جدلية المجتمع الافتراضي في ظل تواجد المجتمع الو اقعي

- بين التناغم والتنافر -

The dialectic of the virtual community with the community realism
- Between development -

جمال بوسيف. جامعة الجزائر2.
djameljournalisme@yahoo.fr

ملخّص:

تهدف هذه الدراسة إلى استكشاف طبيعة وأبعاد المجتمع الافتراضي من خلال تحديد أهم الميزات والعوامل التي أدت إلى إنشائها. بالإضافة إلى ذلك ، سنقدم خصائص وأبعاد المجموعات الافتراضية ، والتي تعد واحدة من الركائز الأساسية للمجتمع الافتراضي. علاوة على ذلك ، سوف نتعامل مع تعريف العلاقات الافتراضية ، وأسباب تفضيلها ، وطرق التنشئة الاجتماعية الإلكترونية ، والتي تلعب دوراً حاسماً في تنشئة الأفراد ، وسنتناول مفهوم الهوية الافتراضية وخصائصها المهمة. ومقارنتهم بنظرائهم في المجتمع الحقيقي.

كلمات المفاتيح:

المجتمعات الافتراضية، مجتمعات حقيقية، مجموعة افتراضية، العلاقات الافتراضية، الهوية الافتراضية.

Abstract:

This study aims at exploring the nature and dimensions of virtual community through identifying the most important features and factors that led to its creation. In addition, we will present the characteristics and dimensions of the virtual groups, which are one of the founding pillars of the virtual community. Besides, we will deal with the definition of the virtual relationships, and the reasons for their preference, and the ways of electronic socialization, which play a crucial role in the upbringing of individuals, and we will address the concept of virtual identity and its most important characteristics. Meanwhile, we will be comparing all these dimensions with their counterparts in the real community.

Key words : *Virtual communitie ; Real communtie ; Virtual group ; Virtual relationships ; Virtual Identity*

———_———————

مقدمة:

أدى ظهور الانترنت إلى قلب موازين الاتصال داخل المجتمع، حيث شكلت نقطة الفصل بين أنماط الاتصال التقليدية وأنماط الاتصال الجديدة، وخاصة بعد اكتشاف الويب0.2 التي تعتبر الحاضنة الأولى لمواقع التواصل الاجتماعي مثل الفايسبوك، تويتر، اليوتيوب والمدونات...الخ. هذا النوع من المواقع الذي أعاد هندسة أشكال الاتصال، من خلال ظهور بيئة جديدة يطلق عليها البيئة الافتراضية، بيئة تسمح بالتواصل عن بعد دون الحضور الفيزيولوجي؛ ومن مختلف مناطق العالم ومع مختلف الأشخاص بتنوع أجناسهم وانتماءاتهم، كما أن هذه البيئة شهدت مولد مجتمع جديد أطلق عليه اسم المجتمع الافتراضي، هذا النوع من المجتمعات له سمات وخصائص وطبيعة تميزه عن المجتمع الواقعي، بيئة جديدة جذبت إليها مختلف شرائح المجتمع.

هذا التحول المجتمعي دفع بالباحثين إلى توجيه جهودهم من دراسة الظواهر المرتبطة بالمجتمع الواقعي إلى دراسة ظواهر المجتمع الافتراضي، فالبنسبة للباحثين في ميدان علم الاجتماع ظهر عندهم ما يسمى بسوسيولجيا المجتمعات الافتراضية في مقابل سوسيولوجيا المجتمعات الواقعية، وفي ميدان علوم الإعلام والاتصال ظهرت بحوث ما يسمى بوسائل الإعلام الجديدة في مقابل وسائل الإعلام القديمة...الخ.

لكن رغم كل الدراسات التي أجريت على البيئة الافتراضية إلاأنها مازالت في بدايتها، نتيجة لتعقد الظاهرة الافتراضية هذا من جهة، ومن جهة أخرى نظرا للتطور السريع الذي تشهده تكنولوجيا وسائل الإعلام والاتصال، في ظل بطئ الدراسات الخاصة بهذا النوع من البيئة ما صعب من دراسة مختلف الظواهر التي تولد داخل البيئة الافتراضية،

من خلال ما سبق يمكننا طرح الإشكالية الآتية:

ماهي طبيعة و أبعاد المجتمع الافتراضي في ظل وجود المجتمع الو اقعي؟

وللتفصيل أكثر في الإشكالية يمكن طرح مجموعة من التساؤلات والتي من أهمها:

- **ماهي سمات ومتطلبات إنشاء المجتمع الافتراضي؟**
- **ماهي خصائص و أبعاد الجماعات الافتراضية؟**
- **ماهو مفهوم العلاقات الاجتماعية وأسباب تفضيلها؟**
- **ماهي أساليب التنشئة الالكترونية؟**
- **ماهي سمات الهوية الافتراضية؟**

الدراسات السابقة:

هناك العديد من الدراسات السابقة التي تناولت المجتمع الافتراضي من زوايا مختلفة من أهمها مايلي:

اولا: باللغة العربية:

- دراسة كل من طيبي أحمد وعزابي سمية تحت عنوان " المجتمع الافتراضي والعلاقات الأسرية دراسة استطلاعية على مستخدمي الانترنت بمدينة سيدي عمران"[1] حيث حاول الباحثين معرفة أثر المجتمع الافتراضي على العلاقات الأسرية، حيث توصلت هذه الدارسة إلى أن المجتمع الافتراضي أثر سلبا على العلاقات الاسرية حيث انه قرب البعيد وبعد القريب وأضعف العلاقات الأسرية الواقعية، حيث قضت هذه التكنولوجيا على مشاعر التراحم والتآزر ومختلف المشاعر الإنسانية.

ثانيا: باللغة الأجنبية:

- دراسة سميت غابتا Sumeet Guptaوهيونغ كيم Hee-Woong Kim[2]تحت عنوان Virtual Community :Concepts, Implications, and Future Research Directions" حاول الباحثين التركيزعن أهمية المجتمع الافتراضي في بناء العلاقات والثقة والالتزام بين الجماعات عبر الانترنت بحيث ان المجتمع الافتراضي يمكن ان يكون بيئة مناسبة لخلق سوق للتبادل بين المستهلك والمسوق.

توصلت هذه الدراسة إلى أن المجتمع الافتراضي خلق سوق تجارية أوسع من البيئة الواقعية، كما أن أفراد المجتمع الافتراضي يميلون الى تشكيل روابط قوية، ويمكن

الاستفادة من خصائص المجتمع الافتراضي في مجلات متعددة مثل التجارة الالكترونية، التسويق والتعليم.

يمكن القول بأن هذه الدراستين تختلف عن دراستنا حيث أنها تناولت جزء فقط من المجتمع الافتراضي، حيث ركزت الدراسة الأولى على تأثير المجتمع الافتراضي على العلاقات الأسرية، في حين أن الدراسة الثانية ركزت على دور المجتمع الافتراضي في التجارة الإلكترونية والتسويق، إلا ان في دراستنا هذه فصلنا أكثر في المجتمع الافتراضي من خلال التطرق إلى مختلف مكوناته، خصائصه وأبعاده، كما قمنا بمقارنته مع المجتمع الواقعي.

- **المجتمع الافتراضي...أي طبيعة؟ Virtual communitie :**

أول من استعمل هذا المصطلح هو "هووارد رانجولد Howard Rheingold في كتابه "The virtualcommunity" حيث يعرفه بأنه:" جماعات من البشر تربطهم اهتمامات مشتركة، ولا تربطهم بالضرورة حدود جغرافية أو أواصر عرقية أو قبلية أو سياسية أو دينية، يتفاعلون عبر مواقع التواصل الاجتماعية الحديثة، فهي تجمعات اجتماعية تنشأ من الشبكة، حيث يستمر أناس بعدد كافي في مناقشتهم علنيا لوقت كاف من الزمن، بمشاعر إنسانية كافية لتشكيل شبكات من العلاقات الشخصية في الفضاء السايبري".[3]

يبرز هذا التعريف اهم خصائص المجتمع الافتراضي والمتمثلة في انه تجمع بشري وفضاء افتراضي لايعترف بالحدود المكانية وانه متاح للجميع على اختلاف انتماءاتهم، ويعمل النسيج الشبكي على تعزيز العلاقات بين الافراد وربطهم ببعضهم البعض وبالتالي يمكن نقل المشعار الانسانية عبر هذا الفضاء الذي تعتبر شبكة الانترنت الركيزة الاساسية في تشكيله.

ويرى كل من الباحثين سميت جابتا Sumeet Guptaوهيوونج كيم Hee-Wong Kim بأن المجتمع الافتراضي هو "ذلك المكان على شبكة الويب الذي يمكن الأشخاص من ايجاد انفسهم فيه ويسمح لهم باجراء أحاديث الكترونية اخرين بحيث تجمعهم اهتمامات مشتركة".[4]

وفي نفس السياق يرى بارنتBarnatt وروم Romm بأن المجتمع الافتراضي هو " مجموعة من الأفراد الذين يتواصلون مع بعضهم البعض عن طريق وسائل الاعلام الالكترونية (الانترنت)، كما يقومون بمشاركة اهتماماتهم، أماكنهم وتفاعلاتهم، كما أن الأصل العرقي لا يشكل عائقا في تكوين هذا النوع من المجتمعات".[5]

يشترك التعريفين الاخيرين باعتبار ان المجتمع الافتراضي بانه تجمع محموعة من الافراد على شبكة الويب تجمعهم اهتمامات مشتركة يتفاعلون ويتواصلون.

الا ان تعريف بارنتBarnatt وروم Romm يركز على نفس النقطة التي تناولها هوواردرانجولدHoward Rheingold في تعريفه وهي ان الافراد لا تمنعهم انمائاتهم العرقية او أي انتماءات اخرى من الانضمام الى المجتمع الافتراضي على الشبكة وهذا يدل حسبهم على ان هذا المجتمع لا يتسم بالعنصرية وهدفه تكوين مجتمع مبني على أساس العلاقات الإنسانية.

من خلال التعاريف السابقة يمكن ان نقول بان المجتع الافتراضي هو مجموعة من الافراد والجماعات تنشأ وتعيش على شبكة الانترنت، لا تعترف بالحدود الزمانية والمكانية، تحي من خلال التواصل والتفاعل وتجمعهم اهتمامات مشتركة.

السمات الأساسية للمجتمع الافتراضي:

يتميز المجتمع الافتراضي بعدة سمات والتي من بينها:

- مشاركة الأهداف والاهتمامات والحاجات.
- إمكانية التحديث، المشاركة النشطة والتفاعل.
- تقوي الروابط العاطفية
- تلقي المعلومات، الدعم والخدمات بين الأعضاء(المستخدمين).
- مشاركة السياقات الاجتماعية(اللغة، التقاليد والمراسيم...).[6]
- تسمح باتساع دائرة المنتسبين لها كما تسمح بسهولة الدخول والخروج.
- تعمل في تقوية العلاقات الاجتماعية بين المشتركين وبالتالي استقرار المجتمع

- يمكن الانتساب والمشاركة في العديد من المجتمعات الافتراضية في نفس الوقت.

- تسمح الانماط التفاعلية الجديدة في المجتمع الافتراضي بالتواصل غير المتزامن.

- قد يكتفي بعض المشتركين في المجتمع الافتراضي بالمشاهدة أو القراءة أو الاستماع فقط في حين يمكن لمشتركين اخرين الى اظهار وتجسيد حضورهم الاجتماعي عن طريق ارسال الرسائل، عرض المواقف والتمسك بها والتعليق والرد على الاخيرين.[7]

متطلبات انشاء المجتمع الافتراضي Requirmentvirtualcommunities:

يرى بريس Preece بأن المجتمع الافتراضي يقوم على عدة عناصر اساسية هي[8]:

1- الأفراد people

2- الأهداف المشتركة Common purpose

3- السياسة التي تنظم الجماعةPolicies

4- شبكات الكومبيوترComputer network: أو أي ميكانيزمات(أدوات) تسمح بالتواصل الافتراضي

5- المحتوى Content: يرى مول Mole بأن تناسب المحتوى مع حاجيات المجموعة يشكل لنا مجتمع افتراضي ناجح، يضمن له الاستمرارية ودوام العيش في البيئة الافتراضية.

فوائد المجتمع الافتراضي:

تقدم المجتمعات الافتراضية عدة فوائد وفرص لأعضائها ومن أهمها:[9]

1- تلاشي الحواجز الجغرافية: بحيث تسمح المجتمعات الافتراضية للافراد بالتجمع في مكان واحد رغم تباعدهمالجعرافي واختلاف ثقافاتهم وانتماءاتهم.

2- كسر حاجز التكلفة:اذ يتطلب اجتماع الافراد في الملتقيات والمؤتمرات تكاليف في حين اللقاء في الفضاء السايبيراني يتطلب فقط الولوج الى الشبكة.

3- كسر حواجز التواصل: كسرت الحواجز القديمة للتواصل كبعد المكان واختلاف الزمان كما تجاوزت ضرورة الحضور الفزيولوجي اثناء التواصل.

4- التشارك المعرفي والتعليم المتبادل: بحيث يمكن للمشتركين الانضمام الى المجموعات التي تشاركهم نفس المعارف أو حتى البحث عن المجموعات التي تزودهم بمعارف ومعلومات في ميادين مختلفة بحيث تسمح لهم بتبادل الخبرات والافكار.

5- قدرتها على التغطية المباشرة للأحداث: مثل عقد المؤتمرات عن بعد وجها لوجه عبر عالم افتراضي واقعي في نفس الوقت.

6- ميزة التنافسية: حيث تتيح للمنظمات والشركات بالوصول الى اعضاء المجموعات بسهولة، وبالتالي يتغير مفهوم الاشهار وظهور زبون جديد له طريقة جديدة في التعامل تتمثل في امكانية التواصل الافتراضي، حيث ان امكانية اقناعه تزيد اكثر وينتج عنها تنافس شديد بين المنظمات والشركات.

7- تعتبر حاضنة للشركات: بحيث يرى Kardaras بأن المجتمعات الافتراضية يمكن أن تكون نموذج تسويقي مهم، ويمكن للشركات أن تحصد فوائد التكنولوجيا من خلال كسب زبائن يختلفون جغرافيا والى حلق قناة افتراضية لتسويق والعرض وبالتالي الوصول إلى أكبر عدد ممكن من المستخدمين.

يتضح من خلال ما تم تناوله عن المجتمع الافتراضي بان هذه البيئة الجديدة تتسم بالتعقيد في طبيعتها ولم يتمكن الباحثين بعد من الإلمام بكل ما يحويه هذا الحقل الجديد من ميزات وخصائص وذلك نتيجة للتطور السريع لتكنولوجيا المعلومات بالإضافة التحديث الدائم الذي تتميز به، وللتفصيل أكثر ومن اجل فهم أعمق لهذه البيئة الافتراضية سنتناول عناصر مهمة لها علاقة وثيقة بالمجتمع الافتراضي بل تعتبر من أهم الأبعاد التي يمكن من خلالها توضيح ملامح هذا النوع من المجتمعات التي نشأت في بيئة لازال يشوبها الغموض ومن بين أهم هذه الأبعاد: الجماعات الافتراضية، التنشئة الالكترونية والهوية الافتراضية.

- **الجماعات الافتراضية...أكثر حرية virtual groups or Virtual teams:**

لقد اختلفت التسميات حول الجماعات الافتراضية باللغات الأجنبية فمثلا باللغة الانجليزية هناك من يطلق عليها اسمٍ Virtual groups وتعني المجموعات الافتراضية وهناك من يفضل إطلاق اسم Virtual Teams والتي تعني الفريق الافتراضي، وهناك من يطلق عليها اسم Digital groups وهناك بعض الباحثين من يعتبر أن الجماعات الافتراضية هي نفسها المجتمعات الافتراضية.

بعض الباحثين يرون بأن الجماعات الافتراضية هي "مجموعة من المشتركين أو الأعضاء يستعملون الوسائل التكنولوجية الحديثة للاتصال يتميزون بالترابط والتعاون فيما بينهم، وقد يكونوا من مناطق جغرافية متباعدة ومختلفة وتتميز الجماعات الافتراضية عن الجماعات التقليدية بمرونة كبيرة والتفاعل وتسمح بتعدد الاتجاهات".[10]

أما كل من الباحثين فون زيدويتزVon ZeduitzوجاسماغينGassmarin بأن الفريق الافتراضي (الجماعة الافتراضية) هو " مجموعة من الأفراد والفرق الفرعية يتفاعلون من أجل أداء مهام معينة تجمعهم أعمال وأهداف مشتركة ويعتمدون بالأساس على تكنولوجيا الإعلام والاتصال من أجل انجاز أعمالهم".

كما يعرف رايزنغانيRaisinghani ولوراي Lurey بأنه " مجموعة من الأفراد يعملون مع بعضهم البعض على الرغم من أنهم متباعدون ومختلفون من حيث المكان والزمان والحدود التنظيمية".[11]

يمكن القول بان الجماعات الافتراضية هي مجموعة من الأفراد لهم أهداف واهتمامات مشتركة، ويكون انضمامهم بوعي وبرغبة منهم وتكون بيئة الانترنت هي مكان تجمعهم والتقائهم.

خصائص الجماعات الافتراضية:

تتداخل بشكل كبير خصائص الجماعات الافتراضية مع خصائص التي يتميز بها المجتمع الافتراضي، لان هذا الاخير هو في الاصل يتكون من مجموع هذه الجماعات، ومن بين هذه الخصائص مايلي:

1- الجماعات الافتراضية تشير الى تجمعات اجتماعية لا مكانية حيث لا يجمع أعضاؤها إطار جغرافي، لكن هذه التجمعات تنطلق لتشمل أفراد ينتمون إلى هويات وقوميات مختلفة.

2- ثمة وسيلة تجمع بين أعضاء هذه الجاليات التي تنتشر في الفضاء الرمزي وهي الشبكة الدولية للمعلومات(الانترنت).

3- وجود اهتمامات مشتركة بحيث يشترط لعضوية الفرد في إحدى الجماعات الدخول الى موقع الجماعة التي تتفق واهتماماته، بحيث يتقابل مع أعضاء اخرين من نفس الاهتمام بشكل مستمر ومتقطع.

4- يمكن لأي عضو في الجماعة أن يدخل في مناقشات مع فرد واحد أو أكثر حول مضامين تتفق واهتمامات الأفراد، كما يمكن للفرد أن يشارك في أكثر من جماعة على حسب ميوله واهتماماته.[12]

الأبعاد التي تساهم في خلق جماعة (فريق) افتراضي فعال:

يقترح كل من هاراHaralوشاتشافShachaf أربعة أبعاد التي يمكن أن تدعم فعالية قيادة الفريق الافتراضي:

1- الاتصال Communication :

يتوجب على قائد الفريق الافتراضي أن يحرص على متابعة المستمرة لردود الأفعال كما يجب خلق جو يسمح بالاتصال الفوري مع ضرورة وضع مهام واضحة المعالم.

2- الفهم Understanding:

يتوجب على قائد الفريق الافتراضي يهتم بأعضاء فريقه، كأن يأخذ أرائهم واقتراحاتهم بعين الاعتبار ويهتم بمشاكلهم ويحاول معرفة نوعها ليتمكن من التوصل الى حلول.

3- وضوح الدور أو الوظيفة Roleclarity:

يجب على القائد الافتراضي أن يمارس سلطته كقائد من خلال تحديد دور ومسؤوليات كل واحد من أعضاء الفريق.

4- ميزات القائدLeadership attitude:

يجب على القائد أن يكون حازما وصارما لكن في نفس الوقت لا يجب أن يكون متسلط، ويجب عليه منح كل الرعاية لأعضاء فريقه ويعمل على خلق علاقة متينة معهم على جميع المستويات كما يجب عليه المحافظة على تماسك الفريق من أجل تحقيق الأهداف المسطرة.[13]

أنواع الجماعات الافتراضية:

تصنف الجماعات الافتراضية إلى عدة أنواع من بينها:

1- الجماعات الافتراضية على أساس المشتركين:

وهو تصنيف يرتكز على صفات وسمات الأساسية للمشتركين ويكون مثلا حسب السن أو حسب الجنس(النوع) أو حسب المنطقة...

2- الجماعات الافتراضية على حسب الأهداف:

يرتكز هذا التصنيف على حسب حاجيات الاعضاء (المشتركين)، حيث يرى كل من ارمسترونج Armstrange وهاجل Hagel أنها تنقسم إلى:

أ- الجماعات التجارية: وهي التي تسهل عملية البيع والشراء بين أعضاء المجموعة,

ب- جماعات الاهتمام المشتركة: هم الذين يتجمعون حول مواضيع معينة حسب الموضوع مثل جماعة الرياضة، الفن، الأكل، السيارات...

ت- الجماعات المتخيلة: وهي الجماعات التي يبقى تفاعلها ينحصر داخل المجتمع الافتراضي، مثل ممارسة الألعاب الافتراضية، ومشاركة التجارب الاجتماعية في البيئات الافتراضية.

ث- الجماعات العلاقاتية: هي تلك الجماعة التي تسعى إلى إقامة علاقات مع أفراد آخرين سواء نساء أو رجال من أجل أهداف متعددة (نقاشات، تعارف...).

3- الجماعات الافتراضية على حسب المهنة: وهي تلك الجماعات غير رسمية من الأفراد من مهن مختلفة يشاركون معلومات ومعارف حول مهنهم وأعمالهم من أجل الاستفادة من خبرات الأعضاء وتبادلها كما أنها تسمح للأعضاء بالبحث عن الوظائف التي يرغبون في الحصول عليها.

4- جماعات الزبائن: وهي جماعات تقوم بتشكيلها الشركات الإنتاجية من أجل تحقيق تواصل فعال مع زبائنها وتبادل كل المعلومات التي تخص منتجاتها المعروضة وهذا ما يتيح لهذه الشركات بيع منتجاتها وفي نفس الوقت معرفة أراء زبائنها حول السلع والمنتجات المعروضة.[14]

نستنتج مما سبق بأن الجماعات الافتراضية هي جزء من المجتمع الافتراضي، حيث أن هذا الأخير يضم جماعات متنوعة على حسب اهتماماتهم وأهدافهم، كما وجدنا بأن للجماعات الافتراضية عدة خصائص تميزها عن الجماعات الواقعية، والتي من بينها سرعة التشكل وسهولة وسرعة التجمع والتواصل، كما تسمح بتجاوز حدود الزمان والمكان، والحرية الواسعة في التعبير عن الآراء والأفكار، كما تسمح بتشكل جماعات من أماكن وأجناس مختلفة في مكان واحد وهو الفضاء الافتراضي.

كما نستنتج بان الجماعات الافتراضية تشبه الجماعات الواقعية، ففي بعض الأحيان تكون امتداد للجماعات الموجودة في الواقع،التي اختارت إعادة التجمع في البيئة الافتراضية لسهولة التواصل او هروبا من الرقابة، و قد تكون هذه الجماعات الافتراضية قد نشأت في البيئة الافتراضية لكنها سرعان ما يتم التقاء أفرادها وإعادة تشكلهم في الواقع.

إذا فالجماعات الافتراضية تربطهم علاقات يطلق عليها اسم العلاقات الافتراضية، والتي تلعب دور كبيرا في تشكيل الجماعات والمجتمعات الافتراضية، فما هي أهم المفاهيم التي تناول العلاقات الافتراضية؟ وما هي أسباب تفضيل أفراد المجتمع لهذا النوع من العلاقات؟

- **العلاقات الافتراضية، شكل من أشكال العلاقات الاجتماعية** Virtual relationships:

ظهرت العلاقات الافتراضية موازية للعلاقات الاجتماعية الواقعية ويبقى الخط الفاصل بينهما هو البيئة التي نشأت فيها، كل ذلك على حسب طبيعة وخصائص كل البيئة التي تختلف عن الأخرى في مكوناتها واليات تشكلها.

حيث تشير زينب زموري وخيرة بغدادي إلى أن "العلاقات الاجتماعية وقعت تحت وطأة التغيرات والتحولات التي مر بها المجتمع الانساني والتي نجمت في الأساس عن التطورات الهائلة المتتالية خاصة فيما يتعلق بتكنولوجيا المعلومات وتقنية الانترنت، وهو ما يهيئ الفرصة لتغيرات قد تكون جذرية في المجالين المادي والمعنوي والذي تتخذه وتتشكل في إطاره مختلف نماذج العلاقات الاجتماعية".[15]

يظهر من خلال هذا التعريف بأن الوسائل التكنولوجيا الحديثة التي تعمل في بيئة الانترنت ساهمت في بناء وتشكيل العلاقات الافتراضية وعملت على تغيير أنماط التواصل بين الأفراد وظهور مجتمعات وعلاقات جديدة.

أما ماهر عبد العال الضبع فيرى بأن العلاقات الافتراضية تنبع أهميتها من كونها أنها " تنشأ في فضاء افتراضي يتسم بنطاق أكثر اتساعا من الحرية والاختيار، عند مقارنتها بالعلاقات التقليدية، فنحن عندما نتحدث عن تلك العلاقات، لا نجد أي أهمية للمكان والزمان، بل تتراجع أهمية الكثير من العناصر الحاكمة لشبكة العلاقات التقليدية، مثل النوع، السن والجنسية، فتلك المحددات تبدلت فعالياتها ليحل محلها عناصر أخرى مثل اللغة ومهارة استخدام الحاسب الآلي والبرامج الالكترونية الحديثة.[16]

يشير هذا التعريف إلى أن البيئة الافتراضية هي التي ولد فيها هذا النوع من العلاقات الاجتماعية، هذه البيئة التي تتسع فيها دائرة العلاقات؛ كما أن التواجد الافتراضي اعدم الزمان والمكان وتجاوزت حدود النوع والسن وكذلك حدود العلاقات التقليدية التي تنشأ في البيئة الواقعية، كما يركز هذا التعريف على أهمية الحاسب الآلي والوسائل التواصل التكنولوجية الحديثة في ظهور العلاقات الافتراضية، وأن حسن استخدامها من طرف الأفراد سوف يؤدي حتما إلى بروز علاقات افتراضية.

من خلال ما سبق يمكن أن نعرف العلاقات الافتراضية على أنها، تلك العلاقات التي تبنى داخل البيئة الافتراضية بقيادة الانترنت والوسائل التكنولوجية الحديثة (الحاسب الآلى، هاتف ذكي، لوحات ذكية...)، بحيث يكون التواصل عن بعد؛ متجاوزة الحدود الزمكنية، وتسمح بتفاعلية اكبر واتساع وتنوع العلاقات مع مختلف الأجناس والانتماءات وسهولة التواصل وإقامة العلاقات مع الآخرين.

أسباب تفضيل العلاقات الافتراضية من طرف المستخدمين:

هناك عدة أسباب تدفع الأفراد إلى الاستنجاد بالبيئة الافتراضية من أجل بناء علاقات افتراضية ومن أهمها:

- يرى كل من كسينوسXenos وريان Rayan بأن البعض يلجأ للعلاقات الافتراضية للتغلب على الخجل في الحياة الواقعية.
- أشار كل من ليشيد Leshed وماك لويدMcleod إلى أن القدرة على خلق صورة ايجابية عن الذات واخفاء الكثير من العيوب تعد أحد أهم الأسباب في إقامة العلاقات الافتراضية.
- كما أشار دوناثDonath إلى أن العلاقات الافتراضية تعمل على خلق الشعور بالانتماء للمجتمع والجماعة.
- أما جروسك وزملاؤه GrosseckEtall يرى بأن هناك أسباب سياسية.
- بينما يرى كل من بروكمانBruckman وجنسن Jensen بأن هناك أسباب أخرى منها التعليم، التطوير المهني والدعاية.

يمكن القول بان العلاقات الافتراضية عدة سمات تختلف عن العلاقات الاجتماعية والتي من أهمها أنها تسمح بسرعة التواصل مع الآخرين وإقامة علاقات مختلفة معهم، حسب الهدف بالإضافة إلى التفاعل المتزامن والغير المتزامن الذي يحي هذه العلاقات، كما تعمل هذه البيئة على توثيق الصلات الاجتماعية وتوسيع دائرة هذه العلاقات، حيث يرى أحد الباحثين في هذا الصدد "بأن الشبكات الاجتماعية (الفايسبوك، تويتر...) تعمل على بعث الحياة وتوثيق صلة الروابط المجتمعية وتعزز روح الانتماء إلى الجماعة".[17]

يجدر الإشارة إلى أن طبيعة العلاقات الافتراضية التي نشأت في البيئة الافتراضية التي تتميز بخصائص كثيرة يدفع إلى تولد الفضول العلمي حول مدى مساهمة هذه العلاقات الاجتماعية في التنشئة الالكترونية للأفراد المشتركين في هذه البيئة.

- **التنشئة الالكترونية...إحدى المؤسسات الاجتماعية Electronique socialization:**

أدى التطور التكنولوجي والمعلوماتي في ميدان علوم الإعلام والاتصال إلى ظهور أنماط جديدة من التفاعلات الإنسانية، هذه التغيرات في الاتصال أثرت بطبيعة الحالة على طبيعة المجتمعات في مختلف الجوانب الحياة الإنسانية، ذلك أن هذه الوسائل التكنولوجيا الحديثة تحمل مضامين ثقافية أثرت بشكل كبير على الهوية الثقافية والتنشئة الاجتماعية للأفراد والجماعات وخاصة بعد انتشار مواقع التواصل الاجتماعي التي تدعم مختلف أنواع التفاعلات الاجتماعية مثل الفايسبوك، تويتروواليوتوب...الخ حيث يعتبرها العديد من الباحثين بأنها أصبحت تمثل إحدى مؤسسات التنشئة الاجتماعية الالكترونية مثلها مثل الأسرة المدرسة الجامعة...الخ.

وللتنشئة الاجتماعية الالكترونية عدة تعاريف من بينها:

يعرفها أحد الباحثين بأنها تعني " كل التأثيرات التي يتلقاها الفرد من مختلف المضامين الإعلامية الوافدة عبر الأجهزة الالكترونية، بحيث تكون تلك المضامين ذات طابع تربوي مستهدفة بذلك جميع جوانب شخصية الفرد، فتظهر نتيجة ذلك التأثير على مستوى تفكيره وسلوكه سواء اتجاه نفسه أو اتجاه الآخرين".[18]

يفهم من خلال هذا التعريف بأن التنشئة الاجتماعية الالكترونية تتمثل في تفاعل الأفراد مع المحتوى الإعلامي الذي تبثه وتنشره هذه الوسائل سواء كانت مكتوبة أو مصورة أو مسموعة واو سمعية بصرية أو متعددة الوسائط وذلك ما توفره مثلا شبكة الويب المدمجة مع شبكات الكومبيوتر والهواتف الذكية والألواح الالكترونية وغيرها من الوسائل الحديثة، حيث أصبح المحتوى الثقافي الذي تعرضه هذه الوسائل يؤثر على مختلف جوانب التي تساهم في تنشئة الفرد وتكوينه.

وهناك من يعرف التنشئة الالكترونية على أنها " عمليات تبادل المعلومات التي تتخذ في العادة شكل الصور والملفات،الفيديوهات أو صوتيات وتسهم بالفعل في عملية التنشئة الالكترونية للذات الفاعلة في الفضاء الالكتروني الافتراضي، بحكم أنها تتفاعل وتتواصل في فضاء مفتوح خارج عن الطابع المؤسساتي التقليدي".[19]

يتبين من خلال هذا التعريف بأن الثراء المعلوماتي الذي يوفره الفضاء الافتراضي بفضل شبكة الانترنت حيث تأخذ هده المعلومات أشكال متنوعة (فديوهات صور ملفات وغيرها) يدفع بالأفراد إلى التواصل والتفاعل النشط وبالتالي تحدث تأثيرا على سلوكات واتجاهات الأفراد ومن ثم تعتبر إحدى أشكال التنشئة الالكترونية.

وهناك تعريف أخرى يرى بأن التنشئة الالكترونية هي " عملية تشرف الهوية الذاتية بصفة إرادية على تنشئة نفسها من خلال التنقل عبر الفضاءات الرقمية التي تكون مجالا لاستدخال وتبادل قيم، معاني ودلالات متنوعة نتاج أنساق ثقافية متباينة، الأمر الذي يجعل الهوية الثقافية عرضة لرهانات زمانية وعمليات تفاوض آنية قد تفرض مدلولاتها الأصلية".[20]

يتضح من خلال هذا التعريف بأن عملية التنشئة الالكترونية هي عملية إرادية حيث يقحم الفرد نفسه في الفضاء الافتراضي بقناعته ورغبته في التواصل والتفاعل مع الآخرين هذا التفاعل الذي ينجم عليه تبادل ثقافي متنوع وبالتالي يوثر على قيم وهوية الأفراد.

ومن هنا يمكن القول بأن التنشئة الالكترونية هي تلك العملية التفاعلية التواصلية التي تحدث داخل البيئة الافتراضية بين الأفراد والجماعات (تجمعهم علاقات افتراضية)، حيث تسمح لهم بالتعلم وتبادل الخبرات والأفكار والمعلومات، حيث تعتبر هذه البيئة الجديدة بمثابة مؤسسة اجتماعية تعمل على تنشئة الأفراد على اختلاف أعمارهم وأجناسهم وثقافاتهم وانتماءاتهم.

التنشئة الالكترونية للأطفال:

تحدد الآمال المنشودة في تكنولوجيا المعلومات أنها تمثل إحدى الوسائل التي تعوض تخلفنا في مجال التربية الطفل، ويتوقف نجاحنا في استخدام التكنولوجيا على حسب استغلالنا لها في الإطار الشامل لمنظومة التنمية المجتمعية وليس هناك شك في أن الكومبيوتر الشخصي بمكوناته المادية المتواصلة وتطبيقاته في المجالات والأنشطة الحياتية المختلفة، ووصلات الانترنت والبريد الالكتروني والعناوين المتعددة الوسائط

والألعاب هو الأساس والركيزة للثورة المقبلة على حد تعبير بيل جيتس مؤسس شركة مايكروسفت ورئيس مجلس إدارتها.[21]

يعتبر الاستغلال الأمثل للتكنولوجيا الإعلام والاتصال في ميدان التنشئة خطورة ناجحة لإعداد نشئ يواكب هذا التطور المتسارع وخاصة إذا ركزنا على الأطفال باعتبارهم بذرة أي مجتمع حيث أن هذه التكنولوجيا تسهل عملية التعليم ونقل المعلومات وبوسائط مختلفة تعمق الفهم وترسخه في الأذهان. على الرغم من أن بعض الباحثين المتشائمين يحذرون من الاعتماد على الوسائل الحديثة في تربية وتنشئة الأطفال بحجة أنها محاولة لبسط مفهوم العولمة التي تهدف إلى جعل العالم قرية صغيرة على حد تعبير مارشال ماكلوهان وبالتالي تهيمن وتسيطر ثقافات الدول القوية على ثقافة الدول الضعيفة، لكن الاعتماد على التكنولوجيا الحديثة في تنشئة الأفراد أصبحت واقع لا مفر منه لأنه لو لم نتحكم فيها ونعلم أفراد المجتمع كيفية الاستفادة من ايجابيتها ونوجههم فان هذه الوسائل ستفرض نفسها علينا عبر مرور الزمن، وبالتالي تتحكم فينا بدل التحكم فيها وهنا يمكن أن تهيمن ثقافات على ثقافات أخرى.

أساليب التنشئة الالكترونية:

أساليب التنشئة الالكترونية في ظل الثقافات الالكترونية هي تلك الأساليب الوافدة علينا من خلال ما يعرف بعصر الموجة الثالثة وهي التي يخوضها الإنسان حاليا وقد بدأت منذ عدة عقود وهي مرحلة ما بعد التصنيع أو العصر المعلوماتي الذي نعيشه حاليا، والتي تؤثر في تشكيل شخصية أفعالنا.[22]

إذا تعتمد التنشئة الالكترونية على مختلف الوسائط الحديثة في عملية تعليم الأفراد من خلال المضامين الثقافية التي تحملها، فمثلا من خلال موقع الفايسبوك نجد بأنه يحوي مجتمعات افتراضية متنوعة، ومن مختلف الثقافات تسمح بالتثاقف وتلاقح الأفكار بكل حرية، وتنطوي على مضامين مختلفة وفي جميع المجالات، كما أن هذا المجتمع في الفايسبوك أصبح في الكثير من جوانبه مجزأ إلى جماعات اهتمام، حيث تُعنى كل جماعة بتنشئة أعضائها على حسب سياساتها وشروطه المتفاهم عليه مسبقا من طرف أعضاء الجماعة.

يجدر الإشارة إلى أن التنشئة لا تنحصر في مرحلة الطفولة فقط، بل تستمر على طول مراحل حياة الإنسان (طفولة مراهقة بالغين شيخوخة) وهذا ما يوفره الفايسوبك خاصة ومواقع الويب 2 عامة بحيث أنها تسمح لجميع المراحل العمرية بالمشاركة في بناء هذا الفضاء الافتراضي التشاركي. واهم أسلوب ترتكز عليه التنشئة الالكتروني هو الاستفادة من العلاقات الافتراضية التي تسهم في التنشئة عن بعد وتتجاوز حدود الزمان والمكان، وتسمح باستعمال مختلف الوسائط في عملية التنشئة من صور وفيديوهات وكتابة، وحتى التقابل وجها لوجه عبر الخط. ما جعل هذا النوع من التنشئة يشبه في آليات عمله التنشئة الواقعية.

يمكن القول بان التنشئة الالكترونية تساهم في خلق بعد آخر ألا وهو الهوية الافتراضية التي تعمل التنشئة الالكترونية على رسم معالمها، ما يدفعنا إلى طرح التساؤل حول طبيعة وسمات هذا النوع من الهوية؟

- **الهوية الافتراضية... إعادة إنتاج للهوية الو قعية؟ Virtual Identity:**

تتعدد مسميات الهوية الافتراضية Virtual Identity ،هناك من يطلق عليها اسم هوية الانترنت Internet Identity نسبة إلى شبكة الانترنت التي تعتبر الحاضنة لهذا النوع من الهويات، وهناك من يسميها الهوية على الخط Online Identity وذلك نتيجة لبقاء الفرد متصلا بخط الانترنت، وهناك من يقول بأنها الهوية الرقمية Digital Identity نسبة إلى الثورة الرقمية التي شكلت المجتمعات الرقمية. لكن رغم هذا الاختلاف إلى أنهم بصفة عامة يتفقون حول المعني.

مفهوم الهوية الافتراضية:

هناك العديد من المفاهيم التي تناولن الهوية الافتراضية ومن بينها:

يعرفها أحد الباحثين بأنها " صورة لمؤسسة أو لشخص يتم إنشاؤها أو تكوينها عن طريق محتويات مختلفة أو علامات، والتي يمكن نقلها وبثها على الانترنت".[23]

وهناك تعريف آخر يرى بأن الهوية الافتراضية هي " مجموعة من البيانات والعلامات مرتبطة بالشخص، وهذه البيانات هي عبارة عن مجموعة من المعلومات تملأ على الاستمارة الالكترونية للمواقع (اسم ، لقب، كنية، نوع الجنس، تاريخ الميلاد، عنوان الشخصي...الخ)، ويقصد بالعلامات الرقمية مجموعة من المقالات أو التعليقات او الفيديوهات أو الصور أو الآراء فمثلا وضع علامة معجب على الفايسبوك(Jaim sur facebook) تعتبر علامة.[24]

ويربتعريف آخر بان الهوية الافتراضية هي" عبارة عن استخدامات تبني من خلال مجموعة من العناصر:

- البيانات الشخصية المرتبطة بملامح الشخصية profile.
- المعلومات التي يتم نشرها على صفحة الويب.
- معلومات الآخرين التي تنشر حول المواضيع التي تنشر من طرف الشخص.
- العلامات التي تبقى أثارها من خلال الاستخدام بوعي أو دون وعي.[25]

من خلال هذه المفاهيم التي طرحت حول الهوية الافتراضية يمكننا أن نقول بأنها تعني كل العلامات والدلالات الرقمية على الفضاء الافتراضي التي تصدر عن الأفراد داخل المجتمع الافتراضي، سواء كانت معلومات شخصية عنهم(صور، فيديوهات، اشارات) أو منشورات أو أراء أو انطباعات والتي من خلال يمكن تحديد ملامح شخصيتهم.

نشأة الهوية الافتراضية Creation of virtualidentity:

يطلق مفهوم الهوية الافتراضية على مستخدمي الشبكات الاجتماعية عندما يقوم المستخدمين بإنشاء حسابهم على هذه المواقع وبالتالي ينشئون ملامح لشخصيتهم (profile) وفي أدبيات أخرى تعني الهوية على الخط، خلق الحضور الذاتي Creation of selfpresentation.[26] فمن خلال الميزات الخاصة بهذا النوع من المواقع يمكن تعديل طريقة أين يمكننا تلقي أو تقديم أو إعادة تقديم هوياتنا.[27]

هذا يدل على أن الهوية الافتراضية تنشأ عندما ينخرط الفرد في إحدى مواقع التواصل الاجتماعي مثل الفايسبوكتويتريوتوب مدونات منتديات...الخ حيث تسمح له

هذه الهوية بالتواصل مع الآخرين عبر الفضاء السايبيراني وبالتالي تتطور وتنمو وتتغير الهوية الافتراضية على حسب استعمالات الفرد ومدى تفاعله وتواصله مع الآخرين.

يرى أحد الباحثين بأن الفضاء السايبري أدى إلى إنتاج ذات سايبورغCyborg والتي تعني كائن حي مهجن من الآلة والأعضاء الحية، التي تعمل على إعادة إنتاج ذاتنا الحقيقية في قالب افتراضي جديد، حيث يقوم كل فرد بالتمثل عبر الحاسوب بالأسلوب الذي يريده والبحث عن الأمور التي تنقصه أو يحتاجها لتكتمل صورته الذاتية، إنها فرصة إنسانية لتحقيق الذات.[28]

سمات الهوية الافتراضية:

للهوية الافتراضية سمات تختلف عن الهوية الواقعية ومن أهمها:

- لها مطلق الحرية أن تختار وفق التقنيات المتاحة خصائص تمظهرها، كشخصية حوارية عبر قنوات الانترنت بأنواعها، وقد تكون فردية أو جماعية.
- هي شخصية قابلة للتغير والتبدل في أي لحظة بحسب اختيارات الفرد الإنساني نفسه.
- هي شخصية قابلة للتغير والتبدل حسب اختيارات أطراف أخرى، ربما شخصيات "أنترنتية" أخرى تتقمص هويات غيرها أو من قبل اختراقات برامجية، أو توظيفات متنوعة لهوية متنقلة لا تستقر على وضع خصائصها.[29]

للتنويه فقط فان الهوية الافتراضية يمكن أن تكون ملامحها(Profile) مزيفة من خلال استعمال صورة غير صورة الشخص أو نشر معلومات على صفحة الويب غير صحيحة عن الشخص، هذا ما يعتبره الكثير من الباحثين نقطة سلبية في الهوية الافتراضية تميزها عن الهوية الواقعية، لكن في رأينا انه حتى في المجتمع الواقعي يمكن للفرد باستعمال ملامح مزيفة(Fake profile)أو مصطنعة لا تعبر عن هويته الحقيقة، ما يقود إلى تعدد ملامح الشخصية الواقعية، فنجد أن الكثير من الأفراد من يستعملون ملامح هوية خاصة بالعمل، وملامح خاصة بالرفقاء، وملامح خاصة

بالعائلة، وأخرى في الجامعة، هذا ما يدل على أن البيئة الافتراضية التي تسمح بتعدد ملامح الهوية كذلك نجدها في البيئة الواقعية إلاأن مايمكن أن يميز الهوية الافتراضية عن الواقعية من حيث سرعة التواصل وعدم إلزامية الحضور في نفس المكان والزمان، كما أن كشف ملامح الهوية الافتراضية الحقيقية يتطلب وقتا، ليس كالهوية الواقعية التي من الممكن أن نتحقق منها بسرعة، كما أن ملامح الهوية الافتراضية تتميز بمرونة وحرية أكبر.

إلاأن مجمل القول،أن الهوية الافتراضية في أغلب الأحيان ما هي إلا امتداد للهوية الواقعية، سواء كانت تلك الهوية الواقعية المعبر عنها في المجتمع الواقعي أو غير المعبر عنها في نفس المجتمع.

خاتمة:

نستخلص من هذا البحث بأن المجتمع الافتراضي هو في الحقيقة بيئة جديدة، سمحت بظهور أنماط اتصالية جديدة، كما أدتإلىإعادة تشكل مكونات المجتمع الواقعي(فرد، أسرة، جماعة...) داخل المجتمع الافتراضي، فظهرالأفراد الافتراضين والجماعات الافتراضية، المكان والزمان الافتراضي وحتى الأسرة والعائلة الافتراضية.

ربما يدل هذا على التناغم الذي أصبح يجمع بين المجتمع الواقعي والافتراضي رغم الاختلاف في الطبيعة التي تميز البيئتين، والتي من أهمها سرعة وسهولة التواصل، ونفي الحدود الزمانية والمكامنية، والتفاعل القوية، بالإضافةإلى الحرية الواسعة في التعبير عن الأفكار والاتجاهات التي أصبحت يوفرها المجتمع الافتراضي.

ورغم الاختلاف في الطبيعة إلاأنناوجدنا من خلال الدراسات التي أجريت على المجتمع الافتراضي،بأنها محاولةلإسقاط لأبعادالمجتمع الواقعي على المجتمع الافتراضي حيث وجدنا أن هناك دراسات تناولت الهوية الافتراضية مقابل الهوية الواقعية،وأخرى الجماعات والعلاقات الافتراضية مقابل الواقعية، وحتى فيما يخص التنشئة الالكترونية مقابل التنشئة الاجتماعية الواقعية، هذا ما يدل على انه تم إعادة هندسة المجتمع الواقعي في بيئة افتراضية.

في حين أن هناك دراسات أخرى حاولت الفصل بين البيئتين مدعمة إياها بحجج، فحسب رأيهمأنالأفراديلجئون في بعض الأحيانإلى المجتمع الافتراضي فقط من اجل الهروب من ضغوطات الواقع وفي أحيان أخرى من اجل الترفيه والترويح عن النفس.

إلا أن هناك دراسات أثبتت بأن المجتمع الواقعي شديد الارتباط بالواقع الافتراضي ويسيران في خط متوازي، هذا ما أدىإلىإعادة إنتاج كل من المجال السياسي والمجال التجاري والإعلامي و الاجتماعي والحربي وحتى المجال التعليمي في البيئة الافتراضية.

فحسب رأينا، هذه التكنولوجيات الحديثة وهذه البيئة الجديدة فرضت نفسها علينا ولا يمكن تجاهلها أو الهروب منها، لذاك وجب علينا استغلال ايجابيتها في جميع الميادين السالفة الذكر، من اجل مواكبة العصر والتغلب على الصعاب التي تعاني منها المجتمعات الضعيفة، وفي نفس الوقت تربية أفراد المجتمع على كيفية التعامل مع هذه البيئة الجديدة والاحترازات التي يجب أن يأخذها الأفراد بعين الاعتبار من أجل تفادي سلبياتها.

الهوامش:

[1]طيبي أحمد وعزابي سمية، المجتمع الافتراضي والعلاقات الأسرية دراسة استطلاعية على مستخدمي الانترنت بمدينة سيد يعمران، ورقة مقدمة في الملتقى الدولي الثاني حول المجالات الاجتماعية التقليدية والحديثة وإنتاج الهوية الفردية والجماعية في المجتمع الجزائري.

[2]Sumeet Gupta&Hee-Woong Kim, Virtual CommunityConcepts, Implications, and Future Research Directions, Proceedings of the TenthAmericasConference on Information Systems, New York, New York, August 2004

[3] Howard Rheingold,The virtual community:homesteading on the electronic frontier,Harper Collins,p 05.

[4]Smeet Gupta &Hee-Wong Kim,Virtual community:concepts,implications and future, Research directions proceeding of the tenth Americas conference on information system,New york,August 2004,p2679.

[5]G.H.Buhrmann, Virtual communities : implication for companies, South of African journal, 2003,P02.

[6]Smeet Gupta &Hee-Wong Kim,Ibid, P2680.

[7]Jan.A.G.M.& Van Dijk, The reality of virtual communities, pp 52,56.

[8]G.H.Buhrmann,Ibid, pp 05-07.

[9]Ibid,pp 07-09.

[10] Joseph B.Walther& Ulla Bunz, The rules of virtual groups: trust, liking and performance in computer mediated communication, International communication Association.2005, p 829.

[11]Neder Ale Ebrahim and others, Virtual teams: a literature review, Australian journal of basic and applied sciences, 2009, p 2654.

[12] بن كيحل شهرزاد، الممارسة اللغوية في مواقع التواصل الاجتماعي "الفايسبوك"، رسالة ماجستير، جامعة وهران، الجزائر، 2015، ص ص 100،99.

[13]Neder Ale Ebrahim and others, Ibid, p 2660

[14]G.H.Buhrmann,Ibid, pp03 ,04.

ماهر عبد العال الضب، العلاقات الافتراضية في المجتمع السعودي دراسة في الخصائص والمحددات، العدد37، مجلة العلوم الانسانية والاجتماعية، 1436هـ، ص 235.[15]

ماهر عبد العال الضبع، مرجع سابق، ص 18.[16]

[17] Myriam Mantagut et des autre, Lun social et identités dans les réseaux sociaux numériques : le cas diasporas africaines , Global media journal, Edition canadienne, volume 2, numéro 1,pp 107 ,121.

بوحة درويش، دور المضامين الوافدة عبر الأجهزة الالكترونية في التنشئة الاجتماعية داخل الأسرة، أطروحة دكتوراه، جامعة محمد خيضر بسكرة، الجزائر، 2017، ص 155.[18]

بيبيمون كلثوم، تصور وممارسة الهوية الثقافية لدى الشباب الجزائري بين الفضاء الالكتروني والممارسة الواقعية، ص 10.[19].

نفسه، ص 10.[20]

وجدي بركات وتوفيف عبد المنعم توفيق، الأطفال والعوالم الافتراضية,,امال وأخطار، مؤتمر الطفولة في عالم متغير، الجمعية البحرينية لتنمية الطفولة، البحرين، 2009، ص 13.[21]

وجدي بركات وتوفيق عبد المنعم توفيق، مرجع سابق، ص 14[22]

[23]Clement Pellerin, Promouvoir votre manque sur les medias sociaux en toute serenite avec YouSeeMii Conseil, Ebook, Mars 2012 . p 06.

[24]FrancoisFilliettaz, Comprendre lidentitenumirique, Direction des systemesdinformation et service ecoles-medias, Version 1.0, Janvier, 2011.p 08.

[25] Elie Attouche, L'identité numérique. Mars 2014. P 03.

[26]IlireZajmi, Online identity, Tesis, no 2, 2015. p 333.

[27] Kristy Young, Managing online identity and diverse social networks on facebook, Webology, Volume 10, N2,Desember 2013.

[28]نديم منصوري، سوسيولوجيا الانترنت، ط1، منتدى المعارف، بيروت، 2014، ص 95.

[29]بادي لونيس، الهوية المحلية والهوية الافتراضية في ظل الاعلام الجديد: حدود التلاقي والتلاغي، ص38.