٢٤

الفضاء السيبراني وصناعة الهوية الثقافية

بحث في الانثروبولوجيا الرقمية

Cyberspace and the Cultural Identity Industry

Research in Digital Anthropology

Anthropology

م.د. كرار ناصر حريب

الجامعة المستنصرية / كلية الآداب/ قسم الانثروبولوجيا والاجتماع

Dr. Karrar Naser Hreeb

Al-Mustansiryah University /College of Arts- Department of Anthropology and Sociology

ملخص البحث

تعد سيرورة بناء واكتساب هوية ثقافية قضية بالغة الاهمية، وان وضع تخوم والحفاظ عليها يعود الى تميز المجتمع واستعماله لسماته وعناصره الثقافية كمعيار محدد لهويته النوعية, مع تنامي الثورة الرقمية، أصبح الفضاء السيبراني مجالا حقيقياً للإنسان المعاصر، من خلال اختراقه حاجز الزمان والمكان والتقريب بين الناس بشكل يفوق العالم الواقعي. يمنح الافراد القدرة على بناء واختيار هوياتهم، والتعبير عنها، حيث يتم اعتمادها كأساس لفهم العالم وكأداة للتعريف بالذوات والمجتمعات، وتتأسس ذاتية التواصل جذورها من بناء الهوية، التي تكتسب طابع الرقمية، اذ تمثل معناها (مجموع الصفات والدلالات والرموز التي يوظفها الانسان للتعريف بنفسه، فيتفاعل على اساسها مع الاخرين), بحيث قد لا يتوافق مضمونها مع هويته الحقيقية في الواقع الاجتماعي, وقد أدى ظهور ذلك الفضاء إلى تغييرات في كل من الطريقة التي تدرك بها الهوية وطبيعة تفاعلها. وينظر اليه كوسيلة للتواصل في الطرق التي يتفاعل بها الافراد وعلى كيفية تصوير أنفسهم ليس من خلال هوية واحدة متماسكة ولكن من خلال التعبير عن هويات متعددة، وتشرف الذات السيبرانية بصفة إرادية على تنشئة وتطبيع نفسها من خلال التنقل عبر الفضاءات الرقمية التي تكون مجالاً لعرض واستدخال وتبادل معايير ومعانٍ ودلالات متنوعة، الأمر الذي يجعلها عرضة لعمليات تفاوض وتبادل الدلالات المتنوعة، مما قد يؤدي إلى تعزيز أو تقويض مدلولاتها الأصلية. يركز البحث على بيان تحولات في صناعة الهوية الثقافية, ودور الفضاء السيبراني في تمكين المستخدمين من بناء هوية رقمية التي تلهم مجتمعات الانترنت, وتجعلهم يتقمصون ذواتا تطابق رؤيتهم الى المجتمع والكون.

Abstract

The process of building and acquiring a cultural identity is a very important issue, and establishing and maintaining boundaries is due to the distinction of society and its use of its cultural characteristics and elements as a specific criterion for its qualitative identity. With the growth of the digital revolution, cyberspace has become a real field and environment for contemporary humans, by penetrating the barrier of time and space and bringing people closer together. People beyond the real world. It gives individuals the ability to build and choose their identities, and express them, as it is adopted as a basis for understanding the world and as a tool for introducing themselves and societies. Self-communication is rooted in the construction of identity, which acquires a digital character, as it represents its meaning (the sum of the attributes, connotations, and symbols that a person employs to identify himself, so he interacts On the basis of it with others), so that its content may not be compatible with his true identity in social reality, and the emergence of that space has led to changes in both the way identity is perceived and the nature of its interaction. It is seen as a means of communication in the ways in which individuals interact and in how they portray themselves not through a single cohesive identity but through the expression of multiple identities. The cyber self voluntarily supervises the socialization and normalization of itself through movement through digital spaces that are

a field for displaying, introducing and exchanging standards. It has various meanings and connotations, which makes it subject to various processes of negotiation and exchange of connotations, which may lead to strengthening or undermining its original connotations. The research focuses on demonstrating transformations in the cultural identity industry, and the role of cyberspace in enabling users to build a digital identity that inspires online communities and makes them assume selves that match their vision of society and the universe.

المقدمة

يمكن النظر في هذا البحث كمقاربة متعددة المداخل، وبشكل خاص المتعلقة بين الفضاء السيبراني وصناعته للهوية الثقافية، اذ يتعامل البحث مع ذلك الفضاء بوصفه الشكل الاكثر تطورا للمجتمعات الحديثة, ومؤثر في حركة الممارسات والتفاعلات والتحولات في المجتمع والثقافة, فالثقافة السيبرانية، هي ذلك النموذج الثقافي الجديد الذي ظهر في عقد التسعينيات وبداية القرن الحادي والعشرين، ودخل في صميم الدراسات الاجتماعية، التي كان معظمها يفترض أن نموذجًا ثقافيًا جديدًا سينبثق من استخدام الشبكة العنكبوتية ومن شأنه ان يغير أنماط العلاقات الاجتماعية والهوية الذاتية والمجتمع. واعتقد بعض الباحثين أن من شأنه أن يجلب طريقة جديدة للممارسة الثقافية والسياسية والتبادل الاقتصادي. وبالتالي، كان يُنظر إلى ذلك الفضاء على أنه تقنية جديدة ستؤثر على جميع مجالات حياتنا. وللمضي قدمًا، فإن الثقافة القائمة على استعمال التقنيات، وتشابكات التكنولوجيا في التفاعلات البشرية وفي جسم الإنسان نفسه، ستعمل على تغيير مفهوماتنا عن الطبيعة والمحيط، مما يخلق إنسانًا جديدًا أو سايبورغ ما بعد الإنسان. القضية المهمة هنا ليست التكنولوجيا نفسها، ولكن التفاعل الاجتماعي الذي يحدث في الفضاء السيبراني. على حد قول ديفيد بورتر ***D. Porter***، في مقدمة كتابه، ثقافة الإنترنت، يشير إلى أن الاتصال عبر الإنترنت يمكن فهمه من منظور الثقافة لأنه في المساحات الافتراضية يمكن للمرء أن يجد أنظمة مشتركة من المعتقدات والقيم والمعايير ، وطرق محددة للعمل، وهو أمر شائع لفهم الرموز بوصفها كائنات تعبيرية، فضلا عن آداب السلوك والعلامات الأخرى التي يمكن أن تؤدي إلى شعور جماعي بالانتماء وخلق مجتمع[1](1). في المقابل يمثل مفهوم الهوية الثقافية قضية بالغة التعقيد ومقاربته مع الفضاء السيبراني لا بد ان تنطلق من اوليات تسمح بعدم الدخول في تأويلات يتداخل فيها الواقع مع الخيال والطبيعي مع الميتافيزيقي، اذ يفرض الفضاء نفسه كواقع حقيقي بديل عن واقعنا الطبيعي (الاجتماعي والثقافي). الذي يمثل قاسما مشتركا بين تعريفات الهوية، فهي لا تمثل جوهرا ثابتا، وإنما هي كيان مصنوع يتبدل بحسب الظروف والاهداف.

لقد وضعت أنطولوجيا الإنسان موضوع الهوية في أصل العديد من مجالات البحث. يؤكد كل من الفعل المحدد للذات وتغيير الأنا في العلاقة على حقيقة أن البحث عن الهوية لا يمكن فصله عن مسعى التمايز. هذه الإحداثية عالمية صالحة لكل هوية ثقافية، سواء كان ذلك في مجتمع قرية، أو امة، او شعب. في الوقت الحاضر، أدى التقدم في تكنولوجيا الاتصالات إلى حقيقة مفادها ان العالم من خلالها أكثر ترابطًا – ليصبح قرية عالمية حقيقية. أكثر من الفضاء الواقعي، الذي يميل إلى الانكماش –على سبيل الإدراك– بسبب وسائل النقل الأسرع، فإن الفضاء السيبراني الذي تم إنشاؤه بواسطة المزيد من أجهزة الكمبيوتر القوية المرتبطة عبر شبكة عالمية يجعل الناس أقرب من أي وقت مضى. وان إنشاء شخصية رقمية فرصة مثالية لإعادة تشكيل الهوية الثقافية. يمكن لمستخدم الإنترنت إنشاء ملف تعريف لتغيير كل جانب من سماته الخاصة: العمر والجنس والعرق أو الجنسية والدين والمهنة والحالة الاجتماعية وحتى المظهر الجسدي. ويمكنه الحصول على المنزل والوظيفة التي يحلم بها، بل وحتى إنشاء شريك حياته الخاص. ويمثل تجاوز الفضاء السيبراني التخوم هدفا للبحث، من خلال اختراقه حاجز الزمان والمكان والتقريب بين الناس بشكل يفوق العالم الواقعي. اصبح واحد من العوامل الفعالة في تكوين وتطوير وتطبيع الهوية الثقافية، واكتسابها، إن عالم الأفراد والمجموعات المتصلة، الذي يتوسع باستمرار، يعتمد على عدد لا يحصى من عمليات تبادل المعلومات المتزامنة عبر الإنترنت، ولكي تكون جزءًا منه، يحتاج الشخص إلى الحصول على هوية افتراضية / رقمية، ووفقًا لاحتياجاته، يصبح عضوًا في مجتمع افتراضي. ويجب التعامل مع هذه الأهمية، سواء فيما تسمح به خصائصها التقنية وفيما تفرضه. بوصفها أدوات رقمية تمثل امتداد للإنسان.

مفهوم الهوية الثقافية *Cultural Identity*

يعد مفهومي الثقافة[2](*) والهوية[3](*) الى حد كبير مصير مترابط، الا انه لا يمكن المطابقة بينهما بلا قيد او شرط. يمكن للثقافة عند الاقتضاء ان تكون من دون وعي هوية، في حين يمكن لإستراتيجية هوية ان تعدل ثقافة ما بحيث لا يبقى لها الشيء الكثير مما تشترك فيه مع ما كانت عليه قبل، فالثقافة تخضع الى حد كبير لصيرورات لا واعية، اما الهوية فتحيل على معيار انتماء واع، ضرورة، مبنية على تعارضات رمزية.

في حقل العلوم الاجتماعية يتميز مفهوم الهوية الثقافية بتعدد معانيه وانسيابيته, وشهد تعريفات واعادات تأويل عديدة. كانت الولايات المتحدة هي التي شهدت خلال الخمسينيات مفهمة الهوية الثقافية. عندما تعلق الامر حينها في علم النفس الاجتماعي، بالعثور على اداة مناسبة تمكن من الإحاطة بمسائل اندماج المهاجرين. لاحقا تم تجاوز هذه المقاربة التي كانت تتصور الهوية الثقافية

على انها محددة لسلوك الافراد وثابتة، نحو تصورات أكثر دينامية لا ترى في الهوية معطى مستقلا عن السياق العلائقي[4].()

تعرف الهوية بانها عملية تمييز الفرد لنفسه عن غيره[5](1). ذلك يعني بان الهوية صورة الذات، وهي مفهوم مشترك يحمل حاجة الفرد إلى التموضع بالنسبة إلى الآخرين وبالنسبة إلى المجتمع، وبه يكون إدراكه لاستقلاليته مقابلهم، وبذلك تتميز الهوية سيكولوجيًا بالفردية لا بالجماعية.

في الانثروبولوجيا عرفت الهوية بأنها: ادراك الفرد نفسيا لذاته, واتسع هذا المفهوم داخل العلوم الاجتماعية لكي يشمل الهوية العرقية (السلالية), والهوية الاجتماعية, والهوية الثقافية,. وهي مصطلحات تشير الى توحد الذات مع وضع اجتماعي معين، او مع تراث ثقافي معين, او مع جماعة سلالية[6](2). فهي أحد أشكال العادة، أو نمط حياة ومنظومة قيم، أو مرجعية، ذات شيفرة أخلاقية[7](3). والسيرورة التي تتشارك فيها مجموعات من الافراد طريقة معينة وموحدة لفهم الكون[8](4).

في الهوية الثقافية تشتغل جدلية الذات والاخر، وتعيد كل جماعة بشرية تأويل ثقافتها من خلال تواصلها الثقافي. فهي كيان تصيّر وتطور وليست معطى جاهزا ونهائيا. إما في اتجاه الانكماش وإما في اتجاه الانتشار، وهي تغتني بتجارب أهلها ومعاناتهم، انتصاراتهم وتطلعاتهم، وأيضا باحتكاكها سلبا وإيجابا مع الهويات الثقافية الأخرى التي تدخل معها في تغاير من نوع ما.

مع تطور المفهوم، حيث حددت بمجموعة العوامل (البيولوجية، القانونية، الثقافية، الاجتماعية, والذاتية) التي تجعل من الشخص نفسه، بهذا، تجمع بين خصائص ما هو نفسه، وما هو مميز عن غيره، وما هو مستمر ودائم، وما يشكل وحدة، ومع ظهور الشبكات والمنصات الرقمية ظهر مفهوم جديد للهوية، بعيد عن خاصية الدوام والاستمرارية والثبات، لتكون الهوية نوعا من المعلومات والمواصفات المخططة، مشكّلة تجسيدا للإنسان في الواقع الافتراضي، اذ لا تسمح بتعريفه ولكنها تحجب حقيقته او تظهره كما يريد، كما انها تمر بعدة مراحل في تكوينها مثلها مثل الهوية التقليدية، لكنها متشعبة بخصائص الويب في الذاكرة والتخزين، اذ تخزن الاثار التي يتركها المستخدم لتكون هويته على الويب. هذه التطورات في الثقافة الرقمية أدت الى ظهور جزء جديد من الهوية المسمى: الحياة الثانية ***Second Life***, الذات السيرانية ***The Cyberself***, الهوية الافتراضية ***Virtual Identity***, او هوية الشاشة ***Screen identity***. هذا النوع من الهويات لا تحكمه مرجعية التمركز (التموضع) بالمعنى المادي (الفيزيائي) تمكّن الافراد من تجاوز اكراهات الحضور الجسدي، والتحاور دون ان يكشفوا عن هوياتهم الحقيقية، هذا التحرر النسبي لمستخدمي الانترنت في علاقاتهم بالمكان والجسد والوضع الاجتماعي ستخلق نوعا جديدا من الممارسات، متمثلة تحديدا في تمكين الافراد من اصطناع هويات افتراضية وادارتها بما يتناسب ورغباتهم في التعدد الهوياتي; لذلك وصفت بهويات فنتازمية تسعى الى القفز على (محرمات) الهوية الثقافية والاجتماعية[9].(1)

الفضاء السيبراني *Cyberspace*

إذا قام اي باحث بمسح الأدبيات (الأكاديمية) سيجد مفردات سيبرانية كاملة تتطور مثل السايبر بانك *Cyberpunk*، والذات السيبرانية Cyberself، والتسوق عبر الإنترنت، وما إلى ذلك. ولكن ما هو هذا الفضاء السيبراني؟ صاغ ويليام جيبسون***William Gibson*** عام (١٩٨٤) في روايته ***Neuromancer*** حيث يصف الفضاء الإلكتروني على النحو التالي: هو هلوسة جماعية يشترك فيها مليارات المشغلين يوميا، في كل دولة... كتمثيل للبيانات المستخلصة من بنوك المعلومات في جميع اجهزة الكمبيوتر في العالم, فهو (مكان مفاهيمي بلا مساحة) حيث تتجلى الكلمات والعلاقات الإنسانية والبيانات والثروة والمكانة والسلطة من قبل الأشخاص الذين يستخدمونها[10](2). ولتسمية هذه الفكرة، جمع ***Gibson*** كلمة السبرنطيقا***Cybernetics*** التي تعني علم التحكم الالي مع كلمة)الفضاء ***Space***), وسك منهما مصطلح الفضاء السيبراني ***Cyberspace*** الذي أصبح حقيقة مع انتشار شبكة الانترنت على نطاق العالم. ويبدو الأمر كما لو أنه بالدخول والاستعمال، يمكنك الموافقة على المشاركة في نفس الهلوسة. وفي الواقع، إنهم يخلقون عالمًا[11](3). وتعرف العوالم السيبرانية بانها بيئات متعددة المستخدمين يتم التحكم فيها عن طريق الكمبيوتر، ومتصلة بشبكات، وقابلة للملاحة المكانية. وتحتوي على إمكانية التفاعل في الوقت الحقيقي مع مستخدمين آخرين والتفاعل بنشاط مع العالم نفسه والتأثير عليه. ويمكن أن تكون عوالم ألعاب أو عالم ترفيهي أو عوالم اجتماعية، ولكن معظم العوالم السيبرانية توفر الفرص الثلاث (الألعاب، والترفيه، والتواصل الاجتماعي) بشكل ما[12](4). على أن العالم الافتراضي هو عالم اصطناعي، أي مساحة مادية يتم إنشاؤها بواسطة الكمبيوتر، ممثلة بيانيًا في ثلاثة أبعاد، والتي يمكن أن يختبرها العديد من الأشخاص في وقت واحد. ولكي نطلق على بيئة الوسائط الحاسوبية عالماً افتراضياً، يجب توافر ثلاثة شروط أساسية: أولاً، يجب أن تتحقق بواسطة تكنولوجيات الكمبيوتر والمعلومات، ثانياً، يجب أن يسكنها ويختبرها العديد من الأشخاص في نفس الوقت. وثالثًا، يجب الاعتراف به كمكان، على الرغم من أنه لا يهم إذا تم تجربة هذا المكان بيانيًا أو نصيًا[13](1). ومن خلال أنظمة التمثيل والوساطة الإلكترونية يتم التخلص في الفضاء السيبراني من قيود الزمان والمكان.

في الانثروبولوجيا بدأت محاولات مختلفة لصياغة استراتيجية تركز بشكل واضح على تحليل المعلومات الرقمية والحوسبة والتكنولوجيات الحيوية. وكانت مارغريت ميد[14](*) ***M. Mead***, رائدة مهمة في هذا المجال، لا سيما في عملها سياق ظهور علم التحكم الآلي بين الحرب العالمية الثانية والنصف الأول من الستينيات. في بداية التسعينيات، كان من الممكن تحديد مشروعان مختلفان. الأول: كما ذكره الانثروبولوجي ديفيد توماس ***D. Thomas*** ويستند إلى الأدبيات المتنامية حول مفهوم الفضاء السيبراني والسايبورغ – الذي يُعرّف بالمعنى الواسع على أنه مزيج بين الإنسان والآلة. يجادل المؤلف بأن الأشكال المتقدمة من التكنولوجيا الغربية تنتج طقوس العبور بين المجتمعات الصناعية وما بعد العضوية، وبين أشكال الحياة البشرية العضوية وأشكال الحياة

السيبرانية الرقمية التي أعيد تشكيلها من خلال أنظمة برامج الكمبيوتر[15](2). وفي هذا السياق يدعو المؤلف علماء الأنثروبولوجيا إلى التعامل مع عوالم التقنيات الافتراضية خلال هذه المرحلة المبكرة من التأمل والتطور؛ خاصة من وجهة نظر كيفية إنتاج هذه التقنيات اجتماعيًا. ومن نماذج القراءة والكتابة المرئية إلى العوالم الافتراضية للمعلومات الرقمية، والتي تشهد انتقالًا إلى مرحلة ما بعد جسدية واعدة جدًا من حيث خلق المنطق الاجتماعي والأنظمة الحسية. ويزود الفضاء السيبراني علماء الأنثروبولوجيا بإمكانيات غير مسبوقة لجعل هذا الوعد ملموسا. اما المشروع الثاني: هو أنثروبولوجيا السايبورغ ***Cyborg Anthropology***, تم إطلاق هذا رسميًا من خلال دورتين عقدتا في سان فرانسيسكو في اجتماع ***AAA*** في عام ١٩٩٢، حيث تم اتخاذ الدراسات النسوية للعلوم والتكنولوجيا كنقطة انطلاق. على الرغم من أن هدفها الرئيسي كان تحليل العلوم والتكنولوجيا كظاهرة ثقافية، إلا أن أحد أعظم إنجازاتها كان الدراسة الإثنوغرافية للحدود بين البشر والآلات، الخاصة بالمجتمعات في نهاية القرن[16].(3)

الانثروبولوجيا الرقمية ***Digital Anthropology***

يمكن إرجاع أسس الأنثروبولوجيا الرقمية إلى منتصف القرن العشرين عندما بدأ العلماء في دراسة الآثار الاجتماعية للتكنولوجيات الجديدة. ومع تزايد انتشار أجهزة الكمبيوتر والإنترنت في الحياة اليومية، أدرك علماء الأنثروبولوجيا إمكانية دراسة السلوك البشري في هذه المساحات الرقمية. في التسعينيات، أصبح الوصول إلى شبكة الويب العالمية أكثر سهولة، بدأ مجال الأنثروبولوجيا الرقمية في التبلور. كان علماء مثل أرتورو إسكوبار[17] ***Arturo Escobar*** (*)في كتابه مرحبًا بكم في سيبيريا[18](*): ملاحظات حول أنثروبولوجيا الثقافة السيبرانية ***Welcome to Cyberia: Notes on the anthropology of cyberculture*** (١٩٩٤), وجورج ماركوس ***George Marcus*** في كتابه التصورات التكنوعلمية: المحادثات والملفات الشخصية والمذكرات ***Technoscientific imaginaries: Conversations, profiles, and memoirs***(١٩٩٥). من بين أول من أدرك الحاجة إلى نهج أنثروبولوجي في التعامل مع العالم الرقمي. وقد وضع عملهم الرائد الأساس للأنثروبولوجيا الرقمية كمجال متميز[19].(1)

لا ينبغي لأي محاولة لتعريف الانثروبولوجيا الرقمية دون تقديم تعريف الرقمية بوصفها تقنيات جديدة يمكن اختزالها في النهاية إلى كود ثنائي[20](2). والسبب وراء اختيار تعريف يعتمد على الترميز الثنائي لهذا الإدخال يكمن جزئيًا في بساطته, كما أن لديها افضلية في تسليط الضوء على بعض القضايا الرئيسة. أولاً: جعلت التقنيات الرقمية من السهل إنشاء منتجات متطابقة تمامًا وبالتالي يمكن إعادة إنتاجها بسهولة. ثانيًا: أن النماذج الرقمية أسهل بكثير في المشاركة. وهاتان الخاصيتان تفسران بدورهما ما يبدو أنه انتشار سريع ومستمر للتكنولوجيات الجديدة والمنتجات اللاحقة، التي أصبح بعضها منتشرا في كل مكان ويتسع نطاقه ليصل إلى معظم سكان العالم في

وقت قصير جدا[21](1). اما الأنثروبولوجيا فقد بدأت كفرع من فروع المعرفة بدراسة المجتمعات الصغيرة، (بدائية او تقليدية)، وعلى النقيض من ذلك، كان أغلب الناس ينظرون إلى ظهور التكنولوجيات الرقمية بوصفها نوعاً من تسريع العالم، أو طوفاناً لا هوادة فيه. لذا فإن الأنثروبولوجيا مكلفة بشمول وفهم العالم الرقمي فهو التخصص الذي من المرجح أن يضع التقنيات الجديدة ضمن سياق ثقافي واجتماعي أوسع بكثير، لقد ساهم الإنترنت في تشكيل تطور فرعي مهم – يُطلق عليه أحيانًا، الأنثروبولوجيا عبر الإنترنت، أو الأنثروبولوجيا السيبرانية، أو الأنثروبولوجيا[22] ٢.٠(*). المعروف الآن على نطاق واسع باسم الأنثروبولوجيا الرقمية. بوصفها دراسة تداخل العلاقات الإنسانية وعمليات الوساطة التكنولوجية، حيث يتم استجواب ديناميكية الإنترنت التي يولدها المستخدم على مستوى المجتمع. ولذلك، فإن إحدى المناقشات التأسيسية داخل هذا المجال الفرعي تتعلق بالعواقب المنهجية للحدود المادية أو الإقليمية. الذهاب إلى الحقل يعني أشياء مختلفة عندما يمكن الوصول إلى الحقل من خلال التمرير والنقر على لوحة المفاتيح (***keyboard***)[23](2). وغالبًا ما تتألف الإثنوغرافيا من البحث ووصف مكان وزمان محددين، حيث كان الخروج من الموقع الميداني يعني نهاية علاقات الأنثروبولوجي مع مخبريه, ولكن، مع وسائل التواصل الاجتماعي، يتوقع الأشخاص الذين يعمل علماء الأنثروبولوجيا بينهم الاحتفاظ بهذه العلاقات عن بعد وبعد الانتهاء من الإثنوغرافيا، وهو ما يصعب تحديده. بالتالي, أصبحت العديد من مصادر المعلومات الجديدة متاحة الآن عبر الإنترنت وقد يستبدل علماء الأنثروبولوجيا دفاتر ملاحظاتهم التقليدية بأجهزة مثل التسجيل الصوتي أو القص واللصق من المصادر الرقمية أو الملفات المشتركة[24] .(3)

تشييد الهوية الثقافية في المجتمعات الافتراضية ***Constructing cultural identity in virtual communities***

تفتح البيئات الافتراضية الباب أمام تجارب هوية جديدة، بوصفها وسيلة للتواصل تنطوي على طرق جديدة للوجود. حيث الدخول في عالم افتراضي لا تكون الخصائص الحقيقية (الجسدية والشخصية) واضحة للآخرين بشكل مباشر، فان القدرة على الدخول في مجتمع جديد، يتم عرض أي معلومات شخصية مباشرة للآخرين، هي إمكانية لتجربة الذات المختلفة وبالتالي إظهار وبناء هويات جديدة. لقد تم إيلاء اهتمام كبير لفكرة أن المساحات الافتراضية تسمح ببناءات جديدة بشكل أساسي للهوية: وغالبًا ما كان يُنظر إلى غرف الدردشة التفاعلية والفضاءات عبر الإنترنت، مساحات للتفاعل يمكن للفرد فيها أن يتخذ هويات متعددة بطرق لم تكن ممكنة من قبل، كما أنها تؤدي بالفعل إلى إحداث تغييرات في المفهومات التقليدية للهوية نفسها[25](1). وبالتالي ليست هناك خصائص ثابتة للهوية الثقافية (فردية، جماعية) بل ديناميكية. ان تحديد مفهوم التمركز (التموضع) يسمح بتوضيح العديد من الهويات المحتملة والمختلفة التي يمكن للمشاركين تحملها في نفس السياق التفاعلي. وبالتالي فإن الاختيار بشأن ماهية الذات التي يمكن إظهارها يكون مدفوعًا بالتحركات الإستراتيجية

التي يتصرف بها المشاركون في هذا الموقف. في هذا الإطار، ويرتبط تحديد التموضع بإدراك الأشخاص لكيفية وصف هذا الوضع الاجتماعي وما هي الميزات التي يمكن أن تكون أكثر صلة وأكثر فعالية في الموقف المحدد. إن لعب هويات مختلفة يعد إذن مصدرًا يمكن للمشاركين استخدامه لإضفاء الصلة على حججهم أثناء هذا التفاعل[26].(2)

ان أهمية دراسة المجتمعات الافتراضية بوصفها انساق عملية حيث يتم تشييد وبناء المعاني بشكل مشترك والتفاوض بشأنها بين الأعضاء. من وجهة النظر هذه، يمكن النظر إلى تموضع المشاركين ليس فقط كحركة فردية، ولكن أيضًا كظاهرة تشكل السياق وتجدده[27](3). وهذا يعني أن الهويات التي يتم بناؤها أثناء التفاعل لا تعتمد فقط على ما يقرر كل فرد إظهاره عن نفسه في هذا السياق، ولكن أيضًا أن السياق نفسه يلعب دورًا نشطًا في توجيه ونمذجة الخيارات الممكنة. ضمن هذا الإطار، يرتبط ظهور هوية كل عضو في المجتمع بـ ملكية المعاني وإن دور الاعضاء حاسم في إضفاء الشرعية على الهويات الممكنة وفي إعطاء معايير لتحديد ما هو بارز داخل السياق[28].(4)

ماذا يحدث بالفعل أثناء بناء مجتمع عن بعد؟ كيف سيقدم الأشخاص أنفسهم إلى مجتمع لا يعرفون بعضهم البعض وحيث لا تتوفر الأدلة المعتادة وجهًا لوجه؟ ومن أين يبدأون؟ كيف يستخدم المشاركين خصائصهم البارزة لتشييد البنية الاجتماعية للسياق أثناء التفاعل، للإجابة على هذه الأسئلة يتم تزويد كل مشارك بـ (مرجع) غني من الهويات التي يتم استخدامها كمورد تفاعلي وكمعيار لتحديد وتعريف أنفسهم والآخرين، بمعنى أن المصطلحات التي يستخدمونها في اختيار تسليط الضوء على جوانب معينة من الذات تكون استراتيجية وترتبط بأهداف المتحدث في تلك اللحظة التفاعلية المحددة. والاختيار الذي يتخذه المستخدمون فيما يتعلق بالهوية (الفردية والجماعية) والعرض الذاتي يسترشد بأهدافهم البيانية[29].(1)

أبرز مارشال ماكلوهان[30] ***M. McLuhan*** (*) التأثيرات التي أحدثها إدخال أشكال جديدة للتواصل على المجتمع, كل شكل جديد هو امتداد لجسم الإنسان. الكتاب امتداد للعين. العجلة هي امتداد للقدم. الملابس هي امتداد للجلد, ويترتب على ذلك أنه كلما امتد جسدنا، كذلك يتسع إدراكنا للهوية. نحن نتماثل مع هويتنا، أو بالأحرى ندمجها في هويتنا، مع ما نقرأه، وما نقوده، وما نرتديه، وما له أهمية خاصة في الأساليب التي نستخدمها للتواصل مع بعضنا البعض, لا يُنظر إلى هوية الإنسان على أنها الطريقة التي ينفصل بها عن زملائه، بل الطريقة التي يتحد بها معهم[31] .(2)

يتم تحديد الهويات بواسطة المعرفات. التي تتطلب بعضها مصادقة الكيان، في حين يمكن المصادقة على بعض الهويات من خلال كلمات المرور أو المصافحة السرية أو غيرها من المعرفات التي لا تكشف الكيان خلف الهوية[32].(3) ويمكن اعتبار عوامل متعددة تلعب دوراً في تحديد هوية الفرد في أي وقت من الأوقات؛ الطريقة التي نلبس بها، أو نتحدث، أو وجهات نظرنا السياسية، أو الأشياء الزائلة التي نحيط بها أنفسنا، او طرق تفاعلنا مع الآخرين، لكن في الفضاء

السيبراني، لم تعد هويتنا خاضعة لمثل هذه القيود التقليدية. وفقًا لمصطلحات ***McLuhan***، قد يكون الفضاء الإلكتروني ببساطة امتدادًا لقدراتنا التواصلية، ولكن قد يُنظر إليه أيضًا على أنه يقدم امتدادًا لهوياتنا. ومن الممكن بناء مثل هذه الهويات الرقمية بعناية أو بإهمال، مثل هوياتنا المادية. إن ما يدخل في إنشاء الهوية/الهوية الرقمية للفرد هو في كثير من النواحي انعكاس لتلك الأشياء التي تدخل في إنشاء هوياتنا التقليدية. اسمائنا، عناويننا، ما نقوله، ما يقال عنا، الأماكن التي نذهب اليها، دائرة أصدقائنا، الصور الرمزية لنا، ما نشاركه، تجاربنا، خبراتنا، معاناتنا، تطلعاتنا، في كثير من النواحي، لا تحتاج الهويات التي تتشييد في الفضاء الإلكتروني إلى مصادقة، هناك اتجاه لدى الأفراد الذين يقابلون أشخاصًا جدد في الفضاء الإلكتروني للاستفسار فورًا عن ASL (العمر والجنس والموقع)، في محاولة لتصنيف ما يكمن تحت الهوية المرئية المشيدة، دون إدراك واضح أن أي رد يتم تقديمه يمكن أن يكون فقط مجرد إجابة تقدم بسهولة وصفًا لهوية مبنية[33] .[(4)]

في المجتمع الحديث، من السهل إنشاء سجل لما قمنا به، ومن ثم تحديد هويتنا من خلال هذا الأرشيف، مما يخلط بين تسجيل الفعل وفعل الفعل نفسه. لم يعد يقتصر الأمر على سجلات القصاصات والألبومات، حيث يقدم الويب مجموعة واسعة من الطرق التي قد لا نحتفظ من خلالها بسجل لأعمالنا فحسب، بل نقدمه للآخرين في شكل مواقع ويب، ومدونات، وألبومات صور، ومقاطع فيديو على موقع يوتيوب، وفنون، وما إلى ذلك، يتنافس نفس الأشخاص الذين يقدمون هذه المعلومات يعملون أيضًا كمتلصصين، متعطشين لرؤية معلومات مماثلة من الآخرين، ويشعرون أنهم يشاركون في فعل الآخرين. الذين ربما لم يلتقوا ببعضهم أبدًا[34].[(1)]

وقد تظهر جوانب أخرى مخفية من الذات في هوية مبنية رقميًا. وإن الطريقة التي يقرر الافراد بها تقديم أنفسهم في الفضاء السيبراني ليست دائمًا خيارًا واعيًا تمامًا. بعض جوانب الهوية مخفية تحت السطح. تتسرب الرغبات والميول الخفية... يختار الشخص اسم مستخدم أو صورة رمزية لمجرد نزوة، لأنه ينال إعجابه، دون أن يفهم تمامًا المعاني الرمزية الأعمق لهذا الاختيار. وفي حين يوفر الفضاء السيبراني بيئة لخلق الهوية من جديد، فقد يجد الافراد أنفسهم بنفس السهولة وقعوا في أنماط السلوك الواقعية ويكررون علاقاتهم التقليدية[35].[(2)]

شيري توركل[36] ***Sherry Turkle*** [(*)]

الذات الثانية***The second Self***

تقترح التكنولوجيا نفسها على أنها مهندس علاقاتنا الحميمة. وفي هذه الأيام، تضع الواقع في حالة هروب. الإعلان عن ***Second Life***، وهو عالم افتراضي يمكنك من خلاله بناء صورة رمزية، ومنزل، وأسرة، وحياة اجتماعية، وأخيرًا، مكان تحب فيه جسدك، وتحب أصدقاءك، وتحب حياتك. في ***Second Life***، تتبعت ***Turkle*** الجانب الشخصي لأجهزة الكمبيوتر الشخصية – ليس ما تفعله أجهزة الكمبيوتر لنا ولكن ما تفعله بنا، وطرق تفكيرنا في أنفسنا، وعلاقاتنا، وإحساسنا بكوننا

بشرًا. منذ البداية، استخدم الناس أجهزة الكمبيوتر التفاعلية والمتفاعلة للتفكير في الذات وفي الفرق بين الآلات والناس. هل كانت الآلات الذكية على قيد الحياة؟. الكثير من الناس، كما تمثلهم صورهم الرمزية، هم أغنى مما كانوا عليه في الحياة الأولى وأصغر سنًا بكثير، وأنحف، وأفضل ملابسًا. ونحن مفتونون بفكرة الروبوتات الاجتماعية، تسمح لنا حياتنا الشبكية بالاختباء من بعضنا البعض، حتى عندما نكون مرتبطين. نحن نفضل إرسال الرسائل النصية بدلاً من التحدث[37] .[(3)]

يتكون الكتاب الأنا الثاني ***The second Self*** من قسمين، يتضمن كل واحد منهما سبعة فصول، ويلتقيان في مساءلتهما لعلاقتنا بالوسائل التكنولوجية. يتناول الأول ما سمته المؤلفة (اللحظة الروبوتية)[38](*). بينما يفحص الثاني ويحلل كل الممارسات التي يقوم بها الأفراد على الشبكة العنكبوتية. في القسم الثاني من هذا الكتاب تنصب أبحاث ***Turkle*** على دراسة موضوع الحياة على الشبكة العنكبوتية، وتركز أساساً على ممارسات الشباب في العالم الافتراضي وما يترتب عنها من إشكالات متعددة الأبعاد، ترتبط بالطرائق التي نفكر بها في ذواتنا، وفي علاقاتنا مع الاخرين، وفي معنى الإنسانية.

يمكن القول إن الهوية ما بعد الحداثية لها خصائص الشبكة الرقمية نفسها. وليس مستغربًا أن يكون اتساع دائرة نفاذ الأفراد إلى التقانة الشبكية وبلورة هوية ما بعد الحداثة مشتركين في كثير من السمات. ولعل أبرز نقاط الانسجام بين الأمرين هو ما ذكرته شيري توركل ***Turkle Sherry*** في كتابها الحياة على الشاشة ***Life on the screen***، فقد درست المجال الاجتماعي للبيئات الإلكترونية التي يستعملها كثير من المستخدمين، اذ كشفت التناسق المزعوم بين الشبكات الرقمية والهوية ما بعد الحداثية. وترى ***Turkle*** أن الحواسيب لا تغيّر حياتنا فحسب، بل تغيّر ذواتنا أيضًا[39].[(1)]

تغيّر الحواسيب، بهذا المعنى، ذواتنا، من خلال مدِّنا بالأدوات الجديدة التي تكفل البناء الاجتماعي لذواتنا، على نحو موجَّه صوب الذات. فعلى شبكة الإنترنت تُبنى الذات، وتُبنى قواعد التفاعل الاجتماعي، ولا تُتَلقَّى تلقّيًا، كما تقول ***Turkle*** فأننا نستخدم شبكة الإنترنت يعني أن نبتدع ذواتنا على نحوٍ متواصل... فأنت ما تزعم أنّك عليه... وهويتك على الحاسوب هي محصّلة حضورك المشتت... والهوية على الإنترنت، كما تراها ***Turkle***، متعددة وقابلة للاصطناع والمراجعة مرارًا وتكرارًا. ولممارسات الذات التي تتم بوساطة الشبكات طابع مختلف ومتعدد ومتغاير ومتشظٍّ...ارتبطت الأفكار القديمة عن الهوية بمفهوم الأصالة، لكن التجارب الافتراضية لم تسقط مركزية الذات فحسب، بل تعددت الذات وانفرطت حدودها أيضًا. وبالنسبة إلى أولئك الذي انغمسوا في تقانات المجتمع الشبكي، فإن السؤال المطروح، فيما يتعلق بالهوية ليس (من أنا؟)، (***I am Who***؟) بل من ذواتي (***We am Who***؟)[40] .[(1)]

وترى Turkle أن هناك توجهين تحددا في منتصف التسعينيات في إطار علاقاتنا بالآلات؛ يتمثل الأول هو تشكل تفاعلية الأفراد لحياة مندمجة في الشبكة العنكبوتية، بينما يتعلق الثاني بالوسيلة الاتصالية ذاتها (الروبوتات ***Robots***)، كونها تعدت مهامها كجهاز اتصالي وحلت مكان الصديق في العلاقة الاجتماعية[41](2). وتقول ***Turkle*** اننا اصبحنا بحاجة الى تكنولوجيا الاتصال، وننتظر منها اكثر من حاجتنا الى انفسنا بحد ذاتها. وقد اطلقت على هذه الظاهرة في دراستها: اللحظة الروبوتية. لأنها لاحظت انجذاب المستخدمين نحو الآلات ووصفته بالاهتمام الجديد نحو التكنولوجيا[42].(3)

تتبنى ***Turkle*** توافقا بين السمات التقنية لبيئات الوسائط الشبكية مع الهوية ما بعد حداثية, واولى هذه السمات هي الطابع اللامكاني لشبكات الاتصالات التي تقلص النطاق الجغرافي ليصبح عاملا حاسما في تحديد الهوية, ففي البيئة الافتراضية يصبح الانسان مجر رمز **(@)** يصبح للاماكن التي يمكنه الذهاب اليها, والاشياء التي يمكنه الحصول عليها, أهمية بالغة في علاقته بتحديد الهوية, تتجاوز أهمية المكان الذي يوجد فيه حينها, او المكان الذي ينحدر منه. ثانيا: ان الاتصال الشبكي غير مجسد, ولا يتطلب حضورا مشتركا للتفاعل الروتيني بين الأشخاص, وكان الجسد البشري قد مثل تقليديا أساسا ثابتا نسبيا ومستقرا لتحديد الهوية, لكن الواسطة التي تمكن من قيام الاتصال دون وجود الأجساد معا في الزمان والمكان قللت من أهميته بوصفه سمة ملازمة للهوية في التفاعل الاجتماعي[43].(4)

ولعل القضية، التي كرستها هيمنة وسائل التواصل، وأصبحت كونية، هي الاتصال الدائم والمدمن بالإنترنت وابتعاد الناس عن المحادثات وجهاً لوجه مع الآخرين. والتي يرمزون إليها بنوع جديد من الكوجيتو[44](*)، يصاغ في عبارة: أنا أشارك في الاتصال، إذاً أنا موجود. للدلالة على هذا النمط من الوجود الافتراضي الذي يتطور بالابتعاد التدريجي عن الوجود الواقعي المعتاد، ويخلق هويات وحميميات جديدة وسيكولوجيات وأوهاماً ولغات وعزلات جديدة. فداخل فضاء الكائنات الافتراضية ولى زمن الاتصال مع الآخرين وجهاً لوجه، بما هو اتصال يقوي الروابط الاجتماعية والنفسية. لقد تمت الاستعاضة عن ذلك بالرسائل القصيرة التي ترسل عبر الهواتف المحمولة أو مواقع التواصل الاجتماعي، والمشاعر أو الأفكار التي يعبر عنها بوساطة هذه الرسائل لا تكون حاضرة في ذهن صاحبها أو وجدانه قبل كتابة الرسالة! بل يتزامن ظهورها إلى الوجود مع كتابة الرسالة، فقد أصبح الناس يتبعون شعار, أريد أن يكون لدي شعور ما، لذا فأنا بحاجة لإرسال رسالة نصية[45].(1)

وعند الحديث عن التواجد في الفضاء السيبراني، فإن المكان الأكثر وضوحًا للنظر فيه هو الزنزانات متعددة المستخدمين (أو **MUDs**[46](*) كما يطلق عليها). هي عوالم خيالية في قواعد بيانات الكمبيوتر حيث يستعمل الناس الكلمات ولغات البرمجة لارتجال الميلودراما، وبناء العوالم وكل الأشياء الموجودة فيها، وحل الألغاز، واختراع الملاهي والأدوات، والتنافس على الهيبة والسلطة،

واكتساب الحكمة، والسعي إلى الانتقام، والانغماس في الجشع والعنف. الغريزة والدوافع العنيفة, ***MUDding*** هي أكثر من مجرد لعبة كمبيوتر؛ إنها الواقعية الفائقة بكامل قوتها[47].[(2)]

قامت شيري توركل *Sherry Turkle*، بدراسة ***MUDing*** بشيء من التفصيل, وتؤكد بانها ظاهرة مختلفة بشكل أساسي عن لعب الأدوار, على سبيل المثال. إنها واقع اجتماعي جديد تمامًا. لذلك عندما يتعلق الأمر بالتفكير في الهوية في ثقافة المحاكاة، فإن مواطني ***MUDs*** هم روادنا[48].[(3)]

عندما تكون في مثل هذه البيئة ماذا أو من أنت؟ يجيب أحد المشاركين في بحث ***Turkle***: أنا لست شيئًا واحدًا، أنا أشياء كثيرة. يجب أن يتم التعبير عن كل جزء بشكل كامل في ***MUDs*** مقارنة بالعالم الحقيقي. لذا، على الرغم من أنني ألعب أكثر من شخصية واحدة في مجموعات البعد متعدد المستخدمين، فإنني أشعر بأنني نفسي أكثر عندما أقوم بالتداخل[49][(4)]. في ***MUD*** يتم إعادة إنتاج التمثيل (شخصيتي المختارة) في تفاعلي مع الآخرين. لا توجد أزمة تمثيل لأن الشخصية محصورة في دائرة من التكرار الخالص.... إن ***MUDs*** تجعل من الممكن بناء هوية مرنة ومتعددة لدرجة أنها تضغط على حدود الفكرة ذاتها. يصبح الناس اساتذة في خلق وتقييم الذات. هناك فرصة لا مثيل لها للتلاعب بهوية الفرد وتجربة هويات جديدة. إن فكرة الذات الحقيقية الداخلية أصبحت موضع تساؤل[50][(1)]. في اللعبة، أنت غير مرتبط بأي حال من الأحوال بظروفك التاريخية والمادية. ومن ثم، "يمكن للسمنة أن تكون نحيلة، والجميلة يمكن أن تكون بسيطة". يمكن أن يكون المهووس أنيقًا. إن عدم الكشف عن هويتك في مجموعات ***MUDs*** (أنت معروف فقط بالاسم الذي أعطيته لشخصياتك) يوفر مجالًا واسعًا للأفراد للتعبير عن "جوانب من الذات" غير مستكشفة[51].[(2)]

ويمكن للمرء أن يتساءل بحق: فما هي المشكلة إذن؟ ألا أستطيع أن أفعل كل هذا في المسرح المحلي للهواة. ما الفرق بين ***MUDing*** ولعب الأدوار الضيقة؟ تجيب ***Turkle***: في ألعاب لعب الأدوار، يدخل الشخص ويخرج من الشخصية. يقدم ***MUD*** شيئًا أكثر: حياة موازية. وهذا ادعاء أساسي. يمكن أن توفر حياة موازية للشخص. وبالتالي، فهي بحيث يمكنك أن تكون فيها. إنها حقائق جوهرية تسمح لي بالوجود فيها بنفس الطريقة التي أتواجد بها في عالمي الحقيقي. إنهم حقيقيون مثل حياتي الحقيقية. يمكنني الآن الحصول على مجموعة من الحيوات التي تكون فيها حياتي الحقيقية مجرد حياة واحدة؛ كما يؤكد أحد اللاعبين: إن ***RL*** (الحياة الحقيقية) هي مجرد نافذة أخرى، وهي ليست في العادة أفضل نافذة بالنسبة لي[52].[(3)]

وتخلص ***Turkle*** إلى أن: التجارب في الفضاء الإلكتروني تحمل فكرة اللامركزية والأفكار المتعددة حول الذات. ماذا يجب أن نستنتج من هذا العمل الذي قامت به؟ هل نحن نسير بسرعة نحو واقع بديل جديد؟ يبدو كما لو أن ***MUDers*** في دراسات ***Turkle*** ينخرطون في نوع من الواقع البديل، وهو واقع مفرط حيث يلعبون مع الذات والهوية بطرق تتحدى بالفعل مفهومنا التقليدي عن الذات

والهوية. وتجادل ***Turkle*** بأن ***MUDs*** يمكن أن توفر للإنسان حياة موازية. ومن ثم، فإن مجموعات البعد متعدد المستخدمين (***MUDs***) من النوع الذي يمكنك أن تكون فيها – كأنك مجرد نافذة أخرى. إنهم حقيقيون مثل حياتي الحقيقية. ولكي يكون التفاعل الاجتماعي في الفضاء السيبراني ذا معنى، فإنه يحتاج إلى مشاركة كاملة، وأفق من الأهمية. إذا كان حقيقة يمكن فيها للمرء أن يبني هوية مرنة ومتعددة إلى درجة أنها ترهق حدود الفكرة ذاتها، حيث أستطيع أن أغير نفسي بنفس السهولة التي أغير بها ملابسي، فإن الفضاء الإلكتروني هو الحل الأمثل. عالم الممكن بلا حدود. كل ما يمكنني اختياره، أستطيع أن أكون.

توم بويلستروف[53] ***Tom Boellstorff*** (*)

بلوغ الاكتهال في الحياة الثانية***Coming of Age in Second Life Human***

في مقدمة الكتاب يقتبس ***Boellstorff*** نصا من كتاب رائد الانثروبولوجيا الأستاذ برونسلاف مالينوفسكي (المغامرون في غرب المحيط الهادئ), التي أسست لعلماء الأنثروبولوجيا بان يكون لديهم خبرة ممتدة على مقربة من أولئك الذين يرغبون في التحدث عن حياتهم: يتحدث ***Boellstorff*** عن الخبرة بقوله: تخيل نفسك فجأة تجلس محاطًا بكل معداتك، وحيدًا على شاطئ استوائي بالقرب من قرية محلية بينما ينطلق الزورق الذي جعلك تبحر بعيدا عن الأنظار. ليس لديك ما تفعله سوى البدء فورًا في عملك الإثنوغرافي. وتخيل كذلك أنك مبتدئ، وليس لديك خبرة سابقة، وليس لديك ما يرشدك ولا أحد يساعدك. أصف هذا بالضبط بدايتي الأولى في العمل الميداني في.[54(*)] ***Second Life***

عندما يتحدث مالينوفسكي عن التجربة الفعلية، والإيمان الفعلي، والحياة الفعلية. في هذا الكتاب يستعمل ***Boellstorff*** أساليب وموجهات نظرية انثروبولوجية ويطبقها على عالم افتراضي لا يمكن الوصول إليه إلا من خلال شاشة الكمبيوتر. نظرًا لأن العوالم الافتراضية جديدة، في العصر القادم هي دراسة أنثروبولوجية عن الحياة الثانية ***Second Life*** (يُشار إليها اختصارًا بـ ***SL***) هذا العالم الافتراضي تملكه وتديره شركة ***Linden Lab***، حيث عشرات الآلاف من الأشخاص الذين قد يعيشون في قارات منفصلة قضوا جزءًا من حياتهم عبر الإنترنت. ولاستكشاف كيف يمكن أن تساهم الأنثروبولوجيا في فهم الثقافة في العوالم الافتراضية، فقد اجرى عمله الميداني بالكامل باستعمال صورة رمزية (توم بوكوفسكي) وبيته ومكتبه داخل .[55(1)] ***Second Life***

إن فكرة (الإنسان الافتراضي) التي تظهر في العنوان الفرعي لهذا الكتاب يمكن تفسيرها بطريقتين: أولاً، على الرغم من أن بعض الأبحاث الثاقبة زعمت أن ثقافة الإنترنت تبشر بوصول (ما بعد

الإنسان)، إلا ان ***Boellstorff*** يوضح أن ثقافة الحياة الثانية هي ثقافة إنسانية بشكل أساسي. لا يقتصر الأمر على أن العوالم الافتراضية تستعير افتراضات من الحياة الواقعية؛ تُظهر لنا العوالم الافتراضية كيف أن حياتنا الحقيقية كانت افتراضية طوال الوقت، إن كوننا افتراضيين يجعلنا بشرًا: نظرًا لأن تجربة الحياة من خلال منظور الثقافة ***Culture*** هي طبيعة الإنسان، فقد كان الإنسان دائمًا كائنًا افتراضيًا. التفسير الثاني لعنوان هذا الكتاب هو أننا في العوالم الافتراضية لسنا بشرًا تمامًا – فقد فقدت إنسانيتنا التوازن، وأُعتبرت من جديد، وأُعيد تشكيلها من خلال إمكانيات متغيرة لصنع المكان، والذاتية، والمجتمع[56](2). يتعامل مع هذين الخطين من التحليل من خلال كتابة نص اثنوغرافي تم إنتاجه من خلال البحث القائم على العمل الميداني، وقد يبدو الموقع عبر الإنترنت تجربة منهجية حول العوالم الافتراضية[57](3). فقد جادل كليفورد جيرتز ***C. Geertz***, بأن هدف الفهم الإثنوغرافي هو تحقيق وجهة نظر السكان الأصليين. الاقتباس من مالينوفسكي الذي بدأ به ***Boellstorff*** يطلب منك أن تتخيل نفسك في مكان جديد، لتكون هناك فعليًا. تُعرف تجسيدات الأشخاص في العوالم الافتراضية باسم)الصور الرمزية(؛ إن وصية مالينوفسكي)تخيل نفسك(في مكان غير مألوف توضح كيف أن الأنثروبولوجيا كانت دائمًا تدور حول تجسيد الإنسان[58].(4)

في مغامرتي الإثنوغرافية في ***SL*** (***Second Life***) واجهت عالمًا يبدو فيه كل شيء ممكنًا. طرت عبر الفضاء، واحتفلت مع مصاصي الدماء، وتناولت العشاء مع الملوك، وأعدت تأثيث منزلي، كل ذلك في نفس اليوم. تعكس كلمات ***Boellstorff*** وتجربته الخاصة الإمكانيات التي لا نهاية لها التي تقدمها SL. رأيت الناس يتظاهرون ويلعبون الأدوار ويمثلون. كثير من الحب للاختلاط. يمكن لـ SL أن تجمع العائلة والأصدقاء الذين يعيشون على بعد آلاف الأميال. كان البعض يكسب المال، حتى أن البعض الآخر كان يكسب دخله الأساسي من خلال SL. وكان آخرون يتعلمون، أو يناقشون الأمور التعليمية والأكاديمية. يحب الناس الاستكشاف والتعبير عن أنفسهم والإبداع. وآخرون يحبون ممارسة هواية ما أو تعلم مهارة جديدة. كل ما يمكن تخيله يمكن العثور عليه، وإذا لم يتم العثور عليه، يمكن إنشاؤه[59].(1)

مؤسس مقيم تماما: الحرية والهوية الافتراضية

يقدم ***Boellstorff*** استكشافًا أنثروبولوجيًا للجوانب المختلفة لحياة الإنسان الافتراضي، مثل الذات، ومسار الحياة، واللغة، والصداقة، والحب، والأسرة، بالإضافة إلى الأحداث والجماعات والمال والعمل والملكية. وبناءً على خبرته البالغة ٥ سنوات في الأعراف الاجتماعية للحياة الثانية. قام بصياغة خصائص المقيم المؤسس بوصفه، الشخص الذي أتقن مهارات العالم الافتراضي، فيما يتعلق بالحركة والتفاعل، واكتسب لغة المصدر الأصلي وستعملها بشكل مناسب، ولديه صورة رمزية محسنة، والمنزل الافتراضي ومصدر للدخل الافتراضي. ويمكن أن تشمل الجوانب الأخرى لعيش حياة افتراضية وجود علاقة افتراضية وربما عائلة، وكونك عضوًا في مجتمع افتراضي. على

الرغم من أن ***Boellstorff*** لا يقدم أي دراسة حالة في هذه الجوانب من التعلم الذاتي، إلا أن هدفه الإثنوغرافي هو التحقيق في الحواس اليومية للشخصية الافتراضية. يحاول تقديم مبرر لماذا يقول الناس[60] .[(2)]

- في الحياة الثانية أجد أنني أستطيع أن أكون نفسي حقًا.
- نحن نحمل أرواحنا هنا.
- أجد أنه من السهل أن أكون عدة ذوات هنا.

لقد حقق ***Boellstorff*** ذلك من خلال ملاحظة المشاركين وإجراء المقابلات في الاستكشاف الأنثروبولوجي للحياة الثانية. ويصف الشعور بالحرية الذي توفره ***Second Life*** (***SL***) لسكانها من خلال منحهم القدرة على أن يكونوا ويفعلوا من يريدون وما يريدون، وبدون الكشف عن هويتهم. يتم تجريد الناس من القيود الاجتماعية لسياقات ومواقف الحياة "الحقيقية". ويعطي مثالاً على أن بعض المشاهير انضموا إلى SL لمتابعة التحرر من استغلال الصحف الشعبية وما إلى ذلك من خلال عدم الاضطرار إلى الكشف عن هويات ***Real Life*** (***RL***) الخاصة بهم. ويقتبس من إحدى المقيمين اكتشافها أن صديقة لها في العالم (داخل العالم الافتراضي) كانت في الواقع نجمة هوليود: في عيد الميلاد الماضي كشفت أخيرًا عن هويتها – حتى أنها أظهرت وجهها لي على كاميرا الويب. هناك أيضًا ميل ليس فقط لإخفاء هوية RL الخاصة بالفرد، ولكن لتصوير هوية مختلفة كما تظهر هذه الاقتباسات من سكان مختلفين:

- إن ***SL me*** و ***RL me*** هما شخصان مختلفان تمامًا.
- قد أبدو قويًا في تواجدي على الإنترنت، لكن في ***RL*** أنا ضعيف جدًا، الأمر ليس مضحكًا حتى.
- الشخصية التي أجسدها في ***SL*** تختلف بمقدار ١٨٠ درجة تقريبًا عما أظهره علنًا في ***RL***.
- ***SL*** هي فرصة لتكون شخصًا بجانب نفسك ولا يمكنك فعل ذلك حقًا في RL إلا إذا كنت تريد أن تعيش حياة مزدوجة[61] .[(1)]

يومان في حياتي المبكرة الثانية ***Two Days in my Second Life***

يقدم ***Boellstorff*** عملا ميدانيا مقتطف من يومين متزامنين من دراسته المبكرة: (في الساعة ١٢:٢٨ مساء في ٣٠ يونيو ٢٠٠٤, ذهبت الى مكتبي بالمنزل (كاليفورنيا) وفتحت حاسوبي, وانبعثت (يعني ان الافتار الخاص به ظهر) في الحياة الثانية في منزلي المبني حديثا, تركت منزلي الافتراضي ثم انتقلت اليا الى مرقص باقتراح من صديقتي (سوزان) التي كانت هناك سلفا مع اصدقائها (سام وريتشارد وبيكا), كانت الحياة الثاني –الى حدود هذه النقطة– صغيرة شيئا ما, وكان فيها بعض النوادي القليلة فحسب, الشيء المثير الذي تم تقديمه في هذا النادي هو التزلج على الجليد, كان النادي مزينا بحلبة للتزلج, وكانت مزالج الثلج متوفرة على الحيطان ليتم ربطها بالافاتار الخاص بك, في الواقع تشتري المزالج فتظهر في علبة[62][(2)], وان كنت لا تعرف كيف تقوم

بالأمر على الوجه الصحيح, فعليك ان تنتهي بارتداء العلبة على راسك وليس المزالج على اقدامك, اغلب السكان هم جدد بالنسبة الى اشغال العالم الافتراضي. كان صعبا على سوزان تشغيل مزالجها وسام وريتشارد ساعداها قدر المستطاع, اثناء ذلك تدبرت كيف احل المشكل وسأتزلج قريبا بجانب بيكا التي رات من خلال بروفايلي انني اثنوغرافي)[63].[(3)]

تكشف هذه الفقرة من المناقشة كيف تم تشكيلهم الحياة الثانية من خلال التفاعل، واحيانا متقدم باستمرار في عوالم افتراضية أخرى, وقد اثر هذا لا في كيفية اختيار المستعملين الحياة الثانية فحسب, بل في شبكاتهم الاجتماعية. اذ يعمل السكان سوية لتعليم بعضهم بعض اكثر من الاعتماد على الشركة التي تملك الحياة الثانية او أي نوع اخر من كتيب التعليمات. وعلاوة على ذلك معرفة المزيد حول كيف شكلت العوالم الافتراضية الممكنة السلوك الاجتماعي للحياة الثانية.

الخلاصة

يعد الفضاء السيبراني مجالًا جديدًا يتم فيه تسجيل التفاعلات والحوارات وملاحظة حدوثها. إن كون الافراد على اتصال وفي نفس الوقت جزء من المجتمع، يعطي الفرصة لتوثيق انسيابية الهويات. وتسمح البيئات الافتراضية للأفراد باختيار إصدارات مختلفة من أنفسهم والتحرك على نطاق أوسع مبني على التمركز. ويصبح هذا واضحًا أثناء التفاعل عبر الإنترنت مع الأشخاص الآخرين الذين لم يلتقوا أبدًا وجهًا لوجه.

ان الهوية الثقافية المتجسدة في الواقع مقيدة دائمًا بمجال (مكان، زمان) معين. كون الفرد متجسدًا لا يستطيع التحليق فوق او النظر فوق موقعه او موضعه. ويعد التحليق او النظر في الفضاء السيبراني، وكذلك المرور عبر كائنات ثلاثية الأبعاد، نشاطًا سهلاً للغاية ومعتادًا إلى حد ما تقوم به الصور الرمزية ويعطي طبيعة مختلفة تمامًا للجسد المستخدم لتمثيل نفسه. انه عصر جديد حيث يكتسب الافراد والمكان والزمان معاني جديدة. ويمكن أن يكونوا متعددين، مختلفين... في كل مرة يدخلوا فيها الفضاء السيبراني، يتلاعبوا بهوياتهم، ويفصلوا أنفسهم عن بعضهم البعض، ويعيدوا بناء أنفسهم في تكوينات جديدة لا نهاية لها. ويمكن أن يختاروا فصل حياتهم الافتراضية عن حياتهم الحقيقية في يوم ما، ودمجها في يوم آخر، والانتقال من الانفصال الجسدي والعاطفي، إلى الارتباط الشديد في غضون دقائق. ومع تجاوز الفضاء السيبراني التخوم، من خلال اختراقه حاجز الزمان والمكان والتقريب بين الناس بشكل يفوق العالم الواقعي. اصبح واحد من العوامل الفعالة في تكوين وتطوير وتطبيع الهوية الثقافية، واكتسابها طواعية، وفي هذا السياق، ينظر للهوية من خلال تدفق المعلومات، الى درجة تجعل الناس يلاحقون هوياتهم، من خلال اكتساب العضوية في البرامج الافتراضية، وهي محاولة لتمثيل واعادة بناء هوياتهم.

تعامل البحث مع قضية مركبة تتعلق بالثقافة والهوية، اذ تشير النصوص إلى ارتباط كبير بين المفهومين سواء في الفضاء الواقعي او السيبراني. مع التأكيد على أنهما لا يمكن المطابقة بينهما من دون شروط. ان تطور مفهوم الهوية الثقافية في العلوم الاجتماعية، من خلال تعريفات

متعددة ومتغيرة، ارتبط ذلك بتطور الفكر والممارسات (الثقافية, الاجتماعية). الا انه في العصر الرقمي ظهر مفهوم جديد للهوية الثقافية عرف بالهوية او الذات السيبرانية Identity or Cyber Self تمثل في الحياة الثانية Second Life، حيث يتمكن الأفراد من تجاوز القيود المادية وإنشاء هويات على الإنترنت. يتم تحديدها بشكل جزئي من خلال تفاعلاتهم وتجاربهم، وهي تحمل خصائص الويب في التخزين (الذاكرة) والتفاعل. في هذا البحث هناك بعض الاعتبارات المهمة ذات الصلة في تشكيل الهوية الثقافية السيبرانية أهمها:

١- الفضاء السيبراني يفتح أبوابًا لتجارب هوية جديدة، حيث يمكن للأفراد التواصل بطرق جديدة وتجربة هويات متعددة دون قيود الواقع المادي.

٢- يعد الفضاء السيبراني مساحات للتفاعل تسمح للأفراد ببناء هويات جديدة وتحديث المفهومات التقليدية للهوية.

٣- تشير النصوص الاثنوغرافية إلى أن الهويات الثقافية يمكن أن تكون متعددة ومختلفة عن الهويات التقليدية، مما يفتح المجال لبناء هويات جديدة واستكشاف جوانب مخفية من الذات. ان تصبح جزءًا من الواقع الافتراضي، يمهد الطريق لفرصة إعادة بناء الذات، وإعادة تشكيل الهوية.

المصادر باللغة العربية

١- احمد زكي بدوي, (١٩٧٨), معجم مصطلحات العلوم الاجتماعية, مكتبة لبنان, بيروت, ط٢.

٢- ادغار موران, النهج, انسانية البشرية, الهوية البشرية, ترجمة:هناء صبحي, ابو ظبي للثقافة والتراث, ط١, ٢٠٠٩.

٣- دارن بارني, (٢٠١٥) , المجتمع الشبكي, ترجمة: أنور الجمعاوي, المركز العربي للأبحاث ودراسة السياسات, بيروت, ط١.

٤- بيار بونت, ميشال ايزار, (٢٠١١), معجم الانثروبولوجيا والاثنولوجيا, ترجمة: د. مصباح الصمد, بيروت, ط٢.

٥- د. الصادق رابح، (٢٠١٤)، فضاءات رقمية: قراءات في المفاهيم والمقاربات والرهانات، دار النهضة، بيروت، ط١.

٦- دينس كوش، (٢٠٠٧)، مفهوم الثقاة في العلوم الاجتماعية، ترجمة: د. منير السعيداني، المنظمة العربية للترجمة، بيروت، ط١.

٧- , رشيد بن راشد, حسنية بلحاج, (٢٠٢٣), استمرارية التفاعلية في استخدام الهاتف الذكي: قراءة في أفكار شيري توركل, مجلة الحكمة للدراسات الفلسفية, المجلد١١, العدد١.

٨- سميث, شارلوت سيمور, (٢٠٢١), موسوعة علم الانسان: المفاهيم والمصطلحات الأنثروبولوجية، ترجمة محمد الجوهري واخرون, المركز القومي للترجمة, القاهرة.

٩- هورست, هيذر, ميلر, دانييل, (٢٠١٢), الانثروبووجيا الرقمية, ترجمة: د. خالد الاشهب, هيئة البحرين للثقافة والنشر, المنامة, ط١.

English Sources

١٠. Antaki, Ch., Widdicombe, S., (1998), Identities in talk, SAGE Publications, London.

١١. Arturo Escobar; David Hess, (1994); Isabel Licha; Will Sibley; Marilyn Strathern; Judith Sutz Current Anthropology, Vol. 35, No. 3.

١٢. Boellstorff, T. (2008). Coming of Age in Second Life: An Anthropologist Explores the Virtually Human. Princeton: Princeton University Press.

١٣. Castronova, E., (2005), Synthetic Worlds. the Business and Culture of Online Games, Journal of Chemical Information and Modeling, The University of Chicago Press. Vol. 53.

١٤. Kerschbaumer, L,-M,. (2016), Anthropology of virtual worlds: history, current debates and future possibilities, Grafo Working Papers, vol 5.

١٥. McLuhan, M, (1964), Understanding Media MIT Press; New Ed edition..

١٦. Miller, D., (2018), Digital anthropology. In The Open Encyclopedia of Anthropology, edited by Felix Stein. Facsimile of the first edition in The Cambridge Encyclopedia of Anthropology.

١٧. Porter, David (1996) Internet Culture. London: Routledge..

١٨. Rheingold, H. (1991) Virtual reality: Exploring brave New Technologies of Artificial Experience and Interactive Worlds From Cyberspace to Teledildonics. Quality Paperbacks Direct: London.

١٩. Rucker, R. (1992) *Mondo 2000: A User's Guide to the New Edge.* Harper-Perennial: New York.

٢٠. Sanjek, R. & S. Tratner (eds) 2015. eFieldnotes: the makings of anthropology in the digital world. Philadelphia: University of Pennsylvania Press.

٢١. Schegloff, E.A. (1992), On talk and its institutional occasions, in Drew, P. and Heritage, J. (Eds.) Talk at Work. Interaction in institutional settings, Cambridge University Press.

٢٢. Suler, J., (1996), The Psychology of Cyberspace The Classic Text, Cambridge University Press, London.

٢٣. Talamo, A., Ligorio, M. B., (2000), Identity in the cyberspace: The social construction of identity through on-line virtual interactions, Nijmegen (NL).

٢٤. Thomas, D., (1991), Old rituals for new space: Ritcs of passage and William Gibson's cultural model of cyberspace, in Cyberspace: The first steps. Edited by M. Benedikt, Cambridge Press.

٢٥. Turkle, S. (1995). *Life One the Screen.* New York: Simon & Schuster Paperbacks.

٢٦. Turkle, S. (1996) Parallel lives: Working on identity in virtual space. In *Constructing the self in a mediated world* (D. Grodin & T. R. Lindlof, Eds.), Sage, London.

٢٧. Turkle, S., (1994) Constructions and reconstructions of self in virtual reality: playing in the MUDs. Mind, Culture, and Activity 1(3).
٢٨. Turkle, Sherry, (2011), *Alone Together*, Basic Books, Inc. New York. Iintroduction.
٢٩. Wardle, P., Identity in Cyberspace Our changing perception of our Selves, Technoculture, University of Salford, UK.

---

[1] (1) Porter, David (1996) Internet Culture. London: Routledge.

[2] (*) يتفق علماء الأنثروبولوجيا الثقافية تحديدا على أن الثقافة هي موضوع علمهم، ولكنهم يختلفون في تعريفها، عرفها البعض بانها (السلوك المكتسب), وعند البعض الاخر الثقافة ليست السلوك وانما هي (تجريدات مأخوذة من السلوك) وبينما يعتبر البعض الاشياء المادية مثل الادوات والآلات والملابس والمنازل داخله في نطاق الثقافة, يرفض ذلك البعض الاخر ويقررون ان الثقافة تقتصر على الافكار وانماط السلوك, وفيما يتعلق بالعلماء الذين يعرفون الثقافة بانها مجموعة من الافكار تراهم يختلفون تحديد مراكز او مكان تلك الافكار: قال بعضهم ان مكانها هو عقول الافراد موضوع الدراسة, وقال البعض الاخر ان مركزها هو عقول علماء الانثروبولوجيا, ويرفض البعض الثالث ذلك التعريف من اساسه ويقررون ان الثقافة ليست الافكار وانما الاشياء والافعال الخارجية التي يمكن ملاحظتها حسيا. ومن اقدم التعريفات واشدها رسوخا وثباتا كان التعريف الذي قدمه الاستاذ ادوارد بورنيت تايلور *Edward Burnett Tylor* في بداية كتابه (الثقافة البدائية) *Primitive Culture* (١٨٧١), حيث عرف الثقافة بانها (تلك الوحدة الكلية التي تشمل المعرفة والعقائد والفن والأخلاق والقانون والعادات وغيرها من القدرات والعادات التي يكتسبها الإنسان بوصفه عضوا في المجتمع). وفي كتابه الانثروبولوجيا (١٨٨١), اضاف تايلور ان الثقافة بهذا المفهوم, هي شيئ لا يمتلكه الانسان(). وقد تبنى الأنثروبولوجيون هذا التعريف لعقود عدة. اما موسوعة علم الإنسان تعرف لفظة (ثقافة) على انها تمثل ذلك النمط من السلوك الذي اكتسبه اي فرد من يوم الولادة، وتعلمه من الوالدين والأقران عبر التنشئة والتطبيع ليصبح ويبقى ذلك العضو المحدد في الجماعة التي ارتبط بها. ينظر:
- كوبر, ادم, الثقافة: التفسير الانثروبولوجي, ترجمة:تراجي فتحي, عالم المعرفة, الكويت, ٢٠٠٨, ص٧٠.
- D. Hunter and PH Whitten: Encyclopedia of Anthropology, Harper and Row, Publisher, New York, USA,1977,P.124.

[3] (*) لغويا: الهوية (اسم) مشتقة من الضمير المفرد المذكر (هو), ويراد بها حقيقة الشيء. أو الصفات المطلقة والشاملة والجوهرية للشخص, وتشمل ايضا وحدة الذات. ويقابل مصطلح الهوية العربي كلمة ***Identity*** في الانجليزية وهو أصل الشيء نفسه، أي أن الشيء له الطبيعة نفسها لا للشيء الأخر. وهي مشتقة من كلمة ***Idem*** وتعني الاشياء المتشابهة والمتماثلة. فالهوية تعني المطابقة للشيء نفسه أو لمثيله, أي ما يماثل الشخص أو الشيء من صورة ذهنية هي هويته التي يوصف بها, فالهوية هي الخلفية التي تتكون منها الشخصية الإنسانية. ينظر: جماعة من كبار اللغويين العرب, المعجم العربي الأساسي, المنظمة العربية للتربية والثقافة والعلوم, تونس, ١٩٨٨, ص١٢٧٦. عفيف البوني, في الهوية القومية العربية، مجلة المستقبل العربي، العدد:٥٧, بيروت، مركز دراسات الوحدة العربية،١٩٨٤, ص٥. Compact Oxford English Dictionary of Current English, Edition 3ed, London, Oxford – ٢٠٠٨. معن زيادة ومجموعة من المؤلفين, الموسوعة الفلسفي العربية, معهد انماء العربي, بيروت, ١٩٩٥, ص٨٢١.

[4] () دينس كوش، مفهوم الثقاة في العلوم الاجتماعية، ترجمة: د. منير السعيداني، المنظمة العربية للترجمة، بيروت، ط١, ٢٠٠٧, ص١٤٩.

[5] (1) احمد زكي بدوي, معجم مصطلحات العلوم الاجتماعية, مكتبة لبنان, بيروت, ط٢, ١٩٣٣, ص٢٠٦.

[6](2) سميث, شارلوت سيمور, موسوعة علم الانسان: المفاهيم والمصطلحات الأنثروبولوجية، ترجمة محمد الجوهري واخرون, المركز القومي للترجمة, القاهرة, ٢٠٢١, ص٥٣١.

[7](3) بيار بونت, ميشال ايزار, معجم الانثروبولوجيا والاثنولوجيا, ترجمة: د. مصباح الصمد, بيروت, ط٢, ٢٠١١, ص٩٩٠.

[8](4) ادغار موران, النهج, انسانية البشرية, الهوية البشرية, ترجمة:هناء صبحي, ابو ظبي للثقافة والتراث, ط١, ٢٠٠٩, ص١٠٣.

[9](1) د. رابح، الصادق، فضاءات رقمية: قراءات في المفاهيم والمقاربات والرهانات، دار النهضة، بيروت، ط١, ٢٠١٤, ص١٢٤.

[10](2) Rheingold, H. (1991) Virtual reality: Exploring brave New Technologies of Artificial Experience and Interactive Worlds From Cyberspace to Teledildonics. Quality Paperbacks Direct: London. P.91.

[11](3) Rucker, R. (1992) *Mondo 2000: A User's Guide to the New Edge.* Harper-Perennial: New York.P.78.

[12](4) Castronova, E., (2005), Synthetic Worlds. the Business and Culture of Online Games, Journal of Chemical Information and Modeling, The University of Chicago Press. Vol. 53, P.22.

[13](1) Kerschbaumer, L,-M,. (2016), Anthropology of virtual worlds: history, current debates and future possibilities, Grafo Working Papers, vol 5. P.99.

[14](*) تعد الأستاذة مرغريت ميد M. Mead مشاركا فعالا في مؤتمرات **Macy** حول علم التحكم الآلي, بالإضافة إلى كونها شخصية مركزية في تأسيس الجمعية الأمريكية لعلم التحكم الآلي (١٩٦٨). مجموعة علم التحكم الآلي ضمت إلى جانب ميد, جريجوري باتسون، وهاينز فون فورستر، ونوربرت وينر، وكورت لوين، من بين آخرين، وتجدر الإشارة إلى أن مؤتمرات **Macy** جرت في سياق الحرب الباردة، والموجة الأولى من تكنولوجيا الكمبيوتر، وتطور نظرية النظم العامة. وكانت هذه المؤتمرات عبارة عن مجموعة من اجتماعات العلماء من مختلف التخصصات الأكاديمية التي عقدت في نيويورك تحت إشراف فرانك فريمونت سميث في مؤسسة يوشيا ميسي جونيور الخيرية, بدءًا من عام ١٩٤١ وانتهت في عام ١٩٦٠. وكان الهدف الواضح للمؤتمرات هو تعزيز التواصل الهادف عبر التخصصات العلمية ، وإعادة الوحدة إلى العلم.

[15](2) Thomas, D., (1991), Old rituals for new space: Ritcs of passage and William Gibson's cultural model of cyberspace, in Cyberspace: The first steps. Edited by M. Benedikt, Cambridge Press, P. 33.

[16](3) Arturo Escobar; David Hess; Isabel Licha; Will Sibley; Marilyn Strathern; Judith Sutz Current Anthropology, Vol. 35, No. 3. (Jun., 1994), P.215.

[17](*) أرتورو إسكوبار A. Escobar: هو عالم أنثروبولوجيا كولومبي أمريكي وأستاذ فخري في الأنثروبولوجيا بجامعة نورث كارولينا في تشابل هيل بالولايات المتحدة الأمريكية. تتعلق اهتماماته البحثية الأكاديمية في أنثروبولوجيا تطور الحركات الاجتماعية والعلوم والتكنولوجيا. من بين منشوراته أسس الحركات الاجتماعية في أمريكا اللاتينية: الهوية والاستراتيجية والديمقراطية ١٩٩٢, ومواجهة التطوير: صناعة العالم الثالث وتفكيكه ١٩٩٣.

[18](*) لتحليل التحول الذي طرأ على بنية المجتمع الحديث. بواسطة تكنولوجيا المعلومات بمساعدة الكمبيوتر والتكنولوجيا البيولوجية, ابتكر Escobar مصطلح (الثقافة السيبرانية) بوصفها مجالًا جديدًا للممارسة الأنثروبولوجية، ترتبط دراسة الثقافة السيبرانية بشكل خاص بالتشييدات الثقافية وإعادة البناء التي تقوم عليها التكنولوجيات الجديدة والتي تساعد بدورها في التبلور. نقطة البداية في هذا التساؤل هي الاعتقاد بأن أي تقنية تمثل اختراعًا ثقافيًا بمعنى أنها تساهم في تشكيل عالم جديد. تنبثق كل تكنولوجيا من ظروف ثقافية معينة وتساعد في الوقت نفسه على إنتاج أخرى. ففي حين يمكن دراسة أي تكنولوجيا أنثروبولوجيًا من وجهات نظر مختلفة- الطقوس التي تنشأها، والعلاقات الاجتماعية التي تساعد على إنشائها، والممارسات التي يطورها مختلف المستخدمين من حولهم، والقيم التي تروج لها - تشير الثقافة السيبرانية على وجه التحديد إلى التكنولوجيات الجديدة في مجالين. الأول: الذكاء الاصطناعي، وخاصة تكنولوجيات الحوسبة والمعلومات. والثاني: التكنولوجيا الحيوية ١٠ ١٠. ومن الممكن فصل هاتين المجموعتين من التكنولوجيات لأغراض تحليلية؛ ومع ذلك، ليس من قبيل الصدفة أن يصل الاثنان إلى ذروتهما الحالية في وقت واحد. في حين أن تقنيات الحوسبة والمعلومات تطرح للنقاش نظامًا للتقنية الاجتماعية، يعد بمثابة عملية بناء اجتماعي ثقافي يتم وضعها موضع التنفيذ في إيقاظ التقنيات الجديدة؛ تؤدي التكنولوجيات الحيوية إلى ظهور المجتمع الحيوي, وهو نظام جديد لإنتاج الحياة والطبيعة والجسد

من خلال التدخلات التكنولوجية القائمة على البيولوجيا. ويشكل هذان النظامان أساس ما يسميه الثقافة السيبرانية. ينظر:

Arturo Escobar; David Hess; Isabel Licha; Will Sibley; Marilyn Strathern; Judith Sutz Current Anthropology, Vol. 35, No. 3. (Jun., 1994), P.211.

[19] (1) Aouragh, M. (2018), Digital Anthropology, Hilary Callan, The International Encyclopedia of Anthropology, Wiley-Blackwell, 1st Edition, P422.

[20] (2) هورست, هيذر, ميلر, دانييل, الانثروبووجيا الرقمية, ترجمة: د. خالد الاشهب, هيئة البحرين للثقافة والنشر, المنامة, ط١, ٢٠١٢, ص٦٧.

[21] (1) Miller, D., (2018), Digital anthropology. In The Open Encyclopedia of Anthropology, edited by Felix Stein. Facsimile of the first edition in The Cambridge Encyclopedia of Anthropology.

[22] (*) وكالة أبحاث إثنوغرافية تركز على أنثروبولوجيا الأعما, تقوم بإجراء دراسات غامرة لإنتاج وترميز البيانات الإثنوغرافية القيمة لفهم سياقات ومعاني وسلوكيات وعواطف المجموعات المختلفة.

[23] (2) Miller, D., (2018), Digital anthropology, Op, Cit.

[24] (3) Sanjek, R. & S. Tratner (eds) 2015. eFieldnotes: the makings of anthropology in the digital world. Philadelphia: University of Pennsylvania Press, P.45.

[25] (1) Turkle, S., (1994) Constructions and reconstructions of self in virtual reality: playing in the MUDs. Mind, Culture, and Activity 1(3): 161.

[26] (2) Antaki, Ch., Widdicombe, S., (1998), Identities in talk, SAGE Publications, London, P.191.

[27] (3) Schegloff, E.A. (1992), On talk and its institutional occasions, in Drew, P. and Heritage, J. (Eds.) Talk at Work. Interaction in institutional settings, Cambridge University Press, pg. 112.

[28] (4) A. Talamo, M. B. Ligorio, (2000), Identity in the cyberspace: The social construction of identity through on-line virtual interactions, Nijmegen (NL), P.8.

[29] (1) Ibid, P.10.

[30] (*) مارشال ماكلوهان M. McLuhan , أستاذ وفيلسوف وكاتب كندي أحدثت نظرياته في وسائل الاتصال الجماهيري جدلاً كبيرًا، فهو يرى أن أجهزة الاتصال الإلكترونية ـ خاصة التلفاز ـ تُسيطر على حياة الشعوب وتؤثر على أفكارها ومؤسساتها.

[31] (2) McLuhan, M, (1964), Understanding Media MIT Press; New Ed edition, P.380.

[32] (3) Ito, Joichi, (2002), Identity and Privacy in a Globalized Community, Ars Electronica, Linz, Australia, Vol.1, P.246.

[33] (4) Wardle, P. Identity in Cyberspace Our changing perception of our Selves, Technoculture, University of Salford, UK, P.14.

[34] (1) Ibid, P.15.

[35] (2) Suler, J., (1996), The Psychology of Cyberspace The Classic Text, Cambridge University Press, London, P.92.

[36] (*) شيري توركل Sherry Turkle، باحثة في ميداني الأنثروبولوجيا وعلم النفس، شعبة التكنولوجيا والاستقلالية بمعهد ماساتشوستس للتكنولوجيا منذ سنة ١٩٨٦. اهتمت بدراسة الثقافات المعلوماتية. وتتركز ابحاثها على التحليل النفسي والتفاعل بين الإنسان والتكنولوجيا. وقد كتبت العديد من الكتب التي تركز على نفسية العلاقات الإنسانية مع التكنولوجيا ، وخاصة في مجال كيف يرتبط الناس بالموضوعات الحسابية. اهم مؤلفاتها:

١- الذات الثانية The second Self سنة ١٩٨٤.

٢- العيش على الشاشة Life on the screen ١٩٩٥.

٣- وحدنا معاً Alone together ٢٠١١.

[37] (3) Turkle, Sherry, (2011), *Alone Together*, Basic Books, Inc. New York. Iintroduction.

[38] (*) اللحظة الروبوتية: تسعى توركل إلى الكشف من خلال هذا التاريخ الحميمي للآلات الذي تدرسه وهو (نوع من الحفر في تاريخ علاقة الأفراد بالروبوتات في أمريكا), وما ترتب عن ذلك من عزلات وعلاقات حميمية

جديدة، وإن كانت تسجل بأن هذه الظاهرة ما زالت محصورة في أوساط الأغنياء، بالنظر إلى الثمن الباهظ للروبوتات، فإنها تؤكد بأننا، اليوم، مستعدون عاطفياً وفلسفياً لاستقبالها، ليس فقط كما نستقبل الحيوانات الأليفة المرافِقة، بل كأصدقاء محتملين وأيضاً كشركاء في الحب. وتركز الكاتبة أساساً على الروبوتات الاجتماعية التي تستعمل لمُرافقة الأطفال والشيوخ، والتي كلما تطورت خصائصها ومهاراتها كلما ارتفعت درجة ارتباط الأفراد بها. إذ لم يعد يُنظر اليوم إلى الروبوتات بوصفها آلات، بل مخلوقات. ومع تطور الذكاء الاصطناعي وتزويد الحواسيب والروبوتات بقدرات عقلية اصطناعية، انبثق ميل نحو تفضيل الآلات الذكية على الإنسان، لم يعد معه لمفهوم أصالة الإنسان ككائن حي قيمة في ذاتها؛ إذ أصبح الناس ينظرون إلى فكرهم كبرنامج وجهاز معلوماتي. ولعل من أهم هذه المشاكل الفتور الذي أضحت تشكو منه العلاقات الحميمية بين الناس، وما يترتب عنه من شعور الأفراد بالوحدة والعزلة. وهي القضية الأساسية التي تحللها وتناقشها في دراستها؛ ذلك أن التقنية، ممثلة في الإنترنت والروبوتات، باتت تقدم نفسها كمهندس لعلاقاتنا الحميمية، باقتراح بدائل تحل محل العلاقات الإنسانية القائمة على الاتصال المباشر وجهاً لوجه. وهكذا بدأنا نقحم الروبوتات الاجتماعية، المُعدة لمرافقة الأطفال والشيوخ، في كل حديث عن العجز الإنساني: فنحن نشيخ والروبوتات تعتني بنا. ونهمل أطفالنا، فتعتني بهم الروبوتات. ونحن جد منهكين لكي نهتم ببعضنا البعض أثناء المِحن، والروبوتات لها ما يكفي من الطاقة للقيام بذلك. كما أن الروبوتات لا تُصدِر علينا أحكاماً، بل تقبلنا كما نحن عليه. لقد أصبحت العلاقات مع البشر تبدو محبِطة، فاتجه الناس للاستعاضة عنها بـِ (علاقات حميمية جديدة) مع الآلات.

[39](1) بارني, دارن, المجتمع الشبكي, ترجمة: أنور الجمعاوي, المركز العربي للأبحاث ودراسة السياسات, بيروت, ط١, ٢٠١٥, ص١٦٢.

[40](1) بارني, دارن, مصدر سابق, ص١٦٣.

[41](2) Turkle, S. (1995). *Life One The Screen.* New York: Simon & Schuster Paperbacks, P.97.

[42](3) Turkle, Sherry, (2011), *Alone Together*, Op. Cit, P.58.

[43](4) بارني, دارن, المصدر نفسه, ص١٦٤.

[44]*Cogito* (*) كوجيتو: لفظ لاتيني معناه أنا أفكر، ويشار بهذا اللفظ إلى قول الفيلسوف ديكارت: أنا أفكر إذن أنا موجود.

[45](1) راشد, رشيد بن, بلحاج, حسنية, استمرارية التفاعلية في استخدام الهاتف الذكي: قراءة في أفكار شيري توركل, مجلة الحكمة للدراسات الفلسفية, المجلد١١, العدد١, ٢٠٢٣, ص١٠٢.

[46](*) بدأت MUDs في عام ١٩٨٠ في إنجلترا. في عام ١٩٩٢، كان هناك مائة وسبعون لعبة مختلفة متعددة المستخدمين متاحة على الإنترنت. بعض من أكثر شعبية لديها بضعة آلاف من المستخدمين. تتمثل قوة المجموعات متعددة المستخدمين (MUDs) وفقًا Rheingold في إمكانية حل الهوية: على غرار الطريقة التي أذابت بها وسائل الإعلام السابقة الحدود الاجتماعية المتعلقة بالزمان والمكان، يبدو أن أحدث وسائط الاتصالات التي يتم تشغيلها بواسطة الكمبيوتر تعمل على إذابة حدود الهوية أيضًا... أعرف عالم كمبيوتر محترمًا يقضي ساعات طويلة كحامل راية وهمي على متن سفينة افتراضية مليئة بأشخاص حقيقيين آخرين حول العالم يتظاهرون بأنهم شخصيات في مغامرة Star Trek. لدي ثلاث أو أربع شخصيات، في مجتمعات افتراضية مختلفة حول شبكة الإنترنت... تتضمن قواعد وسائط CMC تركيبًا للعب الهوية: الهويات الجديدة، والهويات الزائفة، والهويات المتعددة، والهويات الاستكشافية، متوفرة في مظاهر مختلفة للوسيط.

[47](2) Rheingold, H. (1991) Virtual reality, Op, Cit, P.146.

[48](3) Turkle, S. (1996) Parallel lives: Working on identity in virtual space. In *Constructing the self in a mediated world*(D. Grodin & T. R. Lindlof, Eds.), Sage, London, P. 157.

[49](4) Ibid, P.157.

[50](1) Ibid, P.158.

[51](2) Ibid, P.158.

[52](3) Ibid, P.159.

[53](*) توم بويلستورف : Tom Boellstorff عالم أنثروبولوجي أميركي, حصل على درجة الدكتوراه في الأنثروبولوجيا من جامعة ستانفورد في عام ٢٠٠٠. شملت اهتماماته أنثروبولوجيا الحياة الجنسية، وأنثروبولوجيا العولمة، والأنثروبولوجيا الرقمية، ودراسات جنوب شرق آسيا، وأنثروبولوجيا فيروس نقص المناعة البشرية/الإيدز، والأنثروبولوجيا اللغوية. انضم إلى قسم الأنثروبولوجيا في جامعة كاليفورنيا في عام ٢٠٠٢، حصل على منصب ثابت في عام ٢٠٠٦. من عام ٢٠٠٧ إلى عام ٢٠١٢ شغل منصب رئيس تحرير مجلة الأنثروبولوجيا الأمريكية، وهي المجلة الرائدة للجمعية الأنثروبولوجية الأمريكية، وشارك في تحرير سلسلة كتب مطبعة جامعة برينستون, دراسات برينستون في الثقافة والتكنولوجيا. حصل على زمالة من المجلس الأمريكي

للجمعيات العلمية ودعم بحثي من المؤسسة الوطنية للعلوم ومجلس أبحاث العلوم الاجتماعية. وفي عام ٢٠١٦، أصبح زميلًا للجمعية الأمريكية لتقدم العلوم.

اهم مؤلفاته:

- بلوغ الاكتهال في الحياة الثانية: عالم أنثروبولوجيا يستكشف الإنسان الافتراضي (٢٠٠٨): Coming of Age in Second Life: An Anthropologist Explores the Virtually Human.
- الإثنوغرافيا والعوالم الافتراضية: دليل المنهج (٢٠١٢): Ethnography and Virtual Worlds

[54](*) الحياة الثانية Second Life: عالم افتراضي رقمي ثلاثي الأبعاد موجود على الإنترنت يوازي العالم الحقيقي وكل شخصية في هذا العالم تعكس شخصية حقيقية في العالم الحقيقي. انشأتها وطورتها شركة ليندن لاب (بالإنجليزية: Linden Lab) هي شركة إنترنت أمريكية، تأسست عام ١٩٩٩, هذا العالم هو بيئة محاكاة على الحاسوب يمكن للمستخدمين العيش فيها، والتفاعل مع الأخرين، إما بأنفسهم أو من خلال برمجيات محاكاة السلوك البشري، أو رسوم تصويرية التجسيدية تسمى أفتار Avatars شخصية وهمية تمثلها في هذا العالم, قد يوجد في العالم الافتراضي كل ما يمكن أن يواجهه الفرد في العالم الحقيقي فضلا عن الأشياء و الظواهر التي لا نظير لها في الحياة الحقيقية.

[55] (1) Boellstorff, T. (2008). Coming of Age in Second Life: An Anthropologist Explores the Virtually Human. Princeton: Princeton University Press. P.6.

[56] (2) Ibid, P.7.

[57] (3) Ibid, P.8.

[58] (4) Ibid, P.9.

[59] (1) Ibid, P.10.

[60] (2) Ibid, P.119.

[61] (1) Ibid, P.120.

[62](2) هورست, هيذر, ميلر, دانييل, الانثروبووجيا الرقمية, ترجمة: د. خالد الاشهب, هيئة البحرين للثقافة والنشر, المنامة, ط١, ٢٠١٢, ص١١٢.

[63](3) المصدر نفسه، ص١١٣.