



النتنوغرافيا في دراسة الأنساق الافتراضية ، مدخل نظري و منهجي

Netnography for Studying Online Structures: Theoretical and Methodological overview

أ.بن عمرة بلقاسم أمين¹

جامعة عبد الحميد بن باديس مستغانم amin.benamra@gmail.com

تاريخ الاستلام: 2017/7/9 تاريخ القبول: 2017 /8/29 تاريخ النشر: 2017 /9/ 28

الملخص

تطمح هذه الدراسة لأن تشكل إسهاما في بلورة الخطوط المنهجية و النظرية الأساسية لمنهج النتنوغرافيا (Netnography) الذي يعد منهجا مستجدا قائما لأركان تم تصميمه أساسا للإقتراب من الظواهر الثقافية و الانثروبولوجية و الإجتماعية و الرمزية التي تتجلى داخل الفضاءات الافتراضية . وتنطلق الدراسة في مسارها من رصد الفضاءات الافتراضية و محدداتها و نسيج العلاقات والنماذج والفاعليات والبنى المختلفة داخلها، بعدها ترصد الدراسة التفاعلات الافتراضية المختلفة التي تسكن تشكيلات المشهد الافتراضي بتركيباته وحمولته السوسيوثقافية المتعددة، كما تقوم الدراسة بتقديم منهج النتنوغرافيا و أدواته و إتجاهاته سواء على مستوى النظرية أو على مستوى المنظومة المنهجية ، و تتختم الدراسة بالتطرق لأهم الرهانات الإبتيمولوجية والأخلاقية التي تعترض صيرورة إستدماج و توظيف النتنوغرافيا في دراسة الفضاءات الافتراضية بتفاعلاتها و أنساقها .

الكلمات المفتاحية: الفضاءات الافتراضية، التفاعلات الافتراضية، النتنوغرافيا

Abstract:

This study aspires to form a contribution to the crystallization of the methodological and the basic theory of the NetNography (NetNography), which is an emerging approach based on behavioral is mainly designed to approach cultural and harvesting phenomena The study is launched in its course of monitoring of virtual spaces, determinants, tissues, models, actors and various structures within them, after which the study monitors the different virtual interactions that live for the virtual landscape for its consultations and its positions .

Keywords: Virtual Spaces, Virtual Interactions, Anticoography

مقدمة:

أوضحت البيئات الافتراضية (**virtual environment**) منذ بدأها بالتشكل رقميا فضاءات حاضنة لأشكال عديدة من التفاعل الإنساني الديناميكي ، حيث يتفق جل الباحثين اليوم على أن العوالم الافتراضية مفعمة بأشكال مبتكرة و أنساق مستحدثة من التبادلات الاجتماعية الثرية ، و بذلك فلا خلاف على أن هذه العوالم هي أمكنة حية للديناميكيات السوسولوجية و الأنشطة الثقافية (Christine, 2005) . فالانترنت تضم كوكبة متنوعة من التقنيات و الإمكانيات التكنولوجية (**technological possibilities**) التي تفرز و تنتج الكثير من الممارسات (**practices**) و السياقات (**contexts**) ، و أهم ما يميز الفضاءات الافتراضية ، بالدرجة الأولى أنها أمكنة و أبعاد مكانية تتميز بحس المكانية (**spatial**) ، فهي ليست تصورات مكانية (**spatial representation**) و لكنها فضاءات حية ديناميكية و بيئات ثرية و متنوعة تتيح أنماط متبانية من التفاعلات (Tom Boellstorff, 2012, p. 4) .

و قد أدرك عديد الباحثين من الاثنوبولوجيين و السوسولوجيين و باحثي الإتصال ضرورة خلق جهاز معرفي و إجرائي جديد يؤسس لإنعطاف منهجي يتمكن من مقارنة و فهم ما يعتمل داخل الفضاءات الرقمية من بني و أنساق و أنظمة سلوكية و تمثلات اثنوبولوجية و ثقافية. و تراكمت المحاولات المعيارية و المنهجية و أدت إلى بروز النتوغرافيا (**Netnography**) كتوليفة إستيمولوجية وإجرائية تم بناؤها و تكييفها لتلائم خصوصية الأنساق الافتراضية و تستجيب بكفاءة للواقع الافتراضي الذي يشهد العديد من المتناقضات والإشكالات.

1. الفضاءات الافتراضية ، المحددات والمظاهر

تعد العوالم الافتراضية عوالم خائلية تحتضن ممارسات (**practices**) و طقوس (**rituales**) و أداءات (**performances**) و أشكال مبتكرة من التعبير و الإبداع و التواصل و التداول والتفاعل ، و لا مجال للشك من أنه داخل هذه الافتراضات تتولد ممارسات إجتماعية و أنماط حياتية ديناميكية . و تمثل هذه العوالم نقطة تقاطع بين رؤى و تصورات المصممين للتكنولوجيا (**technology designers**) من جهة ، و المستعملين (**technology users**) من جهة أخرى ، حيث يقوم المستعملون عادة بإنتاج ممارسات جديدة و تطوير المعطيات التكنولوجية . و تتشارك الفضاءات الافتراضية الكثير من التفاصيل و الملامح مع الفضاءات الفيزيقية الواقعية (**offline spaces**) و في عديد الوجوه و المناحي ، ففي الوقت الذي تتيح فيه هذه الفضاءات الجديدة بروز

ممارسات سوسيولوجية وثقافية جديدة ، فإنها مثل العوالم الفيزيائية (**offline world**) تماما ، حيث يؤدي الأفراد داخل الفضاءات الافتراضية أدوارهم و يتفاعلون مع غيرهم و يعرضون هوياتهم (Tom, 2012, p. 3) .

إلى جانب ذلك، تعد الفضاءات الافتراضية بمثابة فضاءات متعددة الإستخدام بطبيعتها ، فهي بيئات سوسيولوجية تقوم على التشارك و تتيح التواصل التفاعلي و الآني ، و تتسم هذه الفضاءات بالتعايش (**cohabitation**). كما تتيح هذه الفضاءات للمستخدمين من تجسيد ذاتهم (**embodythemselves**) في أفاتارات (**avatars**) و حسابات شخصية . كما أنها فضاءات دائمة الوجود و مستمرة ، حيث أنها متواجدة بالرغم من خروج المستخدمين منها (**log off**) .

و من الناحية الكلاسيكية تشمل الثقافة في مفهومها الواسع أنظمة المعنى (**system of meaning**) و الممارسات المشتركة (**shared practices**) ، تشكل تصوراتنا للحياة و معتقداتنا و مفاهيمنا للهوية و المجتمع و الفرد و كذا أدوارنا ووظائفنا داخل العالم الذي نعيش بداخله (**in this world**) و تعد هذه العبارة الأخيرة بمثابة لحظة حاسمة و مفصلية لأنها تحتاج لفهم جديد (**freshunderstanding**) (Tom, 2012, p. 6) . فمع إنتشار العوالم الافتراضية ، إنبثقت إمكانيات جديدة للثقافة الإنسانية ، سواء إنبثت هذه الإمكانيات على أساس القطع الكامل مع الممارسات الموجودة داخل العوالم الواقعية ، أو شكلت إمتدادا لها .

و تتشكل الجماعات في العالم الفيزيقي على أساس روابط الهوية المشتركة (**common identity**) أو المصلحة المشتركة. وينطبق الشيء ذاته على الجماعات داخل السياقات الافتراضية ، من حيث أنها تتألف أيضا من أفرادا يتشاركون الهوية أو المصالح و الغايات. و تشكل روابط الهوية و المصالح الدينامو السوسيولوجي (**dynamosociological**) الذي تنبني عليه العلاقات (**relationships**) والإنتماءات (**affiliations**) و التعاضدات (**solidarities**) داخل الفضاءات الافتراضية. (Pink, 2012, pp. 123-134) .

2. التفاعلات الافتراضية، بين الواقعي و الافتراضي:

لا شك أن الإتصال الوسائطي (**Computer-mediated communication**) في طريقه إلى تغيير الكيفية التي تتمثل بها التفاعلات الاجتماعية و التواصل و بناء الجماعات ، إلا أن هذا التغيير لا يخلو من المقاومة و التمسك ببعض التفاصيل الكلاسيكية.

وقد دفع ظهور طرائق تواصل جديدة تتمثل في التواصل الافتراضي ، دفع إلى إنبلج نقاش مثير بين الباحثين حول ما إذا كانت هذه الظواهر السيبرانية الجديدة جدية بالإهتمام الأكاديمي و المعرفي ، أو أنها مجرد تفاعلات سريعة الزوال و متخيلة و عابرة و سطحية ، و "افتراضية" لتبرير أي جهد معرفي يفعل في سبيل مقاربتها .

فالظواهر المولدة تكنولوجيا (Technologically generated phenomena) تجربنا على إعادة صياغة الطريقة التي ننظر بها إلى ثلاثة مفاهيم تحليلية رئيسية: التفاعل الاجتماعي، الترابط الاجتماعي، والخبرة التجريبية (Tom, 2012, p. 7) .

و ينادي تيار واسع من الباحثين بضرورة إعادة تعريف التفاعل الاجتماعي ، حيث ترى الباحثة سيرولو Cerulo أن التصور التقليدي للتحليل السوسيولوجي هو أن الحضور الفيزيقي المشترك (physicalco-presence) هو العامل الحاسم في تقييم متانة وجود العلاقات التفاعلية و التواصل (A., 1997, p. 49) ، و ترى الباحثة أنه لوصف القرب النفسي و جو الثقة المتولد عن هذه التفاعلات الافتراضية نستخدم مصطلحات مثل الشبه جيمينشافت (pseudo-gemeinschaft) أو الحميمة الافتراضية (virtualintimacy) أو الجماعة المتخيلة (imaginedcommunity)، و هو ما يدحض فكرة أن التفاعلات الخالية من التفاعل المواجهي (face-to-face interaction) هي على نحو ما أقل درجة و واقعية من التفاعل الحقيقي (A., 1997, p. 50).

و يرى جونز Jones (1995) أن مختلف أشكال الإتصال الواسطي نشأت بفضل الحاجة إلى إعادة ترميم حس الجماعة و المشاركة و إعادة ترميم العلاقات الاجتماعية التي تآكلت بفعل طبيعة المجتمعات الحداثية و شروطها السوسيولوجية و الثقافية (Jones., 1995, pp. 10-35). و يذهب أولدنبورغ Oldenburg (1989) إلى أن التفاعلات الافتراضية عوضت النقص على مستوى التقارب الاجتماعي و الحاجة إلى الانتماء و التفاعل مع الآخرين و الترابط الاجتماعي ، أي أنها مثلت محاولة إنعقاد و إنزياح من الغيسلشافت (gesellschaft) إلى الجيمينشافت (gemeinschaft) (Oldenburg, 1989, p. 18) .

وشهد موضوع التفاعلات الافتراضية حالة من التقاطب والتجاذب بين توجهين، توجه يتمثل التفاعلات الافتراضية كتفاعلات حقيقية و توجه آخر يتمثلها كتفاعلات مصطنعة و غير حقيقية، و في هذا السياق يرى الباحث الأمريكي كالهون (Calhoun) أن الطرف التواصل الحالي يمثل أحد تجليات العلاقات الاجتماعية غير المباشرة (indirect social relationships) و التي يكون التواصل فيها مع الآخرين تخيلي و شبه اجتماعي (parasocial) أكثر منه حقيقي (Craig, pp. 95-120) . حيث أن المعطي التكنولوجي الراهن يخلق الإنطباع الغير الصائب بالضرورة بأن الفضاءات التواصلية الجديدة تضاعف من قدرتنا على التفاعل و التواصل مع

الآخرين خارج حيز الجغرافيا و الأطر المكانية وكذا من قدرتنا على الإلتحام في الجماعات الافتراضية على نطاق واسع . كما يرى ذات الباحث أن الفضاءات الافتراضية بدلا من خلق تفاعلات حقيقية و جماعات حقيقية ، فإنها تطور نوعا من الجماعات المتخيلة (**imagined communities**) والهويات الفئوية (**categorical identities**) ، و بالحصلة فهي تخلق شعورا مصطنعا بالإنتماء لجماعات مختلفة ، إضافة إلى ذلك يرى الباحث أن أي تفاعل إجتماعي أو أي جماعة من أي نوع كانت تتطلب علاقة إجتماعية مباشرة (**direct relationship**) (Craig).

في إتجاه آخر ، يذهب الباحث رينغولد **Rheingold** (1993)، في كتابه "الجماعة الافتراضية" (**virtual community**) إلى أن تسجيل الدخول (**logging**) والتحقق من البريد الإلكتروني و المشاركة في غرف الدردشة هو مماثل من الناحية السوسولوجية لباقي الفعاليات الإجتماعية اليومية على غرار الجلوس في المقهى أو الفضاءات الأخرى و التفاعل مع الآخرين. (Howard, 1993, p. 26) و يرجع الباحث رينغولد **Rheingold** صعود المجتمعات الافتراضية و تزايد التفاعلات الافتراضية إلى النقص الموجود لدى الأفراد و المتمثل في حس الجماعة (**sense of community**) و كذا نقص الفضاءات الحميمة في المشهد اليومي. و يجزم الباحث كوزينيت (**Kozinets**) أنه في البداية كان ينظر إلى البيئة الاجتماعية الافتراضية بنوع من الشكوى الإستخفاف، حيث كان يتم تمثيلها كفضاء مولد لتفاعلات إجتماعية لحظية، غير شخصية (**impersonal**)، إتهابية (**inflammatory**) وغير مستقرة. (Kozinets, 2010, p. 23)

و ترى الباحثة سيرولو **Cerulo** (1997) أنه من أجل دراسة الظواهر الإجتماعية و الإتصالية داخل فضاءات الإنترنت على نحو فعال ، فإنه يتوجب على السوسولوجيين والباحثين في الإتصال إعادة صياغة تمثلهم للعوامل للإفتراضية و كذا إفتراضاتهم السابقة عن الإتصال الوسائطي (A., 1997, p. 51) ، و ترى ذات الباحثة أن النقاشات السوسولوجية الراهنة تلامس عمق إشكاليات ضرورة إعادة تعريف التفاعل الإجتماعي (**social interaction**) و الروابط الإجتماعية (**social ties**) و الحدود الفاصلة بين الواقعي و الافتراضي و بين التجربة و الحقيقة (A., 1997) . حيث أن تكنولوجيات الإتصال الحديثة خلقت بيئات إجتماعية حداثية و تفاعلية عابرة لحدود الثقافة و الجغرافيا و فرضت نمطا معرفيا جديدا في إستيعاب و دراسة الظواهر المتفرعة عنها.

من جهة أخرى يرى بورسيل **Purcell** (1997) أنه طبقا لتصوراتنا التقليدية فإن نمط و متانة التواصل الاجتماعي تحدد بشكل حتمي مدى ثراء التفاعل، و أن التفاعل المواجهي بصفة خاصة ينظر إليه على أنه أكثر أشكال التفاعل ديناميكية و متانة و إستمرارية ، وهو رأي غير دقيق من الناحية الموضوعية إستنادا للباحث (Purcell, 1997, p. 102) ، حيث يرى أن التواجد الفيزيقي ضمن حيز مشترك لا يضمن التفاعل الحميم بين جميع الأفراد ،

خصوصا في التجمعات الاجتماعية واسعة النطاق، حيث أنه في هذه الحالات يمكننا ملاحظة مظهر واحد وهو الحضور الفيزيقي ، لكن القدرة على التفاعل و التواصل تكون محدودة (Purcell, 1997, p. 103).

3. التنوграфия، المنوالات النظرية و المفاهيمية

من الناحية اللغوية يتركب مصطلح "النتنوغرافيا" "netnography" من شقين أساسيين، الإثنوغرافيا (ethnography) و النت (net) ، و الإثنوغرافيا هي شكل من أشكال البحوث النوعية (qualitative research) التي تتيح للباحثين تحصيل و جمع البيانات داخل السياقات الثقافية أو الاجتماعية موضع الدراسة (Jr, 2010, pp. 1270-1275) ، و النتنوغرافيا هي منهج تأويلي (interpretive method) إبتكرت خصيصا لدراسة سلوك الأفراد و ثقافتهم و ممارساتهم داخل فضاءات الإنترنت ، عن طريق آليات نظرية و منهجية مستنبطة من علوم إجتماعية متعددة (Wagner, 2001).

و تعد النتنوغرافيا بمثابة صيرورة لأقلمة (adaptation) الإثنوغرافيا الكلاسيكية، و التي هي بالأساس تقنية منهجية مستخدمة داخل حقل الأنثروبولوجيا تستند بشكل جوهري إلى الملاحظة بالمشاركة (participant observation) و تعني حرفيا "الكتابة عن الثقافات" (writing about cultures)، و النتنوغرافيا هي جهاز مفاهيمي و منهجي تم تطويره لدراسة الظواهر المتولدة عن التفاعلات الافتراضية و التظاهرات الثقافية الافتراضية. و تحيل التنوغرافيا إلى جملة من المناهج المتشابهة و المكيفة لدراسة الوقائع و الظواهر الناتجة عن الإتصال الوسيط الاجتماعي (computer-mediated social interaction)، و هي تقوم أساسا على العمل الميداني الافتراضي (online fieldwork) و على عنصر المرونة (flexibility) و القابلية للتكيف (adaptability) مع السياقات البحثية (Jennifer, 2007, pp. 288-294).

و رغم خصوصيات العوالم الافتراضية و منطقتها و ميزاتها ، إلا أن المنهج الإثنوغرافي لا يعرف الكثير من التغييرات الجوهرية في رحلته نحو دراسة العوالم الافتراضية ، لأن الإثنوغرافيا أساسا منهج مرن و متفاعل مع السياقات البحثية المتباينة .ولا مناص من تنفيذ الاعتقاد الشائع لدى بعض الباحثين من أن الإنترنت ظاهرة جديدة (new phenomenon) ولدت أنساق ثقافية وتواصلية جديدة، وبذلك فمنظومة النظريات والمناهج والتصورات القديمة ليس لها ما تضيف في فهم هذه الظاهرة الجديدة وأبعادها (Baym, p. 180).

وتأسس التنوغرافيا على المبادئ التقليدية للإثنوغرافيا مثل الملاحظة بالمشاركة (participant observation) والإشتباك الممتد (prolonged engagement) بالواقع المدروس والإنغمار المعق (deep immersion) (David, 1993, p. 30) ، إضافة إلى ذلك ، تحاول التنوغرافيا فهم السياقات الثقافية التي تحصل فيها التفاعلات الاجتماعية، و هذه التفاعلات تحدث في كلا العالمين الواقعي والافتراضي.

و بشكل عام تقارب التنوграфия الحياة اليومية المعاشة من قبل الجماعات و الأفراد و توفر لنا معطيات بالغة الأهمية لفهم الثقافات المتولدة داخل الفضاءات الافتراضية . و على هذا الأساس، تفحص التنوграфия العوالم الافتراضية كمنابع (sources) و مخارج (outputs) و منصات لبروز الممارسات الثقافية ، و تسعى إلى معرفة الفروقات الجوهرية بين الممارسات السوسيوثقافية داخل الفضاءات الافتراضية و نظيرتها في العالم الواقعي. فبفضل الإثنوграфия نتمكن من معرفة ذواتنا داخل هذه الفضاءات ، سواءاً تجسدت ذواتنا في أفاتارات (avatar) أو حساب فايسبوكي (Facebook account) أو مدونة (blog) أو إحدى مختلف أشكال الحضور الإلكتروني (Denzin, 1997).

و يرى كل من الباحث Boellstorff و زملائه أن المنهج التنوغرافي يتطلب الغوص و الانغماس (immersion) في الحقل الميداني ، عن طريق استخدام توليفة متنوعة من المناهج و الأدوات التي تضم بشكل محوري الملاحظة بالمشاركة (Tom, 2012, p. 11) . ذلك أن الغاية الأولية هي الإمساك بكل تجليات و تفاصيل الحياة اليومية ، أكثر من تعريض الأفراد للتجربة المخبرية أو متابعة التفاعلات خارج السياق (decontextualized interactions). فأكثر من الاهتمام من إبراز بعض الحقائق الاجتماعية في ضوء مجموعة من المتغيرات الإحصائية و المعاملات الرياضية الجامدة ، تركز التنوграфия على فهم الكيفيات التي تؤثر بها الثقافة على الأفراد و كيف يسهم الأفراد في تشكيل الثقافة و إثرائها .

و تتبنى التنوграфия مناهج تستخدم أساساً لدراسة الثقافة و أبعادها داخل العوالم الفيزيائية ، و توظفها لدراسة الممارسات و التفاعلات و أنظمة التواصل داخل العوالم الافتراضية . و بعكس البحوث المعملية و المخبرية التي تستهدف تحديد و فهم دور المتغيرات المحددة مسبقاً في حدوث الظواهر ، فإن التنوграфия تستهدف تأويل و ترجمة التوجهات المعقدة في الحياة اليومية التي تحتضن تجاربنا الفردية و الجمعية المعاشة.

و من الناحية الإصطلاحية هناك مجموعة من التسميات المختلفة للتنوграфия ، مثل الإثنوграфия الرقمية (digital ethnography) الإثنوграфия الافتراضية (virtualethnography) إثنوграфия الإنترنت (internet ethnography) ، و لكنها في اعتقاد الباحثين تسميات مضللة (misleading) ، ذلك أن الإثنوграфия بإمكانها التغلغل و الغوص بسلاسة و ديناميكية داخل العوالم الافتراضية ، حيث أن الإثنوغرافيين يقومون بالبحث داخل العوالم الافتراضية كإثنوغرافيين (ethnographer) وليسوا كإثنوغرافيين افتراضيين (virtualethnographer) . و استخدمت الباحثة Hine (2008) في دراساتها مصطلح "virtualethnography" ، بينما إستعمل كل من Crowe & Bradford (2006) و Crowe & Watts (2014) مصطلح (online ethnography) (Crowe, 2014, pp. 1-

(12)، و إستخدم Grbich (2007) مصطلحات متعددة في أبحاثه منها (digital ethnography) (webnography) (network ethnography) (Grbich, 2007) .

وبغض النظر عن المصطلحات المستخدمة، فإن جميعا لبحوث الإثنوغرافية التي تهدف إلى مقارنة الثقافات والتفاعلات الإجتماعية على الركح الافتراضي قد وسعت من مضمون المفاهيم الكلاسيكية للعمل الميداني والدراسة الإثنوغرافية وسيرورة التحليل الإثنوغرافي، حيث تحول النشاط البحثي الإثنوغرافي من ملاحظة للتفاعلات المواجهة ضمن الفضاءات المشتركة (co-located face-to-face interactions) إلى ملاحظة تفاعلات ممتدة تكنولوجيا داخل فضاءات شبكية مبنية على ممارسات ثقافية سيبرانية. (Kozinets R. , 2010)

و بالنسبة للقائم بالبحث التثنوغرافي ، ففي اللغة الإنجليزية تستخدم العديد من المصطلحات ، من بينها مصطلح (informant) من الفعل (inform) و هو ما يعكس المعرفة التي يطلبها الباحثين من المدروسين عن الثقافات و الممارسات التي لا يعرفونها . و هناك من يستعمل مصطلح (interlocutor) و هناك من يستخدم مصطلح (participant)، أو (study participant)، و يرفض الباحث Tom Boellstorff و زملاءه إستخدام هذه المصطلح لأنه يحيل إلى الكلام (speech) و المحاورة (conversation) و المشافهة ، و هو ما يناقض جوهر العمل الإثنوغرافي ، و الذي يبنى على المشاركة اليومية (participation in everyday activities) (Tom Boellstorff, 2012, p. 15) . أما مصطلح (study participant) فهو يطرح أكثر جدلا حيث أنه يحيل إلى الدور الثنائي المنوط بهذه الفئة و هو المشاركة في الثقافة المحلية من جهة ، و المشاركة في الدراسة من جهة أخرى . و مصطلح (informant) يشير إلى أن أفراد ثقافة معينة يقومون بإدلاء بالمعلومات للباحثين ومشاركة فهمهم (sharing understanding) حول حياتهم الإجتماعية بواسطة ميكانيزم المحاورة و المشاركة الفاعلة (active participation) .

4. البحوث التثنوغرافية ، المساطر المنهجية و الإجرائية

قبل الخوض في المسائل المنهجية ينبغي علينا ملامسة بعض النقاشات المفاهيمية و النظرية و على رأسها كون أن التفاعلات الافتراضية التي تجري بين الأفراد داخل الفضاءات السيبرانية تتجاوز أطر الجغرافيا والحاجة إلى الحضور الفيزيقي (need for physical presence) مما شكل تحديا نظريا ومنهجيا للسوسيولوجيين والإثنوغرافيين والباحثين في الإتصال، حيث أن هذه التفاعلات لا تحوز جميع الأبعاد التقليدية للتفاعلات الإجتماعية الحقيقية التي غالبا ما كانت محور البحوث الإثنوغرافية والسوسيولوجية. إذ أنه من التقليدي في هذا النوع من البحوث أن الباحث يوقع نفسه داخل الجماعات التقليدية كملاحظ مشارك (participant observer) وينغمس فيزيائيا وسوسيوثقافيا داخل المجموعة المستهدفة، كما أن التفاعل المواجهي الحقيقي (face-to-face interaction) يكون ممكنا.

غير أن تيارا واسعا من الباحثين فند هذا الطرح ،حيث تعد التنوغرافيا (**netnography**) المنهج الأمثل لدراسة الفضاءات السيبرانية و جغرافياتها الثقافية و الإجتماعية ، إذ أنها تتفوق على الإثنوغرافيا الكلاسيكية من حيث أنها أقل تكلفة ، و توظف تقنيات أكثر مرونة تتيح للباحث تغلغلا و نفاذا أعمق داخل البيئات الافتراضية ، كما أنها الأقدر على مواجهة الوضعيات الصعبة والمركبة التي يصادفها الباحث ضمن هذه البيئات الافتراضية. فمن خلال الملاحظة بالمشاركة و النفاذ (**access**)، يتيح المنهج التنوغرافي للباحثين فرصة التعرف على مظاهر جديدة في الحياة الاجتماعية الشبكية، و يسمح بمعاينة كيفية إنتاج و توليد الممارسات الإجتماعية و الثقافية و كذا تشكل الجماعات الافتراضية بواسطة الإتصال الرقمي (Nind, 2012, pp. 650-667)

كما يهدف البحث التنوغرافي (**netnographic research**) إلى دراسة المعاني المتصورة والرمزية وأنماط تفاعل مستخدمي الإنترنت و أنماط إستهلاكهم للمضامين الثقافية و التواصلية في السياق الاجتماعي للبيئات الرقمية (**digital environments**). فالتنوغرافيا هي آلية منهجية لبحث في التفاعلات الافتراضية و ما ينجر عنها من ثقافات و أطر معيارية وممارسات إجتماعية و رمزية، عن طريق الملاحظة بالمشاركة و المعاشة للجماعات الافتراضية (Nelson, pp. 89-95).

على صعيد آخر ،نلاحظ أنه تم استخدام تقاليد و توجهات منهجية مختلفة من أجل إجراء البحوث التنوغرافية داخل الفضاءات الافتراضية ، نظرا لعدم استطاعة منهج واحد تفسير الظواهر الافتراضية التي تتدخل فيها عوامل متعددة تقتضي المزاوجة بين عدة مناهج علمية و مقتربات منهجية أي البحث مختلط الطرق الإجرائية و تتعدد المناهج المستعملة في هذه الدراسة بشكل ومتناغم مع ما تتطلبه العدة المعرفية و الإستيمولوجية لدراسة الفعل الافتراضي في أبعاده المتكاملة. و تتحدد المناهج البحثية بناء على أهداف البحث و تساؤلاته الأساسية، حيث ينبغي أن يتماشى نوع البيانات التي يتم جمعها مع طبيعة و أبعاد الإشكاليات التي يتغياها الباحث الإجابة عنها ، كذلك ينبغي على الباحث إنتقاء الأدوات المنهجية التي مستوى التحليل الإثنوغرافي و عمقه و غاياته. و تفسح التنوغرافيا المجال للإلتحام العديد من المقاربات المنهجية و الأدوات البحثية ، حيث أنه عادة ما تستخدم البحوث الإثنوغرافية المناهج الاستقصائية و المسوح (**surveys**) و المقابلات (**interviews**) و طرق المجموعة البؤرية (**focus groups**)، والتحليل الشبكي الاجتماعي (**Social network analysis**) (Underberg, 2013) .

و يقسم الباحث **Kozinets** المستخدمين (**users**) و المشاركين في التفاعلات الافتراضية و في المجتمعات الافتراضية إلى أربعة صنف ،الفئة الأولى (**newbies**) و تفتقد هذه الفئة للروابط الإجتماعية المتينة مع المجموعة ، كما أن تفاعلاها و مشاركتها الافتراضية تكون سطحية و عابرة، و الفئة الثانية (**minglers**) تقيم روابط إجتماعية قوية لكن لا تظهر الحماسة المطلوبة في النشاطات الافتراضية المشتركة (Kozinets., 2010) . و عكس ذلك فإن

الفئة الثالثة (**devotees**) تظهر إهتمام قويا بالنشاطات الافتراضية ، لكن تفتقر للروابط و الأواصر (**attachments**) الإجتماعية المطلوبة . و الفئة الرابعة هي (**insiders**) و تحافظ هذه الفئة على روابط إجتماعية متماسكة و على إهتمام قوي بالنشاطات الافتراضية المختلفة (Kozinets R. V., 2010, p. 42) . و يؤكد كوزينيتس **Kozinets** أن الفئة الثالثة (**devotees**) و الفئة الرابعة هي (**insiders**) هي الأكثر ديناميكية و تفاعلا ، و بالتالي فهي مصدر المعطيات (**data sources**) الأكثر أهمية بالنسبة للباحثين .

و يذهب الباحث **Kozinets** إلى أنه قبل الإنطلاق في عملية البحث ، ينبغي توفر الشروط المنهجية القبلية التي تحدد مسار العملية البحثية ذاتها و هي : أولا، إلماما لباحث بكيفيات التوفيق بين الإثنوغرافيا التي تجمع البيانات عن طريق التفاعلات الثقافية المواجهة (**face-to face cultural interactions**)، والنيتنوغرافيا التي تجمع البيانات من خلال التفاعلات الافتراضية (**online interactions**). ثانيا، يتوجب على الباحث فهم خصائص و أنساق البيئة الاجتماعية الافتراضية (**online social environment**)، حتى ينجح في تطوير التقنيات المنهجية الإثنوغرافية مع متطلبات دراسة الفضاءات الافتراضية.

وينبغي البحث النيتنوغرافي على خطوات منهجية جوهرية ترتبط فيما بينها بنويها لتشكيل اطارا متكامل لدراسة الظواهر الافتراضية، من أهم الخطوات : تصميم البحث (**research planning**) ، جمع البيانات (**data collection**)، التفسير (**interpretation**)، ضمان مراعاة المعايير الأخلاقية (**ensuring ethical standards**) والتمثيل البحثي (**research representation**)

بالنسبة للخطوة الأولى يتم فيها صياغة أسئلة البحث الرئيسية وتحديد مجتمع الدراسة المستهدف داخل الفضاءات الرقمية، والذي قد يكون منصة تفاعلية أو مواقع للحوار و الدردشة أو فضاءا تواصليا داخل شبكات التواصل الإجتماعي أو فضاءات دوينيا. و ينبغي على الباحث في هذه المرحلة أن يقوم بتحديد الجوانب المتغيرات التي يريد دراستها و كذا الأفراد المبحوثين ، إضافة إلى البحث عن أفضل الإستراتيجيات المنهجية للدخول و الإنغماس داخل فضاء مجتمع الدراسة.

و بالنسبة للمرحلة الثانية أي تحديد مجتمع الدراسة ، يقترح الباحث **Kozinets** جملة من الخطوات في هذا الصدد (1): (Kozinets R. V., 2010) أن يكون مجتمع الدراسة ذا علاقة إرتباطية و مباشرة بموضوع الدراسة و مجالها. (2) أن تكون المجموعة المختارة نشطة و ديناميكية ، و أن يكون التفاعل و التواصل مستمرا و ساريا بشكل طبيعي و سلس. (3) أن يكون مجمل أعضاء المجتمع المدروس مشاركين فاعلين في الأنشطة و التفاعلات الافتراضية و ألا يقتصر التفاعل فقط على عدد محدود منهم . (4) أن تتسم بالتنوع المطلوب ، و لا تكون مبنية على التجانس المطلق بين أعضائها. (5) أن تكون مفعمة و غنية بالمعطيات (**data-rich**) و أن توفر للباحث منصة متينة من الممارسات

التواصلية و المضامين التفاعلية حتى يستند عليها و يستثمرها في عملية التفسير و التأويل، أي بمعنى أن يتم إنتقاء مجتمع الدراسة وفق لغزارة المعلومات التي يوفرها والتي تفيد الدراسة البحثية.

ثالثا : عملية جمع المعطيات (**data collection**) و تكون عن طريق النسخ المباشر (**direct copy**) لمحتويات التفاعل و كذا تفكيك الأنماط الرمزية والتواصلية لإنتاج و توليد و تأويل المعاني داخل الفضاء الافتراضي المدروس. و في هذا السياق يرى الباحث أن المعطيات داخل الفضاءات الافتراضية تتجلى عادة في ثلاثة أشكال : 1) معطيات يجمعها الباحث بنفسه و بشكل مباشر من فضاء المجموعة قيد الدراسة. 2) معطيات يتم جمعها عن طريق تسجيل (**recording**) التفاعلات الافتراضية و مضامين الإتصال. 3) معطيات يتم إعادة بنائها و إستنتاجها عن طريق الملاحظة المباشرة للباحث.

رابعا : مرحلة التحليل و التفسير عن طريق بناء نظام تحليلي ترميزي و دلالي وموضوعة الأداءات و الأفعال التواصلية (**contextualization of communicative acts**) في سياقاتها الاجتماعية و الثقافية. و ينبغي على الباحث في هذه المرحلة الإستفادة من المكونات النظرية والمفاهيمية في عملية التأويل (Tom, 2012). على هذا الأساس، البيانات النوعية التي يتم جمعها وتحليلها عن طريق آليتي التفسير والتأويل تستدمج و توظف لاستنباط مفاهيم جديدة ذات دلالة مخصوصة .

من جهة أخرى يشدد الباحث **Kozinets** على ضرورة الإلتزام بالمعايير الأخلاقية و المتطلبات الإيتقية في كل خطوة منهجية . و من وجهة نظر الباحث ، فحتى يكون البحث التنوغيافي متماشيا مع إتيقيات البحث 1) على الباحث أن يطلب إذن أفراد المجتمع المدروس ، و عليه الكشف عن هويته الحقيقية للمبحوثين داخل الفضاء الافتراضي و كذا أهدافه و غاياته البحثية . 2) على الباحث أن لا يكشف المعلومات الخاصة بالمبحوثين. 3) على الباحث أن يعطي أهمية قصوى لرجع التغذية (**feedback**) من المبحوثين .

5. الرهانات المنهجية و الأخلاقية

في الوقت الذي أدت فيه التكنولوجيات الإتصالية الرقمية إلى توليد أشكال جديدة من التكوينات الاجتماعية و الممارسات الثقافية و العلاقات الإنسانية ، فرضت هذه التحولات على الباحثين إعادة تكييف المنظومة المنهجية و الإبتيمولوجية الكلاسيكية داخل حقل علوم الإنسان و المجتمع حتى تلائم المستجدات الثقافية و الاجتماعية ذات الطابع الافتراضي الرقمي. غير أن محاولات أقلمة و تكييف الجهاز المعرفي و التدابير المنهجية و كذا إبتكار منظومات بحثية جديدة متمثلة أساسا في التنوغرافيا (**netnography**) طرح جملة من الرهانات المنهجية و الأخلاقية على رأسها الإفتقار لعنصر التفاعل المواجهي (**lack of face-to-face interaction**) بين الباحث و المبحوثين داخل البيئة الافتراضية. (Anne, 2004, pp. 139-163) و يشكل هذا العامل إشكالا منهجيا

حرجا ، إضافة إلى ذلك فإن الشكل الوحيد للمعطيات (**data**) داخل البيئات الرقمية هو نصي فقط (**text-only**) ، مما يحجم من الإستبصارات السوسولوجية (**social cues**) التي يمكن أن يحصل عليها الباحث ، إذ أن التواصل النصي يفتقر للتعبير الشفهية و النبرة الصوتية و التوكيدات و الإيحاءات الصوتية التي يمكن أن تثري المعطيات البحثية (Stewart, 2000) . و في هذا السياق يرى الباحث **Kozinets** أنه لتجاوز هذه النقص ، ينبغي على الباحث الإستعانة بالمقابلات الافتراضية لأنها تتيح فهما أعمق لتجارب المبحوثين التفاعلية داخل الفضاء الرقمي (Kozinets., 2010).

و يعد تحصيل المعطيات (**size of data**) داخل الفضاءات الرقمية تحديا منهجيا آخر يواجه الباحثين، حيث يرى الباحث **Paechter** أن المعطيات تكون متشعبة ، غير متسقة و متشظية داخل الركح الافتراضي الرحب ، مما يصعب من عملية جمعها و إلتقاطها ، و يفرض على الباحث إنتقائية خاصة ، إذ يتطلب الأمر مثلا فحص كل صفحة فايسبوكية مثلا أو بروفایل أو حائط أو فضاء تدويني أو مجموعة تفاعلية و متابعة كل التحديثات التي تطرأ ، و بذلك تعد عملية مركبة تستهلك الكثير من الوقت (**time-consuming**) و الجهد (Paechter, 2012, pp. 71-86) . و ينصح **Kozinets** (2010) الباحثين بإستدماج البرمجيات الجديدة و التي تسهل عملية جمع وفرز وتنصيف وتنقية المعطيات داخل الفضاءات الافتراضية ، و على رأسها برنامج (**CAQDAS**) (**Computer Assisted Qualitative Data Analysis**) الذي يعد شائع الإستعمال بين الباحثين في حقل البحوث التنوعرافية نظرا لسهولة إستخدامه و مرونته و عمليته (Kozinets., 2010) .

و لا مجال للشك من أن النشاط البحثي داخل فضاءات الإنترنت الافتراضية خصوصا شبكات التواصل الإجتماعي يطرح العديد من الإشكالات الأخلاقية و الإيتيقية ، سواءا على مستوى الإنغماس في المجموعات المدروسة أو عملية جمع المعطيات أو كيفية التعامل مع هذه المعطيات دون المساس بخصوصيات المبحوثين ، حيث بحكم جدة و حداثة منهج التنوعرافيا لم يتم بعد ترسيم و صياغة الخطوط و المعايير الإيتيقية التي ينبغي أن توجه سير البحث الإجتماعي داخل الفضاءات الرقمية (James, 2015, pp. 89-94) . و يرى الباحث **Zimmer** أنه من أكثر القضايا الإيتيقية المطروحة اليوم في سياق البحوث الافتراضية هي الخصوصية ، إحترام السرية ، التمثيل العادل ، الكشف عن هوية الباحث ، حماية بيانات المبحوثين ، تماهي الحدود بين الخاص (**public**) و العام (**public**) ، داخل الفضاء السيبراني (Zimmer, 2010, p. 313) . كما تعد قضية ملكية المعطيات (**ownership of data**) قضية منهجية شائعة (Henderson, 2013, pp. 546-560) . و يرى بعض الباحثين أن المعطيات التي يمكن للباحث الحصول عليها دون الحاجة للإنضمام للمجموعة (**membership**) أو فتح حساب هي معطيات عامة و ليست خصوصية (Whitehead, 2010, pp. 595-626) ، و يدخل ما يتم نشره على

صفحات شبكات التواصل الإجتماعية من نصوص و مضامين ضمن حدود الخصوصية ، لكن التعليقات (comments) و التعقيبات مثلا تعد ملكية عامة يجوز الكشف عنها و نسخها و فحصها و دراستها دون اللجوء لأصحابها.

خاتمة

كان الهدف من هذه الدراسة تقديم الخطوط المنهجية و التمهيدات النظرية التي تنبني عليها البحوث التنوعرافية والتي تنصب على المعطى الكيفي، وتركز على البحث السياقي ، و تهدف إلى تسليح الباحث بمجموعة من الأدوات المنهجية والمتواليات الإستيمولوجية التي ترتبط فيما بينها بعلاقات بنيوية لتشكل اطارا متكاملا لفهم وتحليل الأنساق والظواهر والممارسات السوسيوثقافية المتولدة داخل فضاء الفعل الافتراضي. و نستخلص من خلال ما تم طرحه في ثنايا الدراسة أن الإلمام بالتنوعرافيا يعد من الكفايات المنهجية الأساسية التي تمكن الباحث من إستكشاف العوالم الافتراضية وسياقاتها التفاعلية والتجارب التواصلية للمستخدمين، وهي تدفع بفرص جديدة نحو دراسة مسرح الفعل الافتراضي الذي يعج بالممارسات الثقافية والقيم والتصورات المستبطنة وكذا الفواعل المعيارية و السلوكية المخصوصة.



قائمة المراجع

- A., K. (1997). *Cerulo. Reframing Social Concepts for a Brave New (Virtual) World. Sociological Inquir.*
- Anne, B. (2004). *Mediating ethnography: objectivity and the making of ethnographies of the internet. Social Epistemology.*
- Baym, N. *Communication Practices in the Online Community.* Encyclopedia of Community. Sage Publications.
- Christine, H. (2005). *Virtual Methods: Issues in Social Research on the Internet.* Oxford: Berg.
- Christine, H. (2008). *The Internet and Research Methods.* In N. Gilbert (Ed.), *Researching Social Life.* London : SAGE Publications Ltd.
- Christine, H. (2008). *The Internet and Research Methods.* In N. Gilbert (Ed.), *Researching Social Life.* London : SAGE Publications Ltd.
- Craig, C. *In direct relationships and imagined communities: large scale social integration and the transformation of everyday life.* WestviewPress, Boulder.
- Crowe, N. &. (2014). *We're just like Gok, but in reverse': Ana Girls – empowerment and resistance in digital communities.* International Journal of Adolescence and Youth.
- David, S. (1993). *Interpreting Qualitative Data: Methods for Analyzing Talk.* London: Text and Interaction.
- Denzin, N. K. (1997). *Interpretive Ethnography: Ethnographic Practices for the 21st Century.* Thousand Oaks, CA.
- Grbich, C. (2007). *Qualitative data analysis. An introduction.* London: SAGE Publications Ltd.
- Henderson, M. J. (2013). *Silences of ethical practice: dilemmas for researchers using social media.* Educational Research and Evaluation.
- Howard, R. (1993). *The Virtual Community: Homesteading on the Electronic Frontier.* Menlo Park, CA: Addison-Wesley.
- James, N. &. (2015). *Ethical issues in online research.* Educational Research and Evaluation.
- Jennifer, S. (2007). *Netnography as a consumer education research tool.* International Journal of Consumer Studies.
- Jones., S. G. (1995). *Understanding Community in the Information Age. Cybersociety: Computer-Mediated Communication and Community.* London.
- Jr, G. B. (2010). *Netnography: A Method Specifically Designed to Study Cultures and Communities Online.* The Qualitative Report, 15(5).
- Kozinets, R. (2010). *Netnography. Doing Ethnographic Research Online.* London : SAGE Publications Ltd.



- Kozinets, R. (1998). *On Netnography: Initial Reflections on Consumer Research Investigations of Cyberculture*. Advances in Consumer Research, Provo, UT. .
- Kozinets, R. V. (2010). . *Netnography: Doing Ethnographic Research Online*. SAGE Publications.
- Kozinets., R. (2010). *Netnography. Doing Ethnographic Research Online*. London : SAGE Publications Ltd.
- Nelson, M. R. *Exploring cross-cultural ambivalence: a netnography of intercultural wedding message boards*. Journal of Business Research, 58(1).
- Nind, M. W.-H. (2012). *Methodological innovation and research ethics: forces in tension or forces in harmony?* Qualitative Research.
- Oldenburg, R. (1989). *The Great Good Places*. New York. Paragon House.
- Paechter, C. (2012). *Researching sensitive issues online: implications of a hybrid insider/outsider position in a retrospective ethnographic study*. Qualitative Research.
- Pink, J. P. (2012). *Social media ethnography: The digital researcher in a messy web*. Media International Australia Incorporating Culture and Policy: Quarterly Journal of Media Research and Resources.
- Purcell, K. (1997). *Towards Communication Dialectic: Embedded Technology and the Enhancement of Place*. Sociological Inquiry, 67 .
- Stewart, C. M. (2000). . *Internet Communication and Qualitative Research*. London: A Handbook for Researching Online.
- Tom Boellstorff, B. N. (2012). *Ethnography and Virtual Worlds: A Handbook of Method*. Princeton: Princeton University Press.
- Tom, B. (2012). *Ethnography and Virtual Worlds: A Handbook of Method*. Princeton: Princeton University Pres.
- Underberg, N. M. (2013). *Digital Ethnography: Anthropology, Narrative, and New Medi*. USA: University of Texas Press.
- Wagner, P. (2001). *The History and theory of the Social Sciences: Not All what is Solid Melts Into Air*. New Delhi: Thousand Oaks, CA.
- Whitehead, K. (2010). *Hunger hurts but starving works”: A case study of gendered practices in the online pro-eating-disorder community*. Canadian Journal of Sociology.
- Zimmer, M. (2010). *But the data is already public: On the ethics of research in Facebook*. Ethics and Information Technology.