الشبكات الاجتماعية الجديدة على الإنترنت

سيرج تسرون

ترجمة: جميلة شرادي

مؤمنون بلا حدود
Mominoun Without Borders
للدراسات والأبحاث www.mominoun.com

جميع الحقوق محفوظة © 2021

All rights reserved © 2021

الشبكات الاجتماعية الجديدة على الإنترنت[1]

تأليف: **سيرج تسرون**
ترجمة: **جميلة شرادي**[2]

1 صاحب المقال (Serge Tisseron) طبيب للأمراض النفسية ومحلل نفسي ومدير أبحاث التحليل النفسي في جامعة باريس جنوب نانطير.

2 أستاذة علم الاجتماع بشعبة علم الاجتماع، كلية الآداب، جامعة محمد الأول، وجدة، المغرب.

تخلق الشبكات الاجتماعية الجديدة على الإنترنت وضعاً جديداً جذرياً، سواء من ناحية التقنيات الموضوعة أو الإمكانيات المقدَّمة للمستخدِمين، وهي لا تتميز فقط بالتنوع الكبير للرسائل التي يمكن تسجيلها (مثل النصوص والأصوات والصور الفوتوغرافية والرسومات ...) ولكن أيضاً بتعدد طرائق الوصول إلى المواقع وزيارتها: يمكن الوصول، على سبيل المثال، إلى تويتر وتشغيله على موقع الويب المخصص له، غير أنه يمكن أيضاً الوصول إلى تلك المواقع عن طريق البريد والمراسلة الفورية والرسائل النصية القصيرة.

مع ذلك، هل الرغبات التي تَستثمِر هذه الفضاءات الجديدة هي جديدة حقاً؟ هذا الأمر ليس يقينياً. لهذا السبب، سنتحدث أولاً عن هذه الرغبات القديمة قِدَم الحياة الاجتماعية نفسِها، ثمّ سنقارِب حداثة التواصل على الشبكات. وأخيراً، سنتأمل التكافل الذي يقيمه مستعمل الإنترنت في بعض فضاءات اللقاء مع التماثيل الافتراضية المكلفة بتمثيله، والتي تسمى «التجسيدات».

رغبات كانت دائماً موجودة:

كان الإنسان دائماً ممزقاً بين الرغبات المتناقضة التي وَجَدت لنفسِها تعابير مختلفة تعتمد على الإمكانيات التكنولوجية التي يقدمها كل عصر. هذه الرغبات تتحدد على الأقل في خمس: الرغبة في تثمين التجربة الانعكاسية التي تبني الإدراك الذاتي للإنسان، ورغبة الإنسان في أن لا يُنسى أبداً، وبتعبير آخر، رغبته في أن يُفكِّرَ فيه دوْماً إنسانٌ آخر، والرغبة في أن يكون المرء قادراً على إخفاء نفسه وعلى إظهارها أيضاً عندما يرغب في ذلك، والإخفاء والإظهار هما اللذان يؤسسان على التوالي الرغبة في الحميمية وفيما نسمّيه (L'extimité) (2001م) (أي الرغبة في إظهار جوانب معينة من الذات كانت تعد في السابق حميمية للتحقق منها لدى الآخرين)[1]؛ وأخيراً الرغبة في التحكم في المسافة العلائقية التي توحدنا مع الآخرين وتفصلنا عنهم في الوقت نفسه.

الحكي عن أنفسنا لكي نوجد: تثمين التجربة الارتدادية:

لا ينظر الإنسان إلى نفسه، باعتباره إنساناً إلا إذا كانت لديه إمكانية التعليق باطنياً على الوضعيات التي ينغمس فيها، وهو ما يسمح له بأن يعرِف بالتجربة أنه يعلو على تلك الأوضاع بوساطة التفكير. إن سرد تجربةٍ ما ليس مجردَ وسيلة لإيصالها: إنه في المقام الأول تشكيل الإنسان لنفسه في أنا واعٍ بهذه التجربة. هذا ما يقود، علاوة على ذلك، بعضَ الأشخاص المنعزلين أو القلقين بالخصوص بشأن التقارب (خاصة

1 ما كتب بين قوسين أضيف من طرف المترجمة لتفسير المفهوم كما يحدده الكاتب في كتابه السابق L'extimité 2001م، وذلك لانعدام مفهوم عربي يرادفه أو يدل على معناه.

المراهقين) إلى بناء رفيق باطني يسميه الأطباء النفسيّون «مُتخيَّل». والشبكات الجديدة تجسد هذا الشكل المتخيَّل. معظم التبادلات في الفضاءات الافتراضية هي في الواقع بلا عنوان تُوَجَّهُ إليه. وبعبارة أخرى، فهي موجَّهة فقط إلى مُرْسِلِها نفسِه. ولكنّ ذلك يُعد أصلاً بالنسبة للشخص الذي يتحدث مع نفسه بهذه الطريقة شيئاً كثيراً؛ لأنّ الحكْي عن الذات هو دائماً طريقة لتضخيم الصدى الحميمي. وتُستخدَم هذه الممارسة على نطاق واسع، في الروايات المعاصرة، مثل روايات (Houellebecq).

عدم السقوط أبداً في النسيان:

في علاقة الحب، يشعر الفرد بوجوده بشكل مكثّف؛ لأنه مقتنع بأن عشيقَه يفكر فيه باستمرار. وبعكس ذلك، يحسّ الفرد في الشبكات الاجتماعية الجديدة بأنه موجود بشكل مكثف؛ لأنه يتخيَّل أن عدداً كبيراً من الناس يفكرون فيه من وقت لآخر. لكن إذا كان الشعور بالوحدة يمكن أن يؤدي إلى الالتزام في الشبكات، فإن هذا الالتزام يمكن أن يقلل أيضاً من إمكانية اللقاء الواقعي؛ فالوقت الذي يتم قضاؤه في الحفاظ على العديد من «الأصدقاء» يحُول أكثرَ دون البحث عن علاقة مميَّزة في الواقع.

لكنْ يمكننا أيضاً تسليطُ الضوء على الجوانب الإيجابية لهذا الالتزام. فهذه الوضعية الجديدة ستسمح بأن نكون قريبين من الناس الذين نوليهم الاهتمام عندما لا يكون في استطاعتنا مشاركتهم في حياتهم بالقدر الذي نوده. دون الإنترنت، كان هؤلاء الناس سيظلون مجرد معارف، في الوقت الذي تسمح فيه الشبكة بالبقاء على الاتصال معهم بمستوى من الانتظام والقرب، لا يصل بالتأكيد إلى مستوى الحميمية، ولكنه لا يجعلهم مع ذلك غرباء.

هذا الانشغال يمكن أن يكون أيضاً إيثاراً. فأن أزود الآخرين بالمعلومات التي ينتظرونها، وأن أصير مفيداً لهم بما أسديه لهم من نصائح، هي أيضاً وسيلة للتأكد من أني موجود بالنسبة لهم. هكذا، فالفضاءات الجديدة على الإنترنت تقترح وصفات للطبخ (أو موقع رادارات مراقبة الطرق) وفي فضاء (Second Life) لا يوجد نقص في المستخدِمين المستعدِّين، لكي يشرحوا للقادمين الجدد كيفية تشغيل هذا المجتمع الافتراضي الكبير.

القدرة على إخفاء النفس كلما أردنا: الرغبة في الحميمية:

تتجلى الرغبة في الحميمية أولاً في السيطرة على الجسم الخاص الذي يمكن لصاحبه أن يحميه من نظرة الغير أو تدخله. بعد ذلك، يتعلق الأمر بتحكم المرْء في كل ما يُمدِّد جسمه: ملابسه، خزانة ملابسه، غرفته، شقته... إن بناء الحميمية يتم التعبير عنه باحترام الذات: بناء الحميمية يزيد من احترام الذات. ولكن الأمر

يتطلب الحد الأدنى من احترام الذات، لكي ترغب الذات في الشروع في بناء مساحة حميميتها. فمَنْ لا يحترم نفسَه لا يسعى لبناء مثل هذه المساحة، في حين أن الشخص الذي مُنِع من القيام بذلك ينتهي به المطاف إلى فقدان كلِّ احترام لذاته. إنه يسمح لنفسه أن يعامَل كشيء، بل يعامِلُ نفسَه كشيء.

هذه الرغبة لا تتناقض مع الرغبة في الالتقاء بشركاء العالم الافتراضي في العالم الواقعي. لكن في انتظار ذلك، فإن الفرد يسمح باستكشاف ملذات الحجاب والكشف التدريجي عن نفسه، إنه يسمح باختصار بتعزيز تعلُّم التحفظ.

القدرة على إظهار الذات: الرغبة في إظهار جوانب معينة من ذواتنا الحميمية (l'extimité)

لقد عَنَيْنا بالمفهوم الرغبة التي تدفعنا إلى إظهار جوانب معينة من ذواتنا كانت في السابق حميمية للتحقق منها لدى الآخرين؛ وذلك بهدف أن تأخذَ تلك الجوانب قيمةً أكبر في أعيننا نحن. الأمر لا يتعلق بنزعة لاستعراض ما هو حميمي في الجسم: فالذي يستجيب لاندفاع الكشف عن المناطق الحميمية لجسمه هو ممثل فاشل يجد إشباعاً في طقس ثابت (Bonnet, 2005). إن الرغبة في القدرة على إظهار جوانب معينة من ذواتنا الحميمية للتحقق منها لدى الآخرين هي على العكس من ذلك، لا يمكن فصلها عن الرغبة في الالتقاء مع النفس من خلال الآخر، ولا عن اتخاذ خطر المجازفة في العلاقة. إن عرض تلك الرغبة يكشف عن رغبة ليست واعية بالضرورة، تساهم في بناء الذات بالتوازي مع ثلاثة أبعاد: إدماج الذات (تقدير الذات يتغذى من كل من المصادر الباطنية ومزايا العلاقات)، وانسجام الذات (بعض مطالب الأنا يمكن أن تعاد إليها من طرف المحيط باعتبار أنها لا تنتمي إليها أو ليست خاصة بها)، وتكيف الذات مع المعايير الاجتماعية. يحتاج المرء إلى الحميمية لبناء أسس الذات، لكن البناء الكامل لها يمر بعد ذلك بالرغبة في إظهار جوانب معينة من ذواتنا الحميمية للتحقق منها لدى الآخرين؛ وذلك بهدف أن تَأخذَ تلك الجوانب قيمةً أكبر في أعيننا. من ثم، فإن تجسيد الرغبة في إظهار بعض جوانب ذواتنا الحميمية للتحقق منها لدى الآخرين، لا يتوقف بشكل كبير على رضاء الرغبة في الحميمية: ذلك لأن المرء يعرف قدرةَ إخفاءِ نفسِه عندما يرغب في الكشف عن بعض الأجزاء المتميزة من ذاته.

يمكن أن تكون لهذه العملية صِلةٌ في التحليل النفسي بنظرية (1973) (Kohutم) عن الذات، وصِلةٌ في علم الاجتماع بالتمييز بين الذات العمومية والذات الخاصة (Baumeister 1986). يؤكد «كوهت» على الحاجة إلى بناء تقدير ذاتي واقعي خالٍ من المُثُل العليا لكل قوة خاصة بالذات الطفولية المُضَخَّمَة. الرغبة في إظهار بعض جوانب ذواتنا الحميمية للتحقق منها لدى الآخرين يمكن أن تفهم إذن، باعتبارها واحدة من السلطات التنظيمية التي تسمح بجزء من ذاك البناء، والأخرى تتمثل في قدرة أولياء الأمور على تثمين

مظاهر تقدير النفس الواقعية من قبل الطفل. أما بالنسبة لـ (Baumeister)، فإنه يوضح أهمية إدارة الذات العمومية لبناء احترام الذات وفقاً للمعايير الاجتماعية، لتكون من ثم مرجَّحة لتثمينها من طرف المحيط وما أريد أنا أن أكون. على سبيل المثال، قد يصف الفرد نفسه بأنه طويل القامة ورياضي ووسيم، لكنه يفضل أن يكون صغيراً وسيماً.

التحكم في المسافة العلائقية:

يواجه البشر باستمرار مشكلة المسافة مع الآخرين. هذا القلق قوي بشكل خاص بين المراهقين، بسبب البحث عن الهوية التي تحركهم. وهذا ما يفسر سبب البحث عن الشبكات التفاعلية على شبكة الإنترنت في هذا السن. إن الغالبية العظمى من التدوينات يتم الاحتفاظ بها من قبل المراهقين، فهي تتكرر على (Facebook أوMyspace). ويحتل المراهقون المرتبة الأولى من حيث الوقت الذي يتم قضاؤه في ألعاب الشبكة مثل (World of Warcraft). تقدم هذه الألعاب حقّاً للاعبين إمكانية التتابع في اللحظات التي يتحدثون فيها مع بعضهم البعض واللحظات التي يلعبون فيها. وهكذا، يمكن لمستخدمي الإنترنت أن يختاروا التحدث مع بعضهم البعض عن اللعب أو الحياة الحقيقية، أو أن يعملوا كجماعة -على سبيل المثال- من خلال مهاجمة قاعدة عدو. ونتيجة لذلك، يبدو أن كل شخص قادرٌ على التحكم في المسافة العلائقية.

في الواقع، تنقسم مواقع الإنترنت الخاصة بالتبادل بين طرفين إلى نوعين: نجد من ناحية، مواقع تتطلب أسماء وحالات وعناوين البريد الإلكتروني لتكون علنية، ومن ثم لا تترك مجالاً للإخفاء. ونجد عكسها، مواقعَ تفرض إخفاءَ الهوية واستخدامَ قناع يتخذ شكلَ أسماء مستعارة. ويتيح هذان النقيضان معظم ما يحدث على شبكة الإنترنت. بعبارة أخرى، يمكن لأولئك الذين يريدون التباهي أن يفعلوا ذلك، ويمكن لأولئك الذين يريدون إخفاء أنفسهم أن يفعلوا ذلك أيضاً (Cardon, 2008). يسمح الجهاز التقني الخاص بالعديد من المنصات للفرد «بمحاولة» اتخاذ هويات مختلفة يختبرها بهدف اختبار التأثير الناتج عنها. الاسم المستعار في بعض الأحيان يسمح بالتشويق، ولكن في أوقات أخرى هو قناع يسمح بنوع من الأصالة (Klein et al., 2007).

الإمكانات الجديدة للإنترنت:

إذا كانت الشبكات الجديدة تتغذى على الرغبات التي كانت موجودة على الدوام، فإنها تحفزها بلا شك بخصائص جديدة. أرى منها ثماني خاصيات على الأقل.

الكونية:

مع الإنترنت، يمكن إرسال أية رسالة إلى العالم، وهي تتخذ مظهرَ عددٍ وافر من الزجاجات الصغيرة الملقى بها في البحر، تحتوي كلُّها على الرسالة نفسها في انتظار أن يستولي عليها واحد أو أكثر من المحاورين. لكن رغبةَ مستخدمِ الإنترنت في توسيع علاقاته بكوكب الأرض بأكمله غالباً ما تكون مصحوبة بمفارقة: فبعد الذهاب لاستكشاف الأبعد، والأكثر اختلافاً عن نفسه، غالباً ما يجد نفسه أكثر قرباً من الأشخاص الذين يشاركونه الأذواق والانشغالات نفسها. هذا عنصر مهم أيضاً بالنسبة إلى مواقع التعارف عن طريق الإنترنت مثل موقع (Meetic). فهذه الفضاءات مبنية على فكرة أن السر في التفاهم الجيد يكمن في تشابه الذوات. هذه الفكرة ليست جديدة، ولكنها تجد في هذه المواقع تطبيقاً متقدماً للغاية، حيث يتعين على كل شخص ملء استبيان دقيق حتى يتمكن جهاز الكمبيوتر من العثور على الشركاء الذين يكون احتمال الاتفاق معهم هو الأقوى. حقيقةُ أن تكون الاحتمالات دائماً محدودة قد تعرِّض الشخص لخطر إعادة النظر في الذات (Honneth, 2006).

الفورية:

إذا كان هناك انشغال يهيمن على التكنولوجيات الجديدة، فهو الفورية. يتوافق الهاتف المحمول والإنترنت مع الرغبة في الاتصال بمحاورينا واتصالهم بنا في كل مكان وفي أي وقت. ليس من الخطأ أن نتحدَّث عن الجشع العلائقي، فالعديد من معاصرينا يظهرون علامات عدم التسامح على عدم قدرتهم على الاتصال بمحاوريهم بالسرعة التي يرغبون فيها، بل وأكثر من ذلك إذا كان المحاور من الأقارب. لقد عوّدَنا الهاتف الثابت على فكرة جهاز الرد على المكالمات. أما الهاتف المحمول، فيزُجُّنا في عالم يُفترَض فيه الوصولُ إلى الجميع في أي وقت، حتى في القطار، وقريباً على متن الطائرة.

إخفاء الهوية وقابلية التبادل بين المتحاورين:

يمكن أن تعزز إمكانيةُ التَّخفّي من التثبيط المتعلق بموضوعات لا يستطيع الأفراد معالجتها، إذا كانوا سيصرحون بهويتهم. لكن غالباً ما يتم استغلال إمكانيات إخفاء الهوية على الإنترنت لبناء هوية خيالية (Hérault et al. 2009). إنها طريقة لاستكشاف طرائق جديدة للاتصال، والإغواء، وبناء العلاقات (Boyd 2007). يعد الإنترنت أولاً وقبل كل شيء، مكاناً يتم فيه استكشاف هويات متعددة.

في الوقت نفسه، لا يكون القول موجَّهاً بالضرورة إلى أحد. فعلى الإنترنت، خصوصية الرغبة في إظهار جوانب معينة من ذواتنا الحميمية للتحقق منها لدى الآخرين هي القدرة على عدم التوجه إلى شخص معين، ولكن إلى عدد كبير من الأشخاص. من هذا المنظور، يمكن القول: إن الإنترنت يحدد وضعاً جديداً

يكون فيه حضور الجمهور حقيقياً، لكن يمكن أن يُتَجاهل في أي وقت. ونتيجة لذلك، يمكن تجاهل مجازفة التقديم الذاتي أيضاً، بطريقة تفتح الباب أمام المبالغة.

إغراء لجلب الاهتمام وليس للتواصل:

الإنترنت هو أولاً وقبل كل شيء مكان يجب أن تجلب فيه الاهتمامَ لكي تتم ملاحظتك. ومن هنا يميل بعض مستخدمي الإنترنت -وخاصة المراهقين- إلى جعل رسائلهم كاريكاتورية، بل استفزازية.

في الواقع، إن معظم التبادلات الملتزمة في الفضاءات الافتراضية تستجيب للطريقة التي يعمل بها تطبيق نظام غوغل: عدد الزائرين يهم أكثر مما يهم حكم كل واحد منهم. تقتضي قاعدة غوغل المطبَّقة على الشبكات الاجتماعية الجديدة أن يُلاحَظَ الفردُ بأيّ ثمن؛ إذ يحظى عدد «النقرات» بالأولوية على الحكم الذي يرجعه مستخدِمو الإنترنت. فأن يُحَبَّ الفرد أمراً ما لا يؤخذ بالاعتبار إلا لاحقاً، في النهاية... وهذا ما سميناه «تقدير الذات عبر غوغل». نجد تَمَظْهراً على المواقع التي يُسْتَدعى فيها كل واحد إلى وضع صورة لنفسه (أو صورة لنفسِها) لكي ينقِّطَها الزوار من مستخدمي الإنترنت من النقطة (1) إلى(10). يبدو أنّ العديد من المراهقين الذين يفعلون ذلك يختارون نقطة سيئة بدلاً من العكس: فهم ينجذبون حتماً إلى عدد كبير من التعليقات الساخرة أو اللاذعة. لكن أليست هذه هي النتيجة المرغوبة؟ فسخرية مئة من مستخدمي الإنترنت هي اليوم بالنسبة إلى بعض الناس أكثر أهمية من تبجيل عشرة منهم.

تثميـن الشفهية:

في الوقت نفسه، يتميّز أسلوب الرسائل العابرة لشبكات التواصل أكثر فأكثر بالصوتيات، ومن ثم باللغة المنطوقة مثلما يتم الحديث بها. لقد عرفنا بالفعل اختصارات الرسائل القصيرة. إن استخدام تويتر الذي يفرض أن لا تتجاوز الرسالةُ مئةً وأربعين علامة يمكن أن يعزز هذا الميل إلى الاختصار، ويعزز من ثم «شفهية» الكتابة، خاصة وأن معظم الرسائل ستزداد احتماليةُ مرورها عبر القناة الصوتية. منذ الآن، في شبكة الحوار والألعاب، لم يعد من الضروري كتابة الفرد لتدخلاته التي يمكن أن تمر عبر الميكروفون.

الحميمة مرتبطة بالقصد بدلاً من حميمية الفضاءات:

لم تعد العلاقة الحميمية اليوم مرتبطة بالمجالات المادية –مثل الحمام أو غرفة النوم– ولكنها ترتبط بما يقصده المرْء. لقد ساهم تطويرُ تلفزيون- الواقع، ثم التغطيةُ الإعلامية للسلوك الحميمي للشخصيات في الحياة العامة، بما في ذلك الرئيس الفرنسي، في تجديد عميق لتمثُّل كل فرد للحميمية. بالطبع، لا غنى لأي فرد عن الحميمية. لكن الطرق التي تتم المطالبة بها وبناؤها قد تطورت بشكل كبير. والدليل على ذلك هو أن

بعض مستخدمي الإنترنت قد اختاروا منذ بضع سنوات جعل حياتهم الخاصة والحميمة مرئية على الإنترنت على مدار (24) ساعة في اليوم، ولكن جميع أولئك الذين يعملون بهذه الطريقة يحتفظون دائماً بـ «شاطئ الحميمية». بالنسبة إلى أولئك الذين يضعون الكاميرات في كل غرفة من شقتهم، يتكون هذا الشاطئ من فترة زمنية تتم فيها مقاطعة عمليات إعادة الإرسال. وبالنسبة إلى أولئك الذين اختاروا عدم استبعاد أي وقت من أوقات حياتهم الداخلية، فهناك دائماً مكانٌ لا تَلتقِط فيه الكاميرا خصوصيتهم: بالنسبة إلى أحدهم يكون هذا المكان هو المرحاض، وللآخر هو الحمام، وللثالث هو سريره أو ركن ما من غرفته... إلخ. من هنا يبدو أن الحميمية تظل ضرورية لكل واحد منا كما كانت دائماً، لكن التعبير عنها يتغير. يمكن أن يميل الجميع اليوم إلى القول: «الحميمي هو المكان الذي أريد، عندما أريد»... شريطة أن يحترم هذا التعبيرُ بالطبع حميمية الآخرين.

ثورة تعليمية: التعلم من الأقران

توضح دراسة من جامعة كاليفورنيا في (Berkeley)[2] أن الشبان يستخدمون وسائل الإعلام على الإنترنت في المقام الأول للتواصل مع أصدقائهم وليس للقاء الغرباء. بالإضافة إلى كونهم يتواصلون أكثر مع أقرانهم الذين يعرفونهم مقارنة بالبالغين الذين يعرفونهم ويتواصلون معهم. وأخيراً، فإن الشبان الذين يستخدمون وسائل الإعلام الجديدة هم أكثر استعداداً للتعلم من أقرانهم أكثر من تعلمهم من الكبار والمعلِّمين. لكنْ بإمكان البالغين مع ذلك التأثيرُ بشكل كبير على الشبان من خلال وضع أهداف التعلم والإنجاز (على غرار «المعلمين» في ألعاب الفيديو الشبكية).

الهويات المتعددة:

إن إمكانية اختيار الأسماء المستعارة والقدرة على التفاعل عن بعد قد سهّلتا، دون شك، إمكانية حصول كل شخص على حيوات عديدة متزامنة. إمكانية الفضاءات الافتراضية هذه تعدُّ امتداداً للحيوات المتتالية التي تعاش في الواقع. بينما من المفترض أنه كان لدى الجميع حياة واحدة فقط في الخمسينيات من القرن العشرين. التعدد أصبح الآن هو القاعدة: العديد من الأزواج المتتالية، والعديد من الحرف، والعديد من المدن، بل وحتى العديد من بلدان الانتماء المتتالية. وفي كل مرة، وفي كل مكان، أصبحت العديد من الحيوات المتوازية ممكنة بفضل التقنيات الجديدة. يتم تعزيز هذه القدرة على امتلاك حيوات متعددة متوازية بفضل إمكانية وجود هويات متعددة. لا يعني هذا أن وجود هويات متعددة أمر جديد تماماً؛ لأنها كانت موجودة دائماً. وهكذا يمكن أن يكون للإنسان دورُ زعيم في ناديه الرياضي، في حين أنه كان موظفاً خاضعاً في عمله. وأن يكون فكاهياً مع أصدقائه، ومنطوياً وهادئاً في حياته الزوجية. لكن هذه الهويات المختلفة كانت متتالية، وتُنقَل في كل مرة

2http//:digitalyouth.ischool.berkeley.edu/report .Final report.

إلى فضاءات مختلفة. ما هو جديد مع الإنترنت هو أن هذه الهويات المختلفة يمكن أن تظهر في الوقت نفسه في الفضاء نفسه على الإنترنت، وتكون من ثم متزامنة. يجد هذا اللعب بصور الذات على الويب اثنين من التطبيقات المفضلة: ألعاب الشبكة والمدونات (blogs).

في ألعاب الشبكة مثل (World of Warcraft)، يمكن لكل لاعب التدخل في اللعبة فقط إذا استخدم «مجسّداً». هذا اللفظ الذي يعني في الديانة الهندوسية أشكال تجسُّد وتحوّل الإله فيشنو على الأرض، يُستعمَل مصطلحاً عاماً بالنسبة إلى العديد من أشكال التّجسّد المسؤولة عن تمثيلنا على شاشاتنا. يمكن اختزال «التّجسُّد» في نوع من الشعار أو إثراؤه بالكثير من التفاصيل الشخصية. ولكنه، وفي كل الأحوال، ضروري أيضاً للدخول إلى الفضاءات الافتراضية وللتفاعل فيها مثل ضرورة بطاقتنا المصرفية لسحب المال من موزع! لكن المراهقين لا يصنعون تجسُّداً واحداً، بل العديد من أشكال التّجسُّد التي تسمح لهم بإعطاء القيمة للعديد من الهويات. يمكن للاعب في (Second Life)، حتى تغيير مظهره كلما أراد ذلك وفي أي وقت. الهوية التي يتدخل بها في الشبكة لاعب ألعاب الفيديو -والتي تُسمّى تجسّداً– ليست استثناء عن الهويات الأخرى. كل هوية تستدعي ذكريات ومشاريع وأوهاماً مختلفة. لا تعدُّ أيٌّ من هذه الهويات غير صحيحة، لكن لا واحدة منها صحيحة بالمطلق. لا هوية من تلك الهويات تجسد اللاعب في كلّيتِه، ولكن كل واحدة منها تُشخِّص جزءاً من حقيقته. لهذا السبب، عندما يرى شخص بالغ طفلاً يلعب لعبة فيديو بتَجسُّدٍ معيّن (على سبيل المثال، فارس أو ساحر، ولكن أيضاً جندي ألماني أو أمريكي)، يمكنه أن يسأله عما إذا كان لديه شخصيات أخرى لدخول اللعبةِ نفسِها، وكيف اختار اللعب بتجسُّد ما بدلاً من الآخر.

يحدث الشيء نفسه مع المدونات. فالشبان لا يخلُقون هوية واحدة، بل عدة هويات متوازية. يظل المراهق الذي يشعر بمظاهر هوياتية كثيرة مجبراً على محاولة التوفيق بينها في الواقع، ولكنه لا يكون مجبراً على الإطلاق في العوالم الافتراضية! هذا الموقف لا يتوافق فقط مع تأرجح الهوية خلال فترة المراهقة، ولكن أيضاً مع منطق التقنيات الرقمية الجديدة.

ثورة الويب التعاونية، أو الويب 2.0:

تعريف جديد للروابط:

الروابط في المجتمع التقليدي تكون مفقودة أو موجودة، وإن وجِدتْ، فإنها تعد مُطَمْئِنة أو غير آمنة. على العكس من ذلك، تكون الروابط في الشبكة التعاونية، مرِنة ويتم تعريفها بشكل أساسي بطابعها الخاص «بالفاعلية». فما يهم ليس أن تكون الروابط قوية، ولكن أن يكون بالإمكان استخدامها عند الحاجة. هذا ما أسماه (Mark Granovetter) (1973) «قوة الروابط الضعيفة». عندما يواجه الفرد بعض المهام مثل

العثور على وظيفة، فإن الاستراتيجيات التي تعتمد على «أصدقاء الأصدقاء» غالباً ما تكون أكثر فعالية من العلاقات الوثيقة.

وجود هذه العلاقات الجديدة يحدد في الوقت نفسه الشبكات الجديدة. ينتمي الأفراد المتواصلون فيما بينهم إلى شبكة يمكن تسميتها عالمية_محلية «glocal»؛ لأنها «عالمية» و«محلية». يمكن بالفعل الاتصال بهذه الطريقة نفسها بين الناس البعيدين عن بعضهم البعض جغرافياً واجتماعياً، وبين غيرهم من الناس المتقاربين جغرافياً أو اجتماعياً. ليست المسافة عقبة في وجه الاتصال، وبالعكس فالاتصال لا يضع أية عقبة في المسافة.

يؤدي إنشاء هذه الروابط الجديدة، في الفيسبوك، إلى تعريف جديد للصداقة: friendling يتعلق الأمر هنا بالرابط بين بيانيْن شخصيين بالشكل الذي يكون فيه للصديقين اهتمام بالبيانات الشخصية لبعضهما البعض، ولكنهما لا يكونان بالضرورة صديقين. قد أرغب في تنزيل ملف (MP3) الخاص بالأصدقاء، أو قراءة ورقة مدونتهم، أو مشاهدة صورهم ... إن صداقة الشبكات التواصلية (Friendling) عبارة عن عمل إعلاني يسمح بتبادل المعلومات. لا علاقة له إذاً بالصداقة، التي هي علاقة بين شخصين يحددان نفسيهما بإحساس جميل مرتبط بإشباع رغبة التواجد والتواصل مع بعضهما، وهي العلاقة التي تنشأ عن تردد حضورهما الفيزيائي لتشكل بناء علاقة قوية. الشيء المهم في الشبكات الاجتماعية الجديدة، ليس هو وجود العديد من الأصدقاء، بل بالأحرى الاتصالات التي يمكن «تنشيطها» بسهولة عند الحاجة. والواقع أن عددَ هذه الاتصالات صغير، يصل إلى أقل من عشرة في المتوسط (Cardon D.).

تعريف جديد للرأس المال الاجتماعي:

تم خلق تعبير الرأس المال الاجتماعي في القرن العشرين على نموذج «الرأس المال الاقتصادي». ويقصد بهذا الأخير مجموع الموارد المادية التي تسمح لمقاولة بالازدهار في السوق. وبالطريقة نفسها، فإن الرأس المال الاجتماعي هو مجموع العلاقات الإنسانية التي تسمح للفرد أو لمجموعة أفراد بتحسين وضعهم. تكمن إيديولوجية الإنترنت في أن الويب التعاوني يمكن أن يخلق رأسمالاً اجتماعياً جديداً يتشكل من خلال روابط متعددة. ومن المرجح أن يحل محل الرأس المال الاجتماعي التقليدي المدعوم بعلاقات قوية مع القوى القائمة، والمنظَّم حول الروابط العائلية والاجتماعية في المحيط الأصلي. هذه هي الفكرة التي طورها فيلم (David Fincher: The Social Network)[3]، ولكنها تتعلق أكثر بأساطير الويب من كونها فكرة حقيقية. لا يلغي في الواقع الرأس المال الاجتماعي الجديد للويب التعاوني أهمية الرأس المال الاجتماعي التقليدي. كل منهما يزيد في تأثير الآخر.

3 Film américain de David Fincher, 13 octobre 2010.

إن هذه الشبكات الجديدة تُغير، مع ذلك، الطريقةَ التي نتواصل بها مع الآخرين، فالاتصال فيها يكون أسرع بكثير، وما يهم هو دقة الارتباط.

تعريف جديد للهويات:

الويب (2.0)، والمُسمّى أيضاً الويب التعاوني، قد ضاعف هذا الاتجاه نحو الهويات المتعددة. في المؤانسة الاجتماعية التقليدية، تكون هوية كل شخص نتيجة لبناء فردي يعبر فيه كل واحد عما يفكر فيه أو يريد أن يكونَه. هذا ما أسماه عالم الاجتماع (Goffman Erving) بـــ «التدرج الذاتي» (1959م). على العكس من ذلك، على الإنترنت، وخاصة في أماكن مثل الفيسبوك، فإن هوية كل فرد هي نتيجة نشاط جماعي: إنّ تبادلات الفرد الدائمة مع كل الآخرين هي التي تشكل الهويات المختلفة. ولا يتم تنظيم هذه الهويات فقط حول المعلومات التي يقدمها كل واحد في معرض أخباره، أو يقدمها الآخرون عنه؛ إنها تُنَظّم أيضاً حول عناصر من الماضي الفردي والجماعي لكل واحد، وكذلك حول مشاريعه المستقبلية المستدل عليها في قاطعات مختلف تفاعلاته.

ينتج عن ذلك وجود اختلاف كبير بين الهوية في المؤانسة الاجتماعية التقليدية والتي بُنِيت في الشبكة التعاونية: في المؤانسة التقليدية، في حالة الهويات المتعددة، من المفترض أن تكون إحدى هويات المرء أصلية، بينما تعد الهويات الأخرى مثل أقنعة. إذا كان الشخص يعد على سبيل المثال، فرداً سيئاً في العائلة و«لطيفاً» في عمله (أو العكس)، فثمة رأيان ممكنان: يعتقد البعض أن هذا الشخص «رجل سيئ حقيقة» يتصرف بطريقة منافقة في نشاطه المهني للاستفادة من الترقية؛ بينما يعتقد آخرون أنه «لطيف حقيقة»، كما يشهد جميع زملائه على ذلك، لكنه «سيئ» في المنزل لأنه، على سبيل المثال، يمكن للمرأة أن تسيء له، بل أن تخدعه ... لكن على شبكة الإنترنت التعاونية، لم يعد هذا التمييز مناسباً. فجميع هويات الشخص نفسه المحددة في تقاطع الشبكات المتعددة تعد صحيحة بشكل متساوٍ. لا يُنظر إلى هوية ما عبر الإنترنت على أنها أصلية أكثر من غيرها.

مستقبل أشكال التجسّد:

أشكال التجسُّد هي التماثيل المسؤولة عن تمثيلنا في العوالم الافتراضية. إنها تسمح لأول مرة في تاريخ علاقات الإنسان بالصور، بأن يصبح الإنسان في الزمن الواقعي المتفرج على أفعاله الخاصة؛ فالأدوار المسندة إلى أشكال التجسد تكاد لا تنتهي. فالمسرح العائلي الصغير لكل واحد يُبعَث من جديد، ولكن يبعث أيضاً مجدداً مسرح العائدين والأشباح.

تعايش ناجح:

يسمح لي تجسُّدي، في جميع تحرُّكاته، برؤية العالم «بأعينه» -في رؤية ذاتية- أو برؤيته منفصلاً عني، تماماً كما هو الحال في الحلم. إمّا أن أسكنَه، أو أشاهده يحيا. وبالنتيجة، كل واحد يعطي ويستقبل من الآخر بحسب دوره. على سبيل المثال، عندما يمشي تجسُّدي في المناظر الطبيعية الافتراضية الرائعة، مثل (Morrowind)، أكتشفها بفضله؛ لأنه من دونه لم يكن بإمكاني ولوجها. أنا من يقرر أين سأذهب به، ولكن فقط إذا وافقت على اتباعه على الطريق التي أخبره بها، والتي يمكنني اكتشاف العجائب المخبأة الموجودة فيها.

يتم وضع هذا التعايش بشكل خاص تحت الاختبار في اللقاءات، فتجسُّدي يكون تابعاً لي في اختيار ملابسه، ومظهره، والديكور الذي يحيط به. لكنني، أكون تابعاً له لأعرض تخيلاتي من خلال اللقاء مع أشكال أخرى للتجسّد. وأنا أعلم أنه في هذه اللقاءات، أن تجسدي ليس سوى جزء صغير مني، وأندهش لرؤية أن هذا الجزء غالباً ما يتم الخلط بينه وبين أشكال التّجسُّد الأخرى التي أتقاطع معها. باختصار، يفرض علي التجسد، شيئاً فشيئاً، منطقَه الخاص. لم يعد هو أنا، أنا في غرفتي أو مكتبي. بل صرت أنا هو، أينما وُجِد، في القتال أو في الحب. وإنّنا فقط في بداية هذه الأشكال من التواجد عن بعد.

وظائـف التجسُّـد:

دعونا نبدأ باستحضار وظائف التّجسّد الصريحة. في الألعاب عبر الإنترنت المسماة ألعاب (MMORPG) لأجل (Massively Multiplayer Online Role Playing Game) يجب على أي لاعب عبر الإنترنت منح تخصُّص لتجسُّدِه. وتُقدَّم له ثلاثة إمكانات لذلك: يتم تكليف الدبابات بجذب انتباه الأعداء وتجميع ضرباتها، ومقدار الأضرار التي تلقاها العدو والتي تحيل إلى أهمية الجروح التي تكبدها العدو في كل ثانية، والمعالجون (les Healer) الذين يعالجون لاعبي فريقهم. الجمع بين هذه العناصر الثلاثة ضروري لنجاح الهجوم. لكن أشكال التّجسّد لها أيضاً استخدامات شخصية أكثر من ذلك بكثير.

جزء من الذات:

في بعض الأحيان، يتم صنع التّجسّد حسب المقاس لإحياء ما كنا عليه. طفل مسيء، في (les Sim's) على سبيل المثال. ولكنه يجسد في معظم الأحيان الجانب المتخيَّل من الذات. إنه يحقق أحلامي المجيدة، وينتصر على الوحوش، ويصنع ثروته، ويدير إمبراطورية. يكون في الوقت نفسه القيصر، والإسكندر الأكبر، ويوليسيس. ولكنه في أوقات أخرى، يرحب بجانبي المظلم، الذي تسميه ملحمة حرب النجوم «الجانب المظلم للقوة». كثير من اللاعبين يستمتعون بقتل وحرق وتعذيب الشخصيات التي يولدها الكمبيوتر.

مفقود عزيز جداً:

الشخص الذي يعطيه اللاعب الحياة هو أيضاً، في بعض الأحيان، شخصيةٌ أبوية يسعى إلى البقاء مرتبطاً بها. تقول على سبيل المثال (Valérie Morignat)، التي اختارت لنفسها في (Second Life) تجسُّداً على هيئة امرأة سوداء: «حقيقةُ أن أكون في (Second Life) امرأة سوداء ليست مصادفة على الإطلاق. فأصلي من كاليدونيا الجديدة. كانت جدتي من أصل كاليدوني، لدي تمازج أجناس غير مرئي. وهذا هو الشيء الذي أريد أن يعرفه الأشخاص عندما ألتقي بهم»[4] هنا، حيث يأتي اختيار التجسد بوضوح من الرغبة الواعية لجعل حقيقة ما مرئية في العالم الافتراضي ليست مرئية في الواقع.

لكن الأمور، في كثير من الأحيان، لا تكون واضحة جداً! علاوة على ذلك، فوجئت (Valérie Morignat) يوماً بأحد الأقارب الذي عرفها جيداً، يضيف تفسيراً ثانياً إلى التفسير الذي أعطته هي لتجسدها. هذه المرأة السوداء التي تمثلها على (Second Life) لديها شعر أزرق، وسمت جدتها الكاليدونية «أمي الزرقاء» (Mamy Blue)! فالطريقة التي نخصص بها هذه الدمى لتمثلنا تكشف لنا الكثير عنا أكثر مما نعتقد.

شبح:

لم يتعلّم العديد من الأطفال من كبارِ محيطِهم الكلماتِ للتفكير في الكوارث التي عاشها من قبل أسلافُهم. إنهم يعيشون مع مخاوف ليست خاصة بهم، وهي مخاوف حروب أهلية أو عائلية، أو أمراض احتُفِظ بسِرّيتها أو إجهاض أو هجر أو خيانة. عندما تظل أسئلتهم دون إجابة -أو يتخلون عن أسئلتهم خوفاً من إثارة غضب أو يأس آبائهم- فإنهم أحياناً ينجزون أو يركبون أحداثاً عائلية إشكالية لم يسمعوا عنها إلا من خلال الإشاعات.

لحسن الحظ، فإن إنجاز الدراما السرية التي عاشها أحد الوالدين ليست دائماً «حقيقيَّة». فالأطفال في بعض الأحيان يستكشفون هذه العتمة العائلية من خلال ألعابهم.

يلعب (Gaspard) باستمرار مثلاً في (World of Warcraft) لكنَّه خلافاً للعديد من اللاعبين الآخرين، أعطى لتجسُّده اسماً لا يستحضر القوة ولا المجد، ولكنه يشير إلى عائلة إسكتلندية بسيطة: (Mac Gregor). عن سؤالي حول هذا الاسم، أخبرني أولاً أنه قد اختاره عشوائياً وأنه لا يهم. لكن في المرة الموالية، شرح لي أنه أدرك فجأة أن هذا الاسم مهم للغاية بالنسبة له! «ماك» تعني «ابن»، وكان والده

4 Morignat (V.), Le Sujet désenchanté: suprématie et singularité dans les mondes virtuels, conférence du 3 mai 2007, à la Maison Suger.

يشتكي دائماً من عدم معرفة هوية والِدِه! أعطى «غاسبارد» هذا اللقب لتجسُّده لأنه كان يرغب في إعادة النسب إلى والده من خلال وصفه بأنه «ابن ...». أتاح له اختياره هذا، كما يحدث في الحلم، أن يعرف والده في النهاية أصولَه، وأن يكون هو نفسُه الممثِّلَ لهذا الوحي[5].

علاقة وفق نموذج الأم والطفل:

بما أن مستخدِم الإنترنت يصنع تجسُّده الشخصي، فمن الواضح أنه يحتفظ بنوع معين من التعاطف معه. إنه يشعر بانفعالات «لأجْلِه» و«معه». قالت شابة على سبيل المثال، وهي من متتبِّعي (Second Life) إنها شعرت بوخزِ فُقاعاتٍ على بشرتها عندما أدخلت تجسُّدها في جاكوزي (jacousi) افتراضي[6]!.

درستُ تلك الشابة الأخرى التي شعرت بـ «الاغتصاب» عندما أساء أحد سكان (Second Life) لتجسُّدِها؛ إذ انتهز فرصة قلة خبرة المنخرطة الجديدة، وأجلس تجسُّد الشابة على الكرة الملونة التي عرَّتْه، فوضعه على الفور في وضعية المضاجعة. ثم شاهدت الشابة القضيب الافتراضي لمضيفها يختفي في تجسُّدها. لو أنها كانت أكثر خبرة بقليل، لكانت قد تجنّبت الجلوس على كرة وردية، وكانت ستعرف أيضاً أنه من الممكن في أي وقت أن تقاطع مثل هذه التلاعبات بالضغط على مفتاح «المسافة». ولكن ولأنها لم تكن تعرف، شعرت أنها «تعرضت للاغتصاب». هل شعرَتْ بذلك؟ نحتاج هنا إلى أن نعترف بسلطة الصور وإلى أن نجعل تلك السلطة نسبية. لا علاقة لهذا الاغتصاب عبر الصورِ المتداخِلة بما كان يمكن أن يكون اغتصاباً حقيقياً. والدليل هو أن الضحية تحدثت على الفور مع مستخدِم الإنترنت عديم الضمير الذي كان مستمتعاً مع تجسُّده تبعاً تجربته. إن ادعاء -أو فقط فهم- أن صدمة الصور يمكن أن تُقارَن بالاعتداء الجسدي يعود إلى الخلط.

ليس لأن التجسّد يمثِّل مُستخدِمَه سيشعر هذا الأخير بما يحدث لتجسُّده كما لو أنه عاشه هو نفسه. في الواقع، ما يشعر به المستخدِم ليس من طبيعة المعاناة المتصوَّرة في الشخص الأول، ولكنها تُقارَن بالمعاناة التي يمكن أن تُستشعَر بوساطة التعاطف مع شخص ما قريب جداً يشكو منها. في الواقع، يحدث كل شيء في تلك اللحظة، كما لو كان التجسُّد هو طفلُ مستخدِم الإنترنت.

إن التجسُّد المكلَّف بتمثيلنا في الفضاءات الافتراضية له بالفعل هذه القطبية المزدوجة. عندما نوجهه ونعمل من خلاله، فهو يجسدنا. ولكن عندما يكون في حالة الشعور بالأحاسيس، يصير طفلنا. هذه هي

5 Pour d'autres exemples de telles situations, on peut consulter Tisseron (S.), Virtuel mon amour, penser, aimer et souffrir à l'ère des nouvelles technologies, Paris, Albin Michel, 2008

6 Ibid.

الطريقة التي يجب أن تفهم بها مقاصد الشابة حول الجاكوزي الافتراضي. عندما غاصت فيه بتجسُّدها، شعرت بوخز ذي طبيعة جسدية، لكنّ هذا الشعور لم يكن مباشراً كما لو كان المرء في هذا الموقف. كان شعوراً غير مباشر، يقارَن بذلك الذي يمكن أن تشعر به الأم عندما تضع طفلها في حمّامهِ، وهي ليست آمنة. تعْجَب من رؤيته سعيداً جدّاً، أو على العكس، عندما تراه يرتطِم فتتألم لأجله. بعبارة أخرى، كان هذا الإحساس من طبيعة التعاطف، وبالتحديد من طبيعة هذا الشكل الأساسي للتعاطف الذي أتخيّل فيه نفسي أشعر بنفس الشيء الذي أرى الآخر يشعر به. إن اللحظات التي تعاش بهذه الكثافة تترك بالفعل آثاراً في الذاكرة تحتاج فقط إلى أن تستيقظ من خلال مشهد بسيط لموقف يذكّر بها. أولئك الذين عانوا ذات يوم من آلة برد الأسنان عند طبيب أسنان سيفهمون هذا! إن رؤية شخص ما في هذه الحالة -أو في بعض الأحيان الخاصية البسيطة لصوت أداة الطبيب- كافية لإثارة الأحاسيس المؤلمة. لهذا السبب، وعلى الرغم من أن الشابة صاحبة الجاكوزي لم تخبرني أبداً عن هذا الأمر، أعتقد أنها عاشت «حقيقة» في الحياة الواقعية _ (in real life) كما يقال اليوم _الأحاسيس الحقيقية التي يسبّبُها الجاكوزي. ولو كان الأمر خلاف ذلك، كانت ستحس بمتعة أقل في الغطس بتجسُّدها.

بالنسبة إلى الشابة التي شعرت بـ «الاغتصاب» في (Second Life)، فيمكن للمرء أن يتصور أنها لم تُعانِ أبداً من اعتداء مماثل في الواقع. ولو كان الأمر كذلك، فمن المحتمل أن الأمر كان سيكون أكثر صعوبة بالنسبة إليها للتحدث عن ذلك، ما عدا أن تخيّلنا أنها قد تجاوزت هذه الصدمة تماماً. إن خاصية الصور التي تثير حالة صدمة في الواقع هي تلك التي تجعل المُشاهدِ يغوص بوحشية في ماضيه وتُعيق عمليات تفكيره. تستيقظ الأحاسيس والمشاعر المدفونة في لحظة الموقف الصادم، فتحتل واجهة المشهد النفسي، ويكون الخلط كليا بين الحاضر والماضي.

فوائد تفاعلات الحَكْي:

نرى أن الأدوار المسندة إلى أشكال التجسُّد تكاد تكون لانهائية. فالمسرح العائلي الصغير يتم إعادة إنشائه بحسب الإرادة، مع إمكانيةِ لعب المرء دوراً آخر غير دوره، وعكسِ الأجيال، وتمثيلِ النفس بجنس مغايِر... ويمكن لكل واحد أيضاً أن يضع أشخاصاً مفقودين عرفهم أو تخيلهم انطلاقاً مما قاله أقاربه. لم يعد المسرح الصغير للأحياء، بل مسرح العائدين والأشباح.

لكنّ حقيقةَ أن أشكال التجسد تجذِب اللاعبَ، ليكون متفرجاً على أفعاله الخاصة، لا يعني أن هذه الإمكانية تستخدَم في كل مرة. توجد في الواقع طريقتان مختلفتان جداً في اللعب: إحداهما تدمج أبعاد التجسُّد، بينما الأخرى تتجنب ذلك الدمج؛ إحداهما تعبئ انفعالات معقدة عن طريق تشجيع الهوية والتعاطف، بينما تؤكد

الطريقة الأخرى بالدرجة الأولى على الأحاسيس المتطرفة (بما في ذلك الضغط) والاستجابات الحركية السريعة.

في تفاعلات الحكْي، تكون الإثارات والأحاسيس أقل أهمية وتكون الاستجابة الجِسْمية أقلّ فورية: يفكر اللاعب قبل أن يتصرف. بالإضافة إلى ذلك، فإن العواطف المعنيّة تكون معقدة. إنها تتعلق بالتعريف، لكنها تتعلق أيضاً بالتعاطف؛ فاللاعب مدعو إلى أن يمْتلِك مشاعر «لأشكال تجسده» وأيضاً «معهم». المخاوف التي يتم إحضارها في اللعبة تقحم المنافسة والمبادرة. الهم السردي مركزي. يلعب اللاعب كواحد يقرأ رواية ويسعى إلى مسار مبادر. يحدث العكس في التفاعلات الحسية الحركية، فاللاعب يكون مشغولاً بشكل أساسي بمراقبة ظهور بعض الأشياء على شاشته، لكي يجعلها تختفي أو للاستيلاء عليها أو لتصنيفها. تكون الأحاسيس المتطرفة في المرتبة الأولى، والاستجابات الحسية الحركية منمذجه. تلعب العواطف المشاركة دوراً رئيساً في الضغط النفسي، فيكون العنف نرجسيّاً بالخصوص في الحد الذي يكون فيه الهدف هو إسقاط أكبر عدد ممكن من المخلوقات القابلة للتبديل. والانشغال بالحكي لا يحضر إلا قليلاً. هذه الطريقة في اللعب تثير وضع «محفِّز-استجابة» وتقترب من ألعاب الحظ والمال.

لعبة خلق هيكل ما تجعل هذين النوعين من التفاعلات يتناوبان، بينما نجد أن اللعبة المَرَضِيّة تتضمن فقط تدَخُّلَ التفاعلات الحسية الحركية. لذلك، عندما يريد اللاعب الهروب من موقف مقلق أو مؤلم، فإن أفضل طريقة لتحقيق ذلك هي التركيز على التفاعلات الحسية الحركية. يمكن أن يتعلق الأمر بمعاناة نفسية مرتبطة بالحياة الشخصية (حداد، قطيعة عاطفية، عنف مدرسي... إلخ) أو بالحياة الأسرية (طلاق الوالدين، اكتئاب أحد الوالدين... إلخ)، ولكن يمكن أن يخصَّ أيضاً معاناة نفسية ذات أصل داخلي مثل عدم احترام الذات أو الاكتئاب. وفي مطلق الأحوال، لم تعد اللعب مناسبة للبحث عن المتعة، ولكن لتجنب الاستياء.

على العكس من ذلك، فإن انشغال التجسّد يدعو اللاعب إلى الخروج من طريقة لعب قهرية ونمطية للدخول في طريقة أخرى تستعمل الحَكْي أكثر. وهذا هو السبب الذي يجعل من الأفضل للآباء والمدرسين والمعلمين والمعالِجين أن يدعوا الأطفال، كل بطريقته الخاصة، ليحكوا ما يفعلونه في ألعابهم. سيتعلم هؤلاء الأطفال دمج خبرات الألعاب في خطابهم، وسيفلتون من خطر لعب قهري مُنَمَّط مسبب للاضطراب النفسي، خطر ما يسمى أحياناً بِـ «التبعية». على الرغم من أن هذا المصطلح غير مناسب تماماً لوضع المراهق الذي لا شيء فيه ثابت، بل كل شيء فيه هو في طور البناء.

خلاصة:

نرى أن فضاءات اللقاءات الجديدة لا تخلق فقط ديناميات علائقية مختلفة، بل تخلق أيضاً اقتصادات جديدة لتقدير الذات تجعلها على الخصوص جذابة. ومع ذلك، هناك تهديد يترصد الذات. في هذه الفضاءات التواصلية الجديدة المفتوحة على الإنترنت، لا يتم مسح أي شيء على الإطلاق وينتشر كل شيء بسرعة كبيرة، وأحياناً دون معرفة المستخدِمين أنفسِهم! يجد البعض، على سبيل المثال، أن ما يكتبونه على «ملفهم الشخصي» تستخدمه محركات البحث لتزودهم بالإعلانات المستهدفة. إضافة إلى ذلك، فإن المعلومات المقدمة إلى صديق واحد يمكن أن تصل تدريجياً إلى شخص خبيث. هكذا، فصورة شاب كان يشرب الخمر أكثر من اللازم قليلاً، وضعها رفيقه في الشرب على الإنترنت، سيجدها بعد عام عند صاحب العمل الذي يُشغِّله.

نرى باختصار، أن خطر الإنترنت، مع هذه الشبكات الجديدة، لا يكمُن فقط في مراقبة كل واحد من قبل نفود مركزي، ولكن أيضاً في مراقبة كل مواطن من طرف الشركات الخاصة، لأغراض الحماية أو التجارة ... بل يَكْمُن في مراقبة كل واحد من قِبَل كل الآخرين: مراقبة أطفال من قبل آبائهم وموظفين من قبل رئيسهم وأزواج أو زوجات يُشتَبَه في أنهم خائنون من قبل أزواجهم... إلخ.

لهذا السبب، من الأهمية بمكان أن يعي كل مستخدِم للشبكات الجديدة هذه المشاكل ويفكِّر مليّاً فيما يريد أن يقدمه من معلوماته الشخصية. يجب لمساعدتِه أن يحمل كل جهاز كمبيوتر هذا التسجيل: «انتباه: كل ما تضعه هنا يمكن أن يُتداولَ في المجال العام!» علاوة على ذلك، فإن إمكانية قيام كل واحد بمسح المعلومات التي قدمها على الإنترنت ليست فقط مشكلة تتعلق بالحرية العامة، بل هي أيضاً شرط لبقاء النظام. في الواقع، إن إرضاء الرغبة في إظهار جوانب معينة من الذات كانت تعد في السابق حميمية للتحقق منها لدى الآخرين يفترض أن تكون الرغبة في الحميمية مشبَعة. يمكننا أن نقول هذا بتعبير آخر: لكي يرغب الناس في إظهار أنفسهم، يجب أن يكونوا قادرين على الإخفاء قَدْرَ ما يريدون. هذا هو الحق الذي يجب أن يوضع. فمستخدِمو الإنترنت الذين يتزايدون أكثر فأكثر يشعرون بالحاجة إلى هذا. أمام البرامج التي تهدد الحريات، من الضروري تصور ما يحميهم.

بشكل عام، لم تعد مشكلة التكنولوجيات الجديدة هي مشكلة الهوة الاجتماعية، أو حتى الهوة بين الأجيال. إنها هوة في الاستخدام، توجد بين المستخدِمين القادرين على اتخاذ المسافة مع هذه التقنيات الجديدة من ناحية، والمستخدِمين غير القادرين على ذلك من ناحية أخرى. في الجانب الأول، نجد المراهقين الذين يستفيدون من محيط يحذِّرُهم من فخاخ الإنترنت ويصاحبُهم ويقدِّر اكتشافاتهم. أما مجموعة المستخدِمين

الذين لا يتخذون تلك المسافة، فتتشكل من البالغين الذين يجهلون -بل يحتقرون- التكنولوجيات الجديدة، ومن المراهقين من أوساط محرومة لا يحصلون على الدعم، ناهيك عن حرمانهم من الاعتراف بهم.

لمكافحة هذا الانقسام، تلعب البنيات التعليمية والجماعات العامة دوراً رئيساً. الأولى، يجب أن تعطي المرجعيات النظرية والتطبيقية اللازمة. تتعلق المرجعيات النظرية بالنماذج الاقتصادية وتسويق وسائل الإعلام المختلفة (ألعاب الفيديو، الفيسبوك، اليوتيوب) بالإضافة إلى خصوصياتها. أما المرجعيات التطبيقية، فتتعلق على وجه الخصوص بالحق في الصورة، وبالفرق بين الفضاء الخاص والفضاء العام مع الحق في الحميمية. والحال أن القواعد الأساسية الثلاث للإنترنت هي: كل ما يوضع في الإنترنت يمكن أن يقع في المجال العام، كل ما يتم وضعه سيبقى إلى الأبد، وكل ما نجده فيه مشكوك فيه ويتطلب أن نواجهه مع مصادر أخرى.

أخيراً، يجب أن تعمل البنيات التعليمية، بالعلاقة مع الجماعات العامة، على تثمين إنتاج صور الشباب وتسهيل التبادلات حولها بين الأجيال. ويمكن القيام بذلك، على سبيل المثال، من خلال إنشاء مهرجانات أفلام تقام للهاتف المحمول أو عن طريق الالتقاط في الفضاءات الافتراضية المُسمّاة (Machinima) على مستوى المؤسسات التعليمية والمدن والمقاطعات الترابية. إن الاعتراف بإنتاجات صور الشبان وتثمينها يعدان اليوم رافعة أساسية لمكافحة خطر هوة استخدام التقنيات الجديدة، سواء منها الاجتماعية أو تلك المتعلقة بالأجيال.

قائمة المراجع:

Baumeister, R.F. (1986). Public Self and Private Self, New York: Springer-Verlag.

Bonnet, G. (2005). Voir, être vu: figures de l'exhibitionnisme aujourd'hui, Paris: PUF.

Boyd, D. (2007). "Why youth (heart) social network S Cities: the rol of networked. publics in teenage social life", in Youth, Identity and Digital Media, Cambridge, MAMIT Press.

Cardon, D. (2008). http://www.internetactu.net/2008/02/01/le-design-de-la-visibiliteun-essai-de-typologie-du-web-20/-

Cardon, D. (2000). "Réunions à distance. La place du son, de l'image et des données", in D. Thierry (éd.), Nouvelles technologies de communication. Nouveaux usages ?

Cardon, D. (2008). "Les réseaux sociaux de l'Internet", Réseaux, n°152.

Cardon, D. (2009). "Web 2.0", Réseaux, n°154.

Foessel, M. (2008). La privatisation de l'intime. Paris: Seuil.

Goffman, E. (1959). La mise en scène de la vie quotidienne, Paris: Éditions de Minuit, 1973.

Granovetter, M. (1973) Strength of weak ties. Publication: "The nature of economic relationships", in Swedberg (ed.), Explorations in Economic Sociology, New York,

Russell Sage Press, 1993, pp. 3-41. Parution en français: Sociologie économique, Paris, Seuil, 2008.

Herault, A. & Molinier, P. (2009). Les caractéristiques de la communication sociale via Internet, Réseaux Internet et lien social, Empan, 76, Toulouse: érès.

Honneth, A. (2006). La Réification. Petit traité de théorie critique, Paris, Gallimard.

Klein, A. (éd.) (2007) Objectif Blogs ! Exploration dynamique de la blogosphère. Paris: L'Harmattan.

Kohut, H. (1973), Le Soi, Paris: PUF, 1978.

Lasch, C. (1979). The culture of narcissism, American Life in an Age of Diminishing Expectations. New York, London: WW Norton and Company.

Tisseron, S. (2001), L'intimité surexposée, Paris, Ramsay. Réédition Hachette Littératures, 2002.

Tisseron, S. (2008a), Qui a peur de jeux vidéo ?, Paris: Albin Michel.

Tisseron, S. (2008b), Virtuel mon amour: penser, aimer et souffrir à l'ère des nouvelles technologies, Paris: Albin Michel.

http://digitalyouth.ischool.berkeley.edu/report. Final report

MominounWithoutBorders

Mominoun

@ Mominoun_sm

مؤمنون بلا حدود
Mominoun Without Borders
للدراسات والأبحاث www.mominoun.com

info@mominoun.com
www.mominoun.com

All rights reserved © 2021

جميع الحقوق محفوظة © 2021