

تكنولوجيا الإتصال والإعلام وصناعة العالم الافتراضي

بوزيان عبد النور*

مقدمة:

إنّ الإنسانية تتهيأ للقيام بقفزة نوعية إلى الأمام، وهي تواجه الانقلاب الاجتماعي وصيرورة إعادة التبنية الخلاقة، الأكثر حدّة من أيّ زمان آخر ومن غير أن نعي أمرها تمام الوعي، نجد أنفسنا في وضع من يبنى بدءاً من الصفر، حضارة لا مثيل لها من قبل، ذلك هو معنى الموجة الثالثة "بناء حضارة جديدة، سياسة الموجة الثالثة" (ألفن وهيدي توفلر). إذن هل نعيش الموجة الثالثة دون وعي وقد انحراطنا في عوالم افتراضية، أصبحت تشكل تقليداً في حياتنا، ما المقصود بالانقلاب الاجتماعي؟ هل يعبر عن انغماسنا في عالم افتراضي موازي لعالمنا؟.

على العموم ما يتضح جلياً أنّ هناك تغير جذري على مستوى مجالات حيوية اقتصادية ثقافية، بيئية تكنولوجيا، تتعرض له الإنسانية نتيجة لثورة رقمية، إعادة صياغة محتوى الحياة الاجتماعية على صعيد القيم، العادات وحتى الهوية.

وبالعودة إلى "توفلر" هو يمكن أن نحصر أنفسنا "أي الدولة النامية"، نحن المجتمعات العربية في قائمة « نجد أنفسنا في وضع من يبنى » إذا كان من يبنى حسب توفلر فهو لا يعي زخم وأثر بل وجود هذه الحضارة فما هو حال من لا يبنى. من هذه الزاوية نناقش أثر العالم الافتراضي على مجتمعاتنا العربية انطلاقاً من التالي: إذا كانت تكنولوجيا الاتصال والإعلام المستوردة تتيح العالم الافتراضي عمل يتوافق هذا العالم وخصوصيتنا الثقافية و أثر العالم الافتراضي على هويتنا.

تكنولوجيا الاتصال والإعلام:

لم تمر دقائق معدودة على أحداث باريس الأخيرة حتى شاع الخبر في أرجاء العالم بوصول كم هائل من الصور والفيديوهات في اللحظات الأولى للحدث، بل حتى صور المشتبه بهم، ليواكب العالم بأسره الجزئيات البسيطة للحدث ويتفاعل الجمهور المتابع من أستراليا أي الشق الثاني من

* طالب(ة) تلمسان

الكرة الأرضية ويعلنون تضامنهم مع الضحايا عبر مواقع التواصل الاجتماعي، لا يوجد ما هو غير منطقي في هذا المثال ولكن طرح قبل أربعين سنة لصنف ضمن قصص الخيال العلمي أو لقي نفس مصير مصطلح القرية الكونية لـ "مرشال ماكلوهان" الذي اصطدما بانتقاد لاذع، ولكن العالم اليوم يعيش مرحلة جديدة من التطور التقني جعلت الثابت الوحيد في هذا العصر هو التغيّر و أوضحت المسافات والحدود مفقودة، إنها نتائج وخلاصات ثلاث ثورات هي ثورة المعلومات التي أحدثت انفجاراً معرفياً ضخماً تمثل في ذلك الكم الهائل من المعرفة في أشكال تخصصات عديدة، والذي أمكننا السيطرة عليه والاستفادة منه بواسطة تكنولوجيا المعلومات، وثورة وسائل الاتصال المتمثلة في تقنيات الاتصال الحديثة، والتي بدأت بواسطة الاتصال السلكية واللاسلكية مروراً بالتلفزيون والنصوص المتلفزة وصولاً إلى الألياف البصرية والتقنية الأقمار الصناعية¹، ثم ثورة الحاسبات الإلكترونية التي توغلت في جميع أشكال الحياة الإنسانية وامتزجت بوسائل الاتصال واندجت معها².

إنّ التطور الذي حققته البشرية في غضون أربعين سنة على مستوى تكنولوجيا الاتصال والإعلام، عجزت على تحقيقه في هيئات السنين سابقاً، بحيث أصبحت تكنولوجيا الاتصال والإعلام تشكل جزءاً هاماً من إفرازاته العلمية وفي نفس الوقت تشغل حيّزاً كبيراً من احتياجاته اليومية المتزايدة لعلّ هذه المعادلة جعلت "مارشال ماكلوهان" يتبنى التكنولوجيا كوحدة تحليل في تفسير تطور البشرية.

فمنذ أن استخدم الإنسان الأثير أو الموجة الصوتية في الاتصال حتى أصبح الراديو يشكل عادة يومية لدى الأفراد ممّا دفع أحد الباحثين ليؤلف كتاب بعنوان: "الناس على دين إذاعتهم"، كدلالة على أثر الإذاعة بل أثرها على وجدان الجماهير. ليزر التلفاز كتقنية من تقنيات تكنولوجيا الاتصال والإعلام، كتب "Pierre Bourdieu" عالم الاجتماع المعاصر كتابه الشهير «la télévision; suivi de l'emprise du journalisme»، منتقداً هذه التقنية و واصفاً حجم قدرتها في التأثير على الجماهير بلا محدود. «إذا سمحت لجهاز التلفزيون أن يدخل من باب بيتك فستختلف حياتك بالتأكيد على ما كانت عليه من قبل»³.

هذا ما جاء في تعليق أحد الصحف البريطانية ^٤ كإجابة دقيقة حول دور التلفاز في حياة الأفراد، لم يتوقف زخم تكنولوجيا الاتصال والإعلام عند تقنية التلفاز، بل تصاعدت وتيرة الانتشار والتأثير مع تطوير نظام اتصال لامركزي لاستخدامات عسكرية في الوم.أ "الإنترنت" سرعان ما تمّ نقله لأغراض مدنية مشكلا بذلك نظام من المعلومات لا يمكن التحكم فيه ولا تصوره. إنّه نظام انهارت فيه وسائط الإعلام المنفصلة داخل وسيط رقمي واحد، وبكونه نظام معلومات عالميًا يعدّ الإنترنت جزءًا لا يتجزأ من العولمة⁴، لذلك لا يمكن دراسة تكنولوجيا الاتصال والإعلام بعيدًا عن مسارها التاريخي المتمثل أساسًا في العولمة، شكلت هذه الأخيرة وعاء وتتابع لتكنولوجيا الاتصال والإعلام، إلى حدّ ذهب فيه البعض إلى وصف العولمة بتطور تكنولوجي مصحوب بتسويق "نمط العيش الأمريكي". فكما اعتمدا "لوتركينج" على آلة Gutenberg في نشر مذهبه البرتستنتي اعتمدت العولمة على تكنولوجيا الاتصال والإعلام في تجسيدها، واعتمدت تكنولوجيا الاتصال على العولمة في تطويرها، إنّه اعتماد متبادل وحيوي، أو بصورة بسيطة عبّر عنها "نيلسون ثال" أحد تلاميذ "مارشال ماكلوهان" صناعة العالم الافتراضي.

تنبأ Martin Heidegger الفيلسوف الألماني على نحو دقيق بأنّ تقنيات الاتصال والمعلومات سوف ينجم عنها اتساع مذهل لمجال "الواقع الخائلي الافتراضي" «Virtual reality» بحيث تصبح كلّ المسافات في الزمان والمكان آخذة في التقلص. بوسع الإنسان اليوم أن يصل بين عشية وضحاها إلى أماكن كانت فيما مضى تقتضيه أسابيع أو شهورًا من الترحال⁵، لقد أنتجت تكنولوجيا الاتصال والإعلام واقع افتراضي أصبح من الصعب إيجاد الخطوط الفاصلة بينه وبين الواقع، إذ مكّنتنا التقنية من تجاوز الحدود الطبيعية والانغماس في عالم افتراضي غير ملموس، شبكة اجتماعية من أفراد يتواصلون من خلال وسيلة معينة ذات قدرة على أن تخترق حدودًا جغرافية وسياسية لتحقيق أهداف مشتركة، أو سعيًا لإشباع اهتمامات مشتركة. وتعبير المجتمع الافتراضي ورد خلال عملية تقصي في العلوم الاجتماعية ناقشت مغامرات في أقدم مجتمع افتراضي مازال قائمًا وهو مجتمع "ول" (Well) أو "الرابطّة الإلكترونيّة للأرض الطيبة" (Whole Earth Electronic) إلى جانب مجموعات اجتماعية ومجموعات اتصال تعتمد على وساطة الكمبيوتر⁶، إنّه عالم لا يوجد ماديا في ذاته ولكن يجعله البرنامج المرن يبدو أنه يوجد

من وجهة نظر البرنامج أو المستخدم وفق تعريف معجم أكسفورد الإنجليزي، يكون الواقع الافتراضي (VR) أينما تتداخل الحدود بين الألعاب والرحلات وأفلام السينما، كما لو كان الإنسان داخل فيلم أو لعبة وفي نفس الوقت يكون متحكمًا فيها، والفكرة الكامنة ورائها بسيطة كل البساطة "دع الناس يتصورون أنهم في مكان ما لا يوجدون فيه فعلاً"، بل دعهم يعتقدون أنهم يفعلون أشياء لا يفعلونها في الواقع، إنّ ألعاب الواقع الافتراضي مثلاً فطريقها لأن تصبح أكثر من مجرد وسيلة للترقية، غنها تتحول إلى جزء حيوي من الثقافة الجديدة لدى الشباب⁷ على الرغم من أنّ العالم الافتراضي أصبح لصيق بالشبكة العنكبوتية "الإنترنت"، إلى أنه نتاج لتطور مجموعة من التقنيات استطاعت ترسيخ قواعد هذا العالم، فالسينما والتلفاز شكلوا أول انطلاقة حقيقية للعالم الافتراضي لتشكل الإنترنت إمبراطورية العالم الافتراضي، وبالعودة إلى الفيلسوف الألماني "É" الذي لم يتوقف عند التنبؤ بظهور عالم افتراضي وليد تكنولوجيا الاتصال والإعلام قبل خمسين سنة، بل تعدى ذلك ليصف طبيعة هذا العالم بعارة «مفعم بالخشية والجزع» أو بعارة أبسط إنّ من يقف وراء تكنولوجيا الاتصال والإعلام يقف وراء صناعة العالم الافتراضي، أو صناعة مضمون هذا العالم، فمنتجات ومبتدعات هذا العالم صناعة أمريكية يتم إنجازها وفقاً لمواصفات محدودة ومقومات تم اختيارها عملياً، ويشار على المشاهدين والمشاركين والمستمعين والقراء أن يعودوا أنفسهم على هذه السمات المميزة، إلى أنّه يتعين أن يلاحظ: أنّ طبيعة هذا التعمود أو التعويد يمكن في ظروف معينة أن يلحق الضرر بصحتهم العقلية (هربرت شيللر)⁸.

على الرغم من أنّ العالم الافتراضي لا يمكن السيطرة على حدوده إلا أنّه يمكن توجيه مضمونه، وبالتالي لا يوجد اختلاف كبير من ناحية التوقع بين واقعنا وبين العالم الافتراضي. ففي الأول نستهلك وفي الثاني نستهلك وفي كليهما نخضع لمنطق التبعية، ويبقى النمط الغربي يهيمن في كلا الحالتين، باعتبار أنّ مجمل المادة المعلوماتية سواءً في المواقع الاجتماعية أو الألعاب الإلكترونية التي تشكل حيز كبير من عالمنا الافتراضي أو حتى التلفاز والسينما هي نتاج غربي إن لم نقل أمريكي لذلك كان من المتوقع أن نشهد نفس الإشكالات الموجودة في الواقع بل وأكثر، ممّا يتطلب حذر وحيلة في التعامل مع العالم الافتراضي ومن ناحية أخرى اجتهاد أكبر من قبل

الباحثين خاصة في ميدان العلوم الاجتماعي لإيجاد آليات وضبط قواعد التعامل مع المحيط الجديد سواء كانت ثقافية أو أخلاقية واقتصادية.

إنّ الهدف الغير المعلن من شبكة الإنترنت هو جعل العالم كلّه يفكر ويكتب ويفعل كما يفعل سكان أمريكا الشمالية.

• من يملك تكنولوجيا الاتصال والإعلام:

«إنّ من يقول الكلمة الأول على حق دائماً» (جوزيف جوبلز) وزير الدعاية الألماني ومن يمتلك تكنولوجيا الاتصال والإعلام يقول الكلمة الأول دائماً، علينا أن نشير أولاً أنّ تكنولوجيا الاتصال والإعلام هي مجموعة وسائل وتقنيات يتوقف تأثيرها على من يقف ورائها أي من يصوغ مضمون هذه التقنيات، فالتلفاز مثلاً يمكن أن نستخدمه لأغراض تعليمية وفي نفس الوقت يمكن استخدامه لعرض أفلام العنف والجنس، كما الإنترنت آلية للاتصال بين البشر وفي نفس الوقت يمكن أن يستخدمها مرضى الشذوذ الجنسي للاعتداء على الأطفال مثلاً، ثانياً هناك فجوة عميقة بين الشمال والجنوب في امتلاك والسيطرة على تكنولوجيا الاتصال والإعلام لذلك كان من البديهي أن يسيطر الغرب على المعلومة حتى أصبحنا نصف مجتمعات فنية تمتلك المعلومة ومجتمعات فقيرة إلى المعلومة. تعدّ الو.م.أ الرائدة في صناعة وامتلاك تكنولوجيا الاتصال والإعلام، ذلك أنّها التزمت السيطرة على العقل العام على حدّ تعبير "نعوم تشومسكي"⁹ لا يوجد أفصح من لغة الأرقام لتأكيد ذلك:

أ) الو.م.أ وتكنولوجيا الاتصال والإعلام:

أخذت الو.م.أ على عاتقها ثقل العالم من الموجة الثانية إلى الموجة الثالثة بهدف زعامة العالم في المستقبل عالم تنتصر فيه المجتمعات الإلكترونية الجديدة التي تتكاثر حول الإنترنت على حدّ تعبير "توفلر"¹⁰. بحيث تهيمن الشركات الأمريكية على الإعلام الدولي والهيمنة تعني السيطرة على الملكية والسيطرة على محتوى وتوجهات المضامين والأشكال المنتجة "فمن بين خمسة شركات تعرف باللاعبين الخمس الكبار في الإعلام على مستوى العالم يوجد هذه ثلاثة شركات أمريكية وهي ديزني، وتايم وفاكم.

إنّ المعلومات التي تتدفق من المؤسسات الإعلامية الكبرى بإمكانياتها الكبرى إلى الدول النامية قادرة على الوصول دون استئذان لكل بيت، كما باستطاعتها الطعن في البنى الفكرية والعقائدية في مجتمعاتنا¹¹، كما تمتلك الو.م.أ. 65% من المادة الإعلامية العالمية بكل تفرعاتها من أخبار ومواد ترفيه وبرمجيات للحواسيب، وألعاب إلكترونية، وأفلام سينمائية، وتؤشر الإحصاءات الدولية أنّ 3% فقط من مجمل الاستخدام العالمي للإنترنت يوجد في قارات آسيا باستثناء دول المحيط الباسيفيكي أو إفريقيا وأمريكا اللاتينية، كما تسيطر على صناعة تقنيات المعلومات والاتصالات (88) مؤسسة (39) منها أمريكية (19) أوروبية غربية و(7) يابانية¹²، وبالتالي أمام هذه الإحصاءات المخيفة المعبّرة على هيمنة غربية على تقنية المعلومات ما هو موقع العرب.

(ب) الوطن العربي والفجوة الرقمية:

الهوة أو الفجوة الرقمية Dital gap أو الانقسام الرقمي على صلة وطيدة بالهوات (الفجوات) والانقسامات التقليدية المعروفة منذ عقود الحضارية والاقتصادية... الخ، ومن مؤشرات الهوة الرقمية التوزع العالمي، لسوق الحسابات، وإنتاج البرامج الحاسوبية والإلكترونية والحاسبات المشبوكة (المرتبطة بالإنترنت) وعدد ونسب مستخدمي الإنترنت، ولا يزال العالم النامي والوطن العربي مهتمين على "الجغرافيا الرقمية الجديدة"، وثمة يتميز المجتمع الرقمي بالتسارع في النمو، وبالانفجار المعرفي والاعتماد على الثقافة المتقدمة العالية، وبأنه محاط الآن بفضاء علمي سايبيري Cyber-Space وبأنه يميل بتصاعد مستمر لأن يكون أو يتميز بأنه مجتمع افتراضي Virtual Society على أرض الواقع الفعلي، من خلال برنامج الأمم المتحدة الإنمائي (تقرير 2001) يمكن الاطلاع على الوضع العام للوطن العربي فيما يخص التحكم بتقنية المعلومات بحيث لا يرد اسم لدولة عربية بين قادة التقنية لا الفعليين ولا المحتملين في هذا التقرير بل ترد بعض هذه الدول مع المهمشين (السودان) أو المتبنيين الديناميين (سورية)¹³.

من خلال ما سبق يمكن أن نستخلص أنّ الوضع العام للدول العربية اتجاه تكنولوجيا الاتصال والإعلام يجعلنا نتنبأ بطبيعة العلاقة بين العرب والعالم الافتراضي أنها علاقة تبعية باعتبار أننا لا ننتج تكنولوجيا الاتصال والإعلام التي بدورها تتبع العالم الافتراضي النتيجة عالم افتراضي ذو مضمون غربي دخیل على خصوصيتنا الثقافية وهو ما سيتم توضيحه في العناصر التالية في المثال.

عالم افتراضي خالي من الضبط الاجتماعي:

الإنترنت حيث المكان السايبري أكثر حرية وتحللاً من قواعد وتقاليده الحياة الاجتماعية الطبيعية المحلية للأفراد. وحيث الإبحار كونياً بصورة رقمية تتجاوز الحدود والمقنن والمقيّد، ولا يوجد إلى القيد التكنولوجي والطقوس والقواعد الافتراضية التي تنشأ بين أفراد مجتمع من ثقافات طبيعية مختلفة، يلتقون رقمياً الأمر الذي يعود بتأثير قوي على المجتمع الطبيعي، على مستوى الثقافة والفكر والشعور والوجدان¹⁴، تساهم العوالم الافتراضية «Univers Virtuels» (متنديات النقاش، مواقع الدردشة، البريد الإلكتروني) وتلك البصرية الصوتية في تشكيل أنماط جديدة من الجماعات ضمن نسق حديث أطلق عليه الفعلية الجديدة «Neo tribalisme» وذلك بإطلاق العنان للتفاعل الاجتماعي بين أفراد هذه الجماعات¹⁵ دون ضبط اجتماعي أي لا وجود لوسيلة ضغط تجبر الأفراد على احترام التقاليد والقيم السائدة في المجتمع، ممّا يسهل اندماج الأفراد في ذلك العالم الموازي للعالم الواقعي، إذ بقاء مكان الفرد تقمّص أيّ شخصية، ذكر أو أنثى، كهل أو طفل فهو حر، كما يمكنه التواصل مع هيئات الأشخاص دون الإطلاع على هويتهم الفعلية، بل حتى زيارة آلاف المواقع الإلكترونية في شتى المجالات. أمام هذا الفضاء اللامقيّد ينتج تبعات سلبية على المستوى الثقافي والفكري:

أ) **الاختلاف الثقافي:** إنّ ما يحتويه العالم الافتراضي من إعلانات تجارية غير مضبوطة ولا تخضع لأيّ رقابة، باعتبار أنّ أحد مزايا الإنترنت هو أنه بوسع أيّ شخص أو جماعة أن يعرض ما أراد، وهو ما يعكس انتشار النمط الاستهلاكي المروج ضمن مضامين العالم الافتراضي، ففي مواقع التواصل الاجتماعي والألعاب الإلكترونية والمواقع الإلكترونية هناك رسائل يومية تحفّز الاستهلاك لدى الأفراد، وإن كان هذا النمط لا يتماشى وهويتنا العربية الإسلامية، ممّا يجعلنا نبتني تصور (ريجيس دوبريه) في كتابه "الميديولوجيا: علم الإعلام العام" في انتصار ما أسماه (بالفيديولوجيا) على (الإيديولوجيا)؛ أي انتصار الاستهلاك الفوري الذي يروج له (الفيديو) على حساب الأفكار والقناعات¹⁶ (الإيديولوجيات).

ب) **أضرار أخلاقية:** من مزايا مواقع التواصل الاجتماعي التي تشكل جيّراً كبيراً من العالم الافتراضي هو إمكانية إخفاء الهوية الحقيقية للمشارك وبالتالي إزالة أيّ ضرر مادي أو معنوي

قد يترتب على التفاعل أو الإطلاع على مواضيع غير أخلاقية، لذلك تعدّ الأضرار الأخلاقية من بين أبرز السلبيات التي يفرزها الولوج في العالم الافتراضي، إذ تفش ارتياد المواقع المروجة لجنس من قبل الشباب العربي، بحيث أشارت دراسة في 2002 أجريت على رواد مقاهي الإنترنت في عمان إلى أنّ موضوع الجنس يحتلّ مرتبة متقدمة من حيث اهتمام مرتادي مقاهي الإنترنت¹⁷.

(ج) إشاعة الفردانية: يعمل العالم الموازي لعالمنا الواقعي بتقليص حجم تفاعلنا مع العالم الملموس، فكلما انخرط الفرد في العالم الافتراضي وقام ببناء علاقات افتراضية سواء عبر شبكات التواصل الاجتماعي أو الألعاب الإلكترونية ينتج عنه ضرر في العلاقات الاجتماعية والافتراضية، ومن بين أبرز السلبيات المنبثقة على تفاعلنا الافتراضي هو شيوع الفردانية، بحيث نصبحت أكثر ميولاً للانغلاق على محيطنا الأسري والاجتماعي ويعوض ذلك بساعات من الألعاب الإلكترونية ومواقع الدردشة، وذكرت بعض الدراسات أنّ الألعاب الشعبية في الوطن العربي تلاشت أمام رغبة الأطفال في قضاء وقت أكبر أمام شاشات التلفاز والحاسوب والنتيجة هي تقلص الاحتكاك مع الآخرين وهو انعكاس للفردانية.

(د) العنف والعالم الافتراضي: يميل الأفراد والأطفال خاصة إلى الألعاب الإلكترونية العنيفة وذات الإثارة الشديدة بحيث أشارت دراسة قامت بها "جين فانك" المنشورة بمجلة طب الأطفال السرير منه من بين ألعاب طلاب الصف السابع والثامن يفضل 49% منهم الألعاب الإلكترونية المتضمنة العنف، وأشارت دراسة الدكتور "فانك" إلى أنّ ما يزيد عن 80 من كلّ الألعاب الإلكترونية ذات محتوى عنيف، أنّ الألعاب الإلكترونية التي تحتوي إيذاءً وقتلاً يمكن أن تخفف مشاعر التعاطف عند الأطفال حيث يتصور الطفل الأشخاص المحيطين أهداف يطبق عليهم ما تعلمه في لعبة الفيديو¹⁸.

ولا تنحصر عواقب الفضاء الافتراضي في النقاط سالفة الذكر، بل تعداها لتشمل حتى مستوى اللغة، فتشير الإحصائيات أنّ 80% من المواد المنشورة في الإنترنت هي باللغة الإنجليزية، كما تسجل المواقع العربية نسبة ضئيلة من مواقع الإلكترونية.

وبالتالي محصلة القول، هناك نسق ثقافي يتم إنتاجه على مستوى الفضاء الافتراضي والترويج له، ويشمل الأخلاق، النمط الاستهلاكي، السلوك، يقابله تهاون في إدراك مخاطر هذا العالم على هويتنا خاصة الهوية لدى الشباب.

الخاتمة:

على الرغم من الصورة السلبية التي أبديتها حول الفضاء الافتراضي لا يشرع لنا حق الانغلاق على هذا العالم، لكون مسألة الاندماج في القرن الواحد والعشرون ليست اختيارية بل حتمية ولكن ما هو اختياري إمّا الاندماج دون مقاومة والانصياع لضوابط الغير، أو منافسة الآخر في إنتاج هذه الحضارة ومواكبة الموجة الثالثة والسيطرة على تكنولوجيا الاتصال والإعلام حتى يكون مخرجاتها تتلاءم ومكونات هويتنا، أو حتى يكون هناك عالم افتراضي وفق تصوراتنا.

الهوامش:

- 1- سعيد الغريب النجار، تكنولوجيا الصحافة في عصر التقنية الرقمية. القاهرة: الدار المصرية اللبنانية، ط1، 2003، ص17.
- 2- محمد شطاح، قضايا الإعلام في زمن العولمة بين التكنولوجيا الإيديولوجيا. الجزائر: دار الهدى، 2006، ص8.
- 3- أسابريغز بيتر بورك، التاريخ الاجتماعي للوسائط من غتبرع إلى الإنترنت. ترجمة: مصطفى محمد قاسم، الكويت: عالم المعرفة، 2005، ص310.
- 4- أنابيل موني، بينمي إيفاز، العولمة المفاهيم الأساسية. ترجمة: آسيا دسوقي، لبنان: الشبكة العربية للأبحاث والنشر، ط1، 2009، ص72.
- 5- عادل مصطفى، العولمة من زاوية سيكولوجية. لبنان: دار النهضة العربية، ط1، 2006، ص21.
- 6- المعرفة وشبكات التواصل الاجتماعي الإلكترونية. الرياض: مركز الدراسات الإستراتيجية، ص29.
- 7- فرانك كيلش، ثورة الإنفوميديا "الوسائط المعلوماتية وكيف تغير عالمنا وحياتك". ترجمة: حسام الدين زكريا، الكويت: عالم المعرفة، 2000، ص481-482.
- 8- هربرت شيلر، المتلاعبون بالعقول. ترجمة: عبد السلام رضوان، الكويت: عالم المعرفة، ط2، 1999، ص13.
- 9- نعيم تشومسكي، السيطرة على الإعلام. ترجمة: أميمة عبد اللطيف، القاهرة: مكتبة الشروق الدولية، ط1، 2003، ص13.

- 10- ألفين وهديدي توفلر، إنشاء حضارة جديدة سياسة الموجة الثالثة. ترجمة: حافظ الجمالي، دمشق: اتحاد الكتب العرب، 1998، ص 79.
- 11- رضا عبد الواحد أمين، الإعلام والعولمة. القاهرة: دار الفجر للنشر والتوزيع، ط 1، 2007، ص 201-202.
- 12- لقاء مكّي العزاوي، تكنولوجيا الاتصال وظاهرة العولمة التطور من أجل الهيمنة. بغداد: جامعة بغداد، د.ت.ن، ص 8-10.
- 13- معن النكري، التكنولوجيا والاتصالات والإنترنت/ في تقارير التنمية الإنسانية الدولية العرب والعالم. سورية: مطبعة اليازجي، 2003، ص 10-12-15.
- 14- علي محمد رحومة، علم الاجتماع الآلي، "مقاربة في علم الاجتماع العربي والاتصال عبر الحاسوب"، الكويت: عالم المعرفة، 2008، ص 132-133.
- 15- محمد أمين عبوب، تداول المعلومات داخل المجتمعات الافتراضية على شبكة الإنترنت "شبكات التواصل الاجتماعي نموذجاً". دراسة غير منشورة، كلية العلوم السياسية والإعلام، جامعة الجزائر 3، 2012، ص 121.
- 16- محمود عبد الله، الإعلام وإشكاليات العولمة. الأردن: دار أسامة، ط 1، 2010، ص 191.
- 17- علي بن عبد الله عسييري، الآثار الأمنية لاستخدام الشباب الإنترنت. الرياض: مركز الدراسات والبحوث، ط 1، 2004، ص 102-103.
- 18- عمر موفق بشير العبايجي، الإدمان والإنترنت. الأردن: دار مجد لاوي للنشر والتوزيع، ط 1، 2007، ص 125-126.