# إيتيقا الوجود للجمهور المستخدم في الفضاءات التواصلية الافتراضية الجديدة: نحو مقاربة انثروبولوجية اتصالية

# Ethics of the audience User in New Virtual Communication Spaces: A Communication Anthropological Approach

أمينة بصافة*
جامعة الجزائر3 –الجزائر
bessafa.amina@univ-alger3.dz

تاريخ الاستلام: 2024/09/16 تاريخ القبول: 2024/12/01

**الملخص**

تهدف هذه الدراسة إلى تأكيد أن تحول الشيء إلى رقمي هو أحد عمليات التحول للافتراضي الذي يحتاج إلى إعادة التفكير في السلوك الاجتماعي وفق إقامة قواعد ومبادئ تمكن من العيش المشترك وتنظيم العلاقات الاجتماعية بين الآخرين، بمعنى آخر الحاجة إلى ايتقا الوجود للمستخدمين في الفضاءات التواصلية الافتراضية، خاصة وأن الوجود الافتراضي لا يعني التجريدي والخيالي بل إنه يحمل ملامح درجة مختلفة من الواقع وينعت بالهوية الجديدة، وهذه العملية لا تنزع عن الأشياء طبيعتها المادية بل على العكس تضع الكائن الحي في موضع إشكالية بواسطة التفعيل المستمر للواقع في الحاضر.

وعليه فالشبكة الافتراضية أصبحت تمثل أهم فضاء اتصالي افتراضي أدى إلى التقدم الإنساني، إذ تحصلت البشرية على إرث علمي هائل على المستوى التقني تم بفضلها محو الأمية الرقمية للجمهور، وعلى مستوى السوسيولوجي، فقد حدث تغيير في أفكار وسلوكيات المستخدمين، وأحدثت ظواهر جديدة سنشرحها بالتفصيل في هذه الورقة البحثية، وهذه الظواهر أعطت للمستخدمين الفاعلين أبعادا جديدة تتجاوز الحدود السياسية والجغرافية والثقافية للبلدان والأمم ومهدت لبناء الذات الفردية، وهي بحاجة إلى دراسة مكثفة لفهم الجمهور المستخدم.

الكلمات المفتاحية: **إيتيقا الوجود؛ الجمهور المستخدم؛ الفضاءات التواصلية الجديدة؛ العالم الافتراضي؛ أنثروبولوجيا الاتصال.**

## Abstract

This study aims to affirm that the transformation of things into digital form is part of a broader process of virtualization that necessitates a rethinking of social behavior

* المؤلف المرسل، أمينة بصافة الإيميل: bessafa.amina@univ-alger3.dz

through the establishment of rules and principles that facilitate coexistence and organize social relationships among individuals. In other words, there is a need to

establish an ethics of existence for users in virtual communication spaces. Virtual existence is not purely abstract or imaginary; rather, it represents a different dimension of reality and is characterized by a new identity. This process does not strip things of their material nature but, on the contrary, positions living beings in a problematic context through the continuous activation of reality in the present. Thus, the virtual network has become a crucial virtual communication space that has contributed to human progress. Humanity has gained a vast scientific heritage in terms of technology, leading to the elimination of digital illiteracy among the public. From a sociological perspective, changes have occurred in users' ideas and behaviors, giving rise to new phenomena that will be detailed in this research paper. These phenomena have provided active users with new dimensions that transcend political, geographical, and cultural boundaries of countries and nations, paving the way for the construction of individual identity. This requires intensive study to understand the user audience.

**Keywords**: **Ethics of existence; user audience; new communicative spaces; virtual world; anthropology of communication.**

**مقدمة:**

أحدثت البيئة الافتراضية مظاهر سوسيوثقافية واتصالية جديدة يراها البعض إعادة انتاج لما هو موجود في الواقع المادي، بينما البعض الآخر فيراها مغايرة تماما لما هو موجود، وفي حقيقة الأمر هي امتداد لما هو موجود وتفعيل لما هو واقعي في عالم افتراضي خاصة للجمهور المستخدم الذي يعيش بهويات حقيقية على عكس الذي يعيش بهويات مزيفة فهؤلاء أنتجوا لأنفسهم عالما متحرر من كل القيود، وهو عالم يصعب دراسته لأنه بعيد عن الواقع، وعليه دائما ما نختار في دراستنا دراسة العوالم التي يعيش فيها المستخدمون بهويات معروفة وفق إيتيقا الوجود في هذه الفضاءات الافتراضية التواصلية التي مبدأها أنا 'متصل إذا أنا موجود" وفق قواعد ومبادئ عملية تنظم العلاقات التواصلية بين المستخدمين في مختلف المجتمعات، بما فيها المجتمع الجزائري.

وعلى إثره أصبحت الأنترنت تتخلل عالمنا الرمزي كقوة ثقافية متميزة في عصرنا الحالي، فقد كان عدد مستخدمي الأنترنت في الجزائر150.000 مستخدم سنة 2000، ليرتفع سنة 2001 إلى 200.000 مستخدم، في حين وصل عددهم إلى 500.000 مستخدم سنة 2002، أما سنة 2003 فقد قدر عددهم بـ 600.000 مستخدم، ليقفز العدد إلى 1.500.000 سنة 2004 ليصل إلى 1.920.000 مستخدم سنة 2005، وتزايد العدد سنة 2011 إلى 06 مليون مستخدم، ليتجاوز سنة 2022 32.000.000 مستخدم، ليبلغ سنة 2024 ما يقارب 50.650.000 مستخدم.

وفي ظل هذا الطرح، طرحنا مجموعة من تساؤلات تعبر عن قلق وهاجس تحتاج إلى وضع أجوبة قد تفيد في حل سؤال الإشكالية التي مفادها: ما هي مظاهر إيتيقا الوجود للجمهور المستخدم الحياة الاجتماعية في الفضاءات الاتصالية الافتراضية الجديدة من منظور انثروبولوجيا الاتصال؟

## 1. الأنترنت والفضاء الافتراضي وإتيقا الوجود في الفضاءات الاتصالية الافتراضية الجديدة:

### 1.1 الأنترنت والفضاء الافتراضي وتطور الجمهور المستخدم:

تعتبر الانترنت واحدة من أهم الفضاءات والأنظمة السوسيوثقافية الافتراضية الجديدة في الوقت الراهن، التي من خلالها يجرب المستخدم العالم ويتعرف عليه، فهي تعتبر من أهم وسائط الاتصال الجماهيرية الجديدة التي يستخدمها الجمهور المستخدم وتؤثر في تكوينهم وسلوكهم واتجاهاتهم، فقد استطاعت الانتقال بهم على اختلاف أعمارهم وانتماءاتهم السوسيوثقافية، إلى عادات وممارسات جديدة تمثلت في إيجاد علاقات اجتماعية مختلفة، كما تمكنت من إحداث تغييرات في السلوك والمواقف والممارسات والأوضاع الاجتماعية، وهذا من خلال قدرتها المتميزة في جذب الانتباه وإثارة الاهتمام.

وفي مقابل هذا التطور التقني، حدثت نقلة نوعية على مستوى الجمهور، إذ أصبح فاعل ومنتج بعد أن كان مجرد مستهلك سلبي، وظهرت هذه النظرة مع أصحاب مركز الدراسات الثقافية البريطانية وبالذات مع DAVID MORLEY، الذي اقترح فكرة وجوب فهم التكنولوجيا ليس فقط كنظام تقني ومادي، بل كنظام اجتماعي وثقافي، باعتبارها عالم منفتح الآفاق إلى أبعد الحدود، فهي المولد والمنتج للمعرفة والموزع لها، والمعلم والمثقف للجمهور الافتراضي والمربي، وفي نفس الوقت التاجر والمروج والمبلور للرأي، والمؤسس لبعض القيم، فقد غمرت الأنترنت المحيط العالمي بطوفانها المعلوماتي بدخولها البيوت ومراكز العلم والبحث والتطوير، وعليه أصبحت كمنظومة سوسيوثقافية تمثل الوجه الحضاري للجمهور المعاصر أو المستخدم إذ يشير الحمامي إلى أنه مع دخول الانترنت عالم الحياة اليومية مات الجمهور وحل محله المستخدم، وبحث هذه المنظومة هو في الحقيقة بحث الجمهور في جوهره وفي مظهره السوسيوثقافي، إذ أفرزت منظومة الأنترنت تقاليدها الاجتماعية بين مستخدميها، وبذلك أصبحت الشبكة الكوكبية مسرحا لإثبات الوجود الاجتماعي والثقافي، وهذا ما يدعو إلى التمعن في هذه الظاهرة، ودراستها دراسة تحليلية تفسيرية دون إهمال لأي جزئية من جزئياتها.

ولقد أثبتت السنوات الأخيرة، خاصة منذ الولوج في المرحلة الثالثة من ثورة الأنترنت أن المجتمع أصبح أكثر تشابكا ضمن بنية تحتية متطورة، تعدت البشرية فيها المستوى التقني، وخلق

مجتمع افتراضي مبدع من خلال التفاعل الشبكي بفضل ما تتميز به الشبكة الكوكبية من الخصائص التي جعلتها أكثر تميزا.

**2.1. إيتيقا الوجود للجمهور المستخدم في الفضاءات الافتراضية التواصلية:**

تعتبر الإيتيقا في الفضاءات الافتراضية آلية عملية جد مهمة تسعى إلى وضع قواعد ومبادئ تمكن المستخدم في الفضاءات الافتراضية من الفعل وليس التفكير فقط من أجل إعطاء معنى للعيش المشترك، وبعبارة أخرى ومن هنا يمكن تعريف الإيتيقا بأنها الجهد النظري المبذول لبلورة المبادئ التي تنظم علاقة المستخدمين في الفضاءات الافتراضية مع بعضهم البعض وتطبيقها عمليا (سلطان، 2020، صفحة 152).

وتكمن أهمية إيتيقا الوجود في الفضاءات التواصلية الافتراضية الجديدة، في كونها تمكن الإيتيقا الجمهور المستخدم في التفكير في أفعاله، أي تطوير روح نقدية ترقى بعاداته بحثا عن معرفة ما إذا كان السبيل الذي يسلكه هو السبيل الجيد، كونه منغمس في التكنولوجيا العلمية لدرجة لم يعد ممكنا معها العودة إلى الوراء، ولكن هذا لا يمنع من التفكير في هذا التقدم هذا لا يمنع من التساؤل حول طريقة في عيش هذا التقدم، وبهذا فالإيتيقا تساعد على ملاحظة وجود تغير في السلوك الاجتماعي والفردي، والتغيرات التي أدخلها على رؤيته للعالم والوجود عامة.

كما أن الإيتيقا تمكن الجمهور المستخدم من استعادة مبدأ "الميزوتيس" mesotes لأرسطو، "القدر المناسب"، الذي يدعو إلى اختيار الأوسط، كما كان يدعو إلى الحذر، وبهذا يمكنه تقدير ما يمكن أن يقدم له العالم الافتراضي من فضائل، ويحذر من رذائل هذا العالم، مع الحفاظ على إنسانيته، سيكون إيتيقا افتراضية إيتيقا الذات لا من أجل الذات، ومن المظاهر التي أحدثتها الفضاءات التواصلية الافتراضية الجديدة ما يلي (غودار، 2019، صفحة 187):

**أ. إعادة اكتشاف الروابط الاجتماعية:**

تغيرت الروابط في الواقع الافتراضي، وعززت وجود الجمهور المستخدم ضمن روابط افتراضية متطورة تجسد الروابط الإنسانية الواقعية، ولكنها في ذات الوقت تشعر الجمهور المستخدم أنه فقد شيئاً ما أكثر إنسانية وأكثر صدقا وهذا مصدر التقابل بين الواقعي والافتراضي، وهو ما جعله يحتضن الواقعين دفعة واحدة، وذلك بقبول العيش نهائيا في فترة واقع مزيد بفضل الافتراضي، فمثلا الأستاذ قبل دخوله العالم الافتراضي كان يدرس في الجامعة وفقا لحجمه الساعي فقط، ولكنه بولوجه للعالم الافتراضي عزز دوره في الواقع وأصبح يعمل مع طلبته زملاءه خارج الحجم الساعي، وأكثر من هذا أصبح الجمهور المستخدم أكثر عيشا لواقع المادي في واقعه الافتراضي، حيث أصبح يهنئ عبر مواقع شبكات التواصل الاجتماعي، وأيضا يعزي دون أن يبرح مكانه، وهو ما يتعلق بقبول حقيقة أنه تحول شيئاً فشيئاً، لا على المستوى الفيزيقي فحسب بل على المستوى الاجتماعي والنفسي والفردي والثقافي، وهذا التحول في حقيقة

الأمر يزعج ويخيف ويقلق، ولكن في ذات الوقت يستهوي ويفتن، وهو ما يجعل الجمهور المستخدم يقبله ويخلق رابط واقعي افتراضيا وعميق مع الآخر، رابط متصل بشكل دائم جعلت من كائن متصل علامة وجوده الضوء الأخضر أو كلمة « Vu ».

وعليه، فهذا الرابط يشبه حضورنا الواقعي، وحضورنا الافتراضي رابط يدعونا إلى اختراق الشاشة والذهاب إلى لقاء الآخرين، إنه رابط يستمد مضمونه من الافتراضي ويتحقق في الواقعي، فكثير من الأصدقاء يتعارفون ضمن هذه الفضاءات التواصلية الافتراضية وينقلونها إلى الواقع المادي فهذا الرابط ينسج خيوطه بين "أنا" و"أنت" ليؤسس "نحن"، إنه رابط المجموعة الإنسانية التي تتجاوزنا كونه يتشكل في التفاعل الثقافي، ذاك الخليط من الاختلافات الاجتماعية والثقافية والدينية واقتصاد التشارك والعيش المشترك في الواقع، وهذا ما يشكل الوجود الافتراضي للجمهور المستخدم، والإيتيقا هي من تحكم هذا الوجود.

**ب. حدود الإيتيقا:**

فقد الجمهور المستخدم اليوم القدرة على التحكم في رفض التطور فهو موجود في حياته اليومية خاصة مع تطور تقنيات الذكاء الاصطناعي، فكل ما يحيط بيه مرتبط بها، ولكن وجدت الإيتيقا لتكون حاجزا تمكنه من "التفكير" في أفعاله، أي تطوير روح نقدية ترتقي بعاداته بحثا عن معرفة ما إذا كان السبيل الذي يسلكه هو السبيل الجيد، كونه منغمس في هذا الوجود الافتراضي لدرجة لم يعد ممكنا العودة إلى الوراء، ولكن هذا لا يمنعه من التفكير في هذا التقدم، هذا لا يمنع من التساؤل حول طريقته وتجاوز سلبياته، فالإيتيقا تحمي من المافوق افتراضية، ومت تفرضه الفضاءات التواصلية الافتراضية الجديدة من خصائص سوسيوثقافية.

## 2. الخصائص السوسيوثقافية للفضاءات الافتراضية الجديدة (الانترنت، المدونات، مواقع شبكات التواصل الاجتماعي)

**أ. الانتشار الواسع**

يرى الباحث BOUTIN (1995) بأن الأنترنت بخلاف ما تروج له وسائل الإعلام، ليست شبكة عالمية للدعارة، وليست جمعية للتجارة، وليست آخر فرع من فروع الفاشية، وإنما تعتبر وسيط اتصالي جديد، وهي اختزال لعبارة (Interconnection of Networks)، وهي عبارة عن "شبكة ما بعد الشبكة" (Meta-Reseau)، فهي مجموع الأجهزة الإلكترونية المرتبطة فيما بينها والمتناثرة عبر كامل الكرة الأرضية، تسمح بتمرير المعطيات بسهولة وبطريقة اقتصادية، من نقطة إلى أخرى، ومن خلال هذا نستخلص أن الأنترنت منتشرة عبر كل أرجاء المعمورة، فهي شبكة عالمية نستفيد من خدماتها ونتصل بواسطتها ونتسلى بها فهي جزء لا يتجزأ من

المجتمع البشري وتتغلغل في أوساطه، فهي توفر ما لا حد له من الخدمات والمعلومات والأخبار والصور بما فيها الصور الجنسية، لذلك يطلق عليها البعض شبكة الدعارة الإلكترونية العالمية، كما أنها وسيلة مال وأعمال واتصال وإعلام وأهمها أداة للتنشئة في القرن الواحد والعشرين (بارتي، 2015، صفحة 102).

فلهذه الشبكة آثارها الاقتصادية والسياسية والثقافية والإعلامية والاجتماعية، فهي ليست وسيلة إعلام واحدة بل هي مزيج من وسائل الإعلام، إذ تجمع بين النص والصورة والصوت فهي حسب ما أشار إليه MAIGRET (2007) هجين وهي ملكة وسائل الإعلام نظرا لانتشارها الواسع والرهيب، كونها شبكة كوكبية يستعملها الكبير والصغير، الشاب والكهل، وحتى الشيخ، المرأة والرجل فكل شرائح المجتمع تستخدمها كل حسب حاجياته، حتى أصبح من الصعب ضبط عدد الذين يستخدمونها، إذ يشير الباحث JOUSSELLIN (1996) أن العبور إلى الأنترنت يتضاعف بنسبة 10% كل شهر، وهذا ما يعزز آثارها السوسيوثقافية وقدرتها على التغلغل في الحياة الاجتماعية بانتشارها الواسع، فمن الشرق إلى الغرب، ومن الشمال إلى الجنوب، الكل تقريبا يمتلك هذه الوسيلة وحسب تقدير الباحث DUFOUR (1997) أصبحت الأنترنت في ظرف 25 سنة أكبر شبكة معلوماتية في العالم، ففي جويلية 1955 تم تقدير عدد أجهزة الكمبيوتر المرتبطة بالشبكة بـ 6.5 مليون جهاز، ولتقدير عدد المستخدمين يضرب هذا الرقم في 7 مما يعطينا بين 35 إلى 45 مليون مستخدم.

وفي سنة 1998، أكد تقرير نشر في بكين عاصمة الصين أن عدد مستخدمي الأنترنت في العالم يزداد بنسبة 15 إلى 20% سنويا، أي أن عددهم بلغ 100 مليون مستخدم في مختلف دول العالم، واستمر عدد المستخدمين في التزايد إلى أن بلغ 149 مليون مستخدم سنة 1999.

كانت هذه إحصائيات 1988، ولكن مع حلول الألفية زاد عدد المستخدمين، حتى أصبح من الصعب حصر عددهم، خاصة مع دخول الكومبيوتر الشخصي المحمول، وأصبحت هناك أيضا الأنترنت المحمولة(USB)، إذ بينت الإحصائيات التي قامت بها المؤسسة العلمية Global Reach أن عدد مستخدمي الشبكة العالمية في العالم بلغ 391 مليون مستخدم في 2001، وبلغوا حوالي 773 مليون مستخدم في عام 2003، وهناك 3 ملايين مستخدم ينضموا كل شهر، وأشار صالح (2011) إلى أن الإحصائيات تشير الآن إلى أن هناك أكثر من ملياري شخص مستخدم للأنترنت، وهذا لأنها تسهل عملية الاتصال لمستخدميها على اختلاف تخصصاتهم العلمية والمهنية، وكمثال خدمة البريد الالكتروني، هذا إضافة إلى قدرتها الفائقة على توفير المعلومات والمعارف، أي قدرتها على تعليم مستخدميها بصورة متطورة، فعبرها يمكن للطلبة أو

الأساتذة مثلا أن يتابعوا المحاضرات في مختلف البلدان عن بعد، والمشاركة في النقاش، وربما ما يجعلها أكثر انتشارا توفيرها للترفيه عن طريق الواقع التخيلي وهذا بفضل الوسائط المتعددة بثمن زهيد.

**ب. تفاعل المستخدمين ضمن الفضاءات الافتراضية**

التفاعل الاجتماعي هو أحد أكثر حالات الاستخدام شيوعًا للواقع الافتراضي، ويمكن للفضاءات الاتصالية الافتراضية التي يمكن الوصول إليها من طرف المستخدمين بسهولة أن تغمرهم في أماكن متنوعة وتقدمهم بالطريقة التي يرغبون في تمثيلها، وتسمح إمكانيات هذه الفضاءات لهم بالاتصال بأنفسهم والآخرين ومحيطهم بطرق فريدة سواء عن طريق الكتابة أو الصوت، أو الصوت والصورة أو الأيقونات، أو مشاركة المنشورات، وأظهرت الأبحاث أن المعايير الاجتماعية الموجودة في العالم المادي تنتقل إلى الفضاءات الاتصالية الافتراضية، حيث يستجيب الجمهور الافتراضي بطريقة مماثلة لكيفية معاملته للأفراد في العالم المادي، وتتمتع هذه الفضاءات بمزايا أحسن من الفضاءات الواقعية، كونها تتميز بالقدرة على تحويل كل شيء، مثل شكل الأفراد، وكيفية تصرفهم، ومكان تواجدهم، وكيفية رؤيتهم للأشياء. ويمكن تعزيز الإشارات المتعلقة بهم، مثل مظهرهم البصري سواء عن طريق وضع صور ليس لهم أو تحسين شكلهم بتقنيات الذكاء الاصطناعي، أو عن طريق الاستعانة بالأفتار، وتحسين سلوكهم الاتصالي غير اللفظي، وتؤدي هذه التحولات أيضًا إلى تأثيرات نفسية وسلوكية كبيرة، تؤثر على كيفية بناء الأفراد للثقة، والتفاعل مع الآخرين، أو التواصل.

وعليه فالتفاعل الاجتماعي للمستخدمين في الفضاءات الاتصالية الافتراضية هو جوهر التجربة الإنسانية، حيث يتفاعلون باستمرار مع بعضهم البعض لفظيًا وغير لفظيًا، وهذه التفاعلات تشكل هويتهم الرقمية، فقد قدمت الوسائط الجديدة طرقًا فريدة لحدوث التفاعلات الاجتماعية، تسمح للمستخدمين بالالتقاء ببعضهم البعض في مساحات افتراضية وفقا للمزايا الفريدة والقوية التي يوفرها لهم الواقع الافتراضي، مثل المكانية والحضور، فإن استخدام الواقع الافتراضي لربط الآخرين وتعزيز العلاقات يجعله حالة استخدام رائعة، ففعل التواجد مع بعضنا البعض والمشاركة في التواصل اللفظي وغير اللفظي يدعم الحميمية ويبني الثقة، وعلاوة على ذلك، فإن الكيانات التفاعلية الاجتماعية بالغة الأهمية، حيث أن الافتقار إليها يمكن أن يؤدي إلى شعور الأفراد بالوحدة بشكل أكبر في الفضاءات الاتصالية الافتراضية التي تكمن قوتها الاجتماعية في جمع المستخدمين معًا من مختلف اللغات والديانات والجنسيات، يتواصلون معا ويلعبون ويسافرون ويقومون بمختلف النشاطات معا.(Han, 2024. P.P 1-25)

**ت. اللاتزامنية (Asynchronisme)**

بالموازاة مع قدرتها على توصيل المعلومة تعتبر اللاتزامنية خاصية مميزة أضافة أبعاد جديدة للتواصل في هذه الفضاءات، حيث يحدث الاتصال غير المتزامن في أوقات مختلفة، حيث يرسل أحد الطرفين رسالة ويرد الطرف الآخر في وقت لاحق، ويمكن لمستقبلي هذه الرسائل الرد متى كانوا مستعدين، دون الشعور بالاندفاع، وليس عدم الرد في ذات الوقت وإنما تتيح هذه الخاصية رؤية الرسائل من فوق فقط دون النقر عليها لرؤيتها يكتفي المستخدم برؤية التنبيهات والاشعارات (les notifications) فقط، ويراها في الوقت الذي يكون فيه متفرغا ويرد عبر مختلف مواقع التواصل الاجتماعي، وليس فقط في التوصل الشخصي حتى في التعليقات، ولا يتطلب الاتصال غير المتزامن حضور الطرفين والتحدث في نفس الوقت، حيث يفضل المستخدمون الحصول على خيار بدء المحادثة وإيقافها مؤقتًا واستئنافها حسب رغبتهم، وبهذا فقد أحدثت هذه الخاصية نقلة نوعية في مفهوم التواصل الذي كان يتطلب استجابة سريعة من المتلقي عند تلقي الرسالة، حيث خلقت نوعا من المرونة والراحة كونها تتيح التواصل في الوقت الخاص بالنسبة للمستخدمين، مما يوفر المرونة اللازمة للتعبير عن مشكلاتهم أو أسئلتهم دون الضغط عليهم للرد فورًا، حيث يكون التواصل بشكل أوضح وأكثر شمولاً خاصة في ظل غياب القيود التي تفرضها المحادثة في الوقت الفعلي، وبهذا أصبحت الرسائل قناة اتصال يفضل معظم المستخدمين استخدامها ليس فقط مع الأصدقاء والعائلة، بل وأيضًا في مجال العمل، التسويق وغيره من الأنشطة.

كما أن اللاتزامنية لا تقتصر فقط على المراسلات بل تتعداها إلى مختلف الأنشطة الاتصالية، كمشاهدة الأفلام والبرامج والمسلسلات، فسابقا كان على المتلقي انتظار برنامجه المفضل في وقت بثه من طرف المرسل ومشاهدته من البداية إلى النهاية مع فواصله الاشهارية، ولكن اليوم مع هذه الخاصية أصبح بإمكانه يشاهد وقت ما يشاء مع إمكانية تجاوز موسيقى البداية ومختلف الفواصل، بإمكانه أن يذهب لمشاهدة النهاية ثم يعود للبداية، فقد أتاحت له هذه الخاصية الحرية التامة في كيفية المشاهدة والاستماع والقراءة والاستخدام متجاوزا بهذا كل اكراهات الزمن والمكان.

فمن الأبعاد الأكثر تجديدية في هذه الفضاءات، تمكين المتفاعلين ضمن فضائها، من تجاوز الإكراهات الفيزيائية المرتبطة بسياقات الحضور وطقوس المكان، واستحداثها لسياقات افتراضية تطبع التبادل بطابعها، فلقد غدا ممكنا، ولأول مرة في تاريخ الاتصال البشري، الحديث إلى الآخرين" الغرباء "ومحاورتهم بطريقة تتيح للفرد التكتم التام على هويته الفعلية، والحضور غير التجسدي، وتضفي على التبادل صيغة اللاتزامنية. (ليفي، 2018. صفحة 22)

**ث. التحول من الفضاءات الاتصالية الافتراضية إلى الميتافيرس**

من أهم الخصائص السوسيوثقافية للفضاءات الاتصالية الافتراضية هي التحول منها إلى الميتافيرس الذي هو عالم ثلاثي الأبعاد افتراضي غامر ومستمر حيث يتفاعل المستخدمون من خلال الصورة الرمزية للقيام بمجموعة واسعة من الأنشطة، وتتمثل هذه الأنشطة في الترفيه والألعاب والتفاعلات المهنية والتجارية والمعاملات المالية أو حتى التدخلات الصحية مثل الجراحة، كما أنه عالم افتراضي غامر ومستمر حيث يمكن للمستخدمين التواصل والتفاعل مع المستخدمين الآخرين والبيئة المحيطة والمشاركة في الأنشطة الاجتماعية، على غرار التفاعلات في العالم المادي، وبهذا فهو عبارة عن بيئة غامرة تعتمد على الذكاء الاصطناعي وتستند إلى الواقع المعزز والواقع الافتراضي والواقع المختلط وغيرها من تقنيات الواقع الممتد التي تعزز واقعية التجارب الافتراضية، وتطمس الخطوط الفاصلة بين العالمين المادي والرقمي، من خلال الانغماس والثلاثية الأبعاد، والتزامن والمثابرة، فالسمة الأساسية لهذا التحول هي مزج الواقعين الحقيقي والافتراضي، وهذا ما يؤدي إلى تمكين البيانات من التداول عبر البنية التحتية القابلة للتشغيل البيني، لتمكين المشاركين من نقل أنفسهم وأصولهم وإبداعاتهم وتجاربهم عبر المنصات الرقمية والتجارب، فعالم الميتافيرس شبكة ضخمة الحجم وقابلة للتشغيل المتبادل من العوالم الافتراضية ثلاثية الأبعاد التي يتم تقديمها في الوقت الفعلي والتي يمكن تجربتها بشكل متزامن ومستمر من قبل عدد غير محدود فعليًا من المستخدمين مع شعور فردي بالحضور، ومع استمرارية البيانات، مثل الهوية والتاريخ والحقوق والأشياء والاتصالات والمدفوعات، وعليه فالميتافيرس هو اللحظة التي تصبح فيها حياتنا الرقمية – هوياتنا وتجاربنا وعلاقاتنا وأصولنا عبر الإنترنت – أكثر أهمية بالنسبة لنا من حياتنا المادية، وهو ما نعيشه حاليا بأتم معنى الكلمة، حيث تم التحول إلى عالم الميتافيرس تحولًا اجتماعيًا بدلاً من التحول التكنولوجي، سواء داخل الأسر، أو مجموعات الأصدقاء، أو مقرات العمل.

**ج. تسيير الحياة الاجتماعية في الفضاء الافتراضي**

تتميز الفضاءات الاتصالية الافتراضية بخاصية تسيير الحياة الاجتماعية من خلال انشاء المحتوى أو بالأحرى صناعة المحتوى عبر مختلف المنتديات والمدونات والمواقع وشبكات التواصل الاجتماعي، مما مكن المستخدمين التحرير والتصميم بكل ابداع لإنشاء مختلف المحتويات التي تعبر عن وجودهم الافتراضي، مستخدمين في ذلك مختلف أدوات الذكاء الاصطناعي التوليدية التي يمكن إدارتها بسهولة، وهو ما يمكنهم من تشكيل تجاربهم الافتراضية والغامرة، وبالتالي زيادة مشاركتهم، وخلق عوالم للشغل حيث أصبحت صناعة المحتوى صناعة

قائمة بذاتها، فالفضاءات الافتراضية تعتبر كبيئة متكاملة تمامًا، يُسمح بالوصول إليها من خلال "أجهزة" ستتواصل "بسلاسة"، وهو ما مكن من المستخدم تنفيذ جميع الأنشطة بمساعدة خدمات الواقع المعزز والافتراضي، (Porto & Daniel , 2023. P.P 8-14) ومن بين هذه الأنشطة نذكر على سبيل المثال لا الحصر:

**1. التعلم والتعليم**

تضم الفضاءات الافتراضية أكبر المكتبات العالمية الزاخرة بكل أنواع الكتب، والمجلات والوثائق، كما تحوي أضخم بنوك المعطيات، إنها تختزل ميراث العقل البشري عبر العصور والأزمنة، لتتيحه بعدد بسيط من النقرات على المواقع الخاصة بها، دون التنقل أو البحث في الرفوف، مما يسمح بتصفح محتويات العناوين الصادرة ونسخها عن بعد، دون الحاجة إلى السفر ودفع تكاليفه كما كان سابقا من أجل الحصول على بعض الكتب النادرة، فبمجرد امتلاكه لحاسوب أو هاتف ذكي متصل بالأنترنت بإمكانه شراء أي كتاب من مختلف المكتبات سواء العربية أو الأجنبية، وفي مجال التعليم أصبح عدد من الجامعات، والمدارس الإلكترونية في الولايات المتحدة الأمريكية، وبريطانيا ترسل لطلابها المواد التدريبية، والتعليمية عبر الأقراص المضغوطة، والتي تحتوي على نصوص دراسية، وأفلام توضيحية لتتلقى منهم الواجبات المدرسية، وتسلمهم الردود والتصحيحات عبر البريد الإلكتروني، بالإضافة إلى وجود المنصات التعليمية الاحترافية التي تضم مختلف الموارد التعليمية تمكن الطالب من متابعة المحاضرات عن بعد، والمشاركة في مجموعات النقاش، واجتياز امتحاناته، والحصول على تقييماته.

**2. الاستشارات الطبية والتداوي**

تعرف مواقع الصحة إقبالا معتبرا للأشخاص العاديين، والمهنيين، كالأطباء والصيادلة، والمخبرين ليبحث كل في نطاق اهتمامه، عن استشارات طبية وتساؤلات عن أنواع من الأدوية، ونصائح خاصة بالتغذية، والحمية، فالحدود وبعد المسافات لم تعد عائقا ليتصل مريض بالمستشفيات، والعيادات العالمية، من أجل تلقي تفسيرا عن وضعيته الصحية ومتابعة تطوراتها، ونفس الأمر، بالنسبة لذوي الاختصاص في هذا الميدان، إذ يمكنهم تبادل الخبرات فيما بينهم، والمشاركة بالتشخيص، وإبداء الرأي في العلاج عن بعد.

**3. السياحة والترفيه**

يمكن للمستخدم جمع معلومات حول الأماكن الآثارية، والسياحية لقضاء عطلته بها، ويمكنه إتمام إجراءات السفر عن بعد، كما يستطيع زيارة المتاحف العالمية، والمدن التاريخية، والحجز بالفنادق، وبالتالي الترفيه إذ أصبح إلكترونيا بفضل الأنترنت، عن طريق الواقع الافتراضي الذي يساعد على التجوال في عالم الصور والمناطق المماثلة للواقع الحقيقي، التي يصنعها الكمبيوتر،

فيستمتع المستخدم بمشاركته في معارك فضائية، أو مصارعة حيوانات مفترسة، وممارسة هوايات متعددة كلعب الشطرنج، وسباقات السيارات وما بدا له من نشاطات فكرية، أو بدنية مسلية.

**4. التسوق والتجارة الإلكترونية**

يجوب الأنترنت الملايين من المستهلكين يوميا، ليطلعوا على السلع المعروضة بالمتاجر الافتراضية، والتي يمكن معاينتها بواسطة الكتالوجات التجارية الإلكترونية بدلا من الكتالوجات الورقية، وكذا بالاعتماد على الصور الثلاثية الأبعاد، التي وفرها التقدم السريع في تصميم المواقع، دون إغفال مهام البائع ذو الشكل الآدمي الثلاثي الأبعاد، الذي يتحرك ويتخاطب مع الزبون، عبر شاشة الحاسوب المرتبط بالأنترنت لتوجيهه إلى حسن الاختيار، فقد بدأت بعض المواقع في إجراء التعاملات الشرائية عبر الشبكة، في إطار التجارة الإلكترونية، التي يتم من خلالها تبادل السلع، والخدمات بين الشركات والمستهلكين ( Business to consumer ) B2C أو في ما بين الشركات ( Business to Business ) B2B، فقد وجدت الشركات التجارية في الشبكة بديلا هاما للاتصال بالموردين ونقاط التوزيع، وفرصة للوصول إلى زبائن جدد لعقد الصفقات، وتسويق المنتجات دون الحاجة لانتقال الطرفين أو لقائهما، بل تتحقق بتلقي الطلب والشراء، مع السداد عن بعد، عن طريق التحويلات البنكية أو بطاقات الائتمان، ثم يتسلم المستهلك بضاعته متى كان المباع ماديا أو بالطرق الإلكترونية ، إذا كانت من البرامج، أو الصور، أو المستندات.

فالتطور الحاصل على مستوى وسائط الاتصال الجديدة خاصة الأنترنت شبكة الشبكات أدى إلى تحسين التواصل في بطريقة قوية وفعالة خاصة على مستوى النظام المتشابك من الروابط الاجتماعية التي تتشارك نفس الاهتمام الانتماء، وأصبح الخلط بين الشبكات التقنية والاجتماعية حقيقة لا مفر منها إذ تدخل العنصر البشري بشكل كبير ولافت مما أدى إلى تفاعل وتواصل أفراد القبيلة الافتراضية الواحدة.

**5. التخلي عن الوساطة في مجال الشغل**

دخلت إلى عالم الشغل أساليب وملامح جديدة بفضل الأنترنت، مثل عولمة العمل إذ توفر الأنترنت للمؤسسات، ورجال الأعمال فرصة الاتصال بشركاتهم وموظفيهم ومختلف المتعاملين، أينما كان موقعهم الجغرافي، سواء لاطلاعهم على المعطيات المناسبة، أو الاستعانة بخبراتهم، والاستفادة من إنجازاتهم دون التنقل أو توفير لهم أماكن للعمل، وهذا ما يعرف بـ "العمل عن بعد" والذي فقدت أمامه الحدود الجغرافية قيمتها، بما أن الأعمال تنجز في مقر تواجد صاحبها، لترسل إلكترونيا إلى الجهة المقصودة، ويدعى القائمون بهذه الأعمال بـ" الموظفين الافتراضيين " ويقصد بهم " أولئك الموظفين الذين ينجزون مهامهم الوظيفية دون التواجد المادي الفعلي"، ويتصف هؤلاء بالذكاء، ويتمتعون بالمهارة في مجال التكنولوجيا، مما يجعل هذا الأسلوب الجديد

في العمل لا يصلح لجميع الموظفين ولا لجميع أنواع الوظائف، بل يتطلب لإنجازه جهود أفراد مؤهلين، لأن العمل بفضل الأنترنت خرج عن الإطار التقليدي، وأصبح عملا ينعت بالذكي، وهو محل استعمال واسع في مجال التجارة الإلكترونية، وبالإضافة إلى هذا وفرت الأنترنت، الشكل الجماعي للعمل، فالأنترنت تفسح المجال لإمكانية اقتسام البيانات، وتعاون الموظفين معا من مناطق جغرافية متباعدة بواسطة تكوين فرق عمل مشتركة، يتصل ويتشاور أعضاؤها فيما بينهم، وبين أصحاب القرار بالشركات التابعين لها.

وعليه تخلص ميدان العمل من الوسطاء التقليديين، الذين كانوا يديرون شؤونه، مما كان يتسبب في طول قناة المبادلات، وضياع الوقت، إذ سمحت قدرة التحول الرقمي للمعلومات بإمكانية تخزينها، واسترجاعها من خلال أجهزة الكمبيوتر دون الحاجة إلى أي تدخل بشري، فيكفي الموظف أن يدخل إلى موقع المعلومة من خلال شبكة الأنترنت لشركته، دون طلب المساعدة من موظفي قسم الأرشيف مثلا، كما يمكن لأي شخص تصفح مواقع البيع لأية شركة للتعرف على منتجاتها وأسعارها، دون الاعتماد على مندوبي البيع.

**6. التنظيم الاجتماعي في الفضاء الافتراضي**

أصبح يشكل هؤلاء المستخدمين قبائل وعشائر الكترونية وهويات جديدة، لهم قواعدهم وقوانينهم الخاصة، وأصبحنا مثلا نتحدث عن قبيلة الفايسبوك بفضل سرعة التطور الحاصل في مجال التواصل الافتراضي، ويقوم هذا التنظيم الاجتماعي الجديد على مجموعة من المعايير تتمثل في الاشتراك بالأنشطة الجماعية، حيث يمكن لهذا التنظيم استضافة مجموعة واسعة من المساحات الافتراضية مثل المعارض الفنية وغرف الدردشة والمجموعات المفتوحة والمغلقة ذات المصالح المشتركة والاهتمامات المتقاربة، التي تدعم التعاون والأنشطة الجماعية، وتعمل هذه البيئات على تعزيز المشاركة وتقوية الروابط الاجتماعية، مما يعزز التفاعل بين المستخدمين التواصل مع الأصدقاء القريبين البعيدين والاهل الأقارب، أيضًا إنشاء ذكريات دائمة من خلال التجارب المشتركة، وهو ما يسمح بالتعبير عن مشاعرهم بدقة أكبر من خلال صورهم الرمزية، ومنشوراتهم النصية، وقصصهم القصيرة التي لا تتجاوز العشرين ثانية (les Story) حيث تتجمع الإيماءات وتعبيرات الوجه ولغة الجسد معًا لنقل الحالة العاطفية للمستخدم وتعزيز التجربة الشاملة مما يؤدي تنمية الروابط ذات المغزى داخل هذه القبائل الافتراضية، ويوفر للمستخدمين قدرات اتصال محسنة ويعزز الشعور بالانتماء من خلال الاشتراك الفعال الذي يشعرهم بمزيد من الراحة والألفة مع البيئة الافتراضية. بالإضافة إلى ذلك، فإن استخدام الإضاءة والقوام والأصوات الواقعية من شأنه أن يعزز الشعور بالانغماس الناتج عن سهولة التواصل والتعاون عبر الدردشة النصية التي تمكن المستخدمين من إرسال رسائل مكتوبة إلى مستخدمين أو مجموعات أخرى، والدردشة الصوتية التي تسمح للهم بالتواصل باستخدام أصواتهم، مما قد ينقل المزيد من المشاعر

والسياق مقارنة بالنص، إضافات إلى الإيماءات التي تمكنهم من نقل الإشارات غير اللفظية، مثل إيماءات اليد ولغة الجسد، والتي تعتبر حيوية للتواصل الفعال الذي يعزز الشعور بالحضور والمشاركة، حيث تتيح المنصات مثل شبكات التواصل الاجتماعي للمستخدمين إنشاء صور وفيديوهات والتفاعل مع الآخرين في بيئة رقمية، مما يجعل من الأسهل على الأفراد التواصل مع الآخرين خارج الحدود الجغرافية، حيث أصبح يضم هذا التنظيم الملايير من المستخدمين.

إضافة إلى وجود البيئات التعاونية مثل مساحات التعلم الاجتماعي، على سبيل المثال، يمكن أن يعزز المشاركة ويشجع العمل الجماعي، وفي الفصول الدراسية عن بعد والمتاحف، يمكن للمشاركين العمل معًا في مشاريع أو استكشاف المعارض، مما يؤدي إلى تجارب تعليمية أكثر ثراءً.

وعليه فالمستخدم أصبح ضمن هذه الفضاءات يقوم بتصريف شؤونه من اقتصاديات وسياسات وثقافات في إطار من الاحترام لكل هوية ولكل ثقافة، فالفضاء الافتراضي يقدم قراءة جديدة للواقع العالمي والمحلي الذي هو بصدد التشكل، وهذه التكنولوجيا الجديدة قربت تواصل الأذهان، وبالتالي صورت الدنيا بصورة بلد متحد تسكنه أمم متعددة حاجة بعضهم للبعض متأكدة، هذا البناء يرتكز بالدرجة الأولى على قناعة راسخة بأننا سكان كوكب واحد، وبأن هذا الكوكب قد تحول فعلا في ظل التطور التقني والتكنولوجي، وفي ظل الاكتشافات العلمية الرائدة، وثورة المعلومات إلى قرية كونية واحدة، فالأنترنت تيار جارف وبذلك فهو حتمي يفرضه الواقع.

وهذا المنظور يضع مفهوم القبلية الجديدة أو القبلية التي تتسم بالسيولة والتجمعات الدقيقة والتشتت، بغض النظر عن غرض اللقاء ومصلحته، كمولد لشبكات التواصل الاجتماعي في الفضاء الإفتراضي ما بعد الحداثي، من خلال تشكيل المجتمعات أو القبائل الافتراضية، وفي هذا السياق، يشغل الخيال حيزًا مركزيًا في الحياة اليومية، باعتباره تمثيلًا، يكشف عن معنى يتجاوز المظهر، ويتضمن التحليل ظاهرة الاتصال باعتبارها مسؤولة عن تكوين رابطة اجتماعية افتراضية، منظمة في ظل ظروف ما بعد الحداثة، وأسلوب مختلف وأكثر تسامحًا لرؤية العالم، على عكس المعايير الحديثة، فبدلاً من الأدوار المحددة جيدًا التي يجب القيام بها كما كانت تهيمن في العصر الحديث، يسود فيما بعد الحداثة اندماج كامل للمواطن في العديد من المجتمعات من خلال القرابة والقرب في فضاء اتصالي افتراضي.(Cynthia, 2019. P 23)

وبهذا أوجدت الفضاءات الاتصالية الافتراضية أ ظواهر اتصالية جديدة تستلزم الدراسة، وفي هذا السياق ترى أغلب الدراسات الأنجلوساكسونية والفرنكفونية أنه لابد من التوجه نحو مقاربة انثروبولوجيا الاتصال لدراسة هذه الفضاءات وبالأخص لدراسة وجود الجمهور المستخدم ضمنها، وتقترح دراسته ضمن مجموعات صغيرة لفهم وجوده وذلك بالاستعانة بالاثنوغرافيا الافتراضية أو الرقمية أو الناتنوغرافيا فقد تطورت تسميتها وتعددت بتعدد الباحثين في المجال.

### 3. الاثنوغرافية الافتراضية لدراسة الفضاءات الاتصالية الافتراضية الجديدة

تعتبر المقترحات المختلفة لإجراء الإثنوغرافيا الافتراضية هي نتائج للطريقة التي يتم بها تصور الفضاءات الاتصالية الافتراضية كثقافة وسياق للتفاعل الاجتماعي، كونها سياق مفتوح للتفاعلات الاجتماعية حيث تتداخل الممارسات والمعاني والهويات، وهو ما يشكل تحديًا للباحثين وتفتح مجالًا جديدًا للبحث الكيفي، و"الإثنوغرافيا الافتراضية" تشمل مجموعة واسعة من الأساليب المنهجية التي تهدف إلى الإجابة على تعقيدات موضوع البحث والطرق المختلفة التي تم بها بناء هذا الموضوع، ويواجه علماء الإثنوغرافيا الافتراضيون الحاجة إلى الإجابة على أسئلة ملحة للغاية مثل كيفية استخدام البيانات غير المتجانسة (النصوص، والبيانات السمعية والبصرية، وما إلى ذلك) في تحليلاتهم، أو كيفية الجمع بين البحث أمام الشاشة وفي المجال الافتراضي، وكيفية معايشة الميدان الافتراضي، وهو ما يجعل الكثيرين يتخوفون من التوجه نحو هذه المقاربة أو المنهج في دراسة هذه الفضاءات، وتستخدم الإثنوغرافيا الافتراضية الأدوات الرئيسية من المقابلات المتعمقة والملاحظات المستمرة بالمشاركة التي من شأنها إعطاء فهم معمق لإيتيقا الوجود للجمهور المستخدم في الفضاءات الاتصالية الافتراضية الجديدة، وهناك العديد من الدراسات التي تستعين بالاثنوغرافية الافتراضية لا تكفي هذه المقالة لذكرها كلها، وإنما تحتاج مقالة منفردة تتحدث عنها وعن آلياتها وكيف تتم في هذه الفضاءات الافتراضية.

### خاتمة

وبهذا فقد وضحنا إيتيقا الوجود للجمهور المستخدم في الفضاءات الاتصالية الافتراضية الجديدة الذي يركز على البيئة الثقافية والاجتماعية التي يوجد فيها المستخدم، فهي تأخذ بعين الاعتبار ظروف المكان والزمان في تفسير تكون الجمهور المستخدم للفضاءات التواصلية الافتراضية الجديدة، حيث يعتبر هذا المنظور عملية استخدام الأنترنت جزء من عملية ثقافية واجتماعية كبرى وبالتالي فهي تخضع (عملية الاستخدام) لقواعد ثقافية واجتماعية تحكمها وأكثر من ذلك إلى أخلاقيات، ولهذا فإن الجمهور يستخدم الأنترنت بطريقة تتناسب مع مواقفه السوسيوثقافية، وعلى هذا الأساس ينشأ لدى الجمهور تركيبة منظمة من سلوك الاستخدام لتكنولوجيات الاتصال الجديدة تنظم ما يفضل وماذا يرفض، فطلبات الجمهور المستخدم مرتبطة بفضاء الحياة المحلية (Life-Space)، وهذا باعتبار أن الإيتيقا هي أساس وجوده الافتراضي، وهذا الموضوع بحد ذاته يعتبر معقد وشائك نوعا ما لأنه مستوحى من الفلسفة، ويحتاج هو الآخر إلى مقالة منفصلة تحدد طبيعته واهميته في العملية الاتصالية باعتبار أن الحوار هو أحد أهم أسسها.

كما قمنا باقتراح مقاربة جديدة لدراسة وسائط الاتصال الجديدة تستحق أن تجرب رغم تعقيدها وصعوبتها لدراسة هذه الفضاءات المتطورة والمتغيرة خاصة في ظل تحكم الخوارزميات

وتقنيات الذكاء الاصطناعي، والتحول نحو عالم الميتافيرس، التي أوجدت ظواهر اتصالية جديدة تحتاج للدراسة.

**المراجع:**

**الكتب:**


1. أبلسون. ه، هاري. ل، كين. ل .(2018) .الطوفان الرقمي كيف يؤثر على حياتنا وحريتنا وسعادتنا .مؤسسة هنداوي :المملكة المتحدة.
2. بارتي. د .(2015) .المجتمع الشبكي .بيروت :المركز العربي للأبحاث والدراسات السياسية.
3. غودار. إ .(2019) .أنا أوسيلفي إذا أنا موجود :تحولات الأنا في العصر الافتراضي .المغرب :المركز الثقافي للكتاب.
4. ليفي. ب .(2018) .عالمنا الافتراضي ما هو؟ وما علاقته بالواقع؟ .المنامة :هيئة البحرين للثقافة والآثار.
5. Cynthia, H. W. (2019). What is Virtual Tribes. Brazil: University of São Paulo.
6. Han, E. (2024). Social Interaction in VR. Stanford University and Jeremy N. Bailenson.
7. Michel, M. (2002). Le temps des tribus. Paris: Le livre de poches.
8. Porto, F. D., & Daniel , F. (2023). DEFINING VIRTUAL WORLDS: MAIN FEATURES AND REGULATORY CHALLENGES. Centre on Regulation in Europe.


**المجلات:**


1. سلطان. ح .ج .(2020) .مفهوم الإيتيقا وأدواتها التواصلية .مجلة الفنون والأدب وعلوم الانسانيات والاجتماع.