التنشئة الاجتماعية عبر المجتمع الافتراضي "مقاربة ابستمولوجية"

محمد شـابي
كلية الآداب والعلوم الإنسانية والاجتماعية، قسم علم الإجتماع
جامعة باجي مختار– عنابة

ملخص

يتناول المقال مقاربة إبستيمولوجية لمفهوم المجتمع الافتراضي وعلاقته بعملية التنشئة الاجتماعية باعتباره مفهوما حديث العهد في قاموس العلوم الاجتماعية. تطرق الباحث إلى عملية ممارسة التعليم ونقل المعرفة عبر ما يعرف بنظرية الممارسة الافتراضية للتعليم، وإلى تحديد سمات الجماعة الافتراضية المتكونة في الفضاء الرمزي السيبيري، إضافة إلى أغراض تكّون مثل هذه الجماعات الافتراضية مع إبراز تداعياتها على الفرد والمجتمع، السلبية منها والإيجابية بغرض معرفة حدود الحقيقة والخيال لهذا الفضاء الافتراضي.

الكلمات المفاتيح: مجتمع افتراضي، تنشئة اجتماعية، فضاء افتراضي.

La sociabilisation à travers la communauté virtuelle “une Approche epistémologique”

Résumé

Cet article traite de la notion de la société virtuelle et sa relation avec la sociabilisation à travers une approche épistémologique, étant donné qu’il s’agit d’un terme récent dans le dictionnaire des sciences sociales .Le chercheur s’est penché sur l’étude de la pratique de l’enseignement et de la transmission du savoir à travers la théorie de la pratique virtuelle de l’enseignement. De plus, il a déterminé les traits des communautés virtuelles composées dans l’espace symbolique du cyber. Nous présentons enfin les buts de ces groupes virtuels et leurs effets, positifs ou négatifs, sur l’individu et la société.

Mots-clés: Société virtuelle, sociabilisation, espace virtuel.

Socialization through Virtual Community “an Epistemological Approach”

Abstract

This article analyses through an epistemological approach the notion of virtual society and its relationship with social education. Virtual society being a modern concept in the dictionary of social sciences. This study investigates the process of practicing teaching and transmitting knowledge through the theory of the virtual practice of teaching. In addition, the researcher attempts to determine the characteristics of virtual communities which reside in a symbolic space, and deals also with the purposes behind these communities and their effects on individuals and society, whether, these effects are positive or negative.

Key words: Virtual society, socialization, virtual cyber.

1ـ مقدمـة:

إذا كانت الأسرة والمدرسة محطات للتنشئة الاجتماعية باعتبارها مؤسسات تمارس من خلالها تنشئة اجتماعية ممنهجة ورسمية تخضع للسلطة وفق آليات الضبط الاجتماعي، فوسائل الإعلام مع ثورة الرقمنة التي أحدث قفزة هائلة في عالم الاتصال والتواصل تعتبر مؤسسات تنشئة اجتماعية غير رسمية وغير ممنهجة حيث تضعف سلطة الدولة عليها لاسيما فيما يتعلق بالوسائل الحديثة على غرار الهواتف النقالة وشبكة الأنترنت التي أصبح من خلالها التواصل الاجتماعي عبر ما يعرف بمواقع التواصل الاجتماعي.

فالفضائيات والإذاعة والجرائد والقنوات المتعددة كلها مجتمعة تساهم في تنشئة أفراد المجتمع لاسيما الأطفال، غير أن الخطر الحقيقي الذي بات يهدد ثقافة وقيم المجتمع هو تلك البنية المجهولة ضمن ما يعرف بالعالم الافتراضي، كون الجميع يتعامل مع مدخلاتها كما يتفاعل مع مخرجاتها في المعاملات اليومية، إنها الشبكة العنكبوتية وما تحمل في طياتها من سلبيات وإيجابيات، هذه الأخيرة التي غيرت الكثير من سلوكات أفراد المجتمع ونظرته للعديد من القيم على غرار عمل المرأة – مثلا– والعلم، والدين، والمال والشجاعة...، ويظهر ذلك جليا على مستوى الأسرة واختلال أدوار مختلف بنى المجتمع، فالحقيقة الاجتماعية التي أبرزها دوركايم Durkheim في دراساته ونظريته وتكلم عنها الكثير من الاجتماعيين، أصبح لزاما على المختصين والمتتبعين الاجتماعيين إعادة النظر في ماهيتها، وطبيعتها وحدودها مع تقديم بديل للنظريات الاجتماعية التقليدية يتماشى والمفاهيم الجديدة، والمعايير المختلفة والحقائق المتغيرة.

في هذا الصدد بالذات نعتبر أن توصيفنا للمجتمع يحتاج لتجاوز بعض الحواجز الإبستمولوجية التي تتمسك بكل ما هو تقليدي وترفض تجديد المعرفة وتجاوز العوائق التي تحول دون ذلك.

2- المجتمع الافتراضي كمؤسسة للتنشئة الاجتماعية:

إن أول الدراسات التي تناولت موضوع المجتمع الافتراضي كانت في منتصف التسعينيات ضمن ما يعرف بـ علم الإجتماع الآلي والذي يهتم في أساسه بحركة أفراد المجتمع عبر الشبكة المرقمنة ضمن فضاء العالم الافتراضي الذي يتشكل من شبكة معلوماتية ومجموعة من البشر في حالة من التواصل والتفاعل وتبادل المعرفة تسهم بدور فعال في نقل الثقافة والمعرفة للأجيال.

هذه الطفرة العلمية والثورة الهائلة في عالم الرقمنة فتحت مجالا واسعا للدراسات لاسيما الاجتماعية منها التي تطرقت للعلاقات الاجتماعية عبر الشبكة المعلوماتية وكذا دراسات تتعلق بالثقافة السايبيرية والتعليم عن طريق المجتمع الرقمي وغيرها من مظاهر التنشئة والتعليم.

كل هذه المعطيات أوجدت حالة من التثاقف العشوائي وتبادل للمعلومات على شبكة الانترنت فرضت على المجتمع حقائق أخرى بديلة عن ما عهدناه، فثقافة المجتمع الافتراضي أخذت تنمو على نحو متسارع فاق نظيره في العالم الواقعي، حيث أصبح المجتمع افتراضي، والأصدقاء افتراضيين، ومحيط افتراضي، وحقيقة اجتماعية قد تكون افتراضية، هذا هو العالم الافتراضي الجديد الذي يفرض معاييره وأدواته دون أدنى سيطرة من الدولة أو حتى المجتمع التقليدي الذي ذابت خصوصياته وانحلت في كثير من المواقع الاجتماعية الافتراضية.

إن الواقع الافتراضي الحديث والذي يتعامل معه الشباب كما الأطفال، بات مؤسسة حقيقية للتنشئة الاجتماعية

خارجة عن سيطرة المجتمع وسلطته، حتى داخل الأسرة أصبحت خصوصيات يفرضها المجتمع الافتراضي والصديق الافتراضي، بل والأسرة الافتراضية.

كما أن شبكة الانترنت كونها وسيلة للتواصل الاجتماعي وهي أساس بنية المجتمع الافتراضي يتم من خلالها تلقين مختلف السلوكيات الاجتماعية المقبولة والمرفوضة دون قدرة المجتمع الحقيقي على أن يحرك ساكنا، فتجارة البشر، وشبكات بيع السلاح وتهريب المخدرات، وتبييض الأموال، وشبكات الإرهاب الدولي وكذا شبكات الهجرة غير الشرعية كل هذا يحدث على مستوى المجتمع الافتراضي، فالظواهر التي تم ذكرها حقيقة اجتماعية تتم في بيئة افتراضية وبفاعلين وهميين، غير أن المخرجات حقيقية يعيشها المجتمع بل ويتأثر بها ويتفاعل معها..... هنا تكمن خطورة شبكة الانترنت إذا أخذت دورها كمؤسسة للتنشئة الاجتماعية من دون رقابة وهي فعلا شئنا أم أبينا. فمعظم السلوكيات والقيم التي نعيشها في مجتمعاتنا تكون قد غذتها الثقافة السايبيرية عبر الشبكة العنكبوتية والوسائط المتعددة بشكل أو بآخر والتي بدورها سهلت عملية التواصل سواء الحقيقي أو الافتراضي الذي تسوق تحت غطاءه سلوكيات عديدة وقيم جديدة لا تخضع لعملية الضبط الاجتماعي، وقد لا يقبلها المجتمع بقيمه الحقيقية بل ويرفضها كونها تؤثر على أدوار بناه التقليدية.

3- مفهوم المجتمع الافتراضي:

المجتمع الافتراضي هو ذلك المجال المفتوح للتواصل الاجتماعي عبر شبكة الانترنت حيث لا رقابة، لا وصاية ولا حتى ضوابط اجتماعية. فقد ظهر هذا المصطلح حديثا مع ثورة الاتصالات الحديثة وانتشار ثقافة الرقمنة والوسائط المتعددة.

وفي هذا الصدد يرى الباحث في علم الإجتماع الآلي– بن رحومة – حينما تطرق إلى "النظرية السايبيرية" التي ترتكز على وجود الفضاء الافتراضي كحقيقة لها أبعدها المختلفة في الأنترنت، "حيث يعتبر الفضاء السيبيري مجالا رقميا إلكترونيا، يوجد داخل مسافات متشابكة من خطوط وقنوات الاتصال المعدنية والضوئية والهوائية في الأنترنت... ومن خلال هذا الفضاء يحدث التفاعل البشري الآلي عقليا ونفسيا واجتماعيا بمختلف الحواس الإنسانية و كذلك الآلية"[1].

وإذا اعتبرنا أن التنشئة الاجتماعية هي عملية إكساب الفرد لقيم وثقافة المجتمع وتعلم سلوكيات تضبط وفق معاييره عبر تفاعل اجتماعي قد يتجلى على الشبكة الافتراضية ومن ثمة يحدث تبادل للمعلومة وتثاقف عشوائي كنتاج لتفاعل الانسان مع الحاسوب بحيث يتحول إلى إنسان رقمي افتراضي وهذا ما يعرف "بمفهوم الاجتماعية الأنترناتية"[2].

فالمجتمعات الافتراضية هي " تجمعات اجتماعية مكونة من أفراد من أماكن متفرقة في أنحاء العالم يتواصلون فيما بينهم عبر شاشات الكمبيوتر المتصلة بشبكة المعلومات الدولية، وتجمع بينهم اهتمامات مشتركة وتحدث بينهم تفاعلات آلية عن طريق شبكة المعلومات الدولية، قد تكون متزامنة في صورة دردشة Chatting أو حديث مباشر بالصوت فقط أو بالصوت والصورة معا، أو غير متزامنة عن طريق الكتابة أو إرسال الصور والملفات الصوتية والمرئية عبر البريد الإليكتروني E-Mail، يتبادلون المعارف والمعلومات فيما بينهم ويكونون علاقات، ويمارسون أنشطة مختلفة "[3].

ففي الفضاء السيبيري –كما يسميه البعض– يكون الفاعلون فيه متحررين من قيود مجتمعهم وقد يقعون فريسة لأصحاب الشركات الإعلامية والمواقع العالمية نتيجة تأثير المادة التواصلية التي لا تخلو من ثقافة وقيم وحتى معتقدات خاطئة. فالانتماء إلى المجتمع الافتراضي قد يكون أكثر منه إلى المجتمع الحقيقي، كما يتجلى في ذلك العالم الافتراضي الذي يسوق لما يعرف بالإرهاب العابر للقارات، والجريمة المنظمة، والهجرة غير الشرعية، وتهريب السلاح، والقرصنة وغيرها من الجرائم الإلكترونية.

كل هذه الكيانات تكون ما يشبه الحقل الثقافي – كما يسميه بورديو Bourdieu– للمجتمع الافتراضي الذي نحن بصدد توصيفه.

هذا الحقل الثقافي يساهم بشكل فعال في تنشئة أجيال بأنماط سلوكية مختلفة تعجز السلطة كما تعجز مؤسساتها الإيديولوجية على مراقبة وضبط مضمونه ومحتواه وتداعياته على أفراد المجتمع لاسيما الناشئة.

4- إبستمولوجية المجتمع الافتراضي:

ساهم فضاء الانترنت في إيجاد أنماط من الجماعات غير التقليدية تتجاوز المعالم التقليدية والأبعاد الجغرافية، فالفضاء المعلوماتي يوفر مناخا مناسبا لهذه الجماعات التي تختلف تماما عن الجماعات التقليدية فالجماعة الافتراضية تتكون عن طريق تقنية العبور بالانترنت حيث لا جغرافيا ولا ضوابط اجتماعية.

فثورة الاتصالات فتحت مجالا واسعا لبروز ثقافة جديدة تتجاوز الحدود المحلية والخصوصيات الإثنية لتشكل بدورها فضاء جديدا متحررا من كل القيود وهو ما يعرف بالفضاء الرمزي أين تتم التفاعلات الاجتماعية خارج الانتماء القومي أو الجغرافي كما هو عليه في المجتمع التقليدي حيث تجمع بين أفراده قواسم مشتركة كالشعور بالانتماء والعيش في حدود جغرافيا واحدة وتحكمهم نفس القيم والضوابط الاجتماعية.

فالجماعة الافتراضية هي شكل جديد من الجماعات التي أفرزتها ثورة المعلوماتية، تتكون من عدة أفراد يتفاعلون فيما بينهم باستعمال الحاسوب عبر تقنيات مختلفة من بريد إلكتروني، ودردشة ومواقع التواصل الاجتماعي. والتي بدورها لا تتحدد بالمكان والزمان وإنما بانشغالات مشتركة وقواسم قد تلتقي أو حتى رغبة في التواصل لا غير.

إن هذا النوع من التواصل والتفاعل الذي يتم ضمن الفضاء الافتراضي يشكل بذاته ثقافة فرعية جديدة ووعيا آخر نتيجة الاحتكاك بثقافات مختلفة والاستفادة من خبرات الآخرين وبهذا تكون شبكة الانترنت قد وفرت مجالا خصبا للتفاعل بين ثقافات مختلفة مما يشكل بدوره ثقافة فرعية جديدة لجماعة أو لجماعات افتراضية ومن ثمة فالمجتمع التقليدي تواجهه تحديات التنشئة عن طريق المجتمع الافتراضي والتعلم عن طريق الممارسة الافتراضية كما يسميه البعض.

إن ثقافة المجتمع الافتراضي، ثقافة عابرة للهوية والقومية وتتميز بكونها ثقافة فرعية تختلف عن الثقافة الاجتماعية العامة للمجتمع فهذا النوع من الثقافة الفرعية يؤثر بصورة مباشرة على مفردات الجماعة الافتراضية فتغير أسلوب حياتهم كما تؤثر على إدارة وتسيير شؤون الحياة الممارسة اليومية لمختلف مظاهر الحياة.

إذا كان البعض يرى في الأنترنت فضاء جديدا لنمو علاقات جديدة خارج الوطن وغير قطرية ومجالا لتدعيم الحريات المسلوبة في كثير من الأوطان وكذا فتح أبواب التبادل والحوار الحر وغير المقيد، فالبعض الآخر يرى

بأن الفضاء الافتراضي فتح أبواب التفسخ والتمزق في النسيج الاجتماعي وسحب الأفراد من مجتمعاتهم الحقيقة لتطرح إشكالية غاية في الأهمية تتعلق بالانتماء والولاء والارتباط بالمجتمع الحقيقي.

5- تعريف الجماعة الافتراضية: بالرغم من نقص الدراسات التي تناولت موضوع العالم الافتراضي كونه موضوعا حديث العهد، إلا أن الكثير من الدارسين والباحثين سلطوا الضوء على الظاهرة وقدموا دراسات تبقى قليلة جدا مع حجم الظاهرة واتساعها وعلى سبيل المثال هناك عدة تعريفات للجماعة الافتراضية:

– **تعريف عمر الجويلي**" الجماعة الافتراضية هي جماعة تشكلت إثر الثورة المعلوماتية التي أتاحت الفرصة إلى تقليص التباعد الجغرافي مما أتاح الفرصة للاتصال بين أفراد يقعون عبر مسافات متباعدة يجمع بين أفرادها نوع من الإحساس بالولاء و المشاركة"[(4)].

– **تعريف برينر Briner** " هو مفهوم مركب يشير إلى علاقة تظهر بين الأفراد الذين يشاركون عبر الأنترنت".

– يعرفه **Jonathan Layze:** " أنها جماعات تشكلت من خلال شبكة الإنترنت لا يقطن أعضاؤها في بوتقة جغرافية واحدة ولكنهم موزعون في أنحاء مختلفة ومنتشرة حول العالم يجمع بين هذه التجمعات اهتمامات مشتركة و مختلفة و تتعدد أنماطها بحسب اهتماماتها"[(5)].

– كذلك يعرف " **هاوارد رينجولد Haward Ringold** " العالم الافتراضي بأنه جماعة من البشر تزيد وتنقص، تكبر وتصغر، وفق شعبية الموقع ومدى سهولة استخدامه، تربطهم اهتمامات مشتركة بالأدب، والعلوم والفنون، والصناعات أو الهوايات، وقد تكون الاهتمامات "تافهة" أو غير جادة، أو جانحة، غير مقبولة من وجهة نظر من لا ينتمون إلى الجماعة أو المجموعة"[(6)]

6- مميزات الجماعة الافتراضية:

تتميز الجماعة الافتراضية عن الجماعة التقليدية بعدة مميزات رئيسية نوجزها فيما يأتي:

- الجماعة الافتراضية لا تتحدد بمكان أو حيز جغرافي فهي تمثل قوميات وهويات مختلفة.
- الجماعة الافتراضية تتشكل على الفضاء الرمزي الذي تشكله شبكة الأنترنت العابرة للقارات.
- وجود اهتمامات مشتركة بين أفراد الجماعة ليتم التواصل والتفاعل.
- باستطاعة الفرد أن يتناقش مع فرد أو أكثر من نفس الجماعة كما يمكنه أن ينظم ويشارك مع مجموعات أخرى تشاركه ميولاته واهتماماته.

7- سمات التفاعل الافتراضي:

يتسم التفاعل عبر الفضاء الافتراضي بسمات عديدة تجعله يختلف تماما عن التفاعل التقليدي[(7)]: "

✓ القطيعة مع المجتمع الحقيقي: انقطاع العلاقة مع مكونات المجتمع الحقيقي من أفراد الأسرة والجار وأقارب بالإضافة إلى استهلاك كامل وقته في التفاعل الافتراضي.

✓ تعدد الأدوار: تتميز التفاعلات الافتراضية بتعدد الأدوار على مستوى الجماعة الافتراضية التي لا مركز لها، فهي خارجة عن السيطرة أين يستطيع كل فرد لعب دور مركزي بتوجيه الحوار في أي جماعة افتراضية، فقد يكون للجماعة الواحدة أكثر من مركز للتفاعل والتواصل.

✓ إخفاء الهوية الحقيقية: يستطيع الفرد إخفاء هويته الحقيقية والاستعارة بهوية أخرى والدخول بها لجماعة افتراضية معينة.

✓ تفكك البني التقليدية: يتجاوز التفاعل الافتراضي البني التقليدية للمجتمع مما يؤدي إلى تفكك العلاقات التقليدية المباشرة بين الأفراد في المجتمع الحقيقي.

✓ التمرد التحرر: يوفر التفاعل الافتراضي فضاء يتسم بالحرية وتجاوز قيود المجتمع التقليدي في شتى المجالات، فعلى سبيل المثال ساهم التفاعل الافتراضي في ظهور حركات تحررية وثورية مناهضة للسلطات في عدة مجتمعات لما يوفره الفضاء الافتراضي من تحرر في إبداء الرأي دون تحفظات لاسيما في المجتمعات التي تعرف كبتا للحريات بأنظمة سلطوية.

✓ الانعزال عن المجتمع الحقيقي: يتسم التفاعل الافتراضي بالفردانية فالولوج إلى الفضاء الافتراضي يكون فرديا عن طريق الحاسوب وبمعزل عن محيطه الأسري والاجتماعي بصورة عفوية وتلقائية مشكلا حالة من الانعزال والانفصال عن واقعه الحقيقي لصالح الوقع الافتراضي الذي كان يحلم به".

نستطيع القول بأن نظرية المجتمع الافتراضي أصبح يمارس تنشئة افتراضية، فرضت نفسها بقوة العولمة والتكنولوجيا وهي فكرة تستدعي إعادة النظر في العديد من المفاهيم التقليدية التي أصبحت تتأرجح بين العالمين الواقعي والافتراضي، وهذا من شأنه أن يحدث ثورة حقيقة وإن شئنا افتراضية في الموروث المعرفي للعديد من النظريات التقليدية.

8- فضاء الأنترنت والتنشئة الاجتماعية:

لقد أحدث فضاء الانترنت هزة كبيرة في سيرورة المجتمعات، حيث أصبحت تتجه نحو نمط جديد من أنماط الوعي الاجتماعي، فالشبكات الاجتماعية باتت تشكل منظومة ثقافية متكاملة وفي مختلف الأنساق، اقتصادية، اجتماعية، سياسية، تسويق ... الخ.

فكما أن للمجتمع التقليدي مؤسسات للتنشئة الاجتماعية على غرار الأسرة والمدرسة عن طريق التعلم. فالمجتمع الافتراضي هو الآخر يملك مؤسسات للتنشئة ونشر التعلم والمعرفة وهذا في حد ذاته يشكل تحديا كبيرا لأدوار المجتمع التقليدي.

8-1- التعليم الافتراضي:

مما لا شك فيه أن التعليم هو أساس التنشئة الاجتماعية وشريانها عبر مختلف المحطات إلى أن أخذت تتبلور فكرة التعليم الافتراضي شيئا فشيئا وقد أسهم في رسم إستراتيجيتها العديد من الباحثين على غرار مانيل Manuel، فلكس Felix، محمد القحطاني وراتشفيا Ratchevia، حيث قدموا دراسات ومقاربات لهذا المعنى الجديد من للتعليم باعتباره من أهم مقومات التنشئة الاجتماعية.

حيث يري مانيل وفلكس Manuel& Felix [8] " أن مجتمع الممارسة عبر الشبكات الاجتماعية هو مجتمع ممارسة افتراضي قائم على العلاقات التبادلية عبر الويب، وهو يعد عنصرا رئيسيا في تعزيز التعليم الاجتماعي بالويب، ويعتمد مجتمع الممارسة على المشاركة المجتمعية، إذ تؤثر هذه الأخيرة بشكل إيجابي على الاندماج في المجتمع".

أما محمد القحطاني فيرى أن التعليم من خلال مجتمع الممارسة الافتراضية يعبر عن مجموعة من عناصر منظومة التعليم (معلم\متعلم\إدارة) بمؤسسة تعليمية ما، ويجتمعون ويتشاركون عبر شبكة التواصل الاجتماعي، سعيا لتبادل الأفكار والمعارف والأفكار والتفاعل، فمجتمع الممارسة الافتراضية شبكة اجتماعية مستديمة التواجد

لمجموعة من الأفراد الذين يتشاركون ويطورون قاعدة معرفية مشتركة بهدف التوصل لحلول لمشكلات تعليمية وتحقيقا لأهداف مشتركة.

وفي نفس السياق يرى راتشفيا Ratchevia بأن مجتمع الممارسة الافتراضية للتعليم يشتمل على جانبين:

الأول: جانب تكنولوجي (الحاسوب)

الثاني: جانب اجتماعي إنساني (الفرد).

حيث تتم عملية التعليم بالتفاعل بين جميع هذه المكونات في الفضاء الافتراضي.

8-2- ملامح نظرية الممارسة الافتراضية للتعليم:

تعتمد نظرية الممارسة الافتراضية للتعليم على فكرة المجتمع الافتراضي والفضاء الافتراضي إذ تتجلى ملامحها في النقاط الآتية:" [9]

1. تعتمد البشر كائنات اجتماعية.

2. المعرفة في تطور مستمر.

3. التعلم قائم على المشاركة المتبادلة والتفاعل الدائم.

4. الفهم هو ناتج لعملية التعلم.

5. التعلم مرتبط بالعمل الجماعي دون تحديد الأدوار".

8-3- خصائص الممارسة الافتراضية للتعليم:

1. المرونة الاجتماعية.

2. الاجتماع الحر غير المقيد بالزمن.

3. القضاء على العزلة التعليمية.

4. ديمقراطية التعليم.

5. تبادل المعلومات بين المجتمع.

6. تقاسم المعرفة.

9ـ أهداف تكوين الجماعات الافتراضيـة:

تهدف الجماعات الافتراضية إلى تحقيق جملة من الأهداف منها ما هو نفسي وشخصي ومنها الاقتصادي والتجاري كما يوجد الثقافي الترفيهي ومنها كذلك السياسي والأدبي كما التعليمي أيضا وهي كلها تصب في مجرى التنشئة الاجتماعية ونوجزها في النقاط الآتية: "

❖ **أهداف دينيّة تربوية:** حيث يتبادل الأعضاء من خلالها أفكار ومعلومات دينية ومحاضرات لعلماء دين معروفين أو لمراجع دينية معينة، غير أن الكثير من الأفكار والمعلومات الدينية والتربية التي يتداولها مرتادو هذه المواقع تتخللها الكثير من السموم يستوجب التوقف عندها وتمحيصها لأن تداعياتها خطيرة على الفرد والمجتمع لاسيما ما تعلق منها بالإرهاب العابر للقارات والتي يجعل من الفضاء السيبيري منبرا للترويج لأفكاره الدينية المتطرفة.

❖ **أهداف ذات طابع تجاريّ:** وتتضمن كل ما يتعلق بمواقع التسويق والإعلانات الإشهارية والترويجية لمنتوجات أو خدمات وتبادل العملات وأخبار البورصة وغيرها، وقد يتخللها الكثير من عمليات القرصنة والسطو على

الحسابات البنكية الإلكترونية كما يستغلها البعض لتبييض الأموال والتحايل على المرتادين تحت حجج كثيرة ومتنوعة.

❖ **أهداف ذات طابع سياسيي:** ويتجلى ذلك في استعمال الفضاء الافتراضي كمنبر للدعاية الحزبية والتحريض عن طريق مواقع التواصل الاجتماعي التي أحدثت ثورة كبيرة في عالم السياسية وتحريك الشعوب للثورة على الظلم والاستبداد.

❖ **أهداف ذات طابع تعليمي:** ويتجلى ذالك من خلال ما يعرف بنظرية الممارسة الافتراضية للتعليم عن طريق الفضاء الافتراضي الذي يتم من خلاله تبادل المادة العلمية والتفاعل بين مختلف وحدات المجتمع الافتراضي التعليمي مما يساهم في تلاقح المعلومات وزيادة المعرفة بين مختلف الثقافات المشاركة في الفضاء السيبيري، فقد انتشرت العديد من المواقع التعليمية الأكاديمية منها والتابعة لمؤسسات رسمية ومنها التطوعي أو التجاري وقد وفرت جهدا ووقتا للكثير من المرتادين وتعرف إقبالا منقطع النظير.

❖ **أهداف ذات طابع ترفيهي:** حيث يظهر ذالك جليا في مواقع ترفيهية بحتة تهتم بالموسيقى والفنون وأخبار النجوم وما يصنعونه من إعجاب لدى جمهور المجتمع الافتراضي والحقيقي.

❖ **أهداف ذات طابع أدبي:** قد لا تختلف كثيرا عن الهدف الترفيهي سوى من حيث الاهتمامات الأدبية وتبادل المنتوج الأدبي والثقافي من شعر ونثر وقصص بل وحتى إتاحة الفرصة للنشر والتدوين على غرار ما يعرف بالمدونات التي عرفت صدى وانتشارا كبيرين بين شعوب المعمورة.

❖ **أهداف ذات طابع نفسي اجتماعي:** إن المجتمعات الافتراضية توفر فضاء مريحا للكثير ممن يعانون ضغوطا نفسية أو مشاكل اجتماعية حيث يرون في المجتمع الافتراضي بديلا مفضلا لملأ الفراغ النفسي والاجتماعي الذي قد يعاني منه بعض الناس في حياتهم وواقعهم الحقيقي.

❖ **أهداف ذات طابع عاطفيّ غريزي:** عادة ما يلجأ إليها الشباب لإشباع رغباتهم الجنسية والعاطفية لاسيما إذا كانوا يعانون من حرمان عاطفي وجنسي في حياتهم الواقعية، كما يقصدها الكثير من الشباب من أجل التعارف وإقامة علاقات عاطفية قد تنتهي بالزواج في العالم الواقعي وهذا من النقاط التي يلتقي فيها المجتمع الافتراضي بالمجتمع الواقعي"[(10)].

10- تأثيرات المجتمع الافتراضي:

قد لا يختلف اثنان في تأثيرات المجتمع الافتراضي لاسيما الأهداف والغايات التي تم ذكرها سالفا، هذه الأهداف المتعددة تكسب أفراد المجتمع الافتراضي ثقافة سايبيرية خاصة بعالمهم الافتراضي تؤثر حتما على العالم الحقيقي من خلال سلوكات أفراد المجتمع سواء كانت على مستوى الأسرة أو المدرسة أو حتى في الشارع، مما يؤدي في المحصلة إلى تشكل هوية ثقافية يسميها ابن رحومة – هوية اجتماعية أنترنتية– بمعاييرها الأخلاقية وقيم ومبادئ قد لا تخضع في كثير من الأحيان لضوابط المجتمع الحقيقي، ومن ثمة كانت للمجتمع الافتراضي تداعياته وهي واحدة من أمرين إما تأثيرات سلبية أو تأثيرات إيجابية وتكون على مستوى الفرد كما المجتمع وتتحكم في هذه التأثيرات عوامل عديدة من السن والمستوى التعليمي والبيئة المحيطة ودرجة الحصانة الذاتية وطبيعة التنشئة المحلية لاسيما الدينية منها بالإضافة إلى الظروف الاقتصادية والاجتماعية والسياسية التي يعيشها الفرد والمجتمع على حد سواء.

ومن بين التأثيرات السلبية، تراجع الثقافة المحلية أمام ثقافة الفضاء الافتراضي بالإضافة إلى استنزاف للوقت والجهد إذا فقدنا السيطرة على ثقافة التواصل الافتراضي ناهيك عن العلاقات الافتراضية غير الهادفة واللاأخلاقية والتي قد تتنافى مع ثقافتنا وقيمنا بالإضافة إلى غرس قيم العزلة والانطواء عن المحيط الحقيقي لصالح المجتمع الافتراضي مع إضعاف الإحساس بالانتماء للوطن والمجتمع الحقيقي.

أما التأثيرات الإيجابية فهي متعددة منها تلبية حاجة الفرد من التفاعل والتواصل الاجتماعي مع شريحة واسعة ومتنوعة بالإضافة إلى اكتساب مهارات التواصل وإثراء المعارف وتلاقح الثقافات مع ممارسة حرية التعبير والحوار، ناهيك عما يوفره المجتمع الافتراضي من فرص للبحث عن المعرفة والتعلم عن بعد والاستفادة من خبرات الآخرين.

11ـ خلاصة:

إذا كانت الثورة الصناعية قد جعلت الآلة محورا للتنافس والإنتاج والمعرفة فإن ثورة الاتصالات قد أعادت الإنسان لمحور الاهتمام والتنافس على الأفكار والبرامج بل أكثر من هذا فقد أطلق البشر العنان لتفكيره وخياله كي يوجد عالما آخرا كما يتخيله ومجتمع على الفضاء الرمزي السايبيري يوفر له كل ما يحتاجه وما يرغب فيه، فكانت لثورة الأنترنت والمجتمع الافتراضي أثر كبير على مستوى المفاهيم التقليدية للمجتمع على غرار الجماعة، والتنشئة الاجتماعية، والتعليم، والتفاعل، والأدوار وغيرها ...

إن ثقافة العالم الافتراضي التي أخذت حيزا كبيرا عن طريق الممارسة الافتراضية للتعليم والتثاقف العشوائي عبر مواقع التواصل الإجماعي الذي بدوره ينتج جيلا متشبعا بثقافة المجتمع الافتراضي مع تزايد الهوة بينه وبين المجتمع الحقيقي هو في الواقع نتاج لتنشئة اجتماعية افتراضية مورست بطريقة مباشرة أو غير مباشرة من طرف المجتمع الافتراضي ومؤسساته.

وعليه فقد بات لزاما على الباحثين والاجتماعيين والمختصين التفكير بجدية لضبط إيقاع التوازن بين ما هو واقعي وما هو افتراضي على مستوى جميع مؤسسات التنشئة الاجتماعية بدءا بالأسرة مرورا بالمدرسة والجامعة ووصولا إلى وسائل الاتصال من فضائيات، وإعلام وأنترنت، حيث يتم العمل على إيجاد مفاهيم ونظريات جديدة تتماشى مع المجتمع الافتراضي الذي أصبح مؤسسة فاعلة للتنشئة الاجتماعية شئنا أم أبينا، يفرض تداعياته على الفرد كما على المجتمع، السلبية منها والإيجابية، كما يلقى بضلاله على تنشئة جيل ضعيف الارتباط بعالمه الحقيقي والواقعي يعيش في عالم افتراضي نجهل الكثير من قيمه بل وتتعارض في الكثير من الأحيان مع قيم المجتمع الأصلي.

الهـوامش:

1- ابن رحومة علي، علم الاجتماع الآلي، عالم المعرفة، المجلس الوطني للثقافة والفنون والآداب، الكويت، ص 24.

2- المرجع السابق، ص 26.

3- محمد جابر خلف الله، استراتيجية التعليم من خلال مجتمع الممارسة الافتراضية، موسوعة التدريب والتعليم، 2015، ص 8.

4- وليد رشاد زكي، المجتمع الافتراضي– نحو مقاربة للمفهوم، مجلة إلكترونية، الديمقراطية 2014، ص 9.

5- رشاد وليد، المتغيرات الفاعلة في المجال العام الافتراضي، مركز البحوث السياسية، كلية الاقتصاد والعلوم السياسية، جامعة القاهرة، 2007، ص 09.

6- Chang Woo Young, le monde alternative et la politique dynamique, la revue pacifique, vol 81, n°3.Septembre 2005, P396-399.

7- وليد رشاد، مرجع سابق، ص 11.

8- محمد جابر خلف الله، استراتيجية التعليم، مرجع سابق، ص 18.

9- أسماء الهادي، مرجع سابق، ص 9.

10- أحمد زايد، عولمة الحداثة وتفكيك الثقافات الوطنية، عالم الفكر، 2002، ص 61.

المصادر والمراجـع:

1- أحمد زايد، عولمة الحداثة وتفكيك الثقافات الوطنية، عالم الفكر، 2002.

2- أسماء الهادي، التأثيرات التربوية للمجتمعات الافتراضية، كلية التربية، جامعة المنصورة مصر، 2014.

3- بسيوني إبراهيم حمادة، حرية الإعلام الدولي وسيادة الدولة، القاهرة، 2005.

4- ابن رحومة علي، علم الاجتماع الآلي، عالم المعرفة، المجلس الوطني للثقافة والفنون والآداب، الكويت.

5- رشاد وليد، المتغيرات الفاعلة في المجال العام الافتراضي، مركز البحوث السياسية، كلية الاقتصاد والعلوم السياسية، جامعة القاهرة، 2007.

6- شاكر عبد الحميد، عصر الصورة، الإيجابيات والسلبيات، عالم المعرفة، عدد 211، 2002.

7- عمر الجويلي، العلاقات الدولية في عصر المعلومات، 1996.

8- محمد جابر خلف الله، استراتيجية التعليم من خلال مجتمع الممارسة الافتراضية، موسوعة التدريب والتعليم، 2015.

9- نبيل علي، الثقافة العربية وعصر المعلومات، عالم المعرفة عدد 265، 2001.

10- وليد رشاد زكي، المجتمع الافتراضي– نحو مقاربة للمفهوم، مجلة إلكترونية، الديمقراطية 2014.

11– نعيمة رحماني، الأنترنت (العالم الافتراضي والعنف الرمزي)، مجلة علوم الإنسان والمجتمع، جامعة تلمسان، الجزائر العدد 11، 2014.

12- Chang Woo Young, le monde alternative et la politique dynamique, la revue pacifique, vol 81, n°3.Septembre 2005.

13- Layzer Jonathan, and others, collecting user requirements, in a virtual population: A case study, USA, 2000, www.user page un bc. Edv / Nbuch wiet / Papers, lazr. Htm.