



المجتمعات الافتراضية الواقع الجديد

the hypothetical societies as new case

بهناس سليمان*

جامعة الجزائر 2، bahnas17000@yahoo.fr

تاريخ النشر: 2022/09/30

تاريخ القبول: 2022/09/15

تاريخ الاستلام: 2022/07/29

Doi; 10.53284/2120-009-003-017

ملخص:

تعالج الدراسة المجتمعات الافتراضية كواقع جديد فرض نفسه، والهدف من الدراسة هو: معرفة مدى تأثير هذا الواقع الجديد في المفاهيم والقيم السائدة وعلى شكل العلاقات بين الافراد والنظم وطرق الاتصال التي عرفت سابقا المجتمعات التقليدية وذلك من خلال أداة الملاحظة والمنهج الوصفي المتبع في الدراسات الاجتماعية؛ وتوصلت الدراسة الموجود تغييرات عميقة لا سيما في طبيعة العلاقات ونوعيتها بين الافراد وبين اشكال التواصل من خلال تغير أدواته.

كلمات مفتاحية: الافتراضي؛ الافراد؛ الشبكات؛ المجتمعات؛ الواقع.

Abstract:

The study treats the hypothetical societies as a new case that had imposed itself, the main objective of this study is to know the effect of this new case on the available notions and values and on the forms of relationships among members and contacts that had been known by traditional communities. and this is done through observations and descriptive approach that is followed in social studies. the study has reached deep changes especially in the nature of relations and its forms among the members and mass media.

Keywords: hypothetical; members; networks; Societies; reality.



1. مقدمة:

إنّ الفضاء الذي يحتضن شبكة الانترنت بمختلف خدماتها وتدفعها الإعلامي وتنوع أنماط الاتصال بها قد أدى إلى تمثل آخر للواقع الذي يعيشه الفرد يوميا، فأنتج هذا الفضاء ما اصطلح عليه بالعالم الافتراضي الذي يجعله الباحثون علما موازيا للعالم الواقعي، بغض النظر عن الفروق التي تميز كلا منهما عن الآخر، إذ أن العالم الافتراضي أيضا يسكنه أفراد وجماعات وتنشأ فيه مجتمعات اجتماعية بشتى أنواعها تقريبا.

فباستخدام محرك غوغل في 2017/11/27 باستعمال محرك البحث غوغل بلغ عدد المواقع الإلكترونية 1,292,334,772، وأظهرت بيانات المجلة النمو بين عامي 2010 و2015، أن عدد مستخدمي موقع لينكدن يصل إلى 97 مليون، وموقع بنت ريست نحو 100 مليون، وموقع سناب شات حوالي 200 مليون، في حين يقترب عدد مستخدمي تمبلر من 230 مليوناً.

أما موقع تويتر فيصل عدد مستخدميه إلى 316 مليوناً، بينما يصل عدد مستخدمي غوغل بلس إلى 343 مليوناً، ويتفوق عليه موقع إنستغرام الذي يصل عدد مستخدميه إلى 400 مليون.

المواقع الأكثر استخداماً هما موقع يوتيوب ويقدر عدد مستخدميه بأكثر من مليار مستخدم، في حين يتجاوز عدد مستخدمي موقع فيسبوك 1.5 مليار مستخدم.

وأظهرت النتائج تباطؤاً في أعداد المسجلين في تلك المواقع، حيث كان العام 2012 الأكثر في عدد المسجلين فيها بنسبة 17.3 بالمائة، و14.1 بالمائة عام 2013، و12.5 بالمائة في العام التالي، و9.3 بالمائة في 2015، وفي 2016 8.7 بينما يتوقع أن تصل النسبة 7.4 عام 2017 و6.8 في العام 2018.

وبحسب المجلة، فإنّ عدد الحسابات النشطة على وسائل التواصل الاجتماعي تصل إلى 1.7 مليار حساب، من أصل 2.1 مليار حساب، في حين أن عدد المستخدمين للإنترنت يصل إلى 3 مليارات مستخدم، أي ما يعادل 45 بالمائة من إجمالي عدد سكان الأرض.

وعلى ضوء ما سبق ذكره، سوف نتطرق بتحليل هذا الفصل وفقاً للمحورين التاليين:

- المجتمع الافتراضي: رؤية من الداخل.
- الواقع الاجتماعي داخل المجتمعات الافتراضية.

2. المجتمع الافتراضي الماهية المقومات

قبل التطرق إلى مصطلح المجتمعات الافتراضية يجب التعرّيج على مصطلح مهم هو مصطلح المجتمع المحلي، لأن الأول يتضمن الثاني ففي الحقيقة المجتمع الافتراضي هو مجتمع محلي افتراضي ومصطلح "محلي" لا تعني التحجيم والحصص، بل يعني المحلية بمعنى أن المجتمعات لا تكون إلا بالمصالح المشتركة المحددة، والتي تعتبر مقوم أساسية من مقومات تشكل المجتمع الافتراضي، والخدمات المستفادة من هذا التجمع أيا كان نوعها.



1.2. تعريف المجتمع المحلي

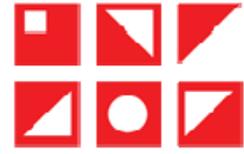
يعرف جورج هيليري georgehillery المجتمع المحلي بأنه عبارة عن مجموعة من الناس يشتركون في تفاعل اجتماعي، وبعض الروابط المشتركة بينهم في مساحة ما، على الأقل لبعض الوقت فهناك بصفة عامة أربعة عناصر أساسية لتكوين المجتمع المحلي، وهي الجماعة والتفاعل والروابط والمكان-الزمان" (رحومة، 2010، ص3)، وهذا التعريف يجعلنا نعد أربعة عناصر لتكون الجماعة (مجتمعا محليا) (الجماعة أو الأفراد التفاعل، الروابط، المكان والزمان).

فهو مجموعة من الناس تشترك في تفاعل اجتماعي وبينها بعض الروابط المشتركة بينهم وبين الأعضاء الآخرين للمجموعة ويشتركون في العيش في منطقة على الأقل بعض الوقت، هذه الشروط الأربعة في المصطلح لازم توفرها عند التحدث عن المجتمعات المحلية في العالم الواقعي، لكن على مر السنين تغيرت شروط المجتمع المحلي كما كتب بعض علماء الاجتماع (صالح، 2002، ص34).

2.2. بدايات المجتمعات الافتراضية

تعود بدايات تشكل المجتمع الشبكي على الخط إلى فترة الستينات، بظهور شبكات الحواسيب، لغرض التعليم مثل شبكة بلاتو Plato، كذلك ظهور شبكة آربانت Arpanet المعروفة في فترة لاحقة من أواخر الستينات وأوائل السبعينات.. وغير ذلك من شبكات الحواسيب في السبعينات والثمانينات وبخاصة مع انتشار استخدام لوحات الاتصال المحلي مثل لوحات النشرات {BBSS} لإتاحة نفاذ عام وواسع لتكنولوجيات الجديدة آنذاك، ومن أهم المجتمعات المعينة هي:

- المجتمع المحلي الافتراضي ويل {WELL} {Whole Earth Lctronic Link} في سان فرانسيسكو الثمانينات.
 - مجتمع نظام تويس twics الذي أسس في طوكيو.
 - سي أي اكس cix في لندن.
 - كالفا كوم calva com في باريس.
 - يوزنت Usenet في الولايات المتحدة.
 - مجتمع شبكة Seattle Community network في الولايات أيضا.
 - 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 سوسيو- اقتصادية، خاصة في غياب نموذج مالي ذي قاعدة ربحية، وفي فترة التسعينات تمثلت مجتمعات الشبكات نفسها كحركة اجتماعية- تقنية خاصة في عام 1996، حيث تم نشر دوغلاس شوللر للمجتمع المحلي الجديد- أيرد للتغير Douglas schuler new community networking wired for change وتأسيس منظمات شبكية مثل جمعية شبكت المجتمعات المحلية association for community networking (رحومة، 2010، ص4).



3.2. ظهور المجتمعات الافتراضية

بعد ظهور الشبكات وشبكة الانترنت، بدأت بعدها المجتمعات الافتراضية في النشوء كل ذلك في نوع من التطور الاجتماعي المتسارع social evolution (رحومة، 2010، ص67)، وذلك نتاج للتفاعل الالكتروني المهم الذي بدا في الظهور، والحاجة إلى مجال أو بيئة محددة ومنظمة لتركيز هذا التفاعل.

وإذا اتفقنا على أن الانترنت تكون بنية فوقية مجتمعية super structural، تمتد فيها الكثير من الخطوط العامة التي تميز المجتمعات السائدة، وتعتمد عليها لاستمرار وجودها، فهذه المجتمعات ترث العديد من العناصر الثقافية من المجتمعات التي تمتد عبرها، فإن العديد من علماء الاجتماع كتبوا عن تطور الكيانات الاجتماعية على الانترنت، أو بمعنى أكثر تحديد كتبوا عن المجتمعات على الخط Online community التي نشأت على الانترنت، وتشكلت في فضاءها cyberspace وتلك الكيانات الاجتماعية الرقمية الجديدة، تكونت في هيئة جماعات رقمية يتم تحاور وتواصل البشر عبرها (صالح، 2002، ص26-27).

يعتبر العديد من المختصين في المجال، أن أول مجتمع محلي فعلي على الخط هو شبكة بلاتو Plato سنة 1973-1974. فهي تعبير عن النظام الرائد للقاءات والمنتديات على الخط on line forum، أو المراسلات واللوحات الالكترونية والبريد الالكتروني، وغرف الدردشة، والتراسل الآني، ومشاركة الشاشات عن بعد والعباب التسالي عديدة اللاعبين (رحومة، 2010، ص70)، فهذه الشبكة- شبكة بلاتو- بمثابة الشكل الأولى البدائي للمجتمعات الافتراضية الحالية، فهي نوع من التنظيمي الافتراضي والتجمع التشاركي على الخط.

يقول الدكتور علي رحومة في كتابه علم الاجتماع الآلي: "لقد انتقلت الظاهرة الاجتماعية بمختلف جوانب تماثلاتها الثقافية والتقنية والسلوكية والاقتصادية والسياسة والقانونية... إلخ، من أنها فقط تتمثل طبيعياً في المجتمع البشري الطبيعي إلى أن تتمثل أيضاً صناعياً -رمزياً، رقمياً، آلياً-، وأيضاً بمختلف تماثلاتها الأصلية إلا أنها أصبحت في شكل الالكتروني المصنع من الذرة إلى الإلكتروني (رحومة، علم الاجتماع الآلي، 2008، ص23)، ويعني ذلك الانتقال أولاً من الحياة الاجتماعية إلى فضاء السيراني المستحدث.

وينشوء هذه المجتمعات، بدأ أفرادها يتبادلون المعلومات الخاصة وقبلها العلمية، وأصبح ينشأ نوع من العرف والعادات والتقاليد المتميزة عن تلك التي فناها في عالمنا الفيزيائي، حيث إنها ظهرت في أول الأمر لأغراض أكاديمية علمية، كمجال لتبادل المعلومات والخبرات والاتصالات بين الجامعات ونشر الأبحاث، ثم انتقلت لأغراض أخرى اقتصادية واجتماعية... إلخ، وكان أول من صاغ مصطلح المجتمع الافتراضي هو هاورد راينغولد Howard Rheingold 1993 في كتاباته الكثيرة عن الموضوع.

4.2. تعريف المجتمعات الافتراضية

بالرغم من أن المجتمع الافتراضي على الخط ليس صعباً فهمه، بل يصعب إلى حد ما تحديده، وتعريفه وقياسه على وجه الدقة، إنه مفهوم يتعلق بالبرمجيات المستخدمة من حيث تجهيزاتها واستعمالها، وهو أيضاً مفهوم يشير إلى مجموعة معينة من مستخدمي الانترنت، حيث يتكون هذا المجتمع حين يصبح مجموعة من الأفراد على الخط، يتشاركون في تفاعل اجتماعي، رقمي، بشكل ما له خصائصه التكنو- اجتماعية.



يعرف محمد منير حجاب المجتمع الافتراضي في معجمه الإعلامي بأنه: "مجتمع يتكون من أشخاص متباعدين جغرافياً، ولكن الاتصال التواصل بينهم يتم عبر الشبكات الالكترونية، وينتج بينهم نتيجة لذلك نوع من الإحساس والولاء والمشاركة" (حجاب، 2004، ص470).

المجتمعات الافتراضية هي: "المجموعات الاجتماعية الناشئة من خلال شبكة الانترنت، حيث يكون للمستخدمين القدرة على التعرف وخلق نقاشات لتشكيل وعي جمعي، وعلاقات الشخصية في الفضاء الافتراضي" (Fejlaoui, 2010, p9). ويعرفها سيرج بروكس *serge broulex* المجتمع الافتراضي بأنها: مجموعة أفراد يستخدمون منتديات المحادثة وحلقات النقاش، أو مجموعات الحوار الذين تنشأ بينهم علاقة انتماء على واحدة *dien d'appartenance* ويتقاسمون نفس الأذواق والاهتمامات ولهم أهداف مشتركة (Proulx, 2004)، فهي مجتمعات تنبثق عن عدد كاف من الناس عندما تحمل على تلك المناقشات العامة الطويلة بما فيه الكفاية، مع شعور بشري كاف لتشكيل شبكات من العلاقات الشخصية في عديد المجالات (Rheingold, 2011). وهنا يشير هارولد راينغولد إلى المناقشات العامة الطويلة، وهي عبارة عن تلميح إلى التفاعلات اللازمة وهذا ما يجعله يحس بالانتماء الكافي، والشيء المميز في هذا التعريف أن المجتمعات كونها تشكل على أساس الاهتمام المشتركة بين هؤلاء المستخدمين، بأن الصفات والخصائص الموجودة في كل شخص هي التي تحدد نوع وطبيعة الجماعة الافتراضية التي ينتمي إليها ويندمج فيها.

وعرف هارولد راينغولد في كتابه المرجعي الجماعات الافتراضية *the electronic version of the virtual community*: بأنها مجتمعات اجتماعية تنشأ من الشبكة net حين يستمر اناس بعدد كاف مناقشاتهم علينا لوقت كاف من الزمن بمشاعر انسانية كافية لتشكيل شبكات من العلاقات الشخصية في الفضاء السائبري *cyberspace* (رحومة، 2008، ص4).

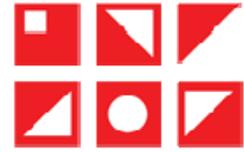
فهم أفراد متباعدين، لكن على اتصال دائم نسبياً، أو يشتركون في ألعاب مختلفة ويكمن جوهر الحياة الجديدة في إعلانات الحاسوب الموجهة لجماعات الاهتمام الخاصة، كشبكات تبادل الأحاديث ومؤتمرات الحاسوب والبريد الإلكتروني، والأفراد الذين يشتركون في الاهتمام بالبيئة والسياسة والتحف الأثرية وجمع الطوابع حيث يمكنهم تبادل الأفكار والمعلومات في أي وقت (كيلش، 2000، ص456-457)، فهم جماعة من الأفراد يعيشون داخل مساحة افتراضية يمثلون اهتمامات مشتركة، لوقت كافي لتكوين علاقات والبدا في التفاعل التكنولوجي، باستخدام نص أو صورة أو أصوات أو مقاطع فيديو... إلخ مع شعور كاف بالانتماء لهذا المجتمع.

ويقول رحومة في تعريف يخدم سير بحثنا هذا المجتمعات المحلية الافتراضية في "عملية جماعات لتبادل المعلومات والاتصال التقني المفيد معرفياً واجتماعياً" (رحومة، 2008، ص65)، فالدعامة الأولى لقيام المجتمع الافتراضي هو تبادل المعلومات والاتصالات بالدرجة الأولى.

3. شروط ومقومات تأسيس المجتمعات الافتراضية

أولاً يجب التعرف على مقومات تأسيس المجتمعات التقليدية، لإسقاطها على ظاهرة التأسيس داخل الفضاء الافتراضي، وذلك رغم الاختلاف بين البيئتين وخصوصية الفضاء الافتراضي.

هناك أربع مقومات أساسية لتأسيس المجتمع هي (خالد بن سلطان، 2020):



المقوم الأول: قدرة المجتمع على الاستمرار إلى مدى زمني أطول من عمر الأعضاء، الذين يكونون ذلك المجتمع، بمعنى بقاء المجتمع واستمراره على الرغم من فناء الأجيال المختلفة وانذارهم.

المقوم الثاني: قدرة المجتمع على تحديد نفسه، من خلال التناسل من جهة، وعن طريق غرس الثقافة، من خلال توافر نظام تربوي قادر على تحقيق التنشئة الاجتماعية للأعضاء الجدد، وفقا لثقافة المجتمع ونظمه من ناحية أخرى.

المقوم الثالث: مدى توفر مجموعة من المعايير المشتركة المنظمة لأفعال الاجتماعية للأعضاء، ومدى توافر الشعور بالولاء للمجتمع لدى هؤلاء الأعضاء، وتعد المعايير norms موجّهات للسلوك الذي يجب الأخذ بها و تطبيقه في مواقف اجتماعية محددة وتحدد الالتزامات، التي يملئها دور الشخص في الجماعة الاجتماعية، عن طريق المعايير التي تضعها الجماعة أو التي تسير عليها، وعلى هذا الأساس فإن المعايير الاجتماعية تكون بمثابة قواعد أو مبادئ سلوكية عامة ملزمة لأفراد، ابتداء من الأفعال البسيطة في الحياة اليومية وانتهاء بالأحكام الأخلاقية المعقدة، التي تزيد من وحدة المجتمع وتماسكه من خلال تقبل الأفراد لها.

المقوم الرابع: 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، وأهم مقومات التكامل الاجتماعي هو الاعتماد المتبادل بين الأعضاء ووجود معايير وقيم يخضع لها الأفراد في سلوكهم ويسيروا وفقا لها.

وفي تعريف لـ "هاورد راينغولد يقول: " أن المجتمعات الافتراضية عبارة عن 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" (العلوي، 2006، ص122).

أسباب الظهور:

جاء ظهور المجتمعات الافتراضية كنتاج عادي ومنطقي لكل التفاعلات الحاصلة داخل الفضاء الافتراضي -النقاشات، المراسلات، الاتصالات.. إلخ- وهذا ما جعلها تتطور بشكل كبير وواضح حيث أصبح لها أنواع عديدة ومتنوعة -تقنيا، من المحتوى، نوع المادة الإعلامية... إلخ- وقد ظهرت المجتمعات الافتراضية، كحاجة وبديل، تعكس التطور العلمي والتكنولوجي الاجتماعي وكذا في مختلف نواحي الحياة اليومية للإنسان المعاصر، وذلك بإعطاء الطابع المستقبلي للحياة الاجتماعية وتحويلها من طابعه الطبيعي إلى طابعها الافتراضي، وإحداث تغيير في طبيعة الحياة الاجتماعية وإبراز التأثير بالتقدم التقني والتكنولوجي.

4. خصائص المجتمعات الافتراضية

باعتبارها مجتمعات تحاكي المجتمعات الطبيعية وتمثل بصورة أكبر منها فإنه لا بد من وجود ما يميزها عنها، وسنحاول في هذه النقطة إلمام بمختلف السمات التي يمكن أن توفر للمجتمعات الافتراضية قدرا من الخصوصية، ومن يمكن إجمال أبرز خصائص المجتمعات الافتراضية في الملاحظات التالية:

- الالتزام الشخصي الذي يبديه الأفراد داخل لمجتمعات الافتراضية، حيث يقوم الأفراد بإتباع قواعد والالتزام بها بصورة شخصية ذاتية بحسب رغباتها ومتطلبات الأفراد، وكذا وفق قوانين تحدد سير أنماط التصرف وردود الأفعال وغيره، وذلك ما يبرر درجة الحرية الكبيرة داخل هذه المجتمعات والقدرة على الاتصال وسرعته والمساحة الكبيرة من حرية التعبير عن



الذات، وعدم الإحساس بالغبن والسلطوية الذي ينتج قدرا كبيرا من التفاهم والانسجام وَذلك داخل العقل الجمعي الإلكتروني.

– إن الآلية التكنولوجية تتيح كل إمكانيات تمظهر الأفراد، وذلك بالسهولة واليسير المناسبين بمختلف الفئات البشرية كبارا وصغارا، رجالا ونساء على حد سواء، الأمر الذي يتوفر في المجتمعات الإنسانية الطبيعية" (العلوي، 2006، ص313)، وهذا ما يخلق درجة كبيرة من المساواة الافتراضية تحقق نوعا من الذات الإنسانية في أوسع نطاقات التمظهر الشخصي.

– يمكن اعتبار التمازج بين الثقافات الإنسانية من أكثر النتائج روعة من التفاعل الذي يحصل داخل المجتمعات الافتراضية، الأمر الذي من قوة الفكر البشري العالمي ويرفع من مستوى الذكاء الكوني الذي يتطور بتطور العقل الإنساني، وتطور أدوات وتقنيات الاتصال والتزاوج الحاصل فيما بينها.

– التطور الاجتماعي داخل المجتمعات الافتراضية يحدث بشرة خيالية بالمقارنة بالتطور الاجتماعي داخل المجتمعات الطبيعية، وهذا بسبب تطور قنوات الاتصال وقواعد التواصل والتفاعل داخل هذه المجتمعات.

– تتميز هذه المجتمعات بالعالمية أو الكونية، أي يشارك فيها أفراد من كل أنحاء العالم (بعزيز، 2018، ص74).

– تبنى المجتمعات الافتراضية على المصالح المشتركة *communauté d'intérêts* والاهتمامات ومع التفاعل الاجتماعي الافتراضي المتسارع والمتزاحم، تظهر علاقات جديدة أكثر حميمية.

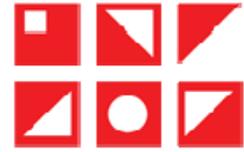
– فيما يخص بناء العلاقات الاجتماعية الافتراضية والتفاعل، فإن هناك رأيين أحدهما يقول إن التكنولوجيا لم تلغ التفاعل المباشر وجها لوجه *face to face*، بل هي امتداد له. وهناك من يرى أن العلاقات والتفاعل الاجتماعي على الشبكة قد حل محل التفاعل المباشرة، فهذا الرأي يحذر من عزل أفراد المجتمع الواحد! فداخل الفضاء الافتراضي لا يمكن أن نرى بعضنا البعض؛ ولا التعرف على نوع الجنس والعمر والأصل القومي بكل دقة موثوقة، ولا المظهر المادي ما لم يكن الشخص يريد أن يجعل هذه الخصائص عامة.

– يتميز أفراد المجتمعات الافتراضية أنهم متجانسون في غالب الأمر، باعتبار بناء هذه المجتمعات على أساس الاهتمامات المشتركة بين هؤلاء، مع هذا فمن المحتمل أن يكون أفرادها غير متعارفين فيما بينهم شخصيا.

– أصبح للقضايا داخل المجتمعات الافتراضية طابع كوني، ولم تعد كل دولة أو جماعة طبيعية تحتفظ بخصوصية قضاياها. بل أصبح لجميع المستخدمين حق إبداء الرأي في قضايا محلية، فالمستخدم -المواطن الإلكتروني- هو مواطن كوني يبدي رأيه في جميع القضايا مهما تعدت جغرافيته أو انتماؤه.

– تكون المجتمعات الافتراضية في غالب الأحيان؛ امتدادا لمجتمعات حقيقية طبيعية موجودة في الواقع الفيزيائي أو تكون ممثلة افتراضيا فقط، حيث تتكون داخل الفضاء الافتراضي بمقومات مستحدثة الطابع التخيلي.

– من الميزات التي تتميز بها المجتمعات الافتراضية: هي أن تعتمد على التنظيم "التصاعدي" من الأدنى إلى الأعلى *down-top*، فالكل يستطيع تنظيم المجتمع، والإضافة، وقواعده، وعاداته.



- تجعل المجتمعات الافتراضية نوعا من الثقافة السيبرانية؛ التي تختلف فيها عادات وطقوس جديدة، وأدوار اجتماعية مستحدثة، ولغات موحدة جديدة، والرموز اللغوية والإشارات الخاصة بما في ذلك -رسومات الوجوه، الكلمات المختصرة،... إلخ- وهي تعبر عن الحالات النفسية التي تختلج المستخدم.

- تتميز المجتمعات الافتراضية بعدم حضور أفرادها ماديا! وبالتالي عدم وجود التفاعل المباشر وجها لوجه، وبالتالي عدم توفر الاتصال غير اللفظي -الجسدي، الایمائي،... إلخ- والتي لها دور في طبيعة ونوعية الاتصال، وهذا بدوره في طبيعة العلاقات الاجتماعية (بعزيز، 2018، ص67).

1.4. الفرق بين المجتمعات الافتراضية والطبيعية

يتصف المجتمع التقليدي بأن مجتمع -حاوي-، ويعني أنه يحوي نظاما معينا وانساقا اجتماعية مميزة، أما المجتمع الافتراضي فإنه مجتمع -متشعب-، والكل يرسم فيه شيئا من تقاليده وأعرافه ومعاييره، والكل يشكل فيه شخصية في نفس الوقت الذي يقوم بالمشاركة في صنع شخصية المجتمع، فهو مجتمع مفتوح الفئات.

تعتبر المجتمعات الكلاسيكية مجتمعات محلية، تقليدية، مهما كانت سعتها ومجالها الجغرافي وكذلك عدد المنتسبين إليها، أما المجتمعات الافتراضية فهي مجتمعات عالمية كونية *cosmo Politien*.

وكذا تعتمد المجتمعات الافتراضية على التنظيم التصاعدي من أدنى إلى الأعلى *down-top* فهو عبارة عن مصعد اجتماعي، فالكل يستطيع تنظيم المجتمع بالإضافة لنظمه وقواعده وعاداته، وهذا ما يميزها عن المجتمعات التقليدية التي يأتي فيها التنظيم من الأعلى، ويقول العديد من الخبراء أن هذا من الأسباب الرئيسية التي تجعل من هذه المجتمعات أكثر تحرر وديمقراطية أكثر إبداعا وفتوحا، فهي مجتمعات خلاقية أو تشجع التفكير الخلاق والاختلاف سمة سائدة فيها.

2.4. أنواع المجتمعات الافتراضية والكيانات الاجتماعية على شبكة الانترنت

يمكن تصنيف أنواع المجتمعات الافتراضية عامة على أساس ثلاث اعتبارات هي:

1. أولا: من حيث الهدف من إنشاء المجتمعات.
2. ثانيا: من حيث نوع المحتوى أو المادة الموجودة داخل هذه المجتمعات الافتراضية.
3. ثالثا: التقنية المستعملة لتداول المعلومات داخلها.

تساهم العوامل النصية الافتراضية *univers textuels virtuels* (منتديات النقاش، مواقع الدردشة، البريد الإلكتروني...) وتلك البصرية الصوتية في تشكي أنماط جديدة من الجماعات ضمن نسق حديث! أطلق عليه تسمية القبلية الجديدة *néo-tribalisme* (قيدم، 2006، ص7)، وذلك بإطلاق العنان للتفاعل الاجتماعي بين أفراد هذه الجماعات الذي تطبعها خصوصيات، لكن مع ذلك فإنه يمكن أن تتوفر في كل مجتمع من هذه المجتمعات كل هذه الاعتبارات -الأنفة الذكر-، لهذا سنكتفي بتعداد الأنواع الأكثر شهرة ورواجا لدى المستخدمين.

1- **مجتمعات نشر المحتويات النصية:** وهي مجتمعات تنتمي الى نوع مجتمعات المحتوى متخصصة في نشر المحتويات النصية، تحتوي على مجموعة كبيرة من المستخدمين الذين يقومون بنشر محتويات نصية (دراسات، مقالات، بحوث،... إلخ) وهناك من يصنف هذه المواقع على أنها مجتمعات التحرير الحر ويكي *wiki*، لكن هذا النوع من المواقع لا يعتمد على معلومات مجردة، بل اغلبها مقالات ورؤى ودراسات وبحوث ثم صياغتها ذاتيا، بجهد شخصي وأكاديمي وضاح.



ومن أمثلة مواقع أو مجتمعات النشر الإلكتروني موقع مجتمع كنول knol، وهو عنوان مقتبس من كلمة *knowledge* أي معرفة، أطلق عام 2008 وهو موقع تابع لشركة جوجل، وهو مجتمع لنشر المحتويات، 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.

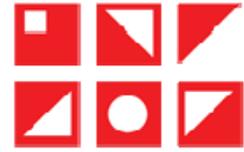
2- **مجتمعات التعليم الإلكتروني - علم الخط:** هي تجمعات على موقع تفتح المجال للتجمع في أقسام رفقة معلم أو متخصص في مجال الذي يختاره الطلبة الافتراضيين، ويتم التعلم باستخدام أدوات إعلامية (سمعية بصرية، نصوص، وكذا تطبيقات تعليمية) فيقوم الطلبة باتباع الدروس وطرح الأسئلة والتناقش.

3- **مجتمعات الواقع الافتراضي *virtual reality*:** هي مجتمعات تنشأ داخل بيئة متشابهة للحقيقة بواسطة الحاسوب، 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 متشابهة للواقع في إمكان لا يمكن للإنسان الوصول إليها أو إنشاؤها، فهو عبارة عن عالم سحري متفاعل! (راش، 2006)، فهذا العالم يخلق ما يسمى بالتواجد الحميم أو الانغماس *immersion* داخل هذه البيئة، وهذا ما يجعل كائنات -مستخدمي- هذا الفضاء يشعرون بالارتباط بهذا العالم، فالمستخدم يستطيع التأثير في هذا الواقع والاحتكاك بالمستخدمين الآخرين وكذا التأثير بهم، فيقدم الواقع الافتراضي إمكانات لا نهائية للضوء والامتداد والصوت والإحساس والإدراك والرؤية واضطراب المشاعر، وكلها عناصر يشتمل عليها الفن المعاصر والسر وراء نجاح فنون الواقع الافتراضي.

ومن أمثلة الواقع الافتراضي: موقع الحياة الثانية *second life* وهي عبارة عن برمجيات تسمح بالقيام بزيارات افتراضية لعدد كبيرة من المواقع، قام بإنشائها مجموعة من مهندسي المعلوماتية على رأسهم المهندس انشي شونغ *anche chung* والحياة على هذا النوع من المواقع يشابه الى حد كبير الحياة الواقعية، فيمكن للزائر العمل وشراء وبيع قطعة ارض والزواج غيرها (صادق، 2008، ص47).

4- **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 منتج ذاتيا، أو يقوم المستخدمون بإعادة إنتاج مواد منتج سابق مثل: (أفلام برامج أو أشرطة لمواد وثائقية... الخ) ومثل ذلك مواقع *streamiz* للبث المسجل للأفلام والأفلام الوثائقية *justin*، للبث المباشر والآني، أما البث غير الآني فالمتمثل في مواقع تتضمن مواد سمعية أو سمعية بصرية أنتجت أو اعيد إنتاجها أو بثها مثل ذلك اليوتيوب *YouTube* والدايلي موشن *delamotion*، بالنسبة إلى موقع اليوتيوب فهو احد أشهر المواقع الإلكترونية على شبكة الانترنت، وتقوم فكرة المواقع على إمكانية إرفاق أي ملفات تتكون من مقاطع الفيديو على شبكة الانترنت دون اي تكلفة مالية، فبمجرد أن يقوم المستخدم بالتسجيل في الموقع يتمكن من إرفاق أي عدد من 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 (عبد الواحد أمين، 2009، ص520).

5- **مجتمعات الصحة الإلكترونية *e-health*:** هي مجتمعات يقوم المشتركون فيها بالتناقش والتحاوور حول الحياة الصحية وكيفية مواجهة والتعامل مع الحالات المرضية المتنوعة، ويكون ذلك أحيانا بحضور مختصين وكذا أطباء يمكنهم الإجابة على أسئلة السائلين، لكن أهم التفاعلات تكون بين المستخدمين



العاديين الذين يطرحون انشغالاتهم وتجاربهم ويتناقشون حولها ليعطي كل واحد منهم الحلول التي ساعدته على تجاوز الأمر.

6- **مجتمعات المشكلة داخل المنتديات:** هي مجموعات من المستخدمين الذين يلتقون داخل مواقع مخصصة عبر مختلف أجنحة المنتديات ومواضيعها، يقوم هؤلاء المستخدمون بالإحساس بحتمية التجمع حسب الاهتمامات المشتركة، وهذا ما يجعلهم يخلقون نوعا من الاجتماع الخاص والتفاعل المتبادل عبر النقاشات والرسائل العلنية والخاصة، وهذا ما يخلق نوعا من الشعور بالانتماء والمسؤولية.

7- **مجتمعات الشراء الإلكتروني eBay:** وهي مجتمعات متعلقة بالسلوك الشرائي وأيضا سلوك البيع المؤسساتي وكذا الفردي، ويكون الدفع الإلكتروني عبر تحويل الأموال عبر شبكات مخصصة أو عبر بطاقات التأمين، تضم عدد هائل من المستخدمين الذين يقومون بالتفرج على السلع وتقييمها وكذا تبادل الآراء فيما بينهم حول جودة السلع وذا مقارنة أسعارها والتناصح حول المنتجات، وطرح الأسئلة والتجمع الإرادي حول المنتجات والأنواع المختلفة، كما يمكن أيضا وضع إعلانات حول منتجات يريد المستخدمون بيعها.

ومن أمثلة ذلك موقع eBay، أنشئ عام 2005 وهو معد خصيصا لبيع المواد والمنتجات عبر البيع بالمزايدة *avantesauxenchères*، ويتم داخله البيع والشراء والتخليص عبر الطرق المختلفة للدفع الإلكتروني، يقوم الموقع في السنوات الأخيرة بتوسيع سوقه عبر بلدان العالم والدخول إلى البلدان المستهلكة داخل العالم الثالث خاصة، يحتوي الموقع على 276 مليون مستخدم دائم (10 ملايين مستخدم في فرنسا وحدها! موجود في 39 بلد)، 1133 مليون مادة تعرض للبيع داخل هذا المجتمع يوميا.

8- **مجتمعات الاهتمامات المشتركة:** المشاركة في المجتمع الافتراضي من خلال تشكيل مجموعات افتراضية في مختلف مجالات التخصص (مجتمع الأطباء ومجتمع المهندسين ومجتمع العابثين وغيرها) ويتيح المجتمع الافتراضي للمستخدمين الشعور بوجودهم في بيئة مختلفة تماما للمواقع المادي أو الواقع الحقيقي، وتمكنهم تبادل الخبرات والمعارف مع الآخرين الذي ينتمون لنفس البيئة الافتراضية أو المجتمع الافتراضي (لعقاب، 2007، ص55).

9- **مجتمعات المصالح المشتركة:** مجتمعات تتشكل بفعل حاجة مرتبطة بمجموعة من المستخدمين مثلا تعلم لغة معينة، حيث يقوم المستخدمون بتبادل المعلومات والتفاعل الإيجابي كالتقاسم والمحادثات الخاصة والعلنية، وتبادل مواقع نافعة في مجالات متنوعة واهتمامات مشتركة.

10- **مجتمعات التفضيلات Social Bookmarking:** المفضلة الاجتماعية هي طريقة لمستخدمي شبكة الانترنت، لتبادل ومشاركة وتنظيم وبحث وإدارة مواقع مفضلة، لمصادر شبكة الانترنت، خلافا لمشاركة الملفات فالمصادر بحد ذاتها ليست مشتركة إلا ان المفضلة تشير وتعود لتلك المصادر (عبوب، 2018).

فهي عبارة عن شبكة تفاعلية واجتماعية، يتم فيها تبادل مشترك للمفضلات الفردية المفهرسة أو تذكرها، وعادة ما تكون هذه العناوين عامة ولكت يمكن حفظها بشكل خاص والسماح بمشاركتها مع أشخاص معينين أو مجموعات معينة أو مشاركة ذلك فقط داخل شبكات معينة، وهو تطبيق مهم من تطبيقات الويب 2.0.

تقوم على مشاركة مجتمع المستخدمين في المصادر المفضلة لدى كل منهم، فمصلا يعد موقع ديليسوس *delicious* الذي ظهر في عام 2003 أول موقع يقدم تطبيقات وصف المحتوى، ومن خلاله يمكن للمستخدمين في الموقع حفظ أي موقع أو صفحة على الانترنت ووضع الكلمات المفتاحية التي تصف الموقع، ويحفظ هذا الموقع فيصبح لدى كل عضو في هذه الخدمات قائمة من الروابط لمواقع ومحتويات مفضلة لديه، محفوظة ومفهرسة.



11- **مجتمعات المكتبات الالكترونية:** وهي مجتمعات خدمتية يمكن من خلالها الاطلاع على نسخ الالكترونية لكتب ووثائق على الخط أو عن طريق تحميل الكتب المتوفرة بطريقة مجانية، أو مقابل دفع رسوم التسجيل أو دفع ثمن النسخة الالكتروني، وتفتح هذه المجتمعات المجال لنقاش والتعريف بهذه الوثائق، مثل موقع *Assuuu*.

12- **مجتمعات تقاسم محتويات:** وهي مواقع تسمح بتقاسم أو تشارك كل أنواع الملفات والمواد (الفيديو، الصور، وكل أنواع المعلومات ومختلف أشكالها) ومن أمثلة ذلك موقع: *MediaFire* وموقع *etorent*، فيقوم المستخدمون بإدراج مواد مختلفة الأشكال والأنواع على هذا النوع من الموقع وذلك لتخزينها وتقاسمها مع مستخدمين آخرين.

13- **مجتمعات الاخبار والقوائم البريدية:** القوائم البريدية هي مواقع اجتماعية يتم تسجيل 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.

14- **مجتمعات اللعب الالكتروني:** وهي مجتمعات يتم إنشاؤها بطرق متقدمة، وذلك بهدف جمع مجموعة من الأفراد حول قصة ترفيهية خيالية ينشأون في السيطرة على شخصياتها، وعادة ما تكون هذه القصص مجسدة في خيالات ثنائية أو ثلاثية الأبعاد، يمكن للاعبين أثناء ممارسة ألعابهم المفضلة التواصل فيما بينهم بطرق مختلفة.

3.4. أهمية ومشاكل المجتمعات الافتراضية

1. أهمية المجتمعات الافتراضية:

كان التجمع الرقمي نوعا من التقرب بين فئات عديدة من فئات المجتمع المهمشة! والتي تغيب أو تعجز عن أداء أدوارها الاجتماعية الطبيعية، وتجربها عوامل وظروف في البقاء بعيدا عن المسرح الاجتماعي، وتجعل من الصعب التعبير عن إرادتهم وآرائهم وتكوين صداقات جدد داخل الفضاءات العامة في المجتمعات الطبيعية التقليدية، لهذا فإن المجتمعات الافتراضية تحاول أن تجعل من هذه الفئات فاعلة وقادرة على تجاوز النقائص التي تقلل من قدراتهم الاجتماعية، فداخل هذه المجتمعات يجدون فرصة في إنشاء علاقات اجتماعية والانصهار في المجتمع الرقمي وكذا تجاوز عوائق (عاهات، إعاقات ومشاكل نفسية... الخ).

- يكون سريران المعلومات المجتمعات في الافتراضية بانتقالها من (الأعلى إلى الأعلى)، وفي كل الاتجاهات وعبر العديد من القنوات التقنيات التي توفرها هذه المجتمعات، فأصبح لكل الأفراد أو المستخدمين الحق في إنتاج المعلومة ونشرها، فأصبحت المعلومة تنتقل بسهولة وأكثر وفرة.

يمكن للمجتمعات الرقمية التأثير في الحياة الطبيعية وتحريك عجلة الوعي والحراك على جميع المستويات الاجتماعية والسياسية والاقتصادية، وحققت هذه المجتمعات نوعا من الإشباع للحاجات الاجتماعية في التعارف والتواصل وتشارك الاهتمامات المختلفة للمشاركين من شتى أنواع البشر والجنسيات والأعراق والثقافات والأعمار والاهتمامات... الخ، فأصبحت المجتمعات الافتراضية تشكل نوعا جديدا من التآلف الاجتماعي والتكنولوجي الجديدين المستحدثين.

- يحتاج المجتمع إلى المحافظة على مستوى تفكير أفرادها والارتقاء به، وذلك عن شق المشاركة وتقاسم المعلومات والخبرات وهذا ما توفره المجتمعات الافتراضية والساحات التي تخلقها من اجل التفاعل داخلها، وإضافة إلى هذا تترك قواعد أخلاقيات المجتمعات الافتراضية الباب مفتوحا على مصراعيه لجميع أشكال القواعد والمعايير الرقمية المحتملة (رحومة، 2008، ص159).



2. مشاكل المجتمعات الافتراضية:

صحيح أن المجتمعات الافتراضية نزعت طابع المقاطعة بين الأجناس والأعراق ولغات... الخ وجعلت العالم أكثر تفتحاً، لكنها خلقت أنواع أخرى من التجمعات والتكتلات أكثر حدة في طابعها التكنو-اجتماعي، ومع أن المجتمعات الافتراضية جديدة العهد ومع أنها تحمل أشكالا عدة بطابعها التقني الفائق فإن لها مشاكل عدة، ولعل أهمها وجود تجمعات متطرفة دينياً أو فكرياً أو عرقياً وتكون اغلب الأحيان امتداداً لمجتمعات موجودة في الحياة الطبيعية أو هي مولودة أساساً داخل الفضاء الافتراضي، تقوم هذه المجموعات بنشر أفكار ومعتقدات متطرفة مثال ذلك؛ النازيون الجدد *newnazism* جماعات كره الديانات (كره الإسلام) ومجتمعات الانتقام الافتراضي... الخ).

ويتحدث الكثير من المتتبعين عن أن المجتمعات الافتراضية تقوم بالتقليل من المساندة الاجتماعية أو التضامن الاجتماعي، فهي تقوم باختزال المشاعر وتجعلها مجرد تفاعل الكتروني مع صور وتعليقات، وتزيد بشكل كبير من فرص الاكتئاب والوحدة، ومعظم الناس يستعملون الانترنت لخطوط التحوار والبريد الالكتروني وليس فقط لعزل أنفسهم في تلال المعلومات الالكترونية ووجودها علاقة مباشرة وعكسية بين مستو استعمال الانترنت ومدى النشاط الاجتماعي والسعادة (صالح، 2002، ص 83).

يتحرر الفرد داخل هذا النوع من المجتمعات من كل القواعد والعقبات، فمن ظهور الانترنت دخلنا فيما أسماه وولتن *wolltin* بالعزلة التفاعلية أو الوحدة التفاعلية *solitudesinteractives*، وهو يرى أنه "يتمكن الفرد ان يكون مستعملاً متميزات للأنترنت، لكن لديه أكبر صعوبات في أن يدخل في حوار مع من بجانبه في مقهى الانترنت" (قيدوم، 2006، ص 8)، فهذا نوع من التناقض الاجتماعي بين الشخصية التي يملكها الفرد وتلك التي يثرها تفاعله على الشبكة، فالعوالم الافتراضية النصية والأيقونة التي يحتويها الانترنت تقوم بتقريب المسافات وخلق علاقات بقدر ما تلهي الأفراد عن علاقتهم الواقعية.

ومع زيادة فرص الحوار والكلام بين مشارق الأرض ومغاربها من خلال الانترنت زادت مشاعر العزلة بين الناس، فرغم أن الانترنت تجعلنا نتواصل مع كثير من الناس لكن لا تجعلنا نتقابل معهم -أبدأ⁽¹⁾، فيروي أحد مستخدمي هذه المجتمعات عن تجربة الاتصالية والعزلة التي ولدتها يقول "عندما اكتشفت الفوائد المهنية للأنترنت من الدخول إلى مجموعات مناقشة فورية مع زملاء لهم نفس الاهتمامات العلمية والفكرية في كافة أنحاء العالم، لاحظت أيضاً أنني أصبحت اقضي وقت اقل مع أسرتي وأصدقائي" (صالح أ.، 2001، ص 61).

وفي رؤية مغايرة تعبر الرقابة والحجب اللذان تفرضهما جهات سلطوية حكومية أو تقنية على هذه المجتمعات مشكلاً يجد من فاعليتها، ويجعلها عرضة لتبسيط دورها في جميع المجالات ونزع صفة الحرية المعلوماتية هم مستخدميها، هذا النوع من المجتمعات ضعيفة مقارنة بنظيرتها الطبيعية لأنها عرضة للاختيار في أي حين، وذلك بسبب ممارسات عدائية أو تنظيمية -أمنية- أو حتى الأسباب تقين تتعلق بالشبكات.

5. الواقع الاجتماعي داخل المجتمعات الافتراضية

⁽¹⁾ - تحفظ على كلمة -أبدأ- فهناك تجارب اجتماعية وعاطفية بدأت عبر الشبكة وانتهت بالتلاقي والارتباط الواقعي.



المجتمعات الافتراضية وإشكالية اللحمة الاجتماعية:

تصور المجتمعات الافتراضية على أنها وسيلة للتخلص من قيود الزمان وتحقيق شكل مبتكر لاجتماع بين البشر بمنأى عن الحدود والقيود الجغرافية والزمنية، لكن جدلا ذو منحنى سوسيولوجي ولد من رحم هذه الأفكار الإيجابية حول تأثير هذه المجتمعات باعتبارها شكلا من أشكال الاجتماع على مثل: "تساؤل فيليب بروتون *filipeborotonne* عن دور الانترنت كعامل تهديد للحمة الاجتماعية، وحول مصداقية وموثوقية العلاقات التي تربط بين الأشخاص - لا يعرف بعضهم البعض - أو التساؤل حول الانترنت في إضعاف اللحمة الاجتماعية عن طريق علاقات افتراضية باردة تحل محل العلاقات الإنسانية المباشرة" (العلوي، 2006، ص 123).

فالسؤال الرئيسي يدور حول مصداقية هذه العلاقات الاجتماعية الجديدة التي تبنى بين أفراد لم يلتقوا واقعيًا! وغالبا ما يكون اللقاء بينهم مستحيلا، وعنهما يقول هاورد راينغولد "إن ملاحظة الجماعات الافتراضية تبين ان علاقات حقيقية تنسج في صلبها، وأن الحوارات التي تدور فيها تتخذ طابع العمق، حيث تشمل مواضيع مثل العلاقات مع الأولياء أو تربية الأطفال، والمشاكل العاطفية أو مشاعر الوحدة ومصاعب الحياة" (العلوي، 2006، ص 123).

وهنا ظهر اتجاهين: اتجاه مدافع عن المجتمعات الافتراضية واتجاه ناقد لها.

يقول المدافعون عن الجماعات الافتراضية، بأنها تفتح آفاق أرحب للتبادل ونسج العلاقات مع الآخرين، وهم يعللون دفاعهم عن هذه المجتمعات الجديدة بان مستخدمي الانترنت ليسوا أفرادا في الحقيقة معزولين أو مصابون بالاغتراب، كما يزعم المشككون والناقدون للحياة الاجتماعية الافتراضية.

ومن أهم ما يقدمه المدافعون عن المجتمعات الافتراضية هي أن "العلاقات الاجتماعية التي تنسد داخل هذه الجماعات هي علاقات مختارة إداريا، وليس علاقات مفروضة بحكم الجغرافيا أو القرابة العائلية أو علاقات العمل كما هو الشأن في بقية العلاقات الاجتماعية.

6. خاتمة:

أدخل المجتمع الافتراضي مفاهيم وقيم جديدة، غيرت بنية المجتمع التقليدي ومنظومة القيم السائدة؛ واختفت معه حيوية الافراد عبر الاتصال المباشر وجميع الاحاسيس الانسانية. فيما يجب المحافظة على المجتمعات التقليدية من خلال تشجيع المدرسة، الاعلام، الجمعيات الرياضية، الكشافة والمجتمع المدني، واستخدام الأنترنت فقط لتنظيم الحياة وليس للسيطرة علينا.



7. المراجع:

الكتب:

- أحمد محمد صالح. (2001). الانترنت والمعلومات بين الأغنياء والفقراء. القاهرة: دار الأمين للنشر للتوزيع، كراسات مركز البحوث العربية للدراسات العربية والإفريقية والتوثيق.
- أحمد محمد صالح. (2002). أثنوجرافيا وتدابيرها الاجتماعية والثقافية والسياسية. القاهرة: دار الهلال.
- شوقي العلوي. (2006). رهانات الانترنت. المؤسسة الجامعية للدراسات والنشر والتوزيع.
- عباس مصطفى صادق. (2008). الإعلام الجديد - المفاهيم والوسائل والتطبيقات،. دار الشروق للنشر والتوزيع.
- علي محمد رحومة. (2008). علم الاجتماع الآلي: مقارنة في علم الاجتماع العربي والاتصال عبر الحاسوب. المجلس الوطني للثقافة والفنون والآداب.
- علي محمد رحومة. (2010). تنمية المجتمعات الافتراضية عوامل نجاح جديدة للتطوير الشبكي التكنو-اجتماعي. معهد النفط الليبي، مركز بحوث النفط سابقا.
- فرانك كيلش. (2000). ثورة انفوميديا: الوسائط المعلوماتية وكيف تغير عالمنا وحياتنا. (زكرياء حسام الدين، المترجمون) الكويت: المجلس الوطني للثقافة والفنون والأدب، عالم المعرفة، 253.
- محمد لعقاب. (2007). وسائل الإعلام والاتصال الرقمي. دار الهومة.
- محمد منير حجاب. (2004). المعجم الإعلامي. القاهرة: دار الفجر.

المقالات والملتقيات

- حسيبة قيديم. (2006). الأبعاد النفسية والاجتماعية للعالم الافتراضي. المجلة العربية للعلوم والمعلومات، العدد 7.
- رضا عبد الواحد أمين. (2009). استخدامات الشباب الجماعي لموقع يوتيوب على شبكة الانترنت. أبحاث المؤتمر الدولي للإعلام الجديد، تكنولوجيا جديدة.. لعالم جديد. جامعة البحرين 7- 9 ابريل 2009.
- مايكل راش. (2006). الواقع الافتراضي عالم ساحر. الشرق الأوسط، العدد 9919.

المذكرات الجامعية:

- إبراهيم بعزیز. (2018). منتديات المحادثة والدرشة الالكترونية -دراسة في دوافع الاستخدام والانعكاسات على الفرد والمجتمع-، مذكرة ماجستير غير منشورة، كلية علوم الإعلام والاتصال. جامعة الجزائر.



المواقع الإلكترونية:

آل سعود خالد بن سلطان. (فبراير , 2020). مقومات المجتمع وشروطه. تاريخ الاسترداد 25 ابريل, 2022, من مقاتل من الصحراء:

http://www.moqatel.com/openshare/Behoth/Mnfsia15/Society/sec02.doc_cvt.htm

محمد أمين عبوب. (2018). المجتمعات الافتراضية: أنماطها ومشكلاتها. المجلة الدولية للعلوم التربوية والنفسية، العدد2، السنة الثانية. تم

الاسترداد من <https://diraset.com/sites/mcsmag.dd/files/issue%2002-researchpaper-03.pdf>

المراجع الأجنبية:

Fejlaoui, y. (2010). *Leadership d'opinion et communautés virtuelles : un état de l'art*. France: Centre de Recherche en Gestion Institut d'administration des Entreprises ,Université des Sciences Sociales de Toulousel .

Proulx, S. (2004). les communauté virtuelles ،construisent-elles du lien social? *Sociologie de la communication, 17e congrès international des sociologues de langue française*. Tours. Récupéré sur <https://sergeproulx.uqam.ca/wp-content/uploads/2010/12/2006-proulx-communaut-es-vi-36.pdf>

Rheingold, H. (2011, 02 16). *Introduction*. Récupéré sur The Virtual Community: <https://www.rheingold.com/vc/book/intro.html>