(التنشئة الإلكترونية للجماعات الافتراضية -دراسة في طبيعتها وآليات تشكلها-)

د/ رقيق عبد الكريم، جامعة سيدي بلعباس
أ/ بوسيف جمال (المدرسة الوطنية العليا للصحافة وعلوم الإعلام -الجزائر-)

الملخص :

تهدف الدراسة لمحاولة التعرف على طبيعة وآليات تشكّل الجماعات الافتراضية التي نشأت في بيئة إلكترونية لها خصائص وميزات تختلف عن البيئة الواقعية ،كما تجدر الإشارة إلى أن الجماعات الافتراضية ولدت من خلال التّفتت والتقسيم الذي لحق بالمجتمع الشبكي حيث تربط هذه الجماعات علاقات إنسانية افتراضية، كما نجد أن هذه الجماعات مختلفة ومتنوعة بتنوع اهتماماتهم وهوايتهم الافتراضية؛ حيث تتجمع كل جماعة حسب اشتراكهم في نفس الهدف (جماعات سياسية، تعليمية، دينية، تسويقية، ترفيهية...).

حيث أدّى هذا التطور التكنولوجي المعلوماتي بزعامة الإنترنت إلى خلق مجتمع موازي وتشكيلات اجتماعية جديدة ،حتى أنّ بعض الباحثين أصبح يطلق اسم "سكان الشبكة" على رواد شبكة الإنترنت، هذا ما يدفع بالباحثين إلى ضرورة إعطاء الأولوية في دراسة طبيعة هذه البيئة الجديدة ،وما ينجم عنها من تحولات وتغيرات مست بنية الظّواهر الاجتماعية والإنسانية بكل تخصصاتها وفروعها، وأضحت هناك ضرورة ملحة إلى وجوب إعادة النّظر في منطق التواصل والعلاقات الإنسانية.

الكلمات المفتاحية: المجتمع الافتراضي، الجماعات الافتراضية، التنشئة الالكترونية.

Abstract:

The aim of the study is to try to identify the nature and mechanisms of virtual groups that originated in an electronic environment with characteristics and features different from the real environment. It should also be noted that virtual groups were born through the fragmentation and division of the network society, These groups are different and diverse in their diversity of interests and virtual identities. Each group gathers by their participation in the same objective (political, educational, religious, marketing, recreational, etc.).

This has led to the development of information technology led by the Internet to create a parallel society and new social formations, so that some researchers have become the name of "network population" on the Internet pioneers, which leads researchers to give priority to study the nature of this new environment, Of changes and changes in the structure of social and human phenomena in all its specialties and branches, and there is an urgent need to reconsider the logic of communication and human relations.

key words : Virtual Society, Virtual Communities, Electronic Formation.

مقدمة :

يشهد عصرنا الحالي تطورات سريعة في مجال الإعلام والاتصال وذلك من خلال النمو المتسارع للتكنولوجيا، هذه الأخيرة التي أحدثت تغييرات على البيئة الاجتماعية التي يعيش فيها الإنسان من حيث التغييرات الجذرية في أنماط الاتصال، حيث تم الانتقال من الاعتماد على الوسائل التقليدية مثل الصحف المطبوعة والإذاعة والتلفزيون الهاتف الثابت إلى الاعتماد على الوسائل الجديدة، والتي ترتكز في نظام تشغيلها على شبكة الانترنت والويب 0.2 ومن بين هذه الوسائل الجديدة المواقع الالكترونية والصحف والإذاعات الالكترونية والمدونات، ومواقع التواصل الاجتماعي مثل الفايسبوك وتوتير واليوتيوب وغيرها.

وبالتالي فان التغير في طريقة الاتصال سيؤثر حتما على طبيعة المجتمعات حيث يرى شيركاي Shirkey بأنه " عندما تتغير طريقة

الاتصال يتغير المجتمع"(Steven Warburton, Stylianos ,2013,p 102). هذا ما أدى إلى ظهور مجتمع جديد أطلق عليه اسم المجتمع الافتراضي، هذا الأخير الذي فرضته شبكة الأنترنت فهو يعتمد على التجمع والتواصل عن بعد، هاته البيئة الاجتماعية الجديدة التي أصبحت تستهوي أغلب سكان العالم، حيث أورد الباحث أوراماندي Aura Mundi في أحد كتبه بأن" 40% من سكان الكرة الأرضية يستعملون الانترنت" (Aura Mundi,2015,p 22)، هذا ما دفع الكثير من الأفراد والجماعات من تفضيل العيش- البقاء متصلا- في هذا النوع من المجتمعات الذي له ميزات وسمات تختلف عن المجتمع الواقعي (الطبيعي) كما له خصائص وأوجه تشابه مشتركة معه.

ومن بين أهم تجليات المجتمعات الافتراضية ظهور الجماعات الافتراضية Virtual groups التي تتميز بتشارك اهتماماتها وتنوعها على حسب تنوع أهداف كل مجموعة ،والكثير من هذه الجماعات هي موجودة في الواقع الحقيقي أو الطبيعي ،وفضلت أن تنتقل إلى هذا المجتمع الجديد من أجل التنسيق والتنظيم أكثر ،فمثلا نجد جماعات سياسية .دينية،اجتماعية نقابية وأخرى تجارية...الخ. إلّا أنه رغم تشابه بعض الجماعات الموجودة في العالم الافتراضي مع نظيرتها في الواقع، إلّا أنّ ما توفّره هذه البيئة الافتراضية من مزايا وسمات دفعت بعض الجماعات إلى التّجمع والتشكّل داخل هذه البيئة قبل ظهورها في الواقع ،مثل الجماعات المعارضة لأنظمتها السياسية الديكتاتورية والتي لا يسمح لها في التشكّل في الواقع.

إن طبيعة المجتمع الافتراضي المعقّدة وغير الواضحة المعالم ،والتي تختلف في أساليب تنشئة جماعاتها وأفرادها عن البيئة الواقعية -الطبيعية- يولّد الفضول البحثي ويدفعنا إلى طرح الإشكالية الآتية:

كيف تساهم التنشئة الالكترونية في تكوين الجماعات الافتراضية؟

وللتفصيل أكثر في هذا الموضوع ومحاولة الكشف عن زواياه الغامضة يمكن طرح مجموعة من التساؤلات ومن أهمها :

- ما طبيعة المجتمع الافتراضي؟
- أين تكمن خصائص الجماعات الافتراضية ؟
- ما هي أساليب وآليات التنشئة الالكترونية(الافتراضية)؟

- **المجتمع الافتراضي ...امتداد أم انفصال عن المجتمع الو اقعي؟ Virtual Communitie**

أول من استعمل هذا المصطلح هو "هووارد رانجولد Howard Rheingold في كتابه "The virtual community" 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" . (Howard Rheingold,1994,p 05)

يبرز هذا التعريف أهم خصائص المجتمع الافتراضي والمتمثلة في أنه تجمع بشري وفضاء افتراضي لا يعترف بالحدود المكانية وأنه متاح للجميع على اختلاف انتماءاتهم، ويعمل النسيج الشبكي على تعزيز العلاقات بين الأفراد وربطهم ببعضهم البعض وبالتالي يمكن نقل المشاعر الإنسانية عبر هذا الفضاء الذي تعتبر شبكة الانترنت الركيزة الأساسية في تشكيله.

ويرى كل من الباحثين سميت جابتا Sumeet Gupta وهيوونج كيم Hee-Wong Kim بأن المجتمع الافتراضي هو "المكان على شبكة الويب الذي يمكن الأشخاص من إيجاد أنفسهم فيه ويسمح لهم بإجراء أحاديث الكترونية مع آخرين،حيث تجمعهم اهتمامات مشتركة (Smeet Gupta,2004,p2679)

وفي نفس السياق يرى بارنت Barnatt وروم Romm بأن المجتمع الافتراضي هو " مجموعة من الأفراد الذين يتواصلون مع بعضهم البعض عن طريق وسائل الإعلام الالكترونية (الانترنت)، كما يقومون بمشاركة اهتماماتهم، أماكنهم وتفاعلاتهم، كما أن الأصل العرقي لا يشكل عائقا في تكوين هذا النوع من المجتمعات" (G.H.Buhrmann, 2003,P 02) .

يشترك التعريفين الأخيرين باعتبار أن المجتمع الافتراضي هو تجمع مجموعة من الأفراد على شبكة الويب تجمعهم اهتمامات

مشتركة يتفاعلون ويتواصلون.

إلا أن تعريف بارنت Barnatt وروم Romm يركز على نفس النقطة التي تناولها هووارد رانجولد Howard Rheingold في تعريفه، وهي أن الأفراد لا تمنعهم انتماءاتهم العرقية أو أي انتماءات أخرى من الانضمام إلى المجتمع الافتراضي على الشبكة، وهذا يدل حسبهم على أن هذا المجتمع لا يتسم بالعنصرية وهدفه تكوين مجتمع مبني على أساس العلاقات الإنسانية.

من خلال التعاريف السابقة يمكن أن نقول بأن المجتمع الافتراضي: هو مجموعة من الأفراد والجماعات تنشأ وتعيش على شبكة الانترنت، لا تعترف بالحدود الزمانية والمكانية، تحي من خلال التواصل والتفاعل وتجمعهم اهتمامات مشتركة.

✓ **السمات الأساسية للمجتمع الافتراضي:**

يتسم المجتمع الافتراضي بعدة سمات 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...) (Smeet Gupta,2004,p2680) .
- تسمح باتساع دائرة المنتسبين لها كما تسمح بسهولة الدخول والخروج.
- تعمل في تقوية العلاقات الاجتماعية بين المشتركين وبالتالي تسهم في استقرار المجتمع.
- يمكن الانتساب والمشاركة في العديد من المجتمعات الافتراضية في نفس الوقت.
- تسمح الأنماط 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 آخرين إظهار وتجسيد حضورهم الاجتماعي عن طريق الرسائل، عرض المواقف والتمسك بها والتعليق والرد على الأخيرين (Jan.A.G.M., Van Dijk, 1997 , pp 52-56).

✓ **متطلبات إنشاء المجتمع الافتراضي Requirment virtual communities:**

يرى بريس Preece بأن المجتمع الافتراضي يقوم على عدة عناصر أساسية هي(G.H.Buhrmann, 2003,p p 5-7) :

1- الأفراد people.
2- الأهداف المشتركة Common purpose.
3- السياسة التي تنظم الجماعة Policies
4- شبكات الكومبيوتر Computer 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.

من خلال ما تم عرضه عن المجتمع الافتراضي يمكن القول بأن لهذا المجتمع سمات وخصائص لا تتوفر في المجتمع الواقعي، والتي من بينها سرعة التشكل واعتبار بيئة الويب هي المكان الذي تولد وتعيش فيه والوسائل التكنولوجيا هي وسائل التواصل والتفاعل، كما تسمح هذه البيئة بحرية أكبر في التعبير واستعمال هويات متعددة، كما أنها تتيح مشاركة مختلف الأفراد على اختلاف جنسياتهم وانتماءاتهم الجغرافية والسياسة والدينية والايدولوجيا...الخ، هذا مالا تحتويه المجتمعات الواقعية (الطبيعية) ، إلا انه لا يمكن أن نفصل المجتمع الافتراضي عن المجتمع الواقعي بل يمكن اعتباره امتداد له، حيث أن أفراد المجتمع هم أفراد موجودين في الواقع كما أن الكثير منهم تعارفوا في الواقع قبل أن يتعارفوا في المجتمع الافتراضي، وحتى إن تعارفوا في المجتمع الافتراضي يمكنهم الالتقاء في المجتمع الواقعي.

إذا يمكن القول بأن المجتمع الافتراضي هو حلقة من حلقات المجتمع الواقعي، ويكمن الاختلاف في طبيعة التشكل وأنماط التفاعل، ويبقى الغرض واحد وهو التواصل، والطابع الاجتماعي الذي هو غريزة في الإنسان هذه الطبيعة التي لا يتمرد عليها إلا من كانت شخصيته غير سوية، نزولا عند المقولة المشهورة لعالم الاجتماع الفرنسي ايميل دوركايم (الإنسان اجتماعي بطبعه).

- **الجماعات الافتراضية بديل أم إعادة إنتاج للجماعات الو اقعية؟ 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 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 .كما تتميز الجماعات الافتراضية عن الجماعات التقليدية بمرونة كبيرة والتفاعل وتسمح بتعدد الاتجاهات" (Joseph B.Walther ;Ulla Bunz,.2005, p 829).

في حين أن كل من الباحثين فون زيدويتز Von Zeduitz وجاسماغين Gassmarin يرون بأن الفريق الافتراضي (الجماعة الافتراضية) هي 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. بينما يعرف رايزنغاني Raisinghani ولوراي Lurey بأنها مجموعة من الأفراد يعملون مع بعضهم البعض على الرغم من أنهم متباعدون ومختلفون من حيث المكان والزمان والحدود التنظيمية (Neder Ale Ebrahim and others, 2009, p 2654) .

نستنتج من التعريفين الأخيرين الذين استعملوا مصطلح الفريق الافتراضي بدل الجماعة الافتراضية بأنهم ينظرون إلى الفريق الافتراضي بأنه فريق عمل يرأسهم قائد فريق يعمل على تنظيم المجموعة والإجابة على أسئلة المشتركين فيها، ذلك أنّ هناك الكثير من الفرق الافتراضية انتقلت من التسويق والبيع في الجماعات الواقعية إلى العالم الافتراضي، فمثلا نجد هناك مجموعات خاصة بالتسويق السيارات،وأخرى مختصة بتسويق الألبسة وهناك من تسوّق لفنادقها وهناك أيضا من يعرض أشهر الأكلات بمطعمه. وهذا كلّه من أجل الوصول إلى أكبر عدد ممكن من الزبائن، نظرا إلى الأنماط التفاعلية الجديدة التي أصبحت توفّرها مواقع التواصل الاجتماعي على غرار الوسائل التقليدية.

لنذهب إلى أبعد من ذلك ففي المجال السياسي وجدنا أيضا أحزاب سياسية قامت بإنشاء صفحة أو مجموعة على موقع الفايسبوك (يعتبر الفايسبوك من أكثر مواقع الاجتماعية التي تسمح بتشكل جماعات مختلفة)، ويشرف عليها مسؤول مكلف بالإعلام من أجل التسويق للحزب والتواصل مع المشتركين في المجموعة، وفي الجانب الديني نجد أيضا مجموعات خاصة بالدين المسحي، وأخرى بالدين الإسلامي ومجموعات ملحدة، ومجموعات تعليمية وترفيهية، حيث يشرف الإدمن أو ما يعرف بمسؤولي الصفحة بتنظيم المجموعة والتواصل مع المشتركين ،وهذا يدل على أن المجموعات أو الفرق الافتراضية لم تبقى حكرا في المجال التجاري فقط بل تعدت إلى مختلف المجالات (سياسية، اجتماعية، دينية، أمنية...).

من هنا يمكن القول بأن الجماعات الافتراضية هي مجموعة من الأفراد لهم أهداف واهتمامات مشتركة، ويكون انضمامهم بوعي وبرغبة منهم وتكون بيئة الويب 2.0 هي مكان تجمعهم والتقائهم ،وعليه هي عملية إعادة إنتاج للجماعات الواقعية على الرغم من اختلاف خصائصها وسماتها وبيئتها.

- ✓ **خصائص الجماعات الافتراضية:**

تتداخل بشكل كبير خصائص الجماعات الافتراضية مع خصائص التي يتميز بها المجتمع الافتراضي، لأن هذا الأخير هو في الأصل يتكون من مجموع هذه الجماعات، ومن بين هذه الخصائص ما يلي (بن كيحل شهرزاد ، 2015، ص ص 99-100) :

1-الجماعات الافتراضية تشير إلى 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 آخرين 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.

✓ **الأبعاد التي تساهم في خلق فريق افتراضي فعال:**

هناك 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 Role clarity:

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

4-ميزات القائد Leadership 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 (Neder Ale Ebrahim and others,op.cit, p 2660) .

✓ **أنواع الجماعات الافتراضية:**

تصنف الجماعات الافتراضية إلى عدة أنواع من بينها:

1-<u>الجماعات الافتراضية على أساس المشتركين</u> :

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

2-<u>الجماعات الافتراضية على حسب الأهداف</u>:

يرتكز هذا التصنيف على حسب حاجيات الأعضاء (المشتركين)، حيث 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...

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

د-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 يشغلون مهن مختلفة يشاركون معلومات ومعارف حول مهنهم وأعمالهم ،من أجل الاستفادة من خبرات الأعضاء وتبادلها ،كما أنّها تسمح للأعضاء بالبحث عن الوظائف التي يرغبون في الحصول عليها.

4-جماعات الزبائن: وهي جماعات تقوم بتشكيلها الشركات الإنتاجية من أجل تحقيق تواصل فعّال 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 (G.H.Buhrmann,op.cit, pp 3-4).

إذا فالجماعات الافتراضية ما هي إلا تمظهر للجماعات الواقعية، فمن خلال ما تناولناه حول الجماعات الافتراضية، يتضح أن لها تقريبا نفس التركيبة الجماعات الواقعية، إلّا أنها تختلف عنها من حيث البيئة الافتراضية التي نشأت فيها والتي تعتمد على تكنولوجيا المعلومات بقيادة الأنترنت، كما أن الجماعات الافتراضية يمكنها أن تكون جماعات عالمية حيث تتجاوز حدود المكان،و تسمح بالتواصل المتزامن وغير المتزامن كما أن حجمها غير محدود يقبل الزيادة،وأنّها تسمح بحرية أكبر للمشتركين في التعبير عن آرائهم وأفكارهم، ثم أنها تتيح لهم استعمال هويات غير معروفة أو معروفة، وتسمح لهم البيئة الافتراضية من الاشتراك في أكثر من جماعة في نفس الوقت ،ووفّرت لهم أنماط تفاعل جديدة لم تكن موجودة لدى الجماعات الواقعية، هذه المميزات التي لا تتوفر في الجماعات الواقعية ربما هي التي جذبت هؤلاء ،ومكّنتهم من إعادة التشكل والتنظيم في العالم الافتراضي.

✓ **التنشئة الإلكترونية أي دور؟ :**

أدّى التطّور التكنولوجي والمعلوماتي في ميدان علوم الإعلام والاتصال ،إلى ظهور أنماط جديدة من التفاعلات الإنسانية، هذه التغيرات في الاتصال أثّرت على طبيعة المجتمعات في مختلف الجوانب الحياة الاجتماعية، ذلك أن هذه الوسائل التكنولوجيا الحديثة تحمل مضامين ثقافية أثّرت بشكل كبير على الهوية الثقافية والتّنشئة الاجتماعية للأفراد والجماعات، وخاصة بعد انتشار مواقع التواصل الاجتماعي التي تدعم مختلف أنواع التفاعلات الاجتماعية مثل الفايسبيوك، تويترو اليوتوب...الخ ،حيث يعتبرها العديد من الباحثين بأنّها أصبحت تمثّل إحدى مؤسسات التّنشئة الاجتماعية الإلكترونية ،مثلها مثل الأسرة والمدرسة والجامعة...الخ.

✓ **التنشئة الإلكترونية...أحد مؤسسات التنشئة الاجتماعية:**

للتنشئة الاجتماعية الالكترونية عدة تعاريف من بينها:

يعرفها أحد الباحثين بأنها تعني " كل التأثيرات التي يتلقاها الفرد من مختلف المضامين الإعلامية الوافدة عبر الأجهزة الإلكترونية، بحيث تكون تلك المضامين ذات طابع تربوي مستهدفة بذلك جميع جوانب شخصّية الفرد، فتظهر نتيجة ذلك التّأثير على مستوى تفكيره وسلوكه ،سواء اتّجاه نفسه أو اتّجاه الآخرين" (بوحة درويش، 2017، ص 155) .

يفهم من خلال هذا التّعريف بأنّ التنشئة الاجتماعية الإلكترونية تتمثل في تفاعل الأفراد مع المحتوى الإعلامي الذي تبثه وتنشره هذه الوسائل ،سواء كانت مكتوبة أو مصوّرة أو مسموعة أو سمعية بصرية أو متعددة الوسائط، وهذا ما توفّره مثلا شبكة الويب المدمجة مع شبكات الكومبيوتر والهواتف الذكية والألواح الإلكترونية وغيرها من الوسائل الحديثة، حيث أصبح المحتوى الثقافي الذي تعرضه هذه الوسائل يؤثر على مختلف الجوانب التّي تساهم في تنشئة الفرد وتكوينه.

وهناك من يعرّف التنشئة الإلكترونية على أنها " عمليات تبادل المعلومات التي تتّخذ في العادة شكل الصور والملفات،الفيديوهات أو صوتيات وتسهم بالفعل في عملية التنشئة الالكترونية للذّات الفاعلة في الفضاء الالكتروني الافتراضي، بحكم أنّها تتفاعل وتتواصل في فضاء مفتوح خارج عن الطّابع المؤسساتي التقليدي"(بيبيمون كلثوم، ص 10) .

يتبيّن من خلال هذا التّعريف بأنّ الثّراء المعلوماتي الذي يوفّره الفضاء الافتراضي بفضل شبكة الأنترنت، حيث تأخذ هده المعلومات أشكال متنوعة (فديوهات صور ملفات وغيرها) يدفع بالأفراد إلى التواصل والتفاعل النّشط، وبالتّالي تحدث تأثيرا على سلوكيات واتّجاهات الأفراد ومن ثمّ تعتبر إحدى أشكال التنشئة الإلكترونية.

وهناك تعريف آخر يرى بأن التّنشئة الإلكترونية هي " عملية تشرف الهوية الذاتية بصفة إرادية على تنشئة نفسها من خلال التنقل عبر الفضاءات الرّقمية التي تكون مجالا لتبادل قيم و معاني ودلالات متنوعة نتاج أنساق ثقافية متباينة،الأمر الذي يجعل الهويّة الثّقافية عرضة لرهانات زمنية وعمليات تفاوض آنية قد تفرض مدلولاتها الأصلية"(بيبيمون كلثوم، ص 11) .

يتضح من خلال هذا التّعريف بأنّ عملية التّنشئة الإلكترونية هي عملية إرادية ،حيث يقحم الفرد نفسه في الفضاء الافتراضي بقناعته ورغبته في التواصل والتفاعل مع الآخرين ،هذا التّفاعل الذي ينجم عنه تبادل ثقافي متنوع يمكن أن يؤثّر على قيم وهوية الأفراد .

من هنا يمكن الجزم بأن التّنشئة الإلكترونية هي تلك العمليّة التذفاعلية التواصلية التي تحدث داخل البيئة الافتراضية بين الأفراد والجماعات ،و تسمح لهم بالتعلّم وتبادل الخبرات والأفكار والمعلومات، ناهيك على أن هذه البيئة الجديدة بمثابة مؤسّسة اجتماعية ، تعمل على تنشئة الأفراد على اختلاف أعمارهم وأجناسهم وثقافاتهم وانتماءاتهم.

✓ **التنشئة الالكترونية للأطفال:**

تحدد الآمال المنشودة في تكنولوجيا المعلومات أنّها تمثّل إحدى الوسائل التي تعوّض تخلفنا في مجال التربية الطفل، ويتوقف نجاحنا في استخدام التكنولوجيا على حسب استغلالنا لها في الإطار الشامل لمنظومة التنمية المجتمعية ،وليس هناك شكّ في أن الكومبيوتر الشخصي بمكوناته المادية المتواصلة وتطبيقاته في المجالات والأنشطة الحياتية المختلفة، ووصلات الأنترنت والبريد الالكتروني والعناوين المتعددة الوسائط والألعاب هو الأساس والركيزة للثورة المقبلة على حد تعبير بيل جيتس مؤسّس شركة مايكروسفت ورئيس مجلس إدارتها (وجدي بركات وتوفيف عبد المنعم توفيق، 2009، ص 13) .

يعتبر الاستغلال الأمثل لتكنولوجيا الإعلام والاتصال في ميدان التّنشئة خطوة ناجحة لإعداد نشئ يواكب هذا التطور المتسارع ،خاصة إذا ركّزنا على الأطفال باعتبارهم بذرة أي مجتمع، حيث أنّ هذه التكنولوجيا تسهّل عمليّة التّعليم ونقل المعلومات وبوسائط مختلفة تعمّق الفهم وترسّخه في الأذهان.على الرّغم من أنّ بعض الباحثين المتشائمين يحذّرون من الاعتماد على الوسائل الحديثة في تربية وتنشئة الأطفال، بحجّة أنّها محاولة لبسط مفهوم العولمة التي تهدف إلى جعل العالم قرية صغيرة على حد تعبير مارشال ماكلوهان ،وبالتالي تهيمن وتسيطر ثقافات الدول القوية على ثقافة الدّول الضّعيفة،لكن الاعتماد على التكنولوجيا الحديثة في تنشئة الأفراد أصبحت واقع لا مفر منه،لأنّه لو لم نتحّكم فيها ونعلّم أفراد المجتمع كيفية الاستفادة من ايجابياتها ونوجّههم فإنّ هذه الوسائل ستفرض نفسها علينا عبر مرور الزمن.وبالتالي تتحكّم فينا بدل التّحكم فيها وهنا تسهل هيمنة ثقافات على ثقافات أخرى.

✓ **أساليب التنشئة الالكترونية:**

أساليب الّتنشئة الإلكترونية 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 التّصنيع أو العصر المعلوماتي الذي نعيشه حاليا، والتي تؤثر في تشكيل شخصية أفعالنا(وجدي بركات وتوفيف عبد المنعم توفيق، 2009، ص 14) .

للإشارة تعتمد التنشئة الالكترونية على مختلف الوسائط الحديثة في عملية تعليم الأفراد ،يتجلّى ذلك من المضامين الثقافية التي تحملها ،فمثلا موقع الفايسبوك نجد بأنه يحوي مجتمعات افتراضية متنوعة ومن مختلف الثقافات حيث تسمح بالتثاقف والتلاقح لكل الأفكار بحرية تامة، وتحوي على مضامين مختلفة وفي جميع المجالات،زيادة أنّ هذا المجتمع في الفايسبوك أصبح في الكثير من جوانبه مجزّأ إلى جماعات اهتمام،حيث تعني كلّ جماعة بتنشئة أعضائها على حسب سياستها وشروطها المتفاهم عليها مسبقا من طرف أعضاء الجماعة .

وعليه التنشئة لا تقتصر في مرحلة الطفولة فقط، بل تستمر على طول مراحل حياة الإنسان (طفولة مراهقة بالغين شيخوخة)،وهذا ما يوفّره الفايسبوك خاصّة ومواقع الويب 0.2 عامّة بحيث أنّها تسمح لجميع المراحل العمرية بالمشاركة في بناء هذا الفضاء الافتراضي التشاركي .

وأهم أسلوب ترتكز عليه التّنشئة الإلكترونية هو التّنشئة عن بعد ،متجاوزة حدود الزّمان والمكان وتسمح باستعمال مختلف الوسائط في عملية التنشئة،من صور وفيديوهات وكتابة وحتى التّقابل وجها لوجه عبر الخط ،ما جعل هذا النّوع من التّنشئة يشبه في آليات عمله التنشئة الواقعية.حيث يمكن اعتبار التنشئة الإلكترونية هي إحدى مؤسسات التنشئة الاجتماعية ،مثلها مثل الأسرة والمدرسة وجماعة الأصدقاء، لكن يجب أن تكون هناك دراية بمخاطر ومحاسن هذه البيئة الجديدة،حتّى يتسنّى أن تكون التنشئة الإلكترونية مكمّلة للتّنشئة الطبيعة وليست مناقضة لها.

خاتمة:

البيئة الافتراضية التي تنشأ فيها الجماعات لها طبيعة مختلفة عن طبيعة البيئة الواقعية، من أهمّها أنّها لا تعترف بالحدود الزمانية والمكانية وتجمع مختلف أصناف البشر،إضافة إلى هامش الحرية المرتفع، وسهولة استخدام هذا النّوع من وسائل التواصل، ما ساهم في أن تلعب دورا كبيرا في تنشئة الجماعات من خلال المضامين الثقافية التي تحملها،أثر بشكل مباشر وبالدرجة الأولى على هويات الأفراد والجماعات،من خلال قولبتها ضمن سياقاتها الثقافية التي تنجم عن استخدامات المشتركين.

إذ يمكن اعتبار هذه البيئة الافتراضية إحدى مؤسسات التنشئة الاجتماعية الجديدة،إلى جانب المؤسسات التقليدية كالجامعة والمدرسة والأسرة وجماعات الأقران ...وغيرها.

لذا وجب على المؤسسات التقليدية العمل جنبا إلى جنب مع هذه البيئة الافتراضية،والاستفادة من ايجابياتها في تكوين الأفراد والجماعات، وبناء مجتمع قويّ لأنّ التّكنولوجيا في الأصل وجدت من أجل خدمة الفرد بالدرجة الأولى،ويتوقف هذا على مدى وعي المجتمع بأهمّية هذه البيئة الجديدة ،وكذلك ضرورة الوعي بالأخطار التي تكتنفها والتأثيرات السّلبية التي يمكن أن تنجم عنها،على الرّغم أن هناك بعض الباحثين من لديهم نظرة تشاؤمية وهروبية من هذه البيئة الافتراضية،على اعتبار سلبياتها أكثر من ايجابيتها ،بحجة أنّها شكل من أشكال الغزو الثقافي، ومحاولة لعولمة مختلف مجالات الحياة الإنسانية .

العمل على التكيّف مع هذه التكنولوجيات الجديدة ومسايرتها فيما يخدم مصالح الأفراد والجماعات يؤسّس لمجتمع قائم على دعائم قوية، لأنه في الحقيقة هذه التكنولوجيات والبيئات الجديدة فرضت نفسها علينا،ولا يمكن الهروب منها بل علينا ترويضها لتخدم مصالح أجيالنا ومجتمعاتنا.

قائمة المراجع :

العربية :

-بن كيحل شهرزاد، الممارسة اللغوية في مواقع التواصل الاجتماعي "الفايسبوك"، رسالة ماجستير، قسم الأدب العربي ،جامعة وهران، الجزائر، 2015 .

- بوحة درويش، دور المضامين الوافدة عبر الأجهزة الالكترونية في التنشئة الاجتماعية داخل الأسرة، أطروحة دكتوراه، جامعة محمد خيضر بسكرة، الجزائر، 2017 .

- بيبيمون كلثوم، تصور وممارسة الهوية الثقافية لدى الشباب الجزائري بين الفضاء الالكتروني والممارسة الواقعية. www.univ-chlef.dz/eds/wp-content/uploads/.../article-7-N2.pdf .

- وجدي بركات وتوفيف عبد المنعم توفيق، الأطفال والعوالم الافتراضية,,امال وأخطار، مؤتمر الطفولة في عالم متغير، الجمعية البحرينية لتنمية الطفولة، البحرين، 2009

الأجنبية :

-Aura Mundi, Le livre blanc des réseaux sociaux, une étude réalisée par lorgus de la presse,2015 .

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

- Howard Rheingold, The virtual community: homesteading on the electronic frontier, Harper Collins 1994 .

-Jan.A.G.M, Van Dijk, The reality of virtual communities,1997.

-Joseph B.Walther , Ulla Bunz, The rules of virtual groups: trust, liking and performance in computer mediated communication, International communication Association.2005 .

-Neder Ale Ebrahim and others, Virtual teams: a literature review, Australian journal of basic and applied sciences, 2009 .

-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 .

-Steven Warburton and Stylianos Hatzipanogs, Digital identity and social media, United states of American by information science refrence,2013 .