

تأثيرات الانترنت على المستخدم، الواقع الافتراضي والعزلة الاجتماعية

وهيبة حنان عزوز

قسم علوم الإعلام والاتصال جامعة أحمد بن بلة - وهران، 1 azzouz.777@hotmail.com

تاريخ الإيداع: 2017/12/03

تاريخ المراجعة: 2018/09/18

تاريخ القبول: 2018/10/24

ملخص

لقد أحدثت الأنترنت تغيرات غير مسبوقة، شملت كل ميادين حياة الإنسان فضلا عن إنشائها لعالم بديل، جعل الافتراضية تعني الوجود بقوة، حيث منح الواقع الافتراضي انغماس المستخدم من خلال محاكاة المحيط الخارجي والعلاقات الإنسانية إلى حد ظهور علاقات جديدة، تميزت بالسهولة والسرعة، ليصل المستخدم إلى مرحلة التخلي عن جسده نحو جسد آخر متغير وديناميكي، إلى جانب خلقه لهوية جديدة خاضعة لطابع الاختيار والتحكم. هذا الوجود الجديد أنتج حتما آثارا على المستخدم بما فيه تغيير طريقة تفكيره، وتفاعله ونمط حياته وعلاقاته، حيث يتوجه الأفراد إلى المنصات والشبكات الرقمية من أجل القضاء على العزلة التي اعتبرت من أهم خصائص المجتمع ما بعد الحديث، بالرغم من ذلك، فإن انغماسهم تحت تمثيل آخر قد يزيد من هذه العزلة.

الكلمات المفتاحية: أنترنت، واقع افتراضي، عزلة اجتماعية، عزلة المستخدم.

*The effects of internet on the user, The Virtual world and social isolation***Abstract**

The internet brought about changes as never before, affecting all domains of the human life. It creates an equivalent world, a new space designed by the crossing of technology and personal relationships, it gives immersion possibilities and a simulation of the outside world, which allows the user to interact and move. The speed connection helps to simulate relationships between people; therefore, the user makes links easily, restfully and anonymously. It makes the user dependent on it, this dependence causes another isolation from reality, his environment and family.

Key words: Internet, virtual world, social isolation, user's isolation.

*Les effets de l'internet sur l'utilisateur, le monde virtuel et l'isolement social***Résumé**

L'internet a provoqué des changements sans précédent qui ont touché tous les domaines de la vie humaine. Il a créé un monde équivalent au monde réel, où le mot (virtuel) ne signifie plus l'existence probable, mais l'existence formelle qui a plus de force que l'existence elle-même. Sous une ère favorisant l'immersion dans ce monde équivalent, la société post-moderne se spécifie par le fracas des relations familiales, le changement du mode de travail et de production, ainsi que par la vie solitaire des individus qui se retrouvent dans un cercle fermé, où en cherchant à diminuer leur solitude, ils s'isolent encore plus dans un monde virtuel.

Mots - clés: Internet, monde virtuel, isolement social, isolement de l'utilisateur.

يعتبر الواقع الافتراضي من أبرز ما جاءت به التكنولوجيات، لكونه فضاء موازيا للواقع، وجامعا بين التقنية والعلائقية، حيث أصبحت الوسائل في ظله شفافة ليعوضها الاستخدام الذي أثر على الفرد بصفة حتمية، حيث حكمت فلسفة الويب 2.0 نمط تعامله وحياته بأكملها، إذ إن تجسيده على الواقع الافتراضي من خلال تخليه عن جسده أظهر نوعا جديدا من التمثيلات، كما أن اتخاذ لهويات تمنحه التحكم والتغيير، جعله يبني نفسه في هذا العالم، ليصبح مستخدما مرتبطا بهذه التمثيلات وبكل ما يصابها من تفاعل ومن علاقات قد تؤدي إلى انعزاله عن المحيط وعن المجتمع المتميز بسمات دفعته إلى المزيد من الانغماس، ليخلص بعزلة اتخذت خصائص جديدة، حكمت تعامل الفرد مع هذا العالم، وتكمن أهمية الموضوع في أنه ينتمي إلى البحوث التي تتجاوز النظر في العزلة بمعناها الأولي، والتي كانت محددة بسياق التعامل مع وسائل الإعلام التقليدية، نحو عزلة جسدية وفكرية ناتجة عن التعامل مع عالم آخر، فما الواقع الافتراضي؟ وما علاقته بالعزلة عند المستخدم؟ وقد تفرعت عن هذه الإشكالية عدة تساؤلات:

- ما المعنى الحديث لكلمة الافتراضية التي جاءت بها التكنولوجيات؟
- كيف يحاكي العالم الافتراضي المجتمع الإنساني بعلاقاته وتعاملاته؟
- ما أسباب الانغماس في الواقع الافتراضي؟ وما السمات الجديدة التي اتخذتها العزلة في عصر التعامل مع واقع آخر؟

ومن أجل الإحاطة بالموضوع تكونت هذه الأوراق البحثية من عدة محاور، ابتداء بالمحور الأول الذي خصص للإحاطة بمفهوم الواقع الافتراضي في جانبه التقني والإنساني، يليه المحور الثاني الذي طرحنا فيه فكرة حتمية الآثار الناتجة عن التعامل مع الواقع البديل، أما المحور الثالث فقد سلطنا فيه الضوء على أسباب انغماس الأفراد في الواقع الافتراضي الذي أنتج لديهم عزلة عن المحيط حسب العديد من الدراسات، ليأتي المحور الرابع الذي تطرقنا فيه إلى السمات التي تميز بها العصر الحالي، والتي زادت من انغماس الأفراد في واقع بديل، أما المحور الخامس فقد سلطنا فيه الضوء على ظاهرة العزلة التي اتخذت سمات جديدة بانخراط الفرد في عالم أتاح له وجودا دائما.

أولا: الإحاطة بمفهوم الواقع الافتراضي

تشير كلمة (واقع) *réalité* إلى خاصية الشيء الواقع والموجود حقيقة، تتاقضا مع الشيء الخيالي أو المتخيل⁽¹⁾، كما تشير *réalité* إلى *le réel* أو *l'actuel* المستمد من اللاتينية *res* أي *chose* (الشيء)، فما هو واقع أو حقيقي هو غير موجود نظريا فقط لكنه موجود فعليا، فيقال مثلا إن حقيقة هذا الشيء أو هذه الظاهرة ليس فيها شك، ومن مضادات *réalité* نجد *chimère*, *abstraction*, *légende*, *apparence*, *erreur*.⁽²⁾

أما كلمة (افتراضي) فهي ترجمة لـ *virtuel* التي تعادلها ألفاظ عديدة مثل *numérique*, *potentiel*, *fictif*, *irréal*⁽³⁾ وتعني كلمة *virtuel* أو *virtuelle* المشتقة من اللاتينية *virtus* أي *force* (قوة)، الشيء الموجود بالقوة فقط *qui n'existe qu'en puissance* أي الشيء الذي له الخصائص ليوحد، دون أن يكون موجودا في الحاضر⁽⁴⁾. كما تشير كلمة *virtual* في اللغة الانجليزية إلى نفس المعنى أي الشيء الذي يمتلك الاستعداد ليوحد، لكنه غير كائن حقيقة⁽⁵⁾.

وتعتبر الفلسفة بهذا للفظ (افتراضي) فهي ترجمة للفظ virtualis الذي استعمل لأول مرة في العصور الوسطى، لترجمة المفهوم الأرسطي للقوة⁽⁶⁾ dunamis، وموازة مع الاستعمال الفلسفي، تطور استعمال علمي للكلمة في ميدان البصريات ومجال الفيزياء، فالصورة (بهذا المفهوم) هي حقيقة غير ملموسة réalité impalpable أي رمز متعرف عليه من طرف العين فقط، لتكون صورة حقيقية لكنها افتراضية يمكن رؤيتها في واجهة بصرية، فهي صورة منتجة من طرف الآلة وغير موجودة خارجها⁽⁷⁾.

ليظهر استعمال آخر له علاقة بالإعلام الآلي حيث دلت الكلمة على مكونات نظام آلي، لها خصائص تختلف عن خصائصها المادية، مثل الذاكرة الافتراضية التي تحاكي الذاكرة الإنسانية لكن بسعات أكبر⁽⁸⁾، ثم تطور المفهوم ليعبر عن سيروية يمكنها بفضل تقنيات البرمجة أن تحاكي سلوكا باستقلالية عن المجال الفيزيائي المادي⁽⁹⁾، وأصبح مفهوم الافتراضي virtuel أو الافتراضية virtualité يحدد بنوع من التمثيل اللامادي المتميز بالمرونة والتحديث المستمر⁽¹⁰⁾.

في نفس السياق، ظهر اصطلاح الفضاء المعلوماتي cyberspace "المشتق من cybernetics⁽¹¹⁾ والذي استعمل في نفس الإطار، إذ كانت المحاولة الأولى لإيداعه في المعاجم على يد أحد كتاب الخيال العلمي (وليام جيبسون) عام 1994"⁽¹²⁾.

أما المعنى الحديث فقد جاء بتناقض بين الكلمتين (واقع وافتراضي) "لأن الشيء الافتراضي لا يتعارض مع الفعل ولكن مع الواقع، حيث إن الافتراضية والواقعية هما طريقتان مختلفتان للتعبير عن الوجود"⁽¹³⁾، فكيف للواقع الموجود الفعلي أن يكون افتراضيا غير فعلي، هذا ما يحيلنا إلى الاستخدام الحديث للافتراضية (موازة مع الواقع)، حيث تعني عبارة "virtual reality" المحيط الإلكتروني الذي ينشئه الكمبيوتر، ويجعله يظهر كأنه حقيقي⁽¹⁴⁾ وكأنه موجود⁽¹⁵⁾، لأنه "واقع يزيل حواجز المكان والزمن بغض النظر عن التوقيات والمسافات"⁽¹⁶⁾.

مما سبق، يمكن تحديد الواقع الافتراضي على أنه عبارة تجمع بين متناقضين، أتت بها التكنولوجيات الجديدة، حيث تم خلق عالم جديد مواز للعالم التقليدي، يمكن للمستخدم دخوله متحررا من قيود الزمن والمكان، ومن الوجود الجسدي، إنه عالم يحاكي ما يعرفه الإنسان بطرق تقنية، تجعله يحس بالحياة فيه، فهو واقع لأنه موجود، ولكنه افتراضي لأن الموجود فيه ليس موجود بالطريقة التقليدية، لكنه موجود بواسطة التقنيات، واقع ينشطه المستخدم ويتفاعل فيه، حيث ربط بثلاث(3) خصائص: الانغماس l'immersion، والتفاعل l'interactivité وأخيرا تلاقي العناصر المنخرطة في هذا الواقع possibilité de rencontrer d'autres sujets en immersion⁽¹⁷⁾.

نفهم من هذا أنه مكون من جانبين: الجانب التقني المتمثل في محاكاة المحيط الخارجي، والجانب الإنساني (الاجتماعي) المتمثل في الهويات، والعلاقات الافتراضية، والجماعات واللقاءات الافتراضية التي تحاكي السلوكات الاجتماعية التقليدية.

1- الواقع الافتراضي في جانبه المحاكي للمحيط الخارجي:

"تعتمد تقنية الواقع الافتراضي على ما يعرف بتقنية التصوير أو الاستعراض ثلاثي الأبعاد 3D"⁽¹⁸⁾ هذه المحاكاة التي تتم في طول وعرض وعمق. توفر القدرة على الأخذ والرد عن طريق سماع الأصوات واللمس والنظر في وقت أني بفضل الإدراك الحسي⁽¹⁹⁾ بالتالي يكون الجسد متعاملا بصفة كاملة مع الافتراضية⁽²⁰⁾، كجسم فوق متصل بطريقة تغطي على الذهن الذي أصبح يعتبر حقلا تجريبيا للتكنولوجيا، التي عملت على تقريب الآلة من المستخدم لجعلها جزءا منه، ومن ثم الانخراط الحسي الكامل (حواسي، حركي وحتى ذهني).

ويحدد مفهوم الانخراط l'immersion على أنه الاندماج الحسي للمستخدم في عالم افتراضي، مبني بالإعلام الآلي⁽²¹⁾، من ثم ظهر ما يسمى بالتجسيد أو التجسد avatar الذي يعتبر نمط تمثيل المستخدم، يتميز بأربع(4) خصائص (تغيير الذات، والولادة المبرمجة، والإحساس بالقوة، والسيطرة والتحكم⁽²²⁾، وفي السنوات الأخيرة، ظهرت بعض الأشكال التي تتداخل مع الواقع الافتراضي من أهمها ما يعرف بالواقع المعزز augmented reality، المتمثل في الإضافة الافتراضية إلى واقع معيش وليس تجسيد الواقع غير الحقيقي⁽²³⁾.

كما "يعتبر الجسد اليوم، أول ضحايا التكنولوجيات أو أهم الغائبين فيها، فهو أول ممثلي العالم الخارجي بالنسبة للفكر، فغيابه يمثل بدوره امتدادا لاختفاء المكان ولتغيير الخارطة الذهنية للعالم"⁽²⁴⁾، وانطلاقا من أن الواقع الافتراضي يمنح محيطا محاكائيا يشبه تماما العالم الفيزيائي أو يخلق عالما جديدة متخيلة، فلا بد للمستخدم الذي ينخرط فيه أن يتخلّى عن جسده الحقيقي بخلق تجسيد له من أجل الحياة في هذا الواقع الجديد.

هذه التجسيديات الخيالية قد تصبح مرآة لما ينتظره الفرد اليوم من الجسد الحقيقي، فهي تجسيديات لرغباته⁽²⁵⁾، إذ تعتبر نهاية الجسد المادي، أو ظهور الجسد الافتراضي من بين قمم ما أتاحتها التكنولوجيات، وذلك من خلال الانخراط الحواسي التام immersion sensorielle totale الذي يسمح للمستخدم من الخروج من جسده والعيش في حياة أخرى، يختار ويصف تجسيده فيها حسب ما يريد من أوصاف ويتفاعل على هذا الأساس مع منخرطين آخرين، هذا ما يحيله إلى علاقات افتراضية وإلى سلوك افتراضي جديد، لتتلاشى الحدود بين العالمين، فكل شيء يتداخل إلى حد عدم التفرقة بين الافتراضي والحقيقي⁽²⁶⁾، "هكذا يخرج الجسم من ذاته ويكتسب سرعة أخرى، ويغزو فضاءات جديدة، فيتدفق إلى الخارج ويعكس الصفة الخارجية التقنية أو الغيرية البيولوجية نحو ذاتية مجسدة"⁽²⁷⁾.

وبالرغم من أن هذا الخروج عن الجسد شيء جديد جاءت به التكنولوجيات فإنه يذكرنا ببعض الفلسفات القديمة مثل الفلسفة الغنوسطية أو الروحانية gnostique⁽²⁸⁾ ذلك التيار المسيحي الذي يرى أن الجسد هو سجن الروح، لذلك فلا بد من نسيانه للعيش في إطار روحي ووجداني⁽²⁹⁾، فإذا كانت هذه الحركة المسيحية ترى أن الروح غريبة عن العالم الذي نعيش فيه وبالتالي غريبة عن الجسد، لأن هذا الأخير مادة جامدة تنتمي إلى العالم المادي وتمنع من التحرر نحو عالم آخر، فيمكن القول إننا نعيش فكر ما بعد- الغنوسطية néo gnosticism، فهذا التحرر الذي حاولت هذه الفلسفة القديمة الوصول إليه، يشبه ما أتيح للإنسان من إمكانيات جديدة، ذلك أن الانغماس في الواقع الافتراضي يقتضي التخلي عن الجسد نحو جسد افتراضي يختاره المستخدم وفقا لما يريده، هذا ما نجده في مختلف ألعاب الفيديو التي تتيح إمكانيات الانغماس الحواسي الكلي، وفي أنماط الإبحار في مختلف المواقع التفاعلية، أين يكون المستخدم موجودا لكنه متخلّ عن جسده، ومن جهة أخرى، تعد الهوية الافتراضية إسقاطا آخر لهذه الفلسفة، ذلك أنها الصورة التي يختارها المستخدم ويمثل نفسه بها تحررا من الطابع الإجباري.

كما يمكن التكلم عن "كودجيتو ديكارت"⁽³⁰⁾ - أنا أفكر إذا أنا موجود - فأنا أوجد حيث توجد مادة تفكيري كذلك نتصور الأنترنت على أنها أسست حسب منطق الكودجيتو حيث انفرد العقل بالحضور، فكل حضور هو حضور عقلي في الأنترنت التي اعتبرها البعض (الشبكة الديكارتية) لأنها مملكة تحرر فيها العقل من حدود الجسد، فنحن نوجد من خلال أفكارنا فيها⁽³¹⁾.

وحسب الاتجاهات السببر - ثقافية la cyberculture، إن الجسد شيء زائد، نحو فكرة ظهور إنسانية سماها البعض بالإنسانية ما بعد الحديثة la post - humanité والتي تحررت من العوائق، هذه الغنوسطية الجديدة تفصل بين الموضوع وبين جسده الفاني وتدخله في اللامادية، إذ إن الإبحار في الأنترنت أو الانغماس في الحقيقة الافتراضية، يعطي المستخدمين شعور عدم التعلق بجسد يحسهم بالمسؤولية تجاه إطعامه، وضرورة الاعتناء به، في حين أن الحياة تكون سعيدة دون ذلك، كما أن الاتصال دون جسد في الشبكات يشجع الهويات المتعددة، كما أن تلاشي المستخدم في لقاءات افتراضية عدة حسب الاسم والجنس والسن الذي يريد يجعل الجسد معلومة ثانوية⁽³²⁾.

وإذا كان "نوربرت وينر"⁽³³⁾ يرى أن علاقة الإنسان بالآلة تشبه الصراع بين الخالق والمخلوق⁽³⁴⁾، لخلق الإنسان الآلة التي تتطور وتعديل سلوكها لتكون قابلة لمنافسته وتجاوزه دون أن يتحكم فيها، فيمكن القول إن الواقع الافتراضي بشقيه العلائقي والتقني، جاء بمعنى جديد لهذه الفكرة، وذلك بتغييره لمفهوم (الخلق) ولمفهوم (التطور) الناتج عن هذا الخلق، حيث يصنع المستخدم نفسه من جديد بمثابة ولادة جديدة مغايرة لما هي عليه تقليديا، إذ يمكن أن يختار تجسيده باستمرار⁽³⁵⁾، بظهور وجود ينافس الوجود التقليدي في المعايير المكانية والزمنية، وفي المعاني الحاكمة لهذا الوجود.

2- الواقع الافتراضي في جانبه العلائقي:

إضافة إلى محاكاة المحيط الخارجي وطرق التعامل معه (انفعالات وشعور مختلف للجسم)، يحاكي الواقع الافتراضي جانبا آخر من الواقع، ألا وهو المجتمع الإنساني بأفراده وجماعاته والتفاعلات التي تتم من خلاله، فالعالم الافتراضي مفعول ومنشط من طرف مجموعة أفراد يشاركون فيه ويقومون بمختلف أنشطتهم من خلاله، "ففي مقال بعنوان (العوالم الافتراضية، دعوة لاستيطان الفضاء السايبري)⁽³⁶⁾ تذكر الجماعات الافتراضية أنها من مظاهر استيطان الفضاءات السايبرية، من خلال خبرات التواصل، من الجانب النظري (نص، صورة) إلى الجانب الشعوري (ثلاثي الأبعاد)⁽³⁷⁾ وإن انخراط المستخدم يقتضي تمثيل نفسه من خلال خلق هوية افتراضية ينشط بها، مع هويات افتراضية لمستخدمين آخرين، هذا ما يشكل شبكة يتفاعل من خلالها المنخرطون، ويصنعون صورا ذهنية لأنفسهم ولغيرهم، نظرا للطابع المجهول والغامض الذي يحيط بتعريفهم لأنفسهم، هنا نتكلم عن استخدام مصطلح (افتراضي) في مجال علم النفس الذي بدأ مع "سارج تيسرون"⁽³⁸⁾ الذي يرى أن الافتراضي هو جانب الحياة السيكولوجية التي تتميز عن الخيال وترتبط بتوقعات الفرد وتمثلاته قريبة الوجود ذلك أن الخيال يرتبط بأشياء لا توجد حقيقة⁽³⁹⁾.

ولقد أعطى الواقع الافتراضي انطلاقة أخرى لهذا الاستعمال، خاصة مع بروز الشبكات الرقمية الاجتماعية، فالمستخدم في علاقة مع آلاف الأشخاص، لذلك فتتشكل لديه توقعات وتمثلات ذهنية فيما يخصهم، هذه التوقعات موجودة في خيال الفرد، لذلك فيحكمها فارق مع ما هو عليه العالم الحقيقي، هذا الفارق سماه "تيسرون" بالافتراضي السيكولوجي le virtuel psychique في مجال علم النفس، والذي يمكن مقارنته بالافتراضي الرقمي le virtuel numérique⁽⁴⁰⁾، وذلك انطلاقا من خاصية الدوام التي يتميز بها الواقع الافتراضي إذ إنه تمثيل مستمر على الشبكة يمنح إمكانيات الاتصال الآني بين المستخدمين وبين المستخدم والعالم⁽⁴¹⁾ كما أنه تجسيد دائم يربط تخيل المستخدم بالتقنية، وبالتفاعل المحاكي للتفاعل الحقيقي ضمن المواقع الآنية التي تجمع في البداية علاقات من الحياة الحقيقية، ثم بالتوسيع، مواقع موجهة لتطوير دائرة العلاقات⁽⁴²⁾، من خلال "مجموعة هويات اجتماعية،

ينشئها أفراد أو منظمات لديهم روابط نتيجة التفاعل الاجتماعي، ويمثلها هيكل أو شكل ديناميكي لجماعة ما⁽⁴³⁾. هذه الهويات شكلت في ترابطها ما سمي بالشبكات الرقمية الاجتماعية، التي تطورت مع تطور أدوات الويب⁽⁴⁴⁾ منذ ظهورها إلى يومنا هذا، حيث أصبحت منصات علائقية للتبادل والتشارك، مركزة على الحوارية، كما أصبحت تسمح للمستخدم من غربة المعلومات التي تهمة من بين الكم الهائل الموجود على الويب⁽⁴⁵⁾.

وتعتبر فلسفة الشبكات من أهم ما جاء به الويب 2.0 (الويب التفاعلي)، حيث سمحت بالتفاعل مستفيدة من طابع السرعة والآنية، كما جعلت المستخدم متعلقا بها، لأسباب عدة من أهمها محاولة بناء ذاته عليها، هذا ما أظهر نوعا جديدا من الهويات ذلك أن بناء الذات والتمحور حولها هو جوهر الهوية الشخصية⁽⁴⁶⁾.

ولقد تطور مفهوم الهوية عبر العصور، ابتداء بالفلسفة التي مثلت مهدا له، لينتهي بمفهومها المعاصر المتعلق بالتكنولوجيات، والبعيد عن الخصائص التقليدية المتمثلة في التعريف الكامل بالشخص وعدم الاختيار، لتكون الهوية الجديدة نوعا من المعلومات والمواصفات المخططة، مشكلة تجسيدا للإنسان في الواقع الافتراضي، إذ إنها لا تسمح بتعريفه ولكنها تحجب حقيقته أو تظهره كما يريد⁽⁴⁷⁾، ويمكن تحديد الهوية الافتراضية *identité virtuelle* على أنها هوية مستخدم ترك معلومات شخصية على الشبكة، حيث وجدت مختلف ملامحه على الشبكات الاجتماعية والمدونات، والحسابات الأخرى، فهي الطريقة التي يقدم نفسه بها على الأنترنت⁽⁴⁸⁾، إذ إنها لا تقتصر على التمثيل، لكنها تشمل الفعل والنشاط على الشبكات، فهي مجمل الآثار التي سجلت عن نشاط المستخدم، من معلومات ومضامين نشرها، ومن علاقات ربطها، إضافة إلى مشاركته على الويب من خلال التعليقات والكتابات، وحتى زيارته للمواقع⁽⁴⁹⁾، بعبارة أخرى هي الصورة التي يكونها بواسطة المضامين التي يخلقها⁽⁵⁰⁾، والأفعال التي يقوم بها والتي تصنع نفسها كهويته⁽⁵¹⁾ تدريجيا مع الزمن⁽⁵²⁾.

هذا النوع الجديد من الهويات زاد من ربط المستخدم بالواقع الافتراضي، ذلك أن ما يتركه على الشبكة يعتبر مع الوقت جزءا منه، يزيد التعلق به، كما أن النمط الاستخداماتي للهوية الافتراضية أضحى ذا تأثير كحتمية من حتميات التعامل مع هذا الواقع.

ثانيا: طابع استخداماتي ذو آثار حتمية

لقد أقر "مارشال ماكلوهان"⁽⁵³⁾ أن الاختراعات التكنولوجية المهمة هي التي تؤثر تأثيرا أساسيا على المجتمعات⁽⁵⁴⁾، "الوسيلة حسب النظرية التكنولوجية هي التي تشكل وتتحكم في مقياس نشاط الناس وعلاقاتهم بعضهم ببعض، فمن مميزات الوسائل أن مضمونها يخفي طبيعتها وتستند فكرة (الوسيلة هي الرسالة)، إلى أن وسائل نقل المعلومات تؤدي إلى التأثير على السلوك البشري بغض النظر عن الرسالة"⁽⁵⁵⁾ بالتالي "الوسيلة التي يستخدمها المجتمع أو يضطر إلى استخدامها ستحدد طبيعة المجتمع، وكيف يعالج مشاكله، وأية وسيلة جديدة أو امتداد للإنسان تشكل ظروفًا جديدة محيطية تسيطر على ما يفعله الأفراد، وتؤثر على الطريقة التي يفكرون بها ويعملون وفقها، أي أن الوسيلة امتداد للإنسان"⁽⁵⁶⁾.

هذا الامتداد الذي تكلم عنه "ماكلوهان" زاد من حدته مع دخول الأنترنت والواقع الافتراضي إلى حياة الفرد، حيث جعل الويب التفاعلي من الحواس حقلًا للتجريب، ومن العقل جزءا متصلا مع هذه الوسيلة، كما أن النمط الاستخداماتي الجديد المبني على السرعة، والآنية، والتشعب والحركة اللامتناهية، أثر بصفة كبيرة على تفكير المستخدم وتعامله، وعلى نظريته للعالم، بالتالي أثر على نمط حياته بالكامل.

وعند التكلم عن نمط استخدام الهوية الافتراضية نجده في موقع الوسيلة الجديدة، ذلك أنه خلق تفكيراً، وعلاقات وتعاملاً جديداً لم يشكل إلا امتداداً للهوية التقليدية للإنسان.

ولعل ما نلاحظه، هو أن الوسيلة التي تكلم عنها "ماكلوهان" أضحت شفافة، فهي لم تصبح مهمة بقدر ما يهتم الاستخدام الذي يحيط بها، ذلك أن الجمهور أصبح مرسلًا ومستقبلًا، كما انتقل أفراد من عيشهم في الظروف التي تشكلها الوسيلة إلى عيشهم في الوسيلة، هذا ما يعطي نظرة أخرى لما سمي بالحتمية التكنولوجية.

ثالثاً: أسباب الانغماس في الواقع الافتراضي

أصبح الواقع الافتراضي بديلاً حقيقياً للمجتمع الإنساني بعلاقاته وتبادلاته، إذ وجد المستخدم ضمنه إمكانية إشباع حاجاته أو محاكاة إشباعها ضمن سياق محكوم بالسرعة والسهولة والتحكم، هذا ما دفع بالأفراد إلى زيادة الانغماس في هذا الواقع البديل.

1- بناء الذات والتمحور حولها:

إن طابع الحرية الذي أتاحتها فضاءات الأنترنت، أدى إلى جرأة بعض المستخدمين على الكشف عن خصوصياتهم، التي قد يتحفظون في الكشف عنها في اتصال موجهات، ونظراً للطابع المجهول الذي يحيط بتمثيل أنفسهم في الفضاءات غير المتوقعة مادياً، والفاصل الذي يفصلهم عن المكان والجسد، ظهر التصنع والتلاعب الهويات *la manipulation identitaire*، فعندما يفرك المستخدم هوية افتراضية فوق هويته الحقيقية، وهوية خيالية فوق هويته الاجتماعية⁽⁵⁷⁾، فإنه يتلاعب بذكر معلومات غير ممثلة له، هذا ما يسمح له من تجريب هويات أخرى، حيث شبهت الأنترنت بمخبر حقيقي لتجريب الهويات وإعادة خلقها *une réinvention identitaire* حيث توفر إمكانيات غير مسبقة لتجريب الذات⁽⁵⁸⁾ *des possibilités inédites d'expérimentation de soi* ويمكن مقارنة هذه السيرة الممتلئة في بناء الذات⁽⁵⁹⁾ من خلال إعادة خلق الهوية، بالعملية التقليدية لبناء الذات عند الإنسان، حيث يصنع نموذجاً خاصاً به يعمل على اتباعه، ثم يبحث عن نفسه في نظر الآخرين، ويعدل سلوكه حسب ردود أفعاله ليحس بوجوده، حيث تقوم المنصات الرقمية الاجتماعية على نفس المبدأ، إذ يخلق المستخدم نموذجاً خاصاً به، يتمثل في المعلومات التي يعرف بها نفسه، إضافة إلى تعليقاته وصوره، ليكون الأمر بمثابة (إعادة اختراع ذاته) أما المرحلة الثانية فتكمن في عرض ما بناه أمام الغير.

هذا ما أدى إلى ظهور نوع جديد من الأفراد يحاولون التعرف على أنفسهم بواسطة الغير وباستعمال التكنولوجيات التي تعطيهم إمكانيات لا مثيل لها للتعبير عن أنفسهم مثلما يريدون، كما يجربون هويات مختلفة بحثاً عن الاستقرار، الشيء الذي لا تعمل من أجله هذه الشبكات التي ينشطون فيها.

ولقد ألقت السبيلولوجيا الضوء على سيرة تكون الهوية، كونها علائقية وعقلية وجسدية، حيث أشار "ميشال فوكو"⁽⁶⁰⁾ إلى ما سماه بتقنيات الذات *les techniques de soi* التي تسمح للفرد بواسطة عمله على أفكاره وسلوكه من تحقيق نوع من السعادة⁽⁶¹⁾، انطلاقاً من هذه السعادة التي يبحث عنها الفرد من خلال وعيه بذاته وشعوره باعتراف الآخر، تتلخص معظم استخدامات الهوية الافتراضية، حيث اتجه الأفراد إلى البحث عن أنفسهم وتحديد ذواتهم من خلال مظهرهم الخارجي في منصات العرض⁽⁶²⁾، إذ اعتبرت الشبكات الاجتماعية الرقمية صورة تقنية للذات، ومن رائدات ترويج (ثقافة الأنا)⁽⁶³⁾ وتمجيد الذات *la culture de soi* حيث يعرض المستخدمون من خلالها حالاتهم النفسية ونشاطات قاموا بها في يومهم، ويجمعون مضامين مبعثرة ومشتتة ليجعلوا منها وحدة

تشكل هويتهم، هذا ما سمي بكتابة الذات l'écriture de soi حيث شبّهت نشاطات المستخدم ببوميات، يحدد ويحدث معلوماتها ليكشف عن جزئيات جديدة من حياته⁽⁶⁴⁾.

وإن هذا التمحور حول الذات الذي اشتهرت به الشبكات الرقمية الاجتماعية، يجعل من الهوية تسير ضمن سيرورة بحث عن التوازن بين الاعتراف بالذات وحاجة التمثيل أمام الآخرين، حيث يمكن تلخيص ذلك التطور developing self ضمن سؤالين: من أنا؟ وما هي الطريقة التي يراني بها الآخر؟⁽⁶⁵⁾.

2- البحث عن الاعتراف:

لقد تكلم "شارل كولي"⁽⁶⁶⁾ عن مصطلح المرآة looking glass ليعني بناء تقدير الذات كسيرورة اجتماعية، أين تتدخل نظرة الغير بقوة في إدراك الذات وبالتالي تكوين الهوية، وإذا رجعنا إلى الشبكات الرقمية الاجتماعية، نجدها تمنح بعض التقنيات لتكوين هذه الهويات المرآتية les identités miroirs المبنية تحت نظر الغير باستمرار⁽⁶⁷⁾.

إضافة إلى ذلك فقد تغير الدور الاجتماعي الذي يحدد مكان الفرد في نظام اجتماعي في وقت محدد، إذ تعتبر المكانة الاجتماعية le statut social أساس النظام التراتبي لتبني مع عناصر أخرى الهوية الاجتماعية وكذا صورة الذات⁽⁶⁸⁾، إذ انقلبت هذه المفاهيم في العالم الافتراضي، ذلك أن الفرد هو الذي يتمكن من تحديد دوره كما يريد، من خلال مكانته على الشبكات الرقمية، حيث يرى بعض الباحثين أن سيرورة عرض الذات الخاضعة لإستراتيجية التحكم في هذا العرض تهدف إلى الاعتراف وإلى الهروب من المعايير الاجتماعية⁽⁶⁹⁾، بالتالي فإن الناشطين على الشبكات يعرضون أنفسهم لتجريب شعبيتهم، هذا ما يقتضي إعطاء معلومات فردية وشخصية، ذلك أن العرض هو شرط أساسي للتقنية العلائقية.

ولقد طور "جورج هيربرت ميد"⁽⁷⁰⁾ مفهوم (التميز الاجتماعي) l'individuation sociale إذ يرى أن الفرد يقوم بملاحظة منظور الغير تجاه نتائج أفعاله، الشيء الذي يسمح له بإعطاء معنى لنفسه⁽⁷¹⁾، كما قسم le soi (أي ما يعي الفرد أنه هو)، إلى le je الأنا و le moi أنا، حيث يخضع الجزء الأول لردود أفعال الفرد لسلوكات الآخرين تجاهه، أما الجزء الثاني، فيخضع للأدوار في المجتمع⁽⁷²⁾، ليكون وجود الآخر ضروريا في تطوير إطار أفعال الفرد بمعان محددة، فهو تجريب لصور سلوكه ولطريقة فهم الغير لها، ليتمكن بذلك من معرفة ذاته، وبالتالي اتخاذ السلوك اللائق⁽⁷³⁾.

ولقد أصبح المستخدم بكل ما نتيجته له المنصات التفاعلية والشبكات، يرى نفسه في ردود أفعال الآخرين، تجاه ما نشره من ملمحه الشخصي وصوره وتعليقه، فهو يبحث نوعا ما عن الرضا والاعتراف بذاته من طرف الغير، هذا ما قد يبرر كثرة استعمال هذه التكنولوجيات، والإقبال الكبير على نشر المضامين وتحديثها المستمر، ليظهر (المستخدم المعبر) l'utilisateur expressif، ذلك المستخدم الذي يفرط في التعبير عن نفسه.

3- توفير البديل (إشباع الحاجات):

إن الواقع الافتراضي بجميع أشكاله أصبح نسخة للواقع الحقيقي، إذ تعتبر الشبكات الاجتماعية الرقمية أفضل مثال لمحاكاة العلاقات الإنسانية إلى حد ظهور علاقات من نوع آخر لدى العديد من المستخدمين، الذين أصبحوا يترددون على المنصات لإشباع بعض الحاجات التي لم يحققوها في حياتهم التقليدية، أو لمحاولة إشباعها⁽⁷⁴⁾ كالحاجة إلى الأمن والاستقرار والحاجة إلى الاعتراف، والتقدير والتحقيق، إضافة إلى الحاجات المصاحبة لبناء هوية الفرد بكل جوانبها، بما فيه الحاجة إلى الوجود والانتماء، والتقييم، والتحكم والحاجة إلى التفرد⁽⁷⁵⁾.

4- الحاجة العاجلة إلى الاتصال والمشاركة:

يبحث الإنسان إلى أن يسمع الغير صوته، ويفهم رأيه، فهو في حاجة غير متناهية للمشاركة بمعناها الواسع، هذه الحاجة لم تبلغ ذروة الإشباع نظرا لاعتبار الوسائل التقليدية للاتصال محدودة، ومن ثم فإن تطور التكنولوجيات والهواتف متعددة الاستخدامات لم يعد إلا بتدعيم المشاركة، التي تعتبرها الشبكات الاجتماعية الرقمية أساسا لها، ذلك أن النشر خاصية أساسية فيها، لأنه يشكل مجموع المضامين المتوفرة على الأنترنت (تعليقات - تقاسم - اقتراحات المستخدمين) كلها شكلت محور التعامل على الشبكات⁽⁷⁶⁾.

وبعد الحاجة إلى التشارك أو المشاركة، تعتبر الحاجة إلى الاتصال شيئا أساسيا رافق الفرد منذ القديم، وإذا كان الاتصال يتميز ببعض الخصائص في الحالة التقليدية، كالمواجهة والتعرف بين المتصلين فإن هذا الأخير حمل مميزات جديدة، حيث سهلت الشبكات الاجتماعية الرقمية هذه العملية وقضت على عوائقها، بل بسطتها، ليصبح المستخدمون في حاجة قصوى إلى فتح حساباتهم والإدلاء بأرائهم والاتصال في كل وقت. وحسب العديد من الآراء، إن الروابط التي يحافظ المستخدم عليها مع الآخرين قد أنقصت من درجة العزلة لديه⁽⁷⁷⁾، ذلك أن الحوار والثروة⁽⁷⁸⁾ le bavardage قد يحسّنه بالتقارب مع الغير⁽⁷⁹⁾ لكنه يكون مجرد إحساس، ذلك أن الروابط الافتراضية ليست روابط اجتماعية بمعناها الواسع، فبالرغم من آراء البعض حول الانفتاح على العالم الذي جاء به الواقع الافتراضي، يقر البعض الآخر أن الاستخدام المفرط يؤدي إلى زيادة الانغلاق على الذات⁽⁸⁰⁾.

5- التركيز على الروابط:

لقد تغيرت العلاقة بين الأشخاص نظرا إلى أن الأنترنت أعادت تمحور معنى العلاقات، حيث تحولت طبيعة هذه الأخيرة لتصبح شبكية، وتعددت أنماطها حسب تعدد المستخدمين الذين انصب اهتمامهم في عدد العلاقات الافتراضية، ليعوض الكم نوعا ما التفاعل الحقيقي المادي⁽⁸¹⁾، حيث جاءت الشبكات الرقمية بمنطق تسهيل ربط العلاقات، إضافة إلى تسهيل المحافظة عليها، فإذا كان الأفراد (في الحالة التقليدية) يكونون صداقات أو علاقات مهنية مع آخرين من محيطهم بواسطة تراكم التفاعل عبر الزمن، فإن الشبكات الرقمية قد قضت على هذه الخاصية⁽⁸²⁾، حيث مكنت المستخدم من تكوين علاقات بكم هائل وبسرعة فائقة، كما سهلت المحافظة على هذه الروابط عن طريق تكرار التفاعل على الشبكة.

وإن علاقة المستخدم بالشبكات الرقمية الاجتماعية جعلته يتشبع بفلسفتها، بالتالي أثرت في سلوكه ونمط تعامله، هذا ما أنتج أفرادا جددا، حيث تلاشى النموذج الاجتماعي القديم ورسمت ملامح سيكولوجية جديدة⁽⁸³⁾، تتجلى في ثقافة عدم الصبر la culture de l'impatience ذلك أن المستخدم يكون ذكاء سريعا، ومرنا، وتفاعليا لا وجود فيه لوقت التفكير أو التعمق⁽⁸⁴⁾، حيث اعتاد على الحصول على كل ما يبحث عنه وفي وقت سريع، هذا ما أنتج إنسانا جديدا سمي بالإنسان في الشبكة l'homme en réseaux، ذلك الإنسان الذي يعيش بفضل التكنولوجيا، حيث يبني ذاته بها، ويعطي لصورته على الشبكات مركزا رئيسيا في حياته، كما يبحث عن كل ما يحتاجه فيها.

ولقد أجريت بحوث كثيرة لجمع معطيات من قبل المستخدمين حول الروابط الاجتماعية، بهدف حساب الطرق التي تربط أفرادا لا يعرفون بعضهم البعض في الشبكات الرقمية⁽⁸⁵⁾، حيث أظهرت هذه الأخيرة ما يسمى (بالفردانية المتصلة) l'individualisme connecté الناتجة حسب "Patrice Flichy"⁽⁸⁶⁾ عن تغيرات الحياة

الشخصية حيث أصبح الفرد هو من ينسج شبكته بنفسه⁽⁸⁷⁾، هنا تكمن إستراتيجية الشبكات الرقمية، فعند ترك المستخدم يختار ويخلق شبكته فهي تزيد من مدى تملكها له ومن تبنيه لمنطقها⁽⁸⁸⁾.

رابعاً: سمات العصر الحائثة على الانغماس

"يبدو أن البشر طوال تاريخهم ظلوا يبحثون عن عالم مواز يعبرون فيه عما لا يستطيعون أن يعبروا عنه في عالمهم الواقعي، ويحققون به ما لا يستطيعون تحقيقه في حياتهم المحدودة بقيود الزمان والمكان، والقواعد والتنظيمات الاجتماعية"⁽⁸⁹⁾، وإن التغير السريع الذي انتاب الواقع والسمات الجديدة التي تميز بها المجتمع ما بعد الحديث، أدى إلى زيادة لجوء المستخدم إلى الواقع الافتراضي بعلاقاته وتبادلاته المرنة والمتغيرة، وسهولة الظهور فيه، هذا اللجوء الكثيف جر نزوحاً عن الواقع الحقيقي كذلك بعلاقاته ومبادلاته (المختلفة عما هي عليه في الأنترنت)، وهو ما أنتج عزلة، حيث حولت التكنولوجيا نمط الخيال إلى أفعال، وغيّرت البديل إلى حقيقة.

1- الوجدانية والعزلة:

إعتبر "مارشال ماكلوهان" أن وسائل الاتصال الإلكترونية ساهمت في انكماش الكرة الأرضية حتى أصبح يطلق عليها global village (القرية العالمية)⁽⁹⁰⁾، لكن مع ظهور تقنيات الانغماس في الواقع الافتراضي، تم تجاوز هذه القرية حيث أصبح لكل فرد عالمه الخاص، فالمجتمع أصبح عالمياً ليس لأن العلاقات تدور في (قرية عالمية) ولكن لأن كل مستخدم أصبح (عالمًا) لنفسه، ربما يكون هذا المعنى الأقرب (للعالمية)⁽⁹¹⁾، فإذا كانت البحوث المتعلقة بالتلفزة آخذة بعين الاعتبار عزلة الجمهور في التلفي، فنحن نعيش عزلة لا مثيل لها، لأنها متعلقة بالاستخدام، ذلك أن كل مستخدم ينفرد بصنع نفسه على الشبكات ويختار جسده وهويته كما يريد. كما تميز العصر الحالي "بتنامي النزعات الفردية وتقطع الروابط بين الأفراد وافتقارهم للغة الحوار"⁽⁹²⁾ هذا راجع إلى وتيرة العمل، والسرعة التي انتابت عيشهم، وتأثير وسائل الإعلام والاتصال بشتى أنواعها، بالإضافة إلى ميول الأسرة نحو النماذج المتفككة، وتوجه الأفراد إلى العيش بمفردهم⁽⁹³⁾، كلها عوامل أدت إلى تلاشي تدريجي للروابط، وأدت إلى "بروز ظاهرة التفرد، أي انعزال الفرد وتغريبه عن إنسانيته وابتعاده عن الآخرين، مما خلق عنده عدم الراحة وزيادة القلق والاضطراب النفسي والسلوكي، هذا ما دفع إلى بلورة تنظيمات اجتماعية تحتضن الأفراد"⁽⁹⁴⁾ ذلك أن هذه الوحدة دفعتهم إلى التوجه نحو واقع بديل.

2- النرجسية:

تميز العصر الحالي " بثقافة تهتم بالسطح وبالظاهر الخارجي"⁽⁹⁵⁾ حيث تصف معظم الكتابات الإنسان ما بعد الحديث أنه متمحور حول ذاته، لا يكثر كثيرًا للآخرين ومفتقر للروابط الاجتماعية⁽⁹⁶⁾، حيث تركز الأفراد حول ذاتهم، وذلك راجع أساساً إلى عدم إشباع (الحاجة إلى التقدير) التي لا بد منها في مسار تحقيق الإنسان لذاته وتأكيداتها، وقد يكون ذلك متعلقاً بدوره بسمات العصر الأساسية المتمثلة في العزلة عن الآخر، فلتحقيق الذات لا بد من العيش مع جماعة، هذا ما قد يدفع الأفراد إلى اللجوء إلى الواقع الافتراضي من أجل تأكيد ذاتهم، من خلال ظهور نوع من النرجسية التي تتجلى في النشر المكثف للمضامين التي تدور حول نشاطاتهم وجزيئات من حياتهم الشخصية، من أجل إظهار أنفسهم أنهم على الصورة المرغوب فيها، حيث تتعلق كتابة الذات برغبة في ترك صورة لها، هذا ما يبين الجانب النرجسي والعرض المفرط لهذه العملية⁽⁹⁷⁾.

3- عصر السرعة والقلق:

لقد جاءت الأنترنت بفورية المعلومة وأنيبتها، لتقضي على النموذج الاتصالي القديم، أما الويب 2.0 فقضى على معادلة مرسل - مستقبل، ليصبح المرسل مستقبلا والمستقبل مرسلا، هذا ما استلزم مشاركة كبيرة من طرف المستخدم، خاصة باستفاضة الوسائل الأخرى من هذه الخاصيات، كما أن "التفاعل الشديد والسريع أدى إلى حالة تداخل شديدة بين الأفكار والثقافات" (98)، وإلى كم هائل من المعلومات الكثيفة، الآنية، المتركمة والشاملة لكل الميادين، إذ شبهها البعض "بالفيضان المعلوماتي، الناتج عن الإفراط المعلوماتي الذي لا يمكن لقدرة بشرية استيعابه" (99)، هذا ما كان له أثر حتمي على الأفراد، ذلك أن هذا الكم المعلوماتي غير نمط حياتهم وطريقة تفكيرهم، زاد من ذلك إدخال أجهزة محمولة ومتعددة الاستخدامات التي ضمنت الاتصال الدائم والمستمر في كل مكان، هذا ما أثر على نفسية الأفراد نحو قلق وتوتر، لأنهم يحاولون مواكبة هذه السرعة حيث يتفقدون هواتفهم في كل حين، ويفتحون بريدهم الإلكتروني وحساباتهم في الشبكات الرقمية الاجتماعية، ترقبا لأية رسالة أو تعليقا وخوفا من مرورهم على أي جديد.

ولقد تتبأ "مارشال ماكلوهان" بأن "هذه الحالة الجديدة ستؤدي إلى (عصر القلق) لأن الفورية تجبر الإنسان على الالتزام والمشاركة بعمق" (100)، حيث يلجأ الأفراد إلى الواقع الافتراضي من أجل هذه الحاجة الكبيرة إلى الاتصال والمشاركة l'urgence immédiate à communiquer هذا ما يجعلهم ينشرون جزئيات من حياتهم من أجل مضاعفة آثارتهم (101)، ويخضعون بذلك وجودهم إلى السرعة والآنية المفرطة، ذلك أن إنتاج المعلومات باستمرار هو شرط الوجود على الشبكات (102).

خامسا: العزلة (103) الناتجة عن الانغماس isolement- social isolation

"إن العزلة الاجتماعية هي تعبير عن شعور الفرد بالانفصال عن معايير الاجتماعية وعن ثقافة مجتمعه مما يترتب عليه عدم القدرة على تحقيق التوافق مع المجتمع" (104)، ويمكن تلخيص العزلة أنها الانفصال عن الغير وعدم ربط علاقات اجتماعية عادية والانطواء على النفس والوحدة النفسية، حيث تتقاطع العزلة مع مظاهر أخرى كفقدان المعايير واللامعنى، والتي تشكل مظاهر الاغتراب (105).

ولقد غيرت الشبكات الاجتماعية والتكنولوجيات الجديدة نظرة المستخدم إلى العالم المحيط به، وإلى نفسه، حيث أصبح يظن أنه جزء من شيء شاسع، ولكن مصطنع، فله عدد ضخم من الأصدقاء ولكن بغربة يشعر أنه وحيد (106)، هذا التناقض لخصه عنوان مقال les individus connectés communiquent – ils encore? الأفراد المتصلون هل ما زالوا يتواصلون (107)؟ حيث يعني بالاتصال الروابط التقنية، أما بالتواصل الظاهرة الإنسانية.

فلا بد من إلقاء الضوء على التواصل بمعناه الأولي، "في زمن العولمة والتقدم التكنولوجي، أصبح الأفراد الذين تجمعهم علاقة الدم، تفرقهم تقنيات الاتصال الحديثة، فكل فرد عالمه الخاص إذ نشهد تراجعاً في انخراط أفراد الأسرة الواحدة في النشاطات، حيث قلت مناسبات الالتفاف حول المائدة في وقت باتت فيه التقنيات مصدراً للمؤانسة الاجتماعية بالتالي انعكاس هذه الوضعية على العلاقات الاجتماعية" (108) حيث بينت العديد من الدراسات مدى العزلة والانفراد وتراجع مدة جلوس الأفراد مع عائلاتهم وأصدقائهم بسبب الانغماس (109)، من خلال سيطرة المضمون والتقنية عليهم، حيث "تجعلهم غرباء ويعيدون عن بعض نواحي واقعهم الاجتماعي" (110).

"وإن اللجوء إلى (العلاقات الافتراضية) يكون تعبيرا عن حاجة إلى التواصل أو الانتماء أي الحصول على الحس الاجتماعي، غير أن هذا الارتباط بالغير ليس حقيقيا وإنما رمزيا أو وهميا، ومن ثم فهو لا يحقق الرغبة

الحقيقية الأصلية إلا بصفة شكلية مؤقتة، وعلى هذا الأساس تكون النتيجة عكسية، خاصة أن العلاقات الرمزية نادرا ما تتحول إلى حقيقة⁽¹¹¹⁾، إذ إن الاتصال الغزير يقضي على الاتصال الحقيقي وينمي الانعزال، هذا ما تلخصه (مفارقة الاتصال الحديث) le paradoxe de la nouvelle communication ذلك أن الاتصال الكمي قد ينتهي "بعزلة عن الواقع وضعف صلات، فعلى الرغم من المشاركة، فهو قطع صلة"⁽¹¹²⁾.

ومع سيران الوسيلة نحو الشفافية ودخول الواقع الافتراضي إلى الحياة اليومية للمستخدم، ظهر نوع آخر من الألفة، ألفة متعلقة بالاستخدام أكثر منها بالجهاز، فالانتهاء بعزلة بالرغم من الاتصال الكبير يعني أن الأفراد معا ولكنهم وحيدون لأنهم ينتظرون من التكنولوجيا أكثر مما ينتظرون من بعضهم البعض⁽¹¹³⁾، إذ يلجأ المستخدم إلى الواقع الافتراضي من أجل القضاء على الوحدة بالرغم من أن الوسائل التكنولوجية هي السبب الرئيسي فيها حسب العديد من الآراء، هذا ما لا يقضي عليها، ليدخل الفرد في حلقة (خوف شديد من مجتمع الوحدة - اللجوء إلى التكنولوجيا - وحدانية بدرجة أعلى).

ويذكر "Dominique Wolton"⁽¹¹⁴⁾ الفرد (الوحيد ومتعدد الاتصال) seul et multibranché⁽¹¹⁵⁾ ليعني بذلك أن الإنسان ما بعد الحديث غالبا ما يكون حرا لكنه وحيد، ذلك أن خطر الوحدة هو ثمن الحرية، كما أنه يميل نحو التفاعلية، هذا ما يجعل من الاتصالات الحقيقية contacts réels صعبة، ليكون اتصاله خاليا من التبادل⁽¹¹⁶⁾، كما أن الشبكات الرقمية تزيد من الاتصال لأنها مبنية على التشارك بصفة كبيرة، وهذا الأخير يعمل على حجب ضعف الاتصال فقط⁽¹¹⁷⁾، بالتالي، فإن تعلق المستخدم بهويته الافتراضية، يزيد من إحساسه بالعزلة تجاه مجتمعه، هذه العزلة التي اعتبرت من خصائص هذا المجتمع، ليستجيب الفرد لها بزيادة الانغماس في استخدام الهوية الافتراضية بحثا عن الاتصال، هذا ما يزيد من حدة عزلته.

من جانب آخر يقر البعض أن الشبكات الرقمية، تعمل على المراقبة والتحكم في اللغة التي تعتبر أداة تضمن الاتصال بين المستخدمين، فهذا قد يكون تعبيرا عن الانغلاق⁽¹¹⁸⁾، بمعنى آخر، إن الشبكات تمنح نوعا خاصا من الاتصال، حيث تضع حيزا معيناً للمستخدم ليكتب رسائله، وتضع الأيقونات المختارة آنفا، هذا ما يفرض عليه نمطا معيناً من التعبير "فيتحلل الفرد في بيئته الافتراضية من خلال انغلاقه ضمن ممارسات أنترناتية يطبعها إكراه الذات على استبدال الافتراضي بالواقعي، وتبني موقف انفصامي وانطوائي"⁽¹¹⁹⁾.

وإذا كان الباحثون قد أقرّوا بإيجابيات الأنترنت في بداياتها، حيث وصفت أنها تقرب البعيد وتقضي على الحدود الجغرافية، وتتيح إمكانيات اتصال فائقة في أقل وقت، حيث أصبح الأقارب الغراء يحسون بالقرب من عائلاتهم، وأصبح الأفراد يوفرّون تكاليف الاتصال التقليدي، ويتعارفون عبر القارات، الأمر الذي لم يكن ممكنا دون هذه الشبكة، فلا بد من القول إن الأمر صحيح حسب خصائص عصر ظهور الوسيلة، حيث ارتبطت بالويب 1.0 الثابت وغير الديناميكي، الذي لا يمنح إمكانيات المشاركة والتفاعل، أما في عصر التفاعلية المفرطة، فيرى البعض أن إمكانيات الأنترنت الاتصالية انقلبت إلى عائق للاتصال، إذ ظهر الويب 2.0 ولاحقا الويب 3.0، المعتمدان على التفاعلية والتمحور حول المستخدم، إذ تحول استعمال الأنترنت كوسيلة اتصال، إلى استخدامها للأفراد كحقل تجريب، حيث انتقلوا من الاتصال بواسطتها إلى الاتصال فيها، هذا الفرق الجوهرى حول هذه الشبكة إلى خطر على علاقات الإنسان، وحسب العديد من المتنبئين خطر على حياته بأكملها، فما السبيل أن تقرب الأنترنت البعيد إذا بعدت القريب؟ وما الفائدة أن يعرف الواقع الافتراضي بالأفراد عبر القارات، إذا فرق بين أفراد الأسرة الواحدة، وإذا كان الواقع الافتراضي مرشحا لنزع الخاصية التواصلية للإنسان، فما مستقبل هذا الأخير

دون تواصل؟ أسئلة حاولت الإجابة عنها البحوث بين التناول والتشاور حول مصير الإنسان في ظل النزوح إلى الواقع البديل، حيث تكلم البعض عن الإنسان الموسع l'homme étendu⁽¹²⁰⁾ الذي عززت إمكاناته الاتصالية بما فيه تسريع الاتصال بمختلف التقنيات وذلك لبلوغ الكم المعلوماتي، والتي ستقضي على وقت التفكير المتعلق بالاتصال الطبيعي، ذلك أن الاتصال المصطنع la communication artificialisée ليس هو الاتصال الإنساني.

خاتمة

لقد حاولت العديد من البحوث تسليط الضوء على العزلة الناتجة عن دخول وسائل الإعلام والاتصال حياة الأفراد، حيث تكلم العديد عن الانعزال الذي سببته التلفزة، حيث قضت على اللقاءات العائلية، كما خفضت نسبة مشاركة الأفراد في النشاطات المعتادين عليها، إذ أصبح الجمهور مرتبطا بما يقدم له من برامج يشبع بها حاجاته المعرفية والترفيهية.

ومع ظهور الأنترنت ثم الواقع الافتراضي، تحول هذا الجمهور إلى أفراد منعزلين، حيث أصبح لكل منهم عالمه الخاص، كما تحول مفهوم التعرض إلى الاستخدام، فبعد أن كان الأفراد يعيشون أمام الوسيلة من أجل إشباع حاجاتهم بها، فإنهم أصبحوا يعيشون بالوسيلة من أجل إشباع حاجاتهم فيها، هذا ما أعطى مفهوما جديدا للعزلة الناتجة عن ذلك، وإذا كان الجمهور معزولا بعادات تلقيه عن محيطه، فالمستخدم أصبح معزولا بجسد آخر عن جسده، وبهوية أخرى عن هويته وعن مجتمعه، وبذات رقمية عن ذاته، هذا نظرا للإستراتيجيات المتعددة التي تستعملها الشبكات الرقمية والمواقع التفاعلية، من أجل مضاعفة درجة تعلق المستخدمين بها، بما في ذلك إعطاءهم إمكانيات للتعبير وحرية في التفاعل والتجمع اللا متناهي، هذا ما جعلهم مرتبطين بها وبالوجود الافتراضي بشتى أنواعه، بالتالي أضحوا منعزلين عن واقعهم، مقابل النظرة التفاضلية التي ترى أن الواقع الافتراضي يفتح الآفاق، ويقرب بين الناس ويقضي على الحدود التقليدية، ويمنح إمكانيات لا سابق لها، هذا ما لم تقر به البحوث التي تنظر بحذر إلى دخول هذه الوسائل الجديدة حياة الفرد، خاصة باعتبار العزلة من أول مخلفات التعامل مع الواقع الافتراضي وليست الأخيرة، نحو مظاهر أخرى كاللا معنى واللا معيارية، العجز تجاه الواقع، والغربة عن الذات والتي تشكل في مجملها مظاهر الاغتراب الجديد.

الهوامش:

1 -Le petit Larousse, hachette, Paris, 2012, p 919.

2 -Dictionnaire Quillet, Aristide, France, 1975, sans page.

3 -Jaques Le Bohec, dictionnaire du journalisme et des médias, PU rennes, France, 2010, p 614.

4 -Le petit Larousse 2012, op.cit, p 1144.

5 -Janet Stevenson, dictionary of library and information management, Peter Collinged, Britain, 1997, p 168.

6 -يعطي أرسطو مثالا عن تمثال هرماس Hermès (في الأساطير الإغريقية يعرف بمراسل الآلهة الخرافية). إذ إن هذا الأخير يوجد في القوة ما دام التمثال يوجد كفكرة فقط، لكن في الوقت الذي ينحت في مكان ما، فهرماس يوجد بالفعل، إذ أن الفعل هو الشيء الموجود حقيقة، وليس الذي نقول عنه إنه موجود بالقوة، أنظر:

(Stéphane Vial, l'être et l'écran, comment le numérique change la perception, 1ed, PU France, France, 2013, p 152).

7 -Loc.cit, p p 155, 156.

8 -http://www.cnrtl.fr/definition/virtuel (08-11-2015- 13:30).

9 -Stéphane Vial, op.cit, p 157.

10 -Ghizlaine Azémard, 100 notions pour le crossmédia, l'immatériel, France, 2013, p 216.

11 -Cybernetics علم دراسة الآليات المحاكية للقدرات البشرية أو علم التحكم في الأنظمة الحية وغير الحية.

- 12- حسن مظفر الرزو، الفضاء المعلوماتي، ط1، دراسات الوحدة العربية، بيروت، 2007، ص 86.
- 13- كلود بونيلي، الافتراضية والتكنولوجيات الجديدة، مجلة معالم، عدد 6، الجزائر، بدون سنة، ص 5.
- 14 -Janet Stevenson, op.cit, p 168.
- 15 -Oxford dictionary, 6ed, international student's, USA, 2001, p 1504.
- 16- عامر إبراهيم القندليجي، الإعلام والمعلومات والأنترنت، اليازوري، الأردن، 2013، ص 255.
- 17-Serge Tisseron, virtuel mon amour, penser, aimer, souffrir à l'ère des nouvelles technologies, Albin Michel, France, 2008, p p 55, 56.
- 18 -علي محمد رحومة، الأنترنت والمنظومة التكنو- اجتماعية، بحث تحليلي في الآلية التقنية للأنترنت ونمذجة منظومتها الاجتماعية، ط1، دراسات الوحدة العربية، بيروت، 2005، ص 157.
- 19- أسد الدين التميمي، معجم مصطلحات الأنترنت والحاسوب، ط1، دار أسامة، الأردن، 2006، ص 87.
- 20 -Alain Gautier, le virtuel au quotidien, Cirté, France, 2002, p 44.
- 21 -Ghislaine Azémard, op.cit, p 100.
- 22 -Loc.cit, p 14.
- 23- عباس مصطفى صادق، الإعلام الجديد، المفاهيم، الوسائل والتطبيقات، الشروق، الأردن، 2008، ص 147.
- 24- ابن دودة سقيني مليكة، التكنولوجيات الجديدة للاتصال والإعلام والمعنى الجديد للجسد، les cahiers du cread، رقم 71، الجزائر، 2005، ص 1.
- 25 -Antonio Casilli, les liaisons numériques, vers une nouvelle sociabilité, le seuil, Paris, 1997, p 135.
- 26 -Vignaux Georges, l'aventure du corps, des mystères de l'antiquité aux découvertes actuelles, pygmalion, Paris, 2009, p 358.
- 27- كلود بونيلي، مرجع سابق، ص 20.
- 28- gnose- gnose- gnostique من اليونانية gnosis أي معرفة، ويعني كل علم يرتبط بمعرفة عليا.
(Dictionnaire Hachette, ed Hachette, Paris, 1997, p 825)
- 29 -Antonio Casilli, op.cit, p 144.
- 30- René Descartes (1596-1650) فيلسوف وعالم رياضيات فرنسي.
- 31- ابن دودة سقيني مليكة، مرجع سابق، ص ص 3، 4.
- 32 -Georges Vignaux, op.cit, p 357.
- 33- Norbert Weiner (1894-1964) فيلسوف وعالم رياضيات أمريكي مؤسس السيبرناتيقا.
- 34 -Norbert Weiner, god and golem, mit press, USA, 1964, p p 15, 16, 17, 18.
- 35- في الديانة الهندوسية يعني ال avatar التجسيد على الأرض، إذ هو من اللغة السنسكريتية avatara أي هبوط visnu.
(le petit Larousse 1995, op.cit, p 110).
- avatar الصورة الرمزية، ذلك الجسد الافتراضي الذي يمثل به المستخدم نفسه في الواقع الافتراضي، ويعتبر نمط تمثيل للمستخدم مختلفا عما هو عليه، ويهدف إلى الحركة، والتفاعل خاصة في ألعاب الفيديو، بالرغم من أننا نشهد انتشاره في مواقع أخرى، إذ إن التجسيد avatar يدخل ضمن الشكل الثاني للهوية الافتراضية، حيث يمتاز بطابعه المسلي والمجهول، إذ يكون مرتبطا باسم مستعار pseudonyme (اسم يختاره المستخدم تمثيلا له عوض الاسم الحقيقي)، وإن الشبكات الاجتماعية الأولى كانت مبنية على تفاعل بين الصور الرمزية عوض الأفراد المعروفين بهوياتهم. (Ghislaine Azémard, op.cit, p p 14,15).
- 36- مقال لسهيل زخور، انظر: (صالح أبو أصبع خليل، إستراتيجيات الاتصال وسياساته وتأثيراته، دار مجدلاوي، عمان، 2005، ص 217).
- 37- المرجع نفسه، ص ص 217، 218.
- 38- Serge Tisseron (1948) دكتور وأخصائي في علم النفس فرنسي.
- 39 -Stéphane Vial, op.cit, p 160.
- 40 -Loc .cit, p 163.
- 41 -Julie Denouel, Fabien Granjon, communiquer à l'ère numérique, regards croisés sur la sociologie des usages, Presses de Mines, France, 2011, p 162.
- 42 -Cyril Baladier, la boîte à outils des réseaux sociaux, Dunod, Paris, 2012, p 188.
- 43- مرسى مشري، شبكات التواصل الاجتماعي الرقمية، نظرة في الوظائف، المستقبل العربي، عدد 395، لبنان، 2012، ص 150.

- 44- توجد في الآونة الأخيرة مئات الشبكات الرقمية، فأكثر من 65 % من المستخدمين ينتمون إلى عدة شبكات، و 6 % من المستخدمين الأوروبيين (170 مليون) يرتبطون بمعدل 12 ساعة في الأسبوع، 29 % منهم بمعدل يفوق 16 ساعة خلال 5 أو 6 أيام أسبوعياً، أما الاتصال عبر الشبكات الاجتماعية فيحتل المرتبة الثالثة في استخدامات الإنترنت.
- (Dominique Gany, nouveaux médias, mode d'emploi, Edipro, Belgique, 2009, p89, 92).
- 45 -Ludovic Boursin, Laetitia Puyfaucher, les médias humains-danger et opportunités, des réseaux pour l'entre prise, Eyrolles, 2011, Paris, p 63.
- 46- يتمثل جوهر الهوية في صورة الذات، وتقدير الذات، وبناء الذات والتحكم في الذات، ويمكن تعريف الذات بأنها مجموع الخصائص الشخصية بما فيه الخصائص الجسمية، والأدوار والقيم التي يعترف بها الفرد ويعتبرها جزءاً منه، يمكن تقسيمها إلى الذات العارفة (تفكير - إدراك) وإلى الذات كموضوع (تجريبية- عملية) حسب وليام جيمس.
- (http://sociologie.revues.org/1593 - (14-03-2017- 21:00)
- 47- لقد تطرقنا سابقاً إلى نوعي الانخراط في العالم الافتراضي، فالنوع الأول يخص الألعاب ثلاثية الأبعاد والتمثيلات ضمن المواقع التي تحاكي الحياة الإنسانية من عمل ونشاطات أما النوع الثاني فيخص تقديم المستخدم لنفسه ضمن مواقع الحوار والتفاعل، ومع ظهور خاصيات التشعب وتلاقي المواقع في العديد من المبادئ، نجد تداخلاً في هذين النوعين، حيث توجد مواقع حوارية تتيح محيطاً ثلاثي الأبعاد وتمكن المستخدم من الحركة داخل هذا المحيط.
- 48 -Titou Lecoq, Diane Lissarelli, encyclopédie de la web culture, Robert Laffont, France, 2011, p 104.
- 49 -Christine Balagué, David Fayon, Facebook, Twitter et les autres, Pearson, France, 2010, p 53.
- 50 -Valérie March, comment développer votre activité grâce aux médias sociaux, Dunod, France, 2011, p 156.
- 51- الهوية الافتراضية هي كل الآثار التي يتركها المستخدم على الشبكات الرقمية وعلى المدونات، والتي يعرف نفسه بها ويتفاعل على أساسها، لا يهم إذا كانت هذه المعلومات صحيحة أو خاطئة، طالما تتميز بطابع التحكم، حيث يظهر المستخدم ما يريد ويحجب ما يريد وبالتالي هي هوية مخططة متحكم فيها.
- 52 -Pierre- Jean Benghozi, Michelle Bergadaà, Fatima Gueroui, les temporalités du web, de Boeck, Belgique, 2014, p 149.
- 53 -Marshall McLuhan (1911- 1980) مفكر وسوسيولوجي كندي، منظر في علوم الاتصال، من مؤسسي الأبحاث المعاصرة حول وسائل الإعلام.
- 54- علي عبد الفتاح علي، نظريات الاتصال الحديثة، دار الأيام، عمان، 2015، ص ص 61، 62.
- 55- برهان شاوي، مدخل إلى الاتصال الجماهيري ونظرياته، ط1، دار الكندي، عمان، 2014، ص 201.
- 56- علي عبد الفتاح علي، مرجع سابق، ص 63.
- 57 - Jean Paul Lafrance, la civilisation du CLIC, la vie moderne sous l'emprise des nouveaux médias, l'harmattan, Paris, 2013, p 188.
- 58 -Loc .cit, p p 186, 187.
- 59- يسقط بعض المهتمين هرم "Abraham Maslow" المتمثل في حاجات الفرد على كل ما يحققه المستخدم من خلال هويته الافتراضية.
- 60 -Michel Foucault (1926 - 1984) فيلسوف فرنسي.
- 61 - Alexandre Cotant, des techniques de soi ambivalentes, Hermès, n 59, Paris, 2012, p p 53, 54.
- 62 - Julie Denouel, Fabien Granjon, op.cit, p p 130, 131.
- 63- "الأنا ego هو تصور الشخص لذاته، يستخدم كمرادف للذات أحياناً، وحسب س. فرويد، الأنا مظهر شعوري للشخصية، يستمد طاقته من الهو، مصدر الغريزة لكنه يقيد بأوامر الأنا الأعلى كضمير " انظر:
- (محمد عبد الرحمن وآخرون، المعجم الشامل لترجمة مصطلحات علم الاجتماع وعلم النفس الاجتماعي، ط 1، دار الوفاء، مصر، 2013، ص 227).
- 64 -Alexandre Cotant, op.cit, p 54.
- 65 -Sonia Livingstone, Giovanna Mascheroni, Maria Marru, utilisation des réseaux socionumériques par les jeunes européens, Hermès, n 59, Paris, 2011, p 90.
- 66 -Horton Charles Cooley (1864- 1929) سوسيولوجي أمريكي.

- 67 -Pierre Mercklé, sociologie des réseaux sociaux, la découverte, Paris, 2004,p 92.
- 68 -Jean Claude Abric, la psychologie de la communication, 3ed, Arman Colin, France, 2008, p 11.
- 69 -Serge Proulx, Mary Choon, l'usage des réseaux socionumériques, une intériorisation douce et progressive du contrôle sociale, Hermès, n 59, Paris, 2011, p p 108, 109.
- 70-George Herbert Mead (1863- 1931) سسيولوجي أمريكي وعالم في علم النفس الاجتماعي وفيلسوف.
- 71 -Julie Denouel, Fabien Granjon, op.cit, p p 146, 147.
- 72 -Jean Paul Lafrance, op.cit, p 186.
- 73 -Julie Denouel, Fabien Granjon, op.cit, p p 146, 147.
- 74 -Christine Balagé, David Fayon, op.cit, p 36.
- 75 -Jean François Dortier, la communication, des relations interpersonnelles aux réseaux sociaux, sciences humaines, France, 2016, p p 92, 93.
- 76 -Cyril Baladier, op.cit, p 32.
- 77 -Christine Balagé, David Fayon, op.cit, p 44.
- 78- ظهر مفهوم le clavardage ليعني التثرة بواسطة التكنولوجيا.
- 79 -Ludovic Boursin, Laetitia Puyfaucher, op.cit, p 80.
- 80 -Paul Marcel Lemaire, communiquer, pour quoi faire? Cerf, Paris, 2011, p 184.
- 81 -Nicolas Oliveri, cybergépendances, une étude comparative - France- Japon, l'harmattan, Paris, 2011, p p 57, 58.
- 82- هناك من يرى أن هذه الروابط وهمية، وأن الشبكات تقضي على الاتصال وعلى العلاقات الإنسانية، وتحت على النرجسية، وعلى العلاقات الكمية.
- 83 -Monique Dagnaud, génération Y, les jeunes et les réseaux, de la dérision à la subversion, sciences po, France, 2011, p 159.
- 84 -Bernard Poulet, la fin des journaux, et l'avenir de l'information, Gallimard, France, 2009, p p 114, 117.
- 85 -Benoit Le Blanc, réseaux informatiques et modèles des graphes petits-mondes, Hermès, sans num, Paris, 2012, p 95.
- 86 -Patrice Flichy (1945) سسيولوجي فرنسي، وباحث في علوم الإعلام والاتصال.
- 87 -Rémy Rieffel, révolution numérique, révolution culturelle?, Gallimard, Espagne, 2014, p 45.
- 88 Francis Jauréguiberry □ Serge Proulx (3) أشكال من المنطق المترابطة:
- منطق الانضمام logique d'intégration الحاجة إلى الاتصال الدائم بالشبكة.
 - منطق إستراتيجي logique stratégique ربط علاقات.
 - منطق ذاتي logique de subjectivation بحث عن الوجود.
- (Loc.cit, p 45)
- 89- محمد علي فرح، صناعة الواقع، الإعلام وضبط المجتمع، أفكار حول السلطة والجمهور والوعي والواقع، ط 1، مركز إنماء، لبنان، 2014، ص 228.
- 90- بسام عبد الرحمان المشاقبة، نظريات الاتصال، ط1، دار أسامة، الأردن، 2011، ص 158.
- 91 - Philippe Breton, le culte de l'internet, une menace pour le lien sociale, Casbah, Alger, 2004, p 105.
- 92- محمد عبد الفتاح محمد، ظواهر ومشكلات الأسرة والطفولة المعاصرة من منظور الخدمة الاجتماعية، المكتب الجامعي الحديث، الإسكندرية، 2009، ص 96.
- 93- ظهر مفهوم dividualité الذي يتجاوز مفهوم الفردانية individualité ليفيد تلاشي الأفراد، الذين يصبحون مفردين بأنفسهم
- انظر: (Bernard Stiegler, la société automatique, l'avenir du travail, Fayard, France, 2015, p 69)
- 94- معن خليل العمر، التفكك الاجتماعي، ط 1، الشروق، الأردن، 2005، ص 35.
- 95- محمد محمود الجوهري، عدلي محمود السمري، المشكلات الاجتماعية، ط1، دار المسيرة، عمان، 2011، ص 83.
- 96 -Dominique Josse, l'avenir de l'homme postmoderne, l'urgence de retrouver nos racines, l'harmattan, Paris, 2015, p 175.
- 97 - Claire Marin, l'épreuve de soi, Armand Colin, Paris, 2003, p 75.
- 98- كامل خورشيد مراد، الاتصال الجماهيري والإعلام، التطور، الخصائص، النظريات، ط 2، دار المسيرة، عمان، 2014، ص 68.

- 99- محمود حامد خضر، الإعلام والأنترنت، ط 1، البداية، عمان، 2012، ص 71.
- 100- فؤاد منصور الحكيم، سسيولوجيا الإعلام الجماهيري، ط 1، دار أسامة، عمان، 2011، ص 40.
- 101 -Jean Paul Baquiast, ce monde qui vient, science matérialisme et posthumanisme au XXI siècle, l'harmattan, Paris, 2014, p 16.
- 102 -Georges Fanny, représentation de soi et identité numérique. Une approche sémiotique et quantitative de l'emprise culturelle du web 2.0, réseaux, n 154, France, 2/2009, p. 165-193, voir: (<http:// Cairn.info/revue-reseaux-2009-2-page-165.htm> 14-03-2017- 20:00).
- 103- لابد من التفرقة بين نوعين من العزلة: الأولى (العزلة عن المجتمع isolement social) وتعني عزلة الأشخاص الذين يحسون أن علاقاتهم الاجتماعية قليلة أو منعدمة، أما النوع الثاني فهي (العزلة الزمنية isolement temporel) أين يكون الأشخاص منعزلين عن أي نقطة ينظمون فيها نشاطاته.
- (Henriette Bloch et autres, grand dictionnaire de la psychologie, Larousse, Paris, 2007, p 492)
- 104- تعريف للباحث سيمان، انظر: عفاف عبد المنعم، الاغتراب النفسي، مظاهره والنظريات المفسرة له، دراسة تطبيقية، دار المعرفة، مصر، 2008، ص 44.
- 105- الاغتراب الجديد ليس هو الاغتراب الباتولوجي والمرادف للحالة المرضية أو الجنون، كما أنه ليس مرادفا للإدمان على الأنترنت، والذي تكلمت عنه العديد من البحوث للدلالة على العلاقة المرضية التي تربط المدمن بالأنترنت والتي تبعده عن القيام بكل النشاطات التي تشكل حياته اليومية. فهو عدم التوافق بين ما هو موجود وما يريد أو يظن الفرد أنه يوجد (مع وعي الفرد بذلك)، هذا الوعي يخرج الاغتراب من الحالة الباتولوجية (الجنونية).
- والاغتراب الناتج عن الوجود الافتراضي هو عدم التوافق بين ما هو موجود (أي خصائص الفرد التي تشكل هويته التقليدية وجسده المادي وكل الإطار التفاعلي الذي يحيط بهما) وبين ما هو موجود افتراضيا (أي الخصائص التي تشكل هويته الافتراضية وجسده الممثل على الشبكة).
- 106 -Frank A. Weil, anomie in a world of social media, voir: (http://www.huffingtonpost.com/frank-a-weil/anomie-in-a-world-of-socialmedia_b_1449218.html (28-11-2015- 19:00).
- 107 -Annabelle Klein, Serge Proulx, connexion, PUN, Belgique, 2012, p 5.
- 108- سامية قطوش، دراسة سسيولوجية لتأثير استخدام الأنترنت في نمط الاتصال الأسري، مجلة الحكمة، عدد 18، الجزائر، 2013، ص ص 59، 60.
- 109- إبراهيم بعزيز، وسائل الاتصال الجديدة وأثرها على ثقافة المستعملين، المؤتمر العلمي الأول، وسائل الإعلام والمجتمع، 28، 29 نوفمبر، بسكرة، 2010، ص 182.
- 110- دينكن ميتشيل، معجم علم الاجتماع، ترجمة إحسان محمد الحسن، ط 1، دار الطليعة، بيروت، 1981، ص 18.
- 111- لمياء طالة، الإعلام الفضائي والتغريب الثقافي، ط 1، دار أسامة، الأردن، 2014، ص ص 132، 133.
- 112- محمد النوبي، إدمان الأنترنت في عصر العولمة، ط 1، دار صفاء، الأردن، 2010، ص 73.
- 113- مفارقة يلخصها عنوان كتاب لشيري تيركل: "نحن معا ولكننا وحيدون، لماذا ننتظر من التكنولوجيا أكثر مما ينتظر بعضنا من بعض؟" انظر: رضوان بلخيري، مدخل إلى الإعلام الجديد، ط 1، جسر، الجزائر، 2014، ص 30.
- 141- Dominique Wolton (1947) مفكر فرنسي ومدير مركز بحث CNRS.
- 115 -Dominique Wolton, il faut sauver la communication, Flammarion, France, 2005, p p 30, 31.
- 116 -Le maoïsme digital du web, une destruction des liens humains.
- هناك من يرى أن الويب يقضي على الروابط الإنسانية، انظر: (Ludovic Boursin, op.cit, p 80)
- 117 -Dominique Wolton, Eric Letonturier, réseaux, altérité et communication, Hermès, sans num, Paris, 2012, p 181.
- 118 -Thierry Paquot, les réseaux en utopie, Hermès, sans num, Paris, 2012, p 42.
- 119- رايح الصادق، فضاءات رقمية، قراءات في المفاهيم والمقاربات والرهانات، دار النهضة، بيروت، 2013، ص 130.
- 120 -Edouard klein Peter, l'humain augmenté, CNRS, Paris, 2013, p p 141, 142.