الإصدار السادس - العدد الثاني والخمسون
تاريخ الإصدار: 2 – شباط – 2023م
www.ajsp.net
ISSN: 2663-5798

"المجتمعات الافتراضية والهوية الافتراضية لدى عينة من المراهقين المشتركين فى المجتمعات الافتراضية فى محافظة عنيزة"

دراسة وصفية تحليلية

كليات عنيزه الاهلية

إعداد الباحث:

د: قبلان متعب ناصر الزبني

AJSP
المجلة العربية للنشر العلمي
الإصدار السادس - العدد الثاني والخمسون
تاريخ الإصدار: 2 – شباط – 2023م
www.ajsp.net
ISSN: 2663-5798

الملخص:

هدفت الدراسة الحالية إلى التعرف على خصائص المجتمعات الافتراضية التي يسعى الأفراد إلى الإنتماء إليها و الكشف عن بعض ملامح الهوية الافتراضية وأبعاد التفاعل الرقمي.و الكشف عن دوافع الأفراد للإنخراط في المجتمعات الافتراضية.والتعرف على كيفية نظرة الأفراد لهوياتهم الافتراضية وتفاعلهم في المجتمع الرقمي في ظل الانتشار الهائل للوسائط الرقمية على تنوعها والتي تمكن الجميع من الاتصال بالشبكة العنكبوتية والتوغل في العوالم الافتراضية، خاصة المراهقين الذين أصبحوا يسمون اليوم بالسكان الأصليين للعوالم الافتراضية حددت عينة الدراسة (60) المراهقين المشتركين فى المجتمعات الافتراضية فى محافظة عنيزة وأستخدم المنهج الوصفى التحليلي لمناسبتة لموضوع الدراسة حيث كشفت تنائج الدراسة أن الأفراد المبحوثين يفضلون الانضمام إلى أكثر من مجتمع افتراضي كما أنهم يفضلون المجتمعات الافتراضية ذات البعدين العربي والعالمي وذات الطابعين الثقافي والعام ، وهو ما يعكس سعي أفراد العينة للإنفتاح على المجتمعات الانسانية الأخرى خارج الإطار المحلي أو الوطني مع تمسكهم بالهوية العربية،كما يسعون للإنخراط في مجتمعات افتراضية ذات هوية محددة تنعكس في الشعارات المشتركة بين الأعضاء. و إن الانضمام إلى المجتمعات الافتراضية كان بدافع الحوار وتبادل الآراء بالدرجة الأولى ، مما يؤكد سعي الأفراد إلى إثبات الذات ونشر الأفكار ، كما أنه تحكمه الرغبة ووجود الراحة والتقبل والانسجام مع قيم الفرد وأفكاره و إن الهوية الافتراضية عند غالبية الأفراد تمثل انعكاسا لهوياتهم الحقيقية وهو ما يفسر تصريحهم ببياناتهم الحقيقية حول السن والجنس والمواصفات ووضع صورهم الحقيقية، كما يحاول البعض ربطها بالهوية الحقيقية عن طريق الاسم المستعار الذي يكون له دلالات شخصية غالبا وكذا وضع صور رمزية واتخاذ شعارات تحمل التوجه الفكري أو توجه آخر . و هناك عوامل تزيد من فعالية الأفراد داخل المجتمعات الافتراضية وتزيد من تمسكهم بها ، كما تعمل على إثبات هوية الأفراد وإظهار قدراتهم منها تقلدهم منصب في هذه المجتمعات وحصولهم على تقدير أو وسام اعترافا بجهودهم.يرى الغالبية أنهم عن طريق الهوية الافتراضية يكونون أكثر تفاعلا ونشاطا ومشاركة وأحسن تصرفا في المجتمع الافتراضي عنه في المجتمع الحقيقي ، وذلك لخصائص المجتمع الافتراضي الذي يرتكز على التواصل الفكري وليس على المظهر والانطباعات الأولى مثلما هو موجود في المجتمع الواقعي ، كما أنه أكثر تلقائية وصراحة لانعدام تعقيدات الاتصال المباشر الاجتماعية كالقيام ببعض الترتيبات أو العادات والمراسيم أو النفسية كالشعور بالخجل أو الارتباك وغيرها، إلا أن القدرة على إخفاء الهوية يعتبره الأفراد أمرا سلبيا ينقص من مصداقية الهويات الافتراضية ويشجع على اختراق الحدود الدينية والأخلاقية.

الكلمات المفتاحية: المجتمعات الافتراضية، الهوية الافتراضية.

AJSP
المجلة العربية للنشر العلمي
الإصدار السادس - العدد الثاني والخمسون
تاريخ الإصدار: 2 – شباط – 2023م
www.ajsp.net
ISSN: 2663-5798

- **المقدمة:**

مع ثورة الإتصالات الحديثة وانتشار التكنولوجيا وثقافة الرقمنة والوسائط المتعدد، ظهر شكل جديد من أشكال التجمعات الاجتماعية ما اصطلح اطلق عليه بالمجتمعات الافتراضية كماغيرت هذه المستجدات من عناصر الهوية لدى الفرد والمجتمع. (شميدن2018،) أن التداول الافتراضي يجعل أطراف التواصل محل تنشئة إلكترونية، فما دام هناك تفاعل وتواصل فهناك تعلم لقيم جديدة وأفكار جديدة، من خلال مختلف المضامين التي يتعرض لها الشباب في هذا المجتمع ،هذه المضامين التي تتعدد محتواها وقيمها وثقافاتها، مما يجعلهم عرضة للتجرد من ثقافتهم عن طريق تعلمهم لقيم جديدة تحل محل قيم مجتمعاتهم والمجتمع الافتراضي باعتباره المجتمع الثاني لشباب اليوم، أضحى ذو تأثير كبير على حياتهم الواقعية ،سواء على مستوى العلاقات الاجتماعية أو على مستوى التفكير وثقافة الحياة. وما يعرف عن جيل اليوم أنه جيل رقمي، يعيش حياة رقمية تعد جزء لا يتجزأ من حياته اليومية، حيث يتفاعل فيه مع مجموعة أفراد بطريقة افتراضية، مكوناً بذلك علاقات، ومتبنيا قيما وثقفات واتجاهات تنغرس فيه تدريجيا، لتشكل بذلك ثقافته الجديدة تمثل الهوية لدى الفرد منطلقاً مهماً فى الاستقرار والفهم العميق لذات والتعايش مع الواقع ذلك ان فهم الهوية والتعايش معها يعطي الشخصية الثبات والاستقرار ويعزز مفهوم الجانب الصحى. (محمد 2020) فهي مركز الدائرة التي تدور حول شخصية المراهق والمصدر الذي تنطلق منه المشاكل العديدة التى يصادفها الفرد خلال فترة المراهقة فهو يريد أن يفرض نفسه ويؤكد وجودة وذاتة ويتعرف على قدراتة واستعداداه وإمكانياتة وان يتبين معالم الطريق الصحيح الذي يمكنة من مواصلة السير فية للوصول الى بر الأمان فالمراهق دائماً يسعى الى تحقيق هويتة بشكل الذي يسمح لة بالتعبير عن فرديتة. (ماحي ،معمرية ،2008) والهوية لها حضورها الدائم فى مجالات علمية متعدده بالذات في مجال العلوم الانسانية ذات الطابع الانساني فهي فى الحقيقة تولد وتنمو وتتغير وتكبر وتشيخ وتعاني من الازمات الوجودية ولاستلاب(ميكاشيلي 1993ص7) أن التواجد في الفضاء الافتراضي يجعل هوية الفرد محل بحث وسؤال، خاصة وأن خصائص الحضو ر الفيزيائي والتي تتمثل في المظهر، الملبس، اللون، والهيئة والجنس وغيرها،تنمحي وتفتقد العناصر الظاهرية للفرد،فيصبح الفرد يعرف من خلال عنوان جهاز الحاسوب أو عنوان اسم المجال أو عنوان البريد لإلكتروني أو الاسم المستعار أو الصورة الرمزية التي يقدمها وغيرها من الأشياء التي قد لا تعكس الهوية الحقيقية ولا تقدم القدر الكافي من المعلومات لمعرفة حقيقة الفرد.

- **مشكلة الدراسة:**

يشكل الفضاء السيبيراني أهم إنجازات ثورة تكنولوجيا الاعلام والاتصال التي يشهدها العالم حاليا، خاصة مع تطور الانترنت وظهور تقنيات الويب، في ظل الانتشار الهائل للوسائط الرقمية على تنوعها والتي تمكن الجميع من الاتصال بالشبكة العنكبوتية والتوغل في العوالم الافتراضية التي أدت إلى تكوين العلاقات الافتراضية وتوسعها متجاوزة الحدود الزمانية والمكانية والفوارق الثقافية والدينية والعرقية والجنسية بين الأفراد والجماعات في إطار ما يسمى بالمجتمعات

الإصدار السادس - العدد الثاني والخمسون
تاريخ الإصدار: 2 – شباط – 2023م
www.ajsp.net
ISSN: 2663-5798

الافتراضية، التي اندمجت فيها أعداد كبيرة ومتزايدة من مختلف شرائح المجتمع، منهم فئة المراهقين الذين أصبحوا يسمون اليوم بالسكان الأصليين للعوالم الافتراضية(بعزيز، 2008،) ومنذ ظهور المجتمعات الافتراضية وانتشارها ، طرح العديد من الباحثين تساؤلات حول كنة الفرد الافتراضي وطبيعة هويته وهل لها مدلولات وأبعاد وانعكاسات على الحياة الواقعية. وقد ذهب جملة من الباحثين إلى أن الاتصال عبر الانترنت يشجع على إخراج وإظهار الذات الداخلية للفرد لأن نوع العلاقات القائمة فيها يعبر عنها أساساعن طريق الفكر ؛ أما الجسد فلا يتدخل في أي حال من الأحوال (مايكل راش، 2006)، ،حيث إنّه بعد التحوّل الحاصل في جميع مفاصل الحياة اليومية، وانتقالها من الفضاء العمومي الواقعي إلى نظيره المعلوماتي أو الافتراضي، نتجت مجموعة من الظواهر التي تستحق الدراسة والتمحيص، إذ أن لكل ظاهرة انعكاسات واضحة على حياة الافراد النفسية والاجتماعية وعلاقاتهم وتطور ممارساتهم.

لهذا تقف هذه الورقة البحثية على مجموعة من النقاط وفقا للمحاور التالية:

تجلت مشكلة هذه الدراسة فى دراسة المجتمعات الافتراضية كواقع جديد

وتنبثق عن هذه الإشكالية التساؤلات الآتية:

(1) ما خصائص المجتمعات الافتراضية التي يسعى الأفراد إلى الإنتماء إليها؟

(2) ما دوافع الأفراد للإنخراط في المجتمعات الافتراضية؟

(3) ما طبيعة ونوع التحولات المحدثة في نسق هويتة وشخصية مستخدمي شبكات المجتمعات الافتراضية

(4) هل تسعى الهوية الافتراضية إلى الانسلاخ عن قيم المجتمع ومعاييره أم تراعيها داخل المجتمع الافتراضي؟

(5) كيفية نظرة الأفراد لهوياتهم الافتراضية وتفاعلهم في المجتمع الرقمي.

(6) ما سلبيات وإيجابيات العالم الافتراضي.

- **أهمية الدراسة:**

أولاً: الأهمية النظرية: تتجلي الاهمية النظرية فى موضوع الدراسة والمتغيرات المرتبطة بة

(1) أهمية الانترنت باعتبارها أصبح الوسيلة الاتصالية الأولى على المستوى العالمي، وثانيا في أهمية مسألة الهوية وإعادة النظر في مكوناتها ودراسة مختلف أبعادها خاصة في هذا العصر الذي تطبعه سمتا العولمة والرقمنة.

(2) الشريحة المستهدفة الشباب كونة القوي البشرية التى يمكن الاعتماد عليها فى تحقيق الدنمايكية المتطورة للمجتمع من خلال امتلاكة لهوية نفسية واجتماعية وثقافية ودينية وحضارية فاعلة وواضحة المعالم.

(3) اثراء البحث العلمى بما يقدمة من أطر نظرية خصوصا مع قلة الدراسات العربية حول الهوية الافتراضية خاصة الدراسات الاحتماعية على حد علم الباحث.

ثانياً: الاهمية التطبيقية.

تسهم نتائج الدراسة فى

AJSP
المجلة العربية للنشر العلمي
الإصدار السادس - العدد الثاني والخمسون
تاريخ الإصدار: 2 – شباط – 2023م
www.ajsp.net
ISSN: 2663-5798

(1) وضع الخطط والبرامج التوجيهية التى تستهدف المراهقين قى ظل المجتمهات الافتراضية

(2) تسهم فى تقديم أدوات قياس مقننة.

- أهداف الدراسة :تهدف الدراسة إلى:

(1) التعرف على خصائص المجتمعات الافتراضية التي يسعى الأفراد إلى الإنتماء إليها

(2) الكشف عن بعض ملامح الهوية الافتراضية وأبعاد التفاعل الرقمي.

(3) الكشف عن دوافع الأفراد للإنخراط في المجتمعات الافتراضية.

(4) التعرف على كيفية نظرة الأفراد لهوياتهم الافتراضية وتفاعلهم في المجتمع الرقمي.

- **منهج الدراسة**

اتبع البحث المنهج الوصفي وذلك لمناسبتة لهذه الدراسة ويقصد بة تحديد الظروف والعلاقات التى توجد بين الوقائع ولا يقتصر على جمع البيانات وتبويبها بل يمتد إلى ما أبعد من ذلك حيث يتضمن قدرا من التفسير لهذه البيانات والحصول على حقائق دقيقة عن الأوضاع القائمة(آمال صادق وفؤاد أبو حطب،1991) وتندرج الدراسة ضمن البحوث الاستطلاعية التي تهدف إلى استكشاف الظروف المحيطة بالظاهرة والتعرف على أهم الفروض التي يمكن وضعها وإخضاعها للبحث العلمي ، فهي بحوث تتناول موضوعات جديدة لم يتناولها باحث من قبل أو لا تتوفر عنها معلومات أو بيانات يجهل الباحث الكثير من جوانبها وأبعادها ، وتحاول الدراسة جمع بعض المعلومات عن المجتمعات الافتراضية وعن هويات الأفراد التي ينخرطون عبرها في التفاعل الافتراضي.

- **حدود الدراسة**

يتحدد البحث على النحو التالى:

اولاً: الحدود البشرية :وتشمل بمجتمع وعينة الدراسة:

مجتمع الدراسة: أستهدفت الدراسة شريحة المراهقين فى محافظة عنيزه

(1) العينة شملت:

(أ) العينة الاستطلاعية :العينة التي تم استخداميا للاختبار المبدئي (Pre-test) وذلك لتأكد من الخصائص السيكومترية لأدوات البحث " الصدق والثبات " وكذلك التأكد من وضوح عبارات الاستبيان والوقت المستغرق في الإجابة علية، وتكونت من " 17 " مراهق

(2) عينة البحث الأساسية:

تكونت من " 60 "مراهق من محافظة عنيزه تم اختيارهم بطريقة صدفية

ثانياً: الحدود الموضوعية

الإصدار السادس - العدد الثاني والخمسون
تاريخ الإصدار: 2 – شباط – 2023م
www.ajsp.net
ISSN: 2663-5798

تحدد موضوع الدراسة بالمجتمعات الافتراضية والهوية الافتراضية لدي المراهقين. وبالمقايس المستخدمة فى الدراسة.

ثالثاً: الحدود المكانية: تحددت الدراسة بالحدود الجغرافية لمحافظة عنيزه

رابعاً: الحدود الزمانية تحددت الدراسة بالعام 2022 –2023

- **الإطار النظري للدراسة:**

اولاً: المجتمع الافتراضي :Virtual Community

(1) تعريف المجتمعات الافتراضية:

يعرّفها محمد منير حجاب في معجمه بأنه "مجتمع يتكون من أشخاص متباعدين جغرافيا، ولكن الاتصال والتواصل بينهم يتم عبر الشبكات الالكترونية، وينتج بينهم نتيجة لذلك نوع من الإحساس بالولاء والمشاركةً "(محمد منير حجاب،2004 ، ص47)، ويعرف سيرج بروكس (Serge Proulx) المجتمع الافتراضي بأنها: "مجموعة أفراد يستخدمون منتديات المحادثة، حلقات النقاش، أو مجموعات الحوار الذين تنشأ بينهم علاقة انتماء إلى جماعة واحدة (Lien d'appartenance) ويتقاسمون نفس الأذواق، القيم، والاهتمامات ولهم أهداف مشتركة" (Serge ،2004 Proulx ;et autres). ويُعرفها الفجلاوي (Fejlaoui, 2009) على أنّها "المجموعات الاجتماعية الناشئة من خلال شبكة الانترنت، حيث يكون للمستخدمين القدرة على التعرف وخلق نقاشات لتشكيل وعي جمعي، وعلاقات شخصية في الفضاء الافتراضي" (Fejlaoui, 2009, p.9).

يقدم" هاورد راينجولد "تعريفا للمجتمعات الإفتراضية فيقول :هي تجمعات اجتماعية تنشأ من الشبكة، حين يستمر أناس بعدد كاف في مناقشاتهم علنيا لوقت كاف من الزمن بمشاعر إنسانية كافية لتشكيل شبكات من العلاقات الشخص ية في الفضاء السايبري(cyberspace)

(2) بدايات المجتمعات الافتراضية:

تعود بدايات تشكّل المجتمع الشبكي (على الخطon line communities)، إلى فترة الستينيات من القرن الماضي وذلك إثر ظهور شبكات الحواسيب لغرض التعليم وبخاصة مع انتشار استخدام لوحات الاتصال المحلي، لوحات النشرات (BBSS) لإتاحة نفاذ واسع للتكنولوجيات الجديدة آنذاك. ومن أهم المجتمعات المعنية نجد: مجتمع محلي افتراضي، اسمه ويل (Whole Earth Lectronic Link)، في سان فرانسيسكو. مجتمع نظام "تويكس (TWICS) الذي أسس في طوكيو. سي. آي. اكس (CIX) في لندن. كالفا كوم، (Calva Com) في باريس.مجتمع شبكة سياتل (Seattle Community Network)، ويوزنت (Usenet) في الولايات المتحدة الامريكية.ونظم (Echo) في نيويورك سيتي، والتي كانت تستخدم بصعوبة للمحافظة على مواكبتها للتقنية الشبكية المتغيرة في نماذج الأعمال في ذلك الوقت. ولقد واجهت مختلف هذه النظم صعوبات لخلق قاعدة بيانات للمشاركين تشمل جماعات

الإصدار السادس - العدد الثاني والخمسون
تاريخ الإصدار: 2 – شباط – 2023م
www.ajsp.net
ISSN: 2663-5798

سوسيو–اقتصادية، خاصة في ظل غياب نموذج مالي ذي قاعدة ربحية. وفي فترة التسعينيات تمثلت مجتمعات الشبكات نفسها كحركة اجتماعية–تقنية خاصة في عام 1996 ، حيث تمّ نشر شبكة دوغلاس شوللر للمجتمع المحلي الجديد –أيرد للتغيير–(Douglas Schuler's New Community Networking Wired for Change)، وتأسيس منظمات شبكية مثل: جمعية شبكات المجتمعات المحلية (Association for Community Networking)، (علي محمد رحومة، 2010)

(3) ظهور المجتمعات الافتراضية:

بعد ظهور الشبكات وشبكة الإنترنت، وأولها ظهور الأربانيت (ARPANET) المعروفة في أواخر الستينيات وأوائل السبعينيات بدأت المجتمعات الافتراضية في النشوء "كل ذلك في نوع من التطور الاجتماعي المتسارع (Social Evolution)"(علي محمد رحومة، 2008، ص67)، وذلك نتاج التفاعل الإلكتروني المهم الذي بدأ في الظهور والحاجة إلى مجال أو بيئة محددة ومنظمة لتركيز هذا التفاعل. ويعتبر العديد من المختصين في المجال أنّ أوّل مجتمع محلّي فعلي على الخط هو شبكة "بلاتو" (Plato) سنة (1973–1974) فهي "تعبير عن النظام الرائد للقاءات والمنتديات على الخط (On Line Forums) أو المراسلات واللوحات الالكترونية والبريد الالكتروني، وغرف الدردشة والتراسل الآلي ومشاركة الشاشات عن بعد وألعاب التسالي عديدة اللاعبين"(علي محمد رحومة، 2008، ص70)، فشبكة (بلاتو) هيّ بمثابة الشكل الأولي البدائي للمجتمعات الافتراضية الحالية، إنّها نوع من التنظيم الافتراضي والتجمع التشاركي. ويذكر علي رحومة في كتابه علم الاجتماع الآلي: "لقد انتقلت الظاهرة الاجتماعية بمختلف جوانب تمثلاتها الثقافية والتقنية والسلوكية والاقتصادية والسياسية والقانونية، من أنها فقط تتمثل طبيعيا في المجتمع البشري الطبيعي إلى أن تتمثل أيضا صناعيا (رمزيا، رقميا، آليا) وأيضا بمختلف تمثلاتها الأصلية إلا أنها أصبحت في شكلها الإلكتروني (المصنع) من الذرّة إلى الإلكترون" (قيدوم، 2006)، ويعني ذلك انتقال أولي للحياة الاجتماعية إلى الفضاء السيبرني المستحدث.

(4) شروط ومقومات تأسيس المجتمعات الافتراضية:

تحتاج المجتمعات البشرية عامّة إلى مجموعة من المقوّمات والأسس التي يجب توفرها أو توفيرها لتأسيس المجتمعات التقليدية، وينطبق الامر ذاته على المجتمعات الناشئة ضمن الفضاء المعلوماتي وذلك رغم الاختلاف بين البيئتين وخصوصية الفضاء الافتراضي. ويجدر التذكير في مضمارنا بالمقوّمات الأربع الأساسية لتأسس المجتمع. المقوم الأول، ويتمثّل في قدرة المجتمع على الاستمرار إلى مدى زمني أطول من عمر الأعضاء، الذين يكوّنون ذلك المجتمع، بمعنى بقاء المجتمع واستمراره على الرغم من فناء الأجيال المختلفة واندثارهم.

الإصدار السادس - العدد الثاني والخمسون
تاريخ الإصدار: 2 – شباط – 2023م
www.ajsp.net
ISSN: 2663-5798

المقوّم الثاني، وهو الذي يشير إلى قدرة المجتمع على تجديد نفسه من خلال التناسل، من جهة، وعن طريق غرس ثقافته من خلال توافر نظام تربوي قادر على تحقيق التنشئة الاجتماعية للأعضاء الجدد، وفقا لثقافة المجتمع ونظمه، من ناحية أخرى. (لديربى,2018)

المقوم الثالث: ويتلخّص في مدى توفر مجموعة من المعايير المشتركة المنظمة للأفعال الاجتماعية للأعضاء، ومدى توافر الشعور بالولاء للمجتمع لدى هؤلاء الأعضاء. وتعدّ المعايير موجّهات للسلوك الذي يجب الأخذ به، أو تطبيقه في مواقف اجتماعية محدّدة، وتتحدّد الالتزامات، التي يمليها دور الشخص في الجماعة الاجتماعية، عن طريق المعايير التي تضعها الجماعة أو التي تسير عليها، وعلى هذا الأساس فإنّ المعايير الاجتماعية تكون بمثابة قواعد أو مبادئ سلوكية عامة ملزمة للأفراد، ابتداء من الأفعال البسيطة في الحياة اليومية، انتهاء بالأحكام الأخلاقية المعقدة، التي تزيد من وحدة المجتمع وتماسكه من خلال تقبل الأفراد لها. (لعدوني، 2020)

المقوّم الرابع، ويستند إلى مدى قدرة المجتمع على تحقيق الاكتفاء الذاتي والاستقلال النسبي، ويقصد بالاستقلال النسبي هنا معنيان، أولهما: أن يكون المجتمع وحدة قائمة بذاتها وليس فقط جماعة أو جماعة فرعية تنتمي كل واحد منها إلى مجتمع آخر، وثانيهما، أن يتحقق التكامل داخل المجتمع. وأهمّ مقومات التكامل الاجتماعي هو الاعتماد المتبادل بين الأعضاء، ووجود معايير وقيم يخضع لها الأفراد في سلوكهم، ويسيرون وفقا لها.

تساعدنا مقوّمات تأسيس المجتمع المشار إليها على فهم المقوّمات الجديدة التي ينبني عليها كيان الجماعات الافتراضيّة والمجتمعات الافتراضيّة. يُعرّف "هاورد راينغولد" في كتابه المرجعي "الجماعات الافتراضية" بأنها "تجمعات اجتماعية وثقافية تظهر عندما يكون هناك عدد كاف من الأفراد يشاركون في مناقشات عامة خلال وقت كاف ويصنعون من وجدانهم ما يكفي لنسج شبكات من العلاقات الإنسانية في الفضاء السيبراني"(شوقي العلوي،2006، ص22)، هذا التعريف يؤكد عدة نقاط رئيسية مفصلة في ما يلي:

الفضاء المناسب لخلق علاقات.

العدد الكافي من الأشخاص الذين يشاركون في المجتمع.

وجود حد أدنى من التفاعل الاجتماعي.

الاستمرار الزمني والتفاعل الكافي (نوعيا) وما يعزز هذا التفاعل والاستمرار هي النقاشات العامة داخل المجالات.

(5) أنواع المجتمعات الافتراضية والكيانات الاجتماعية على شبكة الانترنت.

صنف رحومة : (2010) أنواع المجتمعات الافتراضية على أساس ثلاثة اعتبارات أساسية هي:

أولا: من حيث التقنية المستعملة لتداول المعلومات داخلها.

ثانيا: من حيث نوع المحتوى أو المادة الموجودة داخل هذا المجتمع الافتراضي.

الإصدار السادس - العدد الثاني والخمسون
تاريخ الإصدار: 2 – شباط – 2023م
www.ajsp.net
ISSN: 2663-5798

ثالثا: من حيث الهدف من انشاء هذه المجتمعات. تساهم العوالم النصية الافتراضية (Univers Textuels Virtuels) (منتديات النقاش، مواقع الدردشة، البريد الالكتروني...)، البصرية والصورية، في تشكيل أنماط جديدة من الجماعات ضمن تشكيل جديد يّعرّفه ميشال مافيزولي بالقبلية الجديدة (Neotribalisme) (مافيزولي، 2000). والقبليّة الجديدة هي حقيقة المجتمعات الافتراضيّة اليوم في فلك الويب، التي تنشط باستمرار محقّقة لأنماط مختلفة من التفاعل الاجتماعي، نكتفي بذكر أبرزها في ما يلي.

(أ) مجتمعات نشر المحتويات النصية:

وتُصنّف ضمن مجتمعات المحتوى، وهي مجتمعات متخصصة في نشر المحتويات النصية عبر مواقع تحتوي على مجموعة كبيرة من المستخدمين الذين يقومون بإنتاج المعنى (دراسات، مقالات، بحوث...) وهناك من يصنف هذه المواقع على أنها مجتمعات تحرير حر (Wiki)، لكن هذا النوع من المواقع لا يعتمد على معلومات مجردة بل أغلبها مقالات ورؤى ودراسات وبحوث تم صياغتها ذاتيا وبجهد شخصي وأكاديمي واضح.

ومن أمثلة هذا النوع موقع كنول (Knol) وهو عنوان مقتبس من كلمة (knowledge) أي معرفة وأطلق عام 2008، وهو موقع تابع لشركة جوجل وهو مجتمع نشر محتويات، يقوم فيه المستخدمون بنشر بحوثهم ودراساتهم وكذا كل المعلومات التي يرون أنها مهمة لشريحة معينة من المستخدمين الآخرين في مختلف المجالات السياسية الاقتصادية الاجتماعية التكنولوجية، الصحة والثقافة والعلوم وغيرها، وتسمح هذه الخدمة أيضا بالقيام بتعليقات ونقاشات حول هذه المواضيع.

(ب) مجتمعات التعليم الالكتروني (على الخط):

هي تجمعات على مواقع خاصة تفتح المجال للجمع بين المُتَعَلِم والمُعَلمْ أو أي شخص متخصص في المجال الذي يريد الطلبة الافتراضين تعلمه ضمن أقسام افتراضية، ويتمّ التعلّم خلالها باستخدام أدوات تعليمية سمعية بصرية، نصوص، وكذا تطبيقات تعليمية، فيقوم الطلبة بأخذ الدروس والمشاركة فيها وطرح الأسئلة على المعلمين والمختصين والنقاش مع وزملائه من المتعلمين عن بعد.

(ج) مجتمعات الواقع الافتراضي (Virtual Reality)

هي مجتمعات تنشأ داخل بيئة مستحدثة تختزل أبعادها من الواقع الطبيعي ويتم ذلك بواسطة تطبيقات حاسوبية، "وذلك عبر التفاعل الحاصل بين الكائنات الافتراضية/الواقعية المتفاعلة داخل هذه البيئة بواسطة شاشة الحاسب أو السماعات المجسمة للصوت أو النظارات. وهي تعتمد على تقديم صورة مشابهة للواقع في الأماكن لا يمكن للإنسان الوصول إليها أو إنشاؤها، فهو عبارة عن عالم سحري متفاعل"(مارك رايش،2006)، فهذا العالم يخلق ما يسمى التواجد الحميم أو الانغماس (Immersion) داخل هذه البيئة وهذا ما يجعل كائناته (المستخدمون) يشعرون بالارتباط لهذا العالم، فالمستخدم يستطيع التأثير في هذا الواقع والاحتكاك بالمستخدمين الآخرين وكذا التأثر بهم.

الإصدار السادس - العدد الثاني والخمسون
تاريخ الإصدار: 2 – شباط – 2023م
www.ajsp.net
ISSN: 2663-5798

ومن أمثلة الواقع الافتراضي: موقع الحياة الثانية (www.secondlife.com)، وهي عبارة عن برمجيات تسمح بالقيام بزيارات افتراضية لعدد كبير من المواقع، قام بإنشائها مجموعة من مهندسي المعلوماتية على رأسهم المهندس "أنشي شونغ" (Anshe Chung) (www.anshechung.com) والحياة على هذا النوع من المواقع يشابه إلى حدّ كبير الحياة الواقعية فبإمكان الزائر العمل وشراء الحاجيات وابتياع قطعة أرض والزواج وغيرها. (عباس مصطفى صادق، 2008، ص47).

(ج) مجتمعات البث الإلكتروني (البودكاست) (Podcast):

فهي مواقع اجتماعية تضمن لأفرادها مساحة للبث الشبه إذاعي أو البث السمعي البصري (Streaming)، ويكون البث فيها مباشرا أو مسجلا، لمواد منتجة ذاتيا أو يقوم المستخدمون بإعادة إنتاج مواد منتجة سابقا مثل (أفلام برامج أو أشرطة وثائقية...)، ومثال ذلك مواقع (Streamiz) للبث المسجل للأفلام والأفلام الوثائقية و(Justin) للبث المباشر والآني، أما مواقع البث غير الأني والتي تتضمن مواد سمعية أو سمعية بصرية أنتجت أو أعيد إنتاجها أو بثها، مثال ذلك اليوتيوب (Youtube) والدايلي موشن (Dailymotions) ، بالنسبة إلى موقع اليوتيوب فهو أحد أشهر المواقع الإلكترونية على شبكة الإنترنت و"تقوم فكرة الموقع على إمكانية إرفاق أي ملفات تتكون من مقاطع الفيديو على شبكة الإنترنت دون أي تكلفة مالية، فبمجرد أن يقوم المستخدم بالتسجيل في الموقع يتمكن من إرفاق أي عدد من هذه الملفات ليراها ملايين الأشخاص حول العالم، كما يتمكن المشاهدون من إدارة حوار جماعي حول مقطع الفيديو من خلال إضافة التعليقات المصاحبة، فضلا عن تقييم ملف الفيديو من خلال إعطائه قيمة نسبية مكونة من خمس درجات لتعبر عن مدى أهمية ملف الفيديو من وجهة نظر مستخدمي الموقع .وطبقا لتصنيف أليكسا العالمي فإن موقع يوتيوب يأتي في المركز الثالث من حيث أكثر المواقع العالمية مشاهدة، بعد كل من: ياهو، وجوجل" (رضا عبد الواحد أمين، 2009 ، ص520).

(د) مجتمعات الصحة الالكترونية (E-health):

هي مجتمعات يقوم المشتركون فيها بالنقاش والتحاور حول الحياة الصحية والتعامل مع الحالات المرضية المتنوعة بحضور مختصين وأطباء يمكنهم الإجابة عن أسئلة السائلين، لكن أهم التفاعلات تكون بين المستخدمين العادين الذين يطرحون انشغالاتهم وتجاربهم ويتناقشون حولها ليعطي كل واحد منهم الحلول التي ساعدته على تجاوز المشكل الصّحي الخاصّ به.

(هـ) مجتمع المدونات:

تستخدم كلمة "مدونة" العربية كمقابل للكلمة الإنجليزية (blog) وهي اختصار لكلمتي (Web log) والتي تعني سجل الشبكة "وقد اشتقت الكلمة من فعل دون، تدوين، مدونة ليصبح اسم الفاعل منها مدون"، وهناك العديد من التسميات التي استخدمت كمقابل لكلمة (Blog) منها: البلوجز، البلوغز، المذاكرات الإلكترونية، المدونات الشخصية،

يوميات الإنترنت، السجل الشخصي، المعارضة الإلكترونية، الصحافة الإلكترونية...وغيرها الكثير من التعريبات التي وردت في كتابات المؤلفين العرب عن المدونات الإلكترونية، إلا أن "مدونة" هو التعريب الأكثر قبولاً وانتشاراً واستخداماً لهذه الكلمة حتى الآن (شيماء اسماعيل واخرون،2007).

استقبلت الإنترنت المدونات الإلكترونية أو بلوج (Blogs) كأحد مصادر المعلومات التي فرضت نفسها بقوة وسرعة انتشارها على الشبكة العنكبوتية العالمية الويب (Web)، وفرت له الإنترنت المناخ المناسب من الأجهزة والبرامج اللازمة للتشغيل والبحث ومواقع في البيئة العنكبوتية الويب، بشكل يتناسب مع الاحتياجات المتطورة للمستفيدين منها؛ حيث تجاوزت المدونة الإلكترونية كل الحواجز الزمنية والمكانية والرقابية على المعلومات التي لا تجد قبولا سياسيا أو دينيا أو اجتماعيا في بلد مّا.

كما أن المدونات كمصدر جديد للمعلومات على الشبكة يتسم بالتراكم والزيادة المستمرة والسريعة ثانية بعد الأخرى على عكس الأشكال التقليدية الأخرى من مصادر المعلومات وذلك يعني وجود محتويات لمصادر لا متناهية وفي الوقت ذاته، تتيح هذه المحتويات القدرة على المشاركة والانخراط المدني في عمليات الإخبار في المجتمع.

(ز) مجتمعات التشابك الاجتماعي (الشبكات الاجتماعية):

مواقع الشبكات الاجتماعية سبقت ظهور مصطلح الويب 2.0 بكثير إلا أنها تعد من ضمن تطبيقات الويب 2.0، لكن بيئة الويب 2.0 أضافت خصائص جديدة مميزة للشبكات الاجتماعية جعلتها أكثر تفاعلية فلم يعد الموقع الاجتماعي مجرد ملف بيانات المستخدم فقط بل أمكنه الانضمام لشبكات عديدة داخل المجتمع الواحد وتكون هذه الشبكة لجهة العمل أو الجامعة التي تعلم فيها...الخ، أصبح بالإمكان مشاركة الأصدقاء في الصور والفيديو والأحداث والمناسبات الخاصة. (محمود عبد الستار،2011).

ومن تعريفات الشبكات الاجتماعية: أنها "أماكن للتجمع على الخط المباشر تشجع أعضائها على بناء شبكات من أصدقائهم ومعارفهم" (Leonard , 2004)، فهي مجتمعات على الخط المباشر تقوم بدعم الاتصال بين الأفراد عن طريق شبكات من الأصدقاء الموثوق فيهم، وتقدم مكانا لتجمع الأفراد على الخط المباشر، وإقامة علاقات جديدة أو للتعرف على أفراد آخرين في نفس مجال عملهم (Mew, Lionel Q. L ،2009 ،p295.) فهي تلك المواقع التي تمكّن الأفراد من إنشاء شبكات اتصال بأفراد آخرين، وعلى الرغم من أنها شبكات اجتماعية إلا أنّ الأفراد يمكن أن يتصلوا ببعضهم لأسباب شخصية أو مهنية سواء كانوا على معرفة بهم أم لا. (Kay, Russell. Quick ،2007 Study).

(ح) مجتمعات التحرير الحر (الويكيز).

الويكيز (Wiki's) هو أحد تطبيقات (Web 2.0) ويُعدّ أبسط قواعد البيانات التي يمكن أن تعمل على شبكة الإنترنت. والويكي هو موقع انترنت قائم على مبدأ المشاركة الجماعية والتعاون على تطوير محتوى المواقع، ويسمح

الويكي لمشتركيه أن يقوموا بصورة جماعية بتعديل محتوياته، حذفها أو الإضافة إليها حسبما يرى المستخدمون أنفسهم دون أي قيود في الغالب.

ومصطلح ويكي (Wiki) كلمة مأخوذة من لغة شعب جزر هاواي الأصليين وهي تعني بسرعة، وقد استخدمت في مجال الإنترنت للتعبير عن سرعة الكتابة في الموسوعات الحرة. وكان أوّل ظهور لتطبيقات التأليف الحر في عام 1995 حيث قام كل من وارد كونيجام (Ward Cunnigham) وبو ليوف (Bo Leuf) بإنشاء أوّل موقع ويكي وهو (Wiki Wiki Web) والذي شكّل مجتمعاً متعاوناً مفتوحاً للجميع حيث يمكن لأيّ شخص أن يشارك في تطوير وزيادة محتويات الموقع (محمد خليفة، 2011). إنّها مواقع تسمح للمستخدمين بإنشاء أو تعديل أي صفحة في موقع ويب. وهذا ملمح مثير من حيث أنه يشجع على الاستخدام الديمقراطي للويب ويعزّز حرية تكوين المحتوى من قبل المستخدمين غير التقنيين.

يستعين التحرير الحر بما يسمى بالذكاء الجمعي (Intelligence Collective) والذي يساهم فيه أفراد أو المستخدمون فيمكن المستخدم من التعليق على المعلومات ونقدها وتكملتها أو إثرائها أو الإعلان عنها والتحذير منها بما يؤدّي إلى حذفها أو تجاهلها.

(ح) مجتمعات الشراء الالكتروني

وهي مجتمعات يميّزها السلوك الشرائي وأيضا سلوك البيع المؤسساتي، ويكون الدفع في هذه المجتمعات الكترونيا بطريقة تحويل الأموال عبر شركات متخصصة أو عبر بطاقات التأمين. ولا يقتصر النشاط ضمن هذه المجتمعات على البيع والشراء والإشهار فقط، بل يتعدى ذلك إلى تبادل الآراء والتجارب وإعطاء التقييمات حول جودة السلع وكذلك مقارنة أسعارها.

(ط) مجتمعات الاهتمامات المشتركة:

المشاركة في المجتمع الافتراضي من خلال تشكيل مجموعات افتراضية في مختلف مجالات التخصص كمجتمع الأطباء ومجتمع المهندسين والأساتذة وغيرهم، "ويتيح المجتمع الافتراضي للمستخدمين الشعور بوجودهم في بيئة مختلفة تماما للواقع المادي أو الواقع الحقيقي وتمكنهم من تبادل الخبرات والمعارف مع الآخرين الذي ينتمون لنفس البيئة الافتراضية أو المجتمع الافتراضي" (محمد لعقاب،2007، ص 55).

(ي) مجتمع التفضيلات (Social Bookmarking)

المفضلة الاجتماعية هي طريقة لمستخدمي شبكة الإنترنت لتبادل، ومشاركة وتنظيم وبحث وإدارة مواقع مفضلة لمصادر شبكة الإنترنت، خلافا لمشاركة الملفات فالمصادر بحدّ ذاتها ليست مشتركة، إلا أنّ المفضلة تشير وتعود لتلك المصادر. إنّها عبارة عن شبكة تفاعلية واجتماعية، يتم فيها تبادل مشترك للمفضلات الفردية المفهرسة.

(ك) مجتمع المكتبات الالكتروني

AJSP
المجلة العربية للنشر العلمي
الإصدار السادس - العدد الثاني والخمسون
تاريخ الإصدار: 2 – شباط – 2023م
www.ajsp.net
ISSN: 2663-5798

وهي مجتمعات خدماتية يمكن من خلالها الاطلاع على نسخ الكترونية لكتب ووثائق على الخط أو عن طريق تحميل الكتب المتوفرة بطريقة مجانية أو مقابل دفع رسوم التسجيل أو دفع ثمن النسخة الالكترونية، وتفتح هذه المجتمعات المجال للنقاش والتعريف بهذه الوثائق، مثل موقع ايسو (Issuu).

(ل) مجتمعات (مواقع) تقاسم محتويات (Share Site)

وهي مواقع تسمح بتقاسم أو تشارك كل أنواع الملفات والمواد (الفيديو الصور وكل أنواع المعلومات ومختلف أشكالها) ومن أمثلة ذلك موقع (Mediafire) و(Etorent)، فيقوم المستخدمون بإدراج مواد مختلفة الأشكال والأنواع على هذا النوع من المواقع وذلك لتخزينها وتقاسمها مع مستخدمين آخرين.

(م) مجتمعات الأخبار والقوائم البريدية

القوائم البريدية هي مواقع اجتماعية يتم التسجيل فيها وذلك قصد الاستفادة من الخدمات الإعلامية التي توفرها والتي تتميز بالسرعة والكم الكبير من المعلومات التي تمس الكثير من الجوانب والمواضيع، وتمكن هذه المواقع المسجلين التعليق على هذه الأخبار وخلق نقاشات حولها، وهذا ما يخلق نوعا من التفاعل داخلها.

(ن) مجتمعات اللعب الإلكتروني

وهي مجتمعات يتمّ إنشاؤها بطرق متقدمة، وذلك بهدف جمع مجموعة من الأفراد حول قصة ترفيهية خيالية يتشاركون في السيطرة على شخصياتها، وعادة ما تكون هذه القصص مجسّدة في خيالات ثنائية أو ثلاثية الأبعاد يمكن للاعبين أثناء ممارسة ألعابهم المفضلة التواصل فيما بينهم بطرق مختلفة.

ويري الباحث أن هناك العديد من الأنواع المستحدثة من المجتمعات الافتراضية داخل الفضاء الافتراضي، ومن المتوقع أن تظهر لاحقا أنواع أخرى، وذلك حسب نوع الحامل المعلوماتي المستعمل في تداول المعلومات عليها وكذا حسب نوع الأغراض المعلوماتية المستحدثة من أجلها، ونوع المعلومات المنشورة والمتداولة عبرها.

(6) الانحرافات الافتراضية

يمكن القول إنّ أن المجتمعات الافتراضية نزعت طابع المقاطعة بين الأجناس والأعراق واللغات...لكنها خلقت أنواعا أخرى من التجمعات والتكتلات أكثر حدّة في طابعها التكنو–اجتماعي، ومع أنّ هذا النوع من المجتمعات حديث العهد إلاّ أنّ قضايا عدّة تطرحها على الصعيدين الأمني والأخلاقي بالخصوص. ولعلّ أهمها وجود تجمعات متطرفة دينيا أو فكريا أو عرقيا وتكون في أغلب الأحيان امتدادا لمجتمعات موجودة في الحياة الطبيعية أو هي مولودة أساسا داخل الفضاء الافتراضي، تقوم بنشر أفكار ومعتقدات متطرفة مثال ذلك النازيون الجدد (New–Nazism) وجماعات كره الديانات (كره الإسلام)، ومجتمعات الانتقام الافتراضي...الخ) (،هواري،2018) ويتحدّث الكثير من المتتبعين عن أنّ المجتمعات الافتراضية تقوم بالتقليل من المساندة الاجتماعية أو التضامن الاجتماعي، "فتختزل المشاعر وتجعلها مجرد تفاعل الكتروني مع صور وتعليقات، حيث تزيد العلاقات الناتجة داخلها من فرص الاكتئاب والوحدة.

الإصدار السادس - العدد الثاني والخمسون
تاريخ الإصدار: 2 – شباط – 2023م
www.ajsp.net
ISSN: 2663-5798

فمع ظهور الإنترنت، دخلنا فيما أسماه دومينيك وولتن (Dominique Wolton) بالعزلة التفاعلية أو الوحدة التفاعلية (Solitudes Interactives)، وهو يرى أنه: "بإمكان الفرد أن يكون مستعملا ممتازا للأنترنت لكن لديه أكبر الصعوبات في أن يدخل في حوار مع من بجانبه في مقهى الانترنت" (حسيبة قيدوم، 2006، ص8). فهذا نوع من التناقض الاجتماعي بين الشخصية التي يملكها الفرد وتلك التي يثيرها تفاعله على الشبكة، فالعوالم الافتراضية النصية والأيقونية التي تحتويها الانترنت تقوم بتقريب المسافات وخلق علاقات بقدر ما تلهي الأفراد عن علاقاتهم الواقعية.

ومع زيادة فرص الحوار بين المجتمعات في كلّ أنحاء العالم عبر النظام التواصلي الشبكي الجديد، زادت مشاعر العزلة بين الناس. يروي أحدّ مستخدمي الشبكة عن تجربته الاتصالية والعزلة التي ولّدتها شبكة الإنترنت، يقول: "فعندما اكتشفت الفوائد المهنية للأنترنت من الدخول إلى مجموعات مناقشة فورية مع زملاء لهم نفس الاهتمامات العلمية والفكرية في كافة أنحاء العالم لاحظتُ أيضا أنني أصبحتُ أقضّي وقتا أقلّ مع أسرتي وأصدقائي" (أحمد محمد صالح،2001، ص21). ومن أهمّ ما يمكن ملاحظته داخل الفضاء الافتراضي عامة هو ظهور ما يسمى بالرويبضة الالكترونية "ونعني بها تلك الفوضى القائمة والجدل العقيم الدائر عبر وسائط الاعلام والاتصال الجديدة بصورة علنية، حول أمور عامّة دون تحديد نوعية ولا مستوى ولا هدف الأفراد الفاعلين في النقاش، وذلك باستغلال الحرية التي توفرها أدوات وتطبيقات الوسائط الجديدة والفضاءات العمومية مفتوحة المصادر، حيث تعتبر الرويبضة الالكترونية من مظاهر سوء استغلال الحرية التي يمنحها الفضاء الالكتروني للمستخدمين". (محمد امين عبوب،2017، ص13). وفي رؤية مغايرة تعتبر الرقابة والحجب اللذان تفرضهما جهات سلطوية حكومية أو تقنية على المجتمعات الافتراضية مشكلا يحدّ من فاعليتها، ويجعلها عرضة للحدّ من دورها في جميع المجالات ونزع صفة الحرية المعلوماتية عن مستخدميها، هذا ما يجعل هذا النوع من المجتمعات ضعيفة مقارنة بنظيرتها الطبيعية لأنها عرضة للانهيار في أي حين بسبب ممارسات عدائية أو تنظيمية (أمنية) أو حتى لأسباب تقنية تتعلق بالشبكات.ومحصّلة ما سبق هوّ أنّ واقع الفضاء السيبراني الجديد واقع معقد إلى أبعد الحدود، وهو بصدد التوسّع والانغماس أكثر فأكثر في العوالم اللامادية وستتزايد مع توسّعه العديد من المشكلات الأمنيّة والأخلاقيّة التي لن تحتويها الحلول الإلكترونيّة والإنسانيّة رغم نجاعة أساليبها.

ثانياً: الهوية الافتراضية Virtualidentity :

الهوية في اللغة تأتي بمعنى ذات الشيء وعند الفارابي هوية الشيء عينه وشخصه وخصوصية وجوده المتفرد الذي لا يقع فيه إشراك (عيد ،2002) والهوية الفردية هي تعرف الشخص شكله وإسمه وصفاته وسلوكه وانتماؤها المرجعي ، لكن مع انتشار الانترنت وظهور المجنمعات الافتراضية برزت شكلا تقمص الشخصيات الافتراضية من حيث السن والأنوثة والذكورة والدور الاجتماعي (رحومة ,2018) تعرف الهوية الافتراضية (Virtualidentity)وحسب موسوعة الويبwebopedia أنها الشخصية التي يتم إنشاؤها من طرف المستخدم

الإصدار السادس - العدد الثاني والخمسون
تاريخ الإصدار: 2 – شباط – 2023م
www.ajsp.net
ISSN: 2663-5798

الانسان الذي يعمل كصلة وصل بين الشخص الطبيعي والشخص الظاهري للمستخدمين وحسب هذا التعريف فإن الهوية الافتراضية هي السمات والمواصفات التي يقدمها الفرد الطبيعي للآخرين عبر الانترنت ، فتكون عملية الاتصال تتم بين ثلاثة أطراف وليس طرفين وهي : الشخص العادي والهوية الافتراضية والأشخاص الآخرين وتعرف الهوية الافتراضية في هذه الدراسة بأنها مجموع الصفات والرموزوالبيانات التي يستخدمها الأفراد في تقديم أنفسهم للآخرين في المجتمعات الافتراضية ويتفاعلون معهم من خلالها.

(1) المراهق والهوية والمجتمعات الافتراضية.

تعتبر فئة المراهقين أكبر فئة في المجتمع الإفتراضي، وما بين المجتمع الواقعي والمجتمع الافتراضي يعيش الشباب بين هويتين، هوية حقيقية يعرفون بها في مجتمعاتهم، وتعد بطاقة تعريفهم في المجتمع، وهوية افتراضية يبعرفون بها في المجتمع الافتراضي، وهي" الشخصية التي يتم إنشاؤها من طرف المستخدم الذي يعمل كصلة وصل بين الشخص الطبيعي والشخص الظاهري للمستخدمين وقد يتمثل الشباب الهوية الحقيقية في المجتمع الإفتراضي، ولكن الغالب أنهم يتجهون لتمثل هوية أخرى غير هويتهم الحقيقية، والأرجح أنهم يتمثلون بما يرغبون أن يتمثلوا به، "فاستخدام الإسم المستعار ، كقناع للذات قد يساعد في التعبير عن النفس بصورة أكبر ، لشعور المرء بمسؤولية خفيفة، وابتعاده عن الوقوع في روتين الواجبات والقواعد الإجتماعية للتعبير عن النفس "(كلثوم بيبيمون،2020) ، ومنه فقد تكون الذات الفاعلة في المجتمع الإفتراضي مزيفة لا تمت للواقع بصلة، كما قد تكون هذه الذات معبرة عن مضامين تبحث لها عن وجود في الواقع، ولكنها لا تجد لذلك سبيلا، إثر الضوابط الإجتماعية وقيود المجتمع النابعة من خص وصيته، فباعتبار أن مرحلة الشباب هي المرحلة العمرية التي يكَون فيها الفرد ذاته ويبني شخصيته ويبحث فيه ا عن استقلال ذاتي، فإنه في بحث مستمر للتخلص من القيود الاجتماعية، وهذا ما يوفره له المجتم كما أن هذا الاختلاف قد يعود لأسباب ذاتية كالخجل وضعف الثقة بالنفس، فالمجتمع ا لإفتراضي يع دلمتنفس الذي يتيح الفرصة للحديث بكل جرأة.ولكن هذا لا ينفي أن هناك من الشباب من يحافظون علىشخصياتهم في المجتمع الافتراض وغالبا مايكون هذا حين يكون التجول في هذا المجتمع لأسباب منطقية، فلا يتبنون إسما مستعارا بل يحتفظ وباسماهم الحقيقية يعرفون بهويتهم الحقيقية .فالأمر يتعلق بمواصفاتهم والغاية التي يسعونها.وفي ظل تجول الشباب في المجتمع الافتراضي سواء بهويتهم الحقيقية أو هويتهم الإفتراضية فهم يشكلون علاقات مختلفة، فكما يقوم المجتمع الواقعي على التفاعل الاجتماعي فكذا يقوم المجتمع الإفتراضي على التفاعل بين مختلف المستخدمين،" فالمجتمع الإفتراضي يجمع أشخاصا من كل أنحاء العالم، يقيمون فيما بينهم علاقات تعاون، تبادل معلومات وخبرات، ويجرون مناقشات ثرية خاصة في المواضيع الفكرية أوالعاطفية، أكثر مما هو عليه الحال في الحياة الواقعية "، ذلك أن المحادثات الإلكترونية تتيح للشبا بفرص التمثيل الذات بثقة أكبر،(مسعودة,2011) فمن مزايا المكان الإفتراضي نهاية فوبيا المكان، فالموانع التي تَحول دوناندماجه بشكل ايجابي في الواقع تختفي في المجتمع الإفتراضي، كالخجل

الشديد، ضعف الثقة بالنفس ،الخوف من الآخرين، والعاهات الجسدية والنفسية، مما يتيح لهم فرصا أكبر لإقامة علاقات أكثر، سوا ءكانت مع نفس بني الجنس أو الجنس الآخر، مع أفراد من نفس الثقافة أو ثقافة أخرى.والعلاقات الإفتراضية رغم استمرار بعضها إلى درجة التحول لعلاقات واقعية، فإن أغلبها هي علاقا تغير آمنة، فالجهل بمصداقية هوية كلا الطرفين يدع دائما مجالا للشك، وهذا ما يحدث مشكلات خاصة ما أرادو أن يلتقوا في الحياة الواقعية، وبخاصة إذا كانت العلاقات حميمية، ففي هذا الخصوص" راقب أحد الباحثين عدد خمسين حالة علاقة على الشبكة، من خلال غرف الدردشة، ولم تستمر سوى عدد ثلاث حالات أكثر من ستة أشهر .وتبين أن المشكلة تكمن في عدم المصداقية في تقديم الذات كما هي عل بالشبكة، إن الصدمة تأتي في ما بعد حين يجد المشارك أنه ربما وقع في علاقة مع أو حب أيقونة عل برأي هذا الباحث "، فهذه العلاقات تفتقر للثقة، مما يجعلها هشة قابلة للزوال في أي وقت، ووفق الباحث مايكل ستورا " فكما تبنى الصداقات في العالم الإفتراضي سريعا فإنها تنتهي بكبسة زر، يكفي أن يقر رالمرء أن ينسحب، ويقفل جهاز الكمبيوتر ليدخل عتمة النسيان سيسأل عنه أعضاء مجموعته ثم ينسو ن أنه وجد بينهم".(العلوي،2006)

(2) تأثير المجتمع الافتراضي على الشباب

إن التداول الافتراضي يجعل أطراف التواصل محل تنشئة إلكترونية، فما دام هناك تفاعل وتواصل فهنا تعلم لقيم جديدة وأفكار جديدة، من خلال مختلف المضامين التي يتعرض لها الشباب في هذا المجتمع، هذه المضامين التي تتعدد محتواها وقيمها وثقافاتها، مما يجعلهم عرضة للتجرد من ثقافتهم عن طريق تعلمهم لقيم جديدة تحل محل قيم مجتمعاتهم، فالثقافة ما هي إلا " معايشة الواقع انطلاقا من القيم ".(ساعد.2014)

والمجتمع الافتراضي باعتباره المجتمع الثاني لشباب اليوم، أضحى ذو تأثير كبير على حياتهم الواقعية ،سواء على مستوى العلاقات الاجتماعية أو على مستوى التفكير وثقافة الحياة بالنسبة للعلاقات فعلى الرغم من إتاحة هذا المجتمع لفرصة تشكيل العديد من العلاقات مع كلا ِالجنسين ومع مختلف الافراد من ثقافات مختلفة، إلا أنه بذلك أخرج الشباب من عزلتهم لينتهي بهم إلى عزلة جديدة عن المجتمع الواقعي، فصاروا على تواصل أكبر مع معارفهم في المجتمع الافتراضي عن تواصلهم مع معارفهم في المجتمع الواقعي، فأسسوا بذلك علاقات وهمية صارت أهم من علاقاتهم الحقيقية، وقد ظهرت إثر ذلك ظواهر إجتماعيةجديدة، من أبرزها ظاهرة الزواج والطلاق عبر الانترنت.

أما بالنسبة لتأثير المجتمع الإفتراضي في تفكيرهم وثقافتهم وقيمهم، فالشباب في هذا المجتمع يتلقون الرسائل بشكل انفرادي في سياق جماهيري ذي أبعاد مختلفة، بعيدا عن كل أنواع الرقابة والضوابط الإجتماعية، مما يجعلهم عرضة لرسائل أخلاقية، ولأفكار لا تتبع المنظومة القيمية لمجتمعاتهم، فيجدون أنفسهم محاطين بنماذج ثقافية متنوعة، مع الوقت والتفاعل المستمر معها يتبنون تدريجيا قيمها ومعانيها مما قد يؤدي بهم للعيش في عالم من الأوهام، يقودهم في نهاية الأمر للوقوع في اغتراب ثقافي وصراع بين ثقافتهم الأصلية وثقافتهم الإفتراضية،" فثقافة المجتمع الإفتراضي

الإصدار السادس - العدد الثاني والخمسون
تاريخ الإصدار: 2 – شباط – 2023م
www.ajsp.net
ISSN: 2663-5798

،ثقافة عابرة للهوية والقومية وتتميز بكونها ثقافة فرعية تختلف عن الثقافة الإجتماعية العامة للمجتمع فهذا النوع من الثقافة الفرعية يؤثربصورة مباشرة على مفردات الجماعة الإفتراضية فتغيرأسلوب حياتهم كما تؤثرعلى إدارة تسيير شؤون الحياة والممارسة اليومية لمختلف مظاهرالحياة(شابي 2016) ومما كان منتظرا من المجتمع الافتراضي هو التوحيد بين مختلف المجتمعات، ولكن" بدلا من أن يحدثالاندماج الثقافي بين الشعوب المختلفة ليتحول العالم إلى قرية عالمية كما زعم ماكلوهان نجد أنفسنامستقطبين إلى آلاف المقاطعات المنعزلة، يستخدم كل فرد وسيلته الخاصة، ويطور لغته التي تناسبه ،تزداد الفروق والاختلافات بدلا من ترسيخ التماسك والدمج في أمة واحدة(القوني 2021) "، فظهور المجتمع الإفتراضي بدل من أن يوحد ثقافات المجتمع جعل في المجتمع الواحد عدة ثقافات كلها تصب في قالب الثقافات الغربية، نتيجة للتعرض الانفرادي للرسائل مما يجعلها عرضة لعدة تفاسير فكما أشار بلومر " يمكن أ ن نفهم الموقف الواحد بشكل أو بمعنى مختلف من فرد إلى آخر__".و منذ ظهور المجتمعات الافتراضية وانتشارها ، طرح العديد من الباحثين تساؤلات حول كنه الفرد الافتراضي وطبيعة هويته وهل لها مدلولات وأبعاد وانعكاسات على الحياة الواقعية. وقد ذهب جملة من الباحثين إلى أن الاتصال عبر الانترنت يشجع علىإخراج وإظهار الذات الداخلية للفرد لأن نوع العلاقات القائمة فيها يعبر عنها أساسا عن طريق الفكر ؛ أما الجسد فلا يتدخل في أي حال من الأحوال ، فالهوية الشخصية للأفراد في المجتمع الحقيقي قد تتأثر بالعناصر المعيارية الاجتماعية وكذا بالعناصر الفيزيولوجية مما يؤدي إلى كبت الذات الداخلية ، أما العالم الافتراضي فإنه يتيح اتصالا قائما على التعبير عن الذات الداخلية وتحقيق الأنا الأعلى ، ويتيح أيضا تثبيطا للعناصر المعيارية للأنا الاجتماعي أو الذات الاجتماعية ، وهو ما قد يثري شخصيةالفرد ويرى باحثون آخرون كذلك أن المجتمعات الافتراضية تفسح المجال للفرد بأن يضع هويته محل استكشاف وتجريب ،أي بإمكانه أن يقدم نفسه كما يشاء وعلىالنحو الذي يريده وهو السلوك الذي قد يتعذر عليه في المجتمع الواقع ي ، حتى أن بعض العلماء أطلقوا على العوالم الافتراضية اسم "ورشات الهوية(Identity Work ") حيث يستطيع الفرد اكتشاف امكاناته وقدراته المختلفة .() وفي مقابل هذا الطرح ذي المنحى الإيجابي نجد هناك طرحا آخر يتخوف من أبعاد الهوية الافتراضية على الهوية الشخصية للأفراد ويرى أن العلاقات الاجتماعية الافتراضية في معظمها تجمعات خفيه مجهولة الهوية ، فالفرد الذي ينخرط في هذه التفاعلات له الحق أن يخفي نفسه تحت مسميات مختلفة,أو ينفصل من هويته ,وأحيانايدخل التفاعلات باسم مشهور من المشاهير ,وأحيانا باسم طائر من الطيور ,وأحيانا يدخل الذكور بأسماء الإناث والعكس ,وأحيانا ويدخل بأسماء فكاهية ... الخ فهوية الفرد أو شخصيته تختفي في ظل هذه التفاعلات بل وتتباين في قوالب عديده ، بالإضافة إلى سلخ الفرد عن هويته الشخصية فإن هناك نزوع في المجتمع الافتراضي وتفاعلاته إلي الفردية ,ويقصد بفكرة الفردية هنا الانعزال عن السياق الاجتماعي المحيط بالفرد ,فالفرد المنخرط في التفاعلات الافتراضية– حتي لو كانت جماعية –إلا انه يدخله بوصفه فردا من أمام شاشة كمبيوتر خاصة تأخذه من عالمها الواقعي إلي عالم افتراضي،

الإصدار السادس - العدد الثاني والخمسون
تاريخ الإصدار: 2 – شباط – 2023م
www.ajsp.net
ISSN: 2663-5798

يؤدي ذلك إلي نوع من أنواع الاغتراب ، مما يجعل الفرد يتفاعل انطلاقا من كونه فردا فيقدم في أكثر الأحوال آراءه وأفكاره وتصوراتهالشخصية وليست الاجتماعية ، ويتحرر من أي تبعية دينية واجتماعية وقيمية. ومن خلال الأطروحات السابقة تسعى هذه الدراسة إلى البحث في اشكالية علاقة الهوية الافتراضية بالهوية الحقيقية وكيف يتفاعل الأفراد داخل المجتمع الافتراضي وأبعاد هذا التفاعل على الحياة الواقعية قد أصبحت المجتمعات الافتراضية الشغل الشاغل لكل تركيبات المجتمع وفئات الأعمار والأجناس، ونتج عن تطوّرها حالات متفاوتة من تفكيك وتشتيت وانقطاع عن العالم الواقعي وانهيار العلاقات الاجتماعيّة، بل وتفكيك الهويّة وإضعاف الانتماءات الوطنيّة والأسريّة التقليديّة، وأثرت على تركيبة المجتمعات الفكرية والعمرية والأخلاقية وأصابت المجتمعات بتفكك عاطفي وحسي وبيئي لم تشهدها من قبل.العاقل ليس ضد التقنية وأدوات التواصل، ولكن ضد الإدمان عليها أو استخدامها بوجهها غير الحسن، لقد أصبحت المجالس بلا هوية تجمعها لأن كل فرد هناك يجذبه مجتمع افتراضي غير المجتمع الذي يجلس فيه، ولم تعد صورة الأسرة التي تعيش في بيت واحد كالسابق، فكلّ فرد منهمك في عالمه الافتراضي الخاص، وإذا بقي تأثير المجتمع الافتراضي على ما هو عليه فسيصبح المجتمع الفعلي بلا هوية وبلا انتماء وبلا أخلاق، مشردو الذهن فاقدو الهوية، لا هم لهم الا نقل ما تناقلته تلك المشاركات داخل تلك الاجواء غير المراقبة. وسيفلت الزمام من الصغير والكبير وسيكون قادم الزمان أسوأ من ماضيه. إن التغيرات السريعة التي تطرأ على المجتمع الافتراضي، وتعدد الصور والآليات التي يتواصل بها الأفراد في التفاعلات الافتراضية، وكثرة المتفاعلين في سياقها، وتفاوت أعمارهم، وارتباط تحولات هذا المجتمع بصناعة البرمجيات التي تتطور بشكل ملحوظ، وارتباطه بتكنولوجيا الاتصال، وبمجتمع المعلومات العالمي الآخذ في التشكل. كل هذا يجعل من الصعوبة التكهن بالصورة الأساسية للمجتمع الافتراضي في المستقبل، حيث ان هذا المجتمع لم تكتمل صورته بعد. لا يمكن إهمال دور مؤسسات الدولة حتى وان كانت التقنية أسرع من مجرد تداول الفكرة قبل تنفيذها. فالمجتمع الحقيقي قد ابتلعه المجتمع الافتراضي الذي نشأ لأغراض شتّى منها تخليص البشر من عزلتهم لكنه سينتهي بهم إلى عزلة جديدة عن عالمهم الواقعي. ومن الضرورة توعية الأسرة بأهمية دَورها في التنشئة الاجتماعية للفرد، وتنمية قدراتها للتعامل مع التطور المستمر في مجال الاتصال في الوقت الحاضر ، واعتمادها على أسلوب الحوار والنقاش وتبادل الآراء في التعامل مع الأفكار والاتجاهات التي تتضمَّنها والتعليق على المشاهد والآراء التي تحتويها للاستفادة من إيجابيَّاتها وتلافي سلبياتها. وبقدر ما يتوغل الشخص في المجتمع الافتراضي ويتعزز حضوره فيه ينفصل أكثر عن المجتمع الواقعي، ويضعف وجوده فيه، إلا أن الاعتدال في كل شيء هو الميزان، فالأغلبية استفادت كثيرا من تلك الوسائط ولكن تبقى المشكلة في الوصول إلى مرحلة الإدمان وهي من أهم المشكلات الشائعة بين أفراد المجتمعات الافتراضية، مما يسبب إشكالية حول مستقبل التفاعلات الواقعية في ظل الانخراط في التفاعلات الافتراضية ومستقبل التفاعلات الأسرية على وجه الخصوص في ظل المجتمع الافتراضي. وهنا يقع على الأسرة جزء كبير من المسؤولية لأنها المربي الأول للأجيال القادمة، لذا عليها

تدريب الأبناء على احترام الوقت، وتعليمهم تخصيص وقت محدَّد لكل نشاط. ليتحلى المرء بإرادة الانفصال عن الإنترنت وإغلاق الهاتف النقال أو جهاز الكمبيوتر، ليعيش المجتمع الواقعي. (عثمان ،2022)

ثالثاً:

- **ادوات الدراسة**

بعد الإطلاع على البحوث والد ا رسات السابقة تم اعداد أدوات البحث والتى اشتملت على:

مجتمع وعينة الدراسة وتكون من (23) عبارة وبعد تصميم الاستبيان قام الباحث بنشر الرابط في منتديين ومجموعتين بريديتين وعلى موقع الفايسبوك، من أجل الوصول إلى أكبر عدد ممكن من الأفراد

- **أجراءات الدراسة:**

مجتمع الدراسة المراهقين المشتركين فى المجتمعات الفتراصية

عينة الدراسة: عينة قصدية بلغت (60) من المراهقين المشتركين فى المجتمعات الفتراصية

منهج الدراسة: المنهج الو صفي التحليلي لمناسبتة لموضوع الدراسة

- **الوسائل الاحصائية:**

التكرارات والنسب المئوية

(1) معامل أر تباط بير سون لحساب الصدق والثبات.

(2) الفاكرونباخ ومعادلة سببير مان براون لتحقيق طول التجربه العينة.

(3) المتوسط والانحراف المعيارى لتحديد مستوى المتغيرات لدى أفراد العينة.

جمع بعض المعلومات عن المجتمعات الافتراضية وعن هويات الأفراد التي ينخرطون عبرها في التفاعل الافتراضي، ولأن مجتمع البحث هو من الكبر ما لا يمكن معه تطبيق الدراسة على جميع أفراده، فإن الباحث أستهد عينة من المستخدمين بغية استطلاع الظاهرة الرقمية، لذلك تم تصميم استبيان رقمي

ونشره عبر عدد من مواقع الويب.

AJSP
المجلة العربية للنشر العلمي
الإصدار السادس - العدد الثاني والخمسون
تاريخ الإصدار: 2 – شباط – 2023م
www.ajsp.net
ISSN: 2663-5798

نتائج الدراسة:

اولاً: المجتمع الافتراضي كواقع ا جتماعي جديد.

جدول(1)

توزيع العينة حسب عددالمجتمعات الافتراضية المشارك فيها

العضوية الافتراضية	العدد	النسبة
واحد	0	%0
اثنان	3	% 5.00
ثلاثة	8	%13.33
اكثر من ثلاثة	49	% 81.66
المجموع	60	%100

من خلال بيانات الجدول رقم (1) أن أغلب أفراد العينة مشتركون في أكثر من مجتمع افتراضي ، إذ بلغت نسبة الذين يشتركون ففي أكثر من مجتمع (100%) ، وجاء في الترتيب الأول لهؤلاء الاشتراك في أكثر من ثلاث مجتمعات حيث بلغت نسبتهم (81.66 %) ثم في ثلاث مجتمعات بلغت نسبتهم (13.33%) ثم في مجتمعات حيث بلغت نسبتهم (5.00 %). وهذا يشير الى إقبال المراهقين للإشتراك في أكثر من مجتمع ويمكن القول إن الاشتراك في المجتمعات الإفتراضية أصبح أمرا عاديا ومرغوبا عند الأفراد خصوصاً المراهقين.

كما تكشف مدى مركزية الانترنت وقيمته في الحياة الاجتماعية الجديدة، حيت أصبح واق اجتماعي جديد يجب التعامل معه. وفالمجتمع الافتراضي من خلال الانخر اط في عوالم الانترنيت أصبح عالماً جديداً، له وجوده وقيمة بجانب العالم الواقعي والمعيش، وهو ما يجعل الفرد المنخرط في العالم الافتراضي يملك وجود وتواجد مزدوجا بين الواقع المعيش والواقع الافتراضي حيث أصبح يغطي مجمل أنشطة الإنسان العملة الافتراضية – التسوق الافتراضي – العلاقات الافتراضية – السياحة الافتراضية –العنف الافتراضي المكتبات الافتراضية – الزواج الافتراضي. قد أدت عملية رقمنة العالم إلى نزع الواقعية عن الواقع الاجتماعي الصلب، وأصبح من الصعب التحكم فيها، وهناك من يشبه هذه الفضاءات الافتراضية بالثقب السوداء التي تبتلع كل شئ بما فيها الواقع الاجتماعي المحسوس. بهذا يصبح الفضاء الافتراضي باعتباره مجال جديدا لبناء الهويات، من خلال بناء شبكة جديدة من العلاقات والقيم، أي ان الفرد

AJSP
المجلة العربية للنشر العلمي
الإصدار السادس - العدد الثاني والخمسون
تاريخ الإصدار: 2 – شباط – 2023م
www.ajsp.net
ISSN: 2663-5798

يملك القدرة على إعادة تشكيل الهوية الجديدة للمواطن السايبري وتقويض مفهوم المجتمعات المحلية، بما في ذلك المفاهيم والأسس الصلبة التي يبنى عليها المجتمع المحلي الصلب مثل القيم والزمان والمكان والعلاقات الاجتماعية والتقاليد والأعراف الاجتماعية، وهو ما يتيح للفرد المنخرط إمكانية تغيير وتزييف واقعه بناء على إرادته.

جدول (2)

توزيع العينة حول المدة التي يتواجد فيها المفحوص في عالم الانترنيت

مدة االاستعمال اليومي	العدد	النسبة
اكثر من 5 ساعات	30	%50
مابين 3–5 ساعات	20	%40
مابين 3–5 ساعات	6	%%6
مابين 3–5 ساعات	4	%4
استعمال في المناسبات وليس يوميا.	0	%0

النتائج تكشف أن الانخراط في عوالم الانترنت وفي شبكات التواصل الافتراضي أصبح واقعاً يومياً، وجزءمن الحياة اليو مية هو ما يكشف أن هناك تحوّال عميقا مس بنينة المجتمع وعلاقته بالافراد، أي الانتقال من العالم الواقعي إلى العالم الافتراضي وان هؤلاء يقيمون في الواقع فقط من أجل ما هو طبيعي وبيولوجي، ثم ينتقلون إلى عالم الحرية والمرونة والإباحية وكل ما تبحث عنه الذات. فالمنخرطون في شبكات وفضاءات الانترنت يعيشون عالمين متناقضين: عالم الضرورة وهو العالم الطبيعي حيت الحاجات الأساسية مثل الأكل والشرب والنوم وقضاء الحاجات وعالم الحرية أي إلى شبكات التواصل الافتراضي.

AJSP
المجلة العربية للنشر العلمي
الإصدار السادس - العدد الثاني والخمسون
تاريخ الإصدار: 2 – شباط – 2023م
www.ajsp.net
ISSN: 2663-5798

ثانياً: ماهو طابع المجتمعات الافتراضية.

جدول(3)

توزيع العينة حسب نوع المجتمعات الافتراضية

النوع	بريدية	الإجتماعية	غرف الدردشة	الألعاب الافتراضية	متنوعة	مجموع
العدد	19	15	17	1	8	60
النسبة	31.66	%25	28.33	%1.66	13.33	%100

جدول رقم(4)

توزيع العينة حسب طابع المجتمعات الافتراضية

الطابع	مهنى	أكاديمي	ترفيهي	ثقافي	ديني	سياسي	متنوع	اجتماعى	مجموع
العدد	11	5	5	12	2	1	6	18	60
النسبة	18.33%	%8.33	%8.33	%21.66	%3.33	%1.66	%10	%31.66	%100

نلاحظ من الجدول رقم (4) أن نسبة % 21.66 من الأفراد يفضلون المجتمعات ذات الطابع الثقافي ثم العام بنسبة % 20 يليه الطابع المهني بنسبة
18.33%، وذلك قد يعود إلى طبيعة الانترنت كوسيلة تثقيفية متنوعة ومفتوحة على العالم.

AJSP
المجلة العربية للنشر العلمي
الإصدار السادس - العدد الثاني والخمسون
تاريخ الإصدار: 2 – شباط – 2023م
www.ajsp.net
ISSN: 2663-5798

ثالثاً : ماهي دوافع الأفراد للإنخراط في المجتمعات الافتراضية؟

جدول(5)

توزيع العينة حسب دوافع الانضمام للمجتمعات الافتراضية

الدافع	علاقات	تبادل الاراء	إثبات الذات	ممارسة هوايات	التثقيف	التعاون	أخري	المجموع
العدد	5	24	7	4	6	10	4	60
النسبة	%8.33	40	11.66	6.66	%10	16.66	6.66	100%

بقراءة نتائج الجدول رقم (5) يتضح أن % 40 من أفراد العينة كان دافعهم للإنضمام في المجتمعات الافتراضية هو الحوار وتبادل الآراء والأفكار ثم التعاون بنسبة 16.66 يليه إثبات الذات بنسبة% 11.66 ، ومنه يمكن القول أن البحث عن مكان في المجتمعات الافتراضية عن طريق ابداء الرأي وإظهار القدرات هو الدافع لانضمام الرئيسي.

رابعاً : ما طبيعة ونوع التحولات المحدثة في نسق هوية وشخصية مستخدمي شبكات المجتمعات الافتراضية

جدول(6)

توزيع العينة حسب وجود شعارات مشتركة بين أعضاء المجتمعات الافتراضية

وجود شعار	العدد	النسبة
نعم	31	51.66
لا	29	48.34

نلاحظ من الجدول رقم (6) أن % 51.66 من العينة صرحوا بوجود شعارات مشتركة بين أعضاء المجتمعات الافتراضية وهو ما يعكس سعي هذه المجتمعات لأن تكون وحدة وقوة وأن يجمع أعضاؤها شعور الانتماء المشترك عن طريق الشعارات ، بينما % 48.33 لا تستخدم شعارات مشتركة ربما لإبقاء باب الاشتراك مفتوحا للجميع أو أنها تستخدم أمورا أخرى لتوحيد الأعضاء.

جدول(7)

توزيع العينة حسب الهوية التي تعكسها الشعارات

الهوية	دينية	وطنية	معرفية	ثقافية	لغوية	عالمية	لا هوية	أخرى	المجموع
العدد	5	3	13	7	0	1	1	30	60
النسبة	16.12		41.93	22.58	%1	%3.22	3.22		%100

من خلال نتائج الجدول رقم (6) نلاحظ **أن** أغلب الشعارات المشتركة بين الأعضاء تعكس هوية ما ، إذ أن نسبة التي لا تعكس أي هوية ضئيلة جدا وهي3.22%،والباقي أي حوالي 97 % تعكس هوية ، تأتي الهوية المعرفية في المرتبة،الاولى الأولى بنسبة 41.93 % تليها الثقافية بنسبة 22.58 % ثم الدينية بنسبة 16.12

جدول:(8)

توزيع العينة حسب نوع الاسم المستخدم:

الاسم المستخدم	الاسم الحقيقي	أسم مستعار	أسماء عدة	حقيقي مع مستعار	مجموع
	25	15	5	15	60
	41.66	25	8.33	25	%100

تشير معطيات الجدول رقم (8) إلى أن أغلب الأفراد يستخدمون الاسم الحقيقي أو جزء منه في المجتمع الافتراضي بصورة دائمة بنسبة % 41.66 أو أحيانا %مع اسم مستعار بنسبة % 25 ، بينما يستخدم % 25 اسما مستعارا واحدا و8.33 عدة أسماء مستعارة

AJSP
المجلة العربية للنشر العلمي
الإصدار السادس - العدد الثاني والخمسون
تاريخ الإصدار: 2 – شباط – 2023م
www.ajsp.net
ISSN: 2663-5798

خامساً : كيفية نظرة الأفراد لهوياتهم الافتراضية وتفاعلهم في المجتمع الرقمي

جدول(9)

توزيع العينة حسب النظرة للهوية الافتراضية

النظرة	متطابقة الواقع	مع عكس الواقع	خيالية	مثالية	الخفية	اخرى
العدد	35	0	8	2	7	8
النسبة	58.33	0	13.33	03.33	11.66	13.33

بتحليل معطيات الجدول رقم (9) يتبين أن أكثرية الأفراد المبحوثين يرون أن هوياتهم الافتراضية متطابقة مع هوياتهم الواقعية بنسبة 58.33 % ، وأما الذين يرون أنها تمثل ما يريدون أن يكونوا عليه أي الذات المثالية أو الذين لهم نظرة أخرى فنسبتهم 13.33 % ، والذين يرون أنها تمثل هوياتهم الحقيقية الخفية فنسبتهم11.66% ، وجاءت في المرتبة الأخيرة نسبة الذين يعتقدون أنها خيالية لا وجود لها.

هل تسعى الهوية الافتراضية إلى الانسلاخ عن قيم المجتمع ومعاييره أم تراعيها داخل المجتمع الافتراضي؟

جدول (10)

:توزيع العينة حسب النشاط في الموقع الحقيقي والمجتمع الافتراضي

المقارنة	أكثرفعالية	أقل فعالية	لا فرق	أخرى	مج
العدد	20	12	24	4	60
النسبة	33.3	20	40		100

بقراءة بيانات الجدول رقم (10) يتضح أن 40 % من الأفراد المبحوثين لا يرون وجود فرق بين نشاطهم في المجتمع الحقيقي ونشاطهم في المجتمع الافتراضي، بينما يرى 33.33 % أن فعاليتهم تزيد في المجتمع الافتراضي ، وصرح 20 %أن فعاليتهم تقل في المجتمع الافتراضي ، ويمكن القول عموما أن المجتمع الافتراض يشجع على التفاعل وإظهار الذات إما بصورة مساوية للمجتمع الحقيقي أو بصورة أفضل.

AJSP
المجلة العربية للنشر العلمي
الإصدار السادس - العدد الثاني والخمسون
تاريخ الإصدار: 2 – شباط – 2023م
www.ajsp.net
ISSN: 2663-5798

جدول (11)

توزيع العينة حسب طريقة التصرف في المجتمع الافتراضي

	بصورة أفضل	بصورة أسوأ	لا فرق	أخرى
التصرف	21	5	29	5
	35	8.33	48.33	8.33

توضح نتائج الجدول رقم (11) أن % 48.33 من الأفراد يرون أنهم يتصرفون بصورة واحدة سواء في المجتمع الواقعي أو في المجتمع الافتراضي فلا فرق بينهما، بينما يرى % 35 منهم أنهم يتصرفون بصورة أحسن في المجتمع الافتراضي ، وصرح % 08.33 أنهم يتصرفون بصورة أسوأ ، ويمكن القول أن النتائج منسجمة مع النتائج السابقة وأن المجتمع الافتراضي يشجع على إثبات الذات وإظهار القدرات

سادساً : ماهي سلبيات و إيجابيات العالم الافتراضي.

جدول (12)

توزيع العينة حسب أبرز إيجابيات العالم الافتراضي

لايجابيات	غ/ المظهر	الصراحة	أخفاء الهوية	أنعدام المسؤلية	تخلص من نظرة المجتمع	العالمية	أخرى	مج
العدد	21	12	2	1	7	10	7	
النسبة	35	20	3.33	1.66	11.66	16.66	11,66	

نلاحظ من خلال النتائج المتوصل إليها في الجدول رقم (12) أكثر أفراد العينة يرون أن أبرز إيجابية للمجتمع الافتراضي هي اعتماده على التواصل الفكري وليس على المظهر بنسبة % 35 تليها صفة العالمية بنسبة 16.66 %ثم التخلص من قيود المجتمع ونظرته بنسبة % 11.66 ، وهذا يدل على أن الأفراد يريدون إثبات هوياتهم وقدراتهم الداخلية بعيدا عن تأثير عناصر الحضور الفيزيائي كالمظهر واللون والهيئة وغيرها وهي أمور مهمة في الحكم على الشخص في المجتمع الحقيقي ممايؤكد رغبة الأفراد من التخلص من نظرة المجتمع و التي قد تكون غير موضوعية.

AJSP
المجلة العربية للنشر العلمي
الإصدار السادس - العدد الثاني والخمسون
تاريخ الإصدار: 2 – شباط – 2023م
www.ajsp.net
ISSN: 2663-5798

جدول(13)

سلبيات العالم الافتراضي

السلبيات	إخفاءالهوية	الثقة انعدام	افتقادالاحتكاك	المكان/الزمان	التشجيع على المحظورات
العدد	25	12	4	3	6	10
النسبة	41.66	20	6.66	5	10	16

بقراءة نتائج الجدول رقم (13) يتضح أن أغلب الأفراد يرون أن أبرز سلبيات العالم الافتراضي هي إخفاء الهوية بنسبة % 41.66 تليها انعدام الثقة والصدق بنسبة20%هو ما يشير إلى أن الغالبية لا تعتبر إخفاء الهوية ميزة إيجابية تتيح لهم فعل ما يشاؤون بل يعتبرونها شيئا سلبيا قد يعيق تفاعلهم الافتراضي وإظهار هوياتهم وقدراتهم، يشجع على فقدان الثقة والصدق، وهو ما ينسجم مع إجابات أفراد العينة السابقة والتي تدل على أنهم يسعون لاستخدام هوياتهم الافتراضية لدعم الهوية الحقيقية وإثبات الذات.

النتائج العامة:

كشفت نتائج الدراسة أن

(1) أصبح المجتمع الافتراضي وقعاً ملموسا يفضل الأفراد المبحوثين الانضمام إلى أكثر من مجتمع افتراضي كما أنهم يفضلون المجتمعات الافتراضية ذات البعدين العربي والعالمي وذات الطابعين الثقافي والعام، وهو ما يعكس سعي أفراد العينة للإنفتاح على المجتمعات الانسانية الأخرى خارج الإطار المحلي أو الوطني مع تمسكهم بالهوية العربية، كما يسعون للإنخراط في مجتمعات افتراضية ذات هوية محددة تنعكس فيالشعارات المشتركة بين الأعضاء.

(2) إن الانضمام إلى المجتمعات الافتراضية كان بدافع الحوار وتبادل الآراء بالدرجة الأولى، مما يؤكد سعي الأفراد إلى إثبات الذات ونشر الأفكار، كما أنه تحكمه الرغبة ووجود الراحة والتقبل والانسجام مع قيم الفرد وأفكاره.

(3) تمثل الهوية الافتراضية عند غالبية الأفراد انعكاسا لهوياتهم الحقيقية وهو ما يفسر تصريحهم ببياناتهم الحقيقية حول السن والجنس والمواصفات ووضع صورهم الحقيقية، كما يحاول البعض ربطها بالهوية الحقيقية عن طريق الاسم المستعار الذي يكون له دلالات شخصية غالبا وكذا وضع صور رمزية واتخاذ شعارات تحمل التوجه الفكري أو توجه آخر.

(4) هناك عوامل تزيد من فعالية الأفراد داخل المجتمعات الافتراضية وتزيد من تمسكهم بها، كما تعمل على إثبات هوية الأفراد وإظهار قدراتهم منها تقلدهم منصب في هذه المجتمعات وحصولهم على تقدير أو وسام اعترافا بجهودهم.

(5) يرى الغالبية أنهم عن طريق الهوية الافتراضية يكونون أكثر تفاعلا ونشاطا ومشاركة وأحسن تصرفا في المجتمع الافتراضي عنه في المجتمع الحقيقي ، وذلك لخصائص المجتمع الافتراضي الذي يرتكز على التواصل الفكري وليس على المظهر والانطباعات الأولى مثلما هو موجود في المجتمع الواقعي ، كما أنه أكثر تلقائية وصراحة لانعدام تعقيدات الاتصال المباشر الاجتماعية كالقيام ببعض الترتيبات أو العادات والمراسيم أو النفسية كالشعور بالخجل أو الارتباك وغيرها، إلا أن القدرة على إخفاء الهوية يعتبره الأفراد أمرا سلبيا ينقص من مصداقية الهويات الافتراضية ويشجع على اختراق الحدود الدينية والأخلاقية.

- **التوصيات**

(1) لفت انتباة المؤسسات التربوية الى ضرورة الاهتمام بتطوير مجالات الهوية لدى الطلاب

(2) بناء البرامج الارشادية المخصصة لبناء شخصية المراهق وتهيئة لدورة الاجتماعي

المراجع العربية:

بعزيز ابراهيم(2010)الاستخدام المفرط لوسائل الاتصال الحديثة من طرف الافراد والاثر والانعكاسات جامعة فرحات عباس صطيف االجزائر

بايوسف مسعودة، (2011) الهوية الافتراضية:الخصائص والأبعاد– دراسة استكشافية على عينة من المشتركين في المجتمعات الافتراضية–، مجلة العلوم الانسانية والاجتماعية، العدد 05 ، جامعة قاصدي مرباح ورقلة– الجزائر– ، فيفري.

هواري حمزة،2015 مواقع التواصل الاجتماعي وإشكالية الفضاء العمومي، مجلة العلوم الانسانية والاجتماعية، العدد 20.جامعة الجزائر،

حسينة قيدوم(2002) الانترنت واستعمالة فى الجزاير رسالة غير منشورة

كلثوم بيبيمون(2020) ، السياقات الثقافية الموجهة للهوية الرقمية في ضوء تحديات المجتمع الشبكي من التداول الافتراضي

محمد علي رحومة(2018) ، علم الاجتماع الآلي ،ط 1 ، المجلس الوطني للثقافة والفنون والآداب : الكويت–

محمد إبراهيم عيد– (2002) ، الهوية والقلق والإبداع ، ط 1 ، دار القاهرة للنشلر : القاهرة ، ص1

مروان عبد المجيد ابراهيم(2020) ،أسس البحث العلمي لإعداد الرسائل الجامعية ،ط 1 ، مؤسسة الوراق 4 .عمان

محمد (2014) .الإنسانية الاجتماعية، مجلة العلوم الاجتماعية، العدد السادس، جامعة باتنة، جانفي ، ص2

محمدشابي،(2020) التنشئةالاجتماعيةعبرالمجتمعات لافتراضي" مقاربةابستمولوجية"،مجلة التواصل في العلوم الإنسانيةوالاجتماعية1

ر.م .ماكيفرشارلزبيبج،(، 2000) المجتمع، ترجمة علي أحمد عيسى، مطبعة مصر، القاهرة ، ص –

شوقي العلوي، رهانات الانترنت، المؤسسة الجامعية للدراسات وللنشر و التوزيع، ط 1 2006

عبدالعال الديربى:2020 المجتمعات الافتراضية :التعريف ..التطور..الغايات، نقلا عن موقع

http://accronline.com/article_detail.aspx?id=9683/13h:54/13/04/2018

العدوني،(2020) مجلة إضافات، مقالة : السوسيولوجيا والمجتمع، لدى ألان تورين وبيير بورديو ، ص 33 علم الاجتماع، المفاهيم الأساسية، تحرير جون سكوت، ترجمة محمد عثمان، الشبكة العربية للأبحاث والنشر

المراجع الاجنبية

Rheingald Howard(1995)es communauté virtuelles addition–Wesley France paris p 2