الحاسوب أو تلك التي يمكن تحميلها، أدوات تقنية هامة و مفيدة في مسار البحث العلمي، ذلك أنها تتيح للباحث القدرة على تسجيل جل المعطيات التي يستقيها من ميدان بحثه المتمثل في المجتمع الافتراضي و كدى إمكانية العودة إليها و قراءتها و تحليلها في ضوء إشكالية بحثه و متطلبات دراسته.

4. خاتمة:

يعتبر المنهج الأنثروبولوجي سبيلا ناجعا في دراسة المجتمع الافتراضي، ذلك أنه يساعد، من خلال العمل الاثنوجرافي، في التعمق في رصد المعلومات حول المجتمع الافتراضي. كما يشكل خطوة أساسية تساهم في توثيق واقع هذا الميدان. و حتى يكون هذا المنهج أكثر نجاعة و مواكبة لميدان الدراسة المتمثل في المجتمع الافتراضي وجب اعتماد التكنولوجيا المتاحة و مزاوجتها مع المنهج الأنثروبولوجي.

إن المنهج الأنثروبولوجي بالرغم من أن نشأته تزامنت مع فترة لم تعرف الثورة الرقمية و التكنولوجية التي يشهدها العالم المعاصر، إلا أنه يستطيع مواكبة هذا التحول التكنولوجي فقط إن تم توظيف أدواته و طرائقه بكيفية ذكية، و ذلك من خلال توظيف تقنية الملاحظة بالمشاركة في المجتمع الافتراضي.

كما أن البرمجيات المتاحة في شبكة الأنترنيت تعتبر مهمة للغاية، حيث تبرز أهميتها عند تنقل الباحث إلى الميدان المتمثل في المجتمع الافتراضي و تجميعه للمعطيات الميدانية، حيث سيستعين بتلك البرمجيات لتسجيل مختلف ما يلاحظه من ممارسات رقمية و رسائل نصية، إذ سيكون من خلال هذه العملية مادة علمية هامة تساعده و كدى الباحثين الأخرين في استكشاف و فهم هذا المجتمع دو المعالم سريعة التغير.

و مما تقدم نخلص إلى جملة من التوصيات نذكرها في النقاط التالية:

- ضرورة إدراج المنهج الأنثروبولوجي في دراسة المجتمعات الافتراضية، ذلك لما له من أهمية تبرز أساسا في أدواته و طرائقه و التي من شائنها أن تكشف الغموض حول القضايا الاجتماعية المتبلورة في العالم الافتراضي.
- توظيف التكنولوجيا في رصد المعلومات حول المجتمع الافتراضي ما يساعد الباحث في ربح الوقت و كدى إمكانية التوثيق للوقائع التي يلاحظه و يعايشها.
- ترقيم و فهرسة المادة العلمية (صورة، صوة، فيديو) المستقات من المجتمع الافتراضي و تصنيفها باستمرار لتسهيل عملية الرجوع إليها من بعد لدراستها و تحليلها.
- ضرورة التقيد التام بالقوانين و المواثيق الخاصة بأخلاقيات الباحث و البحث العلمي خاصة فيما تعلق بخصوصيات المبحوثين. فسيجد الباحث نفسه أمام أفراد لا يرغبون في الإفشاء على هويتهم و بالتالي يتوجب عليه مراعات ذلك.

5. قائمة المراجع:

باللغة العربية:

- بولحية، خولة.(2020). المجتمع الافتراضي ودوره في تعزيز الطلاق العاطفي (فيسبوك أنموذجا). المجلة المغاربية للدراسات التاريخية والاجتماعية – جامعة سيدي بلعباس. العدد 02، المجلد 12، ص 96- 108.
- تيلوين, م. (2011). مدخل عام في الأنثروبولوجيا. لبنان : دار الفارابي .
- ربحي, م. (2000). مناهج و أساليب البحث العلمي: النظرية و التطبيق. غنيم، عمان: دار صفاء للنشر و التوزيع.
- الشمّاس, ع. (2004). مدخل إلى علم الإنسان (الأنثروبولوجيا). دمشق: اتحاد الكتاب العرب.
- فريدة صغير عباس ورياح، رضوان. 2019. التفاعل الافتراضي نحو مقاربة المفهوم في ظل المجتمعات الافتراضية. مجلة الحوار الثقافي،مج. 8، ع. 1، ص ص. 73-83.
- بيلتو, ب. (2010). دراسة الأنثروبولوجيا المفهوم و التاريخ. سعد الدين كاظم. العراق. بيت الحكمة.
- إبراهيم, مروان عبد المجيد. (2000). أسس البحث العلمي لإعداد الرسائل الجامعية. عمان. مؤسسة الورقية.

باللغات الأجنبية:

- Laplantine, F. (2001). L'anthropologie. Paris: Payot.
- Levi-Strauss, C (1958). Anthropologie Structural, Plon, Paris
- Mauss, M. (1947). Manuel d'ethnographie (Vol. 81): Payot Paris.

مواقع إلكترونية:

- Audacity Development Team (2021): https://softmany.com/fr/audacity-windows/ consulté le 27 Octobre 2021.
- Audacity team (2021) : www.audacityteam.org consulté le 27 Octobre 2021.
- Sans auteur (2021) : www.obsproject.com/fr consulté le 27 Octobre 2021.

- Stéphane Rusher (2019) : https://www.clubic.com/telecharger-fiche28892-smart-pc-recorder.html consulté le 26 Octobre 2021.

- سوسان جرجس : https://www.aranthropos.com/%D8%A7%D9%84%D9%85%D9%84%D8%A7%D8%AD%D8%B8%D8%A9-%D8%A7%D9%84%D9%85%D8%B4%D8%A7%D8%B1%D9%83%D8%A9-%D8%AA%D9%82%D9%86%D9%8A%D8%A9-%D9%81%D9%8A-%D8%A7%D9%84%D8%A8%D8%AD%D8%AB-/%D8%A7%D9%84%D8%A3%D9%86 consulté le : 25 novembre 2021.