PISSN : 2571-9904 - EISSN : 2602-7763

واقعية المجتمع الافتراضي و نزوح المستخدم نحو الذات الثانية: مقاربة تحليلية

Reality of the virtual community and the user's displacement towards the second self: an analytical approach

محمد رزين

جامعة جيلالي ليابس-سيدي بلعباس (الجزائر)، rezine.mohammed@yahoo.com

تاريخ الاستلام: 20/ 07/ 2022 تاريخ القبول: 10/ 09/ 2022 تاريخ النشر: 30/ 09/ 2022

ملخص:

أحدثت شبكات التواصل الإجتماعي ثورة عميقة على المستوى الاجتماعي بفعل مساهتها بشكل قوي في تغيير السلوك الاجتماعي للانسان، وهو ما طرح عدة اشكاليات محسوسة كان قد تم التطرق إليها من قبل العديد من الباحثين المهتمين بهذا المجال البحثي كإشكالية طبيعة المجتمع الافتراضي و اشكالية الذات الافتراضية و اشكالية الهوية الافتراضي على سبيل المثال لا الحصر. و بالانطلاق من هذه الدراسات فإننا نشير إلى تبنى دراستنا لفكرة الواقع الافتراضي التي طرحها هاوارد رينجولد Rhngold.

تهدف دراستنا إلى تقديم مدخل لأطروحة تقول بواقعية المجتمع الافتراضي و هو المجتمع الذي أصبح يشكل فضاء متحكما في واقع الانسان المعاصر.و تهدف أيضا إلى إبراز و طرح بعض الإشكاليات المفتاحية لتحليل و فهم الواقع الافتراضي كإشكالية التداخل الذي أصبحنا نشهده بين المجتمع الواقعي والمجتمع الافتراضي، واشكالية اختلاف هوية أفراد المجتمع الافتراضي عن هويتهم في المجتمع الواقعي، و إشكالية تعدد هويات المستخدمين داخل المجتمع الافتراضي بعد ما كان الحديث عن هوية مفردة للمجتمع الواقعي. و هي الاشكاليات التي تبرز مدى انزياح المستخدم نحو ذات ثانية وهي ذاته الافتراضية.

الكلمات المفتاحية: الذات الثانية؛ المجتمع الافتراضي؛ المجتمع التقليدي؛ المستخدم؛ الواقع الإفتراضي؛ الهوية الافتراضية.

Abstract:

Social networking has brought about a profound revolution at the social level due to its strong contribution to changing human social behavior, which raised several tangible problems that had been addressed by many researchers interested in this field of research, such as the problem of the nature of the virtual community, the problem of the virtual self, and the problem of virtual identity, to name a few. starting from these studies, we refer to our study's adoption of the idea of virtual reality put forward by Howard Rhngold.

Our study aims to provide an introduction to a thesis that says the realism of the virtual community, and these are the problems that highlight the extent of the user's displacement towards a second self, which is the default self.

Keywords: *second self; virtual community; traditional society; virtual Reality; virtual identity.*

I. مقدمة

تنطلق الدراسة من نظرية الذات الثانية Second self theory لشيري توركل Sgerry Turkle (1996)، وهي النظرية التي تفترض انه يوجد اعتماد كبير للناس على وسائط الميديا الجديدة وشبكات التواصل الاجتماعي، وتفترض أن مستخدمي الواقع الافتراضي يتقمصون ذواتا ثانية وبالتالي يصبح للمستخدم المتقمص للذات الثانية حرية كبيرة و واسعة يمارس فيها هويته بعيدا عن كل أشكال السلط التي يعاني منها في المجتمع الواقعي. كما تذهب صاحبة هذه النظرية إلى تشبيه مايقوم به مستخدمو الميديا الجديدة بكتابة سيناريو فيلم بكل أدواره و هي الأدوار التي تتجسد بفعل المستخدمين.

نشير إلى أن هذه النظرية لا تمثل اطارا شاملا يستوعب دراستنا بأكملها، بل هي اطار لحيز من هذه الدراسة، و هو الحيز الذي عبرنا هو بنزوح المستخدم نحو الذات الثانية و هو النزوح الذي يأتي نتاجا لاندماج أفراد المجتمع الواقعي داخل المجتمع الافتراضي. أما حيز واقعية المجتمع الافتراضي فهو تصور نتبناه بالانطلاق من مفهوم الواقع الإفتراضي الذي يعود أساسا إلى كتاب بعنوان المجتمع الافتراضي virtual community صادر عام 1993 لصاحبه هاوارد رينجولد Rhngold. إذ يرى رينجولد (1993) أن المجتمع الإفتراضي يمثل تجمعات تواصلية عالمية ذات طابع إجماعي اعتمادا على الحواسيب و البريد الإلكتروني. و يشير الباحث إلى أن طبيعة العلاقات على المجتمع الإفتراضي تتشابه مع ما يحدث في الواقع و الفارق يكمن في وسيلة التواصل و أيضا في كون أن ما يحدث على الإفتراضي يحدث عن بعد.

إذن سنقوم بتناول موضوع ورقتنا البحثية من خلال: إبراز سمات المجتمع الافتراضي، تحديد أبرز الإشكاليات التي يطرحها المجتمع الافتراضي و التي ترتبط باشكالية موضوعنا، توضيح المقصود بواقعية المجتمع الإفتراضي كمجتمع بديل للمجتمع الواقعي.

أولا: عن المجتمع الافتراضي

أحدث دخول شبكة الإنترنيت في جيلها الثاني نقلة نوعية أنتجت واقعا مختلفا بشكل كبير، إذ أنتجت التفاعلية التي أتاحها الويب 2.0 لمستخدمي الانترنيت شبكات من العلاقات تشكلت بفعل شبكات التواصل الاجتماعي، و هي الشبكات التي أنتجت واقعا إفتراضيا له خصوصياته و تأثيراته. و مما يمكن الإشارة إليه هو أن الواقع الافتراضي يعطي للمستخدم شحنة زائدة تجعله يتخطى حدود ماكان عليه في واقعه، فالافتراضي عالم " منفتح جدا قد يبني أحيانا شخصيات وهمية و أخرى نرجسية أو مهمشة" (العابد، 2020، ص 21).

يقول فلاق شبرة (2019، ص 35)" فجرت الروابط الاجتماعية الافتراضية على شبكة الانترنيت النسيج التقليدي، و خلقت أنماطا حياتية مستحدثة و تجارب اتصالية جديدة من دون أن تحدث القطيعة مع الواقع الاجتماعي، حيث تستلهم التبادلات عبر المنصات الالكترونية المعنى من مخيلة الأنثروبولوجي و القيم المتشبع بها، و لطالما توصلت الدراسات إلى أن الإنترنيت وسيلة أتاحت التعويض للمستخدمين عن واقعهم المعاش و سمحت لهم بالتعبير و المشاركة و إنتاج المعنى بعدما عاد بمقدرتهم تملك وسائل الإنتاج و النشر، لكن التعويض بالعيش في حياة ثانية هو في الحقيقة امتداد لممارسة اجتماعية تظهر في مختلف الفضاءات العمومية بالتحديد لتظهر الفرد في أحسن صورة و أحسن سلوك ".

و بالحديث عن الواقع الجديد يتكلم بلخيري (2014) في مؤلفه عن مجموعة من السمات متعلقة بالمجتمع الافتراضي، نلخصها فيما يلي:

- لا يتحدد المجتمع الافتراضي بالجغرافيا بل بالاهتمامات المشتركة المستخدمين. و بالتالي فان الجماعات المرجعية تفقد قيمتها داخل المجتمعات الافتراضية.

- كونية الزمن داخل المجتمع الافتراضي، و انفلاته من الجغرافيا " فهي مجتمعات لا تنام، يستطيع المرء أن يجد من يتواصل معه في المجتمعات الافتراضية على مدار الساعة" (بلخيري، 2014، ص 30).
- تدفع بالمستخدم إلى التوحد مع الوسيلة لدرجة الوقوع في الاجتماعية الواقعية بفعل اجتماعية فضاؤها الافتراضي.
- اتساع هامش الحرية داخل المجتمعات الافتراضية " لا تقوم على الجبر أو الالتزام بل تقوم في مجملها على الاختيار ".
- تميزها بجانب تنظيمي دقيق لضبط خصوصيات المستخدمين و التعامل مع المضامين غير المرغوب فيها على مستوى واسع.
- أنها فضاءات رحبة مفتوحة للتمرد و الثورة.
- فضاءات لكسر الحواجز النفسية و الممنوعات الاجتماعية "بداية من التمرد على الخجل و الانطواء و انتهاء بالثورة على الأنظمة السياسية " (بلخيري، 2014، ص 31).
- تصبح الهوية مرتبطة بالمستخدم و شخصيته الافتراضية، و بذلك فان المعنى التقليدي للهوية المرتبط بالأمة أو الوطن يتلاشى داخل المجتمعات الافتراضية.

ثانيا: عن الإشكاليات التي يطرحها المجتمع الافتراضي

بالحديث عن الانتقال من المجتمع الواقعي إلى المجتمع الافتراضي، يمكن أن نشير من خلال ملاحظاتنا للمجتمعات الافتراضية التي تشكلها شبكات التواصل الاجتماعي إلى إشكاليات متعددة تأتي أغلبها مرتبطة بالهوية الافتراضية للمستخدمين، نشير منها على سبيل المثال لا الحصر إلى:

1. *إشكالية اختلاف هوية أفراد المجتمع الافتراضي عن هويتهم في المجتمع الواقعي:*

إذ تشير دراسة شابونية و عطوم (2019) أن الفضاء الافتراضي يجعل من هوية الأفراد مختلفة عن الهوية الواقعية " خاصة و أن خصائص الحضور الفيزيائي و التي تتمثل في المظهر، الملبس، اللون، و الهيئة و الجنس و غيرها تنمحي (..) و يصبح الفرد يعرف من خلال عنوان جهاز الحاسوب أو عنوان اسم المجال أو عنوان البريد الالكتروني أو الاسم المستعار أو الصورة الرمزية ". (ص 159). كما تشير دراسة بايوسف (2011) إلى وجود تقارب بين ملامح الهوية الافتراضية للمستخدمين مع ملامحهم الواقعية. (ص 487). ولكننا نلاحظ عموما وجود عالمين مختلفين عن بعضهما البعض كليا، كما أن هوية المستخدم في الكثير من الأحيان تكون هوية ذات أبعاد نفسية بعيدة عن الهوية الفرد واقعيا و التي يساهم المجتمع في نسجها.

2. *إشكالية تعدد هويات المستخدمين داخل المجتمع الافتراضي بعد ما كان الحديث عن هوية مفردة للمجتمع الواقعي:*

و يمكن أن نميز في هذا المقام جانبين في موضوع الهوية، و هوما: الهوية كموضوع لانتماء أفراد المجتمع، والهوية كموضوع للتعرف على المستخدم الافتراضي، و قد قلنا المستخدم للافتراضي في إشارة إلى أن الفضاء الافتراضي الذي يلجأ إليه أفراد المجتمع الواقعي سيستخدمون فيه بروفايلات و هويات ليس بالضرورة أن تكون حقيقية و صادقة، بل يلاحظ أن مساحة الزائف في الفضاء الافتراضي واسعة.

و يشير Georges و Seilles (2009) أنه يمكن تمييز وجود ثلاثة عناصر رمزية للهوية الافتراضية و هي الهوية التصريحية و الهوية النشطة و الهوية المحسوبة. إذ أن الهوية الافتراضية للمستخدم تتكون أساسا من خلال الرموز المكتسبة من قبل المستخدم و الرموز التي يتوفر عليها الجهاز.

3. إشكالية التداخل الذي أصبحنا نشهده بين الواقعي و الافتراضي:

فقد كنا نتكلم بالأمس عن إنتقال الواقعي إلى الافتراضي و لكننا اليوم أصبحنا وجها لوجه أمام عالم افتراضي يسير المجتمع الواقعي و يحتكم لأوامره. و علاقة هذا الطرح بالهوية الافتراضية تكمن في كون أن التنقل بين عالمين متوازيين من شأنه أن يخلق ارتباكا في هوية الأفراد ككائنات اجتماعية واقعية و كمستخدمين لمجتمع افتراضي. و في هذا الاطار يشير يصرف (2018) إلى أن تطور الجماعات الاجتماعية عبر المجتمع الافتراضي امتدادا لتطور المجتمعات واقعيا، و أن هذه المجتمعات نفسها التي ساهمت في إنتاج و تطوير تقنيات الاتصال والتفاعل الاجتماعي الالكتروني. (ص 245). كما تشير دراسة بوسيف (2019) إلى أن الهوية الافتراضية تأتي في أغلب الأحيان كامتداد للهوية الواقعية. و يقول الباحث: " وجدنا من خلال الدراسات التي أجريت على المجتمع الافتراضي بأنها محاولة لإسقاط أبعاد المجتمع الواقعي على المجتمع الافتراضي " (ص 338).

4. إشكالية الذات الافتراضية:

يشير Georges و Seilles (2009) إلى أن تقديم الذات عبر الفضاء الافتراضي يمثل جزءا مهما من الهوية الافتراضية للمستخدم. و نشير هنا إلى صورة الذات الافتراضية في منظور الأنا و كذلك في منظور الآخر و ما ينجم عنها من مؤثرات تمس موضوع الهوية. مع الاشارة إلى التفاعل بين الذوات المكونة للعالم الافتراضي، وتفاعلها فيما بينها، و في هذا المقام يشير لعياضي ألى أن" الذاتيات التي يبوح بها الفرد في الميديا المعاصرة لا يمكن أن تفهم لذاتها، بل في علاقتها المعقدة بالآخر، و بالشأن العام. إنها تجربة اجتماعية تقوم الميديا بسردها و تعميمها ضمن مستويات مختلفة من التفاعل معها، فتسمح للأفراد بتقييم ذاتهم و استعادة تجاربهم و قراءتها في ضوء ما هو مشترك و مقبول اجتماعيا ويؤسس للعيش المشترك "(لعياضي، 2018).

هذه الإشكالية تبدو نفسية، و لكنها من الناحية الموضوعية نابعة من إشكالية الهوية. اذ يبدو من خلال ملاحظة تجليات الذوات في الفضاء الافتراضي أن المستخدم غالبا ما يلجأ إلى تقديم صورة عن شخصه، و هذه الصورة هي التي تكشف جوانب هوية المستخدم. و مما يمكن استقراؤه أن الصور المقدمة من خلال كتابات ومنشورات و تعابير المستخدمين غالبا ما تعكس جوانب ذاتية، قد تؤكد على هوية ما أو قد تعبر عن ارتباك في تحديد هوية المستخدم، و هو الارتباك الذي ينعكس على الآخرين سلبيا و قد يؤثر عليهم في نفس الاتجاه. و مما يمكن اجماله في هذا الجانب أن أفراد المجتمع الافتراضي لا يعبرون عن هوية واحدة جامعة و انما يعبرون عن هويات متعددة في أضعف حالاته تكون نتاجا للتأثير الإعلامي.

و قد تطرقت بشريف (2020) في ورقة بحثية، إلى موضوع المشكلات النفسية و الاجتماعية الناجمة عن المجتمع الافتراضي نلخصها فيما يلي: القلق، الاغتراب، التناقض الوجداني تجاه الذات و المجتمع، النفور والتعصب للرأي، ارتباك العلاقات الاسرية، العزلة الاجتماعية داخل الأسرة، الفراغ الذهني لدى الشباب، بالإضافة إلى المشاكل المتعلقة بالتحصيل الدراسي، و المشاكل الدينية و الأخلاقية، و مشكلة موت الأيديولوجيا، و المشاكل الناجمة عن الترفيه.

ثالثا: واقعية المجتمع الافتراضي

نشير إلى أن مفهوم الواقع الإفتراضي يعود أساسا إلى كتاب بعنوان المجتمع الافتراضي virtual community الصادر عام 1993 لصاحبه هاوارد رينجولد Rhngold. و يرى رينجولد (1993) أن المجتمع الإفتراضي يمثل تجمعات تواصلية عالمية ذات طابع إجماعي اعتمادا على الحواسيب و البريد الإلكتروني. و يشير الباحث إلى أن طبيعة العلاقات على المجتمع الإفتراضي تتشابه مع ما يحدث في الواقع و الفارق يكمن في وسيلة التواصل و أيضا في كون أن ما يحدث على الإفتراضي يحدث عن بعد.

إذن يمكن أن نستنتج أن المجتمع الإفتراضي هو مجتمع واقعي يعتمد على وسائل الاتصال الحديثة وتتوقف ديناميكيته و تفاعلاته عليها.

و في تطرقه للواقع الافتراضي يمر بودريار عبر فكرة الواقع المفرط Hyper-Reality، بمعنى صعوبة التفريق بين الواقع و ما هو محاك للواقع. إذ يرى الواقعية المفرطة حالة إمتزاج بين الحقيقي و الخيالي لدرجة عدم التمييز بينهما (صابرين زغلول، 2018). هذا يقودنا للوقوف أمام إشكالية ما طرحناه في عنوان هذا المطلب. و لكن تبدو إشكالية واقعية المجتمع الافتراضي في حد ذاتها مجرد تصورا افتراضيا بحكم أن كلا المجالين له حدوده مستقلة عن الآخر واقعيا. و لكن بالعودة إلى الثورة التي أحدثتها شبكات التواصل الإجتماعي نلاحظ أن مظاهر الحياة الواقعية أصبحت ذات تواجد معزز على شبكات التواصل الاجتماعي، حتى أصبح الواقعي غير ذي امتداد على الافتراضي ليس له وجود فعلي أو بتعبير أدق: مغيب عن الوجود.

يشير فلاق شبرة (2019) إلى أن المجتمع الافتراضي بما يتيحه من شبكات تواصل إجتماعي يعتبر إمتدادا للحياة الاجتماعية الواقعية مثلما تعتبر وسائل الاتصال امتدادا لحواس الانسان كما ذهب مالكلوهان" ذلك أنها تسمح بالقيام بعدة وظائف هي في الأصل منقولة عن الواقع السوسيولوجي، على رأسها التفاعل بمختلف أشكال الاتصال و التواصل، و التعبير عن الذات و الحوار مع الآخر و التعرف عليه و عرض التجارب و العواطف والمشاعر الخاصة و الإطلاع على تلك التي تخص الآخر، حيث تبقى الحاجة ملحة للاتصال كفعل إنساني مشترك بغض النظر عن الفضاءات التي يمارس فيها" (ص36)

ينظر *Hongladarom* (2011) إلى أن الأمر مع شبكات التواصل الاجتماعي يتجاوز كونها فضاء افتراضيا فحسب، بل تصل إلى حد الواقعية بحكم تماهيها مع الفضاءات الواقعية من مقاهي و أسواق و ساحات عمومية و مرافق واقعية مختلفة. و يشير الباحث إلى أن المستخدمين لشبكات التواصل الاجتماعي قد إندمجوا بصفة كلية مع ما أتاحه هذا الفضاء الإفتراضي، حتى أصبحت حياة المستخدم الواقعية لها امتداد واسع وكبير داخل العوالم الإفتراضية، و أصبحت هناك حياة إجتماعية رقمية موازية للحياة الاجتماعية الواقعية. و نشير بدورنا إلى أننا سنناقش هذه الجزئية في شكل يمثل جانبا أساسيا من أطروحتنا. و تشير كبور (2011) إلى مستخدمي شبكات المجتمع الافتراضي يدخلون في حالة من عدم التمييز بين الواقعي و الافتراضي، فيحدث لهم شيء من التداخل. ثم إن المستخدم يلجأ إلى إنزال اللافتراضي إلى المجتمع الواقعي " لأنه يعتقد أن الأول بارد و الثاني ساخن يدفع إلى الكسل و الخمول، جاهز و مجهز بكل شيء، و تبدو فيه المشاعر جافة و العلاقات فاترة (..) يتعلق الشاب بذاته الافتراضية أكثير من تلك الواقعية لما تحققه له من حاجات مفتعلة و هو يثق بها لذلك. ويطمح في كل مرة لتحصيل قدر أكبر من اللذة و المتعة " (ص 33).

من خلال ما سبق و كذا انطلاقا من ملاحظاتنا للواقع الافتراضي، نفضل أن نسميه واقعا لأنه قد تجاوز فعليا مرحلة الافتراضي. نتصور أن المجتمع الإفتراضي قد تحول إلى واقع في الكثير من الأحيان يكون سباقا لمناقشة القضايا و إسقاطها واقعيا. بل أن وسائل الإعلام التقليدية أصبحت تابعة للفضاء الافتراضيو شبكاته، حيث نلاحظ أن وسائل الإعلام أصبحت تتصرف على أساس شبكات التواصل الإجتماعي و الإتجاه الغالب عليها، كما أن الرأي العام الافتراضي أصبح غالبا ما يفرض نفسه على أجندة وسائل الإعلام هذا من ناحية و من ناحية أخرى تفوق الافتراضي عليها من حيث كثافة المضامين و سرعة المعلومات و في بعض الأحيان جودة المادة.

II. خاتمة:

نعتقد أن المجتمع الافتراضي أصبح أكثر واقعية من المجتمع الواقعي. نلاحظ كيف أصبحت مساحة الافتراضي تطغى على الواقعي، و كيف أصبح الوقت الذي نخصصه لشبكات التواصل الاجتماعي يتجاوز أحيانا وبكل موضوعية الوقت الصافي الذي نخصصه لواقعنا من دون هواتف مربوطة بشبكة الانترنيت. وهذا جعل من المجتمع الواقعي كأنه افتراضي بحكم أنه أصبح تابعا للافتراضي و الذي أصبحنا نتوحد منه و نعيش حالة من الاندماج فيه لدرجة عدم الشعور بالوقت الذي نخصصه له، ولدرجة أن حواسنا أصبحت على إيقاع الافتراضي وتحاكي تقنياته. ألم يصبح الإنسان المعاصر لا يملك الوقت لأي شيء؟

الإحالات والمراجع:

1. السيد، صابرين زغلول.(ربيع 2018) ."سطوة الميديا: العالم الافتراضي و أثره في المجتمع المدني". مجلة الاستغراب: (العدد11). ص 267-276.
2. العابد، سكينة. (2020). محطات في الإعلام و الإعلام الرقمي. دار ألفا للوثائق. قسنطينة.
3. بايوسف، مسعودة .(فيفري 2011). "الهوية الافتراضية: الخصائص و الأبعاد". مجلة الباحث في العلوم الإنسانية و الاجتماعية: المجلد 03 (العدد 05) . ص 464-487.
4. بشريف، وهيبة .(مارس 2020). "الشباب الجزائري و المشكلات الاجتماعية في ظل ثنائية الواقع المعاش والواقع الافتراضي". مجلة الآداب و العلوم الاجتماعية: المجلد 12(العدد 01) . ص 26-54.
5. بلخيري، رضوان .(2014) .مدخل إلى الإعلام الجديد: المفاهيم و الوسائل و التطبيقات. ط 1. دار جسور. الجزائر.
6. جمال، بوسيف.(ديسمبر2019). "جدلية المجتمع الافتراضي في ظل تواجد المجتمع الواقعي بين التناغم و التنافر". مجلة المفكر: (العدد 06) . ص 319-341.
7. شابونية، زهية و عطوم، وسام .(أوت 2019). "الشباب ما بين الواقع و المجتمع الافتراضي". مجلة دراسات اقتصادية: (العدد 38) . ص 151-161
8. فلاق شبرة، صالح .(2019) . الحياة الثانية و المؤانسة: بين الاستعراض و المتابعة على الويب 2.0، بوعمامة العربي و آخرون، الأنساق الإفتراضية الجديدة: مدخل سوسيولوجي، دار ألفا، الجزائر.
9. كبور، منال .(ديسمبر2011). "مدمنو الفايسبوك، شيء من طغيان الذات الافتراضية و كثير من الاغتراب عن الواقع: دراسة ميدانية على عينة من الشباب الجزائري". مجلة الآداب و العلوم الإنسانية: (العدد 07). ص 1-27
10. لعياضي، نصر الدين .(2018). " المجال العمومي و الميديا: محاولة تفكيك علاقة ملتبسة" . مجلة علوم الإعلام والاتصال: السنة الأولى (العدد01) .
11. يصرف، حاج.(مارس 2018). "العلاقات و الجماعات الاجتماعية في المجتمع الافتراضي". آفاق فكرية: المجلد 04(العدد 08) . ص 234- 246
12. Fanny Georges, Antoine Seilles et al .(2009). Sémiotique et visualisation de l'identité numérique: une étude comparée de Facebook et Myspace.

"Personal Identity and the Self in the Online and Offline World". Hongladarom,S . .(2011). Minds & Machines. Vol.21.