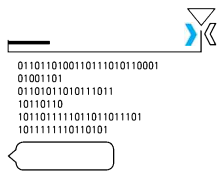
الحياة الرقمية



الثقافة والسلطة والتغير الاجتماعي في عصر الإنترنت

توماس فيرنون ريد

نقلته إلى العربية

نشوى ماهر كرم الله

العبيكان
Obeikan

Original Title
Digitized Lives
Culture, Power, and Social Change in the Internet Era

Author:
T.V. REED

Copyright © 2014 Thomas Vernon Reed
ISBN-10: 0415819318 **ISBN-13**: 978-0415819312
All rights reserved. Authorized translation from the English language edition

Published by Routledge, New York, (USA)

حقوق الطبعة العربية محفوظة للعبيكان بالتعاقد مع روتليدج الولايات المتحدة الأمريكية.

© العبيكان 2016 ـ 1437

ح **شركة العبيكان للتعليم، 1438 هـ**

فهرسة مكتبة الملك فهد الوطنية أثناء النشر

ريد، تي ڤي

الحياة الرقمية/ تي ڤي ريد؛ نشوى ماهر كرم الله -

الرياض 1438 هـ

374 ص؛ 16.5×24 سم ردمك: 978-603-509-092-6

1- مواقع التواصل الاجتماعي. 2- الإنترنت-الجوانب

الاجتماعية أ. كرم الله، نشوى ماهر (مترجم)

ب. العنوان ديوي: 051 رقم الإيداع: 1438 / 8668

الطبعة العربية الأولى 1438هـ - 2017م

نشر وتوزيع العبيكان

المملكة العربية السعودية - الرياض -

طريق الملك فهد - مقابل برج المملكة

هاتف: 4808654 فاكس: 4808095

ص.ب: 67622 الرياض 11517

www.obeikanpublishing.com

جميع الحقوق محفوظة. ولا يسمح بإعادة إصدار هذا الكتاب أو نقله ڤي أي شكل أو واسطة، سواء أكانت إلكترونية أو ميكانيكية، بما ڤي ذلك التصوير بالنسخ «فوتوكوبي»، أو التسجيل، أو التخزين والاسترجاع، دون إذن خطي من الناشر.

قائمة المحتويات

تمهيد: لماذا تشتري هذا الكتاب؟ 9

شكر وتقدير 17

الفصل الأول: كيف نفهم الثقافات الرقمية؟ 19

هل تُطوِّعنا التقنية أكثر ممَّا نُطوِّعها؟ الحتمية التقنية مقابل التحليل الثقافي التقني 33

مكوِّنات تحليل الثقافة الرقمية 39

هل يوجد فاصل بين العالم الافتراضي والعالم الحقيقي؟ 46

ارتباك مطلق 55

ماذا يعني الاسم؟ دراسات الوسائط الجديدة، الفضاء الإلكتروني، الثقافة الرقمية 57

الفصل الثاني: كيف يُصنع العالم الرقمي؟ 67

تاريخ الإنترنت الغريب 69

من الحالمين إلى أرض الواقع: إنتاج المواد الرقمية 81

الإنتاج عن طريق الاستهلاك؟ المستهلك المشارك في الإنتاج PROSUMER والهوية التفاعلية 88

غرف التواصل (الدردشة) النظيفة أو الطواحين الشيطانية المظلمة. الإنتاج السام، والنفايات الإلكترونية، والعدالة البيئية 91

الفصل الثالث: مَن نحن على شبكة الإنترنت؟ 103

هل الحياة على شبكة الإنترنت حفلة تنكُّرية؟ 106

هل عملت شبكة الإنترنت على قتل الخصوصية؟ 112

هل نتحوَّل إلى كائنات إلكترونية خارقة تفوق البشر؟ 125

إخفاء الهوية، وإزالة التثبيط والدمى المتحركة، يا للهول! 132

هل تُعَدُّ المجتمعات الافتراضية مجتمعات حقيقية؟ 137

ما مقدار الحياة الافتراضية المناسب لنا؟ 139

الهيمنة، والإمبريالية الثقافية، و/ أو التنوع الرقمي 143

الفصل الرابع: هل الجميع متساوون على شبكة الإنترنت؟ 149

موقع الذات الافتراضي 152

هل تُعَدُّ شبكة الإنترنت رجلًا؟ جندرة الفضاءات الإلكترونية 158

هل شبكة الإنترنت مصابة بعمى الألوان؟ مظاهر التمييز العنصري الإلكتروني 169

مَن الذي تَعُدُّهُ الفضاءات الإلكترونية سليمًا أو مُعوَّقًا؟ تسهيل الوصول إلى التقنيات، أو منع الوصول إليها 179

الفصل الخامس: الرغبة الرقمية 189

التربية الجنسية الافتراضية الحقيقية 192

الممارسة الجنسية الرقمية: تنوع الجنس الإلكتروني 193

تعميم الإباحية 196

تجارة الجنس الرقمية 202

ما مدى غرابة الفضاءات الإلكترونية؟ الممارسات الجنسية البديلة في

الفضاءات الإلكترونية 204

الفصل السادس: هل شبكة الإنترنت منحازة سياسيًّا؟ 209

مواطنون إلكترونيون. التصويت بوساطة شبكة الإنترنت، وتسييس الإنترنت، والديموقراطية التشاركية 212

هل يمكن لمواقع التواصل الاجتماعي أن تُسقِط حكومات؟ 217

هل هو عمل سياسي شعبي على شبكة الإنترنت أم أنه كسل سياسي؟ 220

القرصنة، ونشر التسريبات على شبكة الإنترنت، والإرهاب الإلكتروني 232

فنون الاحتجاج الرقمية 237

الفصل السابع: هل تجعلنا الألعاب الرقمية موسومين بالعنف أو مهوسين بالجنس، أم أنها ستُنقِذ العالَم؟ 243

ما تأثير اللعبة؟ نظريات اللعب 246

ما الذي تُعلِّمه الألعاب؟ 248

هل تجعل ألعاب الفيديو اللاعبين يتسمون بالعنف؟ 250

الترفيه العسكري الرقمي 253

ألعاب التمييز الجنسي والعنصري 260

هل يمكن لألعاب الفيديو أن تُنقِذ العالَم؟ 273

الفصل الثامن: هل يزداد الأطفال غباءً كلما ازدادت هواتفهم ذكاءً؟ 277

هل يتعلم أطفالنا رقميًّا؟ 280

هل تُعَدُّ المعرفة سلعةً أم حقًّا إنسانيًّا؟ الدورات الضخمة المفتوحة على شبكة الإنترنت (MOOCs)، واحتكار المعلومات، والنشر العلمي 293

الفصل التاسع: مَن المتصل بالإنترنت في العالَم؟ 303

شبكة المعلومات العالمية ليست كذلك 305

مَن يحتاج إلى شبكة الإنترنت؟ 308

من الفجوات الرقمية إلى تقنيات الضم الاجتماعي 312

هل يجب جعل الناس كافةً وكل شيء على شبكة الإنترنت؟ 320

أهمية العالَم الرقمي 326

الفصل العاشر: الصخب الدعائي والأمل والمستقبَلات الرقمية الممكنة 329

مسرد المصطلحات 337

فهرس المصطلحات 369

الحياة الرقمية

عملت شبكة الإنترنت وما يرتبط بها من تقنية الاتصالات على تغيير نمط حياة الملايين حول الكرة الأرضية بصورة جذرية في زمن قصير جدًّا. ولكن، ما طبيعة التأثير الذي أحدثته؟ يحاول هذا الكتاب Digitized Lives –في فصوله التي تبحث في الكثير من القضايا المهمة، مثل: الجنس، والسياسة، والتعليم، والعرق، وعلاقات النوع، والبيئة، وحركات الاحتجاج الاجتماعي– الإجابة عن الأسئلة المحورية الآتية:

- ما الجديد حقًّا فيما يُسمَّى «الوسائط الجديدة»؟
- ما الصخب الدعائي المحض؟
- كيف جعلت تقنية الاتصال الرقمية حياتنا أكثر يسرًا أو عسرًا؟
- كيف يمكن لهذه الوسائط والتقنية والممارسات أن تُسهِم في إيجاد مشهد ثقافي أغنى ومجتمع أكثر ديمومة؟

بالرغم من أن توماس فيرنون ريد T. V. Reed يجول في أدبيات هذه الموضوعات بالغة الاتساع المتناقضة في أغلب الأحيان، فإنه يتجنب الصخب الدعائي للتقنية والرؤية التشاؤمية لها، ويعرض مناقشات موجزة بارعة ثاقبة تُبيِّن كيف يُؤثِّر الاتصال الرقمي في حياتنا، ويعيد تشكيل القضايا الاجتماعية الكبرى في عصرنا هذا.

يناقش الكتاب مسألة مهمة مفادها أن فهم الثقافة الرقمية يعني استشراف ما وراء سطح الأجهزة التقنية اللامع لطرح أسئلة أعمق عن كيفية الإفادة من وسائل التقنية في إيجاد عالَم أكثر عدلًا؛ اجتماعيًّا، واقتصاديًّا، وسياسيًّا. ويمكن تعرُّف المزيد عن هذه المسألة بزيارة الموقع الإلكتروني الآتي: culturalpolitics.net/digital___cultures.

يُذكَر أن ريد هو أستاذ الدراسات الإنجليزية والأمريكية البارز في جامعة واشنطن الرسمية، والأستاذ الزائر المتميز في جامعتي يورك وتورونتو، ومُؤلِّف كتاب «فن الاحتجاج: الثقافة والنشاط السياسي من حركة الحقوق المدنية إلى شوارع سياتل»

The Art of Protest: Culture and Activism from the Civil Rights Movement to the Streets of Seattle.

تمهيد: لماذا تشتري هذا الكتاب؟

هل تواصل أحد معك عن طريق شبكة «تويتر»، والمُدوَّنات، وموقع «اليوتيوب»، و«كيندل»[1]؟ هل تفاعلت مع الآخرين، وتلقيت منهم نصوصًا، أو أُرسِلت إليك صور إباحية بوساطة الهاتف الخلوي، أو وصلتك معلومات عن طريق موقع «ويكيبيديا» ومواقع التواصل الاجتماعي بصورة أوصلتك إلى حافة الجنون؟ هل سئمت من كثرة ما قيل لك بأن التقنية الرقمية ستحل مشكلات العالَم كلها، أو أنها ستعمل على زوال الحضارة وفنائها؟ هل تريد أن تفهم هذه المسائل الرقمية جميعًا من دون دعاية مُبالَغ فيها، أو خوف منها، أو رطانة مصطلحات معقدة؟ إذن، هذا هو الكتاب المناسب لك.

تحرص الكثير من الكتب على ذكر تفاصيل كل شيء عن شبكة الإنترنت وتقنية الاتصالات الجديدة، ولكن معظمها يُصنَّف ضمن واحدة من فئات ثلاث. وأكثر هذه الفئات شيوعًا هي الكتب التعليمية «كيف... » التي تتناول أساليب استخدام التقنية خطوة خطوة. صحيح أن هذه النوعية من الكتب سرعان ما تصبح قديمة، بيد أنها يمكن أن تكون مفيدة، حتى عندما تسمي قُرَّاءها مبتدئين. أمَّا الفئة الثانية فيكتبها -بصورة يشوبها الغلو- أُناس مُتيَّمون بالتقنية الجديدة، أو مرعوبون منها إلى حدٍّ يجعلهم يبالغون كثيرًا في تأثيرها إيجابًا أو سلبًا. وأمَّا الفئة الثالثة من هذه الكتب فيكتبها الخبراء الذين يتناولون بصورة عامة موضوعات وتفاصيل أكثر ممَّا يحتاج معظمنا إلى معرفتها عن هذه التقنية الجديدة، بلغة تبدو أشبه بلغة كوكب آخر (كوكب

(1) كيندل (kindle): وسيلة لتحميل النصوص المقروءة تشبه مُشغِّل الموسيقى، وتعمل على تشغيل نصوص مقروءة. المترجمة

غريبي الأطوار[2] تحديدًا، وهو كوكب أحبه، وأزوره كثيرًا، لكنني لا أعيش عليه). والحقيقة أن هذه الفئة هي وحدها التي تربطها صلة بأهدافي في هذا الكتاب؛ وذلك أن الكثير من مُؤلَّفات الخبراء هذه على قدر كبير من الأهمية، ولولاها ما كان لهذا الكتاب أن يرى النور. غير أنها ليست مُوجَّهة لعامة الناس، وإنما تستهدف مجتمعًا يقتصر -إلى حدٍّ ما- على الباحثين ودارسي الاتصالات المُتقدِّمة، لا أمثالنا من القُرَّاء العاديين.

بالرغم من ذلك، فإن هذا الكتاب مختلف. فما أود عمله هو تقديم إطار عمل للقُرَّاء يتيح لهم التفكير في أسئلة، مثل: لماذا نستخدم هذه التقنية أصلًا؟ ماذا تفعل الوسائط الجديدة بعقولنا، وحياتنا الجنسية، وتفاعل الآباء مع أبنائهم، وبنظمنا السياسية والتعليمية، وهوياتنا فرادى وجماعات؟ أي، كيف تتواءم هذه التقنية الجديدة داخل الصورة الكبرى للمجتمع والثقافة في القرن الواحد والعشرين؟ لا يُعنى كتابنا هذا بالبرامج والتطبيقات والأدوات التي تتحرك على شاشة الحاسوب بقدر عنايته بطرح الأسئلة المستمرة -بلغة عمادها الوضوح والخلو من المصطلحات المعقدة قدر الإمكان- عمَّا يمكننا عمله حيال هذه التقنية، وما يتعيَّن علينا فعله تجاهها، وكيف يمكننا التحكم فيها بدلًا من جعلها تتحكم فينا.

لا شكَّ في أننا جميعًا نعي أن الإنترنت ومجموعة الأجهزة والمنصات الرقمية الجديدة التي تتغير باستمرار تُغيِّر العالَم وتُغيِّرنا، لكن معظمنا ليس متأكدًا تمامًا من كُنْه هذه التغيرات، وما إذا كانت تُفضي إلى الأفضل أو الأسوأ. والمُؤكَّد أن صدق كل مَن يخبرك أنه يعرف على وجه اليقين ما قد تعنيه هذه التغيرات يُماثِل صدق البريد الإلكتروني الذي يأتيك من شخص لا تعرفه، ويريدك أن تساعده على تحويل مبلغ

(2) كوكب غريبي الأطوار (Geek planet): كوكب خيالي يوصف مَن ينتمون إليه بأنهم لا يواكبون المستجدات، ولا يحبون تغيير ما درجوا عليه. المترجمة.

مليون دولار يملكه إلى حسابك المصرفي. فمنذ فجر عصر الإنترنت، يوجد صراع بين مَن يرهبون التقنية ومَن يعشقونها، يتمثَّل في التناقض بين كتاب نيل بوستمان (Neil Postman) الموغِل في التشاؤم تجاه التقنية (1993) وكتاب نيقولاس نيغروبونتي (Nicholas Negroponte) المتفائل جدًّا في أن تكون رقميًّا (1995). ولتجنب الوقوع في رحى هذين الرأيين المتناقضين، يسعى كتابنا هذا إلى دراسة بعض ما يحدث حقًّا في الفضاءات الرقمية؛ بأخذ كلٍّ من المخاطر والمتع في الحسبان.

إن طرح هذه الأسئلة بالنسبة إلى كثير من مستخدمي العالَم الرقمي، الذين يتجاوز عددهم الآن ملياري شخص، يشبه محاولة سمكة إبداء رأيها فيما يخص المياه؛ فالماء للسمكة أمر مُسلَّم به؛ لأنه المكان الذي تعيش فيه، ولكن نوع الماء هو مسألة مهمة تتوقف عليها صحة السمكة. وبالمثل، فهل من المهم لنا التفكير في نوع الثقافة الرقمية، ومحاولة التمييز بين مجاري المياه النقية والملوثة والسامة، ومحاولة جعل الأمور أقل قتامة وأكثر شفافية؟

يقال إن الكاتبة الحداثية الشهيرة غيرترود شتاين (Gertrude Stein) قد سألها حبيبها –وهي على فراش الموت– السؤال الميتافيزيقي المحتمل: غيرترود، ما الإجابة؟ فقالت: وما السؤال؟ وأنا أتفق مع شتاين في هذا الحوار؛ إذ إنني أعتقد أن الأسئلة الجيدة في كثير من الأحيان أهم من الإجابات. وعلى هذا، أود أن يدخل قُرَّاء هذا الكتاب في حوار عن كيفية التفكير بإمعان ودقة أكبر في هذه القوى الجديدة التي أطلقناها في هذا العالَم، وقد حاولت تحديد بعض الأسئلة الأساسية التي تساعدك على الوصول إلى استنتاجاتك الشخصية المتعلقة بكيفية مشاركتك فيما تُقدِّمه الثقافات الرقمية الجديدة، (أو أحيانًا هروبك بحكمة منه). ولكاتب الخيال العلمي البارز تيودور ستورجين (Theodore Sturgeon) شعار ينبغي أن يحفظه كثير منَّا عن ظهر قلب، هو: «اسأل السؤال التالي: ما معنى ذلك؟ سؤال جيد». إن أحد معاني ذلك

في رأيي هو أن تسأل دائمًا السؤال الذي يتجاوز ما تعتقد أنك تعرفه حقًّا، وهذا ما أتمنى أن يُفضي بك سؤالي إليه؛ اسأل سؤالًا تاليًا لم نُفكِّر فيه أنا أو أنت بعدُ.

إن أحد الأسئلة التي تُطرَح غالبًا عن وسائط الاتصال الجديدة يدور حول ما إذا كانت تعمل على إيجاد «فجوة جيلية» جديدة بين الكبار والشباب، بين أفراد العالَم «الرقمي» أو جيل الحاسوب وجيل الإشارات التناظرية[3]؛ فإذا كنت أيها القارئ تحت سن الثلاثين فإنك تكون قد نشأت وهذه الأجهزة الرقمية قد صارت جزءًا أصيلًا تمامًا من حياتك؛ أي إنك ممَّن يُسميهم بعض الباحثين «مواطنين رقميين» في مقابل «المهاجرين الرقميين» الذين وصلوا إلى الوسائط الجديدة وهم كبار. والحقيقة أن «المواطنين الرقميين» ليسوا جميعًا من صغار السن؛ إذ توجد مظاهر للثقافة الرقمية عمرها عقود عدَّة اليوم. وبالمثل، فليس «المهاجرون الرقميون» جميعًا أكبر سنًّا؛ إذ لم ينشأ الشباب كافةً وسط الأجهزة الرقمية. وعلى كلٍّ، فلتمييز «المواطنين الرقميين» من «المهاجرين الرقميين» بُعْدٌ عمري، والمهم هو التمييز نفسه. فكِّر في الأمر من زاوية التحدث باللغة الأم، فإذا كنت قد نشأت غارقًا في الثقافة الرقمية، وأصبحت تتحدث اللغة الرقمية بطلاقة طبيعية، فهذا يعني أنك اكتسبت خبرة تختلف عمَّن ورد الثقافة الرقمية بعدما قضى سنوات عدَّة في عصر ما قبل الإنترنت.

لقد حقَّق كثير من «المهاجرين الرقميين» نجاحًا ملحوظًا في استخدام الوسائط الرقمية الجديدة، ويمكن تشبيه هؤلاء بمَن صاروا يتحدثون لغةً ثانيةً بطلاقة، لكنهم لن يصلوا أبدًا إلى مستوى مَن يتحدثون اللغة الأم. وعلى هذا، فمَن كان مِن قُرَّاء هذا الكتاب تحت سن الثلاثين، فقد يفهم بعض الأمور المتعلقة بالحياة الرقمية التي لن يستطيع أن يدرك كُنْهها تمامًا مَن تعدَّى سن الثلاثين من الآباء والمعلمين.

(3) إشارات كان يعمل بها الهاتف والمذياع والتلفاز قبل ظهور الأقمار الصناعية. المترجمة.

من ناحية أخرى، يملك «المهاجرون الرقميون» معرفة يفتقر إليها «المواطنون الرقميون»، أعني بذلك معرفة الأيام الخوالي (قبل عصر الإنترنت) التي قد تتيح لهم رؤية بعض الأمور الخاصة بالثقافة الرقمية التي لا يراها «المواطنون الرقميون» بالوضوح نفسه. وعلى كل حال، أرجو أن يثير هذا الكتاب حوارات بين الأجيال عن إيجابيات الخبرات الرقمية المختلفة وسلبياتها.

إن من الأسئلة الأساسية التي سنعود إليها مرارًا وتكرارًا عند دراسة الوسائط الجديدة المختلفة والثقافات المحيطة بها: ما الجديد حقًّا هنا؟ ما الشيء الذي لا يُعَدُّ جديدًا؟ لكي تفهم ما هو جديد حقًّا، في مقابل ما يبدو جديدًا، أو ما تُجرى له دعاية مكثفة جديدة؛ يتعيَّن عليك أن تعرف ما كان موجودًا من قبلُ، (أو أن تعرف – على الأقل– أكثر عن العالَم قبل الرقمي)، ثم تعرف أهمية مَن نشؤوا قبل عصر الإنترنت. وفيما يخص كل مَن كُلِّف بقراءة هذا الكتاب في صف دراسي (سواء من المواطنين، أو من المهاجرين)، إذا لم تعجبك أسئلة مُعلِّمك، أو أسئلتي، فاطرح أسئلتك، فهذا يا سيدي ليس كتابًا مدرسيًّا يعرض وقائع مجردة أو حقائق علمية، وإنما كتاب يعرض مجموعة من الأمور والقضايا التي تثير التفكير والمناقشة.

يبحث الفصل الأول في مسائل الحتمية التقنية، ويثير قضايا تتناول مدى إسهام التقنية في التأسيس لحياة مستقلة بعيدًا عن سيطرة البشر، ويعرض لبعض المصطلحات الأساسية التي تفيد في التفكير في علاقة التقنية بالثقافة، والتي تصف بعض الأساليب التي يتعيَّن على القُرَّاء فيها اتباع طريقة الباحثين في الثقافة الرقمية فيما يخص رصد التأثير الاجتماعي للوسائط الجديدة.

أمَّا الفصل الثاني فيتناول مسألة القوى، والعوامل التي تجعل الثقافة الرقمية ممكنة، والتي نغفلها كثيرًا، وعملية الإنتاج التي تصنع الأدوات والشبكات التي تحمل المواد الثقافية الرقمية إلى مختلف أنحاء العالَم. يتناول هذا الفصل أيضًا جزءًا خفيًّا

آخرَ من الثقافة الرقمية، هو الدمار البيئي الناجم عن إنتاج أدوات الاتصال الرقمية، واستخدامها، والتخلص منها.

وأمَّا الفصل الثالث فيتناول واحدًا من أكثر جوانب الثقافة الرقمية عُرضةً للنقاش، هو تأثير هذه الثقافة في الهوية الفردية والجماعية، ويشمل ذلك قضايا انتحال الشخصيات في الفضاء الإلكتروني (التظاهر بأنك شخص آخر)، وفقدان الخصوصية في مجتمع مراقب شبكيًّا بصورة كبيرة، وفكرة أننا نتحوَّل إلى كائنات «ما بعد البشر post–human»، وإلى «سايبورغ» (نصف بشرية، ونصف إلكترونية رقمية).

ويستمر الفصل الرابع في مناقشة مسألة الهوية بالنظر تحديدًا في كيف أعادت الثقافات الرقمية تشكيل مسائل النوع الاجتماعي –الجندر– والعرق والقدرة أو عدم القدرة البدنية، وما إذا كان العالَم الافتراضي يُفضي إلى إيجاد مساواة اجتماعية أكبر أم لا. في حين يتناول الفصل الخامس مسألة متعددة الجوانب تُؤثِّر فيها فضاءات الوسائط الجديدة، هي النشاط الجنسي؛ إذ يبحث في التربية الجنسية على شبكة الإنترنت، والممارسات الجنسية الإلكترونية المختلفة، والقضايا المتصلة بالصور والأفلام الإباحية التي تعرض بوساطة هذه الشبكة، وكذا الممارسات الجنسية البديلة على الشبكة نفسها.

وأمَّا الفصل السادس فيعرض لمجموعة متنوعة من الأساليب التي أعادت بها التقنية الرقمية تكوين ممارسات الثقافة السياسية، من الأحزاب الرئيسة إلى حركات الاحتجاج الاجتماعية المنشقة، والثوريين، إلى الإرهابيين. ويعرض الفصل السابع للألعاب الحاسوبية وما تثيره من جدل وخلافات، بدءًا بالمزاعم التي تدَّعي أنها تشجع العنف الأخرق، وانتهاءً بهؤلاء الذين يرون أن هذه الألعاب يمكن استخدامها على نحوٍ إبداعي في حل كثير من مشكلات العالَم. يبحث هذا الفصل أيضًا في الطرائق التي

تُسهِم بها الألعاب الإلكترونية في الظاهرة المعروفة باسم عسكرة الألعاب، وزيادة دمج الثقافة الشعبية وخلطها بالصبغة العسكرية.

يعرض الفصل الثامن لمجال آخر مثير للجدل أيضًا، هو تأثير التقنية الرقمية الكبير في مجال التعليم، بدءًا بمرحلة ما قبل المدرسة، مرورًا بمرحلة التخرُّج في المدرسة، وانتهاءً بالعالَم الأوسع والتعلُّم مدى الحياة. في حين يناقش الفصل التاسع السؤال الرئيس الآتي: أيُّ الأشخاص يمكنه الوصول إلى الثقافة الرقمية اليوم، وأيُّهم لا يمكنه ذلك؟ وأسباب هذا أو ذاك، ويشمل ذلك عدم مشاركة بعض الناس عمدًا -بعد تفكير عميق- في العالَم الرقمي. أمَّا الفصل العاشر فيعرض لمحة موجزة عن التطورات المستقبلية المحتملة للتقنية الرقمية التي ستُوفِّر إمكانات وتحديات جديدة للوصول إلى ثراء ثقافي أكثر عمقًا، وعدالة اجتماعية أكبر في هذا العالَم.

شكر وتقدير

هذا الكتاب هو ثمرة سنوات طوال من تدريس مقررات في الثقافة الرقمية لطلبة جامعة واشنطن الرسمية (بولمان)، وجامعة يورك (تورونتو). وقد أسهم هؤلاء الطلبة إسهامًا كبيرًا في ظهور هذا الكتاب إلى العلن، فلهم منِّي كل الشكر على ما تعلَّمته منهم.

أود أن أشكر أيضًا الأشخاص الذين قرؤوا المخطوطة كاملةً، أو أجزاءً منها، وقدَّموا مقترحات قيِّمة. والشكر أيضًا موصول لمَن لا أعرف أسماءهم ممَّن يعملون خلف الكاميرا، الذين أسهموا في الجهد الجماعي، وإخراج هذا العمل وإثرائه. فشكرًا لهم جميعًا.

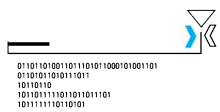
الموقع الإلكتروني المصاحب

لهذا الكتاب موقع إلكتروني (culturalpolitics.net/digital___cultures) يضم ثبتًا للمراجع يشمل الكتب والمقالات والمواقع ذات الصلة لاستكشاف أوسع لقضايا الثقافة الرقمية الأساسية، وجدولًا زمنيًّا لتطور الثقافات الرقمية. والموقع الإلكتروني هذا هو مصدر للمعلومات، وتذكير بأن هذا الكتاب لم يسعه إلَّا أن يُقدِّم موضوعات تستحق فهمًا أعمقَ. يشتمل الموقع أيضًا على قسم للردود بحيث يمكنك أن ترسل إليَّ أيَّ تعليقات، أو أسئلة مفصلة عن الكتاب، أو عن قضايا الثقافة الرقمية. وكلي أمل في الحصول على تغذية راجعة منكم (في معظم الأحيان)، مُقدِّرًا لكم ذلك.

الفصل 1

كيف نفهم الثقافات الرقمية؟

أساليب للفهم باستخدام مصفوفة الثقافة ــ التقنية



«الحاسوب سريع ودقيق وغبي على نحوٍ يفوق التصور. والإنسان بطيء وغير دقيق وشديد الذكاء بصورة تفوق التصور. والاثنان معًا يُمثِّلان قوة هائلة لا يمكن تخيُّلها».

ليو تشيرن Leo Cherne، مؤتمر اكتشف أمريكا، بروكسل، يونيو/ حزيران، 1968م.

- هل تُطوِّعنا التقنية أكثر ممَّا نُطوِّعها؟ الحتمية التقنية مقابل التحليل الثقافي التقني.
- عناصر تحليل الثقافة الرقمية.
- هل يوجد فاصل بين العالَم الافتراضي والعالَم الحقيقي؟
- ارتباك مطلق.
- ماذا يعني الاسم؟ دراسات الوسائط الجديدة، الفضاء الإلكتروني، الثقافة الرقمية... .

تحتوي شبكة الإنترنت على خضم واسع -بصورة تفوق الخيال- من المعلومات التي تُغيِّر كثيرًا مدى الاتصال الإنساني وطبيعته، وهي لا تُخفِّض تكلفة الاتصال، وتُيسِّر قطع المسافات التي ما زال عبورها مستحيلًا حتى اليوم فحسب، بل تدخل فيها وسائل الاتصال الأخرى بصورة تزيد يومًا بعد يوم؛ فالبريد والهاتف والأفلام والتلفاز والموسيقى والتصوير والإذاعة؛ كلها تُرجِمت إلى صيغة رقمية، وصارت متوافرة بطرائق تُسهِّل كثيرًا على نحو ملياري شخص (يطلق عليهم اليوم اسم المستخدمين) الوصول إليها من مختلف أنحاء العالم. وهيهات لكتاب أن يتمكن من سبر غور الشبكة الهائلة وغيرها من تقنية المعلومات والاتصالات، أو آي سي تي (ICTs) مثلما يُسميها المحترفون اليوم.

ولكن، يمكننا دراسة بعض أنماط التفاعل الاجتماعي الإنساني الأساسية التي أتاحتها وعزَّزتها وحوَّلتها هذه «الوسائط الجديدة». لاحِظ أن هذه هي المرة الثانية التي أضع فيها كلمة «الجديدة» بين علامتي تنصيص، لماذا؟ لأن أحد الأسئلة المتكررة في المجالات التي يُركِّز عليها هذا الكتاب، هو: ما الجديد حقًّا، إذا كان

ثمَّة جديد، في مقابل ما يبدو ظاهريًّا أنه جديد، فيما يتصل بعالَم الوسائط الرقمية؟ وهذا الكتاب مستمد بصورة كبيرة من المجالات الأكاديمية المختلفة التي تبحث في الآثار الاجتماعية لتقنية المعلومات والاتصالات.

وقد استقت الفصول اللاحقة أفكارًا من الأنثروبولوجيا (علم الإنسان)، وعلم الاجتماع، وعلوم الاتصال، والبلاغة، والدراسات العرقية، ودراسات المرأة، والدراسات الثقافية، وعدد من فروع المعرفة الأخرى. أمَّا المجال متعدد التخصصات فيعرض بصورة مباشرة تمامًا مجموعة القضايا التي يطرحها هذا الكتاب في تناوله الثقافات الرقمية والعلاقات الاجتماعية التي تنشأ في أثناء الانغماس في عالم الإنترنت، وألعاب الفيديو، والهواتف الذكية، وغير ذلك من برامج التقنية الفائقة وأجهزتها. في حين تبحث دراسات الثقافة الرقمية في مسألة تمثيل تقنية الاتصالات العالَم الاجتماعي الأوسع، وكيف تعمل على نشوء علاقات ثقافية جديدة، وكيف تعيد الخبرات الجديدة على شبكة الإنترنت تشكيل عالَم خارج هذه الشبكة.

تُعَدُّ الثقافة إحدى أكثر المفردات تعقيدًا في اللغة الإنجليزية، لكننا نستطيع -تسييرًا لأغراضنا- تبسيطها لتعني القيم والمعتقدات والسلوكات التي تخص جماعة ما، وتُعرَف بها. فبهذا المعنى، يمكننا جميعًا أن نشارك في ثقافات عدَّة، وأن ننظر إلى الثقافات كأنها الدمية الروسية التي يوجد بداخلها دُمى أصغر فأصغر. فعلى المستوى الأوسع، يمكننا الحديث عن الثقافة العالمية، ثم الحديث عن الثقافات القومية في المستوى التالي، فالثقافات العرقية، وهكذا تضيق الدائرة حتى نصل إلى ثقافات الجماعات الصغيرة التي نشترك فيها (النوادي، وأماكن العمل، وما إلى ذلك). وفيما يتصل بالثقافات الرقمية، يمكننا أن نُفكِّر في إطار ثقافة «تويتر»، أو ثقافة «فيسبوك»، وثقافات الفصل الدراسي الرقمي، وثقافات الهواتف الذكية، وثقافات النشاط السياسي الرقمي، وثقافات ألعاب الفيديو، وما شابه ذلك. ويمكن

تقسيم كلٍّ منها إلى جماعات أصغر، مثل: لاعبي «جراند ثيفت أوتو فايف Grand Theft Auto 5»، أو ثقافات مستخدمي الآيفون.

غير أن تشبيه الدُّمى الروسية قد انهار لأن لها حدودًا أشدَّ وضوحًا من الثقافات؛ فالثقافات مائعة، وهي كيانات ليس لها حدود صريحة. توجد نظرية أنثروبولوجية حديثة مفادها أن الثقافات دائمًا تكون محض خيال، وبنى زائفة صنعها المراقبون، وأن مسألة ما يُمثِّل خصائص جماعة ثقافية معينة، أو ما هو جوهري لها، يخضع دائمًا للجدل داخل هذه الجماعة. وعلى هذا، فإن الحدود أو الخصائص الأساسية لأيِّ جماعة ثقافية تكون متخيلة ضبابية دائمًا، وتتعرَّض غالبًا للمعالجة والتغيير.

وفي الواقع، فإن المعاني الثقافية لا تستقر ألبتة، وإنما تخضع دائمًا للخلاف بين المراقبين من خارجها والمشاركين داخلها، وهو ما يعني بوضوح أن أيَّ شيء يقال عن جماعة ثقافية معينة يمكن معارضته، وهذا في حدِّ ذاته أمر جيد؛ إذ إنه يحمي الثقافات من الجمود، ويقي مَن يُحلِّلون الثقافات من الثقة الزائدة، أو الوثوق من تفسيراتهم بغطرسة.

على المستوى الأوسع، أسهمت تقنية الاتصالات الرقمية إسهامًا فاعلًا في تشكيل اقتصادنا وثقافتنا المعاصرة عالميًّا خلال عقود ماضية يشار إليها بعصر الليبرالية الجديدة، أو عولمة «السوق الحرة». والعولمة ليست ظاهرة جديدة في التاريخ؛ إذ توجد صور كثيرة، وأحوال متعددة من التفاعل العالمي الواضح لمئات السنين. أمَّا الجديد تحديدًا في هذا العصر فمطروح للنقاش، غير أنه من بين السمات الجديدة لهذه المرحلة من العولمة انتشار شبكات الاتصال الرقمية الجديدة. يتفق معظم الباحثين على أن عولمتنا اليوم محكومة بسرعة حركة المال، والمعلومات، والمعرفة، والسلع غير المادية التي تعبر الحدود الإقليمية بوساطة شبكة الإنترنت وغيرها من التقنيات الرقمية الأخرى.

ولكي نتمكن من تناول بعض القضايا الإنسانية- الإنسانية التي تحيط بعالمنا الرقمي؛ يتعيَّن علينا الولوج إلى ما تحت الطبقة المصقولة للأجهزة التقنية الجديدة التي تزداد تقدُّمًا وتطورًا باستمرار، لطرح أسئلة عمَّا تفعله هذه الأجهزة لنا، وما يمكن أن نفعله بها لتجعل حياتنا وحياة الآخرين أفضل. إن ما أرمي إليه هو تجنب كلٍّ من الضجة الداعية إلى التقنية التي تقوم بها شركات الإلكترونيات الطامعة في الربح، ومناهضي التقنية المترددين الذين يحركهم الخوف من الجديد أكثر من التفكير الدقيق في بعض الجوانب السلبية لثقافات التقنية الفائقة. وعوضًا عن ذلك، يحاول هذا الكتاب تقديم بعض الأساليب المفيدة للتفكير في الآثار الاجتماعية المتعددة المتنوعة للثقافات الرقمية، إلى جانب بعض الأدوات التي تساعد القُرَّاء على القيام بدور أكثر فاعلية في تكوين التقنية الجديدة بطرائق تجعل هذا العالَم أفضل.

إن القليل من الأسئلة التي يطرحها هذا الكتاب له إجابة بسيطة، وأحد أسباب عدم وجود إجابات سهلة عمَّا تفعله التقنية الجديدة بنا هو أن الموضوع شاسع على نحوٍ لا يمكن تصوره، وأنه يتغير بصورة سريعة جدًّا؛ فلا أحد يعرف حقًّا كيف يمكنه وصف ما يحدث حولنا وصفًا دقيقًا؛ إذ امتاز مطلع العقد الثاني من القرن الواحد والعشرين بوجود أكثر من (1¾) (1,750,000,000 مليار) صفحة على الإنترنت، عمل محرك البحث غوغل على فهرستها، فضلًا عن ملايين أخرى من الصفحات غير المفهرسة، يضاف إلى ذلك إنشاء ملايين الصفحات لحظة كتابتي هذه الجملة وقراءتك إياها.

فلو كان «الفيسبوك» دولة لأصبح ثالث أكبر دولة في العالَم. وما يبثه موقع «يوتيوب» في اليوم الواحد يفوق ما عرضته مختلف شبكات التلفاز الكبرى طوال مسيرتها. وفيما يخص تاريخ العالَم، يوجد نحو مئة مليار كتاب مطبوع بمختلف اللغات، فضلًا عن تحميل الكَمِّ نفسه من المعلومات التي تحويها هذه الكتب على الشبكة كل شهر. فمَن ذا الذي يزعم أنه يعرف ما يحدث في هذه المواقع كلها، وفي المجالات الأخرى التي تُكوِّن الثقافات الرقمية؟ إن محاولة فهم الثقافات الرقمية تشبه -إلى حدٍّ ما- محاولة

تفسير كلمات أغنية تضاف إليها مقاطع جديدة كل يوم؛ ففي بعض الأحيان تبدو المقاطع الجديدة استمرارًا لموضوع الأغنية الرئيس، وفي أحيان أخرى تُغيِّر المقاطع الجديدة وجهتها إلى جهات غير متوقعة ألبتة لأن للأغنية ملياري مُؤلِّف.

ونظرًا إلى طبيعة شبكات الاتصال الجديدة سريعة التغير؛ فإن سؤال «ماذا تفعل التقنية الجديدة لنا؟» يلامس واقع منطقة تزخر بالأدلة المتناقضة. هل تساعدنا على إرساء دعائم عالَم أكثر عدلًا، وإسقاط المستبدين، وانفتاح المجتمعات، أم تمنح دعاة الكراهية فضاءً جديدًا آمنًا مجهولًا يستخدمونه في تنفيذ مخططاتهم ومآربهم؟ هل تمنح النساء والأقليات العرقية والجنسية منابر جديدة تُسمِع بها صوتها للناس، أم تُوفِّر مساحة جديدة للثقافات المسيطرة (واللغة الإنجليزية) لتهيمن على كل شيء؟ هل نوجد فجوة جديدة (رقمية) بين الأجيال، أم نوجد أساليب جديدة يتواصل بها الآباء والأبناء، ويتجاوزون بها الخلافات والمسافات؟ هل انتشرت شبكة الإنترنت حقًّا في مختلف أنحاء العالَم بحيث يمكن للجميع استخدامها، أم أننا أنشأنا عالَمًا افتراضيًّا من الأوامر والنواهي الرقمية؟ هل تُمثِّل شبكة الإنترنت منصة للخطاب العام المفتوح الحر، أم تتحكم فيها الحكومات والشركات العملاقة؟ هل تعمل شبكة الإنترنت على إيجاد تفاهمات عابرة للقوميات من شخص إلى شخص، أم تُضخِّم سوء الفهم الثقافي الموجود؟ هل تُمثِّل شبكة الإنترنت مكانًا يتيح للمُعوَّقين حركيًّا أن يتمتعوا فيه بحرية الحركة الافتراضية، أم تُعَدُّ مكانًا ينحاز إلى الأصحاء، تاركةً المُعوَّقين يناضلون من أجل الحرية الكاملة لاستخدام الإنترنت؟ هل يُدمِّر المحتوى الجنسي على شبكة الإنترنت العلاقات، ويُفسِد الأخلاق، أم يُقدِّم معرفة تحررية؟ هل تُحوِّل ألعاب الفيديو مستخدميها إلى قتلة افتراضيين من دون وعي، أم تُعلِّمهم مهارات حياتية قيِّمة؟ هل تزيد شبكة الإنترنت من معرفتنا، أم تُغرِقنا في بحر من التفاهات والترهات؟ هل يجعلنا العالَم الرقمي نعيش في عالَم أكثر اتصالًا، أم يسلب منَّا خصوصيتنا، ويوفر باستمرار معلومات لا حصر لها، أم يُعوِّق نمو الاتصالات الشخصية التي يمكنها وحدها تحقيق صلة إنسانية حقيقية؟

من الواضح أنه يمكن تقديم حُجة لكل جانب مبالغ فيه من جوانب هذه الأسئلة، ولكن هذا لا يعني أن الحقيقة هي وسط بين الطرفين، وإنما يعني أن الثقافات الرقمية في حقيقتها هي مجموعة من العمليات المتواصلة، وأنها تعتمد على ما يُفكِّر فيه المستخدمون ويفعلونه الآن، وعلى ما نتخذه من قرارات بوصفنا مواطنين ومستهلكين، وعلى التطور التالي واستخدام التقنية الجديدة في المستقبل القريب، وعلى ما نتخذه من قرارات شخصية، وعلى العمل السياسي الذي نمارسه لبناء سياسة اجتماعية ترتبط بالتقنية، وعلى الحياة التي اخترنا أن نعيشها بوصفنا مشاركين في عصر تتسارع أركانه الرقمية، ويلقي بظلاله علينا شئنا أم أبينا.

فالثقافات الرقمية تتقدم بصورة مطردة، ولا أحد يعرف حقًّا ما سنصنعه -نحن (7) مليارات شخص الذين نسكن الصخرة الثالثة من جهة الشمس التي تُسمَّى الأرض- بهذه المجموعة التقنية التي لا تزال جديدة نسبيًّا. والحقيقة أننا نتعامل مع عمليتين مستمرتين، هما: إنشاء البشر التقنية الرقمية، واستخدام البشر هذه التقنية، علمًا بأنهما لا يُمثِّلان الشيء نفسه؛ لأن البشر يمارسون أفعالًا غير متوقعة بما يبتكرونه من أدوات. إذن، هذه هي التقنية؛ إنها أداة. أمَّا جذر كلمة «التقنية» فيعني باليونانية الأشياء العملية التي تفوق القدرات البشرية. ومن أكثر الأدوات التقنية شيوعًا التي غيَّرت العالَم والهويات البشرية بطرائق متنوعة على نحوٍ لا يمكن تخيُّله: العجلة، والصحافة الإلكترونية. ولا شكَّ في أنهما سيكونان أدواتنا الرقمية، مع تقرير الجزء الذي لا يمكن تصوره؛ فالأدوات لن تكون أقل جودة مِن تصورات مَن أتاح استخدامها.

وفي الوقت الذي ما زلنا فيه نتعلَّم كيف نجعل استكشاف الوسائط الجديدة منطقيًّا، يوجد قدر من الشكِّ في أنها تُمثِّل تحولًا كبيرًا في الثقافة الإنسانية، سمَّاه أحد الباحثين الثورة الرابعة في وسائل إنتاج المعرفة (Harnad, 1991)، وهي ثورة تلت الثورات الثلاث السابقة في اللغة والكتابة والطباعة. ومثلما حدث في كلٍّ من هذه

الثورات الثلاث، فقد تولَّد ذعر شديد بقدوم العصر الرقمي. لقد شعر الإغريق بالقلق من أن يُقلِّل اختراع الكتابة من قدرة ذاكرة البشر الأساسية. ورأى آخرون أن الوصول إلى الصحافة المطبوعة هو تراجع خطير في التواصل الإنساني. في حين ندب كثيرون حظهم لأن الوسائط الرقمية ستجلب «نهاية العالَم مثلما نعرفه». بدأت عملية التنبؤ بنهاية العالَم بظهور الإنسان العاقل، وقد كان هذا التنبؤ الأخير غير صحيح من دون شكٍّ مثل التنبؤات السابقة كلها، ولكن بعض الأمور في العالَم لا تبقى على حالها. وعبارة «مثلما نعرفه» لا يمكن إنكارها. إذن، الوسائط الجديدة لن تُفضي إلى نهاية العالَم، ولكنها ستُغيِّر بشدة الطريقة التي «نعرفه بها». فطرائق المعرفة الجديدة (مثل الصحافة المطبوعة) لم تتسبَّب في نهاية العالَم، لكنها أنهت طرائق معرفة معينة، وأضافت -في الوقت نفسه- طرائق مبتكرة للمعرفة وهويات جديدة. وهذا ما يحدث اليوم حتمًا؛ فإننا نمر بثورة (رقمية) تتمثَّل في كيفية الوصول إلى معرفة العالَم ومعرفة أنفسنا.

ولأنني أثرت قضية المعرفة؛ فلا ضير أن أتحدث بإيجاز عن طريقتي في معرفة الثقافات الرقمية. إنها بكل موضوعية أحد أهم اختراعات العالَم الحديث، وهي مثال قيِّم للعلوم الطبيعية، ومعرفة غزيرة بالعلوم الاجتماعية والإنسانية، لكنها -مثل كل شيء مثالي- عصية على أن ينالها أحد كاملةً. ولا شكَّ في أن فكرة المعلومات والتحليل المُقدَّمة من دون تحيُّز شخصي أو ثقافي أو سياسي أمر رائع يستحق العناء؛ لأن المعلومات المشوهة المنقوصة لا يستفيد منها أحد. وفي هذا السياق، يعتقد بعض الباحثين أن طريقة تحقيق الموضوعية تكون بتظاهر المرء أنه غير منحاز إلى أحد. غير أنني أتفق مع الباحثين الذين يرون أن هذا الموقف يخفي الانحيازات التي لدينا جميعًا. لذلك، لن يكون أسلوبي هو التظاهر بالحيادية في مختلف القضايا المثارة في هذا الكتاب (مثل إحجامي عن منح العنصريين البيض مصداقية مساوية لمَن يناهضون العنصرية على شبكة الإنترنت)، وإنما سأعلن مواقفي الشخصية بصراحة (واعتبرها منحازة، إن شئت) حين يكون لي وجهة نظر واضحة جلية. وكلي ثقة أن

القُرَّاء سيُحلِّلون موقفي عند استجاباتهم؛ فأنا أعتقد أن المعرفة كلها محكومة بالمواقف؛ أي إنها تلك التي يصنعها البشر، ويفسرونها، وتتضمنها دائمًا الثقافات، ويمكنها دائمًا رؤية بعض الأمور على نحوٍ أفضل، ورؤية أمور أخرى على نحوٍ أسوأ، من موقع معين في العالَم ([1984] Haraway 2003). وهذه ليست مسألة نسبية، وإنما بحث عن مستوى أعمق من الموضوعية، مستوى يعترف (ولا ينكر) أن البشر غير معصومين من الخطأ. ولأنني قلت إن هذا الكتاب هو كتاب أسئلة أكثر منه كتاب إجابات، فسأُشرِك القارئ معي في تناقضاتي وشكوكي طوال الوقت.

وقبل أن ندخل في أعماق عالَم الثقافات الرقمية الثوري هذا، من المهم ملاحظة الذين لا يُعَدُّون جزءًا من هذه الثقافات؛ أي معظم سكان الأرض. فمن بين (7) مليارات نسمة تقريبًا يعيشون على هذا الكوكب، يوجد نحو (4,5 – 5) مليارات شخص (أي نحو (60– 70% منَّا) لا تربطهم علاقة بالعالَم الرقمي ألبتة، فضلًا عن وجود ملايين غيرهم لديهم اتصال محدود جدًّا به مقارنةً بالاتصال السريع الممتد المُسلَّم به الذي يتمتع به أولئك الذين يحظون بمزايا اقتصادية أو اجتماعية. ولا شكَّ في أن هذه الفجوات الرقمية تستند إلى عدم المساواة الاقتصادية والاجتماعية المتصاعدة في كل بلد من بلدان العالَم، وإلى التفاوت الشديد في توزُّع الثروة بين الدول. وبتعبير إحصائي عام، توجد فجوات رقمية واسعة واضحة المعالم بين جنوب الكرة الأرضية وشمالها، تُظهِرها النسب الآتية بين القارات لمَن لديهم اتصال بشبكة الإنترنت:

79% من سكان أمريكا الشمالية، 63% من سكان أوروبا، 49% من سكان حوض البحر المتوسط، 42% من سكان أمريكا اللاتينية، 27% من سكان آسيا، 16% فقط من سكان إفريقيا (إحصاءات الإنترنت العالمية، اتحاد الاتصالات الدولي Internet World Stats; International Telecommunications Union).

يُذكَر أن القدرة على الاتصال تتباين من دولة إلى أخرى داخل القارة الواحدة، وتختلف باختلاف الطبقة الاجتماعية؛ فحتى أفقر الدول لديها نخب اقتصادية. وفيما

يخص الدول التي تحوي جماعة عرقية مهيمنة وعددًا من الأقليات العرقية، تكون الجماعات العرقية الأقل هي دائمًا الأفقر تقريبًا في القدرة على الاتصال بالإنترنت، ويعزى ذلك إلى الانخفاض الشديد للدخل، والمزايا الثقافية المحدودة مقارنةً بالجماعة العرقية المهيمنة.

ولكن، لماذا تُعَدُّ هذه المسألة على هذا القدر من الأهمية؟ لنتأمَّل معًا الإحصائيات الآتية:

- يعيش ما نسبته 80% من الأشخاص في دول تتسع فيها فجوة الدخل.
- يسيطر ما نسبته 20% من الأشخاص (هم الأكثر ثراءً) على 75% من ثروات العالَم.
- يلقى (25) ألف طفل حتفهم كل يوم بسبب الفقر.
- يحظى (7) أشخاص من كل (100) من سكان العالَم بتعليم جامعي.
- يعاني مليار شخص من سكان العالَم الأمية.
- يفتقر شخص واحد من كل (5) أشخاص من سكان العالَم إلى المياه النقية الصالحة للشرب.

يملك شخص واحد من كل (5) أشخاص من سكان العالَم جهازًا رقميًّا. (Statistic Brain n.d. UNESCO Institute for Statistics n.d.)

على الرغم من أن الإحصائيات العالمية تتسم ببتباين كبير في موضوع وسائل القياس، إلا أنه لا يمكن إنكار وجود نمط عام للفقر المدقع إلى جانب التركيز الشديد للثروة. وتأسيسًا على ذلك، يتضح أن عدم المساواة الاقتصادية والاجتماعية في العالَم تزداد حاليًّا، مع وجود استثناءات قليلة، وتستفحل غالبًا بسبب عدم المساواة الموازية في الوصول إلى مصادر الإنترنت، وهذا يعني أن المزايا الاقتصادية

والسياسية والاجتماعية والثقافية التي يوفرها الاتصال الرقمي تُوزَّع بطرائق لا تتسم بالمساواة ألبتة.

يعترف الباحثون بأن الفجوات الرقمية لا تتعلق فقط بتوافر الأجهزة والمنصات؛ إذ توجد فجوات تُركِّز على اللغة والثقافة (أي اللغات والتقاليد هي التي تسود الشبكة، وتُعرَض دائمًا عليها، خلافًا لغيرها)، والرقابة/ الانفتاح (مَن يتمتع باتصال لا تتحكم فيه الحكومة، ولا تسيطر عليه قوى الشركات، ومَن لا يتمتع به)؛ لذا يجب مراعاة هذه الفجوات كلها في حال أردنا عمل تقييم واقعي لما يجري في عوالم الإنترنت المفتوحة أو المغلقة. (لتعرُّف المزيد عن الفجوات الرقمية، انظر الفصل التاسع).

وفي حال أُخِذت هذه القضايا واسعة النطاق ومتنوعة السياقات في الحسبان، فلا أزعم أنني سأتناول مختلف جوانب تقنية الاتصالات الجديدة؛ إذ سينصب اهتمامي على المسائل الثقافية والاجتماعية عند طرح السؤالين الآتيين:

- ما الذي يمكن عمله لجعل تقنيات الاتصال الرقمي تخدم قضية التمثيل الأقوى للجماعات المهمشة ثقافيًّا اليوم؟
- كيف يمكن استخدام تقنية الاتصال الرقمي في تحقيق قدر أكبر من العدالة الاقتصادية والاجتماعية للجميع؟

ومن هنا، فقد جاءت الكلمات الثلاث (الثقافة، والسلطة، والتغير الاجتماعي) في العنوان الفرعي للكتاب. ولا شكَّ في أن تأكيد الثقافة الرقمية يعني أن التركيز الأكبر سيكون على الأبعاد التفاعلية الإنسانية للظواهر الرقمية، في حين يكون التركيز الأقل على الأدوات (بالرغم من استحالة الفصل التام بين التقني والثقافي). أمَّا التركيز على السلطة فيعني التركيز على أسئلة تتناول مَن يستفيد اليوم من الثقافات الرقمية، ومَن لا يستفيد منها ويعني أيضًا طرح سؤال مفاده: إلى أيِّ مدى، وبأيِّ الوسائل أسهمت رقمنة قدر ضخم من الحياة على الأرض في تقليل التباين الاقتصادي والاجتماعي

والسياسي والثقافي أو تعميقه؟ وأمَّا التركيز على التغير الاجتماعي فيعني طرح إمكانية استعمال هذه الوسائط الجديدة لتحقيق تغيير تدريجي أكبر.

الجدول (1- 1):

الدول العشرون الأولى من حيث عدد مستخدمي شبكة الإنترنت في العالَم عام 2012م.

المرتبة	الدولة	عدد السكان	مستخدمو الإنترنت	النسبة المئوية (% من عدد السكان)	النسبة المئوية (% من عدد سكان العالَم)
الأولى	الصين	1,343,239,923	538,000,000	40.1	22.4
الثانية	الولايات المتحدة	313,847,465	245,203,319	78.1	10.2
الثالثة	الهند	1,205,073,612	137,000,000	11.4	5.7
الرابعة	اليابان	127,368,088	101,228,736	79.5	4.2
الخامسة	البرازيل	193,946,886	88,494,756	45.6	3.7
السادسة	روسيا	142,517,670	67,982,547	47.7	2.8
السابعة	ألمانيا	81,305,856	67,483,860	83.0	2.8
الثامنة	إندونيسيا	248,645,008	55,000,000	22.1	2.3
التاسعة	المملكة المتحدة	63,047,162	52,731,209	83.6	2.2
العاشرة	فرنسا	65,630,692	52,228,905	79.6	2.2
الحادية عشرة	نيجيريا	170,123,740	48,366,179	28.4	2.0

المرتبة	الدولة	عدد السكان	مستخدمو الإنترنت	النسبة المئوية (% من عدد السكان)	النسبة المئوية (% من عدد سكان العالَم)
الثانية عشرة	المكسيك	114,975,406	42,000,000	36.5	1.7
الثالثة عشرة	إيران	78,868,711	42,000,000	53.3	1.7
الرابعة عشرة	كوريا	48,860,500	40,329,660	82.5	1.7
الخامسة عشرة	تركيا	79,749,461	36,455,000	45.7	1.5
السادسة عشرة	إيطاليا	61,261,254	35,800,000	58.4	1.5
السابعة عشرة	الفلبين	103,775,002	33,600,000	32.4	1.4
الثامنة عشرة	إسبانيا	47,042,984	31,606,233	67.2	1.3
التاسعة عشرة	فيتنام	91,519,289	31,034,900	33.9	1.3
العشرون	مصر	83,688,164	29,809,724	35.6	1.2

هذه هي القضايا التي قد يعتمد عليها بقاء الكوكب نفسه، ولكن التركيز عليها لا يعني إهمال غيرها من القضايا المتصلة بتأثير الثقافات الرقمية. وفي السياق نفسه، لا بُدَّ لأيِّ كتاب يتناول مجال الثقافات الرقمية الشاسع أن يكون انتقائيًّا ومُركَّزًا. والتركيز على قضايا العدالة الاجتماعية تحديدًا يُمثِّل الانتقائية التي اخترتها، ولكن سلسلة دراسات الحالة التي ركَّزت عليها يمكن تعميمها في كثير من الأحيان لفهم أفضل لقدر كبير من المجال الأوسع للاتصالات المدعومة رقميًّا.

هل تُطوِّعنا التقنية أكثر ممَّا نُطوِّعها؟ الحتمية التقنية مقابل التحليل الثقافي التقني

إن مجاز «تصفُّح الإنترنت» الذي دخل مفردات عالَم الإنترنت في وقت مبكر جدًّا، وظل مستخدمًا مدَّة طويلة، يُقدِّم لنا طريقة واحدة لتخيُّل قوة التقنية الرقمية. وبغض النظر عن نشأتي في كاليفورنيا، فقد كان لتعبير «ركوب الأمواج فوق زلَّاجة الأمواج» معنًى بالنسبة إليَّ؛ لأنه يُمثِّل صورة الأشخاص الذين يكافحون للسيطرة على قوة أكبر منهم، بل ويُسخِّرونها بطريقة فنية. صحيح أن ركوب الأمواج هو رياضة فردية تمامًا، بيد أنه يمكن ممارستها أيضًا بالتتابع (باستخدام زلَّاجة واحدة)، وضمن مجموعات (بالرغم من انفراد كل متزلج بزلَّاجة مستقلة في المباراة الواحدة). والموجة ليست مجازًا سيئًا بالنسبة إلى الإنترنت؛ إذ تُمثِّل الشبكة قوة هائلة متحركة لا يمكن لأيِّ إنسان السيطرة عليها سيطرة كاملة. وقد يتساءل كل مستخدم عند نقطة ما كيف أخذته الموجة بعيدًا عن المسار الذي خطط له، مثل شروعك في البحث عن معلومات تتعلق بألبرت آينشتاين (Einstein)، ثم ينتهي بك المطاف إلى دراسة استقصائية عن أنواع الجعة في حانة بتورنتو، تحمل اسم آين شتاين (Ein Stein) وهو نوع من الجعة بطعم الليمون مع تلميح إلى اسم العالم الشهير للتحفيز على التفكير.

و(الحقيقة أن الحاسوب يكون أحيانًا هو المخطئ تمامًا، وليس المستخدم حتمًا. ولإثبات كيف يكون الحاسوب غبيًّا في حل المسائل الحسابية، فقد بحثت في الآونة الأخيرة في (wiki–leaking) التي تعني تسريبات ويكي في موقع ويكيميديا كومنز عن صورة العام وهيَ مُنافسة سنوية يَتم فيها التصويت على الصُّور المميزة خلال السَنة من طرف أفراد جميع مشاريع ويكيبيديا، وذلك بهدف اختيار صورة واحدة لِهذا العام، فسُئِلت: هل تقصد (wife–leaving)؛ أي ترك زوجتك، فأجبت: لا قطعًا). ليس هذا ما أقصده. وبالرغم من الارتباك وألمعية المسائل الحسابية الغبية، فإن كثيرًا من المستخدمين (أفرادًا وجماعاتٍ) يمكنهم التصفُّح، أو ركوب أمواج الإنترنت

بمهارة فائقة الدقة. فأمواج الإنترنت – شأنها في ذلك شأن أمواج المحيط– لا تنتهي، ولا تشبه أيٌّ منها الأخرى. غير أنه يمكن رسم خريطة للأنماط، والتنبؤ بعدد منها. وسوف يحذر المتشككون على الإنترنت من أن تسونامي (طوفان) المعلومات سيغرقنا جميعًا، في حين سيُركِّز محبو الإنترنت على المتعة الخالصة فقط في هذه الأمواج المتعددة المتنوعة التي تُقدِّم كلٌّ منها جولة ممتعة. وفي وسط هذين النقيضين يمكن أن نفهم علاقة الناس بالتقنية التي يمكن قراءتها بالرغم من أنها في حالة تغير دائم.

وبتعبير أقل مجازًا، فإن إحدى الطرائق الشائعة للحديث عن علاقة البشر بالأجهزة التقنية، هي اختراع نظرية تُسمَّى الحتمية التقنية technological determinism. ومثلما يوحي الاسم، تُؤكِّد هذه الطريقةُ الجانبَ التقني في علاقة المجتمع بالتقنية. ففي أشد أشكالها تطرُّفًا، ترى الحتمية التقنية أن أنواع التقنية هي أكبر قوة فردية تُحرِّك التاريخ البشري، وأنه توجد علاقة سبب ونتيجة آلية تقريبًا بين نوع التقنية الذي تمتلكه ثقافة ما والخصائص الجوهرية لهذه الثقافة.

وفي هذا السياق، تمنح الحتمية التقنية التقنية نفسها قوة سببية مستقلة. لهذا، فإن كثيرًا من المناقشات المبكرة عن الثقافة الإلكترونية –مثلًا– توحي بوجود شيء ما متأصل في التقنية يؤدي حتمًا إلى نتائج شريرة (بائسة)، أو نتائج إيجابية جدًّا (طوباوية)، علمًا بأن حدوث أيٍّ منهما ليس مرده عدم عمل التقنية وحدها. ويرى نقَّاد هذا المنهج الحتمي أنه يبالغ في حجم المضامين والاستخدامات الاجتماعية التي تظهر آليًّا من المحدثات التقنية، في حين يرفض معظم الباحثين الجادِّين اليوم الصور المتطرفة للحتمية التقنية. غير أن معظم ما عُمِل لفهم تأثير التحديث التقني طوال آلاف السنين من تاريخ البشرية يحظى بأهمية كبيرة، ويُوضِّح تمامًا ضرورة عدم الاستخفاف ألبتة بالدور الذي تقوم به التقنية في بناء المجتمع.

في الوقت ذاته فإن المشكلة الأساسية في الحتمية التقنية هي إغفالها حقيقة أن أنواع التقنية تنشأ عن جماعات اجتماعية وثقافية مختلفة، وأن هذه الجماعات

تقوم بدور فاعل في بيان كيفية استخدام التقنية بعد ذلك. وبعبارة أخرى، فإن الثقافات تصنع التقنية، وإن مسألة ظهور تقنية ما تُغيِّر الثقافة ليست بسهولة إملاء التقنية للتغيير في المجتمع. فالتقنية ليست وحشًا مخيفًا، (أو فرانكنشتاين[1])، ولا سفَّاحًا يتحرك مسعورًا لقتل الناس؛ إنها سلسلة من الأدوات والممارسات في أيدي مستخدميها وعقولهم، وإن كلًّا منَّا هو الدكتور فرانكنشتاين، وفي يد كلٍّ منَّا السفَّاح المسعور (يُعرَف بالهواتف الذكية) الذي نتحكم فيه، ونحن الذين نُقرِّر إذا كانت وحوشنا وقوتنا الإلكترونية الخارقة تساعدنا على أن نُنشِئ عالَمًا أشد ثراءً من الناحية الثقافية، وأكثر عدلًا من الناحية السياسية، أو تسلب منَّا الحياة.

وفيما يتعلق بكيفية عمل هذه التقنية في العالَم، فقد تبنيت موقفًا ذكره بإيجاز أحد المفكرين الأوائل قبل عقود عدَّة، للنظر عن قرب إلى ما تفعله وسائل الاتصال لنا وللعالَم، وهو ناقد الوسائط المثيرة للجدل/ورائدها مارشال ماكلوهان (Marshall McLuhan) الذي لاحظ أننا «نُشكِّل أدواتنا، ثم تُشكِّلنا أدواتنا بعد ذلك» (McLuhan, 1994 [1964] xxi).

يحاول ماكلوهان هنا تجنب نوعين من الأخطاء يتعلقان بتقنية الاتصالات، فسعى حينًا إلى تجنب الحتمية التقنية (بالرغم من عدم حرصه دائمًا على تجنب الوقوع في هذا الفخ)، وسعى في أحايين أخرى إلى الاعتراف بأن كل أداة تواصل (من قلم الرصاص إلى التلفاز) تحوي في بنيتها بعض الاستخدامات المحتملة التي يمكن أن

(1) شخصية خيالية ظهرت في روايات الكاتبة الإنجليزية ماري شيلي، وهو عالم مخترع (معنى اسمه محب العمل الحديث) عمل على اختراع مسخ مرعب قتل معظم شخصيات الرواية في أحداث مرعبة. ويسود خطأ شائع مفاده أن فرانكنشتاين هو الوحش، ولكن الحقيقة أن هذا هو اسم العالم الذي اخترعه. لقد ألهمت هذه الشخصية الكثير من مُؤلِّفي الأفلام وبرامج التلفاز وألعاب الفيديو، وظل فرانكنشاتين شخصية متميزة في عالم الأفلام المرعبة الخيالية. أمَّا مغزى هذه الشخصية الدائم فهو صُنْع الإنسان شيئًا ما لهدف محدد، ثم خروجه عن السيطرة، وتسبُّبه في كوارث قد تُفضي إلى قتل الصانع نفسه. المترجمة

تُشكِّل أفعالنا بطرائق لم نقصدها، أو حتى نتخيلها أصلًا. وباستخدام مجاز الأداة هذا نفسه، فقد فكَّر في التعبير الآتي: «بالنسبة إلى المطرقة، العالَم كله يبدو مثل مسمار». صحيح أن المطرقة صُمِّمت لأداء أعمال معينة، وأنها تجيد هذه الأعمال تمامًا، بيد أنه لا يمكنها عمل كل شيء لأن العالَم ليس كله مسامير، وقد يساء استخدامها في أعمال لم تُصمَّم من أجلها أساسًا. فمثلًا، مطرقة ماكسويل (Maxwell) الفضية في أغنية فريق البيتلز يمكن استخدامها سلاحًا، وكذا قلم الرصاص. لهذا، فإن أحد الأمور البارعة الأساسية اللازمة عند التفكير في أيِّ تقنية، هو عدم الاكتفاء بطرح السؤال الآتي: ماذا يمكن أن تفعل لنا التقنية؟ وإنما طرح الأسئلة الآتية كلها: ما الشيء الذي لا يمكن للتقنية أن تفعله لنا؟ ما حدودها؟ ما الشيء الذي لا نريد أن تفعله الأداة؟ وفي حال لم نسأل أنفسنا هذه الأسئلة، فقد تعمد التقنية الجديدة إلى سحق أدمغتنا مجازًا، ولا أعلم إذا كان لزامًا عليَّ أن أقول: سحق أدمغتنا فعلًا، أو على الأقل: طَرْقها بصورة مدمرة أشياء عدَّة ليست مسامير.

بوجه عام، فإن لأنواع التقنية كلها بعض الاستخدامات المدمجة فيها؛ إذ من الصعب جعل سيارة تطير ،أو تسيير طائرة على سطح الماء (بصرف النظر عن جيمس بوند والطائرات البحرية). وبالرغم من ذلك، فإن للتقنية دائمًا نتائج غير متوقعة. فالإنترنت، بوصفه مثالًا وثيق الصلة بالموضوع، صُمِّم للوفاء بحاجات عدد صغير من العسكريين والعلماء، ولم يتخيل أحد عند إنشاء شبكة الإنترنت أنها ستكون وسيطًا ثوريًّا للاتصال بين الناس مثلما حدث. فمن ناحية، استُخدِمت التقنية في جانب متوقع أصبح جزءًا من بنيتها اليوم، ثم نتج منه التطور الذي أصبح يُسمَّى شبكة الإنترنت الحديثة. ومن ناحية أخرى، فقد مثَّل هذا التطور عملية غير منتظمة إلى حدٍّ كبير بحيث تتوقف لتبدأ، وتبدأ لتتوقف، وكانت السبيل إلى حدوث طفرات تقنية (لا سيما اختراع شبكة الإنترنت) مثَّلت ظاهرة اجتماعية وثقافية إلى حدٍّ كبير.

وفي هذا السياق، يمكن النظر إلى الأدوات التقنية المعقدة بوصفها رقعة شطرنج. فاللعبة الشطرنج قواعد وشروط عدَّة، ولا يمكنك إجراء نقلات عشوائية فوق الرقعة، ولكن عدد النتائج المعينة التي يمكن حدوثها على مسرح الأحداث (أي لوح المربعات البسيط هذا) لا حصر لها في الواقع. وعلى هذا، لم يكن لدى مخترعي الإنترنت من العلماء العسكريين أدنى فكرة أنه سيأتي يوم تُستخدَم فيه الشبكة لنشر أفلام قصيرة لقطط تعزف على البيانو (فلو فكَّروا في ذلك، هل كانوا سيعيدون النظر فيما اخترعوه؟)، ولا سيما أنهم لم يُصمِّموها لعمل ذلك. ولحسن الطالع – مثلما تَبيَّن بعد ذلك– فإن شبكة الإنترنت كانت من الضخامة بحيث استوعبت كلًّا من البراعة العلمية، وسخافات القطط.

من جانب آخر، فإن صور التحليل النقدي للثقافة الرقمية كلها تشترك في رفض الحتمية التقنية المحضة لمصلحة أساليب يمكن جمعها تحت عنوان التقنية الثقافية. فكما يوحي الخلط والتداخل بين كلمتي «تقنية» و«ثقافة»، ترى الأساليب التقنية الثقافية عدم إمكانية فصل التقنية عن الثقافة فصلًا كاملًا مطلقًا؛ لأن التحديث التقني يقوم به دائمًا أفراد وجماعات تُشكِّلهم الافتراضات والتحيزات الثقافية تشكيلًا عميقًا، ولأن التقنيات المختلفة تُستخدَم دائمًا في سياقات ثقافية معينة تعيد تشكيلها حتى وهي تعيد تشكيل السياقات الثقافية نفسها.

إن الخيارات التي تُوجِّه عملية تطوير الابتكارات التقنية هي خيارات اقتصادية وسياسية واجتماعية في آنٍ معًا، وإن الخيارات التي ينجم عنها انتشار أنواع معينة من التقنية هي اجتماعية وثقافية أساسًا، وكذلك الاستخدامات التي ابتُكِرت التقنية لأجلها في النهاية. أمَّا القرارات التي تنتج منها التقنية وتنتشر بها (أو لا تنتشر) فتُشكِّلها النظم الاقتصادية، والعمل الحكومي، والحاجات/ الرغبات الاجتماعية، وخيارات الأفراد، علمًا بأن اتخاذ التقنية واستخدامها يُمثِّل عملية اجتماعية دائمًا لا يمكن التنبؤ بها إلَّا جزئيًّا (مثلما يعلم تمام العلم صُنَّاع الأجهزة التقنية الفائقة التي

تدفقت في الأسواق). فما إن تُبتكَر التقنية حتى تُعدَّل، أو تتغير، أو يجري تبديلها عن طريق عمليات اجتماعية ثقافية أخرى لا يمكن تحديد أيٍّ منها سلفًا بسهولة. وهذا يعني أنه سواء كانت التقنية القادمة إلينا مثالية أو كارثية فإنها ليست شيئًا يمكن أن يخبرنا به مطلقًا مجرد النظر إلى الابتكارات التقنية؛ إذ يجب أن ننظر أيضًا إلى السياقات الإنسانية التي تُشكِّل هذه الابتكارات التقنية، وتعيد تشكيلها.

من بين أهم أطر العمل وأكثرها نفعًا في دراسة الثقافة والتقنية نظرية الشبكة–الفاعل actor–network theory، وبالتوازي معها المذهب العلمي التقني النسوي. تقترن هذه النظرية بشخصيات مثل العالم والفيلسوف الفرنسي برونو لاتو Bruno (Latour)، ومذهب نسوي مماثل وضعت معظمه دونًّا هراوي (Donna Haraway)، وتنظر إلى الأدوات التقنية بوصفها فاعلين (عاملين)، على نحوٍ يشبه القدرة البشرية (قوة التأثير في الأحداث)، مع محاذير تشبه البشر. وفاعلو التقنية هؤلاء محاصرون دائمًا في شبكات قوة وسببية أكبر (Haraway 1997; Latour 1987).

يتشابك كلٌّ من المبتكرات التقنية والبشر في علاقات اقتصادية وسياسية واجتماعية وثقافية. ولتوسيع المجاز، يمكنك القول إن أداة تقنية معينة (لتكن الهاتف الذكي) هي فاعل في العالَم بهويات مختلفة (له سمات شخصية، مثل: اللون، والحجم، والشكل، والنغمات، واللغة، وغير ذلك)، وطرائق عمل تتنوع كثيرًا، لكنها جميعًا تعمل ضمن مجموعة من النظم التقنية (الشبكات) التي تُشكِّل طبيعتها واستخداماتها، وتُحدِّدها. فاستخدامات الهواتف الخلوية واسعة لكنها ليست بلا حدود، ولها استخدامات معينة تُحدِّدها بدرجة كبيرة سياقات اجتماعية معينة، وشبكات مستخدميها. فرجال الأعمال – مثلًا – يَعُدُّونها في معظم الأحيان أدوات عمل، في حين ينظر إليها الشباب في سن المراهقة بوصفها وسائل للتواصل الاجتماعي، وهكذا.

إن التناول التقني الثقافي لقضايا الثقافة الرقمية يتجنب تطرف النظر إلى المبتكرات التقنية بوصفها عدوًّا مسعورًا، لا يمكن للبشر السيطرة عليه، وكذلك الافتراض الذي لا يقل خطرًا عن ذلك بأن المبتكرات التقنية ليس لها عواقب اجتماعية في بنيتها غالبًا، بما في ذلك العواقب غير المقصودة. والخبر السعيد هنا هو أننا ما زلنا في بداية عملية التحديد الجماعي لما سوف نفعله مع الأجهزة والمنصات الرقمية الجديدة (نسبيًّا) التي يتناولها هذا الكتاب. أمَّا المفارقة فتتمثَّل في أن الأجهزة نفسها يمكن أن تمدنا ببعض الأدوات الأساسية اللازمة لانتقاء خيارات تقنية ثقافية صائبة. وحتى تصل -على الأقل- أنواع الذكاء الصناعي (AIs) إلى كفاءة عالية تجعلها تشبه العقل البشري في تعقيده ومهارته وإبداعه وتعدُّد جوانبه، سنظل بشرًا عُرضةً للخطأ، مقيدين بالثقافة، مُحدِّدين عن طريق العمل الفردي والجماعي مسار التقنية (والثقافة) المستقبلي. ختامًا، تُقدِّم أفضل المذاهب التقنية الثقافية طريقة تفكير أكثر دينامية في أدوات التقنية الفائقة، وتَعُدُّ الظروف الثقافية والسياسية والاقتصادية والاجتماعية دائمة التغير جزءًا لا يتجزأ من (ولا ينفصل عن) وسائل الإعلام التي تساعد على إيجاد تلك الظروف الاجتماعية.

مكوِّنات تحليل الثقافة الرقمية

يمكن النظر إلى دراسة الثقافات الرقمية بوصفها تتناول أربعة عناصر أساسية، هي: تحليل الإنتاج الذي يدرس السياقات السياسية والاقتصادية والاجتماعية الأوسع التي تُمثِّل ثقافة رقمية معينة، وتحليل النص الذي يدرس دراسة دقيقة محتوى الفضاءات الرقمية وأشكالها مثل الكلمات والصور والأصوات وما إلى ذلك، وتحليل الجمهور/ المستخدم الذي يحاول الوصول تحديدًا إلى ما يفعله المستخدم الفعلي بالأجهزة الرقمية وما يفهمه من معاني النصوص الرقمية، والتحليل التاريخي الذي يقيس الخصائص الفريدة للثقافات الرقمية مقارنةً بأشكال الاتصال السابقة وتغيرها بمرور الزمن.

إن فهم عملية الإنتاج التي تتيح توافر الثقافات الرقمية تعني السؤال عن كلٍّ ممَّا يأتي:

- مَن يصنع الأجهزة الرقمية حقًّا؟
- ما الظروف الاقتصادية والاجتماعية التي تحدث فيها عملية التصنيع؟
- مَن كبار المديرين التنفيذيين في شركة الإلكترونيات؟
- ما شكل حياتهم العملية؟
- مَن الأشخاص الذين يُصمِّمون برامج الحاسوب؟
- ما الظروف التي تحكم عملهم؟
- مَن المُصمِّمون/ المهندسون للأجهزة الإلكترونية؟
- ما الأحوال التي تحكم عملهم؟
- مَن الأشخاص العاملون على خطوط الإنتاج؟
- ما الظروف التي تحكم عملهم؟

هذه الأسئلة مهمة جدًّا حين يتعلق الأمر بقضايا العدل والظلم في ممارسات العمل، علمًا بأن الأجهزة الرقمية ليست محايدة ثقافيًّا ألبتة؛ إذ تتأصل فيها دائمًا الانحيازات الثقافية الخاصة لصُنَّاعها.

أمَّا تحليل الإنتاج فيتناول الأسئلة الآتية:

- ما الأفكار الثقافية الموجودة في الأجهزة والمنصات وواجهات الشبكة وأشكال الهواتف الذكية؟
- ما الأفكار الثقافية القائمة داخل أنواع الصفحات والقوالب والأنماط المختلفة للشبكة؟
- كيف يمكن للأفكار الثقافية المهيمنة التأثير في عملية التصميم؟

- إلى أيِّ مدى يمكن للأشخاص الذين لديهم سلطة اجتماعية أقل، والذين ينتمون إلى مواقع ثقافية مهمشة التأثير في تصميم أجهزتنا الرقمية وصناعتها؟

وأمَّا تحليل النص بصوره المختلفة (البلاغي، والرمزي، والتحليل النفسي، وما إلى ذلك) فيدرس عناصر المواقع الإلكترونية والألعاب وغير ذلك من الفضاءات الإلكترونية اللفظية (الكلمات المكتوبة والمنطوقة)، والمرئية (الألوان، والتصميم، والصور الثابتة والمتحركة)، والمسموعة (الصوت البشري، والموسيقى، وغير ذلك من الأصوات)، وكذلك السمات الواضحة في الأجهزة الرقمية، مثل: الهواتف الذكية، وأجهزة الألعاب، والحواسيب اللوحية (التابلت). يُركِّز معظم تحليل النص الرقمي على ما نقصده غالبًا بكلمة «نص»؛ أي الكلمة المكتوبة، فيفحص محتوى الكلام على الصفحة الإلكترونية، أو الحوار في غرفة «الدردشة»، ويقوم بقراءة دقيقة تقترن بتحليل أدبي.

ولأن الثقافات الرقمية بصفة عامة توجد هذه الأيام بصورة وسائط متعددة؛ فإن تحليل النص يشمل غالبًا الأصوات والصور أيضًا إلى جانب الكلمات. وأيًّا كان ما يُركِّز عليه تحليل النص، فلا بُدَّ أن يكون شديد الحساسية في تمييز السياقات الثقافية المختلفة بعضها من بعض. فاللون في الصفحة الإلكترونية، أو في غلاف جهاز الآيفون (Iphone) مثلًا، يمكن أن يحمل معانٍ مختلفة تمامًا للأشخاص الذين تختلف لديهم دلالة اللون بحسب ثقافتهم. ففي البرازيل مثلًا، يرمز اللون البنفسجي إلى الحداد، وفي آسيا إلى الرفاهية، وفي بريطانيا إلى الملكية والنبل، وفي الولايات المتحدة إلى العبث والطيش. يضاف إلى ذلك أن الثقافات الفرعية قد تُقدِّم دلالات تُناقِض الثقافات المهيمنة.

ومثلما هو الحال في تحليل النصوص الأدبية، تُركِّز دراسات نصوص الثقافة الرقمية على الأشكال والصيغ التي تظهر بها النصوص الرقمية. فكل نوع من الكتابة والبرامج – من المُدوَّنة الصغيرة التي يقل عدد أحرفها عن (140) حرفًا إلى الكتب

الإلكترونية التي تحمل في ثناياها مئات الصفحات، ومن النصوص الموجودة في الهواتف الخلوية إلى نصوص الحاسوب المحمول (اللابتوب)، إلى تلك التي تُعرَض على شاشات ضخمة في الغرف الصفية أو السينما- يحتوي على معانٍ وتوقعات ضمنية مختلفة، ويوجد خبرات متنوعة. وهذه الأشكال هي التي تُكوِّن المحتوى بعمق، ثم يعمل المحتوى على تكوين الوعي.

فالمناقشات الرئيسة في دراسات الثقافة الرقمية -مثلًا- تدور حول قضية كيف أن التحوُّل السريع، وتجربة القراءة الموجهة برابط في فضاءات الإنترنت، يمكن أن يُطوِّع قدرتنا على التفكير بصورة خطية، أو الاهتمام بالسرد الطويل، أو متابعة المناقشات المنطقية المعقدة متعددة المستويات.

إن تحليل النص يكون بصفة عامة نوعيًّا (يتضمن قراءة تفسيرية دقيقة)، لا كَمِّيًّا (قائم على بيانات إحصائية)، ولكن إحدى الفئات الفرعية للمذاهب النصية (تحليل المحتوى) تتخذ صيغة كَمِّية بصفة عامة، وتتضمن أمورًا عدَّةً مثل عدد مرات ظهور الشخصيات الأمريكية الآسيوية النسائية في نوع معين من أفلام الفيديو. وتحليل المحتوى على المستوى العددي وحده لا يُقدِّم معلومة كاملة، لكنه قد يُقدِّم أساسًا إحصائيًّا أشد صلابة للتفسيرات في حال كان مصحوبًا بتحليل ثقافي لهذه البيانات. وعلى النقيض من القول المأثور: «لا تتحدث الحقائق أبدًا عن نفسها»، فإن أدق البيانات الكَمِّية عُرضة للتأويل (الذي يكون خلافيًّا دائمًا). ولكن التأويل يمكن تصديقه بصورة أكبر حين يكون مدعومًا بنوع أو نوعين من الأدلة الإمبريقية (بالتجربة)، وتظل معظم أفضل الأعمال التأويلية في الدراسة الثقافية للتقنية هي ما تقوم على أساس أرشيف بيانات معين يجمع بين العناصر الكيفية والكَمِّية.

تتخذ تحليلات الجمهور أو المستخدم صورًا متعددةً مختلفةً، وتستخدم عددًا من الأساليب المختلفة. ويمكن أن يتدرج ذلك في الاتساع مقابل العمق. فأكبر كَمٍّ من المعلومات يمكن الحصول عليه من الدراسات المسحية أو العينة الممثلة، التي قد

تضم مئات من المشاركين، بل آلافًا منهم. وقد أسهمت شبكة الإنترنت نفسها بصورة كبيرة في مجال الدراسات المسحية الاجتماعية، وتَبيَّن بوضوح أنها أكثر الأدوات ملاءمة لجمع المعلومات عن ثقافات الإنترنت تحديدًا.

يوجد منحى آخر يستخدم مجموعات التركيز[2]، وهو منهج ظل يُستخدَم مدَّة طويلة في دراسة وسائل الإعلام القديمة. تضم الدراسة المسحية لمجموعات التركيز عددًا صغيرًا نسبيًّا من الأشخاص (أقل من عشرين فردًا)، وتُعقَد لهم مقابلات شخصية على نحوٍ أكثر عمقًا وتفاعلًا ممَّا يحدث في استطلاعات الرأي. وفي نهاية المطاف، يُطبَّق أسلوب علم الإنسان (الأنثروبولوجيا) وعلم الاجتماع (السوسيولوجيا) الذي يُسمَّى أيضًا الإثنوغرافيا على الثقافة الرقمية (Escobar 1996; Hess–Biber; 2011). وبينما تشمل الإثنوغرافيا التقليدية الحياة وسط أفراد جماعة ثقافية في أثناء دراستهم، تُطبِّق الإثنوغرافيا الإلكترونية «السيبرانية» (تُعرَف أيضًا باسم إثنوغرافية الإنترنت، أو الإثنوغرافية الافتراضية، أو إثنوغرافية النت (netnography)، أو إثنوغرافية الشبكة (webnography)، أو الإثنوغرافية باستخدام الحاسوب، وما إلى ذلك) هذا الأسلوب على الجماعات الثقافية الرقمية.

بوجه عام، تتخذ الإثنوغرافيا الإلكترونية أحد شكلين، يكون الباحثون في الأول منهما مستترين، يلاحظون الأنشطة على شبكة الإنترنت خلسة عن طريق زيارة الفضاءات الإلكترونية (مواقع العمل، ومواقع اللعب، ومواقع التواصل الاجتماعي) من دون الإعلان عن أنفسهم. أمَّا الشكل الأساسي الآخر للإثنوغرافيا الإلكترونية فيضم باحثين مشاركين في ملاحظة المشارك عن طريق الانضمام إلى مجتمع على

(2) (focus groups): مجموعات متنوعة جغرافيًّا من الأشخاص، يصار إلى جمعهم للمشاركة في مناقشة مُوجَّهة لمنتج معين قبل طرحه في الأسواق، أو لتقديم تغذية راجعة مستمرة عن حملة سياسية أو مسلسل يُعرَض في التلفاز، وما إلى ذلك. المترجمة

شبكة الإنترنت (غرفة دردشة، أو إحدى ألعاب MMORPG[3]) بهدف دراسة خبرة المجموعة من الداخل والخارج. فمثلًا، انضمت مجموعة من الباحثين إلى لعبة «عالَم صناعة الحرب»، وهي لعبة تضم أكبر مجتمع على الشبكة (يُذكَر أن عددهم قد تجاوز عشرة ملايين لاعب) بحيث يلعبون أشهرًا عدَّةً، ثم يُدوِّنون تحليلاتهم للعبة وخبرتهم فيها من زوايا مختلفة، ويتبادلونها، وينشرونها (Corneliussen & Rettberg 2008). ويكثر الجدل حول ما إذا كان الكشف الأمين عن أن الباحث ملاحظ مشارك أفضل من دخوله خلسة؛ لأن وجود الباحث يمكن أن يُغيِّر نشاط المستخدمين الآخرين، في حين أن عدم الصراحة في هذا الأمر قد يثير اتهامات باقتحام الخصوصية. وبالرغم من وجود قواعد تفصيلية وُضِعت للحدِّ من بعض هذه الأمور، فإنه لا يوجد إجماع على أفضل الطرائق لذلك.

يحاول تحليل المستخدم فهم ما يحدث حقيقةً للأشخاص وهم يستخدمون الفضاءات والأجهزة الرقمية، بالمعنى الضيق لمعرفة ما يفعلونه، والمعنى الأوسع لكشف ما يُفعَل بهم، في آنٍ معًا. وبهذا الأخير أقصد إدراك التأثير الشخصي والاجتماعي لقضاء وقت في استخدام الأجهزة والمنصات الرقمية. فكيف تتغير فكرة شخص ما عن الجغرافيا حين يتعامل بصفة أساسية مع الأجهزة المحمولة؟ ما تأثير الرقابة الرقمية في عامل يرى رئيسه كلما ضغط على زر من أزرار لوحة المفاتيح؟ ما تأثير أن يكون المرء في حالة اتصال دائم باستخدام الهاتف الذكي في إحساسه بنفسه ومجتمعه وخصوصيته؟ وهكذا.

يلقى نوع واحد كبير من أنواع الجماهير (المعجبون) قدرًا كبيرًا من الاهتمام في الثقافة الرقمية. صحيح أن مسألة الإعجاب تحفل بتاريخ طويل سابق على نشأة شبكة

(3) إحدى ألعاب الفيديو على شبكة الإنترنت، تقوم على لعب الدور، ويشارك فيها عدد كبير جدًّا من الأشخاص في الوقت نفسه. المترجمة

الإنترنت، غير أن عالَم الاتصال بالشبكة زاد حجم نشاط المعجبين، وعمَّقه أضعافًا مضاعفةً. ولأن قدرًا كبيرًا من هذا النشاط يُرى على الملأ؛ فقد أعطى الباحثين رؤية أعمق لكيفية تأويل الجماهير مدًى واسعًا من الموضوعات الثقافية الشائعة (الأفلام السينمائية، والمشاهير)، وكذا توفير معلومات عن كيفية تغيير الممارسات بوساطة الإنترنت طبيعة المعجبين فيما يتعلق بالأمور التي يحبونها ويهتمون بها.

أمَّا المذاهب التاريخية فتحيط بالمناهج الأخرى كلها؛ وذلك أنه من دون معرفة تاريخ الثقافات التقنية، وتاريخ النصوص الثقافية، وتاريخ جماهير وسائل الإعلام، يستحيل أن نقيس بدقة التأثير الخاص بأيِّ عنصر من عناصر إنتاج وسائل الإعلام الجديدة. وبرؤية تاريخية، يمكن تقسيم الجدة المزعومة إلى درجات أو مستويات متباينة باستخدام خط متصل عن طريق معالجة أسئلة، مثل:

- ما الذي تفعله التقنية الجديدة، ويتعذَّر على الأشكال السابقة من الاتصال فعله؟ قبل ظهور الشبكة والتطبيقات مثل سكايب، لم تكن الحوارات المرئية خلال مسافات طويلة ممكنة إلَّا في ستار تريك (Star Trek[4]).
- ما الذي تفعله التقنية الجديدة بصورة أسهل وأرخص وأكثر فاعلية من وسائل الإعلام التي سبقتها؟ لقد أتاح تحميل الموسيقى الرقمية تعرُّف أشكال فنية أكثر من ذي قبل؛ ما قلَّل التكلفة، حتى لو كان تحميلها بطرائق مشروعة.
- ما الذي تفعله التقنية الجديدة، والذي كانت وسائل الإعلام القديمة تفعل مثله أو أفضل منه؟ عندما ترى صديقين يسيران في الطريق، ويحمل كلٌّ منهما

(4) مسلسل خيال علمي أمريكي مشهور، كان يعرض على شاشة التلفاز الأمريكي في الستينيات والسبعينيات، وتدور أحداثه عن استكشاف الفضاء، وتظهر فيه مخترعات مختلفة للتواصل من بُعْد. وقد أُنتِجت ستة أفلام متميزة قام بدور البطولة فيها أبطال المسلسل الذي تعددت أجزاؤه، وظل يُعرَض سنوات طويلة. المترجمة.

هاتفًا خلويًّا يتحدث به إلى آخرين، فإنك قد تسأل: أليس الأفضل أن يتحدث كلٌّ منهما إلى الآخر باستخدام أقدم وسائل الاتصال (أي التحدث وجهًا لوجه)؟

هذه الأسئلة الثلاثة لا تشمل حتمًا جميع المعاني والتأثيرات التاريخية المحتملة لوسائط الاتصال الجديدة، ولكن مراعاتها تتيح استخدامها في تصنيف كثير ممَّا ينشر، وتوضيح قدر كبير لما هو مهم ومبتكر حقًّا في تقنية الاتصالات الجديدة.

يتناول عدد من دراسات الثقافة الرقمية المميزة العناصر الأربعة جميعها. وبالرغم من أنها تجمع دائمًا عنصرين أو أكثر، فإن الرؤية الأشد ثراءً لتضاريس الثقافات الرقمية تظهر عندما تتحلل هذه العوامل كلها داخل الصورة. وقد حاولت أن أفعل ذلك في مختلف الموضوعات التي بحثتها بإيجاز شديد في هذا الكتاب، لكني أحث مَن يرغب بحثًا أعمقَ في جانب معين من الثقافة الرقمية على أن يبدأ بالمصادر الموجودة في الموقع المصاحب، ليضع مجموعة العوامل هذه كاملة في ذهنه في أثناء عمله.

هل يوجد فاصل بين العالم الافتراضي والعالم الحقيقي؟

إن أحد أكثر المصطلحات استمراريةً واستعمالًا لوصف العالَم الذي أوجدته شبكة الإنترنت والمجالات الرقمية المتصلة بها، هو مصطلح الفضاء الإلكتروني (cyberspace). وقد دخل هذا المصطلح في اللغة الإنجليزية عن طريق رواية الخيال العلمي نيورومانسر (Neuromancer) التي ألَّفها وليم جيبسون (William Gibson) عام 1984م. حملت الرواية دلالة تنبؤية؛ وذلك أنها وصفت عالَمًا على شبكة الإنترنت يشبه -نوعًا ما- عالم الإنترنت الذي نعرفه اليوم، ولم يكن قد وُجِد بعدُ (بالرغم من أن جيبسون لم يستخدم هذه الشبكة الوليدة آنذاك حينما كتب روايته). لكن قوة الكلمة كانت أهم من العنصر التنبؤي؛ إذ سرعان ما انتشر مصطلح «الفضاء

الإلكتروني» بوصفه اسمًا للحيز الذي أوجده الاتصال الإلكتروني، وصار مصطلحًا ذائعًا (ربما صار بذلك جزءًا من نبوءة ذاتية التحقُّق)، لكنه كان مصطلحًا مُضلِّلًا على نحوٍ ما؛ فهو لا يُمثِّل سوى مجاز مثلما يُذكِّرنا أصله الروائي. وكان جيبسون قد أشار إلى هذا التوجه عندما عرَّف الفضاء الإلكتروني بأنه «هلوسة جماعية يعيشها يوميًّا مليارات المستخدمين الشرعيين في البلاد كلها... وهو تمثيل بياني لبيانات مستخلصة من بنوك كل حاسوب في المنظومة الإنسانية. هذا تعقيد لا يخطر على بال، خطوط من الضوء تتدرج في لا فضاء العقل، والسلاسل ومجموعات البيانات مثل أضواء المدينة تنحسر » (Gibson), 1994, 69.

إن وجود الفضاء الإلكتروني لا يشبه وجود مدينة مونتريال، أو ملبورن، أو مقديشو؛ فالصلة بين الوجود المادي لشبكة الإنترنت ووجودها الخيالي ليست مرئية. صحيح أن المدن والدول هي بمعنى ما مجرد أماكن متخيلة، غير أننا على وجه العموم نتصور موقعها الجغرافي على نحوٍ أكثر ارتباطًا بالأرض بالمعنى الحرفي من تصورنا للفضاء الإلكتروني. وبوجه عام، فإن جغرافية الإنترنت تعني ثلاثة أشياء في وقت واحد، هي: المكان الذي يدخل منه المستخدم إليها، وخبرات المستخدم على شبكة الإنترنت في ذلك الفضاء، والفضاء غير المرئي من أجهزة الخدمة (السيرفر)، ومراكز البيانات، والحواسيب الفردية التي تتيح هذه الخبرة. ونحن ننسى غالبًا الفضاءين الأولين (يضيعان في الفضاء الإلكتروني)، ونادرًا ما ننشغل بالفضاء الثالث؛ إذ تشمل وجوده المادي خبراتنا على الشبكة. وهذا يجعل الفضاء الإلكتروني نوعًا مختلفًا من المكان، لكنه يظل مكانًا في هذا العالَم، أو بالأحرى أماكن كثيرة كلها في هذا العالَم (لا في الأثير). ومثلما تستحضر كلمة «سان فرانسيسكو» صورًا مختلفةً لكلٍّ منَّا تبعًا لمعرفتنا بهذه المدينة الحقيقية والمتخيلة، توجد فضاءات إلكترونية بعدد ما يوجد من مستخدمين لأجهزة التواصل الإلكتروني المتصلة بشبكة الإنترنت. والاختلاف هو أن قِلَّةً من المستخدمين هم الذين يتصورون جغرافية الفضاء الإلكتروني على نحوٍ مادي. فقاعدته الأرضية الجغرافية مُوزَّعة توزيعًا غريبًا غير مرئي، يتصوره

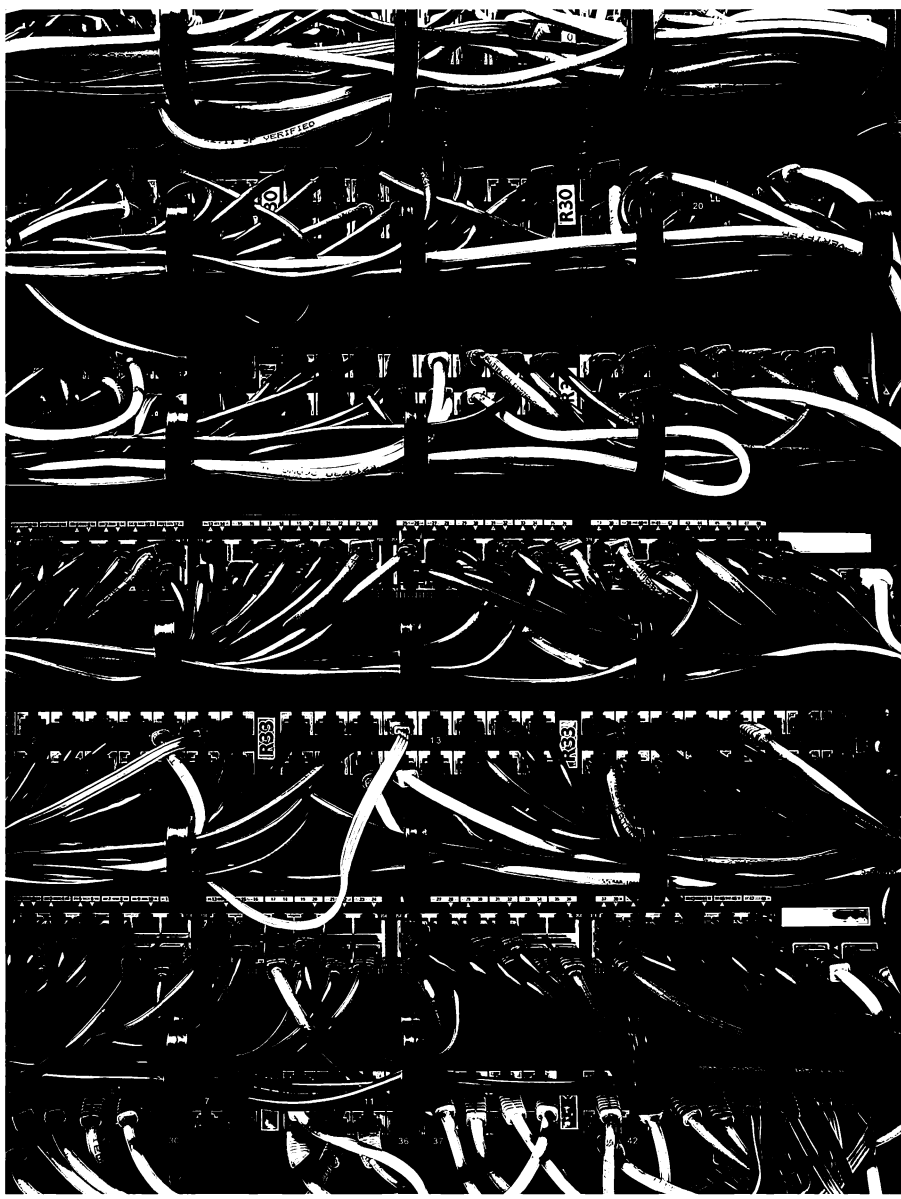
أغلبنا تصورًا مجردًا، هذا إذا تصوره أصلًا. فحتى التلفاز، وهو وسيط موازٍ، يوحي غالبًا بقدر أكبر من الوجود الماضي؛ وذلك أننا نُفكِّر في الاستوديوهات والأجهزة والكاميرات وغيرها، ما يمنح التلفاز قدرًا من الوجود المادي. أمَّا قاعدة الفضاء الإلكتروني أو شبكة الإنترنت، فنادرًا ما تتجاوز الصورة المجردة التي تُصوَّر غالبًا على شكل خطوط من الضوء اللامع تجوب الكرة الأرضية. ولا يَعرف إلَّا قليل من المستخدمين -من غير المهندسين- كيف يبدو الإنترنت المادي، أو يتصورونه أيَّ تصور مادي.

يقول أندرو بلوم: «إننا نخطئ كثيرًا عندما يكون تصورنا مرتبطًا بكلمة «الأثير»، لا «الشبكة» (Blum, 2013)؛ فإن عالَم الشبكة العنكبوتية الأثيري الذي يبدو بلا مكان ليس ممكنًا من دون ملايين المحطات الأرضية، والحواسيب الشخصية، ومئات آلاف الأميال من الأسلاك، وأكبال الألياف البصرية، والآلاف من الأبراج الهوائية (wi-fi)، ومئات المستودعات الضخمة المليئة بأجهزة الخدمة (السيرفر)، وملايين أجهزة التوجيه (الراوتر)، والمحولات مصفوفةً كترسانة من المعدات الهندسية الدقيقة المبهمة، مثل: محطات تقنية تعدد الإرسال القائم على تقسيم الطول الموجي الموجه الكثيف (Dense Wavelength Division Multiplexing)، ومواقع التغذية، انظر الشكل (1-1).

فمهما بلغ ضياعنا الخيالي في الفضاءات الإلكترونية فإن وجود هذه الفضاءات الافتراضية يتوقف -فيما يبدو- على حشد ضخم من الأشياء المادية الموجودة في أماكن جغرافية محددة، لكن الصناعة المسؤولة عنها تتصرف كأنها تخجل من الواقع الملموس الذي وراءه الفضاء الإلكتروني الفارغ؛ لذا فهي تحرص على دفن هذه البنية التحتية على عمق بعيد، وإخفائها خلف أبواب سرية مغلقة. ولتتمكَّن من إلقاء نظرة سريعة عليها من الداخل، انظر العمل الوثائقي القصير «مغلف، ومدفون،

وخلف أبواب مغلقة» (Mendelsohn, 2011)، وزُر قاعة مراكز غوغل للبيانات التي تخضع لعمليات تطهير وتقنين جمالي (Google n.d).

الشكل (1- 1): جزء من الإنترنت المادي (Courtesy of shutterstock.com).



إن مفهوم «الفضاء الإلكتروني» (cyberspace) هو مفهوم بغيض من وجهة نظر كثير من الباحثين في مجال الثقافة الرقمية، إلى جانب بادئة «إلكتروني» نفسها (سايبر) بصفة عامة. فخلال مدَّة وجيزة، بدا كل شيء يحتوي على كلمة «إلكتروني»، أو «إنترنت»، أو (سايبر): كذا أو كذا الإلكتروني – مقاهي الإنترنت، البلطجة الإلكترونية، حزم التطبيقات الإلكترونية، وما إلى ذلك. والأحدث من ذلك كله هو تفضيل إضافة حرف (e) قبل كلمات عدَّة لتعني الإلكتروني، فأصبح لدينا اليوم الكتب الإلكترونية (e–books)، والتجارة الإلكترونية (e–commerce)، والتعلُّم الإلكتروني (e–learning)، والنفايات الإلكترونية (e–waste)، انظر الفصل الثاني،

وهكذا. ولكن، حتى لو كان مصطلح (السايبر) الفضاء الذي يضم الشبكات المحوسبة، ومنظومات الاتصال والمعلومات وأنظمة التحكم عن بعد (cyber) قد بطل استخدامه بين الباحثين فإن مصطلح الفضاء الإلكتروني لا يزال يُستخدِم على نطاق واسع في الخطاب الشائع. ويوجد بديل أفضل على وشك أن يسكَّ المصطلح البديل المحتمل الأكثر شيوعًا، هو «العالَم الافتراضي»، وهو إشكالي بالدرجة نفسها من نواحٍ عدَّة.

يوجد حل أفضل (ربما مؤقت) يتمثَّل في استخدام صيغة الجمع؛ أي التحدث عن فضاءات إلكترونية لتذكير المستخدمين بالتمييز بين الفضاءات المتخيلة المختلفة المتنوعة التي نشأت نتيجة التفاعل مع أجهزة ووسائط متعددة (شبكة الإنترنت، وألعاب وحدة التحكم، والهواتف الذكية، وما شابه)، والأغراض المتعددة (التسوق، والتعلُّم، والعمل، واللعب، والتصويت، وما إلى ذلك) عن طريق رؤى ثقافية متنوعة. لذلك، سأستخدم –في سياق هذا الكتاب– مصطلح «الفضاءات الإلكترونية» بصيغة الجمع إلى جانب مصطلحات أخرى مماثلة، لتأكيد أننا لا نُوحِّد بسهولةٍ هذا المجال المتخيل المعقد بوصفه فضاءً، أو مكانًا، أو شيئًا واحدًا متصلًا.

يرتبط الفضاء الإلكتروني -بوصفه منتجًا من حاملي الثقافة- ارتباطًا وثيقًا ببقية العالَم، بل يدخل في نسيجه. وقد أنشأ صيغه وأساليبه وقواعده وتركيباته وهوياته الخاصة بوصفه مساحة لإنتاج الثقافة، لكنها جميعًا لم تبتعد كثيرًا عن التواصل من دون الاتصال بالإنترنت. والحقية أن الخط الفاصل بين الثقافات الإلكترونية والثقافات الأوسع ليس مطلقًا ولا ثابتًا؛ إذ تُعبَر الحدود دائمًا في الاتجاهين. فالثقافات الأوسع تُشكِّل دائمًا الفضاءات الإلكترونية، أو تدخل فيها، والفضاءات الإلكترونية تخرج إلى المجالات الثقافية الأوسع بطرائق لا تُعَدُّ ولا تحصى. لو أخذنا -مثلًا- انتشار ظاهرة النشر هذه الأيام لوجدنا أن الكثيرين يرون في العالَم «غير المتصل بالشبكة» كله مجرد نص ينتظر أن يُعرَض بوصفه تغريدة على «تويتر»، أو يُعرَض على «يوتيوب»، أو يُكتَب على «فيسبوك»، أو يُنشَر على «إنستجرام» (Jurgenson, 2012). فضلًا عن أن التفاعل المباشر وجهًا لوجه اليوم يدور غالبًا حول وقائع على شبكة الإنترنت. ولا يزال معظم العالَم، وهذا أمر مثير بالنسبة إلى بعض الأشخاص، غير متصل بالشبكة معظم الوقت، وتقع أحداث كثيرة لا تصل إلى الإنترنت ألبتة.

وعلى نحوٍ متزايد، تضم السياقات الثقافية الرقمية أشكالًا أخرى من وسائل الإعلام الجماهيرية، مثل: التلفاز، والأفلام السينمائية، والإذاعة، والصحف، والمجلات، وغير ذلك. وهذا جزء من العملية المعقدة المعروفة بالمعالجة؛ إذ تتخذ شكلًا إعلاميًّا واحدًا، ثم تنقله (أو تُحوِّله) عن طريق شكل آخر (مثل تحويل برامج التلفاز في الوسائط القديمة إلى صيغة رقمية، ثم نشرها بوساطة الجهاز اللوحي، أو الهاتف الذكي). ولهذه الوسيلة بُعْدان اثنان؛ أحدهما: دمج أكثر وسائل الإعلام قِدمًا لإعادة تشكيل الوسائل الجديدة (المواقع الإلكترونية التي تشبه شاشات التلفاز)، والآخر: مواءمة وسائل الإعلام القديمة مع وسائل الإعلام الجديدة (برامج التلفاز الإخبارية التي تشبه المواقع الإلكترونية).

فبهذه الطرائق وغيرها، لا يوجد فصل تام بين العالَم الافتراضي وما يُسمَّى العالَم الحقيقي، ولا بين وسائل الإعلام الجديدة ووسائل الإعلام القديمة، ولا بين الفضاءات الرقمية والفضاءات المناظرة. فهذه «العوالم» يتشابك بعضها مع بعض دائمًا بصور معقدة. ولا يعني هذا أن الفضاءات الإلكترونية أو الافتراضية أو الرقمية لا يمكن (أو لا ينبغي) أن تكون بمنأى -إلى حدٍّ ما- عن أغراض التحليل الثقافي، وإنما يعني أنه من المهم تذكُّر أن هذه العزلة زائفة دائمًا بصورة ما، وغير كاملة على مستوى آخر دائمًا.

يقودنا هذا كله إلى مجموعة أخرى من المصطلحات التي يشيع (ويُساء) استخدامها: «العالَم الحقيقي»، و«العالَم الافتراضي». ففضلًا عن أن هذا التمييز لا يمكن تجنبه في نواحٍ معينة، فإنه يمكن أيضًا أن يكون مُضلِّلًا بشدة. وهو مُضلِّل لعدم وجود أحد أو أيِّ شيء في العالَم الافتراضي؛ أي في الفضاء الإلكتروني. ومثلما ذكرت سابقًا، فإننا نكون دائمًا في مكان ما من العالَم الحقيقي (حتى لو كنَّا نتحرك فيه وفي أيدينا هواتف ذكية)، مستخدمين أجهزة مادية مرتبطة شبكيًّا بأجهزة مادية أخرى، في أيِّ وقت نتصور فيه أنفسنا موجودين في العالَم الافتراضي. وبقدر ما نشعر من الانغماس يكون شعور وجودنا في عالَم آخر قويًّا جدًّا أو طفيفًا. ومن المهم أن نأخذ وهم الوجود الافتراضي هذا مأخذ الجد؛ فهو -إلى حدٍّ ما- نوع جديد من الخبرات، ولو أنه ليس جديدًا تمامًا (فإننا ندخل في عالَم افتراضي كلما قرأنا رواية، لكنه ليس عالَمًا قُدِّم إلينا بصورة رقمية). وفي هذا السياق، يجب أن تتضمن مهام دراسة العوالم الافتراضية تذكير المستخدمين أنهم ليسوا في عالَم افتراضي محض على الإطلاق، وأنهم دائمًا في العالَم الحقيقي.

أمَّا مؤسسو موقع مشاركة الملفات واسع الاستخدام «خليج القراصنة» (Pirate Bay) (مُعرَّضون للمقاضاة القانونية مثل مؤسسي موقع «نابستار» (Napster) قبلهم؛ بسبب مسألة التحميل القانوني وغير القانوني) فإنهم يُفضِّلون مصطلح «بعيدًا عن

حياة لوحة المفاتيح»، مُؤكِّدين أن «الإنترنت حقيقة مادية» (Klose, 2013). ويقتضي سياق كتابنا هذا أن استخدم مصطلح «متصل» (online) حين أشير إلى هذه الفضاءات؛ لأنه المصطلح الأوسع انتشارًا، وهو المصطلح الأقرب إلى الحيادية؛ نظرًا إلى عدم تجاوزه الإشارة إلى الاتصال بالإنترنت من دون وصف طبيعة هذا الاتصال على نحوٍ غير دقيق. وأرجو أن يتخيل القارئ عند قراءة الكلمة أنها محاطة بعلامات تنصيص، إشارةً إلى أن فكرة وجود عالمَين هي فكرة فاسدة لا محالة.

إن فكرة عالَم الاتصال بالإنترنت تعكس -إلى حدٍّ بعيد- العالَم خارج بيئة الإنترنت، ولكن الانعكاسات تكون دائمًا مشوهة؛ سواء أكانت تعرض صورة معكوسة، أم تُقدِّم صورًا منعكسةً ضخمة شديدة الغرابة كما تفعل المرايا المضحكة في الملاهي. وللوسيط الذي يعكس الصورة أو يكسرها أهمية كبيرة، ولكن العالَم يظل نفسه؛ سواء أكان التمثيل عن طريق وسيط رقمي، أم بالمواجهة المباشرة. فإذا لم يعجبك ما تجده على الشبكة العنكبوتية، فلا تُلْقِ باللوم على العالَم المتصل بالإنترنت فحسب، بل على العالَم غير المتصل الذي منه أتى. واعلم أن الثقافات الرقمية تتفرد بأشياء كثيرة، لولاها ما كان كتابنا هذا، ولكن هذا التفرد ينتمي إلى هذا العالَم، وليس إلى غيره.

إن القدر الكبير من الصخب الدعائي أو المبالغة في أهمية تقنية المعلومات (Woolgar, 2003) التي تحيط بالثقافات الرقمية، ولا سيما الألعاب ومحاكاة الواقع الافتراضي، يعني أنها تغمرنا بطرائق جديدة تمامًا، وأعمق من ذي قبلُ. والافتراض هنا أن المستخدمين/ اللاعبين ينسون أنفسهم في «عوالم» افتراضية على نحوٍ لم تعرفه البشرية قبلًا، ولكن الواقع الافتراضي كان دائمًا جزءًا من الخبرة الإنسانية، من القصص القديم الذي كان يُحكى والناس ملتفون حول النار يستمعون إلى الروايات وحتى الأفلام. أليس انغماس الإنسان في تمثيل مشاهد من قصة يكمل بخياله تفاصيلها يُماثِل انغماسه في الحياة الرقمية لها أو هو أعمق؟ ربما نجد في

علم الأعصاب إجابة عن هذا السؤال، لكن البحث في موضوع الانغماس أمر معقد تعقيدًا شديدًا؛ إذ يتضح أن المصطلح ليس له معنى مستقر، وأن له أبعادًا كثيرةً مختلفةً يصعب قياسها (Madigan, 2010). يُذكِّرنا هذا مرة أخرى بأن ادِّعاءات الجدة والتفرد بخصوص الخبرات الرقمية ينبغي أن تُعامَل بحرص شديد.

ذكرنا من قبلُ أن كل تقنية جديدة تبدو غريبة؛ إذ كانت الشبكة العنكبوتية في سنواتها الأولى فضاءً أو مكانًا شديد الغرابة، بل معجزًا. وبمرور الوقت (في حالة وسائل وسائط الإعلام الجديدة، بدا الوقت المستغرق آخذًا في التقلص)، صار الجديد معتادًا، بل صار مُسلَّمًا به بوصفه جزءًا من عالَمنا، فيما يُسميه العلماء «توطين التقنية»، وهو يُمثِّل العملية التي تصير بها الأشياء التي بدت جديدة وجامحة أول الأمر مألوفة بسرعة. لقد مررنا جميعًا بهذه الخبرة، ففي هذه المرحلة من تطور تقنية المعلومات والاتصالات (ICTs) جرى الاستئناس في كل مكان. فمن كانوا يُسمون بالمعالجين الأوائل (كان كثيرون منهم يبحثون عن أشياء جديدة حقًّا، ويقومون بها باستخدام المخترعات التقنية الجديدة) أفسحوا الطريق – بمرور الوقت– لمستخدمين تقليديين يدمجون الجديد في أنساق التفاعل القديمة.

يشير الاستئناس في الاستخدام العام إلى الارتباط بالبيت، ويتوافق هذا مع هذه العملية؛ أي إننا نكون «في أُلفة» مع التقنية، أو «نأنس» بها. وفي هذه الحالة، فإن الاستئناس يشمل النقل المادي للأجهزة الرقمية من المدارس والمكاتب إلى البيت (أي فضاء الاستئناس المنزلي) جزئيًّا باستخدام أجهزة ما ينفك حجمها يقل من الحواسيب الضخمة، إلى الحواسيب المكتبية الصغرى، إلى الحواسيب المحمولة والهواتف الذكية. إن هذا الاستئناس المستمر للتقنية ينطوي على عملية تمييزية بين الجنسين؛ لأنه يُؤثِّر في النساء بطرائق مختلفة عن الرجال؛ وذلك أن الفضاء المنزلي اكتسب الصورة النمطية النسائية منذ زمن طويل. والاستئناس أيضًا عملية تاريخية مستمرة تتكرر كلما واجهت مجموعة جديدة من المستخدمين تقنيةجديدة، وكلما

واجهت مجموعة من المستخدمين الحقيقيين تقنية أحدث، مثل الانتقال من الهواتف البسيطة إلى الهواتف الذكية، بحيث طُوِّر الاتصال الهاتفي على نحوٍ يتيح الاتصال بالشبكة العنكبوتية، والمواءمة مع مواصفاتها.

يحذر علماء كل ما يتعلق بالتقنية الرقمية من تصور أن جهازًا معينًا مثل الهاتف الخلوي هو شيء واحد طرأت عليه تغييرات وتعديلات (يُمثِّل ذلك التحوُّل المادي من أجهزة بحجم قطة إلى أجهزة بحجم راحة اليد). تقول ليزا جليتمان (Lisa Gliteman) في كتابها «دائمًا جديد حقًّا» (Always Already New, 2006) : «لا ينبغي لنا تخيُّل الهاتف (أو حتى الهاتف الخلوي) بوصفه شيئًا واحدًا تغيَّر على مرِّ الزمن (في الحجم، والشكل، والمواصفات)، وإنما يجب تخيُّل أنه أقرب إلى عملية تطورية». ويمكن أن نقول الشيء نفسه عن صور أخرى من التقنية الرقمية؛ فهي أقرب إلى العمليات منها إلى الأشياء، أو لنقل أنها -على الأقل- سلسلة أشياء، وليست شيئًا واحدًا. ولا شكَّ في أن لخصوصية الزمن (التاريخ) والمكان (الجغرافيا) والسياق الاجتماعي (الثقافة) أهمية كبرى عند الحديث عن تقنية المعلومات والاتصالات.

ارتباك مطلق

كلما اخُتِرع مجال جديد لفهم ظواهر جديدة ولَّد المجال كلمات جديدة تساعد على تعريف هذه الظواهر وتوضيحها. والاسم الكريه الذي يصف هذه الكلمات هو «الرطانة»، وأكثر الكلمات قبولًا هي «المصطلحات». وغالبًا ما تبدو هذه المصطلحات الجديدة للبعيد عنها تعقيدات غير ضرورية، وربما رطانة فارغة. أمَّا أهل هذا المجال فيرونها مختصرات مفيدة، وأدوات لا غنى عنها أبدًا. وفي معظم الأحيان، يُوجَّه النقد إلى مجال التقنية معه، بدعوى أنه يُولِّد رطانة شديدة الصعوبة. وبعض هذا النقد مستحق لا شك؛ فإن تكاثر المختصرات والاصطلاحات المحيطة بثقافة الحاسوب مربكة حقًّا، ولكن المصطلحات الجديدة تُوفِّر أيضًا خصوصيةً ضروريةً

ووضوحًا. ولكلِّ مجالٍ مصطلحاتٌ كهذه، فالسبَّاك يستخدم مصطلحات بالقدر نفسه من خصوصية فني الحاسوب، ولكننا نادرًا ما ننتقد السبَّاكين عند استخدامهم مفردات لوصف الماء تبدأ بـِ «تعديل الوصلات»، وتنتهي بـِ «نعومة الصفر»؛ لعلمنا أنها تساعدهم على أداء أعمالهم. ومثلما منحت السبَّاك فرصة تسمية الشيء اللامع الذي يتخذ شكل الهلال في نهايته باسم المفتاح الإنجليزي، آمل أن تدرك أن المفردات التخصصية المقدمة في هذا الكتاب ليست موضوعة بهدف الإرباك، وإنما للتوضيح، واعتماد لغة مختصرة تُسهِّل إيصال الأفكار المعقدة إلى متلقيها. أمَّا تعريف هذه المصطلحات فيكون عند استخدامها، ويشمل الثبت في نهاية الكتاب المصطلحات الأساسية أو الكلمات المفتاحية. وأنا على ثقة أنك أيها القارئ ستقبلها بوصفها أدوات مفيدة لا محاولات لاستعمار عقلك.

يوجد زوجان أساسيان من المصطلحات يُمثِّلان كل ما يُناقَش في كتابنا هذا، هما: الإنترنت، والشبكة العنكبوتية العالمية. فنيًّا، فإن الإنترنت هو القاعدة المادية التي تقوم عليها الثقافة الإلكترونية جميعًا، وهو يعني شبكة الحواسيب المتصل بعضها ببعض في العالَم كله، بحيث تنتقل المعلومات عن طريقها من وسائل إلكترونية، إلى وثائق، إلى مواقع، إلى العالَم أجمع. أمَّا الشبكة العنكبوتية العالمية فهي الوجه الشائع المحبوب للإنترنت، وهي منظومة كودات/ شيفرات (مثل (html) وما شابه) تجعل المعلومات التي تنتقل عن طريق الإنترنت مرئية وميسرة للاستخدام. ولأن كلمة «الإنترنت» هي الأكثر شهرةً واستخدامًا عند الحديث عن أيِّ شيء متصل بالشبكة؛ فإنني سأستخدمها كثيرًا (اختصارها نت net) بوصفها اختصارًا لعبارة «الشبكة العنكبوتية العالمية»، واختصارها الشبكة العنكبوتية (web).

وقد انتشرت في السنوات الأخيرة دعوة إلى عدم كتابة كلمة «إنترنت» بحرف كبير في بدايتها «Internet» [أي تحويلها من اسم علم إلى اسم عام] وكتابتها بحرف صغير «i» كما هو حال بعض الكلمات مثل «تلفزيون». لكن هذا التغيير لم يلقَ قبولًا عامًّا حتى

اليوم؛ لذا سأكتب الكلمة الإنجليزية بحرف كبير في بدايتها، إلا أن هذه الدعوة – في حدِّ ذاتها– دليل آخر على توطين التقنية حيث إن الإنترنت بأيِّ طريقة تُكتَب؛ أخذت تفقد هالة الاختلاف، أصبحت مجرد وسيط ضمن وسائل أخرى غيرها.

يوجد نوع آخر أبرز من الاستئناس يتمثَّل في الأشكال الساخرة الكثيرة على الإنترنت والشبكة، التي ظهرت بمرور السنين، مثل: «دب دب دب» (Dub Dub Dub)، و«ويبترنت» (Webternet)، و«تيوبس» (Tubes)، و«إنترتيوبس» (Intertubes) أو (In73rw3b) (هو في ليت[5] (Leet) لغة مشفرة يستخدمها بعض الموغلين في عالَم التقنية والحاسوب) بالنسبة إلى المتخصصين المهرة في العالَم، وغيرها كثير. وبغض النظر عن الاسم الذي تُفضِّله، فمن المفيد أن تضع في الحسبان أن الإنترنت شيء مادي محسوس، وأنه القاعدة المادية التي تسمح بظهور ما يُسمَّى العوالم الافتراضية عن طريق الشبكة (الويب) وغيرها من الواجهات.

ماذا يعني الاسم؟ دراسات الوسائط الجديدة، الفضاء الإلكتروني، الثقافة الرقمية

من المفارقات أن المجال الذي أنتج مصطلحات جديدة كثيرة جدًّا تُعين على فهم هذا القدر كله من التقنية الفائقة، لم يتفق أهله على اسم له حتى الآن. يعتمد هذا

(5) ليت: بيت (أو «1337») تعرف أيضا باسم eleet أو leetspeak، وهي بديل للحروف الهجائية للغة الإنجليزية، والتي تستخدم بصورة أساسية على الانترنت. وتستعين بتركيبات متنوعة من أحرف ASCII لاستبدال الأحرف اللاتينية. على سبيل المثال فإن تهجئة كلمة leet تتضمن 1337 و l33t، ويمكن تهجئة eleet 31337 أو 3133t، وقد اشتقت كلمة leet من الكلمة ellite. أحرف leet الهجائية هي شكل مخصص من الكتابات الرمزية. ربما تعتبر كلمة leet أيضا شفرة بديلة، بالرغم من أن العديد من اللهجات واللكنات اللغوية تتواجد في مجتمعات مختلفة من خلال الإنترنت. كما يستخدم المصطلح leet أيضا كصفة لوصف الشجاعة أو الإنجازات الرئعة، خاصة في مجالات الألعاب على الإنترنت واستخدامها الأصلي في قرصنة الكمبيوتر. ويكيبيديا.

المجال على العلوم (مثل علم الأعصاب)، والعلوم الاجتماعية (مثل: علم النفس، وعلم الإنسان والاتصالات)، والإنسانيات (مثل الدراسات الأدبية والثقافية)؛ لذا فالعجز عن الوصول إلى اسم متفق عليه ليس غريبًا. للمجال أسماء مختلفة، منها: دراسات الوسائط، ودراسات الثقافة الإلكترونية، أو دراسات الثقافة الرقمية. ولأنه يحاول استجلاء اتجاهات حديثة في الاتصال الإلكتروني؛ فهو ما زال يبحث عن العنوان الأمثل الذي يصف به نفسه (Silver 2006). ولحسن الطالع، فإن مناقشة أكثر الأسماء المقترحة شيوعًا لهذا الميدان من الدراسة مفيدة جدًّا في كشف بعض أهم القضايا المتعلقة بتقنية الاتصال.

من أبرز الأسماء المرشحة اسم «دراسات الوسائط الجديدة»، ويعيدنا هذا الاسم تحديدًا إلى السؤال الإشكالي: «جديدة» مقارنةً بماذا؟ والرد السريع السهل هو مقارنةً بالوسائط القديمة، مثل: التلفاز، والإذاعة، والأفلام، والتصوير الفوتوغرافي، والطباعة. ولكن، متى تحديدًا؟ وكيف يصير أيُّ وسيط جديدًا؟ ومتى تحديدًا يصير الوسيط الجديد (أو التقنية الجديدة) غير جديد؟ فإن عمر النسخة العامة من الإنترنت يكاد يبلغ العقود الثلاثة، وهو حتمًا ليس بجديد على بعض الناس. بالرغم من ذلك، يضاف أُناس جُدد إلى قوائم مستخدميه باستمرار، فهل هذا يجعله وسيطًا جديدًا باستمرار؟ ألا تتغير خبرة الجدة حين يواجه المرء الشيء الجديد؟ فصفة الجديد، عندما لا نستعملها فقط أداةً للتسويق، تقتضي السؤال: جديد مقارنةً بماذا؟ أو جديد بأيِّ معنى؟

إن التركيز على الوسائط (أي الأجهزة والمنصات الجديدة) في الاسم المقترح يعني أيضًا التحيز للجانب التقني، والبُعْد عن الجانب الثقافي في التحليل التكنوثقافي. ويوحي مصطلح «الوسائط الجديدة» أيضًا بالتورط في النزعة التجارية، وهذه قضية متعلقة باختيار هذا الاسم. ففي ظل الرأسمالية الاستهلاكية، فإن الجديد دائمًا جيد، دائمًا أفضل. وكم من إعلان يستخدم عبارة «جديد ومُحسَّن»، مع التزيد بإضافة

كلمة «مُحسَّن». وهكذا ينطوي مصطلح «الوسائط الجديدة» على نوع من التحيز لأنه غالبًا ما يوحي تلقائيًّا بالتقدم من دون الإجابة عن سؤال: هل هذه الجدة للأفضل أم للأسوأ؟ وعلى كل حال، ومثلما سيرد في الفصل الثاني، فإن للبحث غير النهائي عن الجدة عواقب بيئية وخيمة (Slade, 2008).

يمكن الحديث عن جدة الوسائط الجديدة بذكر أثرها في الوسائط القديمة؛ فإن ظهور إمكانية البرودباند (النطاق الواسع) (Broadband)، والبرودكاست (البث المباشر) (Broadcast) في الشبكة -مثلًا- صحبه هبوط في شعبية وسيط التلفاز بين المستخدمين من الشباب (أقل من 25 عامًا). وحتى عندما يستخدم هؤلاء الشباب البرمجة التلفازية فإنهم يفعلون ذلك عن طريق أجهزة رقمية. إن أثر الإنتاج الموسيقي الرقمي والتنزيل الرقمي في وسائط الأقراص المدمجة القديمة (سي دي) معروف جدًّا (بدءًا بالجدل حول نابستر[6]، وانتهاءً بظهور خدمات مثل آي تيونز)، يضاف إلى ذلك أن وسيط الإذاعة القديم اكتسب على الإنترنت حياة جديدة، لكنها مختلفة. وبالمثل، فقد استولت التقنية الرقمية على وسيط الأفلام القديم بطرائق متنوعة، بدءًا بتحويل قدر كبير من صناعة الأفلام في هوليوود إلى صيغة رقمية، وانتهاءً بالكاميرات الرقمية التي تزايد استخدامها في الأفلام المستقلة، وإمكانية تصوير الفيديو بوساطة الهواتف الذكية. فكيف تُغيِّر مشاهدة الأفلام على الحواسيب وأجهزة الحاسوب اللوحي أو الهواتف خبرة المشاهدة؟ (بعد دراسات إعادة الوساطة الرقمية، يمكن مقارنتها بقضايا سابقة مثل اختلاف مشاهدة الأفلام على التلفاز عنها في دور العرض العامة). ففي كل حالة من هذه الحالات حدث للوسائط القديمة إعادة تحول وسائطي فصارت وسائط جديدة؛ أي جرى تشغيلها عن طريق وسيط جديد، فهي لم تختفِ (بعدُ)، لكنها تحوَّلت بطرائق ودرجات مختلفة نتيجة وجود

(6) (Napster): إحدى خدمات الموسيقى التي يمكن الوصول إليها عن طريق الإنترنت، والتي كانت أصلًا خدمة لمشاركة الملفات بصيغة أم بي ثري (mp3) بين الأفراد المهتمين بالموسيقى. المترجمة.

وسائط أحدث وذات قاعدة رقمية. فإلى أيِّ حدٍّ تختلف مشاهدتك برامج تلفازية على هاتفك الذكي عن مشاهدتك إياها على جهاز التلفاز؟

وبينما يتجادل الباحثون حول القدر والكيفية للاختلاف الذي يحدثه تحويل المحتوى إلى وسيط جديد في خبرة المستخدم، فإنهم يتفقون على أن الوسيط مهم للرسالة. صحيح أن مصطلح «جديد» ربما يكون مُضلِّلًا، وأن المبالغة في التركيز على صورة الوسائط على حساب محتواها قد تُسبِّب مشكلة حالية، غير أن اسم «دراسات الوسائط الجديدة» يشير إلى عدد من الأسئلة الرئيسة التي تتناول الجدة (النسبية)، وما هو حقًّا جديد أو غير جديد بخصوص الثقافات الجديدة التي أعادت الوسائط الرقمية تشكيلها.

أمَّا المصطلح الثاني (دراسات الثقافة الإلكترونية) فقد شاع بعض الوقت اسمًا للمجال، لكنه فقد كثيرًا من شعبيته في العقد الأول من القرن الواحد والعشرين؛ إذ نجح المصطلح في الإشارة إلى أحد الجوانب الرئيسة في الوسائط الجديدة (ليس نجاحًا كاملًا)، وهو إبراز دور الأنظمة الإلكترونية ؛أي الأنظمة التي تقوم فيها الأجهزة أو العمليات غير البشرية بأمور كان البشر يقومون بها وحدهم، والإنسان الآلي (الروبوت) مثال متطرف على هذا. وتُعَدُّ محركات البحث (مثل غوغل) صورة شائعة اليوم، وهي أقرب إلى التناول.

يثير هذا المصطلح مشكلتين رئيستين؛ أولاهما أنه يستحضر غالبًا صور أشياء بعيدة عن سيطرتنا، صورًا تقنيةً تدير نفسها. والمشكلة الثانية أن كلمة «إلكتروني» عندما تُستخدم صفةً أصبحت مرتبطة جزئيًّا بقصص الخيال العلمي (الفضاء الإلكتروني/ الخيال العلمي لأحداث مستقبلية إلكترونية (cyberpunk)/ الكائنات ذات القوة الإلكترونية الخارقة (cyborgs)، وغير ذلك). وغالبًا ما تستدعي السابقة «سايبر» (cyber) [صفة الإلكتروني] ارتباطات بقصص الخيال العلمي توحي بالمستقبل والغرابة، أو توحي بأن هذه العمليات جزء من مستقبل محتوم، ولكن

السابقة «سايبر» ما زالت شائعة، وتُمثِّل تخيُّل الناس للأشياء الرقمية كلها. ولا شكَّ في أنَّ التصورات أو التخيُّلات الشعبية نفسها هي جزء مهم من الثقافة الرقمية، جزء ممَّا يُسمَّى أحيانًا المخيلة التقنية (أي علاقاتنا المتخيلة بالمنتجات التقنية) لأنها متداخلة فيما نفعله بها، أو في استخدامها في الواقع.

وأمَّا المصطلح الشائع الثالث الذي يشير إلى المجال فهو «دراسات الثقافة الرقمية»، وهو أيضًا مفيد وإشكالي نوعًا ما؛ فإن وصف الشيء بالرقمي يعني تقنيًّا الإشارةَ إلى عمليةٍ تتحوَّل بها المعلومات (اللغوية، والبصرية، والسمعية) إلى نوع معين من الشيفرة الرياضية، وهي شيفرة الأصفار والآحاد. والقدرة على تحويل المعلومات إلى شيفرة رقمية هي الطفرة التقنية التي تسمح بوجود الحواسيب، والبرامج الحاسوبية، والإنترنت، والشبكة، والهواتف الذكية، وألعاب الفيديو، وصفحات القراءة الإلكترونية، وأغلب صور الوسائط الجديدة الأخرى.

من الضروري أن نتذكَّر هذا لأن اتخاذ الصيغة الرقمية، -مقابل صيغة التناظر (الأنالوج analog) يتطلب إمكانات ومحددات معينة. ومن الأمثلة الشهيرة على ذلك: الجدل الذي يدور حول اختلاف جودة الصوت بين الموسيقى الرقمية وأشكال التوازي الأخرى، مثل تسجيلات الفينيل (الجرامافون).

ربما يختلف المستمعون الخبراء فيما يُفضِّلون، لكنهم يتفقون على وجود اختلاف. أمَّا الوجه الآخر من مصطلح «رقمي» فيتمثَّل في أن إبراز هذه اللغة المشفرة قد يعني مشاركتنا في شكل خفي من أشكال الحتمية التقنية؛ لأننا نلمح إلى أن عملية التشفير هذه هي جوهر ما ندرس، لا العمليات الثقافية التي يُشكِّلها ولا يُحدِّدها التشفير الرياضي الذي يكمن خلف استخدامات متعددة للظواهر الثقافية الرقمية. بتعبير آخر، فإن وصف الشيء بالرقمي يعني بعض الأشياء المحددة. أمَّا ما يُفعَل بهذه الأشياء فيتوقف على أشياء تتجاوز حقيقة أنها قائمة على أصفار وآحاد.

يوجد مدخل مختلف قليلًا في وصف الوسائط الجديدة/ الثقافات الرقمية/ الإلكترونية، هو أن نَعُدَّها جوهر المجتمع المعلوماتي، أو ما يُسمَّى أحيانًا المجتمع المتشابك، أو ما يرد في عنواني الفرعي «عصر الإنترنت» (Castells 2000, Fuchs 2008, Webster 2006). وهذا المصطلح هو الأجرأ في ادِّعائه؛ إذ يوحي بأن تقنية الاتصالات الرقمية والثقافات التي تقوم عليها أصبحت مهمة بحيث أنها ارتقت بالعالَم الاجتماعي كله. أمَّا الجانب الحسن فهو أن كلمة «المجتمع» تؤدي دورًا بارزًا في هذا الوصف، على نحوٍ لا تفعله المصطلحات التي تُبرِز دور التقنية، ولكن صفة «المعلوماتي» تمحو هذه الفائدة إلى حدٍّ بعيد. بدايةً، هل وُجِد مجتمع من قبلُ لم تكن للمعلومات فيه أهمية كبرى؟ بالطبع، فإن مَن يستخدمون المصطلح يقصدون الإشارة إلى شيء يتجاوز ما كنَّا نقصده من قبلُ بكلمة «المعلومات»؛ فهم يقصدون تحديدًا المعلومات الرقمية بعد ما اطَّلعوا على المعلومات التي تحملها الشبكات الحاسوبية، مثل: الإنترنت، والهواتف المحمولة، لكنهم فوق ذلك يقصدون الإشارة إلى أن نشر المعلومات صار بصورة ما أكثر أهمية من أيِّ وقت مضى. يضاف إلى ذلك أن العبارة تُميِّز (أو تغالي في تمييز) تقنية المعلومات بوصفها قوة رئيسة تمنح الشكل الحالي من العولمة الليبرالية الجديدة صفة الوجود. ولا شكَّ في أن نقل الأفكار والمال والمنتجات والعمل عن طريق القوميات لم يكن ليوجد من دون شبكة إنترنت وما يرتبط بها من تقنيات الاتصال، فليس في التقنية -مثلًا- شيء يُحتِّم استخدامها في ظل إحياء أيديولوجيات «السوق الحرة» بهدف زيادة عدم المساواة الاقتصادية حول العالَم.

وبالمثل، فإن مَن يستخدمون مصطلح «المجتمع المعلوماتي» يشيرون إلى أن المعلومات قد صارت موردًا اقتصاديًّا أكثر أهمية من ذي قبلُ، وسلعةً مسؤولةً عن قدر أكبر من النشاط الاقتصادي (يرافق ذلك هبوط موازٍ في أهمية التصنيع)، وأن تعاظم أهمية المعلومات ترافقه سلطة ثقافية واجتماعية يحوزها مَن يستطيعون التعامل مع تدفق المعلومات، أو يسيطرون عليها. وبهذا القول حتمًا شيء من الحقيقة، ولا سيما أن معارك السيطرة على سلطة المعلومات أصبحت معركة محورية في وقتنا

هذا. ولكن -في الوقت نفسه- من المهم إدراك أن الإنتاج المادي الذي يشمل إنتاج الأجهزة الرقمية نفسها ما زال قائمًا بقوة، وأنه يشغل حيزًا كبيرًا في المجتمعات حول العالَم. ومثلما سنرى لاحقًا، فإن نسيان حقيقة أن صناعة الإلكترونيات هي صناعة ملموسة يعني طمس أثرها البيئي، وأثرها في العاملين. وعلى هذا، فالأحرى بنا أن نتحدث عن النمو الكبير في قطاع المعلومات في المجتمعات المعاصرة بدلًا من أن نستعمل مصطلح «مجتمع المعلومات» لوصف المنظومة العالمية الحالية كلها.

إن كل واحد من هذه المصطلحات الأكثر شيوعًا المستخدمة في وصف هذا المجال الناشئ ينطوي على إشكاليات. ولكن بالرغم ممَّا قد يعتري ذلك من إحباط، فلا ينبغي أن يُسبِّب لنا يأسًا، بل إن الأمر ينطوي على انفتاح صحي من نوع ما؛ لأن كل مصطلح يفتح لنا الباب على جوانب مهمة من هذا الميدان. وهذا ما تفعله المسارات الأخرى المختلفة، مثل: دراسات الإنترنت، ودراسات الثقافة الشبكية، ودراسات الاتصال القائمة على الوسيط الحاسوبي، ودراسات الشبكة العنكبوتية. فكلٌّ من هذه المصطلحات صادق جزئيًّا بمعنى أنه غير كامل ومتحيز فيما يخص الخبرة الدينامية العامة في العالَم الرقمي. فمصطلح «الوسائط الجديدة» يشير إلى الأشكال والأجهزة، مثل: الشبكة العنكبوتية، وألعاب الفيديو، والهواتف الذكية، ووحدات الواقع الافتراضي، وما إلى ذلك. أمَّا مصطلح «رقمي» فيشير إلى ما وراء هذه الأجهزة كلها من عملية تشفير رياضي معروفة تُشغِّلها وتُحرِّكها. في حين يشير مصطلح «سايبر/ إلكتروني» إلى الكيفية التي تنظر بها الثقافة الشعبية إلى هذه التطورات الحادثة في قطاع الاتصالات.

في كتابنا هذا ستكون النقطة المحورية هي الثقافة المحيطة بهذه الأجهزة والعمليات المدمجة فيها. ولكن يستحيل التفكير بوضوح في هذه التشكيلات الثقافية من دون التفكير في الأجهزة والعمليات وآليات التشفير التي تمتزج بها، ولا يمكن أيضًا فصل المحتوى الثقافي عن الوسائط الإلكترونية الرقمية الجديدة التي تتيح ظهوره،

ولا ينبغي أيضًا فصلها عن القوى التاريخية الأوسع التي تنشئها وتعيد إنشاءها. إن استخدام كلمة «جديدة» تحديدًا يبرز أهمية التاريخ، وإن كثيرًا من الصخب الإعلامي المحيط بالوسائط الجديدة يبرز هذا الجانب الجديد على حساب الجزء الخاص بالوسائط. بيد أن علماء أنثروبولوجيا الاتصال يقولون إن أكثر استخدامات التقنية الجديدة شيوعًا تتعلق بأداء أشياء قديمة؛ أي إن الأجهزة الجديدة لا تتجاوز غالبًا تعزيز أنساق الاتصال والتفاعل القائمة القديمة نفسها. وقد خلصت واحدة من أشمل دراسات أثر الهاتف الأرضي -مثلًا- إلى أنه في أثناء مرحلة «جدته» في الولايات المتحدة، المحددة بين عامي (1900م) و (1940م) «لم يُحدِث الهاتف تغييرًا جذريًّا في طرائق الحياة الأمريكية، وإنما استخدمه الأمريكيون في تعزيز طرائق حياتهم الراسخة» (Fischer, 1992). فهل ينطبق هذا على آخر دفعة لدينا من منتجات تقنية الاتصالات والمعلومات؟ هل هي أقل جدة كثيرًا ممَّا نتصور؟ هل تُعزِّز فقط طرائق حياتنا القديمة مثلما يوحي الصخب الدعائي، ولا تُحدِث تغييرًا جذريًّا في طريقة حياتنا؟ لو كان الرد بالإيجاب ما كان لكتابنا لزوم. وعلى هذا، فمن أجل ناشري هذا الكتاب وغيرهم، اسمحوا لي أن أقول إن الإجابة عن هذا السؤال أعقد ممَّا قد تتيحه «نعم» بسيطة أو «لا».

بينما يموج الحقل الذي لا اسم له بحوارات ساخنة، ليس حول اسمه فحسب، بل حول قضايا كثيرة أشد أهمية، فإن معظم أفضل ما طرح من أسئلة وإجابات عن الأثر الاجتماعي والثقافي لـ «رقمنة» حياتنا تأتي من هذا الحقل الأكاديمي الذي له أسماء عدَّة (بالرغم من أن الصحفيين وغيرهم من المحللين غير الأكاديميين قد أسهموا بفاعلية في فهمنا إياه). فكل معرفة في مختلف المجالات الأكاديمية غير تامة وناقصة، وكل مجال يستحق أن يوصف بالعلمية يموج بالجدل. واليوم، يتزايد كَمُّ البحوث واسعة الفائدة؛ ما يُحتِّم الاطِّلاع عليها وتصنيفها إذا أردنا أن نعرف معنى الثقافات الرقمية الآن، وما ستعنيه مستقبلًا.

تبدأ المعرفة بالمعلومات (الحقائق والبيانات الأساسية)، لكن المعرفة شيء أكثر من هذا؛ فهي استيعاب المعلومات، وهي تقتضي إيجاد الإطار التحليلي المناسب الذي يضع البيانات في أنساق مفيدة ذات معنى، يمكن أن تؤدي إلى تصرف ذكي. فمثلًا، ماذا يمكن أن نصنع بالحقيقة الآتية: عندما لفظت كلمة «حقائق» في برنامجي الإملائي حين كنت أكتب/ أقول الجملة السابقة، كتب البرنامج أول الأمر الكلمة المختصرة (FAQs) (أي: أسئلة تطرح كثيرًا)؟ فبماذا يخبرنا هذا الموقف؟ هل يخبرنا أن حاسوبي المحمول يحاول أن يتولى عملية تأليف كتابي؟ لا، ليس الأمر هكذا على الأرجح، بالرغم من أننا في المستقبل غير البعيد سنضطر إلى التعامل على نحوٍ متزايد مع الذكاءات الصناعية التي تطمس الخط الفاصل بين البشر والآلات التقنية (كان برنامج الإملاء –على الأقل– ذكيًّا بما أتاح له أن يختار (FAQs) بدلًا من (FAX) بوصفها أقرب صلة)، بل إن ما يمكن أن نستخلصه من هذا الموقف من معرفة تتسم بأدنى قدر من «البارانويا» هو تذكُّر أن هذا الكتاب في داخل الشيء نفسه الذي يحاول أن ينظر إليه من خارجه، وأن هذه التقنية متداخلة تداخلًا عميقًا في حياتنا اليومية بطرائق لا يمكن لنا أن نبعد أنفسنا عنها إلَّا بقدر قليل، حتى لو اجتهدنا في المحاولة. فمثلًا، هل يمكن أن يُعزى قراري بكتابة هذا الكتاب بصورة فصول قصيرة نسبيًّا إلى معرفتي غير الواعية بأن كثيرًا من المراقبين يدَّعون أن أوقات انتباهنا قصرت لقضائنا وقتًا في عالَم مُشتَّت بسبب روابط النصوص الإلكترونية، وتغريدات المُدوَّنات القصيرة جدًّا.

إن كل اسم من أسماء مجال الدراسة الذي يعتمد عليها كتابنا هذا له جانبه المضيء، لكنه غير كامل ومُضلِّل بعض الشيء. وطلبًا للتنوع، فإني سأستخدم كلًّا من هذه التسميات الوصفية –الوسائط الجديدة، الرقمية، الإلكترونية– بصورة ترادفية عندما أصف مجال الدراسة الثقافية. وفي أوقات أخرى، سأستخدم مصطلحات بأكثر معانيها دقة لأشير إلى الأجهزة (الاعلام الجديد new media)، وإلى الشكل

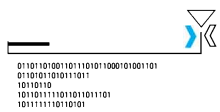
الفني الذي تقوم عليه الأجهزة (رقمي)، أو عناصر التحكم البشرية وغير البشرية (الإلكترونية/ سايبرنيتيك) فيما يتعلق بهذه الأجهزة والعمليات.

إن الكثير من الموضوعات التي يتناولها هذا الكتاب شديدة التعقيد، ولم نتجاوز في تعاملنا معها خدش سطحها، ويعني هذا حتمًا التبسيط، ولكني سأحاول أن أتجنب التبسيط المُخِلَّ عن طريق الإشارة إلى عوامل التعقيد، وإحالة القارئ إلى الموقع المصاحب على الشبكة ليتمكَّن من الغوص بعمق أكبر في كل موضوع. وأقرُّ بأن الإجابات الحاسمة قليلة لأن هذه الوسائط الجديدة سريعة التطور؛ أي إن معانيها ما زالت بعيدًا عن المتناول. ونحن المستخدمين نستمر في إعادة صناعة هذه الأجهزة بالسرعة نفسها التي يتحرك بها مُصمِّموها وصُنَّاعها؛ فالأجهزة والتطبيقات والمنصات تأتي وتذهب. وعلى هذا، سيبدو بعض ما سأذكره في هذا الكتاب قديمًا وتاريخيًّا في الوقت الذي ستقرأه فيه، ولكن هذه الأجهزة والتطبيقات الهامشية تُمثِّل عمليات ثقافية أعمق. وعن طريق الاستعانة بالدراسات والبحوث الغنية المتوافرة عن الوسائط الجديدة (أو الأجدد) التي تستخدم مدى من المناهج القائمة على العلوم الاجتماعية والإنسانيات التي لخصناها سابقًا، يمكن لنا أن نكتسب رؤية مستبصرة لهذه العمليات الموغلة في العمق، والتي تُجسِّدها برامج أو أجهزة رقمية (بعض الوقت) معيّنة؛ وهي العمليات التي تستمر وتتجاوز اللحظة العابرة لقطع معيّنة من المكوّنات المادية الملموسة (الهارد وير)، والبرمجيات (السوفت وير).

الفصل 2

كيف يُصنع العالم الرقمي؟

الحالمون/العاملون/دورة إنتاج المستخدمين



- تاريخ الإنترنت الغريب.
- من الحالمين إلى أرض الواقع: إنتاج المواد الرقمية.
- الإنتاج عن طريق الاستهلاك. المستهلك المشارك في الإنتاج والهوية التفاعلية.
- غرف التواصل (الدردشة) النظيفة أو الطواحين الشيطانية المظلمة. الإنتاج السام، والنفايات الإلكترونية، والعدالة البيئية.

في معظم الأحيان، تبدو شبكة الإنترنت بالنسبة إلى معظم المستخدمين أشبه بالسحر عند لمس الهاتف الذكي، أو الضغط على أحد أزرار الحاسوب اللوحي، أو الحاسوب المحمول (اللابتوب). وفي معظم الأحيان أيضًا، لا نُفكِّر كيف أصبح هذا السحر في متناول أيدينا، ولا نُفكِّر في عملية الإنتاج المعقدة التي أخرجت هذه الشاشات الرقيقة التي يبدو أنها تحمل معرفة العالَم كلها. قبل أن نتناول المسائل المتعلقة بما يحدث في الثقافات الرقمية، من المهم أن نُفكِّر كيف أصبحت الثقافات الرقمية بين أيدينا من الأساس، وأن نرجع إلى تاريخ عملية الإنتاج وحاضرها، تلك العملية التي يسَّرت وجود عالَم الاتصال عن طريق الإنترنت في المقام الأول.

تاريخ الإنترنت الغريب

إن تاريخ الإنترنت التكنوثقافي تاريخ ساحر، فهو يُقدِّم مثالًا ثريًّا على تفاعل تصميم واعٍ ونتائج لا يمكن التنبؤ بها مع تكيف بشري مستمر. ولكن يجب أن نسأل أولًا: هل توجد حقًّا شبكة إنترنت واحدة فقط أُنشِئت منذ عام 1970م، أو في الثمانينيات من القرن الماضي، مثلما ورد في التأريخ لها، أم أن الأدق أن نتكلم عن سلسلة من شبكات الإنترنت لأن طبيعة شبكة (شبكات) الإنترنت واتساعها واستخداماتها تغير

كثيرًا بمرور الزمن؟ إن الإنترنت أقرب إلى العملية لا الشيء. فعلى أقل تقدير، تطورت شبكة الإنترنت التي نعرفها اليوم خلال مراحل متعددة مختلفة، وسوف تمرُّ بتغيرات جذرية أكبر مستقبلًا.

صحيح أنه توجد طرائق عدَّة يمكن أن نصف بها أطوار الإنترنت أو نُسَخها، لكني أرى أن الحقائق الآتية تُقدِّم لنا إشارة مختصرة لمعظم المراحل أو التحوُّلات الرئيسة، تتيح الوصول إلى روايتي لهذا التاريخ:

- شبكة الإنترنت العسكرية/ الأكاديمية (في سبعينيات القرن العشرين وثمانينياته).
- شبكة الإنترنت العلمية/ الأكاديمية (في الثمانينيات).
- الإنترنت الطليعي المغاير للثقافة السائدة (مطلع التسعينيات).
- شبكة الإنترنت العامة الناشئة (في منتصف التسعينيات).
- شبكة الإنترنت التجارية (في أواخر التسعينيات).
- شبكة الإنترنت المنزلية (زاد انتشارها منذ العقد الأخير من القرن العشرين).
- شبكة 2.0/ الإنترنت التفاعلية (بداية من أوائل العقد الأول من القرن الحادي والعشرين).

تتداخل كلٌّ من هذه المراحل أو النُّسَخ مع عناصر المراحل الأولى، بل تندرج تحتها جزئيًّا، وتوصف الحدود بين المراحل بأنها نافذة وتعسفية. لكن، ما إن يختار المرء اسمًا لها/ لهم، حتى يصبح تاريخ الإنترنت تاريخًا معقدًا من الناحية الثقافية؛ إذ إنه يواصل التطور بطرائق لا يمكن التنبؤ بها بصورة كاملة. وهو أيضًا تاريخ غريب إلى حدٍّ كبير.

إن التاريخ الثقافي للإنترنت غريب جدًّا لأن ما صار شكلًا محددًا للوسائط في عصرنا نشأ في معظمه خلال سلسلة من التحوُّلات غير المتوقعة، وغير المخططة، والبعيدة جدًّا عن نوايا صُنَّاعها الحقيقية. صحيح أن للمنظومة التقنية التي تُماثِل الإنترنت في تعقيدها الشديد أصولًا متعددةً ومتنوعةً، غير أن الاستخدامات الأولى لشبكة الإنترنت كانت عسكرية وعلمية. فقد أُنشِئت هذه الشبكة – التي أصبحت أكثر انتشارًا من غيرها، وأكثف الوسائل اتصالًا في تاريخ العالَم– في أحوال فائقة السرية، مُمثِّلةً منظومة اتصال مقيدة تمامًا، أنشأها جيش الولايات المتحدة لأغراض خاصة به بدعم من قاعدة جامعية تقوم في معظمها على نخبة من العلماء والمهندسين. وقد أنشأت وكالة مشروعات البحوث الدفاعية المتطورة «داربا» (DARPA) التابعة لحكومة الولايات المتحدة شبكة وكالة مشروعات البحوث المُتقدِّمة (أربانت Network ARPANET: Agency projects Research Advanced) لتسهيل الاتصال بين أفراد الجيش والعلماء العاملين في الجيش أو لحسابه، مع استثناء نادر لإحدى الشخصيات الرئيسة في هذه العملية التطورية، وهو جيه. سي. آر. ليكر (J. C. R. Licker) من معهد ماساتشوستس للتكنولوجيا (MIT) وداربا (DARPA)، الذي تحدث في وقت مبكر (عام 1962م) عن شبكة المجرة التي تشبه كثيرًا شبكة الإنترنت التي كانت ستظهر بعد ذلك بعقود. ولم يكن لدى المسؤولين عن هذا المشروع سوى فكرة بسيطة جدًّا عن الغرض من إنشائه. وكانت المرة الأولى التي أشير فيها إلى هذه المنظومة الحاسوبية الشبكية بوصفها الإنترنت (the Internet) عام 1974م (A Brief History of Edwards, 1996).

بدأت الإنترنت بوصفها شبكة أمنية فائقة السرية صُمِّمت على نحوٍ يتيح لجيش الولايات المتحدة القيادة والسيطرة للنجاة من هجوم نووي. وكانت طبيعة النت المنتشرة واللامركزية التي منحتها هذه الإمكانية الديموقراطية القوية اليوم تهدف أساسًا إلى السماح بمواصلة الاتصال في حال تدمير أجزاء ضخمة من شبكة العمل في الحرب. يمكن وصف تحوُّل هذه المنظومة إلى أوسع شبكات الاتصال شيوعًا

وأوسعها انفتاحًا في التاريخ، بأنها -بصورة ملتوية جدًّا- مُوجَّهة تكنولوجيًّا، بمعنى أن التقنية سيطرت على الاستخدامات التي أُنشِئت الشبكة من أجلها، وتجاوزتها. ولكن لم يكن يوجد شيء مُعَدٌّ سلفًا فيما يخص الأطوار المختلفة التي مرَّت بها شبكة الإنترنت. فهذه الأطوار حدَّدتها بصورة كبيرة العوامل الاجتماعية الثقافية، لا العوامل التقنية وحدها، بالرغم من أن التقدم التقني الذي يسَّر للمستخدم طريقة الاتصال بالنت كان -بلا جدال- عاملًا أساسيًّا في التحوُّل.

والحقيقة أن المسار الذي صارت به شبكة الإنترنت -بصورة مطردة- وسيطًا رئيسًا للاتصال واسع الانتشار كان مسارًا متعرجًا تخلَّلته منحنيات عدَّة غير متوقعة. وفي عام 1991م، حدث تطور آخر مهم؛ إذ تلقت مؤسسة العلوم الوطنية في الولايات المتحدة إذنًا من الجيش يسمح لها بالاتصال بأربانت، وهو إذن منحها الكثير بسبب الاتصال عن قرب بين عدد كبير من العلماء والجيش. وبالرغم من أن ذلك لم يكن انفتاحًا على الناس كافةً بصفة عامة، فقد ثبت أن هذه الحركة كانت مفصلية وحاسمة في اتساع نطاق النت خارج حدود الجيش، وبصورة أشد عمقًا في الأوساط الجامعية والعلمية؛ إذ سرعان ما أصبحت الجامعات أهم قوة في انتشار النت بصورة أوسع في الفضاء العام، فقد جذب النت العلمي/ الأكاديمي تدريجيًّا مستخدمين أكثر فأكثر في مجالات علمية أكثر وأكثر (وما زال يجذب المزيد)، متنقلًا من العلوم، إلى العلوم الاجتماعية، فالفنون والعلوم الإنسانية. وفي ظل زيادة أعداد موضوعات الدخول الأكاديمية، بدأت المعرفة عن هذا العالَم الجديد على الإنترنت تخرج بعيدًا عن الكليات والجامعات.

أمَّا المنعطف الذي يبدو أنه الأغرب خلال المسار الذي سلكته شبكة الإنترنت الحالية فهو المرور بثقافة الهبيز (hippies) المضادة. فمِن بين أوائل مَن اهتم اهتمامًا كبيرًا -خارج نطاق الجيش والمجتمع العلمي- بإمكانات الاتصال الجديدة المستمدة من شبكات الحواسيب المتصل بعضها ببعض، مجموعة من اللاجئين

الذين تبنوا ثقافة الستينيات المضادة للثقافة السائدة (اشتُهِروا باسم الهبيز). وفي هذا السياق، امتازت منطقة خليج سان فرانسيسكو بأنها أحد أكثر الأماكن التي سادت فيها ثقافة الهبيز في الستينيات والسبعينيات من القرن الماضي، وكانت هذه المنطقة متاخمة لما صار مركزًا رمزيًّا للابتكار الرقمي؛ وادي السليكون (Silicon Valley) جنوبي سان فرانسيسكو تمامًا. وقد أسهم ذلك، إلى جانب وجود مراكز بحوث الحاسوب الأكاديمية المجاورة، مثل ستانفورد وجامعة كاليفورنيا وبيركلي، في جعلها مهدًا للمرحلة التالية من تطور النت.

بدأت الشخصيات التي شكَّلتها الثقافة المضادة، مثل ستيوارت براند (Stewart Brand)، في غزو الإنترنت بوصفه «يوتوبيا» فضائية محتملة تتمثَّل فيها قيم السلام والحب والتفاهم، في قلب أيديولوجية الهبيز. وكان لمنطقة خليج سان فرانسيسكو تاريخ طويل مع المجتمعات البوهيمية (ليس الهبيز فحسب، بل كانت في الخمسينيات أحد مراكز ثقافة «بيت» (Beat [1]) وغيرها قبل ذلك)، وكان موقعًا له توجه سياسي تقدمي أكثر انفتاحًا من مناطق أخرى في الولايات المتحدة. لقد أوجدت هذه المجتمعات نقدًا اجتماعيًّا جادًّا لهوس أمريكا بالثروة والحرب، ولصور الأنانية الناتجة من المغالاة في الفردية (Turner, 2006). وكان مَن ساعدوا على إنهاء التمييز العنصري في الولايات المتحدة، واحتجوا على حرب فيتنام الكارثية، والذين شعروا بأن روح أمريكا على وشك أن تُفقَد في خضم الاستهلاكية المفرطة؛ يؤمنون بأن شكلًا جديدًا من الاتصال المفتوح الحر – بعيدًا عن هيمنة الشركات والحكومة– يمكن أن يُغيِّر البلاد تغييرًا جذريًّا، ويجعل العالَم أفضل.

---

(1) تُسمَّى أيضًا جيل الضياع Beat Generation، وهم مجموعة من الكُتَّاب والجيل الذي تأثَّر بكتاباتهم في الولايات المتحدة، ظهروا في خمسينيات القرن الماضي بعد الحرب العالمية الثانية، وركَّزت ثقافتهم على صور جديدة للجنس، والاهتمام بالديانات الشرقية، ورفض الاقتصاد المادي، وغير ذلك من وسائل التعبير المعاصرة. المترجمة

إن الجمع بين «غريبي الأطوار freaks» (مثلما يحب مؤيدو الثقافة المضادة تسميتهم) و«المهووسين geeks» (وهو الوصف الذي أخذ يُطلق على نوابغ التكنولوجيا) قدَّم خليطًا فاعلًا لتخيُّل الفضاءات الإلكترونية العامة الأولى وبنائها. ومن المهم أن نضع في الحسبان أن هذه المرحلة كانت لا تزال مرحلة النص المكتوب، مع استخدام للصوت والصور، لكن ذلك لم يقترب من المستويات التي نَعُدُّها الآن أمرًا مُسلَّمًا به. وعلى هذا، فإن قدرًا كبيرًا من التفكير المثالي (الطوباوي) بخصوص الفضاء الإلكتروني (أصبح المصطلح يُستخدَم على نطاق واسع منذ ذلك الحين) الذي يُعبَّر عنه بوصفه يتجاوز النوع والعرق والإعاقة؛ نشأ من حقيقة أن كثيرًا من المتصلين باستخدام شبكة الإنترنت كانوا في هذه المرحلة لا يرون، ولا يسمع بعضهم بعضًا. وكان كل ما يُستخدَم هو الكلمات التي لا ترتبط على نحوٍ ملحوظ بأشخاص معينين. من بين أكثر الكتب الأولى تأثيرًا في الثقافة الرقمية كتاب هاورد رينجولد (Howard Rheingold, 2000 [1994]) الذي وصف فيه إمكانات المجتمع الافتراضي الذي تجاوز الحدود الاجتماعية والجغرافية كلها، وكتاب عالِمة النفس الاجتماعي شيري تيركل (Sherry Turkle, 2012 [1995]) الذي تُخمِّن فيه أن الاتصال عن طريق الإنترنت قد يُعزِّز استكشاف الذات من خلال السماح لنا بالمشاركة في عملية تنكّر، واللعب بهويات لا تخصنا.

يُقدِّم كلا الكتابين تحذيرات ونظرة تفاؤلية – في الوقت نفسه– تجاه ثقافات الحاسوب، لكنهما استُقبِلا بوصفهما جزءًا من موجة إطراء لإمكانات الحياة في شاشة الحاسوب؛ فقد مثَّل الكتابان موجة لم تُصوِّر الشبكة بوصفها مكانًا مخصصًا للعلماء أو المهوسين بالحاسوب (قبل أن يصبح المهوسون موضة أنيقة) فحسب، بل مكانًا لأيِّ شخص يبحث عن نمط جديد مثير ليستكشف هذا العالَم، ويبتكره، ويُغيِّره.

لا شكَّ في أن لأصول الثقافة المضادة لمعظم أعمال الثقافة الرقمية أثرًا دائمًا ومستمرًّا. وهذا التاريخ مسؤول جزئيًّا عن تيار قوي يناهض المؤسسة والسلطوية

في معظم ثقافة المهوسين بالحاسوب، ويتدرج من الجهود التحررية لحركة مفتوحة المصدر من القراصنة (الهاكرز hackers) السياسيين والمُسرِّبين (ويكيليكرز –wiki leakers). ولكن، أين وصف هؤلاء المستخدمين الأوائل إمكانات «يوتوبيا» المجتمعات الافتراضية، والأنواع الجديدة من الهويات المثيرة باستخدام الإنترنت، والآخرين، الذين كانت استجابتهم الجزئية لهذا التفاؤل أنهم لم يروا سوى الإمكانات العادية؟ لقد أبدى النقَّاد مخاوف من أن البشر سيصيرون جميعًا كسالى بلا عقل تائهين في شاشات الحاسوب، ويضعف إحساسهم بالعالَم الحقيقي، وتقل صِلاتهم بالآخرين. في السنوات اللاحقة، وفي ظل الاستخدام الأوسع للتقنيات المختلفة، أخْلَت هذه المغالاة المزدوجة الطريق إلى تأكيد أكثر اعتدالًا للتأثير الثقافي للثقافات الرقمية. ولكن ليس صعبًا في أيامنا هذه أن نجد أدلة على وجهة النظر المثالية الإلكترونية والرؤية التشاؤمية، على رفوف المكتبات، أو في موقع أمازون.

دخلت شبكة الثقافة المضادة الطليعية ببطء إلى دوائر أوسع مطلع تسعينيات القرن العشرين. ولكي تصبح الثقافة الرقمية ظاهرة واضحة؛ كان لزامًا حدوث أمرين رئيسين يجعلان النت أقرب إلى المستخدم. وقد تمثَّلت أولى الخطوات الهائلة في هذا الاتجاه – مثلما ذكرنا سابقًا– في إنشاء الشبكة العالمية (الإنترنت) عام 1990م–1991م. وعندما اخترع الفيزيائي البريطاني تيم بيرنرز– لي (Tim Berners–Lee) الواجهة التي أطلق عليها اسم الشبكة العالمية عام 1989م، لم تكن لديه فكرة بأنه كان يخترع وسيلة اتصال بين مليارات من البشر. فهو فعل ذلك ليحل مشكلة تقنية تمامًا ظهرت في مكان عمله (CERN المجلس الأوروبي للبحوث النووية) الذي يتبوأ صدارة مَعامل الفيزياء في العالَم (يُعَدُّ هذا المجلس موطن أسرع معجل لشطر جسيمات الذرة، وأشياء أخرى). لقد سعى بيرنرز– لي إلى إيجاد طريقة تواصُلٍ أفضل للعلماء في المعمل بحسب قوله، والشعور بشيء غير الإحباط. وبعد طرده من شركته (حاسبات آبل) فجأة بصورة غير لائقة، جمع حفنة من البرامج والأجهزة

الشبكية (باستخدام حاسوب نيكست (NeXt) الذي اخترعه ستيف جوبز Steve) (Jobs، ومن هذه الأجواء الفوضوية نشأت شبكة الإنترنت Berners–Lee (1999).

في هذه الأثناء، كان اسم «الشبكة العالمية» طموحًا مثيرًا للسخرية، ولكن ثبت أنه طموح تنبؤي. كان بيرنرز– لي أحد أهم مشجعي فكرة وجوب جعل شبكة الإنترنت عالمية، وتوفيرها للجميع بوصفها أحد حقوق الإنسان، فضلًا عن وجوب تنظيمها تنظيمًا فنيًّا فقط من دون تدخل رقابي من الحكومة أو الشركات (انظر «حيادية النت» في المسرد). كان المتصفح البسيط الذي توصَّل إليه بيرنرز – لي وزميله الفرنسي الأصغر سنًّا، روبرت كايلي (Robert Cailliau)، هو الجد الأكبر لمتصفح كروم (Chrome)، وفايرفوكس (Firefox)، وسفاري (Safari)، وأوبرا (Opera)، وإنترنت إكسبلورر (Internet Explorer)، وبقية محركات البحث الأخرى التي أصبحت نقاط الدخول الأساسية إلى الإنترنت.

بدأت الإنترنت – ربما جزئيًّا بسبب مصادفة تسميتها– بنبوءة حققت نفسها بأن تكون شبكة من الحواسيب ما تنفك تتسع، تتحرك ببطء في البداية، ثم بسرعة فائقة، بصورة تتجاوز قيود الجيش والمجتمع العلمي. ومع الإدراك المتأخر، يبدو هذا تطورًا حتميًّا، ولكن لم يكن واضحًا لأيِّ أحد قطُّ، حتى بيرنرز– لي نفسه، أن شبكة الإنترنت ستُحقِّق شهرةً وانتشارًا يشبه – ولو قليلًا– انتشارها الحالي.

حدث التطور الأساسي الثاني (المرحلة التي أصبح فيها الإنترنت بحقٍّ الثقافة الرقمية الشائعة)، في منتصف التسعينيات باختراع المتصفحات سهلة الاستخدام. فقد وضع موزاييك (Mosaic) حجر الأساس عام 1993م، وبعده بعامين أصدرت نتسكيب (Netscape) أول متصفح سهل الاستخدام واسع النطاق، ثم بدأت تظهر بتتابع سريع متصفحات أخرى للشبكة سهلة الاستخدام. ولمَّا كان أول تجوال (إبحار) في النت يتطلَّب قدرًا لا بأس به من المعرفة التقنية، فقد سهَّلت المتصفحات الجديدة التعامل مع الفضاء الإلكتروني. وما إن جاء عام 1996م حتى اقتربت حركة المرور على

الشبكة بوساطة نتسكيب من 90%، في حين استحوذ متصفح مايكروسوفت، إنترنت إكسبلورر، على معظم العشرة في المئة الباقية.

وفي العام نفسه، بدأت مايكروسوفت تضم إنترنت إكسبلورر بوصفه جزءًا من حزمة برمجياتها الأساسية، مُعلِنةً أولى حروب المتصفح المتعددة. ونظرًا إلى عدم وجود تفاصيل عمَّن فاز وخسر في هذه المعركة وما تلاها من معارك المتصفح؛ فقد أسفرت الحروب عن اعتراف بأن شبكة الإنترنت العامة هي ظاهرة نشأت لتبقى، وأنها المكان الذي قد يُدِرُّ ربحًا للشركات (ظل بيل جيتس (Bill Gates) يرفضها بوصفها بدعة عابرة حتى عام 1995م).

والواقع أن أرباح الشركات هي التي ترسم ملامح المرحلة الكبرى التالية في نمو الإنترنت، وهي لحظة التحوُّل التجاري، أو سبغ الصفة النقدية (أي تحقيق أرباح) عليها. ويمكننا القول مباشرةً إن قطاعًا من عالم الشركات في الولايات المتحدة أولًا، ثم في جيوب كثيرة حول العالَم، أدرك أن شبكة الإنترنت لا يمكن أن تُستخدَم في اتصالات الأعمال التجارية فحسب، بل قد تكون هي نفسها أعمالًا تجاريةً. وقد أدرك بعض الناس الإمكانية التجارية للنت منذ بداية الأمر، أمَّا التحوُّل التجاري الكامل فأخذ يتطور ببطء حتى منتصف التسعينيات، ثم جاءت أولى المراحل (استُقبِلت بحفاوة ثم هوجمت بشدة) الموسومة بمرحلة طفرة المواقع التجارية «دوت كوم» (.com). ومثلما ثبت، فإن المرحلة المثالية لشبكة الإنترنت الطليعية الأولى كانت مغالية في التفاؤل، وثبت أيضًا أن المرحلة التجارية كانت مغالية في الطموح. وفي نهاية المطاف، تحوَّلت طفرة «دوت كوم» إلى صورة «دوت كون» (.con) [أي عملية ترويجية خادعة] بعد انفجار فقاعة «دوت كوم». لكن هذه المرحلة أسهمت في نمو الويب بوصفها موقعًا للتجارة واصل نموه مثلما هو معروف. وبعد التعافي من انفجار فقاعة «دوت كوم»، أخذت التجارة الإلكترونية تُعزِّز من حضورها في العالَم، حتى صارت جزءًا مهمًّا جدًّا من الإنترنت. فبدأت بعض الشركات (مثل: أمازون Amazon،

وإي باي eBay) تُثبِت ببطء وثبات أن النت مكان يمكن فيه ممارسة العمل التجاري وتحقيق الأرباح. وحتى بعد انتهاء دورة طفرة «دوت كوم» وانفجارها، صار التحوُّل التجاري للنت أشبه بركوب قطار الملاهي. ففي أول الأمر، اعتقدت شركات إعلامية كبرى أنها تستطيع تحويل الويب إلى وسيط بث كالتلفاز يدفع فيه مقابل كل استخدام، ولم تدرك أن شريحة واسعة من الناس نشأت على استخدام الإنترنت المجاني مفتوح الحدود، وأنها ليست على استعداد للتنازل عن هذه الحرية لتتحكم فيها الشركات. وسرعان ما دبَّ الصراع بين العنصر المناهض للسلطوية داخل العالَم الرقمي وصورته التجارية، وما زال هذا الصراع مستمرًّا بصور عدَّة حتى اليوم.

لا شكَّ في أن الشركات الإعلامية العملاقة تهيمن على قدر كبير من محتوى الويب. ففي بداية الأمر، بدا أن دمج شركتي تايم وارنر وإيه أو إل (Time Warner/AOL[2]) يَعِدُ بتحويل النت إلى مجرد صورة أخرى من إعلام الشركات. ولكن، ما إن أفلتت الويب من أيدي الجيش، ثم من أيدي العلماء، وبعدها من أيدي الطليعيين، حتى تملَّصت تمامًا من استحواذ أقطاب الإعلام أيضًا. وكانت العلاقة بين الويب المجاني والويب التجاري تتسم بنوع من الهدنة غير المستقرة، تشوبها معارك علنية أحيانًا. وبين رحى الشركات الإعلامية العملاقة والمدافعين عن الحرية الكاملة للويب كان يوجد خليط يضم شركات تجارية صغيرة قادرة بسهولة أكبر على منافسة الشركات الأكبر بسبب وسيط الاتصال الرخيص هذا، ومواقع (مثل: غوغل، ويوتيوب) تُوفِّر بحثًا مجانيًّا وموادَّ للتحميل، على الترتيب، لكنها مصحوبة بجرعة ثقيلة من الإعلانات.

---

(2) AOI America Online: شركة أمريكية للإنتاج الإعلامي الضخم مقرها في نيويورك، وهي فرع لشركة فيريزون العملاقة للاتصالات. أمَّا تايم وارنر فهي شركة كَبْل للاتصالات السلكية واللاسلكية، وكانت ثاني أكبر شركات الأكبال في الولايات المتحدة من حيث الإيرادات، وكانت تعمل في (29) دولة من مختلف أنحاء العالم قبل أن تشتريها شركة تشارتر للاتصالات عام 2016م. المترجمة

استمرت روح الويب المجانية أيضًا في تضييق استخدامات النت التجارية بوسائل أخرى. وعندما أدركت شبكات التلفاز أن الناس سترفض على نطاق واسع دفعَ مقابلٍ لبرامجها على الويب، استخدمت الفضاء الرقمي لتكثيف شعبية برامجها بنشر إعلانات صريحة ومستترة على النت، ومن ذلك تشجيع إنشاء مواقع المعجبين التي زادت كثافتها، واتسع نطاقها – بفعل قدرات الوسائط الجديدة– عن مجتمعات المعجبين في الماضي (كانت تقتصر أساسًا فيما مضى على الكتابة والبريد العادي). وبالمثل، وجدت وسائط قديمة (مثل الصحف) أن عليها تقديم بعض محتواها –على الأقل– على مواقعها الجديدة مجانًا إذا أرادت جذب المستخدمين إلى علاقة سيدفعون ثمنها بعد ذلك.

أمَّا محركات البحث (شريان حياة النت)، فقد تعيَّن عليها أيضًا إيجاد مكان وسط. بدايةً، قوبلت محاولات غوغل (أكثر محركات البحث استخدامًا في مختلف أنحاء العالَم اليوم) وضع إعلانات على موقعها بمقاومة شديدة، ولا سيما عندما تَبيَّن أن الإعلانات تدخل في استجابات البحث الخالصة. وفي نهاية المطاف، جرى التوصُّل إلى حل وسط بالفصل بوضوح بين استجابات البحث التي لها مقابل وتلك التي من دون مقابل، مع فقدان قدر من مصداقيتها كلما أشيع أنها قد تتلاعب في ترتيب نتائج البحث بمقابل مادي.

أمَّا المرحلة الكبرى التالية للنت (يشار إليها بالويب 2.0) فقد أشعلت جذوة الجدل حول الهيمنة على الفضاءات الرقمية، وإضفاء الصبغة التجارية عليها. وكان هذا المصطلح (دارسي دينوتشي Darcy diNucci) أول مَن استخدمه، وتيم أوريلي Tim) (O›Reilly أول مَن نشره) يعني تحديد مجموعة أكثر فاعلية من العلاقات الشبكية. صحيح أن الويب ظل مدَّة طويلة مركزًا لمعظم الثقافة الرقمية، ولكن السمات التي حددتها مرحلة ويب 2.0 تُؤكِّد أنها أصبحت أكثر مركزية. فالأجهزة الأساسية المقترنة بالثقافة الرقمية (حاسوب سطح المكتب، والحاسوب المحمول، والحاسوب اللوحي،

والهواتف الخلوية، وأجهزة ألعاب الفيديو) كلها تمتاز بإمكانية الاتصال الشبكي بوساطة الإنترنت.

إن هذا الترابط بين الأجهزة هو في الواقع جزء من تعريف ويب 2.0، إضافةً إلى مطالبات بتفاعل شخصي وجماعي أكبر عن طريق مواقع التواصل الاجتماعي (مثل: فيسبوك، وبنتريست Pintrest)، والمُدوَّنات، والمُدوَّنات القصيرة (ووردبرس Wordpress، وتويتر Twitter، وتمبلر (Tumblr، ومواقع الويكي (wikis)، والنشر الشخصي الإلكتروني، ومواقع مشاركة أفلام الفيديو (يوتيوب، وفيميو Vimeo)، وماشأب (mashups[3])، وكراودسورسينج (crowdsourcing[4])، وغير ذلك. والواضح أن كثيرًا من هذه الأمور كان متوافرًا قبل مرحلة ويب 2.0، حتى إن المصطلح لا يُمثِّل مرحلة جديدة من النت بهذا المعنى؛ فهي تطور في الدرجة، وليست تحوُّلًا كاملًا (رفض تيم بيرنرز ــ لي المصطلح بوصفه رطانة مُضلِّلة). ولكن في إطار كتابنا هذا، سيُستخدَم المصطلح اختصارًا مفيدًا للطرائق التي اتسعت بها الشبكة، وازدادت كثافتها بوصفها موقعًا للإنتاج والتبادل الثقافي في السنوات الأخيرة، لطرح أسئلة عن ماهية الثقافات الرقمية التي تتزايد أهميتها باستمرار. يضاف إلى ذلك أن هذا المصطلح الذي عرض للناس فكرة عن الويب والثقافة الرقمية، شكا أيضًا ما يُسميه بعض الباحثين التصور التقني؛ أي صورنا الجمعية لماهية تكنولوجيا معينة، وما يمكن أن تكونه.

خلاصة القول هي أن كل مرحلة من مراحل تطور النت تركت علامة مميزة، وأن كل مرحلة جديدة كانت تندمج في ما سبقتها، ولا تحل محلها تمامًا، فتركت كلٌّ من هذه

(3) صفحة على الإنترنت، أو تطبيق يقوم على تجميع معلومات أو وظائف تشغيل من مصادر مختلفة. المترجمة.

(4) تطبيق على شبكة الإنترنت يتيح الحصول على معلومات، أو مدخلات لمهمة أو مشروع معين، عن طريق إعطاء قائمة بخدمات عدد من الأشخاص بمقابل مادي، أو من دون مقابل. المترجمة.

المراحل أو اللحظات الفارقة في تاريخ الإنترنت أثرًا يمكن الكشف عنه ببعض البحث عن الآثار. ولم تمحِ النسخ المتتابعة التكرارات السابقة محوًا تامًا قطُّ، والواضح أن تاريخ الإنترنت ما زال يحدث حتى هذه اللحظة.

من الحالمين إلى أرض الواقع: إنتاج المواد الرقمية

عندما نفضُّ غلاف أحد أجهزة التقنية الفائقة الجديد اللامع، ونمسكه بأيدينا (حاسوب محمول، أو هاتف ذكي، أو جهاز ألعاب الفيديو) فإننا غير ملزمين بالتفكير كثيرًا في كيفية وصوله إلينا على هذه الصورة. غير أن فهم عملية الإنتاج هي جزء لا يتجزأ من الثقافة الرقمية، شأنها في ذلك شأن تحليل الحوارات التي تنتج من مشاركة مدونة. وعلى هذا، فإن عشرات القرارات الخاصة بالتصميم التقني (المتعمدة، والعرضية) هي ما تُمكِّن الثقافات الرقمية، وتُشكِّلها. والقرارات التقنية أيضًا تكون دائمًا قرارات اجتماعية، وسياسية، واقتصادية، وثقافية. أمَّا الأشياء المادية (الحواسيب اللوحية، ومشغلات الموسيقى الرقمية) فهي نتاج قرارات غير تقنية متعددة مُحمَّلة بمضامين ثقافية، فكيف اتُّخِذت هذه القرارات بتلك الكيفية؟ ما الضغوط التجارية التي مورست عليها؟ ما قرارات السياسات الاجتماعية والسياسية التي شكَّلت التقنية؟ ما القيم الثقافية التي دخلت في التصميم أو خرجت منه؟ مَن الذي شارك (أو أخذت مشورته) في قرارات التصميم؟ أيُّهم لم يشارك في قرارات التصميم، أو لم تؤخذ مشورته؟

إننا نعرف الأسماء حقًّا، ونظن أننا نعرف الحالمين الرقميين الذين أنشؤوا الشركات الإلكترونية في مرآبهم، أو اخترعوا ببراعة منتجات رقمية أذهلت العالَم. فنحن نعرف –مثلًا– ستيف جوبز (Steve Jobs) عبقري حواسيب آبل البسيط، وبيل جيتس (Bill Gates) الذي تعرَّض للإهانة في أحد الأيام، وصار الآن العبقري الخيري البطل الذي يقف خلف مايكروسوفت، ولاري بيدج (Larry Page)، وسيرجي برين

(Sergey Brin) عبقريي «لا تفعل الشر» اللذينِ يقفان خلف غوغل، ومارك زوكربيرغ (Mark Zuckerberg) خريج هارفارد ومهووس الحاسوب العبقري الذي تحوَّل إلى ملياردير على رأس إمبراطورية «الفيسبوك». وكانت وسائل الإعلام قد أولت الحالمين ونجوم العالَم الرقمي اهتمامًا شديدًا، لكنها لم تُلقِ بالًا لآلاف العاملين الذين حوَّلوا رؤى هؤلاء العباقرة إلى حقيقة. ويكشف لنا الانتقال بالزمن إلى الوراء (من الصندوق الجديد اللامع الذي يحوي لعبة الفيديو أو الحاسوب اللوحي إلى اختراع هذا أو ذاك) حقائق أقل بريقًا ولمعانًا إلى حدٍّ بعيد.

يأتي على رأس سلسلة العمال هناك بعض الأشخاص الذين يُرسِّخون -بلا شك- صورة فائقي الذكاء الرقمية المعروفة، والذين يجلسون في الطوابق العليا المشمسة في مبانٍ زجاجية فوق مقاعد فخمة ملساء يحتسون القهوة بالحليب، ويُفكِّرون في أجهزة وألعاب رقمية جديدة. هؤلاء هم أبطال (وبعدد أقل بطلات) الصناعة، وهم مَن يحلم كل طفل مولَع بالأجهزة التقنية أن يكون مثلهم، تمامًا مثلما يحلم كل طفل موهوب في لعب كرة السلة بأن يكون نجم فريق كرة السلة الوطني إن بي إيه (NBA). ولكن، لمَّا كان عدد صفوة اللاعبين الذين يصلون إلى البطولات الكبرى قليل، فإن هذه الطبقة من العاملين في المجالات الرقمية تضم مجموعة صغيرة جدًّا. أمَّا معظم بقية العاملين الذين يبتكرون المواد الرقمية التي يحب أكثر الأشخاص ثراءً أن يستهلكوها فيواجهون ظروف عمل مختلفة تمامًا، تخلو من المتعة إلى حدٍّ كبير.

وبينما يُعَدُّ ابتكار ألعاب الفيديو أو الأجهزة التقنية الفائقة الجديدة وظيفة أحلام ملايين الشباب، فإن واقع معظم الإنتاج في صناعة الإلكترونيات غالبًا ما يكون أشبه بالكابوس؛ إذ إن معظم إنتاج الطبقة الثانية من الحواسيب والهواتف الذكية والتطبيقات وبرمجيات الألعاب الرقمية، يقوم به مئات المايكروسرفس

(microserfs[5]) (عمَّال الصناعة الرقمية) (Coupland, 1995) في مهاجع صغيرة جدًّا، حيث يعملون على جزء متناهي الصغر في مشروع لا يحيط به كثير منهم، ولا يفهمون منه إلَّا القليل. وقليل من هؤلاء يتوصَّلون إلى لمسة إبداعية واضحة في ما ينتجونه. ومع التقادم السريع لمعظم الأجهزة والبرمجيات الرقمية، يظل كثير من هؤلاء العمَّال في العمل أحيانًا ساعات طويلة للوفاء بمواعيد تسليم صارمة، في حين أن سحر الصناعة الجديدة النسبي لا يُعوِّض الأجور الزهيدة غالبًا إلَّا قليلًا.

أمَّا الأكبر فالطبقة الثالثة التي يُمثِّلها العمَّال اليدويون في خطوط التجميع الذين ينتجون الرقائق (microchips) وغيرها من مكونات الأجهزة، أو حزم الأجهزة الرقمية. تعاني هذه الفئة من العمَّال التهميش، وبخس حقوقها المادية كثيرًا، فضلًا عن تكليفها بأعمال إضافية، وافتقارها إلى قواعد الصحة والسلامة العامة بتعاملها مع المواد السامة أو استنشاقها من دون توافر إجراءات الوقاية المناسبة. ولمَّا كان بعض هذا العمل يحدث في نصف الكرة الأرضية الشمالي، فإن النساء والرجال والأطفال يقومون بمعظمه في نصف الكرة الأرضية الجنوبي. وبعض هذا العمل، ومنه التحديق ساعاتٍ طوالًا في المجاهر لكشف أيِّ خطأ في الصناعة داخل الرقائق، أدَّى إلى إصابة العمَّال بأمراض حادة في عيونهم، أو بالعمى. ومن المفارقات، وخلافًا لصور الروبوت (الإنسان الآلي) في إعلانات صناعة الإلكترونيات (انظر -مثلًا- إعلانات درويد (Droid 2011) على موقع اليوتيوب)، تتطلَّب معظم هذه الأجهزة فائقة التقنية نظام تجميع عتيقًا شديد الدقة، وتدريبًا عمليًّا. وبينما استمرت هيمنة الرجال على الدرجتين السابقتين، ظل معظم أفراد الطبقة الثالثة من نساء العالم

(5) اقتُبِس هذا التعبير من رواية بالاسم نفسه كتبها دوجلاس كوبلاند (Douglas Coupland) في التسعينيات، وحكى فيها عن استغلال مصانع الأجهزة والبرمجيات الرقمية لصغار العاملين فيها، حتى إنه شبَّهها بمجتمع إقطاعي، جاعلًا بيل جيتس سيدًا له. المترجمة

الثالث اللاتي تَميَّزن بنمط محدد في كثير من الأحيان، هو الطاعة العمياء Margolis and Fisher, 2006; Pellow and Park, 2002).

إن الاستثناء العارض يجذب الاهتمام دائمًا في عملية الإنتاج هذه أكثر من الواقع اليومي المتكرر. فكما في صناعة الأفلام، يحدث أحيانًا أن يُحقِّق فيلم مستقل منخفض التكاليف نجاحًا باهرًا وأرباحًا ضخمةً، والحال نفسه ينطبق على مُصمِّمي الألعاب أو التطبيقات المستقلين الذين يُحقِّقون نجاحًا كبيرًا من حين إلى آخر؛ ما يحيي مُجدَّدًا أسطورة العبقري المنفرد، أو صاحب المشروع الفردي الذي يُحقِّق الثراء عن طريق الخيال والمثابرة. غير أن الواقع المهيمن في صناعة الثقافة الإلكترونية التي تشبه التيار الرئيس في صناعة الأفلام بهوليوود الذي يزيد تنافسها معها تدريجيًّا، يُمثِّل قصة وجود عدد قليل من شركات الوسائط العملاقة المتكتلة (يُمثِّلهم في هذه الحالة صُنَّاع أجهزة التحكم الرئيسيين: نتيندو (Nintendo)، وسوني (Sony)، ومايكروسوفت (Microsoft) التي تتحكم في العمل الذي ينتجه مجموعة صغيرة من «موردي المحتوى»، مثل: إي إيه (EA)، وكونامي (Konami)، ويوبيسوفت (Ubisoft)، وتي إتش كيو (THQ)، وأكتيفيجن (Activision).

تتحكم هذه الشركات الكبرى في استوديوهات تصميم الألعاب الصغرى وتستوعبها، وتستحوذ غالبًا على أكثر المُصمِّمين موهبةً، وتدخلهم عالَمها المتكتل. ويمكن مقارنة أثر هذه العملية بطريقة عمل التيار الرئيس في صناعة الموسيقى؛ لأن صناعة الموسيقى يجب أن تستحوذ على التيارات الموسيقية المستقلة الناشئة حتى تحافظ على مبيعات الموسيقى، لكنها لا تفعل ذلك بغرض إيجاد ابتكار حقيقي جديد، وإنما لتحويل الابتكار الحقيقي إلى سلعة ملموسة يمكن تسويقها جماهيريًّا، ويشتريها جماهير موسيقى البوب الذين لا يتمتعون بذائقة رفيعة، لكنها الرغبة في الإثارة التي يُحدِثها كل ما يبدو جديدًا. فكما تسبَّبت موجة البَنْك (Punk) أو الراب (Rap) التي ظهرت في تحجيم أشكال موسيقى التيار الرئيس، ظهرت بسرعة أكبر ابتكارات

مهمة كثيرة في تصميم الألعاب كانت شركات الألعاب العملاقة ترفضها في البداية، ثم تستولي عليها بعد أن تُحقِّق نجاحًا (Dyer–Witheford and de Peuter, 2009).

ولا عجب أن هذا المستوى الأدنى من عالَم الإنتاج الرقمي هو الأبعد عن العيون؛ فمجالات الإنتاج الرقمي تعج بمظاهر عدم المساواة في الدخل، وهي ظاهرة عالمية تسرع بها القوى الاقتصادية والثقافية التي تُعرَف باسم العولمة. ومَن يتولون الإنتاج الفعلي لما يتخيله المُصمِّمون المجهولون يعملون غالبًا مقابل أجور زهيدة، وفي ظروف حياة خطرة، ويعيش الكثير منهم في نُزُل مزدحمة في ظروف تشبه ظروف العبيد؛ إذ يعملون أكثر من (16) ساعة يوميًّا، وحينما تقترب مواعيد تسليم المنتجات يعملون بلا توقف أيامًا عدَّةً. فبغض النظر عن الفضائح التي تتكشف من حين إلى آخر في أحد مصانع تجميع الحاسوب في الصين أو بنجلاديش (مثل انتحار بعض العاملين، أو موتهم حرقًا لحبسهم داخل المصنع) لا يكاد ينال هؤلاء العمَّال اهتمام يُذكَر. وعندما ينتبه الناس لهم على إثر هذه الفضائح توصف ظروف عملهم بأنها مجرد مخالفات، وسرعان ما تمحى من ذاكرة الناس كما يحدث في عمليات محو الذاكرة في بعض الأفلام، مثل: فيلم الإشراق الأبدي للعقل النقي (Eternal Sunshine of the Spotless Mind)، وفيلم الرجال ذوي الحلة السوداء (Men In Black).

ورد في تقرير لمنظمة تشاينا ووتش (China Watch) (2013) أن «شركة أبل لا تتسامح أبدًا عند حدوث أيِّ خلل في جودة منتجاتها. وعند ظهور أيِّ قضية تتعلق بالجودة فإنها تفعل ما بوسعها لتصحيحه فورًا، لكنها تُطبِّق مستوى أدنى من الاهتمام والسرعة حينما يتعلق الأمر بانتهاك حقوق العاملين. وبالرغم ممَّا تعلنه من معايير منتقاة بعناية في معاملة العاملين بشركة أبل، فإنها تمارس انتهاكات خطرة بحقِّ العمالة عامًا بعد عام».

وفي هذا السياق، لا تستطيع منظمة تشاينا ووتش وغيرها من منظمات حقوق العاملين أن تُصدِّق ادِّعاءات شركات الإلكترونيات الجهل بظروف العمل في مصانع

مَن تتعاقد معهم في الخفاء. وغالبًا ما يتبع المسؤولون التنفيذيون في هذه الشركات تكتيكًا اشتُهِر به السياسيون الفاسدون، وهو الإنكار بإصرار. فالتنفيذيون في شركات الإلكترونيات العملاقة (مثل: آي بي إم (IBM)، وأبل (Apple)، ومايكروسوفت، وإنتل (Intel) ومثيلاتها) يُعبِّرون عن غضبهم الشديد، ويُؤكِّدون باقتضاب أنهم لا يعلمون ما يحدث في سلسلة التوريد الخاصة بشركاتهم. وعلى هذا، فإن استحداث مسافة بين الشركة ومنتجيها الفعليين هو أمر متعمد تمامًا، يحدث بهدف الحماية القانونية والعلاقات العامة؛ لإدراكها حتمية كشف الظروف السيئة في وقت ما. وحين تواجه شركات الإلكترونيات موقفًا يفرض عليها عملية تطهير فإنها تختلق دائمًا قصة عن توفير ظروف عمل أفضل، ورقابة أشد، وما إلى ذلك، وتدَّعي – في الوقت نفسه– بإصرار، بالرغم ممَّا في ذلك من افتقار إلى النزاهة، أنه لا يسعها إلَّا تحسين الظروف بقدر ضئيل لأن غيرها من الشركات يفعل ذلك، وإلَّا اضطرت إلى الخروج من المجال كله (Pellow and Park, 2002; Smith, Pellow and Sonnenfeld, 2006).

يقرُّ النقَّاد بأن مسألة القلق حيال التنافسية أمر واقع، لكنهم لا يوافقون على أن هذا يعني ضرورة استهداف الصناعة كلها، بل يُؤكِّدون أن هذا معناه استهداف مختلف ميادين الصناعة، لا اختيار شركة إلكترونيات واحدة كل حين، والتشهير بها مدَّة قصيرة. يقول بعض ممتدحي الأسواق العالمية – بلا تحفُّظ– إن هؤلاء العمَّال الذين يتقاضون أجورًا زهيدةً، ويعملون فوق طاقتهم، ويتعرَّضون للمخاطر هم أفضل حالًا الآن من حالهم عندما كانوا فلاحين لا يملكون شيئًا. والمؤكَّد أن ما يقولونه بخصوص بعض العمَّال في اقتصاد التقنية الفائقة فيه مسحة من الحقيقة، لكن النقَّاد يسألون دائمًا: هل حال أسوأ وأفضل قليلًا – على بشاعته– هو الخيار الوحيد؟ ألا يمكن أن نأتي بالأفضل بوصفنا صُنَّاع الاقتصاد العالمي؟ إن هذه العمليات لا تستغل العاملين في جنوب الكرة الأرضية فقط؛ فهي موجودة داخل الوطن، وتضرب بجذورها في أماكن مميزة، مثل أمريكا الشمالية وأوروبا، حيث تُخفَّض أجور العمَّال، ويُهدِّد أصحاب الأعمال بإيجاد بدلاء لهم أدنى أجرًا في أسواق عمل أرخص في

بنجلاديش، أو ماليزيا، أو المكسيك، أو غانا (Gabry 2011; Pellow and Park 2002; Smith et al, 2006).

يوجد سؤال مشابه عن العاملين في كلٍّ من جنوب الكرة الأرضية الأقل تصنيعًا وتقنيةً، وشمالها الأكثر تقدُّمًا وتقنيةً، وهو إذا كانت بعض الوظائف سيئة حقًّا، فلماذا يتقاتل هؤلاء الناس جميعًا للحصول عليها؟ يردُّ النقَّاد مرة أخرى بأن الإجابة بسيطة جدًّا، وهي الاختيار بين الجوع بسبب البطالة وقبول عمل سيئ، وإن أيَّ شخص محتاج حتمًا سيختار العمل السيئ. يلي ذلك أسئلة أقل بساطة، هي: كيف أنتج الاقتصاد العالمي هذا الكَمَّ الكبير من الأعمال الخطرة، وهذه التباينات الشاسعة في الدخل؟ كيف يمكن حشد قوات متعددة مختلفة بما في ذلك قوات تقنية لتحسين ظروف العاملين والعدالة الاقتصادية حول العالَم؟ كيف تسوغ معدل أجور للموظفين التنفيذيين في الولايات المتحدة يبلغ (355) مِثل أجر العمَّال، وأكثر من ذلك بـِ (105) أمثاله في السويد، و(55) مِثلًا فقط في اليابان. إن هذا التباين بين الدول يكشف وحده أن مقدار التفاوت في الأجر ليس بالأمر الطبيعي أو الحتمي.

ليست صناعة الإلكترونيات وحدها التي تعتمد على ممارسات استغلال العاملين، ولكن الإلكترونيات هي الصناعة المعاصرة الرائدة في جوانب عدَّة. وعلى هذا، فإن إصلاح ممارساتها سيتردد صداه في مختلف جوانب الاقتصاد العالمي؛ إذ يوجد مئات المجموعات وآلاف الأفراد الذين يعملون على توفير بدائل أكثر إنسانية للظروف الحالية. وإن السياسيين والعاملين في الدوائر الحكومية والمؤسسات التعليمية والنقابات، وغيرها من منظمات تضامن العاملين، وحركات الاحتجاج الاجتماعي في مختلف أنحاء الكرة الأرضية؛ كلهم يعملون عملًا جادًّا دؤوبًا لإيجاد اقتصاد أكثر عدلًا، لكنهم يواجهون شركات واسعة النفوذ، سريعة الحركة، تنال كثيرًا دعم الحكومات، وتملك موارد ضخمة تُعينها على مقاومة أيِّ إصلاح يُمثِّل أقل تهديد لأرباحها. ولكن في تحوُّل آخر لقصة الإنترنت، أتاحت الأجهزة والعمليات التي ابتكرتها شركات التقنية

الفائقة نفسها وسائل أرخص سعرًا وأيسر وأسهل تواصلًا لتنظيم مقاومة استغلال الشركات. وإن من الممكن جدًّا تقدير مُصمِّمي أدوات التقنية الفائقة، والتطبيقات الرائعة، وألعاب الفيديو المثيرة من دون أن نتجاهل التكاليف البشرية التي بُذِلت لإخراج هذه التصاميم إلى الوجود. أمَّا الشيء المهم الذي يتعيَّن علينا مراعاته فهو أن تقدير أصحاب مشروعات الإنتاج الرقمي المجهولين الأكثر من أولئك الذين ينتجون حقًّا الأشياء التي تتيح وجود الثقافات الرقمية، لهو خيار سياسي له عواقب سياسية على ملايين البشر. ولا يمكن أن يثمر الضغط لإصلاح الأحوال، وتحسين الأجور، وجعل بيئات العمل أكثر إنسانيةً وأمانًا، إلَّا إذا كان هذا الضغط مُوجَّهًا إلى عالَم الإنتاج الإلكتروني كله. وينبغي أن يأتي هذا الضغط من أماكن كثيرة، ونشطاء الحركة الاجتماعية، والاتحادات (المحلية، ومتجاوزة القوميات)، والحكومات، والمنظمات غير الحكومية، والمستهلكين غير الراغبين في شراء أجهزة أنتجتها عمالة أقرب إلى العبيد. ومن المفارقات السارَّة أن التقنية التي تتربَّع على عرش هذه العملية (أي الإنترنت) هي أداة مثالية لتنظيم هذه الجهود ونشرها بهدف تغيير المنظومة.

الإنتاج عن طريق الاستهلاك؟ المستهلك المشارك في الإنتاج PROSUMER والهوية التفاعلية

تشمل الطبقة (أو الفئة) الرابعة من إنتاج الثقافة الرقمية منتجين غير محترفين. ومن أكثر أوصاف الوسائط الجديدة شيوعًا – مقارنةً بالقديمة– أنها عالية التفاعلية والمشاركة. وهاتان الصفتان تُدرجان غالبًا ضمن العناصر الأساسية التي تُميِّز ويب 2.0 من الويب السابق عليه. صحيح أن المحتوى الذي ينتجه المستخدم كان دائمًا في أصل تكوين النت، لكن التقنية الجديدة وقدرات «البرودباند» وسَّعت هذه

الإمكانية توسيعًا هائلًا. وقد سَكَّ أحد النقَّاد مصطلح «انتجلاك»[6](presuming) لوصف العملية التي تَحوَّل بها مستهلكو الثقافة إلى منتجين عن طريق (.www)؛ فإن الفيديوهات التي يُحمِّلها المستخدمون، وتقارير الإنترنت (iReports) لمنافذ وسائط كبرى مثل الشبكات الإخبارية عن طريق الأكبال، وآلاف عروض المنتجات على الشبكة، وحشدًا غير هذا من المحتوى الذي أنتجه المستهلكون؛ كلها تُمثِّل ما يَعُدُّهُ بعض الباحثين محتوًى ثقافيًّا أُنتِج بطريقة ديمقراطية أكثر كثيرًا من غيره. ولا شكَّ في أن الثقافات الرقمية تُقدِّم إشكالًا جديدةً ومثيرةً من التفاعل؛ فهي تسمح لشخص عادي أن يكون صحفيًّا وشاهد عيان يُنبِّه العالَم على أخبار عاجلة لكارثة طبيعية، أو أزمة سياسية. وبالمثل، يمكن لهاوٍ أن يكون عالِمًا أو باحثًا يشارك في مشروع بحثي غزير المصادر. ويمكن لشرلوك هولمز هاوٍ أن يدخل الشبكة ليساعد المحققين على حل لغز جرائم حقيقية. وفي الواقع، فإن هذه الأشكال من المشاركة الرقمية شائعة، ولها تأثير في إثراء حياة الناس، وتنوع المحتوى الإجمالي للويب. فإن ما ينتجه مستخدمو يوتيوب من المحتوى يوميًّا يفوق كل ما أنتجته شبكة التلفاز في تاريخها كله. ولكن مرة أخرى، يتعذَّر -بسبب الكَمِّ وحده- وصف طبيعة «الانتجلاك»، وإنتاج الثقافة التشاركية.

يمكن القول إن كثيرًا من المحتوى المجاني الذي يُنشِئه المنتجون المستهلكون يُحقِّق أرباحًا ضخمةً لشركات كبرى، ليس فقط لشركات مثل «يوتيوب»، وإنما لشركات منتجاتها مضمونة، ويكون ذلك أحيانًا بالتلاعب عن طريق أشياء مثل أعداد مَن يبدون الإعجاب في «فيسبوك» مثلًا. وقد انتقد بعض الباحثين هذا الفعل بوصفه الخطوة التالية لإيجاد علامة تجارية؛ لأن الشركات حوَّلت حقًّا المستهلكين إلى لوحات إعلانية عن طريق الشعارات المطبوعة على ملابسهم. والخطوة التالية التي

(6) توليفة من كلمتي «ينتج» (produce)، و«يستهلك» (.consume) ويستخدم لها مصطلح «منتهلك» ليوازي المصطلح الإنجليزي المسكوك حديثًا. المترجمة.

تحدث الآن هي تحويلهم إلى قوة عمل تُنتِج المحتوى من دون أجر. أمَّا ضمان موافقة المستهلكين واقعًا أو اختلاقًا فكان دائمًا جزءًا من الإعلان، غير أن الويب حوَّل هذا الشكل إلى ظاهرة أكبر كثيرًا، لكنها تفتقر إلى التعويض الذي يتلقاه الداعمون بصورة أكثر رسمية (Karaganis 2007; Schäfer 2011).

لا يمكن لأحد أن ينكر التأثير الناتج من تحميل المادة الثقافية التي يبدعها الشخص على الويب. ولكن من المهم إدراك أن هذه الثقافة التشاركية على الويب لم تستطع كلها أن تُمثِّل تحديًا جادّا لسيطرة محتوى صناعات الثقافة الأساسية (المؤسسات الإعلامية الكبرى) التي انتفعت من أوجه عدَّة بهذه المنتجات التي جاءت من عمالة مجانية وُضِعت في مواقعهم ومنصاتهم. فإن شركات إنتاج الثقافة التقليدية العملاقة سرعان ما انتقلت إلى دمج المحتوى الذي يبدعه المستخدمون، وتحقيق أرباح منه. ومثلما يقول توبياس شافر (Tobias Schäfer) تلخيصًا لهذا الأمر: «الواضح أن مشروعات [الوسائط] الجديدة تُظهِر (وتُحقِّق) السيطرة على الإنتاج الثقافي والملكية الفكرية بطريقة تشبه كثيرًا المؤسسات الإعلامية الاحتكارية في القرن العشرين» (Schäfer, 2011). وليس هذا بغريب؛ لأن بعض هذه المشروعات الإعلامية الاحتكارية هي نفسها الشركات القديمة: تايم وارنر، بيرتلزمان (Bertelsmann)، نيوزكورب/ وول ستريت جورنال (أصحاب شركة تامبلر الآن NewsCorp /Wall Street Journal). أمَّا بعض شركات الوسائط الجديدة التي بدت مثالية أول الأمر، مثل غوغل، فقد نسيت وعدها «بألَّا تفعل الشر» (Hillis, Petit and Jarrett 2013; Jarrett 2008; McChesney 2013; Schäfer 2011; Vaidhyanathan 2011).

وأمَّا أسطورة التفاعل المتكافئ فيلزم فحصها على مستويات عدَّة. وأهم ما في ذلك أنها مفتاح إدراك أن الأشكال الثقافية البديلة الجديدة تواجه دائمًا احتكارات إنتاجية ثقافية راسخة تملك موارد هائلة. أمَّا القول القديم بأن الشعب الوحيد الذي يملك حرية الصحافة هو الذي يملك صحفه فهو قول صحيح، ولكن الطريقة تختلف

قليلًا حين يتعلق الأمر بالثقافة الرقمية. فبطريقة ما، يملك المستخدمون كافةً الويب، ولكن قوة الفرد الذي لا يعمل في شركة وسائط كبرى تنشر العروض الثقافية على جمهور النت تضعف بضعف قدرة شركة الإعلام الضخمة «ڤياكوم» (Viacom) ومن حين إلى آخر يظهر استثناء لهذه القاعدة، هو تعليقات المُدوَّنات، أو مقاطع الفيديو التي تنتشر انتشارًا سريعًا. وهذا ما يبث الحياة في التصور الخيالي لوجود ميدانٍ للعب تتكافأ فيه الفرص، ويشبه ما تفعله أوراق اليانصيب التي تبث الحياة في كينونة غير محتملة بأن تكون أنتَ صاحب ملايين غدًا. صحيح أن شبكة النت تُوفِّر ميدانًا متكافئ الفرص، غير أن هذه الإمكانية لم تتحقَّق بعدُ، ويحتاج تحقيقها إلى عمل اجتماعي جماعي، لا مجرد حظ فردي.

غرف التواصل (الدردشة) النظيفة أو الطواحين الشيطانية المظلمة. الإنتاج السام، والنفايات الإلكترونية، والعدالة البيئية

لعل أكبر كذبة قيلت عن صناعة الإلكترونيات هي أنها عمل تجاري نظيف (تنشر الشركات -على نطاق واسع- صورًا لغرف نظيفة فيها عاملون يرتدون معاطف بيضاء، ويمسكون بأيديهم لوحات دارات كهربائية ثمينة). وحين نلقي نظرة على مقارِّ الشركات فإن هذه الصناعة تبدو نظيفة؛ فالمباني بيضاء لامعة تخلو من المداخن التي تنفث دخانًا مُلوِّثًا في الهواء، ولكن الحقيقة أن تصنيع الأجهزة الإلكترونية والتخلص منها يتسبَّب في مخاطر كثيرة للناس والبيئة. وإذا نظرنا نظرة فاحصة وجدنا أن صناعة الإلكترونيات لا تختلف كثيرًا عمَّا سمَّاه الشاعر الإنجليزي وليم بليك (William Blake) «الطواحين الشيطانية المظلمة» المرتبطة بالإنتاج الصناعي في القرن التاسع عشر. وليس من قبيل المصادفة أن أجزاءً ضخمةً من مواقع الإنتاج الإلكتروني الكبرى تُعَدُّ من أكثر المناطق تلوُّثًا على كوكب الأرض. ففي وادي السيلكون وحده (مسقط رأس صناعة الإلكترونيات)، يوجد (30) موقعًا عالي التمويل، تحوي

أعلى مستوى من التلوُّث السام بحسب وكالة حماية البيئة الأمريكية (Silicon Valley Toxics Coalition n.d.). ويزداد الموقف سوءًا؛ إذ يفوق عدد الأجهزة الرقمية اليوم عدد البشر على كوكب الأرض.

في الواقع، أثبتت صناعة الإلكترونيات أنها شديدة الضرر بالبيئة في مراحلها كلها (التعدين بحثًا عن المكونات، والتجميع، والاستخدام، والتفكيك)؛ فإن التعدين بحثًا عن المعادن الرئيسة، وعمليات التجميع والتفكيك السامة، تُعرِّض حياة العاملين للخطر. أمَّا النفايات الإلكترونية فتُسبِّب مشكلات صحية كبرى للبشر والبيئة في مختلف أنحاء العالَم. في حين أن الاستخدام المكثف للأجهزة الرقمية التي تستنزف الكهرباء يُكبِّد موارد الطاقة تكلفة عالية جدًّا؛ ما يُسهِم في تحوُّل مُناخ الكوكب.

والحقيقة أن الحواسيب، والشاشات، وأجهزة الألعاب، والهواتف الخلوية، والطابعات، وأجهزة الكَبْل، ومعظم الأجهزة الإلكترونية الأخرى، والأجهزة الطرفية؛ كلها تحتوي على كميات كبيرة من العناصر السامة، وهي غالبًا مواد مُسرطِنة، مثل: الزرنيخ، والباريوم، والبريليوم، ومثبطات اللهب الداخل في عناصرها حمض البروميك مثل ثنائي الفينيل متعدد البروم والكادميوم، ومركبات الكلوروالفلورين والكربون، والكروم، والنحاس، والديوكسينات، والفورنات، والرصاص، والزئبق، والفاثلات، والفينيل متعدد الكلور (PCBs)، والبوليفينيل كلورايد (PVC) التي تُنتِج عند حرقها غاز كلوريد الهيدروجين والسيلينيوم، وغيرها كثير.

فإن عرض قائمة تحوي مئات العناصر الخطرة الموجودة في أجهزة التقنية الفائقة، وما يصاحب كل عنصر منها من مخاطر صحية مرتبطة به، يمكن أن يشغل قدرًا كبيرًا ممَّا بقي من صفحات هذا الكتاب. وبعض هذه السموم يُؤثِّر في العاملين الذين يجمعون الأجهزة، وبعضها قد يُؤثِّر في المستخدمين، وكلها يُؤثِّر فيمن يقومون بتفكيك الأجهزة (لا سيما عند حرق هذه المكونات)، وكلنا نتأثر – بدرجات متفاوتة– بأكوام الأجهزة القديمة الضخمة التي قد تصل إلى مصادر الماء المحلية والأراضي

الزراعية، وكذلك المحارق التي تنفث هذه المادة في الهواء؛ ما يزيد من احتمال انتقالها فوق أيِّ تجمُّع سكاني (Grossman, 2007).

وبالمثل، يوجد خطر في بعض عمليات التعدين التي تتضمن استخراج المعادن من الأجهزة الرقمية. وحالة أحد هذه المعادن تشبه الجدل القائم حول «الماس الدموي» في جنوب إفريقيا، وحرب التطهير العرقي في الكونغو التي سبَّبها استخراج الكولتوم، وهو معدن يُستخدَم في المكثفات الكهربائية الموجودة في كل نوع تقريبًا من أنواع الأجهزة الرقمية (Snow n.d). وقد هلك الآلاف (بينهم أطفال كثيرون) في حروب الكولتوم، وأُزهِقت هذه الأرواح جميعًا من أجل متعتنا الإلكترونية.

بعد الانتهاء من عملية الاستخراج، تُجمَع الأجهزة الإلكترونية في أحوال تُماثِلها فظاعة. ومن أشد هذه الأحوال إزعاجًا عجز الصناعة عن حماية العاملين من التعرُّض للكيماويات الخطرة. وقد كانت الأحوال في وادي السليكون غير مناسبة دائمًا، وفي غيره من مناطق العالَم أسوأ حالًا (Pellow and Park, 2002). وربما توحي صور صفوف العاملين الصينيين المنتظمة الذين يرتدون المعاطف الطبية في أثناء تجميع الأجهزة الإلكترونية بأنهم محميون، لكن الحقيقة أن هذه المعاطف هي لحماية الشرائح واللوحات الكهربائية من أن يُلوِّثها البشر. وفي أوروبا توجد لوائح صارمة مُدوَّنة في الكتب، يُفترَض أنها تقي العاملين جيدًا من التعرُّض لهذا الخطر، ولكن الدليل المادي يُوضِّح أن هذه القواعد قد جرى التلاعب فيها، أو كسرها من منتجين لا يتحلون بالأمانة. أمَّا القواعد الأمريكية فهي أكثر تساهلًا من القواعد الأوروبية.

عندما تصبح هذه اللوائح عبئًا ماليًّا -ولو محتملًا- على شركات الإلكترونيات فإنها تُصدِّر أعمال التجميع إلى دولٍ تكون فيها قوانين حماية العاملين والبيئة أكثر مرونة، إن وُجِدت. لقد عُرِضت هذه العملية الإنتاجية عرضًا نقديًّا على صورة لعبة تهكمية هي «فون ستوري» التي ابتكرتها موليندستريا (Mollenindustria; Phone Story, 2011)، غير أن شركة أبل حذفت هذه اللعبة من مخزن تطبيقاتها (Appstore)

بعد ثلاثة أيام. وقد سبَّب ذلك -بلا شك- جدلًا أكبرَ حول الشركة، وأساء إلى سمعتها أكثر من اللعبة نفسها. ولكن لا داعي إلى إلقاء اللوم على شركة أبل وحدها؛ لأن الصناعة كلها تُسهِم في هذه الآثار البيئية، وأحوال العمل الخطرة الفظيعة.

وبالمقابل، ظهرت في السنوات الأخيرة مستودعات لإعادة التدوير الإلكتروني. قد يبدو هذا شيئًا حسنًا، ولكن هذه المستودعات توحي -خطأً- بأن النفايات الإلكترونية تعامل معاملة جادَّة. والحقيقة أن التقادم السريع الذي تتعرَّض له المنتجات الرقمية (دورة حياة الاستخدام المتوسطة لهاتف خلوي لا تتجاوز (18) شهرًا، وسنتان للحاسوب المحمول) أدَّى إلى تراكم كميات هائلة من النفايات السامة. وقد باءت محاولات كثيرة للتعامل المسؤول مع هذه النفايات بالفشل ما جعل المشكلة تتفاقم. ومن الجدير بالذكر أن عام 2012م قد شهد إنتاج (50) مليون طن من النفايات الإلكترونية، ويتوقع إنتاج أكثر من (70) مليون طن سنويًّا عام 2014م، علمًا بأن نسبة عمليات تدوير النفايات لا تتعدى 15%، فضلًا عن وجود نسبة أكبر تُمثِّل عمليات التدوير غير الصحيحة عند التعامل مع المواد السامة، وتحديد مواقع التخلص منها.

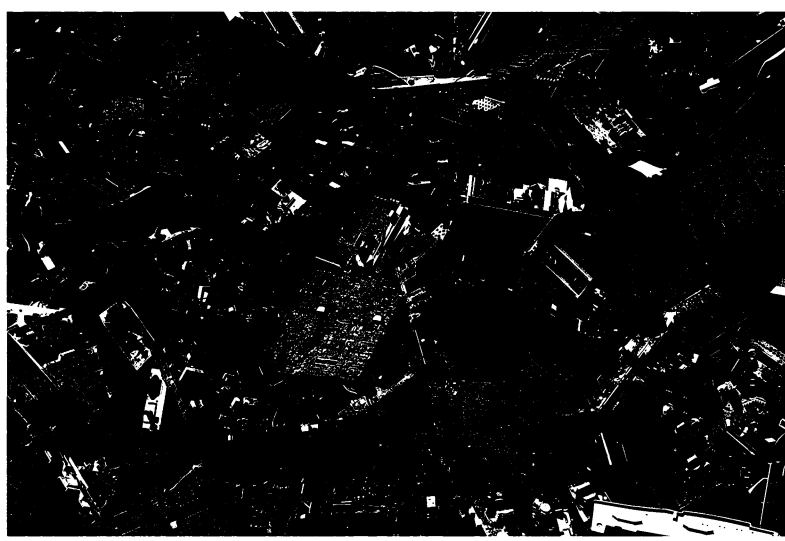
الشكل (2- 1): التقنية الفائقة صناعة يدوية (Courtesy of shutterstock.com).

تُعَدُّ الولايات المتحدة الدولة الصناعية الوحيدة التي لم تُوقِّع على اتفاقية بازل التي تُجرّم تصدير النفايات السامة، علمًا بأن فيها أكثر من (50) مليون حاسوب قديم، وأن المستهلكين الأمريكيين يلقون في القمامة أكثر من مليون هاتف خلوي سنويًّا. وتوجد أرقام مماثلة في أوروبا وأستراليا (30 مليون حاسوب سنويًّا)، والمملكة المتحدة (900 ألف طن من النفايات الإلكترونية سنويًّا)، واليابان والصين (70 مليون هاتف خلوي سنويًّا). أمَّا كبار مستخدمي التقنية الآخرين فلديهم ما يوازي هذا القدر من النفايات الإلكترونية بحسب استخدامهم. وفي الواقع، فإن النفايات الإلكترونية هي أسرع مساهم في المواد السامة التي تلقى في المكابِّ بمختلف أنحاء العالَم، وتتصاعد هذه الأرقام بمعدل يتراوح بين (4%–10%) سنويًّا. ولا شكَّ في أن النمو الاقتصادي السريع للهند والصين سيُعمِّق هذه المشكلة؛ لأن هاتين الدولتين أبعد ما تكونان عن نقطة التشبُّع فيما يخص الأجهزة الإلكترونية.

ومثلما هو حال مختلف جوانب الثقافة الرقمية الأخرى، فإن مشكلة النفايات الإلكترونية تتحوَّل مع ما يحدث من تغيرات في التصميم والتسويق الرقميين. فبالرغم من أن الهواتف الخلوية تؤدي دورًا إيجابيًّا في توسيع إمكانية الوصول إلى النت بين قطاعات من الناس كانت محرومة رقميًّا، فإن انتشار الهواتف الخلوية حول العالم كله يُهدِّد بتفاقم مشكلة النفايات الإلكترونية أضعافًا مضاعفةً. والواقع أن صناعة الإلكترونيات قد تطورت حتى صارت صورة من صور الفن. وعلى هذا، فإن عملية التقادم المخطط (أي الابتكار المتعمد لمنتجات سرعان ما تذهب صيحتها حتى تضمن مبيعات جديدة) تُعقِّد المشكلة بالقدر نفسه (Slade, 2007)، وإن معدل التقادم السريع لا يُؤثِّر في حجم النفاية الإلكترونية فحسب، بل يُقلِّل أيضًا فرصها في إعادة التدوير. فمثلًا، ظلت إعادة تدوير الزجاج من شاشات الحاسوب وأجهزة التلفاز مستمرة بقدرٍ يسمح أن تكون مجال عملٍ مجدٍ، ولكن ظهور أجهزة «إل سي دي» (LCD) والبلازما وغيرها من تقنيات الشاشة المسطحة قضى على هذا الخط من

عملية التدوير، حتى إن كثيرًا من معيدي التدوير السابقين أصبحوا اليوم يتخلصون من أجهزة التلفاز القديمة السامة بصورة غير قانونية (Urbina, 2013).

والحقيقة أن لعملية إعادة تدوير الإلكترونيات وجهود إعادة الاستخدام تاريخ متشابك تشابكًا شديدًا. فقد كان قدر كبير من إعادة التدوير يحدث بصورة غير قانونية، لا تراعى فيها سوى شروط أمان قليلة لمَن يتعاملون مع المواد المعاد تدويرها. وبالمقابل، فإن إعادة استخدام الأجهزة بإعطائها إلى مستخدمين أقل غنًى قد زاد بمرور السنين. وإعادة الاستخدام هذه تُمثِّل نعمة غير خالصة من الناحية البيئية؛ وذلك أن أقدم الأجهزة التي ترسل إلى أقل الدول تقدُّمًا تقنيًّا، أو إلى أفقر المناطق في الدول المُتقدِّمة (تُقدِّمها المنظمات الخيرية بنية حسنة) تكون غالبًا أكثر سُمِّية من أحدث الأجهزة التي يستخدمها المستهلكون الأكثر غنًى. وهذه طريقة أخرى تتحمَّل فيها أفقر شعوب العالَم قدرًا أكبر ممَّا يجب أن تتحمَّله من مشكلة النفايات الإلكترونية في العالَم.



الشكل (2- 2): كومة من لوحات الدارات الكهربائية لإعادة التدوير

(Courtesy of shutterstock.com).

يتحمَّل العالَم الأقل تقدُّمًا عبء النفاية الإلكترونية كما هو الحال مع القدر الكبير من التلوُّث العالمي، بالرغم من أن معظم النفايات تنتج من الاستخدام في العالَم المُتقدِّم، ولا سيما أمريكا، واليابان، وأوروبا. وعلى هذا، فإن القضية ليست فقط بيئية، وإنما قضية عدالة بيئية. والعدالة البيئية هي فرع من الحركة البيئية التي تُوثِّق المخاطر البيئية وتكافحها، وهي مخاطر تسود أكثر في أحياء الطبقة العاملة، والتجمعات السكانية الكثيفة للملونين في نصف الكرة الشمالي، وفي أكثر المجتمعات فقرًا في نصف الكرة الجنوبي.

إن الغالبية العظمى من العاملين الذين يتعرَّضون لخطر النفايات الإلكترونية حول العالَم هم الفقراء والنساء والملونون؛ لأنهم يقومون بمعظم أعمال التجميع السامة، ولأن أكثر النفايات الإلكترونية – مثلما ذكرنا آنفًا– تُصدَّر من العالَم المُتقدِّم، وتلقى في نصف الكرة الجنوبي حيث لا تتوافر أيُّ حماية لمفككي هذه الأجهزة تقريبًا. يُذكَر أن معظم النفايات السامة من الأجهزة الإلكترونية تتسرَّب إلى الأرض والهواء والماء في أفقر أجزاء قارة إفريقيا والهند والصين وغيرها من أقل المناطق تقدُّمًا في العالَم الصناعي. لو دخلت على موقع «اليوتيوب»، ثم كتبت عبارة «نفايات إلكترونية» (e-waste) لوجدت نفسك أمام صور لا حصر لها من الأطفال الصغار والنساء الحوامل ومختلف ألوان البشر الذين يتنفسون الأبخرة السامة، ويتعاملون مع كيماويات خطرة، ويعانون التأثير القاتل للحياة الرقمية لأناس آخرين لن يقابلوهم أبدًا.

لا يخلو نصف الكرة الشمالي من هذه المشكلات، ولو وقع العبء الأكبر منها على الشعوب الملونة؛ فإن كثيرًا من المصانع في أوروبا والولايات المتحدة يوظفون المهاجرين بأجور زهيدة، وفي الغالب لا يوفرون مستلزمات الأمان بمختلف اللغات التي يتكلمها العاملون. وتجري بعض أعمال التفكيك في الولايات المتحدة في أحوال تغيب عنها الحماية على نحوٍ خطر؛ إذ يقوم بالعمل سجناء، لا يتقاضون شيئًا، أو

يتقاضون أجورًا زهيدةً، أو عمالة معظمها من غير البيض في ظل التباينات العرقية العميقة في الاقتصاد الأمريكي ومنظومة العدالة.

وبالمثل، تقع معظم المحارق التي تحرق النفايات السامة في الولايات المتحدة في الأحياء ذات الغالبية السكانية الإفريقية الأمريكية واللاتينية، أو في محميات السكان الأصليين. أمَّا في الصين والهند وإفريقيا فتحدث عملية الحرق في مناطق لا تحوي مرافق مُصمَّمة لهذا الغرض، وإنما يصار إلى الحرق في أماكن مفتوحة بالمدن والقرى التي ينتقل دخانها السام خلال الشوارع (Pellow and Park, 2002). وعلى هذا، فليس غريبًا أن ترى نساءً حواملَ وأطفالًا صغارًا جدًّا يعملون قرب هذه الأبخرة السامة ساعات طويلة من دون انقطاع، وما يُسبِّبه ذلك من عيوب خلقية، واضطرابات عصبية، وحشد من الأمراض الأخرى الناجمة عن هذه العملية التي تتضمن استخلاص معادن ثمينة من الأجهزة الرقمية.

إضافةً إلى النفايات الإلكترونية، تُستهلَك كميات ضخمة من الكهرباء في صور متنوعة متزايدة من العمل الحاسوبي، والاتصالات بالهواتف الخلوية والألعاب. فمثلًا، ذكر نيكولاس كار (Nicholas Carr) في كتابه «حياة ثانية» (Second Life) أن عالَمه الموازي، المجاني عند حدِّ الحياة الأساسي، تسكنه مخلوقات رمزية من الأوروبيين والأمريكيين الشماليين واليابانيين بدخل حقيقي سنوي مقداره (45) ألف دولار أو أكثر، وأن المقيم العادي [الافتراضي] يستهلك نحو (1752) كيلو وات من الكهرباء سنويًّا، وهو القدر الذي يستخدمه البرازيلي العادي، ويُولِّد انبعاثات من ثاني أكسيد الكربون تساوي ما تنفثه رحلة طولها (2300) ميل بسيارة إس يو في (SUV car, 2006) يتعلق هذا كله بمنطقة واحدة فقط متصلة بالإنترنت، ومُسلَّم بأنها واسعة. وإذا ضربنا ذلك في عدد مواقع الألعاب الجماعية على الإنترنت، وأجهزة الألعاب، وبقية الويب، فنحن نتحدث عن زيادة كبيرة في كمية الطاقة المُلوِّثة (بصورة مباشرة، أو غير مباشرة) المستخدمة في عالَم يواجه تهديدًا كبيرًا بتغير مُناخ الكوكب.

وفي الواقع، يعمل عدد كبير من الأشخاص في هذه القضايا (مهندسون، وفنانون، وناشطون)، وتوجد مساعٍ جادَّة للوصول إلى عمليات حوسبة صديقة للبيئة، أو جهود لتقنية مستدامة، ويرجع ذلك أساسًا إلى انتشار السمعة السيئة التي أفضت إلى ضغط من المستهلكين (Hilty 2008; Tomlinson 2010). وتتوافر حقًّا إمكانية صنع أجهزة رقمية تحوي مكونات سامة أقل كثيرًا من تلك الموجودة، ويمكن حقيقةً إعادة تدويرها. وبالمثل، تحاول بحوث الحاسوب الأخضر (صديق البيئة) أن تجعل الأجهزة أكثر كفاءة من حيث استهلاك الطاقة، وتوجد تقنيات رقمية أوسع مثل الشبكات الذكية (smart grids) يمكنها جعل استخدام الطاقة عمومًا أكثر كفاءة (The Green Grids n.d). صحيح أن مساعي التحوُّل إلى استخدام مواد أقل سُمِّية في الأجهزة الإلكترونية قد يُكلِّف كثيرًا، بيد أن شركات الأجهزة الإلكترونية الكبرى لا ترغب أن تتحمَّل من التكاليف إلَّا القليل. ربما هوَّنوا من تأثير الوعي البيئي لدى المستهلكين، الذين قد يقبلون دفع أسعار أعلى بعض الشيء لقاء أجهزتهم الرقمية، إذا علموا التكاليف البيئية؛ حتى يجعل الإنتاج الضخم تكاليف التقنية الرقمية الخضراء قريبة من تكاليف التقنية السامة الحالية.

لقد أثار الفنانون الاهتمام بهذه القضية بطرائق شتى، بدءًا بالأعمال الفنية المُصنَّعة من أجزاء الحاسوب المعاد تدويرها، وانتهاءً بفن التنظيف الجمالي الذي يستعيد بصورة إبداعية البيئات التي دمرتها النفايات الإلكترونية. وقد عمد بعض الفنانين إلى جعل النفايات الإلكترونية موضوعًا لأعمالهم الفنية كما حدث مثلًا في تصوير كريس جوردان (Chris Jordan) الفوتوغرافي الذي قدَّم صورًا تبدو أول الأمر جميلة جدًّا، لكن نظرة عن كثب تُظهِر أنها تثير مشكلة انتشار النفايات الإلكترونية الضخمة (Jordan n.d.). وبالمثل، فقد يساعد استخدام فنانين مثل ماريون مارتينيز (Marion Martinez) المكونات الإلكترونية المعاد تدويرها على زيادة مستوى الوعي بمشكلة النفايات الإلكترونية، ويوحي بالحاجة إلى حلول إبداعية. فإن صنع مارتينيز – باستخدامها النفايات الإلكترونية، مثل لوحات الدارات الكهربائية، وعملها الفني

«فنون التقنية المستقبلية عند المرأة مكسيكية الأصل» (chicana futurist techna arte) المرتبط بتراثها اللاتيني وتراث السكان الأصليين- يثير موضوع الاهتمام بالبيئة بوصفه قيمة روحية (Martinez n.d.). وقد أعاد بعض الفنانين تشكيل البيئة بصورة مباشرة بعرض أعمال فنية لاستعادة البيئة، استُخدِم في بعضها النفايات الإلكترونية، مثل مشروع «مواقع زراعة الحدائق المتميزة» (Gardening Superfund Sites n.d.). وبالمثل، فقد أظهر الناشطون إبداعًا بتنظيم الجولات السياحية البيئية السامة (echo-toxic tours)، وهي صورة ساخر ة من صور السياحة البيئية تبرز المخاطر البيئية المنتشرة حول العالَم مثل خطر النفايات الإلكترونية.

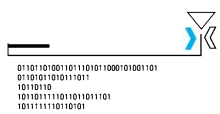
إضافةً إلى ذلك كله، يوجد الكثير من المنظمات البيئية غير الحكومية وجماعات حركة العدالة البيئية التي تتناول النفايات الإلكترونية في أعمالها (Gabry 2011; Pellow and Park, 2002)، والتي تستمر في الضغط على الحكومات لتحسين لوائح النفايات، ووضع برامج إعادة تدوير أكثر فاعلية، وتوفير قدر أكبر من الحماية للعاملين في التجميع والتفكيك، وإنتاج أجهزة أقل سُمِّية وأكثر كفاءة، وغير ذلك من القضايا ذات الصلة. وفي تحوُّل فارق آخر للعالَم الرقمي، نجد أن قدرًا كبيرًا من هذا العمل يُنفَّذ عن طريق الشبكة العنكبوتية العالمية، باستخدام أنواع مختلفة من الأجهزة الرقمية.

بوجه عام، فإن للحركات البيئية، ولا سيما جهود العدالة البيئية، حضورًا فاعلًا على شبكة الإنترنت. وتَعِدُ هذه الجهود بنتائج باهرة، لكن الزمن يمرُّ سريعًا مثلما يحدث مع مجموعة كبيرة من القضايا البيئية. والمطلوب كثير مع توسُّع الإنتاج الإلكتروني غير المستدام الذي يُهدِّد آلاف الأرواح، ويجعل كثيرًا من البيئات غير صالحة للحياة، ويُسهِم إسهامًا كبيرًا في التدهور البيئي، وتغير مُناخ الكوكب.

الفصل 3

مَن نحن على شبكة الإنترنت؟

التنكُّر الرقمي، والخصوصية، وإخفاء الهوية، والمجتمع، والإنسان نصف الآلي-السايبورغ- والتحرر



- هل الحياة على شبكة الإنترنت حفلة تنكُّرية؟
- هل عملت شبكة الإنترنت على قتل الخصوصية؟
- هل نتحول إلى كائنات إلكترونية خارقة تفوق البشر؟
- إخفاء الهوية، والاستفزاز، والسلوك الفاضح، يا للهول!
- هل تُعَدُّ المجتمعات الافتراضية مجتمعات حقيقية؟
- ما مقدار الحياة الافتراضية المناسب لنا؟
- الهيمنة، والإمبريالية الثقافية، و/ أو التنوع الرقمي.

من أكثر الأسئلة التي حظيت بنقاش ودراسة عن الثقافة الرقمية السؤال المتعلق بقدر التشابه أو عدمه بين هوياتنا على الإنترنت وهوياتنا خارجه. سنتناول في هذا الفصل قضايا رئيسة في هذا الشأن من زوايا مختلفة تتعلق بمساعي فهم علاقة الحياة الحقيقية بالحياة الرقمية أو الافتراضية. تشمل هذه القضايا الأشخاص الذي يخفون هوياتهم على الإنترنت، وتغير أفكار الخصوصية الشخصية التي أحدثتها ثقافة المراقبة ووسائط التواصل الاجتماعي الكاشفة، وأوجه التشابه والاختلاف بين المجتمعات الافتراضية والمجتمعات التقليدية خارج الإنترنت، وإخفاء الهوية على الإنترنت، وأثر ذلك في تحديد طريقة حوارنا مع بعض بعضًا، والأسئلة المطروحة عن حقيقة تحوُّلنا إلى كائنات خارقة فوق بشرية (لها جانب بشري، وآخر آلي) في ظل تعمُّق ارتباطنا بالأجهزة الرقمية.

أشرنا فيما مضى إلى أن القول بوجود خطوط فاصلة واضحة بين العالَم الحقيقي والعالَم الافتراضي لا يصمد أمام الفحص الدقيق. غير أن الوجود على الإنترنت يمنح إحساسًا مختلفًا عن الوجود خارجه. ولا يكاد يوجد شكٌّ في أن خبرات الاتصال بالإنترنت يمكن أن تُغيِّر حال الناس من أوجه كثيرة مختلفة. وتوجد طرائق عدَّة ظهرت فيها هذه التغيرات، إلى جانب الجدل الكبير عن حجم التغيرات الحقيقي. من الأفكار

الأساسية في هذه المناقشات القول بأن هوياتنا الثقافية في عصر ما بعد الحداثة هي أقل استقرارًا وأكثر مرونةً ممَّا كانت عليه على مرِّ التاريخ، وأن تقنية الاتصالات والمعلومات تؤدي دورًا في إحداث حالة عدم الاستقرار هذه.

يوجد ادِّعاء عام بأن تعقيدات الحياة المعاصرة تُضعِف أنماط الهويات الاجتماعية التقليدية. والحقيقة أن المعلومات المتوافرة عن الثقافات وطرائق الحياة الأخرى (تتيح الوسائط الرقمية قدرًا كبيرًا منها) يمكن أن تُسبِّب وحدها إرباكًا وتحديًا لهوية الأفراد، ولا سيما الشباب في سنوات التكوين. وبالمقابل، يحتفي بعض الأشخاص بهذا الأمر، ويصفه بأنه يحررنا من أساليب الحياة المتحجرة وأدوارها الجامدة. ويرى آخرون أن هذا تطور خطير، وأن الجانب الآخر منه يعني يأس الناس وتحوُّلهم إلى الأصوليات الدينية، أو الأيديولوجية، أو التفسُّخ، وغياب الهدف، والارتباك الأخلاقي. ينقسم علماء العلوم الاجتماعية (علماء الاجتماع، وعلماء الأنثروبولوجيا الثقافية، وعلماء النفس) حول صحة هذه الادِّعاءات انقسامًا عميقًا. فبعضهم يتشكك في أن قضية استقرار الهوية تخص الوقت الحاضر أكثر ما كانت تخص عصور سابقة، ويشكُّ آخرون في ضرورة وجود هويات مستقرة. فأين الحقيقة. وبأيِّ قدر تختلف الحياة الحقيقية عن الحياة الافتراضية؟ وكيف تُغيِّر الثقافات الرقمية هوياتنا أفرادًا ومجتمعاتٍ؟

هل الحياة على شبكة الإنترنت حفلة تنكُّرية؟

في مقالها المنشور عام 1995م، بعنوان «النص قناعًا: النوع واللعب والأداء التمثيلي على الإنترنت» (Text as Mask: Gender, Play and Performance on the Internet)، تعرض لنا برندا دانيت (Brenda Danet) طائفة من الكتابات ذات الأثر العميق التي ظهرت منذ الأيام الأولى للثقافة الإلكترونية، والتي ما زالت صالحة إلى اليوم، يكشف المقال عن انبهار بفكرة أن الويب مُصمَّمة للعب غير المحدود بالهوية (Danet, 1998).ولم يكن الطرف الآخر في الحوار الرقمي يعرف -بالضرورة-

هويتك وشكلك تحديدًا في الوقت الذي كانت فيه الويب -في الأساس- وسيطًا للغة المكتوبة. توصَّلت دانيت إلى أن نحو 80% من مستخدمي الويب الذين شملتهم دراستها المسحية يقرُّون أنهم يتظاهرون بانتمائهم إلى نوع، أو عرق، أو توجُّه جنسي يختلف عمَّا هم عليه في الحياة الحقيقية. ولا شكَّ في أن هذا الرقم قد تضاعف بسبب توقيت دراستها المسحية؛ إذ كان معظم مستخدمي «الإنترتيوبس»[1] (Intertubes) الأوائل المغامرين يتبنون اتجاهًا طليعيًّا مضادًّا للثقافة السائدة. وسرعان ما التقط المعلنون مفهوم الفضاء مجهول الاسم المفتوح للعب بالهوية، وبدؤوا بحديثهم المشهور عن أن الويب هي مكان يتجاوز الجنس والطبقة والنوع (كأن العالَم الافتراضي حلَّ محلَّ العالَم الحقيقي بصورة كاملة). بعد ذلك مباشرةً، تكشَّفت طبيعة هذا الادِّعاء بطريقة ساخرة في رسم كرتوني مشهور نُشِر في صحيفة نيويوركر عام 1993م. يُصوِّر الرسم كلبًا يجلس إلى جانب لوحة مفاتيح، ويقول لكلب آخر: «على شبكة الإنترنت لا يعرف أحد أنك كلب» (Steiner, 1993). توالت بعد هذا الرسم الكرتوني رسوم ساخرة أخرى تقول: «على شبكة الإنترنت لا يعرف أحد أنك...» (كائن فضائي، قطة، قطعة مخلل؛ اختر ما شئت).

كانت المبالغة في الاتساع والعمق لهذه الظواهر المُبدِّلة للهوية جزءًا من اتجاه أوسع في الثقافات الإلكترونية الأولى للمبالغة في وصف الهُوَّة بين الحياة الحقيقية والحياة الافتراضية. نقول مرة أخرى إن هذا مرده جزئيًّا حداثة ذلك الوسيط، الذي كان نصيًّا أساسًا، وكان أكثر مستخدميه أناسًا متطرفين في حب المغامرة، لا يُمثِّلون القاعدة العريضة من الناس، ولكن الادِّعاءات المغالية بأن الناس ربما يكونون أشخاصًا مختلفين تمامًا على الإنترنت، وأن هويتنا خارج الإنترنت مجهولة،

(1) مجموعة من الشاشات تنقل المعلومات إلى مختلف أنحاء العالَم بوساطة الحاسوب. المترجمة

ولا أهمية لها في هذا السياق؛ معناها إثارة أسئلة تستحق اهتمامًا كبيرًا عن أثر الثقافات الإلكترونية في الهوية.

توجد أمثلة مهمة على ظواهر تحوُّل الهوية تُدْرَس – حتى اليوم– دراسة جادَّة ضمن مفاهيم عدَّة، مثل: التبديل العنصري[2]، وسياحة الهوية (Nakamura, 2002). وفي الواقع، فإن للتعامل مع الثقافات الرقمية أثر في صورة الذات، وهذا يتخذ صورًا عدَّةً من شيء تافه نسبيًّا (مثل الكذب الإلكتروني بخصوص ملامح الشخص، أو وظيفته، أو عمره على مواقع التعارف بين الجنسين)، إلى أعمال أشد خطرًا تصل إلى درجة الإجرام مثل انتحال الشخصية. ولكن، مثلما يوحي مصطلح «سياحة الهوية»، فإن مجرد المرور العابر بهوية يختلف اختلافًا كبيرًا عن تمثُّل ذات تكون عُرضة للتمييز في كثير من الأحيان.

إن اكتساب الكفاءة الثقافية العميقة تُمكِّن الشخص من فهم موقع ذاتٍ تخص شخصًا آخرَ عندما يكون مختلفًا اختلافًا بيِّنًا عن موقعه الذاتي (موقع الذات هو الموقع الذي يضعك فيه في العالَم: جنسك، ونوعك، ولغتك، وطبقتك، وما إلى ذلك، والذي يُمثِّل نظرتك إلى العالَم من دون وعي منك) من حيث الانتماء العرقي، والطبقة، والنوع، وغير ذلك. ولا يتحقَّق هذا الفهم العميق عن طريق التصفُّح العابر، أو التنكُّر الرقمي.

ما تزال هذه الأفكار المبكرة عن الهوية في الفضاءات الإلكترونية على جانب كبير من الأهمية، ولكن على نحوٍ بعيد عن المغالاة؛ إذ يُمثِّل مفهوم «تبديل أردية الهوية» ظاهرة مهمة في غرف «الدردشة»، ومواقع التواصل الاجتماعي، ومواقع التعارف بين

(2) انتحال شخص من عنصر ما هوية شخص من عنصر آخر على شبكة الإنترنت. ويُعزى هذا التعبير (cross-dressing) إلى ما يحدث أحيانًا من ارتداء أحد الجنسين ملابس الجنس الآخر، أو اتخاذ هيئته. المترجمة

الجنسين، وغير ذلك من فضاءات الإنترنت. وإن ظهور المصطلح العامي «كات فيش» (catfish) (سمكة القرموط[3]) لوصف الشخص الذي يكذب باستمرار بخصوص هويته على الإنترنت ليشهد على الحضور الدائم لهذه العملية. يُذكَر أن الشهرة التي حقَّقها الفيلم الوثائقي «القرموط» (Catfish, 2010) والدراما الوثائقية The Catfish (TV Show ,2012 لتلفاز الواقع المستوحاة من الفيلم، الذي يكشف فيه المشاركون هويات مزيفة؛ كانت سببًا في إحياء الاهتمام بقضية حجم الخداع المتعلق بالهوية على شبكة الإنترنت.

وفي هذا السياق، فما زال تناول الادِّعاء بأن الهويات تتسم بانسيابية على شبكة الإنترنت أكبر من خارجها يحدث من عدَّة زوايا أخرى. فمثلًا، كتب باحثان عن الظاهرة التي أطلقا عليها اسم «هويات الويكي» (wikidentities)، زاعمينِ أن مواقع التواصل الاجتماعي مثل «فيسبوك»، ومايسبيس (MySpace) جعلت الشباب خاصة يتخذون رؤية مرنة لهوياتهم. تشير الدراسة إلى أن الشباب غالبًا يعملون بالتعاون مع أصدقاء على شبكة الإنترنت لاختلاق صور ذاتية لأنفسهم كما يفعل مساهم في «الويكيبيديا» عندما يُقدِّم إضافةً إلى مشروع مشترك (Mallan and Giardina, 2009). وهذه ليست ظاهرة غير مسبوقة؛ إذ يوجد تراث ثري عن موضوع تمثيل الهويات على مرِّ الزمان. وقد مضت عصور في الماضي، كان فيها اختلاق الهوية مشروعًا جماعيًّا واعيًا فاعلًا على نحوٍ أكبر ممَّا يحدث اليوم على مواقع التواصل الاجتماعي. فقد كانت ما تُسمَّى الهويات الفردية نتيجة اختلاق وتوجيه اجتماعي. أمَّا تشكيل الهوية على شبكة الإنترنت فيتطلَّب النظر إلى شروطه الخاصة، ويبدو حقًّا أنه يأتي بشيء جديد إلى هذا العالَم، على الأقل مقارنةً بالأجيال القريبة.

(3) نوع من الأسماك يشبه الثعبان، ويمتاز بلزوجة ملمسه، ويصعب الإمساك به باليد. من الطريف أن هذا التعبير قد استُخدِم في الأوساط الشعبية العربية قبل عصر الفضاء الإلكتروني لوصف الأشخاص المراوغين. المترجمة

لكن الحديث عن سهولة الهوية وليونتها في مجالات معينة من الثقافة الرقمية لا بُدَّ أن يوازيه دائمًا حقيقتان؛ أولاهما: صعوبة نبذ هويات كوَّنها التاريخ وعمليات تطبيع اجتماعي عميقة. فالجميع عُرضة لقوى خارج الإنترنت، حتى مَن يعيشون فيه، والأبرز بينها تأثير مَن ربوهم، ومَن علَّموهم، وغيرهم، أولئك الأشخاص الذين تأثَّروا عميقًا بحشد من القوى أعتى من أيِّ إنترنت عالمية كاسحة. والحقيقة الثانية: اتصاف هوياتنا دائمًا بأنها تمثيلية وجماعية ومتغيرة؛ فنحن نتعامل مع رؤسائنا بالشخصية نفسها التي نتعامل بها مع أُسرنا وآبائنا وأصدقائنا الذين في مثل عمرنا. لقد كانت التفاعلات المعقدة مع الآخرين هي ما يُحدِّد ملامح هويتنا، ولم يحدث ذلك في غرفة هوية منعزلة.

لا شكَّ في أن «عوالم» الإنترنت تُوفِّر ساحات غنية لتجريب الهوية فيها، وليس الاختلاف بالشيء غير الشائع، بل إن نحو 25% من الأولاد المراهقين، و30% من البنات المراهقات يقولون إنهم كتبوا بيانات مختلفة عن أنفسهم، وعن أعمارهم تحديدًا، على شبكة الإنترنت (Madden 2013). ولكن، لا ينبغي لنا أن نبالغ بخصوص عددِ مَن يخوضون تجارب جادَّة تتعلق بإخفاء هويتهم الحقيقية، ولا أن نغالي في التعبير عن عمق التحوُّل الذي يستتبع هذه التصرفات بخصوص الهويات الاجتماعية الأساسية. إننا ببساطة لا نعرف –حتى الآن– عمق الهويات التي يعاد تشكيلها نتيجة التخفي على شبكة الإنترنت، وتبديل الرداء الثقافي الرقمي، وغير ذلك من أشكال اللعب بالهوية.

ثمَّة أثر أكبر في الهوية على شبكة الإنترنت ربما يأتي من حزم الصيغ التي ما انفكت تُنشِئ أنواعًا من الويب. وها هو جارون لانيير (Jaron Lanier) يثبت لنا بالتفاصيل –بوصفه من أوائل منشئي الواقع الافتراضي– أن المستخدمين يتعرَّضون لخطر التحوُّل إلى مجرد أدوات في حال لم ينتبهوا للوسائل التي تُشكِّل بها الويب

هويتنا وأسلوب تفكيرنا عن طريق قرارات التصميم[4] والنماذج وغيرها من العمليات الفنية التي لا تظهر على سطح الويب، على نحوٍ طفيف غير مُلاحَظ، أو حتى على نحوٍ ليس خفيًّا (Lanier, 2010). فالتحضيرات الفنية -بسبب الخوف من زيادة التكلفة، أو الكسل، أو مجرد القصور الذاتي- تميل غالبًا إلى «حبس» عناصر تصميم كثيرة تحدُّ بصرامة الإبداع الإنساني في الفضاءات الرقمية. فمثلًا، توجد صور ثانوية من انتحال الشخصية على مواقع التواصل الاجتماعي، تخفي حقيقة أن مُحدِّدات الهوية تُعرَّف تعريفًا ضيقًا جدًّا؛ لأنها بصورة جزئية تخاطب المهندسين، بصرف النظر عن درجة دقتها في تمثيل مستويات الشعور والفكر الإنساني.

يدعو لانيير إلى درجات أعمق من مشاركة المستخدمين الدائمين في قرارات التصميم؛ لأن خبرته في الهندسة علَّمته أن الفنيين جميعًا يُمثِّلون - في أحسن الأحوال- قطاعًا اجتماعيًّا ضيقًا من البشر، وأن دافعهم إلى عمل الأشياء يستند غالبًا إلى منطق فني، ولكن هذا المنطق ليس دائمًا إنسانيًّا. وقد عبَّر لانيير عن قلقه من أن غزارة المصدر وكثرة المغذين الهواة (للويكي) يمكن أن تُمثِّل قيمة كبيرة؛ فالإطار الأخلاقي المحيط بها ينطوي على خطر تقليص تفرُّد صوت الإنسان الفرد، وعدم احترام أشكال المعرفة الخبيرة التي اكتُسِبت بالعمل الشاق، ولا يمكن (ولا ينبغي) أن يحلَّ محلَّها «عقل خلية النحل». وبالرغم من عدم استخدامه عبارة «التحوُّل إلى غزارة مصادر الهوية»، فإن هذا ما يقصده. والحقيقة أن كتاب لانيير يشبه رسالة هجاء طويلة (يصفها في العنوان الفرعي بالبيان) تصيب بقدر ما تخطئ عيوب الثقافات الرقمية، لكنه حافل بالأفكار العميقة عن مخاطر ضياع الهوية في الفضاءات الرقمية؛ لذا يجب منافسة هذه الأفكار ومناقشتها بصورة علنية.

(4) قرارات تُحدِّد ما يُطرَح من تصاميم لأيِّ برامج أو تطبيقات، وما إلى ذلك على شبكة الإنترنت. المترجمة

هل عملت شبكة الإنترنت على قتل الخصوصية؟

إن فعل «يقتل» هو فعل قوي جدًّا. غير أن ما لا يمكن إنكاره هو أن شبكة النت -بالاشتراك مع التقنيات الرقمية الأخرى- قد وجَّهت للخصوصية ضربة قاسية. صحيح أن مفهوم «الخصوصية» نفسه حديث العهد نسبيًّا (ففي القرى والمدن الصغيرة التي كانت طوال تاريخها موطن عدد كبير من البشر، كان صعبًا (ولا يزال) تحقيق الخصوصية)، لكننا اعتدنا في العالَم الحديث (أي منذ القرن السادس عشر، أو نحو ذلك) درجة عالية من الخصوصية الشخصية. بالرغم من ذلك، ونتيجةً للسرعة الفائقة في العصر الرقمي؛ فقد تآكلت الخصوصية كثيرًا. تُقدِّم «ويكيبيديا» تعريفًا عامًّا مفيدًا للخصوصية، هو: «قدرة الشخص أو الجماعة على عزل أنفسهم، أو حجب معلومات عنهم؛ ما يساعد على الكشف عن أنفسهم بصورة انتقائية». ولا شكَّ في أن التأكيد المزدوج في هذا التعريف الذي يشمل الفرد والجماعة هو أمر مهم هنا؛ فالتفكير في الخصوصية يعني التفكير في كلٍّ من الخصوصية الشخصية، وما يمكن أن نُطلِق عليه اسم الخصوصية المدنية أو السياسية.

صحيح أن الأفكار المعينة عمَّا يجب (أو لا يجب) أن يكون خاصًّا تختلف من ثقافة إلى أخرى، ومن شخص إلى آخر، غير أن القضية الأساسية هنا هي النصف الثاني من التعريف (ما يساعد على الكشف عن أنفسهم بصورة انتقائية). فالخصوصية تتعلق بالتحكم في إطلاع الآخرين على بيانات عن نفسك، أو عن الجماعات التي تنتمي إليها. وبحسب هذا التعريف، وبغض النظر عمَّا يرغب شخص معين في أن يجعل أمرًا ما خاصًّا وشخصيًّا، فقد تآكلت الخصوصية كثيرًا عن طريق استخدام التقنية الرقمية. وهذه حتمًا مشكلة؛ لأن الخصوصية عنصر رئيس في تكوين ملامح هويتك، وتقديم نفسك إلى العالَم، ولأن الخصوصية أيضًا عنصر رئيس من عناصر الحرية السياسية، ولا سيما حرية التعبير، وحرية التجمع، وحق الاحتجاج.

يبدو أن الأفكار المتعلقة بتشكيل الخصوصية تتغير في العصر الرقمي، وقد تُمثِّل الأفكار المختلفة عن الخصوصية إحدى أكبر الفجوات بين «المواطنين الرقميين» و«المهاجرين الرقميين». ويبدو أيضًا أن الشباب غالبًا لا يشاركون والديهم مخاوف فقدان أنواع معينة من الخصوصية؛ فالأشخاص ممَّن تقل أعمارهم عن الثلاثين عامًا هم أكثر انفتاحًا واستعدادًا لمشاركة تفاصيل دقيقة كانت خاصة يومًا ما عن حياتهم على مواقع التواصل الاجتماعي وغيرها من الوسائط العامة. وفي بعض الأحيان، يُخيَّل أن الأفكار الشخصية التي كانت تُحفَظ في أحد الأيام في المذكرات السرية أصبحت الآن مادة خصبة للعرض العام. ففي مسح أعدَّه باحثو مركز بحوث «بو» (Pew) عام 2012م، تَبيَّن أن نحو 81 % من الآباء لديهم مخاوف حيال الخصوصية على شبكة الإنترنت، وأن أقل من 10% من أبنائهم في سن المراهقة يشاركونهم هذه المخاوف، بالرغم من أن عددًا معتبرًا من الشباب اتخذوا إجراء ما لحذف (أو عدم تحميل) معلومات معينة يرغبون الحفاظ على خصوصيتها (Madden, 2013 59–60). بالرغم من ذلك، فإن إفشاء المعلومات الشخصية يُعَدُّ إحدى الشكاوى الرئيسة لعدد كبير من الشباب مستخدمي مواقع التواصل الاجتماعي. وهذا ليس تناقضًا بالضرورة؛ إذ يبدو أنه في حين ينشر الشباب علنًا (على الإنترنت) تفاصيل أكثر دقة عن حياتهم ممَّا فعل جيل آبائهم، فإنهم ما زالوا يهتمون كثيرًا بكشف بعض الأشخاص عن أمور معينة، مثل إفشاء صديقٍ سرًّا عن انجذاب شخص ما إلى شخص آخر.

ليس سرًّا أن الويب هي مكان للكشف المبالغ فيه عن الذات؛ سواء أكان ذلك عمدًا، أم من غير قصد، ولكن قِلَّةً تدرك التكلفة الكاملة التي يمكن أن تستتبع ذلك الكشف. ففي كل يوم يفقد مئات الأشخاص وظائفهم، أو يخفقون في الحصول على وظائف، أو يفشلون في دخول كلية ما، ويفقدون حقوق الحضانة، ويتعرَّض زواجهم للخطر، أو يصبحون ضحية أذى أو جريمة بسبب المعلومات التي تُجمَع من مواقع شبكاتهم الاجتماعية. وبالمقابل، يستخدم رجال الشرطة بيانات من صفحات التواصل الاجتماعي في اصطياد المجرمين، في حين يستفيد اللصوص من نشر البيانات التي

تتعلق بالإجازات في تحديد الوقت المناسب للسطو على المنازل. ولا يخفى على ذي لُبٍّ أن إعدادات «الخصوصية» على مواقع التواصل الاجتماعي تدفع الناس كذبًا إلى الاعتقاد بأن هوياتهم، أو صورهم، أو تاريخ تصفُّحهم، أو أيِّ معلومات أخرى محمية أكثر ممَّا هي حقيقةً؛ ففي كل مرة «تُعجَب» بشيء على «الفيسبوك» -مثلًا- فإنك تُعرِّض نفسك لفحص دقيق يقوم به صانعو المُنتَج الذي «أُعجِبت» به.

يحدث هذا غالبًا نتيجة الفشل في تذكُّر مدى سهولة خروج أيِّ تواصل بسيط على الإنترنت عن السيطرة، بصورة حلزونية (أو فيروسية). لنأخذ -مثلًا- حالة «فتاة الأخوية النسائية» الأمريكية التي أرسلت رسالة إلكترونية مُخِلَّة إلى «أخواتها» بجامعة ميريلاند تحثهم فيها على أن يتعايشن اجتماعيًّا بصورة أكبر، وعلى نحوٍ واضح -ضمنًا- أن يستجبن جنسيًّا لأعضاء شركائهن في الأخوية. وما هي إلَّا ساعات حتى انتشرت الرسالة على فضاء المُدوَّنات كالفيروس، وسبَّبت جلبة على مستوى العالَم، وأدَّت إلى عشرات الصور من المحاكاة التهكمية الساخرة. وقد امتدحها بعض الأشخاص لأسلوبها المبدع في الكلام الفاحش، مع حضور السخرية في هذا المديح، لكن العبارة التي كان يُظَن أنها أكثر أصالة (عبارة تستخدم مفردة تدل على نوع من الضربات في كرة القدم)، والتي تشبه -صوتيًّا- تعبيرًا سوقيًّا يشير إلى الأعضاء الجنسية الأنثوية تَبيَّن أنها ليست من كلامها، وإنما هي تعبير شائع للأسف.

أسفر عرض اسم الفتاة علنًا عن اختراق حسابها على موقع «تويتر»؛ إذ كانت حِدَّة كلامها الذي لا يتفق مع مبادئ الأخوية أخف من التعليقات العنصرية التي كتبتها على هذا الموقع. لم تعانِ الفتاة البائسة (لم تكن بريئة تمامًا على أيِّ حال) معاناة شخصية فحسب، مثل إقصائها من أخويتها، بل أكَّدت أمام الملايين أسوأ الصور عن أقرانها. والواضح أن انتشار أمر ما كالفيروس ليس شيئًا محمودًا دائمًا، بالرغم من أنه في تحوُّلٍ آخر غريب في القصة، أدَّى كلامها أيضًا -مثلما يبدو- إلى عرض بعض الوظائف عليها (Gross, 2013). والحقيقة أنه يوجد مئات الأمثلة المشابهة لهذا النوع

من العرض العام غير المتعمد، الذي قد يؤدي إلى عواقب أسوأ في بعض الأحيان، مثل فقدان الوظيفة، وحتى الانتحار.

يضاف إلى ذلك، وجود أساليب لا تقل إزعاجًا، وأكثر تنظيمًا، وأقل وضوحًا تخترق بها شبكة النت الخصوصية. وقليل من المستخدمين يعلم -مثلًا- أن مواقع التواصل الاجتماعي الخاصة بهم تتعرَّض للتمشيط والتمحيص بصورة منتظمة من الباحثين عن البيانات الذين يبيعون للشركات معلومات عن عاداتهم والأشياء التي يحبونها أو يكرهونها. وعلى هذا، فإن قدر البيانات والمعلومات الذي جمعته محركات البحوث ومواقع الشبكة ومواقع الشبكات الاجتماعية وغيرها من الفضاءات الرقمية عن الأفراد، ضخم إلى درجة مذهلة تجعل جيمس بوند يخجل، ويثير غيرة إم 16 (جهاز الاستخبارات البريطاني M16)، و إف بي أي (مكتب التحقيقات الفيدرالي FBI)، غير أن هاتين الجهتين تستخدمان هذه المعلومات في التجسس علينا بصورة قانونية أو غير قانونية.

يعيش اليوم معظم الناس في العالَم الصناعي/ الإلكتروني -بعلم أحيانًا، وغالبًا من دون علم- في عصر من المراقبة الكثيفة غير المسبوقة. صحيح أن البيروقراطيات الحديثة تجمع كَمًّا ضخمًا من المعلومات عن المواطنين منذ أمد طويل، لكن شبكة الإنترنت أحرزت معدلًا هائلًا من النمو في كَمِّ المعلومات المتوافرة ونوعها. فالشخص العادي الذي يعيش في مدينة حديثة يتعرَّض للتصوير فوتوغرافيًّا أو بالفيديو عشرات المرات يوميًّا، وكاميرات المراقبة منتشرة في كل مكان، فإذا لم تكن متوافر ة فإنه توجد أنواع كثيرة أخرى من الفحص الرقمي الذي يقتحم حياة الناس (Andrews 2012). ومهما تتخيل قدرات المراقبة في التقنية الحديثة فإن الحقيقة أسوأ ممَّا تتخيل. فالشباب الذين نشؤوا في عصر المراقبة هذا يرونها في الغالب أمرًا طبيعيًّا، لا خرقًا كبيرًا للتراث الديموقراطي.

فهل يجب أن ننزعج من حقيقة أن أمازون وغوغل يعرفان عنَّا أكثر ممَّا تعرفه أمهاتنا أو أعز أصدقائنا؟ هل يجب أن نقلق من احتمال مراقبة موظفي الحكومة كل حديث لنا بالهاتف الخلوي؟ هل يجب أن يقلق الشباب من قيام أصحاب الأعمال المحتملين ومكاتب القبول بالمدارس وأمهاتهم بالتنقيب في صفحات «الفيسبوك» بحثًا عن معلومات قد تُسبِّب لهم مشكلات كبيرة؟ إن كثيرًا من المستخدمين يعرفون ملفات تعريف الارتباط الكوكيز (cookies) المتصفح[5]، لكن قِلّةً تعرف كوكيز الزومبي (zombie[6])، وهي الكوكيز التي يمكن تنصيبها على محرك بحث في شبكة الويب، اختير بحيث لا يستقبل أيَّ كوكيز، ويمكنها أن تتتبَّع سرًّا زياراتك كلها لأيِّ موقع عن طريق محركات البحث لديك، ولا يمكن التخلص منها بحذف الكوكيز العادية. وفي هذا السياق، يعرف معظم الناس أن الحكومات يمكنها أن تتنصت على مكالمات الهاتف الخلوي، ولكن قليلًا منهم يعرف أنها قد تفتح سمَّاعة (ميكروفون) الهاتف الخلوي من بعدُ لتستمع إلى المكالمات التي تجرى على الهاتف، حتى لو كان غير متصل بالنت (McCullagh and Broache, 2006).

لقد عملت التقنية الرقمية على جعل انتهاك الخصوصية يصل إلى مستويات غير مسبوقة. فالشبكات الرقمية تتتبَّع كل عملية نقوم بها ببطاقات الائتمان، وترصد حركاتنا كلها على شبكة الإنترنت. وفي بعض الحالات، فإن كل ضغطة زر نقوم بها، تدخل بنك معلومات أو أكثر، قد نعرف عنه القليل، أو لا نعرف عنه شيئًا، وتكون سيطرتنا عليه ضعيفة، إذا كانت ثمَّة سيطرة أساسًا. قد يبدو لطيفًا أن تملك أمازون

(5) إنترنت كوكيز: مجموعة صغيرة من المعلومات في صورة نص تُحمَّل على حاسوبك عندما تزور مواقع ويب متعددة. وقد تأتي من موقع الويب نفسه، أو من مقدمي لافتات الدعاية، أو غير ذلك من الرسوم التي تكون في صفحة الويب. وعلى هذا، فإن زيارة موقع واحد على الويب قد يسفر عن تحميل عدد من الكوكيز، كل منها من مصدر مختلف، وهذا يعني أنه قد تأتيك كوكيز من وكالات إعلانية كبرى من دون أن تزور صفحتها ألبتة. المترجمة.

(6) كوكيز تعيد تحميل نفسها بعد حذفها. المترجمة.

القدرة على التنبؤ بالكتب الجديدة التي ستحبها، ولكن هذه المعرفة التي يستخدمها أُناس أقل دقة يمكن أن تعني انتهاكًا شديدًا لحقك في أن تقرأ ما تريد من دون أن يعرف ذلك أيُّ شخص آخر. أمَّا الجرائم الإلكترونية (مثل سرقة الهوية) فهي أكثر طبقة واضحة مرئية من بين طبقات عدَّة للاستخدام المريب المشروع (أو غير المشروع) لبياناتٍ تُدوِّن تفاصيل حياتنا. ومن وجهة نظر كثيرين، فإن ذلك يتساوى في الأهمية مع الاستخدامات غير الإجرامية (التي لم تحدث بعدُ) التي تضع لها الشركات هذا القدر من البيانات التي تُجمع عنَّا كل يوم. وبينما يُهدِّد هذا تراث الخصوصية في الدول الديموقراطية فإنه قد يُمثِّل تهديدًا قاتلًا للقوى التي تسعى إلى توسيع الديموقراطية والحرية في المجتمعات غير الديموقراطية. وتكمن المشكلة في قلب الويب في معظم المصادر المستخدمة على نطاق واسع، مثل: غوغل، وأمازون، وفيسبوك. فهذه المواقع وما شابهها وصلت بالظاهرة التي تُعرَف بالرقابة المنظمة للسجلات الإلكترونية لأنشطة شخص ما (dataveilance) إلى مستوى جديد تمامًا (Vaidhyanathan, 2013).

وكما هو الحال في أمور أخرى متعددة، فإن الممارسات التي كانت محظورة في مواقف ثقافية سابقة تبعث مرة أخرى على الإنترنت. ومن ذلك التمييز الشبكي «الويبلاينينج» (weblining)؛ وهو تشكيلة رقمية على ممارسة قديمة غير مشروعة تُعرَف باسم «امتناع المصارف عن إقراض طبقة معينة من العملاء redlining». وكان هذا (ولا يزال في بعض المناطق) تصرُّف يمنع المقيمين في الأحياء التي فيها كثافة من السكان الملونين من تلقي قروض الرهن؛ ما أقنع تجار التجزئة بإقامة مشروعاتهم التجارية في مناطق أكثر ثراء، وشجعهم على حرمانها من فرص العمل، والتأمينات، والرعاية الصحية، وغيرها من الخدمات الأساسية للأفراد والعائلات التي تعتمد على المكان في أحياء داخل المدينة. يُعرَف «الويبلاينينج» أيضًا باسم «تنميط البيانات»؛ إذ إنه يستعمل معلومات جُمِعت من الإنترنت لتنميط المستخدمين،

ومنحهم منتجات وخدمات معينة. إنه الجانب الآخر غير العادل من المتعة التي قد تشعر بها عندما تُحدِّد حسابات أمازون بدقة كتابًا تود شراءه.

في الواقع، يصعب على شركات الأجهزة الإلكترونية مقاومة إغراء جمع بيانات لا ضرورة لها. فقد ظهر –مثلاً– أن شركة «لا تفعل الشر» للوسائط الرقمية (غوغل) تمارس نوعًا من انتهاك الخصوصية يشبه فعل الشر كثيرًا. ففي عام 2012م، أُجبِرت غوغل على التخلص من كَمٍّ هائل من البيانات التي جمعتها عندما كانت تُحدِّث تطبيق خرائطها، وقد شمل ذلك كل المعلومات التي لا صلة لها بمشروع الخرائط، والتي كان يمكن بيعها لمعلنين وسطاء. ولأن موظفي غوغل اتجهوا إلى التصوير الفوتوغرافي ورسم المباني عند إنشاء «منظر الشارع لغوغل» (Google Street View) (بوصفه تحديثًا لتطبيق خرائط غوغل المستخدم على نطاق واسع)؛ فقد صُوِّر آلاف الأشخاص من دون علمهم، وأحيانًا في مواقف فاضحة أو خطرة. وبالمثل، فقد جمع بعض هؤلاء الموظفين خلسةً أنواعًا أخرى من المعلومات الشخصية، من بينها عناوين البريد الإلكتروني، وكلمات السر لملايين الأشخاص في المملكة المتحدة، علمًا بأن هذه المعلومات لا تمت بأيِّ صلة لعملية رسم الخرائط. وقد كُشِف عن ذلك حديثًا بعد الاعتذار والزعم بمحو هذه البيانات، وفي الواقع، فإن غوغل عَزَتْ معظم ذلك –مثلما ادَّعت– إلى خطأ بشري. وحتى قبل الكشف عن ذلك، كانت منظمة الخصوصية الدولية (Privacy International)، التي مقرُّها المملكة المتحدة، والتي تهدف إلى حماية الحق في الخصوصية بمختلف أنواعها حول العالَم، قد منحت غوغل أسوأ ترتيب لديها، وهو معادية للخصوصية.

يوجد جدل مشابه حول «فيسبوك» وغيره من مواقع شبكة العمل الاجتماعية؛ إذ يجمع «فيسبوك» كَمًّا هائلًا من المعلومات، ويمنح أعضاءه انطباعًا كاذبًا بأن ضوابط الخصوصية تحمي هذه المعلومات، ولكن الكثير من مستخدمي «فيسبوك» وجدوا أن أصحاب الموقع قد انتهكوا حقهم في الخصوصية بمنع خيارات النشر. وعلى هذا، فإن

الإقصاء، والحرمان من التأمين، وفقدان الوظائف، وفشل العلاقات، وحتى الانتحار؛ كل ذلك نتج من تداول معلومات مظنة أنها خاصة وسرية. أمَّا موظفو «فيسبوك» التنفيذيون فقد استجابوا بجهود نُشِرت على نطاق واسع لإحكام ضوابط معينة على نقاط دخول المعلومات، لكن ذلك لم يرضِ المستخدمين كافةً. فالانفتاح المتناقض الموجود في النت طفا على السطح من جديد؛ وذلك أن المنظومة التي صُمِّمت أصلًا للتحكم في المعلومات السرية جدًّا كانت حقيقةً مسامية بطبعها، منظومة متعددة المداخل حيث الحفاظ على السرية شبه مستحيل. واليوم، إذا كانت أكثر المؤسسات تعقيدًا والحكومات والجيوش تجد صعوبة في الحفاظ على السرية بسبب الإنترنت (مثل: الجريمة الإلكترونية، والحرب الإلكترونية، والتسريبات «ويكيليكس»)، فلك أن تتخيل كيف يكون الحال مع المواطنين العاديين ممَّن هم أكثر قابلية للاختراق.

من المُلاحَظ وجود تناقض رئيس، أو حالة تنظيمية يتبارى فيها مديرو موقع التواصل الاجتماعي مع مستخدمي موقع التواصل. وفي الواقع، فإن خصوصيتك هي السلعة التي تبيعها هذه المواقع. ففيسبوك وتويتر وبنتريست (Pinterest) وغيرها تجني المال من بيعك للشركات (تحديدًا بيع اسمك، وسنك، ونوعك، وعرقك، وتوجُّهك الجنسي، وعدد كبير من المفضلات الشخصية). وما دام الحال هكذا، فهذا يعني أن لدى شركات التواصل الاجتماعي إصرارًا شديدًا على الدفع باقتحام لخصوصيتك إلى أكبر مدى طالما سمح المستخدمون بذلك. ولأن معظم عملية جمع البيانات لديهم تحدث خلف الكواليس، ولا تتأثر بإعدادات الخصوصية؛ فلا يقاوم سوى عدد قليل من المستخدمين. ومن دون احتجاج أعداد كبيرة، تصبح المقاومة بلا طائل. ويمكن للكائن الإلكتروني الخارق القول إن معظمنا متواطئ عن غير قصد في الانتهاكات المتعددة التي تحدث كل يوم لخصوصيتنا. ولمَّا كان معظم هذا النشاط خفيًّا فإنه ليس صعبًا إظهاره ما دمت واعيًا بالمشكلة. فمثلًا، إذا أردت فقط أن تعرف لمحة عن قيمة بياناتك الشخصية، ومَن يحصل عليها، فإنه يمكنك استخدام

تطبيقات التصفُّح (مثل «برايفسيفيكس» Privacyfix) التي قد تساعدك على الدخول خلف ستار الساحر الرقمي.

إن معظمنا يعرف شبكة الإنترنت بأشياء عدَّة محددة، ولكن مجموعة صغيرة جدًّا هي التي تعرف الشبكة بوصفها أعظم أداة رقابة استطاع الإنسان اختراعها. فقد كُشِف في صيف عام 2013م عن استخدام عظيم غير مشروع للنت في جمع المعلومات، قامت به إدارة الأمن القومي الأمريكي؛ ما يُؤكِّد أن خصوصية المواطنين العاديين قد انتُهِكت كاملةً. من بين ما كُشِف عنه حقيقة أن بعض الشركات الكبرى للتقنية والاتصالات (مثل: إيه تي آند تي (AT&T)، وفيريزون (Verizon)، ومايكروسوفت، وآبل، وسكايب، وياهو، ويوتيوب، وغوغل، وفيسبوك) يُدفَع لها حقًّا من أموال دافعي الضرائب لتقديم بيانات مواطنين ليس لهم صلة واضحة بأيِّ سلوك إجرامي أو مشبوه.

يوجد تقدير متحفظ يشير إلى أن 75% من بيانات الإنترنت الوصفية كلها قد أصبحت متوافرة، وذلك بجمعها من حوارات غرف الدردشة، والرسائل الإلكترونية، وتاريخ المتصفح، والمكالمات الصوتية عن طريق الإنترنت (VoIP)؛ ما يضع ملايين المستخدمين/ المواطنين العاديين تحت رقابة غير مسبوقة. ويشير النقَّاد من مختلف الأطياف السياسية إلى أن هذا النوع من جمع البيانات لا يتفق أبدًا مع الحريات الديموقراطية.

صحيح أن قدرًا كبيرًا من انتهاك الخصوصية لم يعد يخضع لسيطرة الأفراد اليوم (بالرغم من أن بعض برامج منْع التتبُّع قد تُحجِّم الرقابة)، ولكن النقَّاد يرون أنه يوجد الكثير ممَّا يمكن عمله بصورة جماعية. فالوسيط الذي يفتخر بنفسه في التفاعل مُعرَّض لاتهامات بأنه لا يستجيب لمستخدميه المتفاعلين عندما يحتجون بأعداد كبيرة؛ فزيادة أعداد الناس دليل على جدية القضايا المتعلقة بالرقابة. والشركات الإلكترونية الكبرى المسؤولة عن جعل المعلومات الشخصية متوافرة للأصدقاء، والأسرة، والأعداء، ومعلني الشركات، وشركات التأمين، وأصحاب الأعمال؛ هي أيضًا

همزة وصلة رئيسة في جعل البيانات متاحة للحكومة. فحين تعرَّضت كل صور غوغل وفيسبوك للتحدي فإنها واجهته بتغيير مهم في الشكل لا المحتوى، بحيث عمدت إلى تغييرات ثانوية في سياسات الخصوصية. لهذا، يرى مؤيدو الخصوصية أنه من دون ضغط العملاء ستستمر هذه الشركات في هضم حق الأفراد والجماعات بالتحكم في نشر المعلومات، أو عدم نشرها. أمَّا الوجه الآخر لهذه العملة، وهو حق المواطنين في معرفة ما توصَّلت إليه الحكومة، والحق في ديمقراطية شفَّافة، فسنتناوله في الفصل السادس.

أمَّا المجال الثاني لاهتمام هؤلاء الذين يناهضون تآكل الخصوصية فيُركِّز على تعزيز سياسات الحكومة الحالية (مبادئ قانونية)، وفرض ممارسات الحكومة التي انتهكت المبادئ في كثير من الأحيان بالحصانة. وحتى في الدول التي توجد فيها قوانين للخصوصية، فإنها تكون قوانين ضعيفة جدًّا فيما يتعلق بالوسائط الجديدة. تُقدِّم المحامية وأستاذة القانون لوري أندروز (Lori Andrews) مجموعة من الأمثلة المؤلمة التي تُبيِّن كيف أن غوغل وفيسبوك وغيرهما من شركات التقنية تُحرِّض على الانتهاك الكبير للخصوصية؛ فشركات التأمين تفحص صحتك وعاداتك، وخدمات بطاقات الائتمان تفحص وضعك المالي، والمحامون يدرسون أيَّ نوع من المحلفين يمكن أن تكون، ووجهات إنفاذ القانون تجمع تحريات عنك من دون إذن قانوني، وآلاف الصور الأخرى من كشط البيانات؛ كلها أمور ممكنة في عالَم الوسائط الجديدة (Andrews, 2012).

وفي هذا السياق، اكتسبت عبارة «الجريمة بالتبعية» قوة جديدة تمامًا في عالَم التواصل الاجتماعي، هي «إضافة أصدقاء إلى حسابك». فمثلما أوضحت أندروز وآخرون، فإن القوانين لم تعد مواكبة للوسائط الجديدة؛ إذ توجد حاجة إلى قوانين جديدة لحماية الخصوصية، وتحديدًا في الفضاءات الإلكترونية. وقد قدَّمت أندروز نفسها نسخة طريفة لما يمكن أن تكون عليه الوثيقة الجديدة لحقوق الخصوصية على

الإنترنت، انظر الشكل (3– 1). وسواء كان «دستورها» الخاص طريقة مثالية أو لا، فالواضح أنه توجد ضرورة لتبديل قوانين الخصوصية في معظم أنحاء العالَم لمواكبة المستجدات في تقنية المعلومات والاتصالات، فضلًا عن الحاجة إلى تشريع جديد إذا كان لزامًا الحفاظ على وجود بعض مظاهر الخصوصية الشخصية والسياسية في عالَم يتحوَّل إلى فضاء رقمي بسرعة كبيرة.

الشكل (3– 1): دستور الشبكة الاجتماعية.

لوري أندروز© أعرف مَن أنت، ورأيتُ ما فعلتَ: الشبكات الاجتماعية وموت الخصوصية (Lori Andrews,© I Know Who You Are and I Saw What You Did: Social Networks and the Death of Privacy, Simon and Schuster, 2013).

نعلن نحن شعب دولة «الفيسبوك» من أجل إيجاد إنترنت أكثر مثالية، ولحماية حقوقنا وحرياتنا الأساسية، واستكشاف هوياتنا وأحلامنا وعلاقاتنا، والحفاظ على قدسية ذواتنا الرقمية، وتأكيد إمكانية الوصول العادل إلى التقنية، والحد من التمييز العنصري، وتذويب الفوارق، وإعلاء المبادئ الديموقراطية والمصلحة العامة؛ هذه الحقائق البدهية:

1. **الحق في التواصل**

الحق في التواصل عملية رئيسة مهمة لنمو الأفراد، وللخطاب السياسي، والتبادل الاجتماعي؛ لذا لا يجوز لأيِّ حكومة أن تحرم أيَّ فرد من الحق في التواصل، أو تراقب الحوارات على الإنترنت، أو تُصنِّفها بحسب المصادر أو المحتوى.

2. **الحق في حرية الكلام وحرية التعبير**

لا يجوز حرمان أيِّ فرد من الحق في حرية الكلام وحرية التعبير (للفرد أيضًا الحق في استخدام اسم مستعار) ما دام الكلام لا يُحرِّض على إلحاق ضرر خطر وشيك، أو تشويه سمعة شخص ما. ويجب منع أصحاب الأعمال والمدارس من الوصول إلى صفحات الشبكة الاجتماعية، أو اتخاذهم إجراءات تُعاقب الآخرين بناءً على ما عبَّروا (أو كشفوا) عنه على الشبكات الاجتماعية، إلَّا في حالات إلحاق ضرر وشيك بشخص آخر.

3. الحق في سرية المكان والمعلومات

يجب تأكيد الحق في سرية المعلومات الشخصية والحسابات والأنشطة المرتبطة بها، ولا يجوز التصرف في البيانات المستمدة منها. يشمل الحق في الخصوصية الحق في تأمين المعلومات، وتأمين المكان بغض النظر عن إعدادات الأمن الفاعلة، أو جهود الفرد في حماية نفسه الرقمية؛ فالشبكات الاجتماعية أماكن شخصية خاصة.

4. الحق في سرية الأفكار والمشاعر والآراء

تُوفِّر الشبكات الاجتماعية مساحة تتيح للأفراد التطور والتعبير عن أنفسهم، ولا يجوز للمؤسسات، أو الحكومات، أو أصحاب العمل، أو شركات التأمين، أو المحاكم استخدام أفكار الشخص، أو مشاعره، أو آرائه ـــ وكذا الصفات التي يضفيها عليه الآخرون ـــ ضده.

5. حق المرء في التحكم في صورته

يجب منح كل فرد القدرة على التحكم في صورته على أيِّ شبكة اجتماعية، ويشمل ذلك التحكم في الصورة التي تنشأ عن طريق تجميع البيانات، ولا يجوز استعمال صورة الشخص خارج الشبكة الاجتماعية لأغراض تجارية، أو أيِّ أغراض أخرى من دون موافقته، ولا يجوز أيضًا استخدامها في شبكة الإنترنت لتحقيق مكاسب تجارية أو غيرها من دون موافقته.

6. الحق في محاكمة عادلة

لا يجوز جمع الأدلة من الشبكات الاجتماعية إلَّا في حال تقديمها لمحاكمة جنائية عند وجود قضية محتملة، وبعد صدور إذن قضائي. ولا يجوز أيضًا جمع الأدلة للقضايا المدنية، أو تقديمها فيها ما لم يكن النشاط المقصود قد حدث على الشبكات الاجتماعية (مثل: تشويه السمعة، والابتزاز، وانتهاك الخصوصية، والتلاعب بالمحلفين). ولا يمكن أخذ أدلة من الشبكات الاجتماعية إلَّا لتقديمها في محاكمة إذا كانت ترتبط ارتباطًا مباشرًا بجريمة، أو اتهام في دعوة مدنية، وتفوق القيمة الإثباتية قيمة الضرر الواقع، ويكون للدليل صلة بالموضوع، وموثق على نحوٍ سليم، ويتفق مع ضوابط الإجراءات المدنية والجنائية كلها. وفي حالات

الحضانة، لا ينبغي أن تُقبَل معلومات الشبكة الاجتماعية إلَّا إذا كانت تُقدِّم دليلًا مباشرًا على احتمال إلحاق الضرر بالطفل.

7. الحق في المثول أمام هيئة محلفين نزيهة

يجوز أن يقوم المحلفون باتخاذ قرار في القضايا بناءً على الدليل المُقدَّم في المحكمة، لا المعلومات أو الاستنتاجات المستمدة من الشبكات الاجتماعية، أو استعلامات البحث، أو غيرها من المصادر.

8. الحق في اتخاذ الإجراءات القانونية اللازمة، والحق في الإعلان المُعَدِّ سلفًا

للفرد الحق في اتخاذ الإجراءات اللازمة التي تشمل الإعلان المُعَدَّ سلفًا، والقدرة على التحكم في معلومات الفرد على الإنترنت، وتصحيحها، وحذفها. ولا يجوز جمع أيِّ معلومات، أو تحليلها من دون الإعلان سلفًا. يشمل هذا الإعلان تفسيرًا لاستخدام المعلومات التي جرى جمعها، وتحليلها، وبيان الهدف من جمعها. ويتعيَّن وجود تحذير من التبعات المحتملة للموافقة على جمع معلومات معينة. لا يجوز أيضًا إنكار الاتصال بالشبكة الاجتماعية بناءً على قرار عدم الموافقة على جمع المعلومات، وتحليلها، أو نشرها. ويجوز منح الفرد الحق في معرفة هويات مَن بحوزته، أو مَن يستخدم معلوماته، وكذا الوصول إلى نسخة من المعلومات الخاصة به، والحصول عليها.

9. التحرر من التمييز

لا يجوز التمييز بحق شخص بناءً على أنشطته في الشبكة الاجتماعية، أو بياناته الشخصية، أو بناءً على جمع البيانات بصورة جماعية بدلًا من الاعتماد على صفات هذا الفرد الشخصية، ما لم تُقدِّم أنشطة الشبكة الاجتماعية دليلًا مباشرًا على جناية أو جنحة ما.

10. حرية الارتباط

للناس حرية الارتباط على الشبكات الاجتماعية، وحق الحفاظ على خصوصية ارتباطاتهم.

هل نتحوَّل إلى كائنات إلكترونية خارقة تفوق البشر؟

من الادِّعاءات القوية التي قيلت عن الفضاء أو الفضاءات الإلكترونية أنها أماكن للتحرر من الجسد حيث لا وجود فيها لأجسادنا الحقيقية، لكنني ما زلت أُردِّد أنه ما من إنسان يمكن أن يوجد في الفضاء الإلكتروني وحده؛ فأيُّ مستخدم لا بُدَّ أن يكون موجودًا في مكان ما في فضاء مادي جغرافي. حتى إذا كنتَ تقرأ النسخة الإلكترونية من كتابي هذا، فإنك تفعل ذلك من مكان ما، في منطقة زمنية ما. ربما تأخذك نشوة خيوط أفكاري اللامعة، لكن هذا هو ما يحدث نفسه عندما تقرأ كتابًا عاديًّا. فكثيرًا ما يتحدث الناس عن أن كتابًا ما جرفهم في «عوالم» جديدة، ولا سيما إذا كان من الأعمال القصصية الخيالية. وبالرغم من ذلك، لا يتصور أحد من الناس «فضاءات الكتب» كأنها خارج العالَم الحقيقي. وإذا فعلوا فإنهم دائمًا يتحدثون عن هذه الفضاءات بوصفها فضاءات الخيال، لا أكوانًا موازيةً.

وبالمثل، فمن المهم تذكُّر أن الفضاءات الإلكترونية خيالية؛ فنحن ندفع أنفسنا بخيالنا في الفضاء الإلكتروني، ولكننا نظل مقيمين في «العوالم» المادية. فمثلما تظل أجسادنا في أماكن محددة، يجب علينا تذكُّر أن الفضاءات الإلكترونية المرئية التي تظهر كالسحر على شاشاتنا تعتمد دائمًا على أجهزة لها واقع مادي، وتحمل ملامح تاريخ إنتاج قامت به أجساد بشرية.

توجد طائفة أخرى من الأعمال المهمة تتحدث عن الأجساد الموجودة في الفضاءات الإلكترونية بوصفها كائنات إلكترونية، ومن أهم النصوص المؤسسة في هذا الموضوع مقال دونا هراواي (Donna Haraway) الذي يحمل عنوان «مانيفيستو الكائنات الإلكترونية» (بيان تأسيسي) (A Manifesto for Cyborgs). يتناول هذا المقال الرائع أسئلة عمَّا يحدث لنا من تحوُّل بسبب خبرة امتزاج الآلات بالبشر حتى صاروا كائنات هجينة، نصفها إلكتروني (cybernetic)، ونصفها الآخر كائن

(organism) [1984] Haraway 2003 ;Gray 2002 ونتيجةً لجهود بعض الباحثين المبتكرين اليقظين (أمثال: هراواي، وشيلا ساندوفال (Chela Sandoval)، وكريس هابلز جراي Chris Hables Gray)؛ ألقت نظرية الكائن الإلكتروني الضوء على عدد من القضايا المهمة المتعلقة باستخدام مفهوم الهجين البشري الآلي لإسقاط الادِّعاءات المتحيزة جنسيًّا وعنصريًّا، ورهاب المثلية الجنسية في الطبيعة البشرية.

ولسوء الطالع، فقد أفضت هذه النظرية –على يد مفكرين أقل حرصًا– إلى قدر كبير من الهراء والمبالغة بخصوص عملية إعادة تشكيل جذري للأجيال الحالية من البشر بسبب التقنية الرقمية. فقد ظل البشر لمئات السنين يمنحون الآلات صورًا معينةً من القوة، لكن التقنية الرقمية هي التي أتاحت التحكم عن طريق كائنات غير بشرية (مثل: الربوتات، وأنواع الذكاء الصناعي)، وصعدت به إلى مستوى جديد، وبذلك زاد القلق من ناحيتها. أمَّا معتقدات الثقافة الشعبية عن الكائنات الإلكترونية فمنقسمة –بصورة ما– بين الحميد والخبيث. فمقابل كل كائن إلكتروني (مثل: «ترميناتور» (المدمر) (Terminator)، و«دارث فيدر» (Darth Vader)، و«المستنسخ المنتقم»، و«بليد رانر» Blade Runner) يوجد «رجل بستة ملايين دولار» أو «مولي مليونز» (Molly Millions)، و«نيورومانسر» (Neuromancer)، أو «جوردي لافورج» (Geordi LaForge)، و«ستار تريك تينج» (Star Trek TNG). ولا شكَّ في أن هذا هو الشيء المتوقع؛ إذ لا أحد يعرف ما سيفعل بنا التحوُّل إلى كائنات إلكترونية، ولا حتى جون لوك بيكارد (Jean– Luc Picard)، انظر الشكل (3–1)، ويُؤكِّد هذا أفضل مُنظِّري مفهوم الكائن الإلكتروني.

لا ينبغي لنا أن نبالغ في التعبير عن الجدة لأننا بدأنا حقًّا زيادة قدراتنا البشرية عن طريق التقنية مُذْ صنع أسلافنا الأوائل الحراب لصيد الحيوان، وسنوا العصي ليحفروا الأرض ويستخرجوا النباتات الجذرية. فكل تقنية جديدة أحدثت فينا تغييرًا، ثم غيَّرت الطبيعة البشرية بصورة ما. وبحسب جيسون فارمان (Jason Farman)،

فقد أحدثت الكتابة الأولى على الورق (البردي) تحوُّلًا في علاقتنا بالفضاء بطرائق تختلف عمَّا أحدثه أول هاتف محمول؛ إذ كانت الكلمات تُحفَر قبل ذلك على ألواح الحجر الذي لا يمكن تحريكه غالبًا، فلمَّا أمكن التنقل بها على صورة ورق تغيَّر إحساسنا بالفضاء مثلما تحقَّقت إمكانية الاتصال الصوتي مع حركتنا. فقبل اختراع الهاتف الخلوي، كان الردُّ في الهاتف على سؤال: أين أنت؟ قد يُفضي بك إلى الشكِّ في قوى المتصل العقلية، أين أنا؟ ماذا تعني؟ أنت الذي اتصلت بي، أنا هنا في البيت أتحدث بالهاتف، هل أنت ثمل؟ (Farman, 2011).

الشكل (3- 1): القائد بيكارد (Captain Picard) بوصفه كائنًا إلكترونيًّا.

«بما أننا أثرنا مسألة القوى العقلية، فربما يكون هذا هو المكان المناسب للإشارة إلى أن كثيرًا من الناس قالوا مازحين إن أكبر خطر من الهواتف الخلوية أنه لم يعد ممكنًا دائمًا بعد الآن أن تُميِّز في الشارع شخصًا مصابًا بمرض عقلي خطير من شخص يتحدث في الهاتف الخلوي بحماسة شديدة».

يرى عدد من الكُتَّاب الذين يشار إليهم أحيانًا بمؤيدي مذهب «ما بعد البشر» (posthumanists[7]) أن التقنية الحديثة، واكتساب الإنسان بعض صفات الآلة الإلكترونية، وغيرها من صفات المجتمع المعاصر الأخرى، قد حوَّلت الصفات والقدرات البشرية الخاصة، حتى أصبحنا مضطرين إلى الحديث عن نوع جديد من الناس فوق البشر. يشتمل مذهب «ما بعد البشر» على مجموعة متنوعة من الأساليب، وعدد من العلماء البارعين الأذكياء، مثل إن. كاثرين هايلز (N. Katherine Hayles) التي تُدرِّس إيجابيات الصور المختلفة من هذا المفهوم وسلبياتها (1999) للمتحمسين بلا تحفظ، مثل أصحاب مدرسة «المتجاوزون للبشرية» (transhumanists) الذين يعتقدون أننا نستطيع قهر الموت عن طريق تحميل أدمغتنا. يتفق مؤيدو مذهب «ما بعد البشر» على فكرة أن الحواسيب هي أطراف صناعية، وأنها (مثل الأجهزة التعويضية التي يستخدمها مبتورو الأطراف) تمنحنا قدرات ليست لنا من دونها. ولكن، بينما تسعى الأجهزة التعويضية التي يستخدمها المُعوَّقون إلى استرداد وظائف الأطراف المفقودة، تهدف الأعضاء الصناعية لمَن فوق البشر إلى إيجاد قدرات جديدة، قدرات تأخذنا إلى آفاق أبعد من قدرات أجسادنا البشرية؛ إنها مسألة الجسد أو التجسُّد التي تُميِّز بين الحكماء والحمقى من مؤيدي مذهب «ما بعد البشر».

ترى الناقدة هايلز أن مسألة فصل العقل عن الجسد تُمثِّل خطأً نظريًّا لدى كلٍّ من أصحاب المذهب الإنساني[8]، وأصحاب مذهب «ما بعد البشر». أمَّا أصحاب مذهب «ما بعد البشر» الأكثر إشكالية فينظرون إلى الأجساد بوصفها عوائق ينبغي التغلب

(7) (posthuman) مفهوم نشأ أصلًا في أدب الخيال العلمي والفلسفة وعلم المستقبليات، ويعني حرفيًّا الشخص أو الكائن الذي يوجد في حالة تتجاوز صفات البشر. المترجمة

(8) (humanist): منظومة القيم والمعتقدات التي تقوم على فكرة أن الناس أساسًا أخيار، وأنه يمكن حلُّ المشكلات عن طريق العقل لا الدين، وأن الإنسان هو مركز الكون، وأنه يضع القواعد والقوانين لنفسه. المترجمة

عليها، ويعتقدون أن «ما بعد البشر» يعني أن تتحرر من جسدك، أو تُبدِّله بصورة كاملة بحيث لا يمكن تعريفك بأنك الإنسان العاقل الذي انحدر منه البشر (homo sapiens). غير أن الفكرة المشكوك في صحتها أصلًا بأننا يمكن – بصورة ما– أن نتحرر من أجسادنا، ونعيش بعقولنا فقط، ألقت عليها مستجدات الدراسة الحديثة في علم الأعصاب والوعي المزيد من ظلال الشك؛ إذ ترى هذه الدراسة أن الوعي مُوزَّع في أنحاء الجسد، وأنه لا يقتصر على العقل (انظر: Damasio, 2010). وفي هذا السياق، فقد اكتشف علم الأعصاب أمورًا مذهلةً عن العقل، منها أن الوعي أعقد كثيرًا ممَّا يمكن أن نتخيل. صحيح أن لدينا معرفة أكبر من ذي قبل بكيفية عمل العقل البشري، لكن هذه المعرفة تخبرنا أننا لا نزال في مراحل مبكرة جدًّا من استكشاف التضاريس بالغة التعقيد الخاصة بأنواع الذكاء المتعددة المختلفة التي تُكوِّن تفكير الإنسان ومشاعره، وتدفع السلوك الإنساني. وعلى هذا، يكون المذهب المعتدل، لا التكهنات، هو الطريقة الفضلى لبحث السؤال المعقد: ما الشيء الذي يجعل البشر بشرًا؟

وبالمقابل، فإن لدى المفكرين الحكماء الكثير ممَّا يقال عن طبيعتنا التي يزيد فيها امتزاج الطبيعة البشرية بالطبيعة الإلكترونية، وعن الطرائق المختلفة التي نتحوَّل بها، إن لم نكن فوق البشر، أو –على الأقل– من دعاة مذهب «ما بعد البشر». وما من شكٍّ في أن التقنية الرقمية ستستمر في تعزيز عملية تفاعل البشر مع الآلات وتعميقها. لنأخذ مثالًا بسيطًا، فالألعاب الرقمية اليوم تضم مستويات أكبر من التحوُّل إلى كائنات إلكترونية تفوق البشر، عن طريق أشياء، مثل: ووندربوك (WonderBook)، وأبسطة الرقص، ولعبة ووي (wii) التي نحركها من بعيد، وكينيكت (Kinect) التي تزيد فيها المحاكاة، والتي تستخدم المزيد من أعضاء الجسم في التفاعل.

بعد أن تُنظَّم لهذه الألعاب دعاية مكثفة، فإن معظم الأشخاص يتجاهلونها بسبب تكلفتها المبالغ فيها؛ ما يجعل أجهزة الواقع الافتراضي – التي يمكن أن تُعمِّق شعورًا

بالارتباك المكاني لإحداث تأثير أكبر مع توفير أشكال منها- أقل تكلفة. أمَّا الحواسيب التي يمكن ارتداؤها (مثل نظارات غوغل)، وأنظمة التنسيق المباشر بين الدماغ والآلة (أجهزة التحكم في موجات أدمغتنا)، والحواسيب المزروعة فإنها تُستخدَم حقًّا. وستكون هذه الصلات أوثق مع تطور هذه الأنظمة.

يُذكَر أن أفضل الأعمال في مجال الكائن فوق البشري تتجنب الزعم بأن علاقة البشر بالحاسوب خبرة غير مسبوقة، وما تتحدث عنه هو حالة تجاوز البشرية؛ أي تجاوز تعريف معين للخصائص الإنسانية كان موجودًا منذ عصر النهضة على الأقل. فهذا التعريف للجوهر الإنساني يبدو اليوم متحيزًا تحيزًا عميقًا؛ إذ يتقيد بفكرة غربية ذكورية بيضاء عن الذات سعت إلى فرض نفسها على العالَم كله بقوة الفكر في أحسن الأحوال، وبالحرب والهيمنة الاستعمارية في أسوئها. وفي ظل هذا التعريف المهيمن لما هو إنساني، صارت فكرة التحوُّل إلى كائن بعد إنساني فكرة ممتازة. ففي سياق زمني أوسع، نجد أن إحدى الخصائص الأساسية للإنسان الأول هي استخدامه الآلات. وللآلات مُسمًّى ثانٍ هو التقنية. فالتقنية دائمًا هي التي تُوسِّع نطاق أجسادنا وهوياتنا، وتدخلها في فضاءات وصور جديدة كما ذلك لأقاربنا من غير البشر. فقد بيَّنت بحوث أُجرِيت على قرود المكاك -مثلًا- أن شيئًا بسيطًا مثل عصا تحريك الجمر، أو شوكة جمع أوراق الأشجار، تصير جزءًا من صورتها الذاتية الذهنية مع تكرار استخدامها (Maravita and Ikiri, 2008). حتى الغربان تستخدم الأدوات، بالرغم من أنها لا تملك أكثر من مخ الطيور، علمًا بأن الوصول إلى مخ بشري أكبر يتطلَّب دمج أجهزة تعويضية تقنية بطرائق معقدة، ويمكننا عَدُّ هذا الدمج جزءًا من جوهر ما يجعلنا بشرًا، لا جزءًا ممَّا يجعلنا فوق البشر. فقلم الرصاص أو قلم الحبر اختراع تقني لا يقل أهمية عن الحاسوب المحمول. وإن استخدام القلم (أو أيِّ أداة للكتابة عمومًا) أحدث تحوُّلًا في حياة البشر، أعمق من أيِّ تطور تقني، ربما باستثناء التحوُّل إلى الزراعة. وينطبق هذا على الاختراع الذي كثيرًا ما يقارن به اختراع الحاسوب من حيث الأثر الاجتماعي؛ وهو آلة الطباعة. فقد أحدث اختراع

هذه الآلة تغيرات عميقة في العالَم الاجتماعي، ما زال أثرها يتردد حتى بعد أن بدأنا نقترب خطوة بعد أخرى من عالَم ما بعد الطباعة. لكن آلة الطباعة هذه لم تجعلنا فوق البشر بالنسبة إلى إنسان ما قبل الطباعة. وليس ثابتًا على أيِّ نحوٍ أن التقنية الرقمية جعلتنا فوق البشر بالنسبة إلى البشر المطبوعين على استخدام آلة الطباعة.

ثمَّة أسئلة متميزة تُطرَح اليوم عن الكيفية التي يمكن بها أن تعيد الأجهزة الرقمية تحديد علاقتنا بالعالَم، وببعضنا بعضًا. غير أن الصياغات في هذا الموضوع كثيرة جدًّا، وليس هذا بشيء غير مسبوق. فمثلما ذكرنا قبلًا، من الراجح أن وسائل الاتصال المحمولة تُغيِّر علاقتنا بالفضاء الاجتماعي. فقد أشار جيسون فارمان إلى أن ساعة الجيب هي أداة يمكن مقارنتها من أوجه عدَّة بالهاتف الذكي. فكما أعادت الساعة تعريف علاقتنا بالزمن، فنظَّمته، وجعلتنا على وعي أكثر بمرور الزمن، فإن الأجهزة الرقمية المحمولة قد تُغيِّر علاقتنا بالفضاء، فتُقلِّص إحساسنا بالمسافة. فالعالَم أصبح يأتي إلينا عن طريق الوسائط المحمولة بعد ما كنَّا نذهب إليه. وبالمثل، فلا شكَّ في أن التقنية المختلفة تُغيِّر إحساس اتصالنا بالعالَم، وببعضنا بعضًا. فقد أوجدت الهواتف الذكية الموجودة معنا دائمًا حالة من الاتصال الدائم الذي يمنحنا أحساسًا أقوى بأننا نوجد في أكثر من مكان واحد في الوقت نفسه؛ إذ يأخذنا الهاتف الذكي بعيدًا عن بيئاتنا المحيطة، أو يضاعف هذه البيئة في أحسن الأحوال، فهل يُمثِّل هذا عملية مضاعفة قدرات الكائن الإلكتروني؟

يطرح مُنظِّرو الكائن الإلكتروني، وبعض الحالمين من مُنظِّري ما بعد الإنسانية، أسئلة مفتاحية عن طريقة تناولنا علاقتنا التي تتوثَّق كل لحظة بالتقنية الرقمية. وجوهر هذه التساؤلات هو الطبيعة الإنسانية نفسها؛ إذ تتيح لنا التقنية أن نُغيِّر في أجسادنا عن طريق الجراحة، ونزيد من قدراتنا البدنية والعقلية عن طريق تفاعلات كثيرة جديدة مع الأجهزة الرقمية، بل تتيح لنا أن نُعدِّل من أنفسنا على مستوى

البصمة الوراثية (DNA)، وربما سيؤدي هذا إلى إيجاد «بشر مُصمَّمين تصميمًا خاصًّا».

إن تاريخ هذه المحاولات حافل بالقصص المرعبة (وحش فرانكنشتاين، وحركة علم تحسين النسل، والتجارب الطبية النازية)؛ ما يُطلِق الكثير من صيحات الإنذار. ومرة أخرى، فإن أفضل الأسئلة لن تكون عمَّا ستفعله بنا التقنية، وإنما عن التقنيات التي يجب تطويرها (وتلك التي يتعيَّن علينا التوقف عنها)، ولمصلحة مَن ستكون هذه التقنية. إن الشيء المثير الذي يتعلق بمجاز الكائن الإلكتروني هو أنه يحررنا من كثير من الأفكار المقيدة للطبيعة البشرية. أمَّا الشيء المفزع فيه فعمله على تحريرنا من كثير من مفاهيم الطبيعة البشرية؛ لأنه سيتركنا جميعًا نكابد مواجهة القضايا الشائكة، وهي: مَن نحن حقًّا؟ ماذا نريد أن نكون بوصفنا بشرًا، أو كائنات فوق بشرية؟

بالرغم ممَّا يمنحه مصطلح «بعد الإنساني» من قوة إثارة للفكر، فإنه يبدو لي قريبًا من مصطلح «بعد فناء الإنسان»، ولكني أقترح مؤقتًا، ونحن نُفكِّر في هذه القضية المهمة المتعلقة بالصفات الأساسية للبشرية في مواجهة التقنية الجديدة، ألَّا نتجاهل أشياء، مثل: الحرب النووية، أو التغير المُناخي العالمي الذي سيجعل العالَم عالَمًا بلا إنسان بالمعنى الحرفي.

إخفاء الهوية، وإزالة التثبيط والدمى المتحركة، يا للهول!

إذا كنَّا قد أفضنا في الحديث عن التحرر من الجسد، فإنه يوجد نوع آخر من التحرر من التحفظ، وهو أكثر انتشارًا واتصالًا بالموضوع. وقد تناولت الكثير من المناقشات الأولى عن التقنية فوائد إخفاء الهوية. ويتكلم الأطباء النفسيون عن التحرر من التحفظ بوصفه أحد العوامل التي كوَّنها إخفاء الهوية. وأشهر قوى التحرر من التحفظ هي الخمور والمخدرات؛ فكل مَن حضر حفلًا تُمثِّل فيه الخمور عنصرًا

أساسيًّا يمكنه إثبات أن التحفظ قد يكون أمرًا محمودًا (بالنسبة إلى مَن لم يحضر قطُّ موقفًا فيه تناول للخمور أو المخدرات، فكِّر في الأشياء التي يمكن أن تكون قلتها بثقة لأصدقائك المقربين أو أفراد الأسرة، ولا يمكن أن تقولها على الملأ.) وعلى النقيض من ذلك، فإذا حضرت حفلًا أدَّى فيه تناول الخمور بشخص ما (ليس أنت حتمًا!) إلى أن يجعل من نفسه أضحوكة، أو أن يقول (أو يفعل) شيئًا هجوميًّا، فإنك ستدرك أن التحرر من التحفظ قد تكون له عواقب سلبية وخيمة.

يمكن النظر إلى النموذج نفسه -فيما يتعلق بالتحرر من التحفظ- عن طريق إخفاء الهوية على الإنترنت في الثقافة الرقمية. وقد أظهرت الدراسات بوضوح أن الناس يقولون أشياء على الإنترنت حين تكون هوياتهم محفوظة لن يقولوها أبدًا لو كانت هوياتهم معروفة، بحيث تُعرِّضهم للمساءلة عمَّا قالوه. وعلى هذا، فقد وفَّر إخفاء الاسم -مثلًا- غطاءً لكَمٍّ كبير من خطابات الكراهية على شبكة الإنترنت. وأحد صور الخطاب البغيضة هي «البلطجة» الإلكترونية (cyberbullying) التي تَبيَّن أنها مدمرة. و«البلطجة» ليست ظاهرة جديدة في العالَم، ولكن إخفاء الهوية الذي تُوفِّره الفضاءات الرقمية أضاف إليها بُعْدًا جديدًا جعلها أسهل. فقد قال نحو 80% من الشباب الذين استُطلِعت آراؤهم في «البلطجة» إن الراجح أن يقوموا بأعمال «البلطجة» على شبكة الإنترنت، لا خارجها. وتشير الأدلة إلى أن «البلطجة» في ازدياد، بيد أن هذه الزيادة جذبت - لحسن الطالع- الانتباه إلى هذه القضية، حتى إنه يوجد اليوم مصادر (من بينها مصادر على شبكة الإنترنت) أكثر من ذي قبل تتناول مختلف صور «البلطجة» (Cyberbullying Research Center n.d).

عند التفكير في إخفاء الهوية على الإنترنت، من المهم إدراك هذا الإخفاء ليس أمرًا حقيقيًّا مثلما هو الحال بالنسبة إلى تجاوز القيود عند الاتصال إلكترونيًا. فإخفاء الهوية حالة مؤقتة قد تتحوَّل دائمًا -تقريبًا- إلى هوية باستخدام أدوات التحقيق. فإذا علمنا أنه مع سعي بعض أكثر القراصنة تعقيدًا للبقاء مجهولين، لأسباب واضحة إذا

كان نشاطهم يُعَدُّ إجراميًّا، فإنه يمكن اقتفاء أثرهم، فما الفرصة التي يمكن أن تكون لدى بقية الناس في أن يظلوا مجهولين إذا كان شخص ما يريد حقًّا أن يكتشف مَن كتب هذا التعليق، أو نشر تلك الصورة، أو قام بهذه «البلطجة»؟

إن منح قدر كبير من الثقة في إخفاء الهوية على الفضاءات الإلكترونية يؤدي حتمًا إلى نتائج مروعة، كما تَبيَّن في كثير من الأحيان لعدد من السياسيين والمشاهير والقراصنة والأشخاص العاديين. ويبدو أنه من الأفضل افتراض أن لا وجود لشيء اسمه فضاء إلكتروني مجهول بصورة مطلقة.

أمَّا الجانب الأكثر إيجابية في التحرر من التحفظ فهو إمكانية حثه على حوارات تتسم بالأمانة بدرجة أكبر. وبينما يُمثِّل القول الروماني المأثور «الحقيقة في الخمر» (in vino veritas) نصف الحقيقة على أحسن تقدير، فإن لحرية الكلام من دون رقابة ذاتية فضائلها. فقد كشفت ما تبدو فضاءات مجهولة على الشبكة العالمية أمورًا عدَّةً في الفكر والوجدان الاجتماعي الحالي. وكثير منها يخلو من الإطراء على أنفسنا نحن البشر بوصفنا كائنات عقلانية حساسة، ولكن الأفضل أن تُعبِّر عن ذلك، لا أن تكبته. وجانب نصف الحقيقة من الأشياء هو أن هوياتنا مطلقة العنان لم تعد هي كل الحقيقة عن أنفسنا أكثر من أنها تعبير عن ذواتنا التي نتحكم فيها بصورة أكبر (باستخدام استعارات فرويد المناسبة)؛ فإن كلًّا من تأثير الخمر وتأثير إخفاء الهوية على شبكة الويب يكشف من الأكاذيب قدر ما يكشفه من الحقائق. وعلينا دائمًا -بوصفنا بشرًا- أن نواجه مسؤولية تأويلية هي تصنيف الأشياء إلى صادقة، وأقل صدقًا، وزائفة تمامًا.

يمكننا أيضًا أن نتحدث عن تأثير ما يمكن تسميته إخفاء الهوية السياسية؛ لأن كشف الهوية السياسية قد يكون له عواقب وخيمة عندما تستدعي الدول مفهوم الأمن القومي (مصطلح فضفاض يصلح في بعض الحالات، لكنه غالبًا يكون مجرد غطاء لعدم الرغبة في إطلاق العنان لأنشطة محرجة أو غير قانونية). ولنا في حالة الجندي

الأمريكي برادلي مانينغ (Bradley Manning) (تشيلسي مانينغ (Manning Chelsea) اليوم) أوضح مثال على تكلفة كشف الهوية؛ فهو الذي وضع على موقع «ويكيليكس» الإلكتروني أكبر ملف نُشِر على الإطلاق للوثائق العسكرية والدبلوماسية السرية. فقد اعتُقِل مانينغ، وأساء معتقلوه الأمريكيون معاملته، وحُكِم عليه بالسجن سنوات عدَّة، وقد أطلق هذا الحُكم شرارة جدل بخصوص المعلومات التي يحق للعامة معرفتها (I am Bradley Manning n.d; WikiLeaks. n.d).

الواضح أن الحكومات القوية في العالَم كله تسعى إلى جعل إخفاء الهوية من جانب المعارضين الرقميين (مثل الذين ينشرون على ويكيليكس) أمرًا مستحيلًا، وسنرى إذا كانت هذه الحكومات تستطيع ذلك. يوحي اسم مجموعة القراصنة السياسيين المعروفة بمجهولي الهوية «أنانيموس» (Anonymous) بأنهم يدركون أن إخفاء الهوية لازم لقدرتهم على فضح الفساد والخداع في طريقة حكم الحكومة والشركات (Anonymous. n.d.). وبينما اعتُقِل بعض الأعضاء المزعومين في مجموعة «أنانيموس» فإن وجه المجموعة المجهول (قناع شخصية غاي فاوكس (Guy Fawkes) المستلهم من الرواية المصورة، انظر الشكل (3– 2)، أو فيلم «ثاء رمزًا للثأر» (V for Vendetta)، يعني أنه يوجد أشخاص يحلون محلَّ مَن كُشِفت هويتهم فورًا.

وهذا النوع من إخفاء الهوية مُصمَّم لتذكير الناس بأنه من دون الخصوصية السياسية، ومن دون فضاء تناقش فيه الأفكار السياسية بسرية، لا يمكن أن تعيش الديموقراطية، وأنه من دون الشفافية الحكومية لا يمكن أن نعرف إذا كانت الإرادة الديموقراطية نافذة أم لا. وفي الوقت نفسه، فإن لإخفاء الهوية السياسية بُعْدًا آخرَ سنناقشه في الفصل السادس، وهو أن إخفاء الهوية قد يشجع التعصب السياسي والاجتماعي الذي يهدم الخطاب الجادَّ بين المواطنين. لا شكَّ في أن إخفاء الهوية والتحرر من التحفظ هما قضيتان معقدتان، لكنهما صارا عن طريق جهاز النت الرحب يملكان مدًى واسعًا من التعبير الإنساني، والمعرفة العامة التي تتاح اليوم

بقدر غير مسبوق، وخطاب الكراهية، والمحرضين المستفزين متواضعي الذكاء، وهي فئات ينبغي أن تُعَدَّ ميزة اجتماعية.

الشكل (3- 2): احتجاج يوم الفخر من أجل برادلي/ تشيلسي مانينغ.

(Courtesy: Koby Dogan/Shutterstock.com).

هل تُعَدُّ المجتمعات الافتراضية مجتمعات حقيقية؟

منذ الأيام الأولى لظهور الإنترنت العام كان لإمكانات المجتمعات الافتراضية القدر نفسه من الدعاية الإيجابية والسلبية. وبالرغم من أن الآمال المثالية المتعلقة بهذه المجتمعات قد خفتت بمرور الزمن، فلا شكَّ في أن مجتمعات جديدة ظهرت على شبكة الإنترنت لم تكن لتظهر خارجها، أو تظهر بهذا القدر من السهولة، وبعضها لم يكن ليظهر ألبتة، بالرغم من أهميتها الخاصة لأناس يقيدهم المكان، أو يعيشون في أماكن معزولة جغرافيًّا. فقد غيَّرت شبكة الإنترنت -مثلًا- حياة الكثير من المهاجرين، وجعلت التواصل مع البلاد الأصلية أسهل كثيرًا؛ إذ صارت مجتمعات الشتات (أي مجتمعات المنفي القسري أو الإرادي) تمتلك إمكانات أكبر للتواصل عبر مسافات شاسعة. في الوقت نفسه، ومع اضطرار كثير من هؤلاء المهاجرين إلى التنقل لأسباب اقتصادية، فإن وجود القيود الرقمية يعني تضييق إمكانات التواصل بين هذه المجتمعات بصورة كبيرة وهي في أشد الحاجة إليها.

توجد أنواع كثيرة أخرى من مجتمعات الإنترنت نشأت في أبعاد الزمان والمكان والتكلفة، ولم تكن في المتناول من قبلُ، وهي تتعلق بالسياسة، ووقت الفراغ، والترفيه، ومختلف جوانب الحياة تقريبًا. ولا سبيل إلى إنكار أهمية هذه الأنواع من التواصل بين المجتمعات على شبكة النت، فهي حتمًا تُمثِّل تعزيزًا لإمكانات مَن يستغلها. إذن، فمن الخطأ أن نَعُدَّها أقل واقعية من غيرها من الصلات الجماعية إذا أخذنا منظور المشتركين فيها بالحسبان، بل سيكون هذا من باب التحيز أن نرى المجتمع الجديد أقل شأنًا من أنواع المجتمعات القديمة. فإذا أخذنا بالحسبان ما لا يتاح الآن من تطبيقات وأجهزة للتواصل البصري، التي تتيح نوعًا من التفاعل المباشر، فإنه يصعب تحديد الشيء المفتقد في التواصل على شبكة الإنترنت.

لكن المحير أكثر في أمر هذه المجتمعات هو تألُّفها من أُناس يستطيعون حقًّا الالتقاء في فضاءات غير إلكترونية؛ فإن معظم جوانب النقد التي تُوجَّه إلى المجتمعات الافتراضية تتمثَّل في أن قدرًا من العلاقة الإنسانية الأصيلة يضيع حين يكتفي الأشخاص بالتواصل عن طريق وسائط الإنترنت. وعلى هذا، ينعى عالِم الاجتماع روبرت بوتنام (Robert Putnam) في كتابه ذائع الصيت «عندما تلعب البولينغ وحدك: انهيار المجتمع الأمريكي وإحياؤه» (Bowling Alone: The Collapse and Revival of American Community, 2000).

الانهيار المزعوم للثقافة المجتمعية والمدنية، بل موتها في ظل الظروف الاجتماعية المعاصرة، قبل ظهور الإنترنت بوصفه فضاء عامًا مُؤثِّرًا. بالرغم من أن هذا التحليل يُركِّز على الولايات المتحدة، فقد عُدَّ قابلًا للتطبيق على الموقف نفسه في مجتمعات ديمقراطية أخرى كثيرة. لقيت مزاعم بوتنام معارضات من منطلقات كثيرة، ولكن من المهم ذكر أن نقده هذا ظهر مع انطلاقة شبكة الإنترنت. والأقرب إلى الحقيقة أن قدرًا كبيرًا من الحياة المدنية كان يتكوَّن حقًّا على شبكة الإنترنت، أو أن ثمَّة قصورًا لوحظ في المجتمع، وسرعان ما تناوله مستخدمو الإنترنت بالنقد.

يجدر بمَن يرفضون أن يأخذوا المجتمعات الافتراضية على محمل الجد أن يُفكِّروا في إمكانية إحياء الإنترنت الثقافة الوطنية على نحوٍ ما. أمَّا الزعم بأن مجتمعات الإنترنت هي أقل واقعية فينطوي على تجاهل لحقيقة مهمة، هي أن عددًا قليلًا من أعضاء المجتمعات الافتراضية هم مَن يجدون أنفسهم بالتفاعل على الإنترنت باستثناء نادر، وهي تلك المجتمعات التي ذكرناها آنفًا، والتي لا توجد إلَّا في الفضاءات الرقمية. فإن عتاة ممارسي ألعاب الفيديو -مثلًا- الذين يوصفون غالبًا بصورة ساخرة أنهم مستغرقون على نحوٍ متطرف في حياة افتراضية؛ يحبون أن يلتقوا وجهًا لوجه في فضاءات تبدأ بغرف المعيشة، وتنتهي بالحلبات الضخمة في مؤتمرات الألعاب. والحقيقة أنه يوجد قدر كبير من الشهادات على علاقات تبدأ على

شبكة الإنترنت (تتجاوز كثيرًا مواقع المواعدات الغرامية)، ثم تنتشر في عالمي العمل واللعب وخارجهما. ويبدو أن قدرًا من التحيز المناهض للمجتمعات الافتراضية قائم على الخوف من الجديد، أو الحنين إلى عالَم لم يكن فيه أيُّ وسائط، فعالَم مزعوم من الاتصال المباشر الخالي من الوسائط، لم يكن له وجود ألبتة.

ما مقدار الحياة الافتراضية المناسب لنا؟

إن نوع الأسئلة التي طرحناها آنفًا عن الخصوصية والرقابة والاستفزاز والتجرد من الإنسانية يُفضي بنا إلى أسئلة عن قدر فائدة الحياة الافتراضية لنا. فبعض أصحاب اتجاه الحتمية التقنية يخافون أن تسلب منَّا الوسائط الجديدة جوهرًا إنسانيًّا لا يمكن توصيله إلَّا وجهًا لوجه، ولكن هذا الزعم لا يتعامل مع حقيقة أن لا أحد يقضي كل وقته فقط على الفضاءات الإلكترونية، ويبالغ عادة في ثنائية الوجود على شبكة الإنترنت أو خارجها. والأهم من ذلك أن أصحاب نظريات الاتصال يشيرون إلى أن كل تفاعل إنساني يحدث عن طريق وسيط. فكل اتصال نشارك فيه يكون بوسيط. وأحد أهم وسائط الاتصال لدى البشر هي اللغة اللفظية. واللغة –شأنها في ذلك شأن الوسائط كلها– تعجز عن نقل الأفكار والمشاعر نقلًا دقيقًا، فهي تفصلنا عن بعضنا بقدر ما تصل بيننا. وكل مَن يعرف أكثر من لغة يدرك وجود أشياء يمكن قولها أو التفكير فيها في لغة، ولا يمكن ترجمتها إلى لغة أخرى. فللشكل أهمية، مثلما يمكن لأيِّ أستاذ أدب أن يذكر لك؛ إذ يُؤثِّر الشكل في المضمون. ويتسبَّب كل وسيط لغوي في نشوء عالَم خاص.

تُعبِّر اللغات المرئية (الصور من مختلف الأنواع) عن أشياء تعجز الكلمات عن التعبير عنها (بالرغم من أن الزعم بأن الصورة تعادل ألف كلمة لم يثبت إحصائيًّا، على حدِّ علمي). والحقيقة أن الكلمة والصورة كليهما يُمثِّل وسائط اتصال قاصرة. والفكرة هنا هي أن كل اتصال بين البشر يكون إيجابيًّا وسلبيًّا بحسب الوسيط، وأن

الوسيط الرقمي هو مجرد تنويع على هذه المجموعة الواسعة من العمليات (Kember and Zylinska, 2012). لا يوجد وسيط محايد تمامًا، أو وسيط لا يُكوِّن (أو يُميِّز) أنواعًا معينة من الاتصال، ويقيد إمكانات الاتصال الأخرى. لكن هذا بعيد كل البُعْد عن المقولة المشهورة لمارشال ماكلوهان (Marshall McLuhan) (1964–1994) التي أُسيء فهمها كثيرًا: «الوسيط هو الرسالة». نعم، الوسيط يُسهِم إسهامًا كبيرًا في تكوين الرسالة، لكنه لا يصير الرسالة نفسها، ولا يكون مسؤولًا عنها بصورة كاملة.

إن الشكل الذي نتحدث عنه دائمًا بوصفه أكثر أشكال الاتصال صدقًا، أو ثقةً، أو لا تحده قيود, هو الحوار وجهًا لوجه، لكن الاتصال لا يحدث وجهًا لوجه باختيار اللغة والإشارات المرئية (لغة الجسد) فحسب، بل يتشكَّل كلٌّ منهما تشكيلًا ثقافيًّا عميقًا. فكل لحظة اتصال وجهًا لوجه تكون مفعمة بالأفكار والمشاعر التي تُكوِّنها مختلف الوسائط الأخرى التي نستخدمها (وتستخدمنا)، مثل: الصحف، والكتب، والتلفاز، والهواتف، والإذاعة، والأفلام، والتصوير الفوتوغرافي، والموسيقى، والتصوير الزيتي، والشبكة العالمية، والبريد الإلكتروني، والمُدوَّنات الصغيرة، ومُدوَّنات الفيديو، والهواتف الخلوية، وألعاب الفيديو، وأجهزة عرض الأسطوانات (DVDs)، ومنصات التواصل الاجتماعي، وما شابه. واليوم، فإن بعض قوى الوساطة تلك (أو كلها) تكون معنا حين نلتقي وجهًا لوجه؛ لذا لا يوجد سبب مُقْنِع لتمييز الاتصال وجهًا لوجه بوصفه أكثر صدقًا ومباشرةً. لا يوجد شيء مباشر، أو غير مباشر، فنحن دائمًا نكون حقًّا في حالة متعددة الوسائط حين نتكلم وجهًا لوجه. وهذا لا يعني التقليل من أهمية التفاعل وجهًا لوجه؛ إذ إن له سمات فريدة لا يمكن تكرارها، كما يحدث مع كل وسيط، فإنها تُذكِّرنا بأننا لا نكون أبدًا في حالة تفاعل كامل. فكل اتصال في الثقافات الثرية تقنيًّا لا يُكوِّنه الوسيط الذي نستخدمه فحسب (بما في ذلك الصوت البشري باستخدام وسيط إحدى اللغات الإنسانية المتعددة)، بل تُكوِّنه مختلف الوسائط الأخرى التي رسمت معالم الشخص الذي يشارك فيما يُسمَّى الاتصال وجهًا لوجه، علمًا بأن التواصل الاجتماعي ليس اسمًا مناسبًا –بصورة خاصة– لبعض المواقع مثل

«الفيسبوك»؛ لأن كل الوسائط اجتماعية. وعلى النقيض من ذلك، فحين نتحاور وجهًا لوجه فقد يكون لدينا ما يمكن بالأحرى أن نُسمِّيه الاتصال وجهًا للفيسبوك، بالنظر إلى الطريقة التي تُنسَج فيها الوسائط الرقمية اليوم في أشكال اتصالاتنا الأخرى.

بالرغم من ذلك، سيكون خطأً جسيمًا افتراض عدم وجود اختلافات بين الحياة عن طريق وسيط رقمي وغير ذلك من تجارب الحياة. فقد كانت شيري تيركل (Sherry Turkle) رائدة تنظير الثقافة الرقمية –مثلًا– أبعد ما تكون عن الثقة بالعالَم التقني، ولم يُلاحَظ هذا في كتاباتها الأولى. وهي تعتقد أن الاستخدام الدائم للحاسوب، والارتباط المستمر باستخدام الأجهزة المحمولة، وتطور صور من الروبوتات (الإنسان الآلي) أشبه بالإنسان (بدءًا بلعب الأطفال، وانتهاءً بالهواتف الذكية الناطقة)؛ قد جعل كثيرًا من الأشخاص أقدر على إنشاء علاقة بالأجهزة الرقمية أكثر ثقة من علاقتهم بالآخرين. وربما تعمدت تيركل أن تُردِّد صدى أفكار بوتنام في عنوان كتابها «وحدنا معًا» (Alone Together, 2012)، فهي تقول فيه إننا كلما توقعنا المزيد من التقنية قلَّ ما نتوقع من بعضنا بعضًا. وتشير إلى أن مستخدمي الحاسوب يفقدون القدرة على أن يكونوا وحدهم، وأنهم –في الوقت نفسه– ليسوا معًا في الواقع. ترى تيركل أيضًا أن نوع الحميمية الافتراضية الذي ينشأ لدينا مع الأجهزة الإلكترونية ليس بديلًا كاملًا عن التفاعلات الإنسانية المعقدة. وبينما ترى أن التقنية تتطور وتتحسن فيما يخص محاكاة الكلام البشري، فإنها تعتقد أن المحاكاة بطبيعتها مجرد تقليد لشيء أغنى، أو يمكن أن نقول أكثر صدقًا. وتشير تيركل إلى خطر مَن تُسمِّيهم أهل العالَم الرقمي الذين ينشأون على هذه الصورة من الحميمية الرقمية، قبل أن ينالوا فرصة تطوير صور أعمق من الحميمية مع أبناء جلدتهم من البشر. وبذلك لن يعرفوا أبدًا الفارق بين النوعين، ولن يعرفوا أنهم خسروا جزءًا حيويًّا من وجودهم الشخصي.

وفي هذا السياق، يعارض ناثان جيرغنسون (Nathan Jurgenson) شيري تيركل؛ إذ يقول إن الأمر ينطوي على مفارقة لأن كثيرًا منَّا يقضون وقتًا طويلًا جدًّا على شبكة الإنترنت، وأننا صرنا نعي أهمية الوقت الذي نقضيه مع العائلة بعيدًا عن الإنترنت، بل نعي أهمية الوحدة والانقطاع عمومًا عن الناس أكثر من قبلُ، حتى صارت هذه الأوقات أثمن عندنا ممَّا كانت لظننا أنها تضيع منَّا. وقد أشار جيرغنسون إلى أن كثيرًا من الناس صاروا يتباهون اليوم بمقدار الوقت الذي استطاعوا فيه مقاومة رغبة دخولهم شبكة الإنترنت في نوع من التباهي الرقمي العكسي؛ إذ قال: «يتباهى الأشخاص بتحكمهم في أنفسهم عندما يمتنعون عن النظر إلى أجهزتهم [في أثناء تناول الطعام في المطعم]، ويصل الجالسون إلى المائدة إلى إجماع نفرضه على أنفسنا على أن نُبقي أجهزتنا في جيوبنا. وتُعَدُّ قمَّة ما نتعلَّمه من هذا الامتناع عن الهاتف الذكي لعبة من الشائع الحديث عنها (بالرغم من أنني لم أرها بنفسي تلعب قطُّ)، وهي أن أول شخص على مائدة الطعام يخرج جهازه يجب عليه دفع فاتورة الحساب» (Nathan Jurgenson, 2012).

يقول جيرغنسون صراحةً -هذا ما تعلمه شيري تيركل علم اليقين- إن الفاصل بين الوجود على الإنترنت والوجود خارجها (يُسمِّيه جيرغنسون الثنائية الرقمية) هو فاصل زائف قائم على تبسيطٍ مُخِلٍّ. بالرغم من ذلك، فإنه يهمل حقيقة أن الغالبية العظمى من سكان العالَم -حتى اليوم- لم يدخلوا شبكة الإنترنت قطُّ. وهو لا يناقش المدى الواسع من مستويات دخول الشبكة الذي يختلف باختلاف الأفراد. وبالمقابل، لا تعترف شيري تيركل صراحةً أن مجرد دخول الإنسان شبكة الإنترنت يجعل عالَم الإنترنت جزءًا من حياته الحقيقية. ربما أصاب كلٌّ منهما جزءًا من الحقيقة، وسيخبرنا المستقبل وحده كيف سيوازن المستخدمون بين مجالات الخبرة الأكثر رقمية والأقل رقمية.

لقد أدَّت الرغبة في الوصول إلى هذا التوازن إلى نشأة حركة إبطاء التقنية (Slow Technology Movement n.d., Ascharya, 2012)، وهذه الحركة لا تناهض التقنية، بل إن فيها كثيرًا من المتخصصين في صناعة التقنية الفائقة، وهي تنادي بالتمهل والتروي عند التعامل مع الفضاءات والثقافات الرقمية، وتدرك أن الوقت الذي يُصرَف بعيدًا عن الحياة الرقمية ضروري لتحقيق حياة أثرى وأكمل.

الهيمنة، والإمبريالية الثقافية، و/ أو التنوع الرقمي

إن مدى الفكر الإنساني والتعبير عن الرأي والمشاعر المتوافر على الشبكة واسع جدًّا، لكن ذلك لا يعني أن تضاريس العالَم الرقمي مستوية ممهدة؛ إذ توجد موانع في طريق الوصول إلى مجموعة من الثقافات الرقمية والمجتمعات الافتراضية تتسم بالديموقراطية والمساواة، ومنها حشد من التباينات التي تُفهَم على خير وجه باستخدام مفهوم «الهيمنة الثقافية». والهيمنة في سياقنا هذا هي سيطرة ثقافية من دون قوة صريحة أو إكراه، وعملية تدفع فيها جماعات ذات سطوة اقتصادية وسياسية و/ أو ثقافية قيادة مَن هم أقل منهم قوة إلى اعتناق أفكارها، أو على الأقل قبولها بوصفها المنطق العام المقبول، وإن كانت هذه الأفكار تُناقِض العدل والإنصاف، أو المصالح المباشرة للجماعة الخاضعة للهيمنة. فبهذه الطريقة نصل إلى قبول ما يقع علينا من قهر، متوهمين أنه الحال الوحيد أو الطبيعي لمجريات الأمور.

من الحقائق المهمة عن صور الهيمنة أنها تأتي غالبًا مغلفة بالمتعة مثل قرص قاتل داخل قطعة حلوى لذيذة. والأداة الرئيسة للهيمنة الممتعة في العالَم المعاصر هي الثقافة الشعبية، ومنها الثقافة الإلكترونية. وباستخدام مصطلحات تقنية المعلومات والاتصالات، يمكن القول إن الهيمنة هي الاستحواذ على قوة أكبر في تكوين الثقافات الإلكترونية من جانب فئات اجتماعية معينة (البيض، الذكور، الأغنياء) بسبب استحواذهم على النصيب الأكبر من الأدوات التقنية والثقافية اللازمة للمشاركة في

الثقافات الرقمية، مع استمرار هذه الفئات في الاستحواذ على النصيب الأكبر من الموارد الاقتصادية والاجتماعية.

من المفيد هنا طرح بعض الأمثلة على الهيمنة الثقافية. لنأخذ -مثلًا- صناعة الموسيقى؛ فقد صار ممكنًا -بفضل الإنترنت- الحصول على صور من الموسيقى شديدة التنوع من مختلف أرجاء الدنيا. وبالرغم من ذلك، فحين تنظر إلى بيانات من قائمة المئة الأعلى، تجد أن مقطوعة صغيرة من عالَم الموسيقى تحظى بالانتشار بسبب مصالح اقتصادية نافذة تزيح أكثر الإنتاج الموسيقي ابتكارًا إلى الهامش. هذا مثال واضح على عمل الهيمنة؛ إذ لا يجبرك أحد على الاستماع إلى موسيقى البوب الرديئة، لأنه من الأيسر الوصول إلى موسيقى البوب الرديئة في العالَم، بسبب القوة المؤسسية المهيمنة على صناعة الموسيقى (بالرغم من أن التقنية الرقمية قد أحدثت حفرًا كبيرةً في حلبة الهيمنة الثقافية).

لنأخذ أيضًا حالة صناعة نشر المجلات. إذا ذهبت إلى أحد الأسواق الكبيرة، أو محل منشورات إخبارية، ونظرت إلى رفِّ المجلات، فإنك تجد عشرات من مجلات المرأة تعمل معظمها أساسًا على إضعاف شعور النساء بالأمان، ودفعهن إلى شراء منتجات التجميل التي يوفر المعلنون عنها أرباحًا للمجلة (هل تجعلني ملابسي أبدو أنحف بالقدر الكافي؟ هل في بشرتي بقع؟). ففي مقابل صفوف تحوي العشرات من مجلات المرأة، توجد عادة مجلة أو اثنتين -على الأكثر- تنتقد عناصر القهر الكثيرة في مجلات المرأة. لا تعمل الهيمنة هنا عن طريق الرقابة على المجلات النسوية، أو تلك التي تنشد المساواة للنساء، وإنما عن طريق إغراق النساء في بحر من المجلات النسائية الأخرى. فالمجلات المناصرة للنسوية (مثل باست (Bust)، و إم إس (MS) التي تُسهِم في تمكين النساء غير الخاضعات لمبدأ الاستهلاك يمكن أن تستخدم ساعتها دليلًا على توافر حرية التعبير التي تضمنها المجتمعات الديموقراطية.

ووسط هذه الادِّعاءات يُنسى ما لدى صناعة النشر الرأسمالية المحافظة من موارد ضخمة لا تقارن، ويُذكَر وهم امتلاك المستهلكين حرية الاختيار. هذا مثال مباشر على الهيمنة الثقافية على النساء. إن الاختيار في ظل الهيمنة الثقافية يشبه الطلب إلى شخص أن يختار ورقة لعب، أيَّ ورقة من بين ما يُقدِّمه الساحر. إذا أنعمنا النظر وجدنا أن المجموعة كلها مجموعة خداع، وأن اختيارك لم يكن حرًّا ألبتة. يعمل قدر كبير من هذه الهيمنة في دنيا الثقافات الرقمية عن طريق مواقع الشركات على الشبكة العنكبوتية؛ فمحركات البحث والبوابات التابعة لها تكاد تسيطر على المحتوى، وعلى المدى الضيق من وجهات النظر التي يتعرَّض لها معظم المستخدمين. ومرة أخرى، فلا أحد يجبرك على اتِّباع روابط ريديت (Reddit)، أو ياهو (Yahoo)، أو بايدو (Baidu) التي تُعَدُّ أكبر بوابة صينية، لكن الدليل يُوضِّح لنا أن معظم الناس يستسهلون قبول وجهة نظر البوابة التي يتبعونها على أن يكتشفوا وحدهم مدى وجهات النظر الثقافية الواسع المتوافر على الشبكة العالمية.

والهيمنة في معظمها عملية دقيقة، تعمل فيها سمات كثيرة للنت على تفضيل الصوت القوي حقًّا، وجعْل سماع غيره من الأصوات أمرًا صعبًا. لنأخذ مثلًا على ذلك محركات البحث؛ إذ يقول سيفا فايديياناثان (Siva Vaidhyanathan):

«إذا كان غوغل الطريقة السائدة للإبحار في الإنترنت، وبذلك يكون العدسة الرئيسة التي بها نخبر المحلي والعالمي، فإنه يملك قوة هائلة لوضع الأجندات، وتغيير المدركات. وإن تحيزاته (تفضيل الشعبية على الدقة، والمواقع الراسخة على الجديدة، والتصنيفات التقريبية غير الدقيقة على نماذج الحفظ الأكثر مرونة متعددة الأبعاد) في أصل لوغاريتماته تُؤثِّر في طريقتنا المتعلقة بتقييم الأشياء، والإبحار في «عوالم» الثقافة والأفكار».

يوجد بُعْد مرتبط بهذه العملية يُعرَف باسم الإمبريالية الثقافية. والإمبريالية الثقافية تأثير مهيمن على الإنتاج الثقافي (الأفلام، والتلفاز، والموسيقى، وغير ذلك)

من جانب ثقافة على غيرها من الثقافات. والثقافة الخاضعة للإمبريالية الثقافية تغرق وتُغيَّب في المنتجات الثقافية للثقافة السائدة، والنصوص الثقافية التي تأتيها من الخارج تضيع بسببها التقاليد المحلية، أو تتحوَّل تحوُّلًا يطمسها. والإمبريالية الثقافية ظاهرة تسبق كثيرًا اختراع الويب، غير أن دمج (Web 2.0) وسائط أخرى (الأفلام، والتلفاز، والإذاعة، وغير ذلك) داخلها جعلها مُسوِّقًا رئيسًا للإمبريالية الثقافية.

يُذكَر أن الثقافات الأمريكية، ومن بعدها الأوروبية، هي أكثر الثقافات المتهمة بالإمبريالية الثقافية في مواجهة بقية العالَم. فقد امتلكت هذه الأمم الثروة، والقدرة على إنتاج الثقافة الشعبية التي تفيض منتجاتها على العالَم كله. أمَّا اليابان فمتهمة بالهيمنة الثقافية على بقية دول آسيا (وأحيانًا الولايات المتحدة). بالرغم من ذلك، توجد إمبرياليات ثقافية على نطاق أصغر تظهر داخل الدول، ولا سيما بين الثقافات السائدة عرقيًّا ولغويًّا بالنسبة إلى ثقافات الأقليات، أو بين الثقافات السائدة والثقافات الفرعية المعارضة سياسيًّا. وبينما تمتلك الويب إمكانية إيجاد تدفق ثقافي أكثر توازنًا من أماكن كثيرة حول العالَم، فإن أوروبا واليابان وأمريكا الشمالية تطغى على بقية العالَم في الإنتاج الرقمي، كما يفعلون في غيرها من الوسائط، مثل: الأفلام، والتلفاز، وما إلى ذلك.

لقد عملت الويب وغيرها من أبعاد الثقافة الرقمية على إحياء الجدل الدائر حول الهيمنة الثقافية والإمبريالية الثقافية وتعزيزه؛ لأنها تمتلك إمكانية كسر هذا النسق. فالثقافة الشعبية الرقمية لها إمكانية أكبر كثيرًا من الأفلام والتلفاز؛ لأنها أكثر تفاعلية وإتاحة للإنتاج الثقافي الذاتي. ولا شكَّ في أن الإمكانية هي حقيقة قائمة تعمل على إيجاد مسارات للتبادل الثقافي -بتكلفة منخفضة نسبيًّا- بين أيِّ موقع ثقافي أو ثقافي فرعي إلى آخر. بل إن هذا يحدث حقًّا، ولو على نطاق لا يُنافِس وسائط الشركات بصورة مُؤثِّرة.

إن الوصول إلى إنتاج ثقافي ديمقراطي حقيقي لن يحدث تلقائيًّا؛ فليست هذه حتمية تقنية، وإنما يعتمد الأمر على مجموعة من القرارات السياسية والاقتصادية والثقافية. ولا ننسى أصحاب المصالح الاقتصادية والسياسية القوية الذين يُفضِّلون أن تصير الويب منصة إذاعة فحسب، لا وسيطًا تفاعليًّا؛ ليتمكنوا بوساطتها أن يدفعوا بأفكارهم ومنتجاتهم السياسية والتجارية. ستُبيِّن الفصول التالية أن لا بديل عن العمل المباشر الذي سيجعل الإمكانية الواسعة للثقافات الرقمية حقيقة واقعة، وذلك عن طريق التحليلات الناقدة للثقافة الرقمية، والنشاط الاجتماعي الاحتجاجي، والحشد السياسي المُركَّز على هذه القضية.

إن عملية جعل الثقافات الرقمية أكثر انفتاحًا وديمقراطيةً وتمثيلًا تتطلَّب عملًا شاقًّا من الجميع في كل موقع وزاوية رؤية. صحيح أن اكتساب فهم عميق لمواقع الثقافات وزوايا رؤى الآخرين هو أمر عسير، لكنه ليس مستحيلًا ألبتة؛ إذ تتطلَّب هذه العملية اكتساب درجات أكبر من الكفاءة الثقافية. فنحن نكتسب تلقائيًّا درجة من العمق في فهم الثقافة التي نولد فيها، ونُطبّع اجتماعيًّا، لكن تحقيق درجة مقاربة لهذا الفهم العميق لزوايا رؤية أخرى وثقافات أخرى هو أصعب كثيرًا، لكنه -مرة أخرى- ليس مستحيلًا. وأفضل طريقة للوصول إليه هي الجمع بين التعليم الذاتي والاندماج في مواقف ثقافية خارج ثقافتنا.

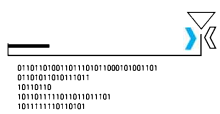
تمتاز ثقافات الأرض كلها تقريبًا بأنها في حالة تحوُّل إلى التعددية الثقافية، لكن القليل منها -إن وُجِدت- هي التي حقَّقت مساواة كبيرة بين فئاتها الديموغرافية المتعددة. ولحسن الطالع، تتيح الفضاءات الثقافية الرقمية قدرًا كبيرًا جدًّا من الموارد التي تُسهِّل مهمة اكتساب كفايات ثقافية جديدة وفهم أعمق لمواقف الآخرين. صحيح أنها لا يمكن أن تكون بديلًا عن الخبرات المباشرة داخل الثقافات الأخرى (التوازن بين الخبرات على النت وخارجها أمر ضروري)، لكنها تُكمِلها بصورة كبيرة. ولأن مستقبل كوكب الأرض ربما يعتمد على مدى تجاوزنا عوائق التواصل عن طريق

الاختلافات الاجتماعية؛ فإن الاشتراك في جهود جادَّة على النت للتعامل مع العوائق الاقتصادية والسياسية العميقة هو أمر ضروري لازم. صحيح أنه لا يمكن لشبكة النت أن تكون الأداة الوحيدة في هذه العملية، غير أنها أداة شديدة القوة يمكنها تحقيق أشياء أساسية لا يقدر عليها أيُّ وسيط آخر.

الفصل 4

هل الجميع متساوون على شبكة الإنترنت؟

رقمنة الجنس، والعِرق، والقدرة، والإعاقة



- موقع الذات الافتراضي.
- هل تُعَدُّ شبكة الإنترنت رجلاً؟ مراعاة النوع/ التمييز الجنسي في الفضاءات الإلكترونية.
- هل شبكة الإنترنت مصابة بعمى الألوان؟ مظاهر التمييز العنصري الإلكتروني.
- مَن الذي تَعُدُّهُ الفضاءات الإلكترونية سليمًا أو مُعوَّقًا؟ تسهيل الوصول إلى التقنيات، أو منع الوصول إليها.

«لا يوجد عرق، ولا جنس (نوع)، ولا سن، ولا عيوب أو نقائص، وإنما توجد فقط عقول. فهل هذه هي المدينة الفاضلة؟ لا، إنها الإنترنت».

«النشيد الوطني» (Anthem, MCI WorldCom, 1997)

تفيد بعض المزاعم بوجود تحدٍّ قوي للإنترنت يساوي في قوته هذا الرأي في إعلان «إم سي آي» (MCI) منذ عام 1997م، الذي يؤمن بأن طبيعة التساوي الاجتماعي للثقافة الرقمية ما زالت قوية. وفي الواقع، فإن هذه المزاعم ليست كلها خطأً، ولكن يتعيَّن طرحها بعناية أكبر، وطرائق محددة السياق؛ لأن شبكة الويب أيضًا تُستخدَم في تعزيز التباين وتعميقه كثيرًا.

بدايةً، نشأت مزاعم طبيعة النت غير العرقية وغير الجنسية... منذ عصر كان فيه التواصل على شبكة الإنترنت يحدث بوساطة الكلمات المكتوبة أساسًا. ولكن، حتى عندما كانت الفضاءات الرقمية كلمات فقط، لم يكن لهذه المزاعم تأثير كبير؛ لأنها قلَّلت كثيرًا من عمق التعايش الاجتماعي الذي يجب علينا -بوصفنا بشرًا- أن نمرَّ به حتمًا. وعلى هذا، فلا يمكن أن نمسح مكاننا (أو أماكننا) في العالَم بصورة سحرية بالذهاب إلى أماكن تشتمل عليها شبكة الإنترنت. وبينما توجد حريات معينة اتسعت

بسبب إخفاء الهوية وبعض السمات الأخرى للفضاءات على الإنترنت، فقد أوضح عدد لا حصر له من الدراسات أننا حتمًا نجر الوزن الثقيل لهويتنا خارج الإنترنت إلى الإنترنت. والظاهر أنه لا أحد يسأل السؤال الآتي: إذا كنَّا حقًّا في عصر ما بعد العرق وما بعد الجنس، فلماذا قد يرغب المرء في إخفاء عرقه أو جنسه؟

موقع الذات الافتراضي

لكي نفهم العوامل الاجتماعية والثقافية للتواصل عن طريق شبكة الإنترنت (وكذا إبداع التقنية، ونشرها، واستخدامها)؛ لا بُدَّ أن نفهم المتغيرات الأساسية في تكوين الهوية الاجتماعية. لقد حدَّد علماء الاجتماع هذه المتغيرات الأساسية منذ زمن طويل، وأثبت شارحو الثقافة الرقمية أنها في نسيج مستويات الثقافة الرقمية كلها. والمعتاد أن تشمل قائمة العوامل الرئيسة للتطبيع الاجتماعي/ تكوين الهوية كلًّا من: الطبقة، والجنس، والعرق/ الجنسية، والميل الجنسي، والسن، واللغة، ومستوى التعليم، والدين، والموقع الجغرافي (حضري، ضواحٍ، ريفي...). ويمكن لمحللي الثقافة الإلكترونية أن يضيفوا إلى هذه القائمة المعرفة التقنية، أو الثقافة التقنية، وهي عامل تُسهِم في تكوينه العوامل الأخرى جميعها، ولا سيما الطبقة.

وهذه العوامل مجتمعة، أو في توليفات متنوعة، هي ما يُمثِّل الموقع الذاتي للفرد. فإذا تصورت أن الهوية هي الطريقة التي ترى بها نفسك فإن الموقع الذاتي للفرد هو المكان الذي تضعك فيه بالعالَم بنى اجتماعية أكبر منك. صحيح أن بعض عناصر الموقع الذاتي للفرد قد تتغير بمرور الزمن، لكنها تظل مؤشرات جيدة للتنبؤ بالمعتقدات والأفعال. ويصح هذا أكثر عندما لا يُفكِّر الناس في مسألة تشكُّل مواقعهم، ويفترضون أنه الوضع الطبيعي لهم في العالَم. يُسهِم موقع الذات بفاعلية في تشكيل ملامح الهوية، ولا سيما في العالَم الغربي الذي يولي الفردية اهتمامًا كبيرًا، والذي يرى فيه معظم الأشخاص هوياتهم بوصفها اختيارات شخصية، لا نتاج عوامل ثقافية في المقام الأول. وبوصفي مُعَلِّمًا في جامعات أمريكا الشمالية، فإني

أُلاحِظ هذا عندما أُكلِّف الطلاب كتابة مقالات عن سير الإعلام؛ إذ إنهم يحاولون فيها جميعًا إثبات تفرُّدهم الشخصي. بالرغم من ذلك، تُظهِر المقارنة بين أعمالهم بوضوح تشابههم في الأذواق، والأساليب، والأفكار، والقيم اتساقًا مع موقع ذاتهم المتعلق بالطبقة الاجتماعية، والجنس، والعِرق، والسن، والميل الجنسي، والانتماء الإقليمي.

يتحدث الباحثون في دراسات الثقافة الإلكترونية عن موقع الذات الافتراضي (والهوية الافتراضية) في الثقافة الرقمية. ويشير هذا إلى العملية التي كانت تتضمن -عن غير قصد- إدخال الأفكار والقيم والافتراضات الثقافية للذكر المستقيم جنسيًّا (الأبيض الأمريكي الأوروبي) المنتمي إلى الطبقة الوسطى في بنية الثقافات الرقمية من حيث البنية المادية الملموسة (الهارد وير)، والبرمجيات (السوفت وير).

نشأ موقع الذات الافتراضي هذا على أيدي أول مبدعين للتقنيات الرقمية والثقافات الإلكترونية. وقد اضطلع الرجال البيض بالدور الرئيس لتطوير مساحة كبيرة من هذه الثقافة، ولم يكونوا غالبًا واعين بأنهم يُنشِئونها من زاوية رؤية محددة على العالَم. ومن الأمثلة الكلاسيكية التي ذاعت بسبب مقال كتبه سينثيا وريتشارد سيلف (Cynthia and Richard Selfe, 1994)، اختيار استعارة سطح المكتب (desktop) للإشارة إلى الواجهة الوسيطة بين المستخدمين وأجهزة الحاسوب. لقد استُعمِلت هذه الاستعارة لتقريب الفكرة إلى أذهان المستخدمين. ولكن، لماذا هذه الاستعارة تحديدًا؟ لماذا لم تُستخدَم استعارات أخرى متوافرة، مثل: طاولة الحرفي (workbench)، أو طاولة المطبخ (kitchen counter)، أو قماشة الرسم (art canvas)، أو ساحة اللعب (playground)؟ فكل واحدة منها يمكن أن تُقرِّب الفكرة أكثر إلى أذهان المستخدمين. والإجابة الواضحة هي أن الكلمة المختارة هي أقرب إلى المُصمِّمين الذين معظمهم من البيض الذكور الملتصقين بمكاتبهم.

لقد وُضِعت هذه الافتراضات غير الواعية في الأجهزة، وفي البرمجيات بمختلف مستوياتها دونما نية مبيتة للتقييد الثقافي. ومع اتساع استخدام الأجهزة الرقمية، وتكوين الثقافات الرقمية لتشمل دوائر جديدة، لم يعد ممكنًا تجاهل أوجه القصور الثقافي الموجودة في أصل الأجهزة والبرمجيات وغيرها من أبعاد العالَم الرقمي؛ إذ يوجد الكثير ممَّن لا يوافقهم موقع الذات الافتراضي، وهم في ازدياد، لكن عددهم ليس كافيًا بعدُ، ويرغبون المشاركة في الثقافات الرقمية، أو هم مشاركون فيها فعلًا. وربما ستؤدي الرغبة في توسيع السوق إلى إحداث تغيير في هذا الجانب، وليس الدافع في هذا هو الالتزام المؤسسي العميق بالتنوع الثقافي المطلوب لذاته، وإنما موقع الذات الافتراضي الذي لم يعد اليوم قائمًا على ما كان من افتراضات.

تقرُّ بعض مناطق العالَم الرقمي صراحةً بوجود مشكلات في موقع الذات الافتراضي، وتعمل جاهدةً على حلِّها. ففي نص منشور تأملي ناقد للذات على نحوٍ يثير الإعجاب يحمل عنوان «الويكيبيديا: التحيز المنهجي»، ورد ما يأتي:

«تمثيل النساء ضئيل في الويكيبيديا... والهُوَّة بين الجنسين لا تضيق بمرور الوقت. ففي المتوسط تترك المحررات الويكيبيديا قبل المحررين. وتشير البحوث إلى أن الهُوَّة بين الجنسين لها تأثير مدمر في تناول المحتويات كلها... فالمعتاد أن النساء يرين جودة الويكيبيديا على نحوٍ أقل ممَّا يراه الرجال.

إن دخول شبكة الإنترنت لازم للمشاركة في الويكيبيديا، وإن أفراد الفئات ذوي التمثيل الضئيل في الويكيبيديا ممَّن لا يتمتعون بنسبة اتصال عالية بالإنترنت إحصائيًّا؛ هم من سكان الدول النامية، والفقراء في الدول الصناعية، والمُعوَّقين، وكبار السن. وبالمثل، فإن نصيب الأقليات الديموغرافية من إمكانية الحصول على المعلومات والتعليم يقل نسبيًّا مقارنةً بالأغلبية في معظم الدول. ومن هؤلاء الأمريكيون الأفارقة واللاتينيون في الولايات المتحدة، والأمم الأولى في كندا، والسكان الأصليون في أستراليا، وأكثر الفئات فقرًا في الهند... فمعظم المشاركين في الويكيبيديا لديهم

معرفة تقنية أكثر من غيرهم... وبالرغم من المشاركات الكثيرة التي يُقدِّمها مشاركون يكتبون باللغة الإنجليزية، وهي ليست لغتهم الأم، فإن أهل الإنجليزية يهيمنون على الويكيبيديا... فهذه الدول الناطقة بالإنجليزية يتجمع معظمها في نصف الكرة الشمالي؛ ما يُعزِّز انحياز هذه الموسوعة إلى مشاركات العالَم الأول».

(كان الدخول بتاريخ 2016/10/16م) (Systemic Bias, accessed 16 October 2013).

تُعَدُّ مجتمعات الإنترنت أحد أكثر المجتمعات وضوحًا وأمانةً فيما يخص التحيز المنهجي الذي يكون في أصل موقع الذات الافتراضي، غير أن معظم خدمات الإنترنت ومجتمعاتها يمكن تحليلها من منظور مشابه. فاللغة الإنجليزية -مثلًا- من منظور موقع الذات الافتراضي، هي عنصر رئيس من عناصر التحيز الثقافي على شبكة الإنترنت بمختلف مستوياته. ففي عام 2013م، كان أكثر من نصف محتوى الويب متوافرًا فقط بالإنجليزية، بالرغم من أن متحدثي الإنجليزية الأصليين لا يُمثِّلون أكثر من 6% من سكان العالَم، وأن مَن يستخدمونها لغة ثانية لا يزيدون على 12%. ولا توجد لغة أخرى تُمثِّل أكثر من 10% من محتوى الويب، بالرغم من أن اللغة الصينية آخذة في التوسُّع السريع. يضاف إلى ذلك أن قدرًا كبيرًا من لغة البرامج المتوافرة لابتكار برمجيات جديدة قد بني على المنطق اللغوي للغة الإنجليزية؛ ما يجعل المبرمجين من غير متحدثي الإنجليزية مضطرين إلى استخدام مجموعة حروف معروفة باسم (ASCII)، وهو اختصار لعبارة «الشيفرة المعيارية الأمريكية لتبادل المعلومات» (American Standard Code for Information Interchange)، ويوحي هذا بأصلها وتحيزها الثقافي. وفي السياق نفسه، توجد ضغوط من مجموعات لغوية أخرى تتوسَّع ببطء في استخدام لغات غير الإنجليزية للمحتوى والبرمجة، ولكن الشبكة تظل مكانًا أقرب مودة لمتحدثي الإنجليزية من غيرهم.

بالرغم من عدم إكراه الناس على زيارة مواقع اللغة الإنجليزية -يوجد محتوى ضخم بلغات أخرى كثيرة، وإن قَلَّ عن المحتوى الإنجليزي- فإن المتوافر بالإنجليزية ضخم جدًّا بحيث يطغى على ما سواه. وهذه مشكلة تتعلق بالمركزية العرقية، لكنها تتعلق أيضًا بالطبقة الاجتماعية. ففي معظم مناطق العالَم، لا يتعلم الإنجليزية لغة ثانية إلَّا أبناء الطبقات الأغنى. وهذه إحدى الوسائل الكثيرة التي تُعزِّز بها بنية الشبكة التباينات الاقتصادية (Warschauer, 2003 95–99).

أُحب أن أُوضِّح هنا أن الأمر يخلو من أيِّ مؤامرة إقصائية؛ إذ لا توجد إرادة شريرة دفعت الأمور إلى أن تكون على هذا النحو، بل إنها فعل الهيمنة الثقافية، وهي نتيجة تاريخية لعمل مَن يحتلون المواقع المتميزة التي تتيح لهم الابتكار ونشر قدر كبير من الثقافة الرقمية، وهم ينتمون غالبًا إلى الطبقة الوسطى، ولا يتحدثون إلَّا الإنجليزية، وتحكمهم مجموعة معينة من الأفكار والقيم الثقافية. بالرغم من ذلك، فإن ناتج حدود موقع الذات الافتراضي الذي صُمِّم منه قدر كبير من الإنترنت وغير ذلك من مكونات الثقافة الرقمية الأخرى، وطُبِّق حقًّا، قد أتاح فضاءات رقمية بالقدر نفسه من التحيز الثقافي. والدولة التي تضطلع بالمسؤولية الكبرى عن تطور النت الأول، الولايات المتحدة (موطني)، يقال عنها -ليس من باب إقرار الحقيقة- إنها موغلة في المركزية العرقية أكثر من معظم الدول الأخرى؛ لأنها جزئيًا ونظرًا لكونها القوة العظمى الوحيدة في العالَم (مؤقتًا)، تميل إلى إعداد مواطنين لا يأبهون بشغل أنفسهم ببقية العالَم (أو تعلُّم لغات أخرى). ولمَّا دخلت هذه العقلية في عملية صناعة الإنترنت جاءت النتائج محدودة وضيقة كما هو متوقع.

بالرغم من ذلك، فإن إمكانية تغيير الإعدادات النمطية لمعظم البرامج يعني إمكانية تجاوز الهوية الافتراضية الموضوعة في نواحٍ كثيرة من الثقافة الرقمية؛ ما يفتح فضاءات رقمية على مصراعيها أمام مواقع ذاتية أخرى. بدأ هذا العمل منذ سنوات عدَّة. ولكن – مثلما تظل الإعدادات الافتراضية غالبًا خافية عن أغلب

مستخدمي الحاسوب، فلا تتغير– فإن الهويات الافتراضية لا بُدَّ أن تتغير عمدًا؛ لذا تُركِّز جُلُّ جهود دراسات الثقافة الرقمية على اكتشاف الأماكن التي تهيمن عليها الهوية الافتراضية، واقتراح سبل لفتح هذه الفضاءات بطرائق تسمح بوجود مدى واسع من مواقع الذات.

من الواضح أن أنجع السبل للتغلب على هذه التحيزات الثقافية هي إدخال قدر أكبر من التنوع النوعي (بين الجنسين) والطبقي والعرقي في التصميم وتنفيذ الأجهزة والعمليات الرقمية، وإدخال تنوع سكاني أكبر في عملية ابتكار الثقافات الرقمية الدائبة. فما زال البيض والذكور يسيطرون على صناعة الاتصالات الإلكترونية، وقد مثَّلت النساء في الولايات المتحدة أقل من 20% من قوة العمل في مجال تقنية الاتصالات والمعلومات عام 2013م. والمُلاحَظ أن هذه الأرقام تنخفض سريعًا عندما نتحدث عن دوائر الوظائف العليا في هذا المجال؛ إذ تقل نسبة المشروعات الناشئة في وادي السيليكون التي تقودها نساء عن 8%، وفي منطقة يُمثِّل فيها اللاتينيون ربع عدد السكان، فإنهم يشغلون أقل من 5% من الوظائف في الشركات التقنية بالوادي. يضاف إلى ذلك أن تمثيل الأعراق غير البيضاء ضئيل جدًّا. والحال نفسه ينطبق على أوروبا، بل إن الهُوَّة بين النوعين في اليابان أكبر. وممَّا يُقيِّد التقدم في هذا المضمار أنه حتى لو رأت الشركات أن من مصلحتها توظيف عمالة أكثر تنوعًا، فإن التميُّز التاريخي والمالي في العالَم خارج شبكة الإنترنت يحول دون وجود أعداد كافية من أبناء الفئات المهمشة الذين يستطيعون بلوغ هذه الوظائف، ناهيك عن عجزهم عن تدبير المال المطلوب للإعداد التعليمي اللازم لها (WISAT n.d).

أمَّا الوسيلة التالية في التأثير فهي إثراء الكفاءات الثقافية للأفراد الذين ينتمون إلى مواقع الذات الافتراضية باستخدام أنواع مختلفة من التدريب، ولكن قدرًا كبيرًا من هذا التدريب كان يتصف دائمًا بالسطحية، ولو أن الشركات بدأت تدرك تدريجيًّا أن غياب التنوع في الكفاءات الثقافية يعني العجز عن توسيع أسواقها، وأنه لا شيء

يدفع الشركات مثل نمو الأسواق. إن هاتين العمليتين قد بدأتا حقًّا، لكن المُؤكَّد أن الطريق سيطول حتى تبلغ الثقافات الرقمية حدًّا يعكس التنوع الثقافي في العالَم.

هل تُعَدُّ شبكة الإنترنت رجلًا؟ جندرة الفضاءات الإلكترونية

توجد مجموعة من الطرائق المختلفة للتفكير في الثقافات الرقمية والفضاءات الإلكترونية بوصفها متحيزة جنسيًّا، وتفضيلها المساواة أو عدمها في علاقاتها بالجنسين. وسنعرض بإيجاز خمسًا من هذه الطرائق:

1. عدم التوازن بين الجنسين في قوة العمل في تقنية المعلومات والاتصالات.
2. التمييز الجندري في تصميم الأجهزة والفضاءات والتطبيقات لتقنية المعلومات والاتصالات.
3. صور الإزعاج بسبب الجنس والتمييز في بيئات الإنترنت.
4. تمثيل الجندر–النوع الاجتماعي– في وسائط الإنترنت والألعاب الرقمية.
5. استخدام الفضاءات الإلكترونية والأجهزة الرقمية في تحقيق العدل بين الجنسين.

لا يقتصر الحديث عن الجنس في الفضاءات الإلكترونية على هذه الطرائق الخمس، لكنني أعتقد أنها قد توحي بالبنى التي يمكن أن تُسهِم في معظم مظاهر التمييز الجندري أيضًا. وسنتناول بعض أبعاد الجنس الأخرى على شبكة الإنترنت في فصول أخرى من هذا الكتاب، ومن بينها البورنوغرافيا (الإباحية)، والتجارة غير المشروعة في النساء (الرقيق الأبيض) في الفصل الخامس، والمزيد عن الجندر في الألعاب الرقمية في الفصل السابع.

من المهم أساسًا إدراك أن الواقع خارج الإنترنت يُمثِّل تمثيلًا عميقًا العلاقات الجندرية في الفضاءات الإلكترونية، شأنه في ذلك شأن مختلف المظاهر الأخرى للحياة على الإنترنت. فالنساء في أمريكا الشمالية -مثلًا- لا يزلن يحصلن على متوسط دخل يبلغ نحو 75% أقل من دخل الرجال، وتضع القضايا المقترنة بقروض البنوك والائتمان، والثروات الموروثة التي تُميِّز الذكور، وغيرها من العوامل الاقتصادية، النساء في موقع الخاسر في معظم الدول المُتقدِّمة. والموقف متساوٍ في معظم الأحيان، أو أشد تحيزًا في العالَم النامي. إن هذه الأحوال الدنيوية، إلى جانب صور المحظورات الثقافية المتواصل (دينيًّا، وعلمانيًّا) التي تُعوِّق قوة النساء في المجال العام أو تُقلِّل منها؛ تُمثِّل جميعًا إمكانات الحياة على الإنترنت أيضًا. صحيح أن الحركات النسوية في مختلف أنحاء العالَم قد حسَّنت الأحوال كثيرًا خلال العقود القليلة الماضية، بيد أن العدل الكامل لا يزال بعيدًا. والثابت أن الوصول إلى معلومات الإنترنت والتفاعل معها يثبت في معظم الأحيان أنه أمر مهم جدًّا للمرأة في العالَم أجمع، وأن النساء والرجال يستمرون في العمل على سدِّ فجوة النوع (الجندر) في الفضاءات الإلكترونية.

لقد لاحظنا حقًّا وجود عدم توازن شديد في تركيبة القوى العاملة في تقنية المعلومات والاتصالات، فلا يشغل المناصب العليا من النساء البارزات سوى عدد محدود لا يُذكَر، وعددهن قليل نسبيًّا في مستويات الإدارة الوسطى ما عدا وظائف تصميم الجرافيك، وأعمال السكرتارية التي توصف بأعمال الياقات الوردية. أمَّا معظم النساء فيعملن في أدنى المستويات الوظيفية، وأقلها أجرًا، وأشدها خطرًا، وهي أعمال التجميع والتفكيك. وفي ظل مظاهر عدم التوازن هذه بين عدد المسجلين والمسجلات في المدارس التقنية والهندسية في العالَم كله (لا تتجاوز نسبتهم 10% في معظم الدول)، فإن تغيير هذا الموقف سيكون بطيئًا في أحسن الأحوال. وهذا يفاقم المشكلة لأن عددًا من صور التمييز الأخرى بين النوعين يمكن أن تغيب إذا زاد حضور النساء في مستويات صناعة القرار داخل العمل في تقنية المعلومات

والاتصالات. وهذا الموقف نفسه يُفضي إلى أشياء أخرى، مثل قِلَّة مشاركة النساء في أماكن معينة من مناطق إنتاج المعرفة على شبكة الإنترنت (يشير إلى ذلك الرقم المذكور آنفًا، وهو أن نصيب مشاركات النساء لا يتجاوز 15 % في الويكيبيديا).

يرى بعض الدارسين أن أشد الأشياء إحباطًا في الوسائط الرقمية، مثل صفحات الويب، هي تمثيلات النساء والرجال. فقد تسبَّبت الوسائط الرقمية في ارتداد تمثيلات الجنسين عقودًا إلى الخلف. وبالرغم من جهود النشطاء الإعلاميين وجماعات المراقبة لتحسين تمثيل النوع في الوسائط التقليدية (مثل: التلفاز، والأفلام، وغيرهما)، فإنه توجد أشياء كثيرة جدًّا يجب أن تتحسَّن. فقد لجأت الوسائط الجديدة إلى الصور النمطية والتمثيلات التي كان ينبغي أن تُلقى في مزبلة التاريخ. ويُعزى هذا إلى عوامل عدَّة، بعضها تقني، وبعضها الآخر ثقافي. فإن طبيعة الوسائط الجديدة الافتراضية غير الحقيقية تسمح بمرونة في التمثيل قد تنزلق إلى المبالغة التي يقوم عليها التنميط (مثل: العضلات البارزة للرجال، والنهود البارزة للنساء). فمن السهل جدًّا أن تجد ألعابًا إلكترونيةً فيها إناث إلكترونيات يستحيل وجود صفاتهن التشريحية، أو مواقع على الشبكة تُحقِّر النساء بكل صورة ممكنة. ولاختبار صدق هذا الافتراض، اكتب عبارة «نساء آسيويات» على غوغل أو ياهو. إذا كنت محظوظًا، أو كنت من الباحثين المخضرمين في الديموغرافيا الآسيوية، فإنك ستجد معلومات يسودها الطابع الأكاديمي غالبًا، مثلما حدث معي وأنا أُنهي هذه التجربة بعد كتابة العبارة؛ فإن أكثر من نصف الصفحة الأولى من نتائج البحث كانت مواقع تعرض الصورة النمطية للآسيويات أو تستغلهن. فالقضية هنا ثقافية وتقنية؛ إذ يستطيع كل فرد تقريبًا يمتلك مهارة تقنية متوسطة أن يُحمِّل محتوى على شبكة الإنترنت، وهذا يعني أن الانحياز الجنسي الموغل في العالَم الحقيقي وجد منفذًا إعلاميًّا لم يكن متاحًا له من قبلُ. وبينما يضم إنتاج الأفلام والتلفاز مجتمعًا صغيرًا نسبيًّا يمكن أن يخاطبه نقَّاد التنميط الجنسي (أو العنصري) فإن مجتمع منتجي شبكة الإنترنت متسع بصورة لا نهائية، ومن الصعب جدًّا الوصول إليه.

أمَّا المسائل الخاصة بقضايا النوع خارج شبكة النت (مثل: التحرش الجنسي، وملاحقة النساء، والعنف ضدهن، وتجارة الجنس) فقد انتقلت إلى التقنية والثقافة الرقمية، وتأثَّرت بها. ومرة أخرى، يُذكِّرنا هذا بأن «العوالم» الافتراضية المزعومة، و«العوالم» الحقيقية لم ينفصلا فعلًا قطُّ. ولا شكَّ في أن إخفاء الهوية على الفضاءات الإلكترونية قد أطلق مستويات من خطاب التمييز بين الجنسين، والتحرش الجنسي، والملاحقة الجنسية الإلكترونية، وغير ذلك من المشكلات. والحقيقة أن «البلطجة» الإلكترونية ليست مرتبطة كلها بمسألة النوع؛ فإن نسبة مئوية مرتفعة منها مُوجَّهة إلى الفتيات أو الفتيان الذين لا تتوافر فيهم صفات الذكورة بالقدر المطلوب. وفي هذا يقول بعض الخبراء أن التحرش بالأطفال دون سن الثامنة عشر يجب أن يُصنَّف تحت بند «البلطجة الإلكترونية»، وأن التحرش المُوجَّه إلى مَن تجاوزوا سن الثامنة عشر يجب أن يُصنَّف تحت بند «الملاحقة الإلكترونية»، لكني أرى أن هذا التقسيم عشوائي، وأنه لا يُميِّز تمييزًا دقيقًا بين صور التحرش المختلفة.

لقد انتشر التحرش الجنسي الإلكتروني انتشارًا واسعًا على شبكة الإنترنت؛ ففي الولايات المتحدة وحدها يُقدَّر عدد حالات التحرش الجنسي الإلكتروني بنحو (850) ألف حالة سنويًّا، وتنتشر أنساق مشابهة لذلك في دول عدَّة من مختلف أنحاء العالَم (cyber Sexual Harassment Statistics n.d). وقد أظهرت نتائج إحدى الدراسات أن نحو 80% من ممارسي الألعاب الإلكترونية (إناثًا، وذكورًا) يعتقدون أن التمييز الجنسي سائد في مجتمعات اللعب على شبكة الإنترنت، وأنه يتوافر الدليل الإحصائي الذي يُؤكِّد صحة معتقداتهم. فاللاعبات –مثلًا– يتلقين ثلاثة أمثال ما يتلقاه الذكور من الكلام البذيء (بغض النظر عن مستوى المهارة) الذي يصاغ أغلبه بلغة جنسية. وبالمثل، تنتشر التعليقات الجنسية في حوارات (دردشة) اللعب، ويتسبَّب إخفاء الهوية في إطلاق عاصفة من التعليقات المعادية للمرأة. فقد أظهرت الإحصائيات أن 65% من النساء تعرَّضن للتحرش مقارنةً بنحو 15% من الرجال (15% من الرجال كانوا يتعرَّضون للتحرش اللفظي بتلقي عبارات تصفهم من باب الإهانة بصفات أنثوية أو

مثلية، مثل: ساقطة، أو شاذ...) (Dill, Brown and Collins 2008; Matthew 2012; Melendez 2012; Yao, Mahood and Linz 2009). وبينما يقول اللاعبون إن السباب مصدره عدم كفاءة اللاعبات فإن الإحصاءات تشير إلى وجود المستوى نفسه من عبارات التحرش، حتى في أعلى مستويات المهارة لدى اللاعبات.

والشهادة الآتية لإحدى اللاعبات تُمثِّل حالة نمطية لكثير من اللاعبات:

«صديقي لاعب مدمن [للعبة «الحرب الحديثة» (Modern warfare)]، وقد أقنعني ذات ليلة [باللعب]. وما إن علم الفريق المنافس أنني امرأة، حتى تصرفوا كأنهم أفراد عصابة افتراضية؛ إذ أخذوا يدفعون الصورة التي تُمثِّلني في اللعبة نحو جدران ومبانٍ فيها، ويتزاحمون حولي مع توجيه أقذع ما سمعت في حياتي من ألفاظ. وقد أصابني هذا بالذعر، بالرغم من أنه يحدث في واقع افتراضي، لا في الحياة الحقيقية. ولا يسعني الآن إلَّا أن أتخيل ما يعانيه غير البيض وأهل الثقافات الأخرى لمجرد الاشتراك في لعبة فيديو، وما يشعرون به من خوف لمجرد فتح أفواههم بالكلام؛ إنه شيء لا يُصدَّق» (The Road Less Taken n.d).

في هذه الحالة، تمكَّن اللاعبون من التعرُّف إلى المرأة عن طريق صوتها، وينبهنا هذا على أن الكشف الصوتي للنساء (وغير البيض الذين يتحدثون بلكنات تكشف أعراقهم) الذي يُمثِّل ظاهرة معروفة بالتصنيف الصوتي، يحلُّ غالبًا محلَّ إخفاء الهوية في كتابة النصوص في فضاءات الوسائط المتعددة على شبكة الإنترنت.

وبالمقابل، فقد وجدت هذه السمعة السيئة للاعبين الذكور مَن يسعى إلى تحسينها من الرجال، مثل سام كيلرمان (Sam Killerman) الذي أسَّس موقع «لاعبون مناهضون للتعصب» (Gamers Against Bigotry) الذي لا يناهض التمييز الجنسي وكره المثليين فحسب، بل يناهض التمييز العنصري والعرقي والديني في الألعاب. أمَّا موقع «بدينة، وقبيحة، أو عاهرة» (Fat, Ugly or Slutty) فيتخذ مدخلًا مختلفًا في

هذه القضية؛ إذ يجمع المواقع، وينشر تعليقات التمييز الجنسي وغيرها من التعليقات المهينة التي يلقيها اللاعبون، بهدف السخرية من أصحاب هذه التعليقات، وإشعارهم بالإحراج؛ ما يعني أن هذا الإجراء هو نقيض الرقابة (يظهر هذا عن طريق الاختيار بين إسكات السبابين، أو الإبلاغ عنهم)، ثم أضاف ميزة نشر ما يُستبعَد غالبًا بوصفه سلوكًا لا ضرر منه، أو سلوكًا مغاليًا (Fat, Ugly or Slutty n.d.). وبينما يُقدِّم عالَم الألعاب أمثلة بارزة بلا شك، يمكننا أن نجد أنواعًا مشابهة من التحرش التمييزي في فضاءات كثيرة جدًّا على الشبكة، بل على أيِّ موقع يسمح بالتعليقات.

تُمثِّل الملاحقة الإلكترونية مستوى أعمق من التحرش؛ لأنه لا ينتهي دائمًا عند حدود الفضاءات الإلكترونية. صحيح أن بعض الرجال أو الفتيان يعانون التحرش، لكن الغالبية العظمى من ضحاياه فتيات ونساء. وفي هذا السياق، تُستخدَم الملاحقة الإلكترونية في تتبُّع النساء حتى بيوتهن؛ ما يُفضي غالبًا إلى اعتداءات جنسية. وبالرغم من أن شبكة الإنترنت تُوفِّر خطوط استغاثة، وفضاءات آمنة للنساء اللاتي يواجهن العنف، فإن مرتكبي العنف المنزلي آخذون في استعمال تقنيات المعلومات والاتصالات (مثل: معدات التجسس، وبرامج كشف كلمات السر لدخول شبكة الإنترنت) لتتبُّع سلوك شريكات الحياة. وتُستخدَم الإعلانات الزائفة أيضًا بهدف تعريض شريكات الحياة للخطر كما في حالة جيبيدايه ستايب (Jebediah Stipe) الذي وضع إعلانًا زائفًا في كريغليست (Craiglist) أفضى إلى اغتصاب صديقته السابقة، فحُكِم عليه بالسجن (60) عامًا، أو مدى الحياة. وهذا نص الإعلان: «مطلوب رجل عدواني لا يهتم بالنساء أو يحترمهن. إذا كنت مهتمًّا اتصل بسارة» (Winfrey, 2010). وقد أَعَدَّ ستايب عدَّة «مواعيد اغتصاب» لسارة من (161) رجلًا ردوا على الإعلان (Winfrey 2010). والحقيقة أن الملاحقة الإلكترونية لا تقل خطرًا عن الملاحقة خارج النت، بل إن إحدى الدراسات توصَّلت إلى أن نساء كثيرات يجدنها أشد ألمًا من الملاحقة خارج شبكة النت (Gutierrrzz, 2013).

إن حالة ستايب هي مجرد نموذج ذائع لظروف وأحوال خاصة، لكن مشكلة العنف المُوجَّه إلى النساء ضخمة ومنتشرة في العالَم كله. وقد استُخدِمت الأدوات الإلكترونية في ارتكاب جرائم العنف المنزلي، وفي مقاومته. فإذا كان هذا العنف يُؤثِّر في مختلف الثقافات والجماعات العرقية والطبقات في العالَم، فإن الأحرى بالفتيات والنساء أن يُتْقِنَّ التعامل مع التقنية؛ فهذا أمر مهم جدًّا لهن.

لقد أدَّى هذا النوع من العنف إلى نشوء شبكة ضخمة من المنظمات على الإنترنت تسعى إلى إيجاد حلول لهذه المشكلة العالمية (Fascendini and Fialova; Kee 2005; Southworth, 2005). يُمثِّل الموقع الإلكتروني لمشروع «اتحدوا لإنهاء العنف المُوجَّه إلى المرأة» التابع للأمم المتحدة (End Violence Against Women) إحدى أهم جهات تجميع هذه الجهود الفاعلة. وتستهدف بعض هذه الحملات الثقافة الرقمية نفسها تحديدًا. فمثلًا، أُنشِئت حملة ناجحة مناهضة لفيسبوك تنادي برفض الإعلانات التي فيها إشارة إلى تحقير النساء، ولا سيما صور العنف المنزلي، وخيالات الاغتصاب (Kleinman, 2013).

إن الاتجار هو أشد صور التمييز الجنسي الواضحة إثارةً للاهتمام. والتمييز الجنسي، من بين مجموعة من أقل الأساليب إثارة، هو ما تعانيه ملايين النساء يوميًّا، في مختلف أنحاء العالَم. ويُستخدَم العالَم الرقمي في إظهار ذلك الموضوع الشائك ومواجهته. وفيما يأتي وصف لمهمة واحدة من هذه الجهود:

«يهدف مشروع التمييز الجنسي اليومي إلى تسخير قوة التواصل الاجتماعي لرفع الوعي بالطرائق التي يُؤثِّر بها التمييز الجنسي في النساء بصورة يومية، ويجمع تقارير عن الممارسات اليومية للتحرش الجنسي، والتمييز الجنسي في الوظائف، وغير ذلك من صور التمييز الجنسي الأخرى التي تتعرَّض لها النساء من مختلف أنحاء العالَم عن طريق البريد الإلكتروني وتويتر» (Everyday Sexism Project n.d.).

في عامه الأول، تلقَّى المشروع أكثر من (30) ألف تقرير عن حوادث منفصلة (Gardiner, 2013). وقد اشتملت الاستجابات أيضًا على صور إباحية (بورنوغرافي)، وتهديدات بالاغتصاب، وتهديدات بالقتل، مُوجَّهةً إلى مضيف الموقع. ومن أهداف المشروعات الأخرى كهذا التحرش الجنسي في الشارع تحديدًا. فحركة «هولاباك!» (Hollaback!) –مثلًا– تشجع النساء أن «يفضحن» المتحرشين جنسيًّا في الشارع، ويُعْلِمن الأخريات بأماكن التحرش. يمارس هذا الموقع نشاطه في (64) مدينة من (22) دولة، ويستخدم إمكانات تحديد المواقع التي تُوفِّرها الوسائط الرقمية في تحديد أماكن المتحرشين. وفيما يأتي بيان رسالته:

«الترهيب هو الدافع الحقيقي لتحرش الشوارع؛ أي إفزاع ضحية التحرش أو إزعاجها. وهذا يُشعِر المتحرش بالقوة. ولكن، ماذا لو وُجِدت طريقة بسيطة لنزع هذه القوة عن طريق فضحها؟ الآن تستطيعين عمل ذلك باستخدام هاتفك الذكي، وذلك بتوثيق وقائع التحرش في الشوارع، ورسم خريطة لها، ونشرها» (Hollaback! n.d.).

بعد الأمثلة التي ذكرتها، والتي يستخدم فيها دعاة المساواة بين الجنسين التقنية للتعامل مع كل واحدة من هذه القضايا الأساسية، أود أن أُنهي هذا الجزء بمناقشة موجزة لصورة مختلفة من صور النشاط الداعي إلى المساواة بين الجنسين (وهو ذو صلة بموضوعنا)، وهي العمل على تحدي هويات النوع نفسها. يقول الكثيرون إن الثقافات الرقمية، بالرغم من أصولها التمييزية الصريحة، تملك إمكانات عظيمة لهز الأفكار المتعلقة بالنوع. وفي قلب هذه المساعي نجد جهود تحقيق الإنصاف النسبي للنساء بوصفهن مشاركات في مختلف صور الثقافة الرقمية. فبينما يظل العالَم الرقمي غالبًا هو «عالَم الرجل» تظهر تطورات كبرى تتعلق بحجم اشتراك النساء ونوعيتهن لابتكار الفضاءات الإلكترونية واستخدامها؛ ما يُمثِّل تحديًا للوضع الراهن. فقد حقَّقت النساء والفتيات –مثلًا– قدرًا من المساواة مع الرجال والفتيان من حيث إجمالي عدد المشاركين في الألعاب الرقمية، بالرغم من عدم التوازن بين

الجنسين في بعض أنواع الألعاب؛ إذ توصف بعضها بأنها ذكورية (مثل: السباقات، وألعاب الحرب)، وتوصف أخرى ضمنًا بأنها أنثوية (تُعبَّأ عادةً في عبوات باللون الوردي).

من العناصر الرئيسة في سياق جهود مكافحة التمييز بين الجنسين، ظهور الحركات النسوية الإلكترونية. وقد سُكَّ هذا المصطلح في التسعينيات، وهو يشير إلى مجموعة دعوات للنساء إلى إتقان التقنية واستخدامها في خدمة قضية المساواة بين الجنسين والتحرر الشخصي؛ إذ تحث الحركات النسوية الإلكترونية بمختلف أنواعها النساء على إبراز وجودهن في صور الفضاء الرقمي كلها، واستخدام الفضاءات الرقمية في الدعوة إلى قدر أكبر من المساواة الاقتصادية والسياسية والاجتماعية والثقافية بين الجنسين. وتقرُّ كثير من نسويات الفضاء الإلكترونية بأنهن استلهمن مقولات المُنظِّرة الثقافية النسوية دونا هراواي (Donna Haraway) اللامعة في مقالها «مانيفيستو الكائنات الإلكترونية» [بيان تأسيسي]، وتحديدًا قولها: «إن إزالة الحاجز بين الآلة والبشر يمكن أن يُستخدَم في تقويض الادِّعاءات الظالمة القديمة بأن عدم المساواة بين الجنسين هو شيء بيولوجي طبيعي». تقول هراواي: «إن التفاعل بين الإنسان والحاسوب في فجر العصر الرقمي يمكن أن يتحدى الافتراضات المتعلقة بالهويات والأدوار الأنثوية والذكورية التي جرى تطبيعها»، وقد دعت إلى اتخاذ الكائن الإلكتروني رمزًا لهذا العمل الذي يتجاوز الحدود. وأضافت قائلةً: «إن الرجال في الثقافات الذكورية الأبوية ارتبطوا دائمًا بالعقل، في حين ارتبطت النساء بالجسد، ولكن الكائن الإلكتروني (كائن نصفه إنسان، ونصفه الآخر آلة إلكترونية) قد يهدم مفهوم الجسد الطبيعي، فيُستعمَل لتحدي الافتراض بوجود أدوار طبيعية يتعيَّن أن يتوافق معها النساء والرجال».

لقد قدَّمت هراواي تحليلًا دقيقًا للإمكانات الإيجابية لهويات الكائن الإلكتروني في سعيها إلى تحرير النساء من صور التحيز الجنسي التاريخي، مُبرِزةً الكثير من

المخاطر الرقمية التي تواجهها النساء، ولا سيمافي نصف الكرة الجنوبي، اللاتي يقمن -مثلما ذكرنا سابقًا- بأشق الأعمال في تركيب المنتجات الرقمية. فكان دمجهن في عالم الكلمة المطبوعة إلكترونيًّا في الدوائر الكهربائية الرأسمالية أحد الأمثلة على مثالب الكائن الإلكتروني المتعددة. وقد ذكَّرت هـراواي القُرَّاء بأن الكائنات الإلكترونية كانت أصلًا «أبناء غير شرعيين» من زواج بين العلوم العسكرية واستغلال الشركات، وأن نماذج الكائنات الإلكترونية الأساسية في الثقافة الشعبية هي آلات قتل لا عقل لها مثل تلك التي في سلسلة أفلام «المدمر» (The Terminator) (مع ملاحظة أن البطلة سارة كونر (Sarah Conner) الأنثى العنيفة هي عدو المدمر). غير أن بعض النسويات الإلكترونيات بالغن في عرض الجانب الإيجابي من استعارة الكائن الإلكتروني من دون اهتمام مساوٍ بالطرائق التي تستخدمها الثقافات الإلكترونية في الحفاظ على بعض جوانب التمييز الجنسي وتعميقها. لذلك، يجب أن نتحدث عن صور متعددة للنسوية الإلكترونية؛ إقرارًا بوجود خيوط مختلفة في هذا المسعى تختلف في درجة التعقيد والفاعلية عند استخدامها للفضاءات الإلكترونية في تعزيز قضية المساواة بين الجنسين. تقول زو صوفيا (Zoe Sofia) -مثلًا- إن الفضاء الإلكتروني غالبًا ما يرمز إليه بأنه أنثى عن طريق استخدام مصطلحات، مثل «المصفوفة» (matrix)، (مشتقة من الكلمة اللاتينية التي تعني الأم) التي «تخترقها» في النهاية وحوش وكائنات السايبورغ المتحولة التي من الواضح أنها تتعرض للتهديد من كائنات إلكترونية ذكورية عنيفة تخترقها، وتُهدِّدها وحوش، قوة النساء التي تشمل القدرة على تكاثر النوع. وتضيف إن افتتان كثير من العلماء الذكور وكتب القصص العلمي بالكائنات التي تستنسخ نفسها، فيما يبدو أشبه بحالة «غيرة من الرحم»[1]، هو محاولة

(1) womb envy حالة مقابلة لمفهوم غيرة المرأة من وجود عضو ذكري لدى الرجال، والمقصود هنا غيرة الرجل من وجود رحم لدى النساء. المترجمة

لاستعمار واحدة من الوظائف الاجتماعية القليلة المخصصة حصريًّا للنساء، وهي وظيفة التكاثر الإنساني؛ أي الولادة (Sofia, 1984).

يوجد المئات من المواقع الإلكترونية التي تعنى بمسألة المساواة بين الجنسين، بدءًا بالمُدوَّنات، وانتهاءً بمواقع المنظمات غير الحكومية، والمواقع الحكومية الرسمية، ومواقع المؤسسات التعليمية، وجماعات الحراك الاجتماعي؛ سواء كانت هذه المواقع تُوافِق تعريف مصطلح «النسوية الإلكترونية» أم لا. فكلها تستخدم شبكة الويب وغيرها من فضاءات الثقافة الرقمية الأخرى في مكافحة العنف المنزلي، وتجارة الجنس، والتمييز داخل قوة العمل، وغير ذلك من قضايا التمييز بين الجنسين الكثيرة، فضلًا عن السعي إلى تحقيق المساواة الاقتصادية والثقافية للنساء كافةً. أمَّا الحركة النسوية فهي مجموعة شديدة التنوع من الأفكار. وخيوط الحركات النسوية كلها مُمثَّلة في مواقع كثيرة على شبكة الويب، بما في ذلك المواقع التي تستهدف فئات، أو طبقات، أو جنسيات، أو جماعات عرقية، أو توجهات جنسية معينة. توجد أيضًا مواقع لكل تجمُّع يخطر على البال، من راقصات الباليه النسويات إلى سائقات الشاحنات النسويات، ومن صانعات اللحف النسويات إلى مغنيات الراب النسويات، ومن اللاعبات النسويات إلى السياسيات النسويات، ومن الأناركيات[2] النسويات إلى صاحبات الأعمال النسويات.

في الوقت الذي يظل فيه موقع الذات الافتراضي على شبكة الويب ومنصات الألعاب ومعظم الفضاءات الرقمية الأخرى متحيزًا للذكور البيض (كما هو الحال في العالَم خارج شبكة الإنترنت)، فإن النساء يقمن بغزوات كبرى لمختلف صور الفضاء الإلكتروني. ومن العلامات مختلطة الدلالة في هذا الأمر ما ورد في الفصل الأول

(2) الأناركية : هي الاعتقاد بعدم وجود ضرورة للحكومات أو القوانين. والأناركي: هو الشخص الذي يتمرد على الحكومات أو القوانين، ولو سلبًا. المترجمة

بوصفه استثناسًا للتقنية. والحقيقة أن الفضاءات المنزلية كانت دائمًا في العالَم الغربي الحديث، وأن الكثير من دول العالَم الأخرى تعرف تقليديًّا أنها فضاءات نسوية تقابلها الفضاءات العامة بوصفها أقرب إلى الذكور. وعلى هذا، فإن تزايد مركزية دور الفضاءات المنزلية وعمليات الاستئناس بوصفها مواقع للثقافة الرقمية نزعت قدرًا من التباهي الذكوري برعاة البقر الذين كانوا منتشرين على شاشات الحاسوب في الثقافات الإلكترونية الأولى. غير أن هذه الخطابات والعمليات لن تثبت أنها مُحرِّرة للنساء والفتيات بحقٍّ حتى يتحقَّق التساوي الكامل بين الجنسين في الفضاء المنزلي والفضاء العام، وقبل أن تحدث المساواة الكاملة في السلطة في مختلف المجالات الخاصة والعامة، وهو حال نرى جميعًا أنه ما زال بعيد المنال.

هل شبكة الإنترنت مصابة بعمى الألوان؟ مظاهر التمييز العنصري الإلكتروني

رافقت نشأة الإنترنت الشعبي ظهور مطالبات المحافظين بإنهاء العنصرية، ومناداتهم أننا دخلنا حقبة تاريخية «بعد عنصرية»، أو «عدم التمييز على أساس اللون». وقد ظهرت على شبكة الإنترنت مجموعة متنوعة من الرسوم المتحركة في صحيفة نيو يوركر (New Yorker) المشهورة لكلب على الإنترنت يجلس من جديد أمام شاشة الحاسوب وهو يضغط على لوحة المفاتيح. كانت الرسوم تُمثِّل شخصًا يعتمر قبعة مخروطية الشكل، ويرتدي ثوبًا سابغًا يُقصَد به بوضوح تمثيل عضو في جماعة كوك لوكس كلان (Ku Klux Klan) الأمريكية الشائنة التي تؤيد تسيُّد البيض. وقد كُتِب فوق الصورة في هذه النسخة: «على الإنترنت لا أحد يعرف أنك عنصري». وبصورة أقوى من الكرتون الأصلي، يبرز هذا الكرتون، ويتحدى الزعم بأن الفرص على شبكة الإنترنت توجد للتواصل بعيدًا عن الأدوار والهويات المحددة اجتماعيًّا عن طريق التهرب من الهويات الحقيقية، أو إخفائها بصورة كاملة، أو العرض المستمر لوضع اجتماعي مغاير لوضع المرء.

اختُرِع مفهوم «العرق» جنبًا إلى جنب مع ممارسة التمييز العنصري. وبصورة أكثر تحديدًا، اختُرِع هذا المفهوم لتبرير التمييز العنصري. وقد ألحقت بعض القوى الاجتماعية ضررًا العالَم في الأعوام الخمسمئة الأخيرة أكثر من التمييز العنصري (وشبيهه التعصب العرقي). صحيح أن الوسائط الجديدة هي جديدة في نواحٍ عدَّة، غير أنها كانت كثيرًا جدًّا تتبع أنماطًا قديمةً عند تعاملها مع قضايا العنصر والعرق. وعلى هذا، فقد عزَّزت الوسائط الجديدة التمييز العنصري القديم على اختلاف صوره، وابتكرت أشكالًا أخرى من التمييز العنصري الافتراضي، ولكنها - لحسن الطالع- قدَّمت أيضًا طرائق جديدة لمحاربة هذه القوى.

عمل العلم -مئات السنين- على الاضطلاع بدور مهم في دعم تفوُّق البيض؛ إذ إن زعْم التمييز العنصري العلمي بصوره المختلفة أنه يُقدِّم دليلًا إمبريقيًّا (بالتجربة) على التفوق الطبيعي البيولوجي للجنس القوقازي قد استمر حتى أواخر القرن العشرين (Duster, 2006; Gould, 1981; Kuhl, 1994). ولكن في ذلك الوقت تقريبًا، ومع نشأة الإنترنت الشعبي، بدأ الصحفيون وعلماء العلوم الاجتماعية، ونشطاء الحركات الاجتماعية ينشرون خبرًا مفاده أن العلماء يستنكرون بصفة عامة فكرة «العنصر». فقد أظهر علماء الأحياء أن العنصر لا معنى له في التصنيف الوراثي (المتعلق بالجينات)، وأن اختلاف العنصر لا يعني حرفيًّا سوى اختلاف لون البشرة. أمَّا الفروق المرئية في لون الجلد، وملامح الوجه، وما إلى ذلك، فليست أساسًا سليمًا للتصنيف البيولوجي؛ لأن اختلاف الصفات بين البشر الذين يُصنَّفون ضمن «العنصر» نفسه يضاهي الاختلافات بين السلالات.

وتبعًا لاقتباساتي المرعبة، لم يعد «العنصر» تصنيفًا بيولوجيًّا ألبتة بالنسبة إلى العلماء المعاصرين. فقد أكَّد العلماء أن طبيعة العنصر لا معنى لها بيولوجيًّا، وأثبت المؤرخون أن فئات السلالات قد تنوَّعت كثيرًا بمرور الزمن داخل الدولة الواحدة (فمثلًا، الأيرلنديون والإيطاليون واليهود لم يُعَدُّوا بيضًا في الولايات المتحدة قبل

مجيء القرن العشرين)، وعلى امتداد المساحة الجغرافية (يوجد اختلاف فيما يُكوِّن السلالة، وكيف يقسم المجتمع السلالات، وهو اختلاف بيِّن من البرازيل إلى جنوب إفريقيا، ومن أستراليا إلى كندا، وهكذا). لقد أوضحت أوجه التشابه بين ما يُسمَّى السلالات، وأوجه الاختلاف بين ما يُسمَّى السلالات، أن العنصر البشري واحد لا متعدد. وهذا يُؤكِّد أن بعض علماء العلوم الاجتماعية وأصحاب النظريات الثقافية يرون -على نحوٍ متزايد- أن «العنصر» هو فئة بنية اجتماعية لا حقيقة طبيعية. وهكذا، عزَّزت فكرة أن الفئات العنصرية نفسها قد تغيَّرت بمرور الزمن، وأنها تختلف من بلد إلى آخر، انهيار فكرة تقسيم البشر إلى فئات على أساس العنصر علميًّا. صحيح أننا نأمل أن يذهب «العنصر» بوصفه مفهومًا إلى مزبلة التاريخ حيث مكانه الحقيقي، غير أن الفئات العنصرية التي صنعها التاريخ، والبنى العنصرية المتأصلة اجتماعيًّا، والتمثيلات الثقافية العنصرية، ما تزال حية، وتواصل إحداث ضرر شديد. إننا نعيش مفارقة حاجتنا إلى استخدام تصنيفات عنصرية في تحديد فكرة «العنصر»؛ لأن لهذه التصنيفات تأثيرًا مستمرًّا في حياتنا المعاصرة. وبالمقابل، فإن لدى الوسائط الجديدة إمكانية كبيرة لمواجهة التمييز العنصري، والتقسيم العنصري (عملية إيجاد فئات عنصرية)، وهي تفعل ذلك في بعض المناطق، ولكن قدرًا كبيرًا من الثقافة العنصرية يستمر في تعزيز الأنماط العنصرية والعرقية.

توجد طرائق شتَّى يعيد بها الويب إيجاد الفضاءات، أو تعزيزها، أو توليد فضاءات جديدة تزدهر فيها صور العنصرية. وتُعرَف العمليات والتمثيلات جميعًا التي تتولى ذلك باسم «صور التقسيم العنصري الإلكتروني» (e-racialization). وكما هو الحال مع النساء، فإن الغياب النسبي لمَن يُسمَّون غير البيض في الدرجات العليا من تقنية المعلومات والاتصالات مسؤول جزئيًّا عن هذه العنصرية التي استمرت من دون أن تجد مَن يعترضها قبل أن تنتشر في الفضاء الإلكتروني. يشتمل التقسيم العنصري الإلكتروني، أو «رقمنة» العنصر، على أمور تتدرج (تصريحًا، أو تلميحًا) من تمثيل التقسيم العنصري في «العوالم» الافتراضية وغرف الحوار (الدردشة)، وتقسيم

الشخصيات عنصريًّا في الألعاب (انظر الفصل السابع)، والتمثيلات العنصرية على مواقع الإنترنت، والخطاب العنصري بين مستخدمي الويب، والبوابات التي لا يدخلها إلَّا عنصر معين، والغيتو[3] الإلكتروني في مواقع التواصل الاجتماعي، ومختلف المظاهر الأخرى.

لقد بدأت قصة «العنصر» في الثقافة الرقمية كما تبدأ دائمًا في الخيال. ولسنوات عدَّة، وحتى اليوم، كان تفكير معظم الناس عندما يتخيلون عالَم الاتصال بالإنترنت يتجه إلى استدعاء صور رجال أوروبيين (أو آسيويين أحيانًا) يضعون نظارات، ويرتدون قمصانًا بيضاء قصيرة الأكمام لها جيب يمتلئ بالأقلام. هذه هي الصورة الثقافية الشائعة المستقرة المعروفة في مختلف أنحاء العالَم للشخص المهووس بالقراءة والمذاكرة، الذي لا يفعل شيئًا غيرهما، ولا يشعر بالراحة إلَّا بالتحدث بوساطة كل ما يرتبط بالحاسوب، ويزعجه معظم أنواع التفاعل الأخرى مع البشر. صحيح أنها صورة لا ضرر فيها نوعًا ما، ولا سيما أنها تطورت بمرور الزمن إلى مرحلة بطولية عدَّلت صورة المهووس بالحاسوب النمطية التي تفتقر إلى الجاذبية، بيد أنها تضع غيره من الناس ومن الجماعات العرقية -العنصرية الأخرى - ضمنًا، وخفيةً- خارج عالَم الابتكار الرقمي.

توجد أنماط عنصرية للأشخاص الذين ينتجون الفضاءات الإلكترونية ويسكنونها. وتعتمد هذه الأنماط جزئيًّا على نمط الرجل الأبيض المهووس بالقراءة والحاسوب. أمَّا السلالات الأخرى التي جرى تخيُّلها لشغل «العوالم» الرقمية فتندرج ضمن نمطين عريضين: الآسيوي شديد الارتباط بالإنترنت، والطبقات الدنيا العرقية التي

(3) (ghetto): مجتمع أو جماعة مغلقة على نفسها داخل مجتمع أكبر بوصفها مختلفة عمَّن حولها عنصريًّا، أو اجتماعيًّا، أو ثقافيًّا. وأبرز الأمثلة عليها الغيتو اليهودي في البلاد التي كانت تضم يهودًا بين مواطنيها قبل نزوح اليهود إلى الأراضي الفلسطينية. ويستخدم المُؤلِّف هذا التعبير هنا بمعناه المطلق؛ أي اقتصار مواقع معينة على عنصر معين، أو عرق معين، وعدم السماح لغيره بالانضمام إليه. المترجمة

تواجه التحدي الرقمي. ففي الولايات المتحدة، جرى تنميط الآسيويين مدَّة طويلة بوصفهم الأقلية النموذجية (أقلية صالحة تعمل بجد، ولا تشتكي من أمور تافهة مثل الاضطهاد العنصري). وقد استُعمِل هذا النمط الإيجابي مدَّة طويلة لتشويه الأقليات غير النموذجية المناقضة له (السود، والملونون) بزعم أن أفرادها لا يعملون بجد، وأنهم يفتقرون إلى القيم الصحيحة، ويحتجون باستمرار على الفصل العنصري الذي يُفترَض أنه انتهى منذ زمن طويل. إن هذا التقسيم الأمريكي الشرير للعالَم، والنسخة المعدلة منه الشائعة في أوروبا، دُمِجا سريعًا في صور الفضاءات الإلكترونية، وإن امتداد شبكة المعلومات العالمية إلى مناطق أخرى من العالَم مثَّل ضرورةً عقَّدت هذه الصورة، لكنها لم تزحها قطُّ ممَّا ظل يُمثِّل مركز العالَم الرقمي للقوة الثقافية، والموقع الذاتي الافتراضي للرجل الأوروبي، أو الأمريكي الأوروبي.

امتدت هذه الأنماط العرقية –العنصرية من عالَم المستخدم المتخيل إلى تكاثر الأنماط العرقية والعنصرية في فضاءات الويب، وفي ألعاب الفيديو. وتشير باحثة الدراسات الرقمية ليزا ناكامورا إلى هذه النسخ الجديدة للتمثيلات القديمة للعنصر/الجنس بوصفها أنماطًا إلكترونيةً افتراضيةً (Nakamura, 2002). وفضلًا عن إعادة تدوير الأنماط القديمة، فقد سلَّمت خصائص تصميم عدَّة للوسائط الجديدة نفسها، ولا سيما برنامج الرسوم (الفوتوشوب)، والرسوم المتحركة محلية الصنع، إلى نوع من المبالغة المادية في الخصائص التي كانت تاريخيًّا جزءًا أساسيًّا في معظم عمليات التنميط. فمثلًا، ظلت الرسوم المتحركة مدَّة طويلة النوع المُفضَّل للتنميط العنصري لسهولة المبالغة في الخصائص المادية المستخدمة في معظم التمثيلات العنصرية في وسائط الجرافيك غير الواقعية.

قد توجد الأنماط الإلكترونية ضمن مدًى من الفضاءات الرقمية، والأجهزة، والصور (رموز العالَم الافتراضي، وتمثيل الشخصيات وشخصيات الألعاب، ومواقع الشبكة، والدردشة المسموعة في فضاءات الألعاب). أمَّا أشد صور تشويه السمعة

فظاعةً فكانت في الأساليب الرقمية التي تسمح على نحوٍ كبير بإخفاء الهوية. وفي هذا السياق، ذكر دبليو. جيمس أوو (W. James Au) مُؤلِّف كتاب «صنع حياة جديدة» (The making of a second Life, 2008) أن ألعاب شبكة الإنترنت والمنتديات التي يشارك فيها مجهولون بدأ يحل محلها ببطء شبكات شائعة مثل «فيسبوك» التي غالبًا ما تُطابِق المستخدمين بهوياتهم خارج الشبكة. وما إن يزول إخفاء الهوية حتى يصبح الناس أكثر تمدُّنًا. أشار أوو إلى أن التحوُّل إلى الهويات الحقيقية على شبكة الإنترنت يساعد على التخلص من العنصرية. ربما يكون ذلك صحيحًا، لكنه يظل مسألة قابلة للنقاش على مستويات عدَّة، منها أن المرء قد يتساءل عمَّا إذا كانت الأخلاق الزائفة تُفضَّل دائمًا على التعبير الأمين عن التحامل في التخلص من العنصرية، ولا سيما أنه من السهل الهجوم على العنصرية الصريحة. ومنها أيضًا، بحسب ناكامورا، أن التنميط على أساس الصورة (أي تحديد عنصر ما عن طريق ملامح يمكن رؤيتها)، والتنميط الصوتي (تحديد العنصر أو العرق بناءً على اللكنة) قد زاد من وتيرة التحرش العنصري على شبكة الإنترنت، وفي الألعاب (GAMBIT: Hate Speech Project n.d.; Nakamura, 2009).

أمَّا المفارقة الكبيرة هنا فهي أنه مثلما استُؤصِلت الأنماط والقوالب في الوسائط القديمة (مثل: التلفاز، والأفلام) نتيجة الجهود المكثفة التي قامت بها جماعات مناهضة التمييز العنصري في وسائل الإعلام، فقد سمحت الوسائط الجديدة بعودة الأنماط القديمة من جديد (حتى إنها ابتكرت أنماطًا جديدةً). وكما هو الحال مع التمثيل الجنسي، يُعزى هذا إلى كلٍّ من استخدام الأنماط في الصناعة (أوضح مثال على ذلك ألعاب الفيديو)، وإلى صفحة الهواة التي احتُفِل بها من دون تمحيص (اصنعها وحدك DIY)، والطبيعة التشاركية للويب التي تضم اليوم كَمًّا ضخمًا من الصور شديدة العنصرية. وهذا تذكير واعٍ بأن «المشاركة» التي يتنافس بها المتحمسون لويب (2.0) لا تُفضي كلها إلى نتائج سارَّة.

وفي هذا السياق، أثبتت الويب أنها تربة خصبة للداعين إلى تفوُّق البيض المستفيدين من التكلفة المنخفضة وإخفاء الهوية في الفضاءات الإلكترونية ليجدوا آخرين يشبهونهم في طريقة تفكيرهم، وينشروا عن طريقهم رسائل الكراهية. وقد مكَّنت شبكة النت جماعات الكراهية على الشبكة العالمية، واستخدمت كثير منها الكتابة الإلكترونية في تحقيق تأثير أكبر. وكما هو الحال مع صور العنصرية الإلكترونية الأخرى، لم تُترَك هذه الجماعات من دون مواجهة حتمًا؛ لأن شبكة الويب سمحت في ذلك الوقت للجماعات المناهضة للعنصرية بمكافحة مظاهر العنصرية المستمرة بصورها المعلنة، وتلك الأقل وضوحًا، بما في ذلك صور الاختلال البنائي التي تجعل العنصرية بمظاهرها المختلفة قائمة في مختلف أنحاء العالَم.

بينما يتحدث كثيرون عن الأنواع الجديدة (الواقعية جدًّا) من الروابط عبر الثقافية التي أصبحت متوافرةعن طريق شبكةالويب وغيرها من التقنيات الرقمية الأخرى، من المهم أن ندرك أيضًا أن الثقافات الرقمية أوجدت في كثير من الأحيان أنواعًا من الغيتو كرَّرت صور التمييز العنصري الاجتماعي غير الرسمي السائد. فقد أظهرت إحدى الدراسات العلمية -مثلًا- أن كثيرًا من الأطفال الصغار البيض في الولايات المتحدة هجروا «مايسبيس» (MySpace) إلى «فيسبوك»؛ لأنهم رأوا أن «مايسبيس» قد أصبحت غيتو مغلقًا، وهي خطوة تشبه «الرحلة البيضاء» في السبعينيات والثمانينيات من القرن الماضي عندما نزح الأوروبيون الأمريكيون من المدن مختلطة الأعراق إلى الأحياء التي يسود فيها البيض. (Boyd 2012; Hargittai 2012) من جانب آخر، يرى بعض الدارسين أن البوابات العرقية كانت تهدف إلى إنشاء مجتمعات محددة عنصريًّا أو عرقيًّا. صحيح أن ذلك كان مفيدًا جدًّا للاتصال بين الجماعات، لكنه ربما كان يُكرِّر صورًا مؤذيةً من مذهب الجوهرية[4]، ووضع

(4) تقوم فلسفة الماهيوية على الاعتقاد بأن للأشياء مجموعة من الخصائص التي تجعل منها ما هي عليه، وأن مهمة العلم والفلسفة هي اكتشاف هذه الخصائص والتعبير عنها. المترجمة

الجماعة نفسها في غيتو خاص بها. يرى مؤيدو هذا الرأي أن هذه المواقع تُقدِّم شبكات مهمة للجماعات التي تواجه تمييزًا عنصريًّا وتهميشًا مستمرًّا، في حين يرى معارضوه أن هذه المواقع تُرسِّخ التهميش، وتُعزِّز الفكرة القديمة بأن العنصر ظاهرة طبيعية لا ثقافية. ولا يزال نفر من الدارسين يرون أن بعض البوابات العرقية توجد أساسًا بوصفها أدوات تسويق للشركات التي لا تُعِير القضايا الاجتماعية التي تحيط بالعنصرية اهتمامًا كبيرًا. ويُمثِّل كل رأي من هذه الآراء جزءًا من الحقيقة؛ فإن بعض البوابات العرقية أو المُوجَّهة إلى أحد الجنسين من دون الآخر قد صُمِّمت بوضوح، وبصفة أساسية بوصفها أدوات تسويق مُوجَّهة إلى تركيبة سكانية معينة (Lee and Wong, 2003). وتوجد بوابات أخرى تهتم أساسًا بتمكين الجماعة المعنية، مثل: (Women Watch; Gender Equality Evaluation portal of the UN).

وبالمثل، توجد أيضًا على شبكة الإنترنت بوابات جذب يُحدِّدها الجنس(النوع)، أو التوجه الجنسي، أو غيرهما من العلامات الرئيسة لموقع الذات. وحين تتعرَّض الجماعات التي يجمعها العنصر، أو الطبقة، أو النوع، أو اللغة، أو الدين، أو ما إلى ذلك من عوامل اجتماعية أساسية، وسيطرة خارجية، أو مراقبة، أو إيذاء، أو تمييز حيالها بصورة أو بأخرى؛ فإن انضمامها معًا كأنها جماعة واحدة أمر أساسي لتظل قائمة. ولكن، بمرور الزمن، قد تصبح هذه الجماعات منعزلة. ويبدو أن الخدعة في ذلك بالنسبة إلى المهمشين اجتماعيًّا هي إيجاد طريقة لاستغلال تضامن الجماعة، في حين أنهم يتواصلون أيضًا مع عالَم الجماعة المهيمنة لتأكيد مساواة جماعتهم وحقوقها. والواضح أن شبكة الويب تُمثِّل مكانًا أساسيًّا يعاد فيه تحديد هذه القضايا.

والحقيقة أن الجماعات التي تُطالِب بالتهميش على شبكة الويب ليست كلها مدانة؛ فإن تارا ماكفرسون (Tara McPherson)؛ الباحثة في الجانب النظري للثقافة الرقمية – مثلًا – تُقدِّم قراءة للرموز الثقافية التي يسعى موقع الكونفدرالية الجديدة

«ديكسي-نت»[5] (Dixie-net) بوساطتها إلى بناء هوية بيضاء (للرجال ضمنًا) في مقابل التعددية الثقافية الحالية في الولايات المتحدة. تجدر الإشارة إلى أن أعلام الكونفدرالية، واستخدام عبارة «الحرب بين الولايات»، والقصاصات الموجودة في كل مكان لنشيد «ديكسي»، والخرائط التي تشير إلى الجنوب بوصفه دولة منفصلة، وما إلى ذلك؛ كلها تُعزِّز إحساس المعارضة المتمردة للولايات المتحدة بنجوم العلم وخطوطه، والحرب الأهلية، والنشيد الوطني، وخريطة الولايات الخمسين (McPherson, 2000).

من جانب آخر، يُعَدُّ مجال التقنية البيولوجية (biotechnology) من أقل المجالات وضوحًا التي تعيد فيها التقنية الرقمية تكوين العنصر. ومثلما ذكرنا آنفًا، فإذا حذفنا هذا الفرع من علم الأحياء (البيولوجي) وجدنا أن العلم كان طوال العقود القليلة الماضية يراجع تاريخه الطويل البغيض الذي وافق فيه على العنصرية. ولكن، منذ بداية القرن الحادي والعشرين، خلط الاستخدام وسوء الاستخدام الشائع لعلم الوراثة قضية حقيقة العنصر البيولوجية من جديد. فبحسب عدد من الباحثين، فإن اختبار الصفات الوراثية (تيسَّر بوجه عام بسبب تطور التقنية الرقمية) أوجد هوسًا بالأصل (السلالة) الذي كان يُرمَز إليه على نحوٍ خطأ بالمصطلحات العنصرية المبسطة (Chow-White, 2012; Nelkin and Lindee, 2004; Nelson and Hwang ,2012).

والمفارقة هنا أن هذا البحث الذي يتباهى بالأصل قد يبعث الحياة في الوهم السابق بأن العنصر تصنيف بيولوجي مهم، وليس تفسيرًا اجتماعيًّا يُستخدَم في تبرير الاضطهاد.

---

(5) (Dixie) اسم دارج لولايات الجنوب الأمريكي، مستمد من اسم نشيد يعود إلى عام 1859م، حيث كان نشيد المسيرات العسكرية الشائع لدى جنود الكونفدرالية في الحرب الأهلية. المترجمة

وعلى عكس الزعم بأننا في عالَم تجاوز العنصرية؛ عالَم عمى الألوان، فإن أحدث فضاءاتنا الاجتماعية؛ الفضاءات الرقمية، أظهرت أن العنصرية والتحامل العرقي ما زالا يَصِمان الحياة على شبكة الإنترنت وخارجها في صور لا حصر لها. فانتخاب باراك أوباما رئيسًا للولايات المتحدة -مثلًا- أطلق عاصفة من النشاط على شبكة الإنترنت، كشفت عن الانقسامات العرقية العميقة على مستويات عدَّة (Everett, 2012). ولم يكن وعْد أن شبكة الويب يمكن أن تُقرِّب الناس بعضهم إلى بعض، وتزيد التفاهم بينهم، هو وعدًا كاذبًا تمامًا، بالرغم من أن الوعد لم يوفَ على نحوٍ واضح بسبب صور العنصرية وخطابها. وحتى إذا كانت صور الهجوم العنصري كلها قد حُذِفت من الفضاءات الرقمية، فإن ذلك لن يزيل الاضطهاد الذي نتج على مرِّ مئات السنين من الظلم العنصري. ولا شكَّ في أن بعض صور وسائل الإعلام التي تشتمل على صور إيجابية للمساواة تُعَدُّ غطاءً (إذ كيف يمكن أن توجد عنصرية، بالنظر إلى عدد المحامين والأطباء السود الذين يظهرون على شاشة التلفاز). وهذا تنويع مركزه وسائل الإعلام على موضوع كيف يمكن أن تكون الولايات المتحدة أو المملكة المتحدة مجتمعًا عنصريًّا في حين أن لديها رئيسًا أسودَ، وعضوًا شرق آسيوي في برلمانها، على الترتيب.

صحيح أن الكَمَّ الهائل من التمييز العنصري والعرقي في الثقافات الرقمية مزعج ومحبط كثيرًا، غير أن العالَم الرقمي - عن طريق إبرازه استمرار وجود مظاهر هذا التمييز الذي زعم كثيرون أننا تخلينا عنه- يتيح رسم خريطة دقيقة لهذه الآفات الاجتماعية، ويُوفِّر أدوات فنية لمكافحتها. وفيما عدا المهمة الجليلة للمطالبة بتمثيل أشد ثراء وأكثر تنوعًا لنطاق الثقافات العرقية كاملًا على شبكة الإنترنت وغيرها من الوسائط، أوضح النقَّاد أن التوقف عن التمييز العنصري سيتطلَّب تغييرات جذرية في العمليات الاقتصادية والمواقف الاجتماعية التي تحمل في أساسها ودعائمها تأثير صور التمييز العنصري التاريخي والقائم. ولن ندرك إمكانية تحرر الفضاءات الرقمية تحررًا كاملًا من دون العمل بقدرٍ كافٍ خارج شبكة الإنترنت وعليها للقضاء

على الأوضاع البنائية التي تستمر في تفضيل جماعات عنصرية وعرقية على غيرها، بطرائق تكون في كثير من الأحيان مسألة حياة أو موت.

مَن الذي تَعُدُّهُ الفضاءات الإلكترونية سليمًا أو مُعوَّقًا؟ تسهيل الوصول إلى التقنيات، أو منع الوصول إليها

إن علاقة ذوي الإعاقة بالثقافات الرقمية علاقة معقدة ومتناقضة بصورة واضحة. فمن ناحية، ابتكرت التقنية الرقمية الجديدة مجموعة من الأجهزة المساعدة التي حسَّنت كثيرًا حياة ملايين الناس ممَّن فقدوا بصرهم، أو سمعهم، أو قدرتهم على استخدام أيديهم، أو أرجلهم، أو غير ذلك من حالات الإعاقة المادية والنفسية. وتوجد مجموعة من الأجهزة الرقمية المساعدة والعلاجات الرقمية التي تفتح آفاقًا جديدة مذهلة لذوي الإعاقة. وهذا مجال يُنتقَد فيه مَن سيصبحون كائنات إلكترونية. وقد فعلت التقنية الرقمية فعلها في توفير بصر وسمع أكبر، وفي تسهيل إعادة التأهيل البدني والحركة، وفي زيادة إمكانات أصحاب الحالات المعرفية والنفسية والاجتماعية، مثل: التوحد، والسكتة الدماغية، واضطراب ما بعد الصدمة، وغير ذلك. ومن ناحية أخرى، ظل الوصول إلى عجائب الثقافة الرقمية في بيئات الاتصال بالإنترنت محدودًا بالشركات والحكومات وغيرها ممَّن فشلت في جعل النت متوافرًا بصورة كاملة لذوي الإعاقات البدنية المعينة الذين يعرفون بأنهم مُعوَّقون.

لخَّص مارك فارشاور (Mark Warschauer) باقتدار كلًّا من الإمكانية الإيجابية، والقيود الحالية للثقافة الرقمية بالنسبة إلى ذوي الإعاقة، بقوله: «إن تقنية المعلومات والاتصالات مهمة جدًّا لاحتواء هؤلاء المهمشين اجتماعيًّا لأسباب أخرى. فمثلًا، يمكن للمُعوَّق أن يستفيد جيدًا من تقنية المعلومات والاتصالات في التغلب على المشكلات التي يُسبِّبها فقدان الحركة، أو القصور البدني، أو التمييز المجتمعي. فباستخدام تقنية المعلومات والاتصالات، يمكن لشخص كفيف الحصول على مستندات بتحميلها من الإنترنت، ثم تحويل النص إلى كلام منطوق، ويمكن لمصابٍ

بشللٍ رباعي أن يحصل على درجة جامعية من دون أن يغادر منزله، ويمكن للطفل المصاب بالإيدز أن يتواصل مع غيره من الأطفال حول العالَم. بالرغم من ذلك، فإن المُعوَّقين -للأسف- تنقصهم في كثير من الأحيان وسائل الاتصال بالإنترنت بسبب الفقر، وغياب الدعم الاجتماعي، وما إلى ذلك من أسباب. ففي الولايات المتحدة -مثلًا- نجد أن نحو 6,21% من ذوي الإعاقة لديهم اتصال بالإنترنت من المنزل مقارنةً بنحو 1,42% من السكان غير المُعوَّقين. ولا شكَّ في أن هذه النسبة المنخفضة غير المتناسبة من القدرة على الاتصال بالإنترنت - بالنسبة إلى أُناس في أمسِّ الحاجة إليه من نواحٍ متعددة، وفي واحدة من أكثر دول العالَم تقدُّمًا تقنيًّا- دليل على أن آليات السوق وحدها لا تكفي لتحقيق وصول عادل لتقنيات المعلومات والاتصالات». (Warschauer, 2003 28-29).

يقضي ذوو الإعاقة في المتوسط ضعف الوقت الذي يقضيه الشخص السليم على شبكة الإنترنت، ويوحي ذلك بالتفاوت الشديد في الرغبة أو الحاجة، والدرجة والمساواة في إمكانية الاتصال بالإنترنت (Chamber, 2004; Goggin and Newell, 2003).

من المحبط أننا نعيش في العقد الثاني من القرن الحادي والعشرين، الذي تظل فيه نحو 60% من المواقع بعيدًا عن متناول ذوي الإعاقة (كانت النسبة 90% عام 2001م). وهذه في المقام الأول قضية تتعلق بتصميم الموقع على الشبكة، علمًا بأن أجهزة الحاسوب الجديدة كلها تقريبًا تحوي قارئ شاشة (screen reader) يمكنه أن يترجم النص إلى صوت، ولكن هذه الأجهزة -للأسف- لا تعمل إلَّا على مواقع مُصمَّمة لهذه الخصيصة، ونسبة هذه المواقع منخفضة. وهذه القضية أيضًا قضية اقتصادية جزئيًّا؛ لأن تكلفة إعادة تجهيز المواقع القديمة بالأدوات، أو بناء مواقع جديدة تتوافر فيها هذه الخصيصة الإضافية قد تكون ضخمة.

فيما يخص تيسير تعامل ذوي الإعاقة مع هذه المواقع فالقضية اجتماعية لأنها تستثني كثيرًا من المبدعين إبداعًا استثنائيًّا من الثقافات الرقمية، والقضية قانونية أيضًا لأن القوانين التي تكفل سهولة الوصول إلى الإنترنت موجودة حقًّا في أجزاء كثيرة من العالَم. ففي الولايات المتحدة، صدر قانون الأمريكيين ذوي الإعاقة (1990م) الذي قرَّر أن الوصول إلى الفضاءات العامة كلها، والتمتع بالخدمات العامة هو حق، وليس ميزةً، أو ترفًا للأشخاص ذوي الإعاقة كافةً. وفي هذا السياق، صار دخول الفضاء العام للإنترنت حقًّا، لكنه يظل حقًّا منقوصًا؛ إذ إنه يتعرَّض لانتهاك شديد بصورة منظمة. وقد تمثَّلت هذه الحقوق دوليًّا في مبادرة «سهولة الوصول إلى الشبكة العنكبوتية العالمية» (WAI, 1997) التي تبنتها منظمة الشبكة العنكبوتية العالمية (W3C)، وهي المنظمة التي يرأسها مُنشِئ الشبكة تيم برينرز لي (Tim Berners–Lee)، والتي حاولت وضع معايير لممارسات الشبكة. وقد استلهمت جماعات الدفاع عن حقوق ذوي الإعاقة في العالَم كله مختلف القوانين الوطنية، ومبادرة «سهولة الوصول إلى الشبكة العنكبوتية العالمية»، وواصلت الكفاح لبلوغ نموذج الإنترنت الذي يمكن أن يستخدمه الناس كافةً، والذي لم يدرك حتى اللحظة.

إذا كان إخفاء الهوية والتحرر من الجسد هما من طبيعة الويب فإن هذه الطبيعة تُعَدُّ نعمة لذوي الإعاقة، ولكل مَن يُصنَّفون ضمن صور أخرى من «الاختلاف». وقد أثبت بعض ذوي القدرات المختلفة صحة هذا الأمر. ولكن، مرة أخرى، فإننا قد نواجه خطر دفع ذوي الإعاقة إلى الهوامش، وجعلهم غير مرئيين؛ فإن مسألة قابلية الرؤية وعدم قابليتها، والإشارة الصريحة (أو إغفال الإشارة) إلى الحالات التي تُسمَّى إعاقات يجب أن تكون خيار ذوي الإعاقة على الإنترنت، لا أن تُفرَض عليهم من أشخاص أصحاء البدن يُفضِّلون ألَّا يعرفوا عنهم شيئًا.

صحيح أنه توجد مسائل تقنية تُسبِّب صعوبات في تحقيق سهولة الوصول عالميًّا للأشخاص ذوي الإعاقة، غير أن القضايا الحقيقية المُؤثِّرة هي اجتماعية وسياسية

لا تقنية. تبدأ هذه القضايا بالمصطلحات المستخدمة، وما تنطوي عليه من تحيزات تخفيها. لنبدأ بالعبارة نفسها «ذوو الإعاقة»، فهي تُمثِّل المصطلح المُفضَّل الذي يُستخدَم بديلًا عن كلمة «المُعوَّقين»، فما الاختلاف بينهما؟ إن الاختلاف بينهما كبير. فإذا قلت إن شخصًا ما ذو إعاقة فإنك تُركِّز على الشخص أولًا، والإعاقة ثانيًا. أمّا إذا قلت إنه مُعوَّق فإنك تجعل الإعاقة سمةً مُعرِّفةً للشخص. إن هذا الاختلاف يوجز بدقة مشكلة الاتجاه التي يواجهها ذوو الإعاقات من جانب الأصحاء؛ أي إن وجودهم الشخصي الكامل يضيع بسبب التركيز على الاختلافات الجسدية.

إن الشخص ذا الإعاقة، أو ذا القدرة المختلفة يوجد في خط وجود متصل مع غيره من الأشخاص. فكلنا لدينا قدرات وإعاقات، وإن وضع الشخاص ذوي الإعاقات الواضحة للعيان، أو التي تُسمَّى صراحةً إعاقة ضمن فئة مختلفة تمامًا عن غيرهم ممَّن تكون قدراتهم أو إعاقاتهم أقل ظهورًا؛ ما هو إلَّا تحامل. وعلى هذا، فإن العجز أو الإعاقة خط متصل، لا حالة وجود؛ فكلنا يمرُّ بحالة عجز أو إعاقة في إحدى مراحل الحياة إمَّا مؤقتًا، وإمَّا بصورة دائمة. وسيعاني معظمنا عجزًا أو إعاقةً شديدةً إذا طال عمره.

أمَّا أكثر صور التحامل شيوعًا فهي التحدث عن الجسد الطبيعي، أو طريقة التحرك الطبيعية في العالَم. ولكن، ما الطريقة الطبيعية للتحرك طوال مسيرة ميل؟ هل هي المشي، أو الركض، أو ركوب دراجة، أو سيارة، أو قطار، أو استخدام مقعد متحرك؟ فهذه الطرائق جميعًا يَعُدُّها العالَم طبيعية باستثناء الطريقة الأخيرة، فلماذا يُستثنى المقعد المتحرك؟ إن الإعاقة ليست في الحقيقة طبيعية، وإنما حالة تُعرف اجتماعيًّا. وعلى مرَّ التاريخ، وطوال مسيرة الثقافات حتى يومنا هذا، توجد معايير مختلفة كثيرة للعمل البدني والذهني، واتجاهات كثيرة مختلفة نحو مَن يوصفون بالإعاقة البدنية أو الذهنية.

حين يُسأَل ذوو الإعاقة عن أصعب ما يواجهونه، فإن أكثر الإجابات شيوعًا هي «اتجاهات الناس نحونا» (Mullins, 2010). ووفقًا لنشطاء الدفاع عن حقوق ذوي الإعاقة، فإن أكثر الاستجابات إيذاءً لهم تتخذ واحدة من الصور الآتية: الشفقة (شعور لا يفيد، ويجعل الشخص صحيح البدن حسَّاسًا)، والتقدير البطولي (القول للشخص ذوي الإعاقة: مدهش أنك تستطيع فعل كذا بالرغم من كل ما أصابك)، والاختفاء/التجنب (النظر إلى الشخص ذوي الإعاقة كأنه منظر مؤذٍ للعين، أو عنصر مُضيِّع للوقت عندما تضطر إلى خدمته). وبالرغم من اختلاف القيمة الأخلاقية لكلٍّ من هذه الاتجاهات، فإن لكلٍّ منها أثرًا يُعزِّز وصف الإعاقة بأنها غير طبيعية، ويُقلِّص مكان الشخص ذي الإعاقة في العالَم.

بناءً على هذه الصور وغيرها من أشكال التحامل الطبي والاجتماعي، تقول حركات الدفاع عن حقوق ذوي الإعاقة وحركات الحياة المستقلة إن الاتجاهات الاجتماعية والبيئة المصنوعة هي من أهم العناصر المُعوِّقة التي تُعَدُّ زُورًا من أصل الإعاقة. وسأضرب مثلًا على هذا. لا يستطيع معظمنا أن يقرأ بأصابعه، فهل تُعَدُّ هذه إعاقة؟ نعم، هي كذلك لو كانت الكتب تُطبَع بطريقة برايل. إن عدم طباعة معظم الكتب بطريقة برايل يعني تقييدًا لمَن لا يستطيعون القراءة إلَّا بأصابعهم. ومرة أخرى، تساعد التقنية الحديثة على الترجمة إلى طريقة برايل، وعلى ابتداع أساليب مبتكرة أخرى، مثل تحويل النص إلى تقنية القارئ الصوتي، لكن العامل المُعوِّق الحقيقي هو افتراض مَن لديهم نعمة الإبصار أن القيود المفروضة على مَن لا يتمتع بها لا تعنيهم.

فيما يخص العالَم الذي يُنظَر فيه إلى الإعاقة نظرة اجتماعية، ويجري التعامل معها بعدل، فإن ما تُسمَّى الإعاقات تُعَدُّ اختلافات تظهر طبيعية وعَرَضية في درجات القدرة الجسدية التي تتغير بمرور الزمن. وبدلًا من رؤية الإعاقات المختلفة بوصفها قيودًا مفروضةً اجتماعيًّا على الحركة، والقدرة على الوصول إلى ما يراد الوصول إليه، فإن توقعات ثقافية توجدها، ثم تُدمَج في الفضاءات الاجتماعية. والإعاقة الكبرى من

هذا المنظور هي قصور قدرة المجتمع من إيجاد الإعدادات المهيأة لأنواع ودرجات مختلفة من القدرة البدنية. ويمكن لمصطلح «الإعـدادات» نفسه أن يوحي خطأً بمميزات خاصة، وكأن الأشخاص الأصحاء لا تُخصَّص لهم إعدادات يستعملونها يوميًّا، مثل: أرصفة الشوارع، والمصاعد، والسلالم المتحركة، وآلاف الأشياء الأخرى التي تُبنى بالأموال العامة لتيسير شؤون حياتهم.

إن أكثر المُسوِّغات شيوعًا لعدم تهيئة الوصول إلى شبكة الويب أو غيرها من الوسائط العامة بالنسبة إلى ذوي الإعاقات هو أن إعدادها يُكلِّف كثيرًا. ويردُّ نشطاء الدفاع عن حقوق ذوي الإعاقة على ذلك بالأسئلة الآتية: ما الذي يتعيَّن علينا دفعه لقاء الحقوق الإنسانية الأساسية؟ ما التكلفة المجتمعية لعدم توفير الإعدادات المطلوبة لكثير من الموهوبين من ذوي الإعاقة؟ ما الذي لم نكن لنعرفه عن أصل الكون لو لم يُعَدَّ إعدادًا مناسبًا للتعامل مع «إعاقة» ستيفن هوكنز (Stephen Hawkins)؟ أيُّ ألوان الموسيقى الرائعة التي لم نكن لنسمعها لو لم تُوفَّر الإعدادات المناسبة للموسيقيين مكفوفي البصر؟

إذا راعينا تيسير استخدام ذوي الإعاقة في أثناء إعدادات البرمجيات ومكونات الأجهزة فإن التكلفة تقل كثيرًا بعد الانتهاء من صنعها. ومرة أخرى نقول إن عامل التعويق يتعلق بالاتجاه أكثر ممَّا يتعلق بالاقتصاد؛ إذ يرى النشطاء أنه عند التعامل مع ذوي الإعاقات/ القدرات المختلفة، وعندما لا تكون الصحة البدنية، مثلما تُسمَّى، هي تعريف الشيء الطبيعي، فإن الفضاءات كلها، بما في ذلك الإلكترونية منها ستثرى بسبب زيادة درجة سهولة الوصول إليها من أُناس مستبعدين اليوم بسبب قيود مصنوعة اجتماعيًّا.

في الوقت الذي يُجاهِد فيه أُناس لتغيير الاتجاهات التي تمنع وصول ذوي الإعاقة بصورة أكبر إلى الثقافات الرقمية، يستخدم آخرون التقنية الرقمية في ابتكار حشد من الأجهزة المساعدة والبيئات العلاجية التي تجعل أنواعًا كثيرةً من القصور البدني

والإدراكي أقل تأثيرًا، أو تقضي عليها كلها. أمَّا العنصران الفنيان الرئيسان اللذان يُمكِّنان الثقافة الرقمية من التأثير على سهولة وصول ذوي الإعاقة إلى النت، فهما: مكونات الأجهزة (الهاردوير) التي يصعب (أو يستحيل) استخدامها، والبرمجيات والتطبيقات محدودة التشغيل في أحوال بدنية وإدراكية معينة. وما دام صُنَّاع مكونات الأجهزة والبرمجيات لا يحفلون كثيرًا بذوي الإعاقة في مراحل التصميم الأولى فإن كل منعطف تقني جديد سيفاقم المشكلة؛ لأنه سيتطلَّب إعدادات جديدة للأجهزة والبرمجيات الجديدة. فإذا اقتصر الأمر على دخول ذوي الإعاقة المحدودة فإن التكلفة الإضافية ستكون حقًّا مُعوِّقة.

من جانب آخر، قد يظهر إغفال حاجات ذوي الإعاقة في مجال الابتكارات. فبينما رحَّب معظم الناس بالنقلة إلى ويب بصري أوسع، وهلَّلت الصناعة لها، أثبت هذا التقدم في التعامل البصري أنه تقهقر للمستخدمين فاقدي البصر، الذين تمكَّنوا من استخدام قارئ الشاشات في قراءة النصوص التي لم تكن مُعَدَّة لتحويل المعلومات البصرية. وباختصار، فإن إتاحة الوصول إلى النت لذوي الإعاقات هي قضية اقتصادية اجتماعية تقنية مستمرة متغيرة، ينبغي التعامل معها بوصفها قضية حقوق ومساواة.

بالرغم من ذلك، توجد طرائق إبداعية كثيرة استخدم بها الأشخاص ذوو الإعاقة الفضاءات الإلكترونية. فمؤسسة أيبُل جيمرز (Able Gamers n.d.) –مثلًا– تتناول مسألة سهولة وصول ذوي الإعاقة إلى الألعاب الإلكترونية (Videogamerability n.d.). ويوجد مجال كامل في فضاء الواقع الافتراضي «الحياة الثانية» (Second Life) يتفاعل فيه ذوو الإعاقة بطرائق مختلفة، من اللعب إلى ممارسة الجنس فالتخطيط لتحسين الوصول إلى «عوالم» الإنترنت والحياة فيها بالنسبة إليهم. فقد أشارت مُنظِّرة الثقافة التقنية شيري تيركل إلى قصة طالبة دراسات عليا فقدت ساقًا فابتكرت إنسان فضائي هجين–أفاتار– بساق واحدة، وعاشت قصة رومانسية على

النت ساعدتها على تقبُّل الحياة الحقيقية بجسدٍ طرأ عليه تغيير (Turkle, 1995) 262–263. يكثر هذا النوع من القصص، ما يذكرنا بأن ابتكار آفاتار لا يحتاج إلى إيجاد رجال مفتولي العضلات، ولا إناث إلكترونيات مثله.

يوجد جانب إيجابي آخر في هذا الملف يتعلق بالتقنية الرقمية، هو المجال الرائع متعدد الجوانب الخاص بالتقنية التي تُستعمَل لمنح ذوي الإعاقة قدرات جديدة. ففي كل يوم تُخترَع أجهزة جديدة لتمنح ذوي الإعاقة ليس فقط وصولًا أفضل إلى الشبكة العالمية، وإنما إلى العالَم بصفة عامة. تتراوح مجموعة الأجهزة المساعدة الجديدة ذات المكونات الرقمية بين استخدام البيئات الافتراضية في الحفاظ على الحركة البشرية لتوجيه واجهات العقل- الحاسوب التي تسمح للعقل بالتحكم في الأطراف الصناعية (الذراعان، والساقان)، واستخدام ألعاب الفيديو في العلاج النفسي والبدني، إلى جانب المقاعد المتحركة التي يمكن أن تصعد الدرج. فالإمكانات مذهلة (وكذلك التكلفة في معظم الأحيان) (Usable Web n.d.).

تُركِّز كثير من مناقشات دراسات الثقافة الإلكترونية على قضية الجسد والتحرر منه؛ وذلك أن عددًا كبيرًا من الأشخاص يستخدمون الفضاء الإلكتروني من دون الإعلان عن هوياتهم الحقيقية. وفي معظم الأحيان، لا يرى المستخدمون أجساد بعضهم بعضًا عند تواصلهم على شبكة الإنترنت. ولأنهم ينهمكون في بيئات الإنترنت؛ فإنهم يميلون إلى أن يصيروا أقل وعيًا بأجسادهم (شخصياتهم الحقيقية). والواضح أن لمسائل التحرر من الجسد معنًى خاصًّا بالنسبة إلى مَن توصف أجسادهم بأنها غير طبيعية، ومن هؤلاء ذوو الإعاقات البدنية. والفكرة أن لا أحد في الفضاءات الإلكترونية يعرف من أنت في الواقع، وأن الشخص المتحرر من جسده يمكن أن يبدو جذابًا بالنسبة إلى مَن تصمهم اختلافاتهم البدنية بأنهم أقل من الإنسان الكامل نوعًا ما. فالكثير من الفضاءات الإلكترونية لا تتضمن إشارات مرئية، بحيث نقابل الشخص قبل أن نقابل الجسد، هذا إذا كنَّا سنقابل الجسد أساسًا. يمكن لهذا الأمر

أن يحدَّ من المواقف التحاملية الكثيرة التي تقترن برؤية الجسد غير العادي، وينطبق ذلك -نوعًا ما- على عدم الرؤية الوهمية للعنصر والجنس في عالَم الإنترنت. غير أن عدم الرؤية على المستوى الاجتماعي ليس حلًّا، كما في هذه الأمثلة الأخرى، وقد يكون مفيدًا مؤقتًا في تحيزات الإغفال، لكن هذا يحدث غالبًا عندما تتوقف مسألة عدم الرؤية. فالهدف الحقيقي ليس العلامات المرئية، وإنما المواقف والبنى الاجتماعية التي تتعامل بظلم مع منظور الناس إلى الحياة بناءً على الصفات البدنية وحدها.

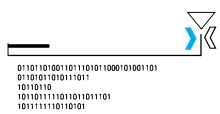
يعود بنا هذا إلى قضية سهولة الوصول إلى شبكة الإنترنت، ولكن من زاوية جديدة. فبينما تتسم هذه التقنية الجديدة بالإثارة فإن ذوي الإعاقات لا يختارون -لأسباب عدَّة- استغلال هذه «الحلول» لمصلحتهم، ولا يرغبون جميعًا في أن «يكونوا مناط هذه الحلول». من أشهر الأمثلة على ذلك المقاومة العنيفة التي قوبلت بها زراعة قوقعة الأذن في مجتمعات الصم، وهي أجهزة يمكن أن تقوي حاسة السمع، لكن بعض الصم يَعُدُّونها خداعًا لغيرهم من أفراد مجتمعهم. وعلى هذا، فإن احترام ثقافات الإعاقة المختلفة يمكن أن يشمل في بعض الحالات الإقرار بحق الأشخاص في رفض استخدام التقنية التي قد تتيح لهم لولا ذلك السلوكات والقدرات التقريبية التي تُعرِّفها الأغلبية (مجتمعات الأصحاء) بأنها طبيعية.

ومثلما أشار الناس إلى أن للأشخاص كامل الحق في الانسحاب من الثقافة الإلكترونية كلها فإن لهم الحق في رفض تقنيات معينة بوصفها غير مفيدة لهم بالضرورة من وجهة نظرهم. غير أن مهمة المجتمع هي جعل إمكانية الوصول السهلة إلى الحقائق الرقمية ثرية وكاملة قدر الإمكان لذوي الإعاقات وذوي القدرات؛ ما يسمح لهم بحرية اختيار أنواع (أو درجات) المشاركة، أو عدم المشاركة بحسب تقديرهم.

الفصل 5

الرغبة الرقمية

استكشاف الجنس، و/ أو استغلال الجنس



- التربية الجنسية الافتراضية الحقيقية.
- الممارسة الجنسية الرقمية: تنوع الجنس الإلكتروني.
- تعميم الإباحية.
- تجارة الجنس الرقمية.
- ما مدى غرابة الفضاءات الإلكترونية؟ الممارسات الجنسية البديلة في الفضاءات الإلكترونية.

إن تأثير شبكة النت في التوجهات والممارسات والمعرفة الجنسية يمكن أن يُوفِّر لنا دراسة حالة واضحة عن مدى ارتباط المعرفة الثقافية على الإنترنت بالعالَم خارجه. صحيح أن الجنس موضوع مكلف بصفة خاصة، وأنه لا يمكن اتخاذه نموذجًا لأيِّ نوع آخر من التأثيرات، بيد أن زخم الموضوع وانتشاره جعله أحد أكثر الموضوعات خضوعًا للدراسة، ثم أكثرها قابلية للاستكشاف. وقد أشار بعض الدارسين إلى أنه لا يوجد أيٌّ من جوانب الحياة المعاصرة أثَّرت فيه شبكة الإنترنت، هذا القدر من التأثير العميق أكثر من الممارسات الجنسية.

من الصعب جدًّا قياس قدر المحتوى الجنسي على شبكة الويب بدقة، وفي بعض الأحيان، تَبيَّن وجود مبالغة شديدة في تقديره (ثبت أن التقارير التي ذكرت أن ثلث المواقع على الإنترنت مواقع إباحية –مثلًا– كانت تبالغ مبالغة شديدة؛ إذ لم تزد نسبتها عن 4% أو 5% (Ogas and Gaddam, 2011; Ruvolo 2011). وبالرغم من ذلك، فإن كَمَّ المواد الجنسية على شبكة الإنترنت مذهل بمختلف المقاييس. ومرة أخرى، فمعظم إحصاءات الإنترنت مذهلة، ولكن ربما لا ينبغي أن تكون إحصائيات الجنس كذلك؛ فإن كل امرئ –على أيِّ حال– يتعلم في مرحلة معينة حقائق الحياة، ومنها تلك التي تتعلق بالجنس. وحتى الأشخاص الذين يختارون عدم ممارسته طوال حياتهم فإنهم لا يتجاهلونه هنا تمامًا. فالممارسات الجنسية من مختلف الأنواع

متوافرة في العالَم الافتراضي، في جميع الأماكن التي يمكن اختراق النت فيها (يُطلِق باحثو التسويق الرقمي على ذلك اسم سهولة الوصول). لكني في هذا الفصل سأُقدِّم ما قد يبدو رأيًا منحرفًا؛ إذ إن المشكلة في الويب ليست وجود قدر كبير من المواد الجنسية فيها، وإنما عدم وجود ما يكفي فيها.

التربية الجنسية الافتراضية الحقيقية

دعونا نتعرَّف بدقة ماهية النشاط الجنسي في الثقافات الرقمية. بدايةً، يُفضَّل أن نُنحِّي جانبًا كل ما يتعلق بالفضيلة، أو فجور الإباحية، وغير ذلك من صور النشاط الجنسي. ولأن العادات والتقاليد الجنسية ستختلف اختلافًا شديدًا بين قُرَّاء هذا الكتاب؛ أود أن أُوضِّح أن ما سأقوم به هنا يُمثِّل عملًا وصفيًّا أكثر منه توجيهيًّا؛ أي إنه لا يعنيني أساسًا الحُكم على هذه الممارسات، وإنما وصفها ووصف بعض المواقف والمناقشات المختلفة التي نتجت من الممارسات الجنسية الإلكترونية. ولكن، وكما فعلت في باقي فصول هذا الكتاب، لن أحاول إخفاء آرائي الخاصة أو تحيزاتي عند اللزوم. لقد فعلت ذلك من قبلُ عندما ذكرت سابقًا مبدأً ثابتًا يُمثِّل مناقشتي. وما يبدو ادِّعاءً منحرفًا هو عدم وجود تنوع جنسي كافٍ على شبكة الإنترنت، أو ربما بدقة أكبر، هو أن الإباحية تُزاحِم صور النشاط الجنسي الأخرى المتوافرة التي قد تكون متاحة بصورة أكبر في الفضاءات الرقمية. لقد أصبح النت من دون شكٍّ أكثر وسائط التربية الجنسية شيوعًا على كوكب الأرض، لكني أتفق مع رأي المُعالِج النفسي مارتي كلاين (Marty Klein) بأن الإباحية مفيدة للتربية الجنسية الجادَّة تمامًا مثل مشاهد مطاردة السيارات في الأفلام عند تعلُّم القيادة (Klein, 2012).

إن ما كان في وقت مضى يصعب (أو يستحيل) معرفته عن الجنس، من الحقائق الطبية، أو التعارف بين الجنسين، أو التزاوج، أو تسهيل التعارف إلى بحوث الجنس الأكاديمية، والتدريب العملي على الممارسة الفعلية؛ كل ذلك وفَّرته شبكة النت

بصورة أكبر. وكانت بعض هذه المعلومات منقذة للحياة بكل ما تعنيه الكلمة، وكان بعضها الآخر يُعرِّض الحياة للخطر. والواضح أن الاتصال بالإنترنت يُوفِّر رؤية شاملة للإمكانات الجنسية في العالَم، ويجعل هذه المعلومات في المتناول مع شيء من التحفظ؛ ما يسمح للناس باستكشاف البدائل الجنسية من دون خوف.

إن الآراء الجنسية، أو بالأحرى الآراء عن الجنس المتعلقة بالعروض الإباحية والجنس الإلكتروني تصعد درجات السلم الموسيقي من قراره إلى جوابه (لماذا التشبيه بالسلم الموسيقي؟ لماذا نصعده ولا نسير عليه؟). تعرض شبكة النت وتنتقد كل ما يمكن تصوره من أشكال الجنس سياسيًّا وأخلاقيًّا وثقافيًّا، من أكثرها تحررًا إلى أشدها صرامة من الناحية الأخلاقية. ولكن، حتى أشد الآراء صرامة لا تتطابق بدقة مع الخطوط الأيديولوجية. وأيُّ تحليل جادٍّ للجنس على شبكة الويب لا بُدَّ أن يراعي بل يتجاوز مسألة الإباحية ليتناول مدى أوسع من الموضوعات، ومنها: مواقع المرافقة، ومواقع تسهيل التجارة الجنسية على الإنترنت، والحملات الإلكترونية للدفاع عن حقوق العاهرات، والدردشة التي تتناول الموضوعات الجنسية، والمحتوى الجنسي، والألعاب الجنسية، والممارسة الجنسية على شبكة الإنترنت، وغير ذلك من الممارسة الجنسية الرقمية، إلى جانب مدى واسع من التربية الجنسية الرقمية المتحفظة وغير المتحفظة التي يُقدِّمها مُعالِجون ومُعلِّمون وعاهرات.

الممارسة الجنسية الرقمية: تنوع الجنس الإلكتروني

لمصطلح «الجنس الإلكتروني» معنيان؛ أحدهما واسع، والآخر ضيق. فبمعناه الضيق يشير المصطلح إلى الأفعال الجنسية التي تمارس عن طريق وسيط تقني رقمي. والمعنى الأوسع يشير إلى الطرائق كلِّها التي يُعرَض بها الجنس في الفضاءات الرقمية، ومنها الأفعال الجنسية التي تستخدم وسيطًا رقميًّا، لكنها لا تقتصر عليه. والواضح أن هذين التعريفين يتداخلان نوعًا ما، فمشاهدة مواد إباحية إلكترونية

-مثلًا- قد يؤدي (أو لا يؤدي) إلى المظاهر المادية التي تُعَدُّ أفعالًا جنسيةً، ولكن يوجد جدل كبير يتعلق بما إذا كانت مشاهدة المواد الإباحية فعلًا جنسيًّا في حدِّ ذاته. دعونا الآن نحاول الفصل بينهما؛ لكي نستطيع التمييز بين الطرائق التي يُمثِّل بها كلٌّ من الجنس والثقافة الجنسية بعضهما بعضًا.

لتكن البداية مع الجنس الإلكتروني بمعناه الضيق، بحيث يسعى شخص، أو اثنان، أو أكثر للحصول على متعة جنسية باستخدام التواصل الرقمي. أول شيء يمكن أن يقال بهذا الخصوص هو أنه يُمثِّل -بمعنى ما- إحدى أكثر الممارسات الجنسية أمنًا؛ إذ لا توجد أيُّ فرصة لاختلاط سوائل الجسد إذا كان التفاعل الجنسي يقتصر على تبادل الصور، أو الممارسة اللفظية. فالجنس الإلكتروني بهذا المعنى يُعَدُّ (مثل ممارسة الجنس هاتفيًّا في السابق) وسيطًا آمنًا آخرَ.

يشمل الجنس الإلكتروني ممارسة الجنس باستخدام تطبيق سكايب (Skype)، وغرف الحوار (الدردشة)، والهواتف الخلوية (التي جعلت المسألة أسهل وأيسر في الحركة)، والمحتوى الجنسي، والجنس التجاري، ودمى الجنس التي يُتحكَّم فيها بين الجنسين عن طريق التواصل على شبكة الإنترنت، والألعاب الرقمية التي تُركِّز على الجنس، والجنس في «العوالم» الافتراضية. فقد كانت «الحياة الثانية» (Second Life) -مثلًا- ميدانًا حافلًا للألعاب الجنسية، وكان واحد من كل عشرة مستخدمين -على الأقل- يشارك في ممارسة فعلية فيه. إن هذه الصورة وغيرها من صور الممارسة الجنسية الرقمية هي ممارسة آمنة فيما يتعلق بالصحة الجسدية، خلافًا للصحة النفسية أو الأخلاقية التي تُعَدُّ أشد تعقيدًا. أمَّا فيروسات الحاسوب التي تنتقل من المواقع الجنسية فقضية مختلفة تمامًا من قضايا الصحة. إذن، يرى بعض الدارسين أن الجنس الإلكتروني في هذا السياق هو أمر إيجابي تمامًا يمنع الإصابة بالإيدز والأمراض التي تنتقل بممارسة الجنس، والتي قد يصبح فيها الجنس مسألة حياة أو موت.

تُستخدَم فضاءات الإنترنت أيضًا في تيسير ممارسة الجنس خارجها بطرائق عدَّة، بدءًا بمواقع المواعدة، مرورًا بمواقع طلب عروس بالبريد الإلكتروني من مختلف الدول، وانتهاءً بمواقع ممارسة الجنس التجارية الصريحة التي تُيسِّر العثور على شريك لمَن يرغب. وبالمثل، قد يؤدي النشاط على شبكة الإنترنت إلى تحرش جنسي خارجها، وإلى ملاحقة إلكترونية، وغير ذلك من الصور غير المرغوب فيها من الاهتمام الجنسي (مثلما ورد في الفصل الرابع). توجد أيضًا قضايا أكبر من ذلك، مثل كيفية إسهام بعض الأمور (مثل سهولة الوصول إلى المواد الإباحية) في تكوين العادات الجنسية خارج شبكة الإنترنت. قد يكون هذا الأمر تحديدًا مشكلة للشباب وغيرهم من محدودي الخبرة الجنسية؛ إذ لاقت ملاحظة كلاين عن الإباحية -بوصفها وسيلة فظيعة لمعرفة الممارسة الجنسية الحقيقية- صدى في كلام ممثلة المواد الإباحية السابقة نينا هارتلي (Nina Hartly) التي تعمل اليوم في إخراج هذه المواد؛ إذ تقول: «المواد الإباحية مدفوعة الأجر هي أداء تمثيلي محترف يقوم به ممثلون. وهي خيال لا يقصد به أن يكون كتاب قواعد، أو دليلًا، أو كيف تفعل كذا بوصفه قاعدة عامة. وهدفها إظهار مدى فقر التربية الجنسية لدينا في هذا البلد الذي جعل الناس يلجؤون إلى وسيط للتسلية بحثًا عن معلومات تتعلق بالجسد). وتُعزز هذه الفكرة على نحوٍ فكاهي كما في فيلم الفيديو المنتشر كالفيروس»الجنس الإباحي مقابل الجنس الحقيقي» (Porn Sex vs. Real Sex n.d.) الذي يُوضِّح الاختلافات باستخدام الخضراوات».

توحي الأدلة القولية بأن الجنس الإلكتروني قد قوَّى علاقات، وقوَّض أخرى. ففي حالة تقوية العلاقات، كان «سكايبرسكس» (SkyperSex) وما شابهه مفيدًا للأزواج الذين تفصل بينهما مسافات طويلة. وبالرغم من صعوبة الوصول إلى إحصائيات موثوق بها، فإن كثيرًا من الجنس الإلكتروني يكون بين شريكين تجمعهما علاقة جنسية حقًّا خارج شبكة الإنترنت. لنتذكَّر دائمًا أن الفصل بين عالَم الإنترنت والعالَم خارجه هو أمر متخيل، وأن المعلومات الجنسية التي يحصل عليها الأشخاص مجانًا

من الإنترنت من دون التعرُّض لإحراج محتمل قد عزَّزت حقًّا علاقات عدَّة. بالرغم من ذلك، فإنه يوجد قدر لا بأس به من الخيانة الإلكترونية؛ أي ممارسة الجنس عن طريق الإنترنت مع شخص آخر غير الشريك الذي يقيم الشخص علاقة معه، مثل علاقة زواج بشريك واحد. وكما هو الحال في جوانب الجنس الإلكتروني كلها، يرى بعض المتخصصين أن هذا قد يُوفِّر منفذًا أكثر صحة لعلاقات خارج الزواج، أو العلاقات المتحررة من الالتزامات (نظرية صمام الأمان)، في حين يرى آخرون أن الخيانة هي خيانة، وأنها تضر دائمًا بالعلاقة.

ليس صعبًا إيجاد أحداث تثبت القولين، والأمر ببساطة يتوقف على أفراد معينين في علاقات معينة. أمَّا معظم الأدلة فتثبت الجانب السلبي. فالجنس الإباحي –مثلًا– يؤدي إلى تكوُّن توقعات جسدية وسلوكية غير واقعية لدى الأفراد في المواقف الحقيقية؛ ما يتسبَّب في إحباط كبير وعجز جنسي خارج شبكة الإنترنت (Lambert et al. 2012). وقد برزت هذه القضية في وسائل الإعلام الرئيسة على نحوٍ تفصيلي في فيلم جوزيف غوردون ــ ليفيت (Joseph Gordon–Levitt) «دون جوان». فبعيدًا عن المسألة الأخلاقية، يرى الفيلم أن مشكلة العروض الإباحية تكمن في أنها تُفضي إلى تجارب جنسية فاشلة في العالَم الحقيقي، وأن أفضل التجارب الجنسية في هذا العالَم لا تشبه الجنس الآلي الموجود في العروض الإباحية قليلًا أو كثيرًا.

تعميم الإباحية

إن أكثر ما نال اهتمام الباحثين والعامة معًا من مسألة الجنس الإلكتروني هو دور شبكة الويب في جعل الإباحية تيارًا رئيسًا؛ أي نقل العروض الإباحية من أطراف المجتمع الخفية لتكون قريبة من المركز. فقد صار معتادًا في البرامج الحوارية والتمثيليات الفكاهية وبرامج الواقع وغير ذلك من ألوان العروض الترفيهية في سياق التيار الرئيس؛ ذكر إشارات إلى استخدام العروض الإباحية. وفي السنوات

الأخيرة، صار نجوم العروض الإباحية يندمجون مع غيرهم من المشاهير على نحوٍ يشير بوضوح إلى زيادة تقبُّلهم في المجتمع. وقد أشار أحد النقَّاد إلى مسؤولية ثلاثة عوامل عن هذا الأمر، هي: سهولة الوصول، ورخص الثمن، وإخفاء الهوية (Cooper cited in Nayar, 2008). والحقيقة أنه يصعب قياس أثر ذلك في العلاقات الجنسية بعد عملية المشاهدة؛ إذ يوحي أكبر مسح جنسي أُجري على الإطلاق، ولُخِّص في كتاب ثري إحصائيًّا، لكنه مُوجَّه توجيهًا غير صحيح من الناحية التأويلية، هو كتاب «مليار فكرة شريرة» (A Billion Wicked Thoughts)ــ يوحي بأن معظم عمليات البحث عن عروض إباحية تقع غالبًا في نطاق صغير نسبيًّا من الممارسات الجنسية التقليدية الهادئة (Ogas and Gaddam, 2011). بالرغم من ذلك، يوجد ملايين الأشخاص الذين لم يمارسوا هذه العروض الإباحية على أرض الواقع، لكنهم فعلوا ذلك على شبكة النت. وممَّا لا شكَّ فيه أن لهذا الأمر مجموعة من التأثيرات الجديدة. فبعض حالات البحث قانونية، وبعضها الآخر غير قانوني، أو مبهم من حيث الموقف القانوني. ومثلما ذكرنا من قبلُ، فإن مراقبة شبكة النت أمر صعب، وقد صار الباحثون عن العروض الإباحية خبراء في المراوغة في محاولات تضييق الوصول إليها. ففي الولايات المتحدة، يظل مقياس العروض الجنسية القانونية مرتبطًا بمعايير محلية، وهذا مفهوم لم يعد له معنى بسبب قابلية محتوى الويب للسفر على المستوى الوطني، وخارج حدود الوطن. أمَّا دوليًّا، فلم تُحقِّق محاولات الرقابة على العروض الجنسية الإلكترونية نجاحًا كبيرًا؛ لأن الرقباء في المجتمعات غير المنفتحة يُركِّزون على الرقابة السياسية أكثر من الرقابة الثقافية عندما تشح موارد الرقابة. وحتى الدول التي لديها أشد القوانين صرامة تجاه العروض الجنسية، والتي تحاول جاهدة احتواءها، وجدت أنه من المستحيل منع مواطنيها من الوصول إلى هذه العروض الإباحية؛ نظرًا إلى كثرة الطرائق الملتوية المتوافرة في العالَم الرقمي.

وفي هذا السياق، يجب تذكُّر أن العروض الإباحية بدأت مع أول صور التمثيل الإنساني، وأن الثقافات التاريخية الكبرى كلها كانت تضم تمثيلًا تصويريًّا للجنس

يمكن عَدُّهُ عرضًا إباحيًّا. وفي العصور الحديثة، ظهرت الأفلام الإباحية إلى جانب الأفلام نفسها تقريبًا. وكل وسيط جديد (التلفاز، والفيديو، وما إلى ذلك) زاد كَمَّ العروض الإباحية، ومدى توافرها. وفيما يتعلق بنطاق سهولة الوصول، فقد أسهمت شبكة الويب في النمو الهائل لكَمِّ العروض الإباحية المتوافرة ونوعها؛ ما أثَّر في صناعة العروض الإباحية. وهذا يُمثِّل حقيقة تنطوي على إشكالية، مفادها أن الشباب غير المهيأ لوضع الجنس الذي شاهده على الإنترنت في سياق اجتماعي، يبدأ التعامل معه في سن صغيرة لا تنفك تقل (Papadoupoulus n.d.). وقد حاولت بعض مواقع الإنترنت معالجة هذا الأمر بتقديم تربية جنسية مسؤولة اجتماعيًّا للشباب، مثل موقع (Scarleteen: Sex Ed for the real World n.d.). ولا نعرف بعدُ أثر تسهيل الوصول إلى العروض الإباحية في أكثر الفئات تأثُّرًا بها على الأرجح، وهم المراهقون والشباب الذين يستكشفون هوياتهم الجنسية؛ إذ يكشف البحث في الموضوع عن مزيج معقد من التأثير في الاتجاهات الجنسية، وصورة الجسد، ومفهوم الذات، والتنمية الاجتماعية، مع وجود أدلة كافية تشير حقًّا إلى جوانب قلق واضح يبديه حيالها الوالدان، والمُعلِّمون، والعاملون في مجال الصحة، ومرشدو الشباب النفسيون، ويحذرون منها (Owens etal. 2012) وما تزال قضية «إدمان العروض الإباحية» في مختلف المراحل العمرية تجذب الاهتمام حتى تثبت بالوثائق أنها مشكلة اجتماعية خطرة (Wilson n.d.).

لقد مثَّلت العروض الإباحية قضية اجتماعية خلافية كبرى على شبكة النت، ثم زادت حدَّتها بعد ما انتقلت من الهوامش إلى التيار الرئيس. أمَّا أطراف الخلاف في هذه القضية فهم من أصناف مختلفة. فمن جانب، لدينا الجماعات المحافظة التي تهاجم الإباحية على أسس دينية وأخلاقية ومعها -في تحالف غير ثابت القواعد- بعض جماعات الحركة النسوية التي ترى في العروض الإباحية استمرارًا لتراث تحقير النساء، وانتهاكًا لحقوق النساء المدنية. وبالمقابل، لدينا ألوان مختلفة من طيف المتحررين اجتماعيًّا، منها النسويات المؤيدات للجنس المهتمات بنشر تحرر

الممارسات الجنسية الأنثوية والمثلية، وحماية حقوق العنصر الأنثوي من العمالة الجنسية (الاسم غير المهين للمومسات، وعاملات الهاتف الجنسي، ومؤديات عروض التعري، وما إلى ذلك) (Li, 2000; Nayar, 2008; Rajagopal and Bojin, 2004).

يُذكَر أن كثيرًا من مناهضي جهود التضييق على العروض الإباحية ينتقدونها أحيانًا بصور مختلفة؛ فهم يعترفون بأن شبكة النت تحوي مواد جنسية مُنفِّرة جدًّا، ولا سيما تلك التي تُمثِّل الجنس العنيف، والجنس الإكراهي، لكنهم يدعون إلى نشر التربية الجنسية، لا الرقابة، ويرون أن هذا أفضل سبيل للقضاء على صور التمثيل الجنسي المُنفِّرة اجتماعيًّا أو المهينة. وفي هذا السياق، توجد صور معينة من العروض الإباحية، ولا سيما تلك المتعلقة بالأطفال، تلقى رفضًا عالميًّا مطلقًا، فضلًا عن تجريمها. يُذكَر أيضًا أن العروض الإباحية هي سلعة شديدة العنصرية. ففي مواقع إباحية كثيرة، لا تشير كلمة «آسيوي» إلى موقع جغرافي أو ثقافي، وإنما تشير إلى فئة تعني دُمى شرقية مذعنة، وبنات مدارس جميلات خليعات، وسيدات كالتنانين عنيفات ومسيطرات جنسيًّا.

توجد أيضًا فئة «الأجناس المختلطة» في العروض الجنسية التي تُركِّز على الخيالات التاريخية للرجال الملونين وفحولتهم الجنسية، فضلًا عن الفئات العرقية الجنسية، مثل: الهنود، واللاتينيين، والسود. أمَّا الفئة الرئيسة المفترضة فتُمثِّلها النساء البيض؛ إذ لا يعاملن بوصفهن عرقًا. وتنقسم هذه الفئة انقسامًا داخليًّا بحسب لون الشعر، أو حجم النهدين، أو الانحناءات، أو التضاريس الجنسية. وأمَّا الفئة المثيرة للاهتمام، وهي فئة «الودودين مع الإناث» التي تظهر على بعض المواقع (يقصد بها زيادة صفة الرومانسية والاعتدال)، فتنطوي على مفارقة تكشف عن أن كثيرًا من مواد هذه المواقع غير ودودة مع الإناث. وتوجد أدلة عامة تربط بين استخدام العروض الإباحية والتحيز الجنسي بين الذكور ذوي الميول الجنسية للإناث (Hald, Malamuth and Lange 2013).

لا شكَّ في أن شبكة الإنترنت أسهمت في نقل العروض الإباحية من ظل الأطراف إلى البيوت، وأنها أعادت تكوين الاتجاهات نحو النزوع الجنسي في مدَّة قصيرة، حتى إنها لم تجلب الاستهلاك وحده إلى البيت، وإنما حملت إليها إنتاج العروض الإباحية. يقول تشك كلوسترمان (Chuck Klosterman) عن ذلك بنبرة لاذعة لكنها كاشفة:

«يعلم الجميع أن الإنترنت يُغيِّر حياتنا، وقد علموا ذلك أساسًا لأن شخصًا ما في وسائط الاتصال يقول هذه الجملة بحذافيرها مع شروق شمس كل يوم منذ عام 1993م. لكن يبدو أن الشيء الرئيس الذي أنجزه الإنترنت هو تطبيع عروض الهواة الجنسية. فليس من مُسوِّغ لعدد العراة على الإنترنت، ومن الواضح (نعم من الواضح) أنهم لا يفعلون ذلك من أجل المال، فأين كان هؤلاء منذ (15) عامًا؟ هل كانت ملايين النساء عام 1986م يلتفتن إلى أزواجهن، وكلٌّ منهن تقول لزوجها: أحب أن أنشر صورتي في وضع إباحي لإثارة الرجال جنسيًا، ولكن -للأسف- لا يوجد وسيط إعلامي يتيح هذا النوع من الترفيه. لذلك فأنا مضطرة أن أجلس هنا، وأعاود مشاهدة مسلسل فالكون كريست؟» (Klosterman, 2004 109–110).

بالرغم من هذا الطرح الساخر، فإن كلوسترمان أثار تساؤلين مهمين: هل الوسيط هو الذي أنشأ الرسالة؟ هل الإمكانية الفنية لتحميل عروض جنسية من صنع الهواة تستثير استجابة لم تكن لتحدث من دونها؟ يشير كلوسترمان بذكاء إلى أن الرد بالإيجاب، وأن لهذا الزعم تبعات على كل إنتاج «اصنعه بنفسك DIY» على شبكة الويب كلها في مواقع، مثل: يوتيوب، وفيميو (Vimeo).

وفي هذا السياق، تنظر بعض القوى المناهضة للعروض الإباحية إلى عملية انتقالها إلى التيار الرئيس بوصفه إحدى العلامات الكثيرة على تدني القيم الأخلاقية في سياق الثقافة الوطنية التي ينتمون إليها (تأتي هذه النظرة غالبًا من إحدى صور الأصولية الدينية)، وينظر إليها آخرون بوصفها تعميمًا لممارسات تشييء النساء وتحقيرهن واستغلالهن (بحسب أحد فروع الحركة النسوية). تشير النسويات

الموصوفات بمناهضات العروض الإباحية إلى ما يصفنه بمستوى عالٍ من العنف الصريح المُوجَّه إلى النساء في العروض الإباحية، ويقلن إن اللاتي يشتركن في هذه الصناعة يفعلن ذلك مكرهات، أو بسبب تدني قيمة الذات لديهن (يُعزى السبب غالبًا إلى حدوث اعتداء جنسي عليهن في مرحلة مبكرة). يرى هؤلاء الناس بعد جهاد سنين عدَّة لتقييد العروض الإباحية، أو القضاء عليها، ومقاومة تمددها على الإنترنت، وما يترتب على ذلك من تآكل المحرمات الاجتماعية المتعلقة بالعروض الإباحية؛ يرون أن هذا الامتداد أمر مأساوي.

وعلى الجانب الآخر، نجد المتحررين، ومنهم المتحررون الإلكترونيون، يعارضون أيَّ تقييد للعروض الإباحية، وذلك على أساس حرية التعبير العامة. أمَّا النسويات المعروفات بمؤيدات الجنس، فيطالبن غالبًا بإضفاء الشرعية على العروض الإباحية، وجعل القيود عليها في حدود دنيا، على أساس أن تجريم العمل الجنسي يضع العاملين بالجنس (وأغلبهم نساء) في خطر استغلال أكبر ممَّا يحدث في ظل «الشرعنة». وهن ينظرن إلى العروض الإباحية على الإنترنت بوصفها أكثر أنواع العمل الجنسي أمانًا؛ لاستحالة تبادل الإفرازات الجسمية، أو المواجهة العنيفة في الفضاءات الافتراضية (بالرغم من أن هذا لا يشمل قضية الإكراه في الأداء الجنسي). ويُشِرْنَ أيضًا إلى تزايد أعداد النساء في الوظائف التنفيذية في صناعة العروض الإباحية، ويعتقدن أن معظم النساء العاملات في العروض الإباحية يفعلن ذلك بإرادتهن، وبدرجة كبيرة من الاستقلالية.

بوجه عام، تشير الدراسات القائمة على الأدلة إلى أن كلا الطرفين أصاب شيئًا من الحقيقة؛ فالعروض الإباحية العنيفة ظاهرة مفزعة لا مُسوِّغ لها، ويوجد دليل على أن مشاهدة العروض الإباحية يمكن أن تزيد العدوانية الجنسية (Owens et al. 2012) وبالمقابل، تشير الإحصائيات إلى أن العنف ليس سائدًا بالدرجة التي يدَّعيها بعض الدارسين، بل إنه يتراجع في نسبته المئوية من مجمل

الإنتاج الإباحي، جزئيًّا لزيادة عدد النساء اللاتي تبوَّأْنَ مراكز السلطة في صناعة العروض الإباحية، وزيادة عدد النساء المشاهدات. غير أن العنف بالإكراه في العروض الإباحية ما زال همًّا ثقيلاً، ويرى بعض النشطاء من مناهضي العروض الإباحية أن المجال كله صورة من صور التشييئ العنيف للنساء و/ أو انتهاك للحقوق المدنية للنساء (MacKinnon and Dworkin, 1988). وفي الوقت نفسه، توجد شهادة كبيرة من العاملين في مجال الجنس تؤيد الانضمام الطوعي إلى هذه الصناعة، وتدعم تصاعد القوة النسائية فيها، وتُؤكِّد تحسُّن ظروف الأمن بسبب تحويل قدر كبير من العمل الجنسي إلى العالَم الافتراضي، بما في لك الكَمُّ الكبير من الإنتاج الشخصي للنساء. ولكن –مثلما سنرى في القسم التالي– الأثر الأسوأ للنمو الضخم في صناعة العروض الإباحية يقع على أقل الفئات حماية من العاملين في الجنس، الذين يُكرَهون على العبودية الجنسية.

تجارة الجنس الرقمية

تتفق أطراف الجدل حول الجنس الإلكتروني جميعًا على أن نوع العنف المرفوض تمامًا، الذي يوجد في العروض الإباحية، هو إكراه النساء والبنات والأولاد على أعمال الجنس الإلكتروني داخل الشبكة وخارجها، والاتِّجار بهم في هذا المجال. ولا شكَّ في أن هذا هو أقبح أبعاد التقنية وأكثرها استغلالاً: أي استخدامها في تيسير التجارة الجنسية وغيرها من صور العنف المُوجَّه إلى النساء والبنات والأولاد. صحيح أن الاتِّجار بالنساء والبنات والأولاد يسبق ظهور تقنيات الاتصالات الجديدة، بيد أن الكثيرين يرون أن الوسائط الجديدة أدَّت دورًا في توسيع التجارة في العقود القريبة، ولا شكَّ في أن تقنيات المعلومات والاتصالات غيَّرت طبيعة هذه التجارة. فقد مثَّلت المتاجرة الجنسية ظاهرة تجاوزت الحدود الوطنية، وكانت غالبًا من الدول الفقيرة إلى الدول الغنية؛ ما فاقم من حدَّة عدم المساواة الاقتصادية بسبب قوى العولمة،

ثم زاد من كثافة هذه التجارة. والحقيقة أن المرحلة الحالية من العولمة نفسها تعتمد اعتمادًا كبيرًا على تقنيات الوسائط الجديدة (Kee, 2005).

من جانب آخر، عملت الهواتف الخلوية، وأجهزة جي بي إس (GPS)، والبريد الإلكتروني على تسهيل وسائل الاتصال بين التجار، وسمحت لهم بتطوير طرائق تتبُّع ضحاياهم. فمواقع «طلب العرائس بالبريد الإلكتروني»، وهي قانونية، تَعِدُ عملاءها بنساء وفتيات طيِّعات مستعدات للزواج. وهي على السطح تُمثِّل صورًا ناعمةً من التجارة الجنسية، لكنها تكون غالبًا غطاءً لجوهر نشاط التجارة الجنسية؛ فكثير من مواقع الشبكة المتخفية غير القانونية لجأت إلى استخدام عالَم رقمي في الترويج لتجارةٍ سلعتها الجنسية النساء والبنات والصبية. وعودًا على بدء، فإن إخفاء الهوية على شبكة النت يؤدي دورًا حاسمًا في هذه القضية؛ إذ يتيح للتجار والمشترين عقد الأعمال التجارية على شبكة النت بالحدِّ الأدنى من مخاطرة الكشف عن هوياتهم. وإلى جانب شبكات التجارة الجنسية المنظمة القديمة، فقد نشأت شبكات التجارة الجنسية الفردية التي يُنظِّم فيها الأفراد نقل المبيع من النساء والبنات والصبية.

لا شكَّ في أن الزيادة الضخمة في حجم العروض الجنسية، الذي يُمثِّله الانتقال بالعروض الإباحية إلى التيار الرئيس، قد زاد زيادة كبيرة جدًّا نتيجة الطلب على عمَّال الجنس، وأن عددًا كبيرًا من العمَّال الجُدد في المجال الإباحي هم أشخاص يُمثِّلون ضحايا المتاجرة الجنسية. يقول بعض الدارسين إن المتاجرة الجنسية بالصور هي الأقل خطرًا، والأقل عنفًا صريحًا بين صور المتاجرة الجنسية، ولكن نشر الصور الإباحية يتبعه غالبًا إمكانية فعل أنشطة جسدية استغلالية.

لم يمرَّ التوسُّع العام في التجارة الجنسية ومظاهرها الرقمية المتعددة من دون معارضة؛ فإن تقنيات الاتصال الرقمي نفسها التي استخدمها التجار استُخدِمت في محاربتهم ومحاربة تجارتهم. ويمكن للمنظمات المناهضة للتجارة الجنسية استخدام تقنيات المعلومات والاتصالات في تتبُّع التجار، وتحديد أماكن مَن تاجروا بهم. فقد

ثبتت أهمية المعلومات المستقاة من الإنترنت عن الضحايا والضحايا المحتملين، ولا سيما في حالات العزلة التي يجد ضحايا هذه التجارة فيها أنفسهم. وقد مثَّلت الهواتف الخلوية المتصلة بالإنترنت أداة مفيدة في هذه المواقف بوجه خاص.

وفي السياق نفسه، فقد استفادت الحكومات من شبكة الويب على مختلف المستويات (بدءًا بالأمم المتحدة، وانتهاءً بجماعات الحراسة في الأحياء) في الحصول على معلومات مفيدة عن التجارة الجنسية. أمَّا أهم ما أُنجِز من أعمال في هذه القضايا فقامت به المنظمات غير الحكومية، وجماعات الحركة الاجتماعية؛ إذ وجدت المنظمات غير الحكومية في الويب مصدرًا كبيرًا لنشر معلومات عن مخاطر التجارة الجنسية العامة، وتنظيم حملات مناهضة للتجارة الجنسية، والضغط لإحداث تغييرات سياسية حكومية تسمح بكشف مناطق تجارة معينة وتجار معينين، ونشر المعرفة عمَّا يتاح من عون لضحايا هذه التجارة من النساء والبنات والصبية. حتى إن إحدى أقوى الجماعات التي تكافح تجارة الجنس على شبكة النت، وهي جماعة «استردوا التقنية (Take Back the Tech)» خلصت إلى عدم وجود دليل قاطع على أن التقنية الرقمية جعلت مسار التجارة الجنسية سيئًا، وأن اتساع نطاق صناعة العروض الإباحية في فضاءات الإنترنت هو الذي زاد حجم الطلب عليها. وعلى كل حال، فإن تجارة الجنس ما تزال تُمثِّل مأساة دولية ذات أبعاد ملحمية يتعيَّن محاربتها بمختلف الوسائل المتوافرة داخل شبكة النت وخارجها.

ما مدى غرابة الفضاءات الإلكترونية؟ الممارسات الجنسية البديلة في الفضاءات الإلكترونية

كما هو حال كل فئة من فئات الأقلية الثقافية، فإن قصة الأقليات الجنسية في الثقافة الرقمية تحوي أمورًا وقضايا متنوعة مختلفة. فقد وجد المثليون، والسحاقيات، ومَن ينجذبون إلى الجنسين معًا، والمتحولون جنسيًّا، والشواذ (يُصنَّفون غالبًا

ضمن فئة واحدة تُمثِّلها كلمة مكوَّنة من الحرف الأول لكل كلمة فيها بالإنجليزية، هي (LGBTQ)، وغيرهم من ممارسي الجنس المهمشين؛ أن المساحات الجديدة مهمة للعلاقات السرية، وتكوين مجتمعات منفتحة على شبكة الإنترنت. وفي الوقت نفسه، فإن إخفاء الهوية، وعدم وجود موانع للحديث على الشبكة، أطلق فيضًا هائلًا من الكلام الذي يحمل معاني رهاب المثليين، والذي يؤيد العلاقة الطبيعية بين الرجال والنساء، ولا شيء غيرها (مواقف وممارسات تفترض أن علاقة الرجل بالمرأة هي العلاقة الوحيدة المقبولة).

إن توفير شبكة الويب مساحات آمنة فيها شيء من إخفاء الهوية يسمح لبعض الأشخاص الذين لا يلاقي توجههم الجنسي ترحيبًا، أو يعامل بعداء واضح في مجتمعاتهم الحقيقية، بأن يجد بعضهم بعضًا، ويتشاركوا المعرفة، ويتبادلوا التعزيز والتشجيع والمؤازرة. وعلى هذا، يمكن التنصُّل من الثقافات التي تُضيِّق كثيرًا على مسألة الرغبة المثلية – تحديدًا – باستخدام المعلومات المتوافرة على شبكة الإنترنت؛ إذ إن وجود معلومة مفادها أنه «يوجد أشخاص مثلي» يمنح الشاذ طمأنينة لا حدود لها. وقد شهد كثير من أعضاء جماعات الأقلية الجنسية أن مجتمعات الإنترنت أنقذت حياتهم حقًّا. ومرة أخرى، فعلى مستوى التأييد المنظم للشذوذ، فإن شبكة الويب تُوفِّر مساحات آمنة للاتفاق والاتصال. وقد وجدت جماعات الحركة الاجتماعية لفئات الشواذ المختلفة (LGBTQ) في الويب أداة فاعلة، ولا سيما في العمل في مختلف الدول، وداخل دول معينة أيضًا (King 2012; Phillips and ORiordan, 2007; Pullen and Cooper, 2010).

وبالمقابل، فإن مسألة إخفاء الهوية نفسها، والسماح بحرية الحوار التي وفَّرت مساحات مفتوحة للتواصل بين فئات الشواذ المختلفة، وفَّرت أيضًا غطاءً آمنًا لإطلاق مجموعة من صور الهجوم على المثليين، وترسيخ خطاب الكراهية الذي يبثه الداعون إلى عدم قبول أيِّ علاقة إلا بين الرجل والمرأة فقط. فأصبح اتهام شخص

ما أنه شاذ جنسيًّا يُمثِّل إحدى أكثر صور «البلطجة» الإلكترونية شيوعًا؛ ما سبَّب ألمًا شديدًا لكثير من الشباب، ورجح أنه أسهم في ارتفاع معدل انتحار صغار السن من المثليين (يرى80% من الشباب الذين أُجريت معهم مقابلات شخصية أنهم أكثر عُرضة «للبلطجة» على شبكة الإنترنت من تعرُّضهم لها وجهًا لوجه). والحقيقة أن الكثير من مجتمعات الإنترنت -ربما أشدها وضوحًا مجتمعات الألعاب- تزخر بالإهانات الناجمة عن رهاب المثليين. وقد صار تعبير «المثلي» الذي جرى تبنيه بوصفه مصطلحًا إيجابيًّا يصف الأفراد الذين يغرمون بأشخاص الجنس نفسه، سُبَّة تُستخدَم كثيرًا باللغة الإنجليزية في مجتمعات الشباب. ويزعم الكثير من مستخدمي التعبير أن عبارة مثل: «هذا مثلي جدًّا» لا تشير حقًّا إلى المثليين. ولكن، حتى لو كان هذا الزعم صادقًا فإنه لا يُقلِّل من حقيقة أن هذا التعبير -بالنسبة إلى معظم المافعين عن المثليين والأفكار والمواقف و/ أو الممارسات الكريهة- يظل موجودًا ضمنًا في هذا الاستخدام المنتشر في كل مكان. واليوم، توجد حملات منظمة تكافح استخدام (وإساءة استخدام) هذا التعبير، من بينها حملات على شبكة الإنترنت (Think B4 You Speak n.d.).

ومع تمثيل الفئات المهشمة الأخرى، فقد كانت جماعات مراقبة وسائل الإعلام بطيئة -نوعًا ما- في اللحاق بتراجع قولبة الأقليات والتمثيل المسيء للأقليات الجنسية في الوسائط الجديدة؛ إذ لم تَعقد جماعة (LGBTQ) المشهورة لفئات الشواذ المختلفة، وائتلاف المثليين والسحاقيات المناهض للتمييز (GLAAD: Gay Lesbian Alliance Against Discrimination) -مثلًا- مؤتمرها الأول (الثري بالمعلومات) عن إزعاج المعادين للمثليين في الثقافات الرقمية إلا عام 2009م (لا يزال الموقع الإلكتروني للائتلاف (GLAAD) الذي يشمل كل شيء آخر، يفتقر إلى التصنيف المتعلق بالوسائط الرقمية، بالرغم من وجود مدير مسؤول لديه عن هذا المجال). قدَّم المؤتمر نموذجًا للإستراتيجية متعددة الجوانب للتعامل مع هذه القضايا؛ إذ تحدَّث ممثلو شركات الألعاب الرقمية المدعوون عن وجود رهاب المثليين في الألعاب،

وإمكانات إيجاد عدد أكبر من الشخصيات المثلية في الألعاب ومُعوِّقات ذلك، وعن جهودهم في تناول خطاب كراهية الشواذ وتوجيهه في مجتمعات الألعاب الإلكترونية. وقد تحدَّث كثير من العاملين في مهن تقنية المعلومات والاتصالات عن مواقف في الصناعة وطرائق التدخل لجلب عدد أكبر من المثليين إلى إنتاج الوسائط الجديدة، ومثليين أكثر خارج الغرف الصغيرة. وتناول النقاش في المؤتمر تحسين المُناخ في مهن فئات الشواذ المختلفة ومستخدمي الوسائط الجديدة. أخيرًا، عرض كثير من أعضاء الائتلاف لمسؤولية مستخدمي الوسائط الجديدة عن الإعلان و/ أو الإبلاغ عن المشاركين في الإساءة إلى المثليين في الثقافات الرقمية.

والواضح أنه يوجد الكثير ممَّا يتعيَّن عمله لجعل الفضاءات الإلكترونية صديقة لفئات الشواذ المختلفة، ولا يمكن لأحد اليوم ادِّعاء أنه لم تُحدَّد المشكلة، ولم توضع حلول لها. ولعل إحدى علامات ما سيحدث مستقبلًا إضافة متحوِّل جنسيًّا – في الآونة الأخيرة– إلى ملابس شخصيات «بوكيمون» في اللعبة اليابانية المشهورة.

وفي الواقع، لا ينبغي للمرء دائمًا أن يحرص على عدم استنتاج الكثير من مثال واحد؛ لأن دراسة حالة النشاط الجنسي تُقدِّم بعض التنويهات الموحية لكيفية عمل المعرفة الرقمية. حتى إن المؤيدين لإحدى أقوى جماعات مكافحة العنف المُوجَّه إلى النساء عامة، والعنف الإلكتروني بوجه خاص، يرون صورة معقدة تظهر فيها الثقافة الرقمية عدوًّا ومعاونًا في الوقت نفسه:

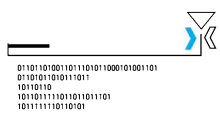
«إن تكرار صور جديدة من تقنية المعلومات والاتصالات، أو تضخيمها، أو زعزعة علاقة القوة فيها يعتمد على كيفية مراقبة تطورها وخطابها عن كثب. وهذا يتطلَّب أن نفهم أولًا ما تعيه التقنية الرقمية، ثم نبحث في تأثيرها في المجتمع تبعًا لخطوط الخطاب السياسي المتعددة والمتغيرة. لقد بدأت العملية حقًّا؛ فالنسويات والداعين إلى حقوق المرأة «استردوا التقنية» بوعي وتعمد، وغيَّروا على نحوٍ ثابت ماهية التقنية وما تعنيه» (Kee, 2005.) وما يثير دهشتي بالدقة نفسها ليس فقط الطريق

المباشر لتناول قضايا استكشاف الجنس واستغلال الجنس على شبكة الإنترنت، وإنما تناول مختلف القضايا الاجتماعية التي تتأثر بالويب. وعلى هذا، يلزمنا إدراك أن التقنية هي أدوات يمكن استخدامها بطرائق متعددة مختلفة، ومقاومة الخطابات المؤيدة للتقنية، وتلك المناهضة لها التي تنظر إلى تأثيرها بوصفها مسألة آلية، أو تُحدِّدها التقنية وحدها. وبدلًا من ذلك يتعيَّن إيجاد طرائق مناسبة لاستخدام التقنية والوسائط الجديدة في الدفاع عن القيم التي تعتقد أنها ستجعل العالَم أفضل.

الفصل 6

هل شبكة الإنترنت منحازة سياسيًّا؟

الديموقراطية الإلكترونية، واستخدام الشبكة في خدمة الاستبداد، والنشاط السياسي على شبكة الإنترنت.



- مواطنون إلكترونيون. التصويت بوساطة شبكة الإنترنت، وتسييس الإنترنت، والديموقراطية التشاركية.
- هل يمكن لمواقع التواصل الاجتماعي أن تُسقِط حكومات؟
- هل هو عمل سياسي شعبي على شبكة الإنترنت أم أنه كسل سياسي؟
- القرصنة، ونشر التسريبات على شبكة الإنترنت، والإرهاب الإلكتروني.
- فنون الاحتجاج الرقمية.

تُؤثِّر الوسائط الجديدة في الثقافة السياسية من جوانب عدَّة، بدءًا بالتصويت الرقمي، وإمكانية الاقتراع الفوري على قضايا خلافية، مرورًا بإمكانية توفير المعلومات السياسية الحكومية وغير الحكومية، وانتهاءً بالمشكلات الرقمية لاستخدام الويب صور تنظيم مشروعة وغير مشروعة، أو ما إلى ذلك من صور التغير الاجتماعي الأساسية. ومن الأسئلة التي تثار في هذا الخصوص:

- هل يُعَدُّ المواطنون الذين لهم صلة بالأجهزة الرقمية ناخبين أكثر معرفة وذكاء؟
- هل يؤدي كَمُّ المعلومات السياسية المتزايد المتوافر إلى تفاهم أعمق بخصوص الخلافات السياسية، وإلى درجة أكبر من المشاركة الديموقراطية؟
- هل يعني هذا مواطنة أكثر نشاطًا ومشاركةً وسعةَ أفق أم أن للآخرين الحق في الزعم بأن شبكة الويب تُفضي إلى تأثير الحشد السياسي الذي يُردِّد فيه المستخدمون تحيزاتهم السياسية القائمة، ويبالغون فيها، ويجعلونها أشد صرامة؟
- هل صحيح -مثلما يُؤكِّد بعض الدارسين- أن شبكة الإنترنت تهدف إلى إسقاط النظم الاستبدادية ونشر الديموقراطية؟

- هل يعمل منظمو الحركات الاجتماعية على زيادة إمكانات المعارضة أم ينزلقون إلى أنشطة التأييد السياسي السريعة التي تشعرهم بالرضا عن أنفسهم، حيث يحل نقر الفأرة لإرسال عريضة إلكترونية محل العمل السياسي الحقيقي؟
- كيف غيَّر توافر الثقافة الرقمية تنظيم التغير الاجتماعي؟
- ما الحدود المشروعة لصور العصيان المدني الرقمية الجديدة (النشاط البرمجي للمؤيدين، والإرهاب الإلكتروني للمعارضين)؟

مواطنون إلكترونيون. التصويت بوساطة شبكة الإنترنت، وتسييس الإنترنت، والديموقراطية التشاركية

عبَّر كثير من الباحثين والنشطاء عن إيمانهم العميق بأن شبكة الإنترنت تُمثِّل قوة لنشر الديموقراطية في الأنظمة الديموقراطية القائمة، وفي البلاد التي تحكمها اليوم أنظمة غير ديمقراطية. وبالمقابل، شكَّك مراقبون آخرون في مدى عمق (أو أهمية) أنواع التفاعل الديموقراطي، والمواطنة الإلكترونية الموجودة اليوم. وقد تحدى كثيرون أيضًا مقولة أن وجود وسائط جديدة محددة مستقبلًا يُفضي حتمًا إلى التحوُّل المتزايد نحو الديموقراطية.

وفي الواقع، فإن العمل جارٍ على تنفيذ مشروع التصويت الإلكتروني (e-voting) في عدد من الأماكن. فقد استُخدِمت آلات التصويت الإلكتروني سنوات طويلة، وازداد استخدام صور التصويت المباشر بوساطة شبكة الإنترنت. يمتاز هذا النوع من التصويت بسرعة العدِّ، والأهم من ذلك ربما سهولة وصول الناس إليه، ولا سيما غير القادرين على الخروج من منازلهم بسبب المرض، أو الضعف، وما إلى ذلك. وبالمقابل، يمكن للفجوات الرقمية اليوم أن تحرم من التصويت كل مَن لا يمكنه الحصول على جهاز رقمي، أو يصعب عليه الوصول إليه.

صحيح أن الإمكانات المتوافرة عظيمة، لكن السلبيات اليوم فاقت الإيجابيات. أمَّا المشكلة الكبرى التي يعانيها العالَم الرقمي فهي الأمان؛ وذلك أن احتمالات الاحتيال في التصويت الإلكتروني كبيرة جدًّا. ففي دول مثل الولايات المتحدة والمملكة المتحدة، حيث فرصة احتيال المصوتين ضئيلة جدّا، يمكن أن يؤدي التحوُّل إلى التصويت الإلكتروني في هذه اللحظة التاريخية إلى زيادة حجم التزوير في سجلات التصويت. فالإغراء كبير، ووسائل الاحتيال الرقمي لا حصر لها.

والحقيقة أن الحملات الإلكترونية الرقمية قد نالت اهتمامًا كبيرًا في السنوات الأخيرة؛ إذ يعزو بعض الأشخاص -مثلًا- نجاح باراك أوباما في الانتخابات الرئاسية مرتين إلى الاستخدام الفائق للمصادر الرقمية. وما من شكٍّ في أن العاملين لدى أوباما استخدموا التقنية الرقمية استخدامًا ذكيًّا، ومن ذلك: استعمال نماذج حاسوبية معقدة من بيانات المصوت، والمشاركة المكثفة في مواقع شبكات التواصل الاجتماعية، واستخدام التطبيق الهاتفي الذي يتيح التجول في المدينة التماسًا للأصوات، وتحميل البيانات ورفعها حتى من دون دخول مكتب الحملة الانتخابية، واستخدام تطبيق الويب الذي يُسمَّى لوحة القيادة (Dashboard)، والذي يُحوِّل العمل التطوعي إلى لعبة عن طريق ترتيب المؤيدين بحسب الأكثر نشاطًا.

إن معظم ما قامت به هذه الشبكة التنظيمية يثبت تفوُّق أوباما على خصومه في استخدام التقنية. ولكن إذا وضعنا الأمر في سياقه، وجدنا أن دور التقنية الرقمية كان عاملًا واحدًا، وليس العامل الوحيد. وهو عامل يقبل الاستخدام العكسي؛ فقد تمتع أوباما بميزة أصيلة لدى المصوتين من فئة الشباب، وهم الأقرب إلى التصويت الليبرالي، والأوثق صلة بالثقافات الرقمية، ولن تتواصل هذه العلاقة بالضرورة مع الزمن. توجد منطقة رئيسة أخرى من مناطق المنافسة السياسية تتعلق بدرجة توفير كَمٍّ ضخم من المعلومات السياسية على شبكة النت، وأثر ذلك في الاتجاهات والممارسات السياسية، فهل أدَّت مصادر المعلومات الرقمية إلى زيادة الحكمة

السياسية أو الفهم السياسي عن طريق الخلافات الأيديولوجية؟ لا، لا يرى ذلك أحد أدق المراقبين، وهو المستشار السياسي السابق كاس سنشتاين (Cass Sunstein)، الذي نادى فيما يُعرَف بأطروحة سنشتاين التي فصَّلها في كتابه «جمهورية دوت كوم» (Republic.com, 2000)، والتي مفادها أن معظم مَن يستخدمون الويب لمتابعة السياسة لا يسعون إلى الاطلاع على تنوع في المنظور، وإنما يسعون إلى إيجاد مصادر للمعلومات والرأي تتوافق مع تحيزاتهم الأيديولوجية القائمة. بل إن إنفاق الوقت في تعزيز الحشود السياسية يُنتِج ما يُسمَّى الشلالات الإلكترونية التي تدفع الأفراد إلى المزيد من التصلب، والمواقف المتطرفة التي تتنافس فيما بينها في الغلو السياسي.

يمكن لهذا الاتجاه أن تتضاعف كثافته في بعض المواقع الإلكترونية، مثل: غوغل، وفيسبوك، بحيث تؤدي عمليات البحث إلى «الشخصنة»، أو ما يُسمَّى التصنيف؛ ما يُعزِّز معتقدات الباحث السياسية حتى تصير كلمة «إعجاب» (like) قفلًا لا يُفتَح إلا لما يؤمن به المستخدم حقًّا. والمُؤلِّف سنشتاين على علم كبير بالسياسة الأمريكية؛ لأنه كان ضالعًا فيها في أثناء عمله مستشارًا، ويبدو أن آراءه تأكَّدت لتزايد الاستقطاب في الأيديولوجيات الأمريكية منذ ظهور الثقافات الرقمية، ولكن من الصعب تحديد إذا كان هذا يشير إلى السببية، أو الارتباط فحسب؛ لذا، يجب إجراء دراسات مقارنة مع دول أخرى لحسم الأمر. لقيت أطروحة سنشتاين معارضة من بعض الباحثين في الدراسات الثقافية، مثل: هنري جينكلز (Henry Jenkins)، وتيم وو (Tim Wu)، اللذينِ طرحا آراءً أكثر تفاؤلًا، ولكن من دون استناد إلى دليل فاعل يحسم الأمر (Jenkins 2008; Wu 2011).

فهل يمكننا -على الأقل- قول إن الكَمَّ الهائل من المعلومات السياسية المتوافرة على شبكة الإنترنت يجعل المواطنين أكثر معرفة ودراية بالأمور؟ في الواقع، إن الإحصاءات ليست مشجعة حقًّا. فقد بيَّنت دراسة على الإنترنت -مثلًا- أجراها مركز بيو (Pew) للبحوث عن الجمهور الأمريكي، تحمل عنوان «المعرفة العامة عن الشؤون

الجارية لم تتغير كثيرًا بثورات الأخبار والمعلومات»؛ بيَّنت الدراسة أن المواطنين الأمريكيين (وهم من أكثر الشعوب تميزًا في الخدمة الرقمية) لم يكونوا أكثر دراية عام 2007م مقارنةً بعام 1989م؛ أي قبل اختراع الإنترنت (Public Knowledge 2007) وبالمقابل، توجد دراسة إحصائية واحدة -على الأقل- أعدَّها ماثيو جينتزكو (Matthew Gentzkow) وجيسي إم. شابيرو (jesse M. Shapiro) تُعارِض فيما يبدو أطروحة سنشتاين:

«نجد أن الانقسام الأيديولوجي لاستهلاك الأخبار على شبكة الإنترنت منخفض انخفاضًا كاملًا، وأعلى من الانقسام الخاص باستهلاك الأخبار خارج الشبكة، وأدنى كثيرًا من الانقسام في التعاملات المباشرة بين الجيران وزملاء العمل أو أفراد الأسرة. ولا نجد دليلًا على أن شبكة الإنترنت تزيد من عملية الانقسام بمرور الزمن» (2010 1799).

لا دور هنا لهيئة محلفين تفصل في الأمر، كما هو الحال في معظم القضايا الرقمية، لكن المؤكَّد أن سنشتاين محق في قوله إننا نُلحِق بالديموقراطية ضررًا كبيرًا عندما نغفل عن استخدام الفرص التي تُوفِّرها شبكة الويب في إثراء الأفكار السياسية التي نتناولها.

ولكن، يوجد نوع آخر مختلف من السياسة (العمل المدني، وبناء المجتمع) استفاد استفادة واضحة من استخدام الأدوات الرقمية. فقد صار التخطيط المجتمعي المحلي أقرب إلى التفاعلية في العصر الرقمي، ومن خير الأمثلة على هذا مشروع «مدينة تشينا تاون التشاركي» في بوسطن، وهو مشروع مشترك بين مسؤولي المدينة ومنظمي المجتمع والمقيمين فيه. وفيما يأتي وصف للمشروع من موقع الويب الذي يعرضه:

«مشروع مدينة تشينا تاون التشاركي هو لعبة تفاعلية ثلاثية الأبعاد مُصمَّمة لتكون جزءًا من عملية التخطيط الأساسية في مدينة تشينا تاون ببوسطن، بحيث تُمثِّل

أنت دورًا واحدًا من خمسة عشر مقيمًا افتراضيًّا، وتعمل على إكمال إحدى المهام المطلوبة (إيجاد وظيفة، أو سكن، أو مكان للتعارف الاجتماعي). ولكن احترس؛ لأنك ستجد أحيانًا أن المهارات اللغوية، ومستوى الدخل، أو غيرهما من الأحوال قد يجعلان مهمتك أكثر تعقيدًا. ومهما تقابل فإنك ستُكلَّف بالتفكير في مستقبل الحي عن طريق التجول في مواقع التطوير المقترحة، والتعليق عليها، وسيطَّلع متخذو قرار حقيقيون على تعليقاتك وقراراتك كلها» (Participatory Chinatown n.d.). أدرك القائمون على المشروع أن هذا المدخل إلى إعادة النظر في الحي قد يكون منحازًا إلى الشباب وغيرهم ممَّن يتمتعون بمهارة تقنية، فأدخل مكونًا تعليميًّا تقنيًّا يسمح بتعليم الجميع كيفية أداء اللعبة، حتى إنه يُقدِّم مهارات حاسوبية قيِّمة لمَن لا يملكونها.

من القواعد الأصيلة في اللعبة إلزامُ مَن يريد إجادتها بتمثُّل هويات متعددة مختلفة من الشخصيات الخمسة عشر الذين يُمثِّلون أعمارًا مختلفةً، ومستوياتِ دخلٍ، ورجالًا، ونساءً، وأعراقًا، وحالةَ إقامةٍ طويلةٍ، ومهاجرينَ. وفي أثناء تنقُّل هذه الشخصيات في تمثيل افتراضي بين أحياء تشينا تاون المختلفة، فإنهم يواجهون مواقف معينة تتفق مع صفاتهم المفترضة. تُحفِّز اللعبة المقيمين فعليًّا (وافتراضيًّا) إلى تمثُّل شخصيات غيرهم في مجتمعهم، فيواجهون احتمالاتٍ يوميةً وقيودًا يواجهها هؤلاء الآخرون، فيسعون إلى إيجاد حلول توازن بين حاجات الجماعات المختلفة. إن هذا التنويع الخيالي لموضوع لقاء قاعة اجتماعات المدينة لاقى نجاحًا باهرًا، وأشار إلى إمكانية استعمال وسائل رقمية لبث الحياة في لقاءات المجتمع المحلي؛ ما يسمح بتجاوز خطوط الصدام الصارمة، وفتح قنوات جديدة للحوار. وقد نجد صيغة لعب أكثر تحديدًا بصورة موضوعية -في سياق هذا الأسلوب- في لعبة «تطوير الأحياء» (Gentrification) المُزوَّدة بجي بي إس (Gentrification: The Game n.d) (GPS).

لا ينكر أحد أن الوسائط الرقمية وفَّرت المزيد من المعلومات السياسية، ويسَّرت سبل الوصول إليها، غير أنه يوجد خلاف حول أثر هذه الحقيقة. وخلاصة القول هي

أن المعلومات ليست معرفة، والمعرفة ليست حكمة؛ فالحكمة السياسية لا تكون من دون مناقشات جادَّة مثمرة، صحيح أنه يمكن توفيرها عن طريق التقنية الرقمية، لكنها لا تنشأ من تلقاء نفسها باستخدام هذه التقنية فقط؛ فسهولة التصويت، وسهولة تسجيل الرأي العام لا يُمثِّلان شيئًا جيدًا، وإنما يحكمهما الذكاء السياسي الذي يكمن خلف الأصوات الانتخابية والآراء. والتفكير بخلاف هذا يعني السقوط في الحتمية التقنية. أمَّا التأثير السياسي لتقنيات الوسائط الجديدة فيتوقف على طريقة استخدام قوى المعلومات والتواصل لهذه التقنية. فإذا استُخدِم جمع المعلومات فقط في تعزيز المعتقدات السياسية القائمة، فإن حياتنا السياسية لن تكتسب ثراء، بل قد يصيبها استقطاب أشد، وتصبح مصدر خطر أكبر. أمَّا إذا أدَّى جمع المعلومات إلى إثراء المعرفة والتبادل الواسع للأفكار، فقد تنشأ حكمة سياسية أكبر ولكن التقنية ما هي إلا وسيلة، في حين أن الغايات -مرة أخرى- يُقدِّرها مَن يستخدم التقنية استخدامًا أوسع خيالًا، وأكثر فاعليةً.

هل يمكن لمواقع التواصل الاجتماعي أن تُسقِط حكومات؟

على النطاق الأوسع؛ أي السياسة الدولية والتحوُّل الثوري، يقول الكثيرون إن شبكة الإنترنت تُمثِّل تقنية محررة ناشرة للديمقراطية بطبيعتها. فأحداث مثل ثورات الربيع العربي التي أدَّت فيها شبكات التواصل الاجتماعي وغيرها من عناصر الثقافة الرقمية دورًا بارزًا، تمنح مصداقية للقول بأن التقنية الرقمية يمكن أن تُسقِط أنظمة استبدادية؛ بل يرى بعض المُنظِّرين أن انتشار هذه التقنية سيسقط حتمًا هذه الأنظمة. لكن الدليل في هذا الأمر ملتبس في أحسن الأحوال. فهناك من الأنظمة المنغلقة التي تستخدم الويب لتتبُّع المعارضين والتضييق عليهم، وفي بعض الحالات تعذيبهم وقتلهم (كما تفعل غيرهما من الحكومات المستبدة وشبه الديموقراطية في جميع أنحاء العالم) (Fuschs, 2008; Mozorov, 2011). فإلى أيِّ مدى تنحاز شبكة

النت إلى الحرية والديموقراطية؟ هل هي مسألة وقت حتى تفتح التقنية الرقمية أشد الأنظمة انغلاقًا مثل كوريا الشمالية أم أننا بالغنا في تقدير هذا النوع تحديدًا من الحتمية التقنية؟

فبعد ثورات الربيع العربي في الشرق الأوسط (2011م- 2012م)، وظهور صور عدَّة من حركة «احتلوا» في الولايات المتحدة وغيرها، برزت ادِّعاءات كثيرة بأن شبكة الإنترنت والوسائط الرقمية تُمثِّل قوة لا تُقاوَم للتحوُّل الديموقراطي حول العالَم، فما مدى صحة هذه الادِّعاءات؟ لنبدأ بالتسمية، فقد سمَّى بعض كُتَّاب الصحافة ذلك «ثورات التويتر أو الفيسبوك»، ولكن النشطاء الذين شاركوا حقًّا في هذه الحركات رفضوا هذه الأوصاف رفضًا كاملًا، وليس صعبًا إدراك سبب رفضهم؛ فلا أحد يُسمِّي الثورة الأمريكية «ثورة الكتيبات» بالرغم من أن الكتيبات وصور الهجوم الخطابي أدَّت دورًا حاسمًا في إيقاظ التمرد. وبالمثل، فلا أحد يُسمِّي الثورة الفرنسية «ثورة الصالونات» بالرغم من أن الصالونات بالنسبة إلى الثوريين البرجوازيين (الصالونات بمعنى الحانات) كانت كلها مراكز اتصال فاعلة لثوار الطبقة العاملة. إذن، فالمقصود هو أن أدوات الاتصال ما هي إلا أدوات اتصال، وأنها ليست ثورية في حدِّ ذاتها.

استفادت ثورات الشرق الأوسط كثيرًا من الوسائط الجديدة، ولا سيما الهواتف الخلوية، بما في ذلك تلك المُصمَّمة لتصوير الفيديو، والتغريدات، والفيسبوك، فكلها كانت مهمة للتواصل، ولا سيما مع العالَم الخارجي. غير أن الثورات صنعتها سنوات من الحرمان، وسنوات أخرى من التنظيم؛ فالاتحادات العمالية، وجماعات الطلاب، وجماعات النساء، والمنظمات غير الحكومية القانونية والسرية؛ كلها صنعت الثورة باستخدام وسائل وطرائق (تكتيكات) ذكية، ولم تصنعها الهواتف الذكية. أمَّا الدليل الآخر على أن الوسائط الجديدة لم تكن كافية فنجده في مقارنة ثورتي مصر وتونس وغيرهما -ممَّن تُعَدُّ أكثر (أو أقل) نجاحًا- بالثورة الفاشلة في إيران قبل ذلك بعامين

(بالمناسبة، كانت هذه أول ثورة تُسمَّى ثورة التويتر)؛ إذ عجزت مختلف الوسائط الجديدة في إيران عن التغلب على حقيقة أن النظام كان أشد رسوخًا ممَّا يعتقد المتمردون داخل البلاد وخارجها. وهكذا، لم يكن الاتصال كافيًا من دون وجود تنظيم أفضل.

أمَّا الجانب الأشد إظلامًا في هذه القصة فهو استخدام الأنظمة الاستبدادية التقنية الرقمية في قمع الاحتجاج، ومعاقبة المتمردين، فقد لجأت إيران والصين ودول من أوروبا الشرقية وكثير من الأنظمة غير الديموقراطية الأخرى إلى استعمال عملية تتبُّع التواصل على شبكة الإنترنت لملاحقة النشطاء، ثم قيام السلطات بالتضييق على المتمردين، وتهديدهم، وحبسهم، وأحيانًا قتلهم جهارًا (Fuschs, 2008; Gladwell 2010; Mozorov, 2011). وفيما يخص إيران، فليس واضحًا مَن سيربح الحروب السياسية الإلكترونية، ولكن يكفي القول إن النظام ما زال صامدًا، والنشطاء يزدادون تحفُّظًا وحذرًا على شبكة الإنترنت عمَّا كانوا عليه قبل الثورة الخضراء، أو ثورة تويتر الفاشلة. وحتى الدول التي كانت ثورات الربيع العربي فيها أكثر نجاحًا مثل مصر، فقد اشتمل نظامها الجديد على أعضاء يستخدمون التعقب الرقمي في تحديد أماكن الثوار ومعاقبتهم؛ وذلك أنهم يُعَدُّون اليوم أعداءً للأنظمة الجديدة.

لكن هذه التفاصيل لا تلهي عن حقيقة أساسية، سأُفصِّلها في الجزء التالي، وهي أن شبكة النت وما يرتبط بها من تقنيات يتيح الكثير للتعبير عن الاحتجاج الاجتماعي، وتنظيم الحركات الاجتماعية، وهذا يعني أنه يتعيَّن علينا الاتصاف بالهدوء والواقعية فيما يخص استخدام هذه التقنية من جانب القوى المعارضة لانتشار الديموقراطية في العالَم، وكذلك مَن يسعون إلى نشرها.

هل هو عمل سياسي شعبي على شبكة الإنترنت أم أنه كسل سياسي؟

تنشأ الحركات الاجتماعية عندما تخفق الأنماط السياسية التقليدية (القادة المنتخبون، أو المستبدون، والأحزاب، وجماعات الضغط) في التعامل مع القضايا الاقتصادية والاجتماعية والثقافية الضرورية؛ فحركات الاحتجاج تُمثِّل قوة دافعة في التاريخ الحديث منذ أمد طويل، وقد أذنت الثورتان الأمريكية والفرنسية بظهور الصورة الحديثة من الديموقراطية، ونجحت الحركات العمالية في إنهاء عمالة الأطفال، ووضع قواعد السلامة للعمَّال، وتحديد الأجور وساعات العمل المناسبة، وأذنت أيضًا بظهور عدد من المزايا الاجتماعية التي يتمتع بها الجميع، ونجحت الحركات النسائية في العالَم كله في اكتساب حق التصويت للنساء، وهي ما زالت تعمل ضاغطة حتى تتحقَّق المساواة الكاملة بين الجنسين.

وبينما عملت الحركات المناهضة للاستعمار في إفريقيا وآسيا وأمريكا اللاتينية على تغيير خريطة العالَم الحديث تغييرًا كاملًا، فإن حركات المطالبة بالحقوق العرقية والحقوق الإنسانية العامة واجهت العنصريات والمركزيات العرقية في العالَم كله مواجهة شاملة، وأعادت الحركات البيئية الاجتماعية تكوين الاتجاهات والممارسات المتعلقة بالطبيعة بصورة عميقة، بل إنه يصعب إيجاد أيِّ صورة أخرى من صور النشاط الإنساني (بما في ذلك الابتكارات التقنية) أكثر تأثيرًا في تكوين المجتمعات وإعادة تكوينها من الاحتجاجات السياسية المنظمة عن طريق الحركات الاجتماعية. فلا عجب إذن أن نجد نشاط الحركات الاجتماعية حاضرًا بقوة في الفضاءات الرقمية؛ إذ تتوافر أنواع جديدة كثيرة من النشاط الإلكتروني أُضيفت إلى تراث الصور الاحتجاجية المعروفة.

قبل ظهور شبكة الإنترنت بوقت طويل، درس باحثو الحركات الاجتماعية الأهمية القصوى للشبكات الاجتماعية وأثرها في نمو حركات الاحتجاج. فقد كانت الشبكات الاجتماعية، بما في ذلك تلك التي تتجاوز الحدود الوطنية، موجودة قبل نشأة الوسائط الإلكترونية الجديدة بزمن طويلة، ولكن شبكة النت أضافت شبكات الاتصال الافتراضي، والثقافات الرقمية التي أعادت النظر في السعي إلى التغيير الاجتماعي سلبًا أو إيجابًا. وقد ظهرت ثقافة مقاومة ثرية على الوسائط الجديدة حتى صارت جزءًا فاعلًا من حركات اجتماعية كثيرة، وبرزت هذه الثقافة الجديدة على يد المتمردين الذين اتخذوا أسماء رومانسية، مثل: نشطاء القرصنة الإلكترونية، وجنود كوماندوز التسجيل بالكاميرا، وراقصي البيانات، ومحاربي الشيفرات، ومعطلي الثقافة، ومعتصمي الثقافة الذين يشتركون في الاعتصامات الإلكترونية ، والعصيان المدني الإلكتروني، وحرب الميمات[1]؛ ما أنشأ ثقافة مقاومة إعلامية جديدة ثرية صارت جزءًا لا يتجزأ من حركات اجتماعية عدَّة.

لم تكن انتفاضات الربيع العربي هي وحدها التي استخدمت الوسائط الرقمية استخدامًا تجاوز حدود الخيال، وإنما استخدمتها أيضًا حركة مناهضة العولمة (العدل الكوكبي)، وحركة احتلوا، وحركة إنديغنادوس (الساخطون) في إسبانيا، وكثير من احتجاجات القرن الواحد والعشرين الأخرى. وكان من الطبيعي أيضًا أن تؤدي الاحتجاجات الرقمية دورًا رئيسًا في حماية حرية الإنترنت، مثلما حدث في احتجاجات الإنترنت الضخمة عام 2011م المناهضة لتشريع سوبا (Sopa[2]) الذي كان يمنح سيطرة أكبر للشركات على شبكة الويب (Sopa Strike n.d).

(1) الميم (meme): نشاط، أو مفهوم، أو عبارة، أو صورة، أو أيُّ مشهد إعلامي ينتقل من شخص إلى آخر من باب المحاكاة الساخرة على شبكة الإنترنت. وقد سكَّ المصطلح ريتشارد دوكنز (Richard Dawkins) في كتابه (The Selfish Gene)، وهو محاولة لتفسير كيفية انتشار المعلومات الثقافية. المترجمة

(2) اختصار لقانون منع القرصنة على شبكة الإنترنت (Stop Online Piracy Act) الذي كان يسعى إلى حماية حقوق الملكية وغيرها، وقد أثار خلافًا كبيرًا مثلما ورد في النص. المترجمة

وفي هذه الأثناء، نشأت ظاهرة التسريب والنشر على الإنترنت (Wiki-leaking)، وإذاعة المظاهرات والاتصال الإلكتروني في أثناء الأحداث، ووسائل الإعلام البديلة الرخيصة، فضلًا عن جملة واسعة من صور النشاط القائم على التقنية الرقمية. والحقيقة أن بعض هذه التطورات كانت محل خلاف، وقد أُدين بعضها بعد ما وُصِف بأنه إرهاب إلكتروني. وباستثناء اللوديتيين الجُدد (Neo-Luddites)؛ وهم دعاة تدمير الأجهزة التقنية، فإن التقنية الرقمية تُعَدُّ صورًا جديدة من النشاط في سياق الحركة الاجتماعية عزَّزت صورًا أقدم منها، ولم تحلَّ محلَّها (Boler et al. 2010; Gerbaudo 2012; Hands 2011; Joyce 2010; Juris 2008; Raley 2009).

يُعَدُّ مصطلح «النشاط الشعبي على شبكة الإنترنت» وصفًا شافعًا للمحتجين على هذه الشبكة، يقصد به ترديد مصطلح «نشاط القاعدة الجماهيرية»، ويُمثِّل الصورة التقليدية لتنظيم الاحتجاج. أمَّا مَن لا يؤمنون بأن نشاط الحركة الاجتماعية الجادَّ قد يحدث على شبكة الإنترنت فاخترعوا مصطلحًا مهينًا هو «الكسل السياسي»؛ أي إن الخاملين يتخذون مظهر العاملين لتشويه العمل السياسي الرقمي. تثير بعض اتهامات الكسل السياسي قضايا مشروعة تتعلق بالمغالاة في الاعتماد على الحتمية التقنية، أو اكتفاء بعض النشطاء بها. ولكن توجد اتهامات أخرى لا تعدو أن تكون انعكاسًا لتحيز مناهض للتقنية، أو مقاومة الصور الجديدة. وبعضها تقوم على معلومات غير صحيحة عن النشاط السياسي، كما في حالات المقالة المشهورة التي كتبها مالكلوم غلادويل (Malcolm Gladwell) في صحيفة نيويوركر (2010م).

هاجم غلادويل أسلوب عمل الشبكة المناهض للتراتبية الشائع في التنظيم الرقمي، وقارنه بما يعرضه خطأً بوصفه التنظيم التراتبي في حركة الحقوق المدنية الأمريكية. والواقع أن أكثر الجماعات نجاحًا داخل هذه الحركة كانت لجنة التنسيق الطلابي السلمية (SNCC) غير التراتبية، بل إن النموذج الشبكي للتنظيم في أواخر عمل اللجنة صار النموذج السائد في الحركات اليسارية والليبرالية داخل الولايات

المتحدة وخارجها لعقود تالية حتى اليوم. وفي هذا السياق، فإن علاقة التوازي بين الشبكات بوصفها الاستعارة الرئيسة لتنظيم الويب، وبوصف الشبكات الشكل الرئيس لتنظيم الحركات المعاصرة؛ قد أنشأت علاقة طبيعية بين النت والحركات الاجتماعية التقدمية.

إن إثبات الزعم بأن الكسل السياسي هو أكثر ما يُميِّز الاحتجاجات التي تُنظَّم في البيئات الإلكترونية يُحتِّم إثبات أن صور النشاط السياسي خارج شبكة الإنترنت (مثل: المسيرات، واعتراضات الشوارع، والاعتصامات، وغيرها من صور العصيان المدني) قد انحصرت عمومًا في عصر الإنترنت. ثم إثبات كيف أسهمت شبكة النت في هذا الانحسار. والحقيقة أن الزعم الأول ليس صحيحًا، فلا جدوى إذن من محاولة إثبات الزعم الثاني؛ ففي الخامس عشر من فبراير عام 2003م -مثلًا- مع اقتراب دخول الولايات المتحدة حربًا على العراق، وقع أغرب حدث احتجاجي في تاريخ البشرية في أكثر من (600) مدينة من مختلف قارات الدنيا؛ لقد كان الحدث ضخمًا جدًّا لدرجة انتفاء الشكِّ بأنه كان الأضخم من نوعه على الإطلاق، وبالرغم من ذلك، فلا يوجد حصر كامل لأعداد المشاركين فيه (تتراوح التقديرات فقط بين عشرة ملايين وخمسة عشر مليون محتج). وبغض النظر عن صحة أيٍّ من الرقمين، فإن مصدر الإحصاءات المشهور للإنسانية كلها (موسوعة جينيس للأرقام القياسية) شهد بأنها الاحتجاجات المناهضة للحرب الأضخم في التاريخ. يُبيِّن هذا الحدث إمكانية خروج ملايين الأشخاص إلى الشوارع للاحتجاج في عصر الإنترنت، بل إن تنظيم الأحداث وتنسيقها كان أولًا على شبكة الإنترنت، وربما لم يكن ليتسنَّى حدوثه قبل ظهور الشبكة. يُذكَر أن الحدث كان احتجاجًا قبل الحرب ومناهضًا لها، والمعتاد أن تقع مظاهر مقاومة الحروب الكبرى بعد وقت من اندلاعها. والحقيقة أن ذلك لم يكن حدثًا معزولًا؛ فقد خرج نحو (36) مليون إنسان من مختلف أرجاء المعمورة بين الثالث من يناير والثاني عشر من إبريل عام 2003م، في ثلاثة آلاف مظاهرة احتجاج مناهضة للحرب (February 15, 2003 Anti-War Protest n.d.). وكان جون

بايلر (John Bieler) قد أنشأ حسابًا على الإنترنت يتضمن إحصاءات وخرائط بيانية لكل مظاهرة احتجاجية على الكرة الأرضية منذ عام 1979م، ويُظهِر هذا الحساب تزايد موجات التمرد في القرن الواحد والعشرين (Bieler n.d.; Stuster, 2013). أمَّا المسؤول عمَّا آل إليه الحال فو الظروف والأحوال الاجتماعية في ظل العولمة الليبرالية الجديدة، لا الوسائط الرقمية، ولكن يبدو جليًّا أن النشاط السياسي على شبكة الإنترنت قد ساعد على التعجيل بهذه الظاهرة؛ ما ينقض اتهامات الكسل السياسي.

تشمل أنشطة الحركة الاجتماعية الرقمية وسائل جديدة لإنتاج صور قديمة من التنظيم، فضلًا عن صور جديدة تمامًا لم يكن ممكنًا ظهورها قبل عصر الإنترنت. وحتى أكثر الأنشطة السياسية تقليدية (أي كتابة الخطابات إلى المسؤولين)، فقد زاد انتشارها كثيرًا بسبب قِلَّة التكلفة، والسرعة العالية، واتساع المدى الجغرافي الذي تتيحه شبكة الإنترنت. لكن النقَّاد يرون أن السهولة في توقيع الرسالة الإلكترونية، أو الطلب على شبكة الإنترنت قد خفض تكلفة التجربة نفسها، وجعلها أقل تأثيرًا على السياسيين من الخطابات الشخصية التي يستغرق وصولها وقتًا طويلًا بالطريقة القديمة. فهل شبكات التواصل الاجتماعية والمُدوَّنات القصيرة تُمثِّل فقط صيغًا جديدةً للقاءات الجماعية أم أنها تُحدِث تحوُّلًا جذريًّا في الخبرات التفاعلية. يبدو أن هذا يعتمد أساسًا على السن؛ لأن المواطنين الرقميين الذين نشؤوا على الاتصال بالويب يَعُدُّون هذه الصور طبيعية وشرعية. أمَّا أكبر النشطاء سنًّا فيبدون تحفُّظات مفادها أن هذه الخبرة أقل حضورًا وتلقائيةً واتساعًا، ويعتقدون أن الزمن وحده سيخبرنا إذا كانت هذه حكمة الكبار أم أنها فقط تحامل بين الأجيال.

من جانب آخر، ميَّزت ناشطة الحقوق المدنية المبدعة إيلا بيكر (Ella Baker)، وهي امرأة لا تقل أهميتها للحركة عن أهمية مارتن لوثر كينغ، لكنها لا تلقى التقدير نفسه، بين تعبئة الناس وتنظيمهم (Payne, 2001 [1995]; Reed, 2005.) تشير

التعبئة إلى العملية التي يتمكن بها القادة الملهمون، أو غيرهم من المحرضين من جذب أعداد كبيرة من الأشخاص للانضمام إلى حركة، أو المشاركة في عمل معين من أعمال الحرب. أمَّا التنظيم فيستتبع عملية أكثر تواصلًا حين يكتسب الناس فهمًا أعمق لأهداف الحركة، وما يملكون من قوة لتغيير أنفسهم، وتغيير العالَم. فالتعبئة تأتي بالأتباع، والتنظيم يصنع القادة (تذكَّر أن تويتر يتحدث عن المتابعين). تُؤكِّد بيكر أننا نحتاج إلى عمليتي التعبئة والتنظيم. وقد أثبتت شبكة النت أنه أداة فاعلة جدًّا في التعبئة. أمَّا الحكم على تأثيرها في عملية التنظيم، وتمكين الأفراد من أن يصبحوا قادة تنشأ حركتهم من أنفسهم، فما زال محلَّ نظر.

والآن، وصلنا إلى نقطة لا يفيد فيها إنكار دور النشاط السياسي الرقمي؛ لأن هذا الوسيط واسع التغلغل والانتشار، ولأن الأشخاص يبتكرون يوميًّا وسائل مبدعة لاستخدام الإمكانية الضخمة لعملية التواصل مع هذا العدد الكبير من الناس. من الأمثلة على الجماعات التي قد يكون لها دور في إعادة استكشاف وسيط التواصل جماعة قامت على الاستفادة من ظاهرة هاري بوتر الأدبية والسينمائية واسعة الانتشار. فقد أدرك أعضاء هذه الجماعة الشعبية الطاغية للكتب والأفلام الخاصة بهاري بوتر، وأيقنوا أنه يمكن استخدامها في إحداث تغيير اجتماعي، فكوَّنوا جماعة أسموها محبي دامبلدور[3]، وأنشأوا ما يُسمَّى تحالف هاري بوتر لتناول عدد من القضايا الاجتماعية. أمَّا بيان رسالتهم فينص على ما يأتي:

«تحالف هاري بوتر (HPA) هو جمعية (501c3) غير ربحية تتخذ أسلوبًا غير تقليدي في العمل المدني، باستخدام أدوت موازية لما في سلسلة روايات هاري بوتر لتعليم الناس وتعبئتهم في العالم كله؛ تحقيقًا لقضايا نشر التعليم، والمساواة، وحقوق

(3) دامبلدور: مدير مدرسة هوغورتس للسحر والشعوذة، وهو يُعَدُّ المعلم الأكبر لبطل سلسلة روايات هاري بوتر للمُؤلِّفة الإنجليزية جيه كيه رولينغ. المترجمة

الإنسان. رسالتنا هي تمكين أعضائنا من أن يتصرفوا مثل الأبطال الذين يحبونهم؛ بأن يعملوا سعيًا إلى عالَم أفضل». (Harry Potter Alliance n.d).

تضم هذه الجماعة (100) ألف عضو، وتُؤثِّر تأثيرًا حقيقيًّا في قضايا عدَّة تبدأ بالفقر في هاييتي، وتنتهي بالمساواة في الزواج. وبدلًا من النُّواح والشكوى من أن الشباب لم يعودوا يهتمون بالسياسة اليوم كما كان عليه الحال في أجيال سابقة، أخذ هؤلاء المنظمون يبحثون عن جوانب تحفيز جديدة، ويجدونها، وذلك عن طريق ربط عالَم رولينغ الافتراضي بعالَم النت الافتراضي بغية إحداث تغيير حقيقي. فمن أسرار نجاح الحركات الاجتماعية أنها تُعبِّئ شبكات التواصل الاجتماعي القائمة، وتُحوِّلها إلى النشاط السياسي، ولا سيما أن الويب تُوفِّر شبكات تواصل اجتماعي مرئية للجميع على نحوٍ أضخم كثيرًا من ذي قبلُ، وأن بعض وسائط التواصل تجعلهم أيسر في التنظيم ممَّا كان متاحًا في الماضي على نحوٍ لا يقبل المقارنة. وممَّا لا شكَّ فيه أن جماعة تحالف هاري بوتر تُعَدُّ مثالًا ذكيًّا على الاستخدام واسع الخيال لهذه الإمكانية.

لكن الفرحة بإمكانات النشاط السياسي الرقمي يجب أن توازنها حقيقة أن هذه الإمكانات مفتوحة على الدعوات السياسية كلها، بما في ذلك الدعوات الموغلة في الرجعية. فجماعات تفوُّق البيض، ومعاداة المهاجرين، ومعاداة الإسلام، والمنحازين جنسيًّا، والكارهين للمثليين، ناهيك عن الجماعات الإرهابية؛ كلها اكتسبت دفعة قوية من الوسائط الرقمية. فقدت أثبتت صفة إخفاء الهوية على شبكة الويب جاذبية خاصة، وفائدة للجماعات التي تختلف أفكارها عن أفكار الأغلبية، وإلَّا فإنها تضطر إلى العمل سرًّا. استفادت هذه الجماعات من مجموعة أخرى من الخصائص تُوفِّرها شبكة الويب (Daniels 2009; Klein 2010; Rajagopal and Bojin, 2004.) فقد أنشأت جماعة ستورمفرنت (Stormfront) -مثلًا- (جماعة تؤمن بتفوُّق البيض) مواقع زائفة على شبكة الويب، مثل موقع يدَّعي تقديم معلومات عن حياة مارتن لوثر كينغ وأعماله، ولكن تفحُّص الموقع يُؤكِّد أنه مليء بالأكاذيب والدعاية العنصرية. والحقيقة

أن حجم الصور العنصرية المتحيزة جنسيًّا، وتلك المعادية للمثلية على شبكة الويب التي تنشرها هذه الجماعات؛ ضخم إلى حدٍّ يبعث على القلق العميق؛ ما يدحض فكرة أننا نعيش في عالَم تجاوز العنصرية، والتحيز الجنسي، وكراهية المثليين.

بالرغم من ذلك، يوجد تنوع مُؤثِّر واسع الخيال من النشاط الرقمي لدى الحركات التقدمية. فقد غيَّر العالَم الرقمي حقًّا طبيعة الاحتجاجات، وأثرى مخزونها. يتخذ الاحتجاج الرقمي صورًا جديدةً كثيرةً، بدءًا بالعصيان المدني الرقمي، مرورًا بفن الاحتجاج الرقمي، وانتهاءً بالابتكارات التي تبدو غريبة، مثل: نشاط الخرائط، والتعطيل الثقافي، وحرب الميمات (سيضاف إلى ذلك في القسم التالي التسريب على شبكة النت، والقرصنة السياسية الإلكترونية، والعصيان المدني الإلكتروني). فقد أحدثت الكاميرات الموصولة بشبكة النت، والهواتف الذكية، وغير ذلك من الأجهزة الرقمية -مثلًا- تغييرًا في طبيعة وقائع الاحتجاج المباشرة. أمَّا أكثر الأدوات أهمية فهي أجهزة تسجيل الفيديو التي أثبت حضورها فاعلية للنشطاء الذين يسعون إلى تقديم رؤيتهم للأحداث في مقابل وسائل إعلام التيار الرئيس التي تصاب غالبًا «بإرهاق الاحتجاجات»؛ فإن دراما الاحتجاج تصير حتمًا أقل درامية عندما تتكرر، ووسائل الإعلام تعتمد على عنصر الدراما لتزيد من مبيعاتها، أو نسبة مشاهدتها. وفي هذا السياق، فقد كان لوجود الكثير من الهواتف التي تتيح تصوير مقاطع الفيديو وكاميرات التصوير الصغيرة في أثناء احتجاجات «معركة سياتل» المناهضة لمنظمة التجارة العالمية عام 1999م، عظيم الأثر في العملية القانونية بعد انتهاء الأحداث. فما وصفته الشرطة ووسائل إعلام التيار الرئيس غالبًا بأنه عمليات شغب مناهضة للعولمة، أُعيد تصنيفه بوصفه شغبًا شرطيًّا؛ إذ عرضت تسجيلات الفيديو كثيرًا من أحداث هجوم الشرطة على المحتجين من دون أيِّ استفزاز منهم، حتى إن التهم كلها تقريبًا المُوجَّهة إلى النشطاء أُسقِطت، والكثير منهم حصل على تعويضات مالية لما لاقوه من سوء معاملة على يد السلطات. وقد تكررت عملية تبرئة المحتجين وإدانة

ردِّ الفعل العنيف من جانب الشرطة مرات عدَّة عن طريق استخدام الفيديو الرقمي (Reed, 2005.)

وبالمثل، فقد حظيت حركة «احتلوا وول ستريت» بتعاطف ودعم كبيرين، عندما نُشِر مقطع فيديو لأحد النشطاء وهو يُصوِّر مجموعة من رجال الشرطة يحيطون بجماعة من المحتجات السلميات ويتحرشوا بهن، فانتشر المقطع على شبكة النت كانتشار النار في الهشيم، ونشرته وسائل إعلام التيار الرئيس في الولايات المتحدة وخارجها. بوجه عام، فإن لقدرة المجموعات (داخل حركة ما) على عمل توثيق حي لما يُنَظِّمون من أحداث أهمية كبرى من أوجه عدَّة. والأهم من ذلك أن الشباب هم أقرب من غيرهم في الحركة إلى متابعة البث المباشر، وأبعد عمَّا تنشره وسائل الإعلام الرسمية من أحداث مفلترة؛ وذلك أن كثيرًا منهم صار لا يثق بسياسات التيار الرئيس، ووسائل إعلامه. ويُعزى ذلك جزئيًّا في العالَم الناطق بالإنجليزية إلى أثر البرامج الإخبارية التهكمية ذائعة الصيت، مثل برنامج ذا ديلي شو (The Daily Show)، وذا كولبرت ريبورت (The Colbert Report). صحيح أن الكثير من صور الإعلام المستقل، مثل المراكز الإعلامية المستقلة المنتشرة حول العالم (إندي ميديا Indy Media)، ما زالت تعمل بالرغم من تفوُّق الحملات والنشرات الإخبارية التي تدعمها تجمعات إعلامية ضخمة متعددة الجنسيات (مثل: تايم وارنر (Time Warner)، وفياكوم (Viacom)، وفيفيندي (Vivendi)، ونيوز كورب (News Corp)، وبيرتليزمان إيه. جي (Bertelsman AG)؛ غير أنها تُحقِّق انتصارات مهمة، ولا سيما بين الشباب.

ظهرت صورة أخرى من صور النشاط تثير الاهتمام، أوجدتها مجموعة مختلفة من التقنيات، منها أنظمة تحديد الموقع العالمية (GPS)، وقد أُعطِيت اسمًا عامًّا هو نشاط الخرائط؛ أي استخدام تقنيات رسم الخرائط في تصوير قضية اجتماعية معينة، وتمثيلها، وبيان التجمع التنظيمي حولها. من الأمثلة الثرية المميزة على ذلك

خريطة التحرش، وهي مشروع يُركِّز على دولة مصر، ويهدف إلى تقليل التحرش الجنسي في هذا البلد، أو إنهائه مثلما يتمنى أصحاب المشروع. ومثل معظم مشروعات النشاط الناجح على شبكة الإنترنت، لا تُعَدُّ العناصر الرقمية كافية وحدها، وإنما تُمثِّل نقطة انطلاق للتنظيم المباشر، أو تكملة له.

وخريطة التحرش هي اسم على مُسمًّى؛ فأيُّ أداة على شبكة الإنترنت يمكنها رسم الأماكن التي وقعت بها أحداث التحرش الجنسي في مصر. والموقع ثري المصادر بمعنى أنه يمكن لأيِّ امرأة تعرَّضت للتحرش أو الاعتداء الجنسي في شارع، أو في محل تجاري، أو في مدرسة، أو في عيادة طبيب، أو في أيِّ مكان آخر؛ يمكنها أن تُقدِّم قصتها للموقع، فتظهر على صورة قصة ونقطة على خريطة التحرش. ينظر مُنظِّمو خريطة التحرش إلى الخريطة نفسها بوصفها نقطة انطلاق؛ أي أداة تفتح الباب لعمل أكثر أهمية. وهم يحمون عملهم من التدخل الحكومي عن طريق استضافة الموقع خارج مصر نفسها. من جانب آخر، تُوفِّر هذه الخريطة بيانات مرئية، ومجموعة من القصص المُؤثِّرة التي يُحوِّلونها إلى بيانات تُستخدَم في تنظيم مُوثَّق دقيق بتفاصيل الحي والأماكن، بحيث يمكن الحصول على الحقائق والأرقام والحالات المحددة لمواجهة الإنكار («لم يحدث هنا»، «ليس بأعداد كبيرة»، «لم يحدث للفتيات المحترمات»، وما إلى ذلك)، ثم إبراز دعوتهم بأن المشكلة قائمة وخطرة ومنتشرة في حي معين يستهدفونه في هذا الوقت. ولكن يجب أن يكون المتطوعين كافةً إمَّا من القرية المحددة، وإمَّا من الجزء المحدد من المدينة الذي يقصدونه؛ لضمان أكبر قدر من المصداقية في هذه المنطقة، وتجنُّب أيِّ حساسية طبقية ودينية وثقافية.

يعلم المنظمون أن التحرش كان يلقى سخطًا اجتماعيًّا أشد (كان المتحرشون في عقود سابقة يُطارَدون، وتُحلَق رؤوسهم حتى يُفضَحوا أمام الناس)؛ لذا فإن التشهير الذي تُوفِّره شبكة الويب هو جزء من إستراتيجية لإحراج المصريين حتى يقاوموا هذه المشكلة المتزايدة، ومحاولة استرجاع زمن كانت تُعالَج فيه هذه المشكلة بتضافر

جهود أفراد المجتمع. لقد حقَّقت خريطة التحرش نجاحًا منقطع النظير، ونشأت عنها مشروعات مشابهة عن التحرش أو قضايا أخرى حول العالَم، فهل كانوا يستطيعون فعل ذلك من دون تقنية رقمية؟ إنهم يعترفون صراحةً أنهم كانوا - قبل إنشاء خريطة التحرش- يعملون لمناهضة التحرش طوال سنوات عدَّة، لكن هذه التقنية أحدثت انفجارًا في المعلومات، واجتذابًا للعاملين، كان سيستغرق سنوات طويلة في التنظيم من دونها. أمَّا التقنية الرئيسة التي يستخدمونها، وهي منصة يوشاهيدي (Ushahidi)، فقد صُمِّمت أصلًا لتُستخدَم في مراقبة تزوير الانتخابات، واستُعمِلت كغيرها من برامج رسم الخرائط لأغراض مختلفة من النشاط الاجتماعي والسياسي، فيما يُسمَّى التقويض عن طريق تحديد المواقع عالميًّا.

وفي الواقع، فإن نموذج خريطة التحرش نشأ من نماذج أقدم لاستخدام نشاط الخرائط (Kreutz)، وقد استعملته جماعات ونشطاء في دول أخرى من العالَم (من اليمن إلى كندا)، بحيث تُحدِّد كل جماعة المواد الخاصة بها التي تُوافِق القيم الثقافية المحلية والحاجات خاصتها. من هذه الجماعات جماعة هولاباك التي تتبَّع التحرش الجنسي في الشارع، وتحتج عليه بجمع معلومات عن الأماكن والأفراد الذي يتحرشون بالنساء العابرات، ثم نشرها على شبكة الويب. وهذه العملية تُوضِّح بدقة كيف يتفاعل العالَم الحقيقي مع العالَم الافتراضي تفاعلًا فاعلًا مباشرًا. يوجد مثال آخر في هذا السياق، لكنه مختلف قليلًا، وهو استخدام نشاط الخرائط على يد مجموعات تسعى إلى إكساب الاحتجاجات في أماكن معينة عمقًا تاريخيًّا أكبرَ، مثل مشروع ريأكتيفيزم (Re:Acivism) الذي نُفِّذ في عدد من المدن، والذي يتضمن ألعاب تتبُّع (تناظُر) لتاريخ النشاط الاجتماعي في مجتمع ما، والتفاعل معه، باستخدام وسائط تحديد المكان التي تأخذ اللاعبين إلى مواقع مختلفة حدثت فيها احتجاجات مهمة في الماضي (Re:Acivism n.d).

تبدو هذه الألعاب قادرة على تعميق فهمنا لتراث الحركات الاحتجاجية، وعلى إلهامنا بالاستمرار في الالتزام، وتُعَدُّ نموذجًا مثاليًّا للعمل المتزامن، فيما يُسمَّى العالَم الواقعي والفضاءات الافتراضية. وقد خطا بعض النشطاء من خبراء التقنية خطوة أبعد من هذا باختراع جناح من التطبيقات يُسمَّى سوكي (Sukey)؛ لمساعدة المحتجين على تجنُّب القبض عليهم في «مراجل» الشرطة؛ وهي مجموعات وحشية تحوي العشرات من أفراد الشرطة المسلحين بمعدات مكافحة الشغب، الذين يحيطون بمجموعة من المحتجين بصورة خانقة، ويُطوِّقونهم على صورة قُمع، انظر الشكل (6–1). لهذا، تستعمل التطبيقات خرائط غوغل (mashup) و(Gps) والتشفير لمراقبة حركات الشرطة المباشرة بصورة آمنة.

يبدو أن سوكي قد فكَّرت في كل احتمال لتوفير الحدِّ الأقصى من فاعلية النشاط في مواجهة حواجز الاحتجاجات، فعمدت على تضمين موقع «تويتر» رابطًا يُسمَّى مواعدة سوكي (Sukeydating)؛ لمساعدة المحتجين المحبوسين على إيجاد «عشق الناشط». ومن نماذج التغريدات على «تويتر»، التغريدة الآتية: هل تعرف لماذا سُمُّوا بالمراجل؟ لأنهم ساخنون، ويتصاعد منهم البخار (Sukey Apps n.d.; Geere, 2001).

إن التكيف مع الأوضاع المحلية، واستخدام التنظيم المباشر التقليدي، هما اللذان حوَّلا المشروعات الرقمية الكثيرة في مجال النشاط الاجتماعي والسياسي من أدوات تقنية طريفة إلى وسائل فاعلة للتغيير الاجتماعي. ويمكن قول الشيء نفسه عن الاحتجاجات الرقمية بصفة عامة. فالاتصال المباشر بالعالَم الحقيقي بعيدًا عن مواقع لوحة المفاتيح هو ما يصل بالنشاط الشعبي على شبكة النت إلى أقصى تأثير له.

الشكل (6- 1): مرجل شرَطي في احتجاج بلندن عام 2011م

Courtsey: 1000 words/Shuttlestock.com

القرصنة، ونشر التسريبات على شبكة الإنترنت، والإرهاب الإلكتروني

للأسف، فإن ثلاثًا من صور أنشطة الاحتجاج الرقمية التي تثير الخلاف تُجمَع معًا في فئة واحدة؛ ما يُسبِّب خلطًا بينها. وهذه الصور التي يتعيَّن علينا تمييز بعضها من بعض، هي: العبث بالواقع أو قواعد البيانات أو إحداث تغيير فيها (نشاط القرصنة/ الهاكتيفيزم (hacktivism)، وتسريب الوثائق المؤسسية والحكومية (نشر التسريبات على شبكة الإنترنت/ ويكيليكينغ (wikileaking)، واستخدام شبكة النت في الترويج للإرهاب أو الاشتراك فيه (الإرهاب الإلكتروني/ سايبرتيروريزم).

تُعَدُّ القرصنة الإلكترونية ظاهرة متعددة الأوجه. فبناءً على صورة مستقاة من أفلام الغرب الأمريكية القديمة، يُميِّز بعض ممارسي هذا النشاط القراصنة ذوي القبعات البيضاء الذين يخترقون قواعد الأمن لأسباب غير خبيثة، مثل: اختبار نظام

أمني تُشرِف عليه السلطات المعنية، و إثبات فكرة ما، و تحقيق أهداف سياسية إيجابية (يشمل هذا النشاط نشطاء القرصنة). أمَّا القراصنة ذوو القبعات السوداء (يُطلَق عليهم أحيانًا اسم المخترقين) فيستعملون القرصنة لتحقيق مصالحهم الشخصية، أو لنوايا خبيثة، مثل: التخريب الإلكتروني، وانتحال هوية، وسرقة المصارف الإلكترونية. وفي إقرار ضمني بعدم التمييز الواضح بين هاتين الفئتين، ظهر نوع ثالث هو القراصنة ذوو القبعات الرمادية؛ إشارةً إلى ممارسات القرصنة الملتبسة.

من أهم أنواع نشاط القرصنة العصيان الرقمي أو الإلكتروني. وللعصيان المدني تراث حافل يعود -في الولايات المتحدة على الأقل- إلى ثورو (Thoreau)، ومِن أشهر مَن مارسه غاندي، ومارتن لوثر كينغ، وهو يضم عدَّة اتجاهات كبيرة بعضها محل خلاف. أمَّا أكثر صوره نقاءً وارتباطًا بالمبدأ فهو النقض (الكسر) المباشر لقانون يُعَدُّ ظالمًا أو عادةً اجتماعيةً معينةً جائرةً، مع تقبُّل عواقب نقض القانون في سبيل جذب الاهتمام إلى هذا الجور. من الأمثلة الكلاسيكية على ذلك، نقض قوانين التفرقة العنصرية في الجنوب الأمريكي المفروضة بقوة القانون في أثناء حركة الحقوق المدنية؛ فقد دخل آلاف المواطنين الأمريكيين السجن نتيجة الاحتجاج على هذه القوانين الجائرة.

يوجد اتجاه ثانٍ ينقض قانونًا غير مرتبط ارتباطًا مباشرًا بأيٍّ من صور الجور، ويتقبَّل العواقب. ومن الأمثلة الشهيرة عليه، دخول هنري ديفيد ثورو السجن لرفضه دفع الضرائب؛ لأن جزءًا منها كان يُخصَّص للإنفاق على الحرب المُعلَنة على المكسيك، التي عَدَّها حربًا ظالمةً (يوجد تراث عريق من العصيان المدني في الولايات المتحدة لمعارضة الحروب الظالمة). حين سأل صديق ثورو ومُعلِّمه رالف والدو إيمرسون (Ralph Waldo Emerson): ماذا تفعل في السجن؟ ردَّ عليه ثورو

بسؤاله المشهور: وماذا تفعل أنت خارج السجن؟ (أي، لماذا لا تحتج على حرب تُؤمِن أنت أيضًا أنه لا مُسوِّغ لها).

يوجد اتجاه ثالث يتبنى نقض القوانين المرتبطة بالظلم بصورة مباشرة أو غير مباشرة, مع تجنُّب الاعتقال وعواقبه. ونُقدِّم مثالًا أمريكيًّا أخيرًا، هو ثوار بوسطن المشهورون الذين كانوا يتخفون (على نحوٍ غير مقنع فيما يبدو) في صورة هنود يلقون كميات ضخمة من الشاي في ميناء بوسطن احتجاجًا على الضرائب البريطانية، ثم ينسلُّون من دون أن يتعرَّف إليهم أحد، أو يقبض عليهم حتى يعودوا إلى القتال في يوم آخر.

أمَّا اليوم فيُفضِّل معظم ممارسي العصيان المدني الإلكتروني النمط الثالث، وهو إحداث ضرر عن طريق أنشطة ملتبسة قانونيًّا أو غير قانونية صراحةً. ثم تجنُّب العقوبة بطمس آثارهم الرقمية. أمَّا الضرر الوحيد الذي يُحدِثه نشطاء القرصنة على شبكة الإنترنت فهو النيل من كرامة الشركات والحكومات، ومن سمعتها، وإحراجها عن طريق فضح ممارساتها غير الديموقراطية، أو كشف هشاشة أمنها. فإذا وقع ضرر اقتصادي على شركة ما عن طريق القرصنة، فإن القراصنة الإلكترونيين يُعلِّلون ذلك غالبًا بأن الضرر لا يُمثِّل سوى مبلغ صغير مقارنةً بالأموال التي تستجديها الشركات، أو تستعيرها من الناس والحكومة، أو تسرقها منهم.

ولا شكَّ في أن صورة القرصنة الإلكترونية التي حازت الاهتمام الأكبر في السنوات الأخيرة، هي تلك التي مارستها بعض الجماعات، مثل: ويكيليكس، وأنونيموس. وقد أشارت ويكيليكس إلى نفسها بأنها إحدى صور الصحافة الاستقصائية التي تعتمد على إطلاق صفارات الإنذار داخل الشركات والحكومات والمؤسسات العسكرية؛ لفضح الممارسات التي تَعُدُّها غير قانونية، أو ضارة بحقِّ الناس في المعرفة. أحرزت هذه المنظمة نجاحًا كبيرًا تَمثَّل في حصولها على البيانات السرية ونشرها إلكترونيًّا؛ لذا تعرَّضت لهجوم شديد وملاحقة قضائية مِن كل مَن يريدون أن يحتفظوا بأسرارهم،

وكان أخطر اتهام وُجِّه إليها تعريض ضباط المخابرات العسكريين والمدنيين للخطر بنشر بعض تسريباتها. وقد ردَّت على ذلك بأنها طمست كل اسم ورد ذكره في الوثائق التي نشرتها على شبكة الإنترنت.

وفي الواقع، فإن تسريب الوثائق السرية ليس بظاهرة جديدة. وتُعَدُّ فضيحة أوراق البنتاجون عام 1971م من أشهر هذه الحالات؛ إذ استنسخ موظف سابق في وزارة الدفاع تاريخًا سريًّا للحرب الأمريكية على فيتنام ونشرها. وقد صار التسريب الإلكتروني (أو الويكيليكينغ) أكثر من منظمة واحدة (فمجموعة القرصنة أنونيموس -مثلًا- أخذت تتوسَّع في استخدام هذا النمط من العمليات أيضًا)؛ ما أثار جدلًا واسعًا حيال حقِّ العامة في المعرفة، وحقوق الملكية الخاصة، وصور الأمن القومي المشروعة.

لا شكَّ في أن لكل حكومة الحقَّ في الإبقاء على بعض الأمور طي الكتمان، ولكن كل حكومة تدَّعي أنها ديمقراطية تسيء استخدام هذا الحقِّ في السرية، ليس لحماية مواطنيها، وإنما لمنعهم الاطِّلاع على أعمالها السيئة، ولا سيما الفظائع التي ترتكبها الحكومة. صحيح أنه لا توجد صيغة جاهزة لتمييز صور التسريب المشروعة من غير المشروعة (يحدث هذا بوسائل تناظرية لا رقمية)، غير أن المُسرِّبين الإلكترونيين أسدوا إلى العالَم معروفًا تُمثِّله المقولة الآتية: «اطرحوا هذه القضية بقوة على مائدة الحوار العام».

أمَّا الإرهاب الإلكتروني فيُمثِّل فئة أخرى مهمة من فئات النشاط السياسي الرقمي، ولمصطلح «الإرهابي الإلكتروني» دلالة ملتبسة شأنه في ذلك شأن مصطلح «القرصان الإلكتروني». فالمشكلة الكبرى في هذا المفهوم أنه قابل لتوسُّع لا نهائي. كان ساندور فيغ (Sandor Vegh) مِن أوائل مَن قالوا إن الحكومات يمكنها أن تثري المصطلح حتى يشمل أيَّ معارض، أو خصم تريد أن تنزع عنه صفة المصداقية، أو تُضيِّق عليه، أو تسجنه (Vegh, 2002). ولكيلا يحدث ذلك؛ يرى النقاد وجوب استخدام المصطلح

في سياقين رئيسين؛ أولهما: وصف الإرهابيين خارج شبكة الإنترنت الذين يستعملون الفضاءات الرقمية للاستمرار في إدارة خططهم الإرهابية. وثانيهما: وصف الأفراد، أو الجماعات، أو الكيانات الحكومية التي تستعمل القرصنة الإلكترونية وغيرها من التقنيات للقتل أو التدمير، علمًا بأنه توجد تعريفات أشمل يساء استخدامها دائمًا لقمع صور مشروعة من الاحتجاج.

ترتبط قضية الإرهاب الإلكتروني بقضية أكبر هي الرقابة الإلكترونية. فبينما يسهل شجب الرقابة على شبكة النت في الأنظمة الاستبدادية مثل الصين وإيران، فإن الأنظمة التي تزعم أنها ديمقراطية تبذل أيضًا جهودًا كبيرةً لوضع حدود للويب، والسيطرة عليه، ومراقبته. فهجوم حكومة الولايات المتحدة على تشيلسي مانينغ (Chelsea Manning)، وجوليان أسانج (Julian Assange)، وإدوارد سنودين (Edward Snowden) –مثلًا– كان على نحوٍ مبالغ فيه، ولا يتفق مع ما نُسِب إليهم من أفعال. وقد أثار ما كُشِف عنه عام 2013م من ضخامة كَمِّ التجسس الرقمي غير القانوني على مواطنين أمريكيين انزعاجًا شديدًا (Gellman 2013). فقد استخدمت الحكومة الأمريكية مصطلحي «الإرهاب الإلكتروني» و«الأمن القومي» بوصفهما مُسوِّغين بصفة متكررة لتجاوز الحدود المقبولة المطلوبة لحماية الشعب، فيما سُمِّي بدايةً بقانون باتريوت (محب الوطن) (Patriot)، ومَثَّل ذلك حلقات في سلسلة محاولاتها إضفاء الشرعية على اختراقها الواسع للفضاءات الرقمية؛ بغية التجسس على المواطنين الذين لا يواجهون أيَّ تهديد، وجمع معلومات عنهم. ولمَّا كان جزء من المعركة تقرير إذا كانت شبكة النت ستظل فضاءً عامًّا أو تنضوي تحت هيمنة الشركات والسيطرة الحكومية، فإن الرقابة اللصيقة على عملية التشريع التي تستهدف تقييد حريات الويب، أو السماح بالرقابة على شبكة النت والهواتف الخلوية، يجب أن تكون مهمة المواطنين في الدول جميعًا.

فنون الاحتجاج الرقمية

لا شكَّ في أن الفنون كلها تقريبًا قد تغيَّرت بظهور التقنية الرقمية، وظهرت صور جديدة من الفن لها أسماء عدَّة، مثل: فن الوسائط الجديدة، والفن الرقمي، والفن ذي الوسيط الحاسوبي. وأحد سبل مسح هذا الميدان الضخم هو النظر إلى جملة من أمثلة فن الاحتجاج السياسي بوصفها مُمثِّلة لاتجاهات أكبر في جعل الفنون رقمية بصفة عامة. والحقيقة أن مدى الوسائط الفنية والأساليب والصور المستخدمة في الاحتجاج الرقمي يتسع اتساعًا كبيرًا. لنبدأ بإحدى أكثر صور فنون الاحتجاج انتشارًا، وهي الملصقات التي جدَّدت حياتها في العالَم الرقمي. كانت جماعة أكت-أب (ACT-UP) التي تكافح مرض الإيدز رائدة في جعل فن الاحتجاج البياني رقميًّا؛ فقد استخدمت مختلف الصور، بدءًا بالملصقات الصغيرة، مرورًا باللوحات الكبيرة، وانتهاءً بالملصقات الضخمة، وقد فعلوا ذلك على الأرجح قبل عصر الإنترنت (Reed, 2005). صحيح أن نشر الملصقات وغيرها من الصور البيانية التوضيحية على شبكة الإنترنت له تأثير فاعل جدًّا، ويمكن أن يصل إلى آلاف الأشخاص فورًا، بيد أن أفضل منتجي الملصقات الاحتجاجية يدركون أنه من المهم أيضًا إعادة إنتاج أعمالهم، ونشرها في العالَم خارج الشبكة. ويدرك صُنَّاع الملصقات أيضًا (مثل أفضل منظمي الحركات الاجتماعية) أنه من المهم الوصول إلى الأشخاص الذين ليس لديهم سبيل للوصول إلى الثقافة الرقمية، وهم معظم سكان العالَم.

تُعَدُّ الجداريات شكلًا جماليًّا آخرَ ذا تاريخ طويل، ودور كبير في حركات الاحتجاج، وقد طرأ عليها تحوُّل في عصر الوسائط الجديدة. فبالرغم من أن الجداريات التقليدية التي تُرسَم على الجدران الحقيقية ما زالت تنبض بالحياة، فإن الجداريات الرقمية تُكمِّلها وتُعزِّزها؛ نظرًا إلى إمكانية صنعها وإعادة إبداعها حتى تتناغم مع المستجدات. مثال ذلك، ألما لوبيز (Alma Lobez) الأمريكية ذات الأصول المكسيكية

التي تصف نفسها بالناشطة الفنية؛ إذ كانت ترسم جدارياتها الاحتجاجية الصادمة بالطريقتين التقليدية والرقمية.

تمتاز الجداريات الرقمية من الجداريات الحقيقية بأنها قابلة لإعادة الإنتاج إلى ما لا نهاية؛ أي إنها غير مقيدة بجدار واحد في حي واحد، بحيث تظهر في أحياء كثيرة، فضلًا عن إمكانية تكبيرها، وإسقاطها على واجهة مبنى مساحته ضخمة. يمكن أيضًا إعادة إنتاجها بمختلف الحجوم، بدءًا بحجم رسوم قاعات العرض، فحجم بطاقة المعايدة، وحتى حجم الملصق الكبير (يمكن بهذا الحجم أن تصبح ملصقات حقيقية). صحيح أن الجداريات تستمد قوتها الخاصة أساسًا من حجمها ودوامها؛ أي إنها أكبر من الحياة، وقابلة للتحوُّل إلى علامات ثابتة في الأحياء، بحيث تعرض صورتها المُؤثِّرة على كل مَن يمرُّ أمامها، لكن هذه السمة لن تضيع؛ لأن الجداريات الرقمية قد تصل إلى هذا الحجم، ويمكن أن تكتسب هذا الدوام. والجداريات الموجودة اليوم يمكن أيضًا أن تُصوَّر، ثم يعاد إنتاجها بجودة تقترب من الأصل، باستخدام تقنيات رقمية تسمح للجداريات الكلاسيكية أن تنتقل إلى مواقع جديدة، وأن تدوم مُدَدًا أطولَ.

وكما هو الحال بالنسبة إلى الأشياء الرقمية كلها، فإن دعاة الفن الخالص أو التقليديين يرون أن الجداريات الرقمية ينقصها سمة إنسانية جوهرية. وهذا الرأي يشبه من أوجه عدَّة تفضيل الأسطوانات القديمة على الموسيقى الرقمية. ولحسن الطالع، فنحن لسنا مضطرين إلى الاختيار بينهما؛ لأن جداريات الأسلوب التقليدي ما زالت تُنتَج حتى اليوم. فإحدى أهم مؤسسات الإبداع الرقمي والحفاظ عليه في العالَم -مثلًا- هي مركز موارد الفن الاجتماعي والشعبي (Social and Public Art Resource Center :SPRC) الذي يستخدم الوسائل الرقمية في توثيق الجداريات الكلاسيكية التقليدية، والذي يلتزم اليوم بكلٍّ من الأشكال القديمة والجديدة في صنع الجداريات السياسية.

من جانب آخر، جدَّد فن الاحتجاج الساخر والتهكمي نفسه بسبب الثقافات الرقمية، ومن أجلها. ومن أبرز الأمثلة على ذلك موقع سايبراسيرو (Cybracero) (Cybracero n.d).. بدأ هذا الموقع التهكمي مشروعًا طلابيًّا قام به أليكس ريفيرا (Alex Rivera) عندما كان طالبًا بكلية سوارثمور (Swarthmore College)، وتطور عن طريق محاولات مختلفة. يعمل هذا الموقع باستخدام الوجه المتجهم الذي يشبه روح الكاتب الشهير جوناثان سويفت (Jonathan Swift) في مقاله الشهير «اقتراح بسيط» (A Modest Propsal)؛ إذ يقترح علاج مشكلة المجاعة في أيرلندا بأكل الأطفال الرضع، ويهدف إلى أن يكون موقع أنظمة حلول المشكلات، وهي مؤسسة تسعى لحل مشكلة الهجرة اللاتينية المعقدة إلى الولايات المتحدة باستخدام الروبوتات التي يُتحكَّم فيها من المكسيك، بحيث تقطف الفواكه، وتقوم بأعمال الزراعة الأخرى من دون عبور الأجساد المكسيكية نفسها الحدود الأمريكية. وبهذا يمكن للنُّخب في الولايات المتحدة أن تستمتع بمزايا العمالة المكسيكية المهاجرة كلها من دون أن يقترب هؤلاء العمَّال منهم («سايبراسيرو» كلمة مركَّبة من كلمة «cybernetics»، وكلمة «bracero»؛ وهو الاسم الذي كان يُطلَق في عقود سابقة على العمَّال الذين كانوا يُجلَبون بالحافلات أو الطائرات إلى الولايات المتحدة ليقوموا بأعمال زراعية مرهقة، ثم يعادوا إلى حيث أتوا عند الانتهاء من العمل). يحاكي هذا الموقع اللامع الجاذب الخطاب البائس للشركات التي تعامل عمَّالها كأنهم وحدات عمل لا بشر. وهو يفعل ذلك بنغمة سليمة متقنة، حتى إن كثيرًا من طلابي ظنوا أنه يُمثِّل شركة حقيقية عندما عرضته عليهم من دون شرح (حتى إن عددًا منهم للأسف استحسن الفكرة). وبالمقابل، تعمد مواقع أخرى (مثل «استأجر زنجيًّا» Rent-a-Negro) إلى محاكاة الموقع التهكمي لتناول قضايا أخرى من العدل بين الجنسين والأعراق، حتى الحركة البيئية. فقد استخدمت الفرقة المسرحية التهكمية (The Yes Men) شبكة الويب -بالرغم من أنها متخصصة في العروض الحية- في نشر أخبار تشخيصهم المستفز للموظفين التنفيذيين في الشركات، وكبار مسؤولي الحكومة.

وفي السياق نفسه، فقد ساعد التركيز على المشاركة والتفاعل والتعاون في قدر كبير من الثقافة الرقمية على إعادة تكوين فنون الاحتجاج. وهذه الصفات قابلة للتطويع مع عملية الاحتجاج السياسي الجمعي. ففي كثير من هذه الأعمال، يكون الفنان منتجًا مشاركًا مع مَن كانوا يعرفون من قبلُ بأنهم الجمهور. وليس هذا بتطور جديد تمامًا في الفنون، لكنه –مرة أخرى– يتعزَّز ويتوسَّع بفعل الإمكانات التي تُوفِّرها الثقافات الرقمية. تسعى بعض هذه الأعمال أيضًا إلى تحدي العمليات الفنية الموغلة في الفردية، والأعمال الفنية التي كان لها طابع تجاري، تمامًا كما يرى آخرون أن شبكة النت تُقدِّم صورًا من التفاعل الاجتماعي أكثر تشاركية وأقل تجارية بصفة عامة.

وفيما يأتي أقدم مثالين طريفين للفن شديد التشاركية اللذينِ يتناولان مسألة حدود استخدام التقنية الرقمية؛ الأول: مشروع «مطاردة الحدود» (Border Haunt)؛ وهو حدث يحدث مرة واحدة، ويعتمد في بقائه على وجوده الإلكتروني على شبكة النت. فباستخدام تقنية جي بي إس، تمكَّن من تنفيذ احتجاج متميز (Border Haunt n.d)؛ إذ يموت كل عام أُناس كثيرون وهم يحاولون اجتياز الحدود المكسيكية الأمريكية بصورة غير قانونية، فهدفَ المشروع إلى تكريم مَن ماتوا، وإظهار كيف يمكن أن تصبح تقنيات المراقبة عدوَّة نفسها. دعا إيان آلان بول (Ian Alan Paul) مُنشِئ الحدث، أو مُيسِّره، جميع المتعاطفين مع قضية المهاجرين إلى المشاركة في التضليل العمد لضباط دوريات الحدود المكلفين بتعقب عابري الحدود. وقد اشترك نحو (700) فرد من (28) دولة حول العالم في دعوةِ دورية الحدود إلى تحديد أماكن وهمية لمهاجرين غير شرعيين محتملين، واستخدموا أسماء الراحلين الذين غرقوا، أو ماتوا عطشًا، أو أُطلِق عليهم الرصاص، أو هلكوا في محاولات فاشلة لعبور الحدود الخطرة. أدَّت هذه الأفعال إلى ارتباك ضباط الدورية حالًا، فساعدت مَن يريدون العبور، والأهم من ذلك أنها لفتت الانتباه، وكرَّمت أسماء المئات الذين فقدوا حياتهم في محاولات عبور سابقة.

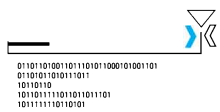
أمَّا المثال الثاني فهو من جزء آخر من العالَم، وفيه يُستخدَم نوع مختلف من الأداة الجغرافية الرقمية، تُمثِّله خرائط غوغل (Google Maps). يُعرَف هذا الموقع باسم (The Wall–The World)، وقد فكَّر فيه ونفَّذه بولا ليفين (Paula Levine) وكريستوفر زيمرمان (Christopher Zimmerman)، وهو يُقدِّم لك خريطة للجدار العازل الإسرائيلي الذي يبلغ طوله (439) ميلًا، والذي أقامه الإسرائيليون بين دولتهم المحتلة (إسرائيل) والضفة الغربية لعزل الفلسطينيين عزلة تامة. بعد ذلك، يُطلَب إليك الاشتراك في المشروع عن طريق كتابة اسم البلدة أو المدينة التي تعيش فيها الآن. وما هي سوى لحظات حتى يُفرَض على مدينتك الجدار العازل للفلسطينيين؛ ما يُمثِّل حالك لو كنت تعاني هذا النوع من الفصل العنصري في مدينتك. وبحدٍّ أدنى من التعليق تظهر صورة بسيطة مُؤثِّرة توصِل واقعيًّا معنى الصراع الإسرائيلي الفلسطيني إلى بيتك.

تكشف لنا النظرة الفاحصة إلى السياسة الرقمية عن مشهد مختلط معقد. فعلى مختلف مستويات السياسة اليوم، يعتمد سؤال: هل يجعل العالَم الرقمي السياسة أكثر فاعلية أم أقل تأثيرًا؟ على الجماعات التي تستعمل المشاركة الرقمية لمصلحة المشاركة في العمل المدني، وعلى مقدار اتصاف عملها هذا بسعة الأفق والخيال.

الفصل 7

هل تجعلنا الألعاب الرقمية موسومين بالعنف أو مهوسين بالجنس، أم أنها ستُنقِذ العالَم؟

اللعب الافتراضي، التأثير الحقيقي



- ما تأثير اللعبة؟ نظريات اللعب.
- ما الذي تُعلِّمه الألعاب؟
- هل تجعل ألعاب الفيديو اللاعبين يتسمون بالعنف؟
- الترفيه العسكري الرقمي.
- ألعاب التمييز الجنسي والعنصري.
- هل يمكن لألعاب الفيديو أن تُنقِذ العالَم؟

أصبحت الألعاب الرقمية أمرًا شائعًا في حياة ملايين الناس؛ لذا سيتناول هذا الفصل طبيعة الألعاب ودورها من زوايا عدَّة. بعد نظرة سريعة على بعض النظريات التي تبحث في كيفية التفكير في الألعاب وعملية اللعب، فقد تَبنَّينا قضية الألعاب بوصفها نمطًا للتعليم. نحن نعرف أن الألعاب تُعلِّم، وأنها لا تُسمَّى فقط ألعابًا تعليمية. ولكن، كيف تُعلِّم؟ ما الذي تُعلِّمه؟ لقد أثيرت مخاوف كثيرة من أن الألعاب تُعلِّم العنف وغيره من صور السلوك المعادي للمجتمع، فما مدى صحة هذه المخاوف؟ هل تشجع الألعاب العدوانية؟ هل تُعَدُّ الألعاب جنسية على نحوٍ خاص؟

فيما عدا النقد المُوجَّه إلى الألعاب العنيفة بصفة عامة، فقد جرى تناول ظاهرة معينة تُعرَف بالترفيه العسكري (التسلية المرتبطة بموضوعات الحرب) تناولًا دقيقًا. وبينما تعرَّضت الألعاب لكثير من النقد، وُجِد مدافعون مُفوَّهون عنها. يزعم بعض المدافعين أن أكثر صورة تتعرَّض للذم في الوسائط الجديدة يمكن حقًّا أن تجعلنا أشد ذكاءً، وأن تجعل العالَم أفضلَ. ويزعمون أيضًا أن مهارات التفكير التي يُنمِّيها اللعب يمكن -في ظل وجود حاجة ملحة- أن تتحوَّل إلى أفعال مفيدة اجتماعيًّا في عالَم الواقع. فهل يمكن أن يكون الرأيان صحيحين؟

ما تأثير اللعبة؟ نظريات اللعب

يبدو أن اللعب هو جزء لا يتجزأ من حياة البشر، وجزء كبير من حياة الحيوان. وقد انتُقِدت أفلام الفيديو الخاصة بصغار الهررة في هذا الكتاب بضع مرات، ولكن يوجد شيء واحد يمكن أن نستفيده من لعب كائنات مثل الهررة هو أن اللعب تعليم. فبينما تتعلم الهررة أساسًا كيف تصيد فريسة وتسلبها قوتها، فإن ما يتعلمه البشر من اللعب هو أكثر تعقيدًا؛ إذ إننا نتعلم أنواعًا عدَّةً من المهارات والقيم في أثناء اللعب. وتعتمد دراسات الألعاب الرقمية غالبًا على فئة أوسع من دراسات اللعب البشري (Bateson, 1976; Huizinga 1971) التي سعت طويلًا لفهم دور اللعب في حياة المرء الشخصية والاجتماعية. وفيما يتصل باللعب الرقمي، فقد كانت البحوث الأولى تتجه إلى أن تندرج تحت إحدى فئتين واسعتين: الأولى تُركِّز على السرد أو القصص في الألعاب (السرديات)، والثانية تُركِّز بصورة أكبر على التفاعلات والقواعد التي تُمثِّل عملية اللعب (الألعاب التفاعلية في جهاز الحاسوب ludology).

تختلف أهمية القصة للألعاب اختلافًا بيِّنًا؛ من خلفية درامية على هامش اللعب إلى سرد مُفصَّل تفصيلًا شديدًا. وبالمثل، تتدرَّج العناصر التفاعلية المتنوعة وقواعد الألعاب من البسيطة إلى شديدة التعقيد. والواضح أن كلًّا من التحليلين (السرد، واللعب التفاعلي) لديه ما يُعلِّمه. أمَّا أحدث بحوث اللعب فقد تجاوزت هذه الثنائية إلى تحليل أكثر مرونةً وإتقانًا، يقوم على كلٍّ من: التقاليد، واستخدام المفاهيم الثقافية المعاصرة الأخرى، مثل التجميع (Deleuze and Guattari, 2007; Haraway 2003 [1984]; King, 2012)، وفكرة أن ما يُسمَّى الهويات الفردية هي أقل تماسكًا من تجميع الأجزاء التي يمكن تجميعها. تكمن أهمية نظرية التجميع في أنها تُذكِّرنا

بأن شخصيات اللعبة هم فقط بكسلات[1]، وليسوا أشخاصًا، وأنها تجعلنا نكتشف في أثناء اللعب أننا نتخيل أنفسنا بكسلات، بمعنى أن تقمُّصنا لشخصيات اللعبة قد يعيد تكوين هوياتنا. تُذكِّرنا هذه النظرية أيضًا بأن شخصيات اللعبة هم بكسلات وأجزاء منَّا في الوقت نفسه، وأنهم ليسوا أشخاصًا في «العوالم» الافتراضية الصغيرة المنفصلة عنَّا، لكن الابتكارات البشرية تعيد بناء هوياتنا لتمتصنا في عالم اللعبة بصورة ما، مثل الكائنات الإلكترونية. ولا شكَّ في أن المرونة والتنوع اللذينِ يتيحهما ذلك يجعل الألعاب مساحة ثرية للتجريب في الهويات البشرية (وما فوق البشرية)، وتحليلها.

مَثَّلت الألعاب مُكوِّنًا أساسيًّا للثقافات الرقمية مدَّة طويلة. والحقيقة أن ثقافات اللعب تُعَدُّ أقدم من الثقافات الرقمية كلها. واليوم يلعب ملايين لا تُحصى من البشر الألعاب الرقمية في مختلف أنحاء العالَم، وأكثر هذه الألعاب شيوعًا يلعبها ملايين الأشخاص وحدهم. وبينما تظل الصورة المعتادة للاعب هي صبي في سني المراهقة، فإن أعمار لاعبي ألعاب الفيديو في العقد الثاني من القرن الحادي والعشرين بلغت (32) عامًا في المتوسط. وفي عام 2013م كان عدد اللاعبات الراشدات أكثر من عدد الصبية المراهقين. إن هذه التركيبة المتغيرة تُمثِّل أيضًا بعض التغيرات في طبيعة الألعاب، ولكن صناعة الألعاب ما تزال متخلفة عمَّا وصل إليه مستخدموها، تمامًا مثل صورة اللاعب النمطية التي ماز الت تسيطر على الخيال الشعبي.

يأتي اللعب الرقمي هذه الأيام بألوان مختلفة، مثل: ألعاب الحاسوب التي تُلعَب باستخدام الحواسيب المحمولة، والحواسيب الشخصية، والهواتف الذكية، وما إلى ذلك، وألعاب الفيديو التي تُستخدَم فيها لوحات التحكم (إكس بوكس (xbox)، وبلاي

(1) البكسل (pixel): مساحة صغيرة جدًّا من الإضاءة على الشاشة، يُكوِّن عدد كبير منها الصورة عليها. المترجمة

ستيشن، ووي wii)، وغير ذلك من الأجهزة المحمولة بصور متعددة مختلفة، بدءًا بالطيور الغاضبة (Angry Birds) ذات الجولة الواحدة، وانتهاءً بألعاب الاتصال بالنت التي تستغرق وقتًا طويلًا في اللعب، ولا تنتهي أبدًا، مثل عالم الحرب (World of Warcraft). وبين هذين النوعين نجد الألعاب الرياضية رفيعة المستوى، وألعاب الإستراتيجيات، ولعبة أركاد، والمغامرات، ولعب الدور (التمثيل) والحركة، و الرماية، والسباق، وغير ذلك. يوجد أيضًا العشرات من أنواع اللعب التي تندرج تحتها أنواع أخرى، والتي تتنوع صورها تنوعًا كبيرًا. ولكل نوع من الألعاب قواعده وبيئاته الخاصة (عالَم اللعبة)، ومجموعات اللاعبين الخاصة به (Aarseth, Smedstad and Sunnan; Wardrip–Fruin and Harrigan 2004, 2007, 2009; Wolf and Perrson 2003). وخلف هذه الأشكال الأساسية كلها، تُستخدَم فئة الوسيط القابل للعب أحيانًا في تجاوز التعريفات الضيقة –نوعًا– ما لما يُكوِّن اللعبة؛ لذا يستحيل التعميم عند الحديث عن الألعاب، وعن ثقافة اللعب. وعلى هذا فإن مقصد هذا الفصل لا يتعدى استعراض جوانب معينة لبعض الألعاب. بالر غم من ذلك يمكن ملاحظة وجود قوالب عامة معينة، بدءًا بحقيقة أنه لا يزال «ناديًا للصبية» بصورة كبيرة، ولا سيما على قمته، وأن تصميم اللعب والألعاب يُعَدُّ مسعًى قاصرًا على الذكور فحسب، أو على الشباب فقط. واليوم، نجد اللاعب المتوسط في منتصف الثلاثينيات من عمره، ونلحظ تساوي أعداد اللاعبين الإناث والذكور (بالرغم من أن ألعاب لوحات التحكم ما زالت تحت سيطرة الذكور فيما يتصل بأعداد اللاعبين)، فينشأ عالَم جديد للعب (Essential Facts about the computer and Video Game Industry, 2013).

ما الذي تُعلِّمه الألعاب؟

مَثَّل اللعب دائمًا صورة من صور التعليم، ونُظِر إلى ألعاب الفيديو بوصفها أجهزة تعليم. ولا شكَّ في أن مقدار الوقت الذي يقضيه عدد لا حصر له من الأشخاص مع هذه الأجهزة يُؤكِّد أن «ما» تُعلِّمه يُعَدُّ مهمة اجتماعية عظيمة الأهمية. قبل النظر إلى

عدد من المزاعم المحددة المتعلقة بأنواع التعليم التي تُوفِّرها الألعاب، توجد حقيقة عامة يتعيَّن تأكيدها، هي أن الألعاب الرقمية تُعلِّمك كيف تتعلَّم. فأيُّ لعبة تجدها -مهما كانت بسيطة- تتطلَّب منك التجول في مكان غير مألوف لك، ثم اكتشاف العلة الكامنة خلف عالَمها. ربما كان هذا هو أحد أهم الأمور التي تهدف إليها اللعبة، ولا سيما بالنسبة إلى أصحاب الأرض من الرقميين، وهي تُمثِّل جزءًا كبيرًا؛ ما يجعلهم قادرين على التعامل مع التقنيات والأنظمة الجديدة بسهولة أكبر مقارنةً بالمهاجرين الرقميين. ومثلما سنستكشف لاحقًا، فإن المسائل المتعلقة بالجودة التي تُعِدُّ بها اللاعبين للأبعاد الأخرى للحياة الاجتماعية هي أشد تعقيدًا. فالألعاب تُعلِّمنا الكثير عن العرق والطبقة والنوع، وتُعلِّمنا أيضًا السلوك اللائق والسلوك غير اللائق داخل المجال الثقافي.

يوجد دليل واضح على أن قدرًا كبيرًا من النشاط العقلي والبدني يحدث في أثناء اللعب، ولكن معنى هذا النشاط لم يتضح بعدُ بصورة كافية؛ إذ توجد أنواع معينة من الألعاب تزيد حِدَّة البصر على نحوٍ واضح، وأخرى تُحسِّن التنسيق بين العين واليد. صحيح أن الألعاب قبل ذلك كانت توصم بأنها مواقع لخمول البدن، بيد أن الألعاب الحركية غيَّرت هذه النظرة. وقد تتبَّع أطباء الأعصاب مجموعة أخرى من تأثيرات ألعاب الفيديو الإيجابية بالرغم من أن هذا نادرًا ما يحدث من دون استقبال مريب من غيرهم من الباحثين (Connolly et al. 2012; Holt 2012). بل وجد بعض الباحثين أن الألعاب العنيفة (أكثر الألعاب سوءًا من حيث السمعة) هي أكثر الألعاب تعليمًا من نواحٍ عدَّة (Bavelier, 2012). ختامًا، تُعَدُّ الألعاب التعليمية (انظر الفصل الثامن) اسمًا للألعاب ذات الأهداف التعليمية الواضحة، ولكن يجب علينا تذكُّر أن الألعاب جميعها تُعلِّم شيئًا ما، وأنها جميعًا تعليمية؛ إمَّا إلى الأفضل، وإمَّا إلى الأسوأ.

هل تجعل ألعاب الفيديو اللاعبين يتسمون بالعنف؟

لوقت طويل، ظل الخوف من احتمال تأثير الوسائط المختلفة بصورها وأنواعها في السلوك بعالَم الواقع مجالًا حافلًا بالمزاعم والمزاعم المضادة؛ إذ يحيط معظمها بالمجال المثير للجدل في العلوم الاجتماعية، وهو مجال «دراسات التأثير». وقد كثَّفت الطبيعة الاستغراقية للكثير من الألعاب الرقمية هذا الجدل، وأصاب ألعاب الفيديو أكثر مما تستحق من الأسى، ولا سيما ما يتعلق بترسيخها العنف الاجتماعي.

ففي المملكة المتحدة وكندا وأستراليا يُطلَق على هذا النوع من الألعاب اسم مُسبِّبات الذعر الأخلاقي، وفي الولايات المتحدة لا يوجد اسم لها بالرغم من وجودها بوفرة. وهي تتخذ غالبًا صورة «الظاهرة (س) التي تدمر النسيج الأخلاقي للأُمَّة»، أو «تفسد شبابنا»، أو «تتسبَّب في انهيار الحضارة». قديمًا، كان هذا التأثير المفسد للشباب يُكتشَف غالبًا في الموسيقى الشعبية، فكانت فخذا إلفيس بريسلي (Elvis Presley) الضخمتان مدمرتين للأخلاق، ثم جاءت موسيقى الآسيد روك (acid rock)، وموسيقى البانك (punk)، وهيڤي ميتال (heavy metal)، والراب (rap)، وما إلى ذلك؛ ما عُدَّ علامة على نهاية الحضارة. أمَّا اليوم فقد أصبحت الثقافات الرقمية عامة، وثقافة اللعب بوجه خاص، هدفًا رئيسًا للذعر الأخلاقي. ولكن بعد النجاة من سيناريوهات «نهاية الحضارة» السابقة كلها، فليس محتملًا أن يُمثِّل أيُّ جانب من جوانب الثقافة الرقمية نهاية العالَم. ومثلما رأينا، فقد صُوِّرت شبكة الإنترنت عامة بوصفها نهاية الحضارة، وينسحب ذلك على بعض الظواهر المقترنة بالويب، مثل: الشبكات الاجتماعية، والرسائل النصية؛ بل الأسوأ، وهو المواد الجنسية. لكن الواضح أن ألعاب الفيديو هي التي ولَّدت أكبر نوبات الذعر وأكثرها دوامًا في القرن الحادي والعشرين.

كانت أكثر هذه النوبات استمرارًا تدور حول قضية العنف في الألعاب الرقمية. وكانت أكثر صور النقد شيوعًا تهدف إلى تأكيد أن المسؤولين عن عمليات قتل جماعي معينة (في الولايات المتحدة غالبًا) كانوا يقضون وقتًا طويلًا في ممارسة ألعاب فيديو عنيفة. هذا مثال لما يُطلِق عليه المُنظِّرون الاجتماعيون اسم الظن بوجود علاقة سببية. فملايين الشباب من مختلف أنحاء العالَم يلعبون ألعاب فيديو عنيفة، لكنهم لم يرتكبوا أيَّ جرائم قتل؛ لذا فإن وجود نفر من السفاحين لعبوا ألعاب فيديو عنيفة لا يبني علاقة سببية (فنحو 97% من الأمريكيين لعبوا ألعاب فيديو، و15% من سوق هذه الألعاب تُمثِّل ألعابًا للراشدين يرجح أن تحتوي على عنف؛ فلعبة «أول مَن يطلق النار» هي أكثر الأنواع شيوعًا بنسبة 21%).

لا شكَّ في أن لهؤلاء السفاحين أيضًا عشرات العلاقات الارتباطية المماثلة التي لا معنى لها، والتي تقوم على إحصاءات بسيطة؛ فأن تُسمِّي شيئًا ذعرًا أخلاقيًّا لا يعني نبذ جميع القضايا التي تكمن وراء هذا الفزع. وفي الواقع، فإن مختلف أنواع الذعر الأخلاقي تُعزى إلى سبب موضوعي. وينطبق هذا حتمًا على مسألة العنف في ألعاب الفيديو، ولكن العنف موجود في العالَم قبل ألعاب الفيديو وبعدها؛ فكَمُّ المذابح التي تبثها النشرات ليلًا يكفي لجعل أيِّ إنسان يعتقد أن العنف هو الحلُّ الأفضل للمشكلات كلها. ولا يختلف الحال حين يُفضي الهجوم على الألعاب إلى نتائج عكسية؛ إذ يقال إن روكستار جيمز (Rockstar Games)؛ صانعة لعبة جراند ثيفت أوتو (Grand Theft Auto) التي تعرَّضت لانتقادات متكررة، يقال إنها شجعت، بل ربما دفعت مالًا للنقَّاد لتزيد مبيعات اللعبة عن طريق تأجيج الذعر الأخلاقي بالمبالغة في كَمِّ الجنس والعنف. وعلى كل حال، علينا أن نتجاوز حالة الذعر لكي نصل إلى ما يشبه التحليل الواضح لأنواع العنف المختلفة ودرجاتها ومعانيها في عدد من ألعاب الفيديو على شبكة الإنترنت ولوحات التحكم.

في معظم الأحيان، تناقش مسألة العنف أيضًا في إطار عالَم الواقع في مقابل عالَم اللعبة. ولا شيء يغضب اللاعبين أكثر من الإيحاء بأن الناس هم أكثر غباءً من أن يعرفوا الفرق بين الألعاب والواقع. بالرغم من ذلك، يقرُّ نقَّاد الألعاب حقيقةً بذلك في كثير من الأحيان، ولكن ليس هذا ما يبنى عليه معظم النقد؛ ففي الدراسة الأكاديمية لوسائل الإعلام، تكون مسألة التأثيرات الثقافية شائكة شديدة التعقيد، ويدرك الباحثون في وسائل الإعلام أنه لا توجد -ربما على الإطلاق- صلة مباشرة بين ما يحدث في الوسائط وما يحدث على أرض الواقع. فلا أحد -مثلًا- يلعب لعبة «أول مَن يطلق النار»، ويختلط عليه الأمر، فيخرج ليطلق النار على شخص ما في الحقيقة. وكذا حال مَن يشاهد المواد الإباحية؛ إذ لا يسارع إلى ارتكاب جريمة اغتصاب. بالرغم من ذلك، فإنه توجد في كلا المثالين أدلة عملية على أنه يمكن كبح جماح العنف (العام، والجنسي) بالتعرُّض المتكرر للألعاب العنيفة، أو المواد الإباحية الموغلة في العنف، على الترتيب. وبالمقابل، توجد أدلة أيضًا على أن للعنف في الألعاب تأثيرات إيجابية، منها إضعاف الأثر بتوفير مُتنفَّس آمن للمشاعر العدوانية، بل لقد وجد أحد الباحثين في علم الأعصاب أن ألعاب العنف هي أكثر الألعاب تربويةً من جوانب عدَّة (Bavelier, 2012). وبالمثل، فقد لاحظ عدد من الباحثين أن عنف الشباب في الولايات المتحدة وغيرها انخفض في عصر ألعاب الفيديو، مُؤكِّدين أن العوامل التعويضية الأخرى -على أقل تقدير- منعت اللاعبين الصغار أن يكونوا أكثر عنفًا (Ferguson, 2010). وعلى كل حال، عندما يصل تأثير الألعاب في ظاهرة مثل العنف إلى درجة يمكن قياسها، فإنها لن تكون في صور بسيطة كتلك التي يضعها بعض مَن ينتقدونها أخلاقيًّا.

إن غياب الارتباط المباشر الذي يمكن قياسه لا يعني أن ما يحدث في الألعاب ليس له تأثير في عالَم الواقع؛ فإن ذلك التأثير -عند التنافس- يكون شديدًا إذا وضعنا انتشار اللعبة بالحسبان. ليس الهدف هو بيان وجود ارتباط مباشر بين ما يحدث في الألعاب والعالَم الأوسع، وإنما معرفة الطريقة التي توجِد بها الألعاب وثقافات الألعاب

-من غير عمد، وبصورة غير مباشرة- أصداءً ثقافيةً، ومُناخًا، وتأثيراتٍ إيجابيةً أو سلبيةً. لا شكَّ في أن العنف هو أكثر عناصر اللعب خضوعًا للدراسة، وبحسب المحلل الحاسوبي جوشوا لويس (Joshua Lewis) الذي درس تأثير الألعاب في (2000) من لاعبي ألعاب الحاسوب: «لقد أُهدِر قدر كبير من الاهتمام على تحديد إذا كانت تلك الأشياء تُحوِّلنا إلى آلات قتل، ولم يعر انتباهًا كافيًا للسمات الفريدة الرائعة التي تتصف بها ألعاب الفيديو بعيدًا عن العنف» (quoted in Holt, 2012).

وبينما سيطرت قضايا العنف على المجال حقيقةً جمع عدد من المتخصصين في علم الأعصاب، وعلم النفس، وغيرهم من العلماء الاجتماعيين، والباحثين في الإنسانيات دلائل قوية على وجود تأثيرات أخرى محتملة أيضًا، ولكن مع بعض الاستنتاجات المطلقة. وقد توصَّل عرض لأكثر من (7000) مقال عن ألعاب الفيديو -مثلًا- إلى استنتاج مفاده أننا بحاجة إلى بحوث أكثر دقةً وشمولًا، بحيث تجمع بين الدراسة الكيفية والدراسة الكَمِّية، قبل أيِّ مطالبات بالحسم فيما يتعلق بتأثيرات اللعب الإيجابية أو السلبية في المخ (Connolly et al. 2012).

الترفيه العسكري الرقمي

توجد قضية أخرى أكثر تحديدًا بخصوص اللعب والعنف، ولها طبيعة مختلفة، لكنها لا تقل تعقيدًا؛ فقد ارتبطت الحواسيب بالحرب ارتباطًا وطيدًا ازداد مع الوقت من منتصف القرن العشرين (Edward 1996; Gray 2004; Halter 2006)، غير أن ألعاب الحاسوب أضافت منعطفًا جديدًا لهذا التفاعل، هو الوجود المتزايد للألعاب وصناعتها في الظاهرة المعروفة بالترفيه العسكري، الذي يُعرَّف بأنه وصف وتمجيد دائم للشؤون العسكرية والحربية في صناعة المواد الترفيهية واسعة الانتشار. وقد استتبع ذلك أيضًا -في السنوات الأخيرة- زيادة الصلة والتعاون بين الجيش نفسه والشركات المنتجة للمواد الترفيهية.

تسبق هذه الظاهرة ألعاب الفيديو الحربية؛ إذ إنها قديمة قِدم دُمى الجنود الخشبية (Halter, 2006)، لكن طبيعة الظاهرة وامتدادها تضاعفا أضعافًا مضاعفةً مع نشأة وسائل الإعلام القديمة الأولى مثل التلفاز، والوسائط الجديدة اليوم، وتحديدًا ألعاب الفيديو؛ إذ تنقل الألعاب الرقمية المتعلقة بالمعارك الترفيهية العسكرية اللاعب إلى مستويات جديدة، ولا سيما أنها أصبحت تبدو أشبه بالحقيقية، وتجعل اللاعب جزءًا منها، ويزيد ذلك يومًا بعد يوم. ولا ننسى أن الجيش -في الوقت نفسه- يستخدم ألعاب الفيديو في كلٍّ من أغراض التجنيد، والتدريب الحقيقي على القتال. يُذكَر أن جيشي الولايات المتحدة وأستراليا، وغيرهما، صنعوا حقًّا ألعاب فيديو تجارية (لعبتا أمريكاز آرمي (Americas Army)، وآرما (Arma)، على الترتيب) بمساعدة من شركات الألعاب، وأن أفراد الجيش أصبحوا يشاركون بقوة -تزداد بمرور الوقت بوصفهم مستشارين- في صناعة ألعاب الفيديو التي تحوي قتالًا؛ ما يُمثِّل عدم وضوح أكبر للخط الفاصل بين التسلية (أو الترفيه) والحرب. يضاف إلى ذلك أن صناعة الألعاب أصبحت تُسهِم على نحوٍ متزايد في صنع ألعاب للتدريب وألعاب محاكاة للقتال خاصة بالجيش (بدأت آرما المسيرة بوصفها محاكاة، ثم تحوَّلت إلى لعبة تجارية متوافرة للجميع). والواضح أن الثقافات الرقمية قد أصبحت -في صورة ألعاب الفيديو تحديدًا- مُكوِّنًا أساسيًّا في زيادة تعقيد صناعة التسلية العسكرية، وتحويل الحرب إلى لعبة.

لفهم أهمية التسلية العسكرية الرقمية وتحديدها اجتماعيًّا، يلزمنا بعض التأريخ. فقد ألقى دوايت إيزنهاور (رئيس الولايات المتحدة في الخمسينيات) خطبة وداع شهيرة عند تركه المنصب. كان إيزنهاور القائد الأعلى لقوات الحلفاء، وجنرالًا متميزًا في الحرب العالمية الثانية، ولكن قلقه كان يزداد من أن يصبح اعتماد الولايات المتحدة على صناعات قواتها المسلحة؛ لذا حذَّر إيزنهاور في خطبته المشهورة من تنامي المجمع الصناعي- العسكري. وكان يقصد أن الشركات التي تجني أموالًا طائلةً من تجارة السلاح وبناء الطائرات والسفن والقوات الحربية الجديدة، تضغط على

الجيش والحكومة لشراء أسلحة لا تحتاج إليها حقًّا. صحيح أن إيزنهاور كان يحظى بمصداقية كبيرة بوصفه لواءً سابقًا، غير أن تحذيره ذهب أدراج الرياح بتأثير مَن لديهم القدرة على تغيير مجريات الأمور. ولكن بمرور الزمن أصبح لعبارة «المجمع الصناعي- العسكري» صدًى أكبر في الولايات المتحدة، وفي أرجاء المعمورة. والمُؤكَّد أن بعض النقَّاد سيتحدثون عن الولايات المتحدة بوصفها تملك «اقتصاد الحرب الدائمة». وهم يقصدون بذلك أن الإنفاق العسكري صار جزءًا لا يتجزأ من الاقتصاد الأمريكي، حتى إن الضغوط المعلنة والخفية لاتخاذ موقف عسكري - إذا لم يكن حربًا مفتوحةً- كانت موجودة دائمًا في المجتمع. ولذلك أدلة دامغة إذا علمنا أن الضغط قد ظل موجودًا - حتى في وقت السلم، وندر حدوثه في الأعوام الخمسين الأخيرة من تاريخ الولايات المتحدة- لصنع كَمٍّ أكبر من الأسلحة. وتأسيسًا على ذلك، فقد استمر المجمع الصناعي- العسكري من دون توقف مدفوعًا أساسًا بالحرب الباردة مع روسيا، بالرغم من أن الولايات المتحدة أصبحت القوة العظمى الوحيدة الباقية في العالَم. واليوم، تملك الولايات المتحدة أسلحة أكثر من دول العالَم مجتمعة، وتُعَدُّ أكبر مُورِّد أسلحة لمعظم الدول الأخرى.

في السنوات الأخيرة، أُضيف تعبير آخر إلى عبارة «المجمع الصناعي- العسكري». فالناس أخذوا يتحدثون اليوم عن مجمع الترفيه الصناعي- العسكري (أحيانًا تضاف كلمة «الأكاديمي» إلى الاسم؛ لأن كثيرًا من البحوث العسكرية تجري في الجامعات). وقد أُدخِلت في الآونة الأخيرة الوسائط القديمة والوسائط الجديدة في تحالف الترفيه العسكري. فزيادة عسكرة التلفاز -مثلًا- تتداخل مع الانتشار الواسع لألعاب القتال. وقد لاحظ كثيرون أنه عند تناوُل حروب الولايات المتحدة في الشرق الأوسط، يضع المراسلون الحربيون المُشاهِد -في الواقع- موضع الجندي كما تفعل ألعاب الفيديو إلى حدٍّ كبير. فهل الصور المتعددة التي نُقِلت عن طريق هذه الوسائط (مثل مقطع الفيديو لقنبلة وُضِعت كاميرا على فوَّهتها) تشبه في رعبها صور لعبة فيديو حربية أم أن العكس هو الصحيح؟

ربما لا يتعيَّن علينا أن نصاب بالدهشة إذا علمنا أن الجيش وصناعة الألعاب الرقمية ازداد تداخل بعضهما في بعضٍ طوال عقود بصور عدَّة، ولكن الكثيرين يرون أن هذا التشابه يُمثِّل خطر التقليل من حقيقة الحرب، ويجعلها مجالًا للعب؛ حتى إن النشطاء المناهضين للحرب يذكرون أنهم شعروا ببعض الانفعال عند محاكاتهم أدوار الجنود في أثناء الغزو، وهو ردُّ فعل يصعب تصوره بعيدًا عن الدمج العشوائي لحقيقة المحاكاة عن طريق الترفيه العسكري.

إن هذا المزج الذي يزداد شدةً بين التسلية الشائعة والأمور العسكرية أثار عددًا من الأسئلة المهمة بين الباحثين العسكريين والمدنيين، وربما كان أهم سؤالين، هما: هل يُؤجِّج الترفيه العسكري المشاعر الحربية بين اللاعبين غير العسكريين؟ هل تحوَّل ذلك إلى تفضيل الحلِّ العسكري على غيره من أنواع المشاركة في الأحداث الدولية؟ بحسب ما ذكرنا من قبلُ، يصرُّ اللاعبون كافةً تقريبًا على أنهم يُميِّزون العنف الافتراضي من العنف الحقيقي، ولكن الصدق المطلق لهذا الزعم لم يعد محل اتفاق؛ إذ يُعَدُّ مثال اللاعب/ المحارب حالة مربكة بوجه خاص. فقد عبَّر بعض العسكريين عن قلقهم من أن لعبة «أعمال ما قبل التجنيد» هي لعبة ضعيفة، وأنها تتضمن تدريبًا مُضلِّلًا وخطرًا لأعمال الحرب الحقيقية. وقد اشتكى بعض المقاتلين على الأرض من أن الجنود الجُدد ذوي الذهنية المتأثرة بألعاب الفيديو يمكن أن يُعرِّضوا أنفسهم وزملاءهم الجنود للخطر.

من جانب آخر، تُستخدَم ألعاب الواقع الافتراضي وألعاب الحرب اليوم في علاج الأمريكيين من المحاربين القدامى، والجنود المصابين الذين ما زالوا في الخدمة، ويعانون ضغوط اضطراب ما بعد الصدمة (Drummond, 2012; Khaled, 2011; Moore, 2010 Coming Home.) تنطوي على هذه الحقيقة مجموعة من الاستنتاجات اللافتة. بدايةً، من الرائع إثبات أن ألعاب الحرب تفيد في تخفيف أثر الفظائع التي تشاهد في الحروب الحقيقية، وفي مساعدة الآلاف من مصابي الحروب

(يوجد استخدام أعمُّ لهذا العمل تُمثِّله مجموعة من «ألعاب الصحة» تُسمَّى العودة إلى الوطن (Coming Home)، وهي تثري هذه الفكرة لتشمل مجموعة متنوعة من أساليب التكيف الافتراضي مع الحياة المدنية). ففي الولايات المتحدة وحدها –وفقًا لدراسة عسكرية– يعاني (250) ألف رجل وامرأة ممَّن خدموا في الشرق الأوسط ضغوط اضطراب ما بعد الصدمة، ولا يوجد ما يكفي من الموارد لعلاج هؤلاء الجنود، ولا يوجد في هذه المرحلة أيُّ خطط لاستخدام التقنية في علاج ملايين العراقيين والأفغان وغيرهم من المدنيين الذين أصابتهم صدمة الحروب الأمريكية.

إن النظرية التي تتضمن استخدام الألعاب في علاج ضغوط اضطراب ما بعد الصدمة تقوم على فكرة أن المحاربين القدماء يمكنهم إعادة خبرة الحرب في ظل أمان حالة اللعب، والسيطرة على مشاعرهم المضطربة التي يُطلِقها استرجاعهم لمواقف الحرب الحقيقية. والقول إن هذا العلاج قد ينجح نوعًا ما يشير إلى مدى التقارب بين حرب الألعاب والحرب الحقيقية في أيامنا هذه؛ ما يُقوِّض موقف مَن يدَّعون دائمًا التمييز بين حرب الألعاب والحرب الحقيقية. ومع اقتراب صورة الحرب الحقيقية من صورة حرب الألعاب، واقتراب صورة حرب الألعاب من صورة الحرب الواقعية، يتعمق هذا الارتباك على نحوٍ لا يمكن التنبؤ به.

وفي هذا السياق، تنشأ مجموعة من القضايا التكنوثقافية المختلفة والمترابطة في آنٍ معًا بخصوص الهُوَّة التي تتسع بين المحاربين على الجبهة والمحاربين على شبكة الإنترنت؛ إذ توجد طائرات من دون طيارين تشنُّ حروبًا على أُناس يبعدون آلاف الأميال عن المقاتلين الذين يتحكمون فيها. وفي الواقع، فإن هذه القضايا ليست حديثة العهد تمامًا؛ إذ أُثيرت قديمًا مخاوف من أن الطيارين الذين يقودون القاذفات لا يرون قنابلهم وهي تقع على رؤوس مَن يستهدفونهم، ما يعني أنهم معزولون عن وقائع الحرب، وأنهم قد يعانون بأثر رجعي عندما يدركون الحقيقة الصادمة. لكننا اليوم نتحدث عن نقلة نوعية في الحجم، وربما عن ارتباك أخلاقي؛ فبعض هؤلاء

المحاربين موجودون حقًّا على الجبهة الداخلية، وإن وجودهم على الجبهة، وبالوطن في الوقت نفسه، يُمثِّل مجموعة جديدة من القضايا. فالجنود قد يمضون اليوم كله وهم يمطرون بالموت أُناسًا يعيشون في النصف الآخر من العالَم، ثم يعودون إلى منازلهم مساءً لتناول طعام العشاء مع أسرهم. يمكن لهذا النوع من طمس الحدود بين الحياتين العسكرية والمدنية أن يُسبِّب ارتباكًا عميقًا وخطرًا (Gray, 2004; Singer, 2009) فإن ألعاب الحرب كانت جزءًا من الإعداد العسكري منذ أمد طويل، وإن ألعاب الحرب الرقمية هي أكثر الألعاب شعبية (ألعاب لوحات التحكم) في الفيديو والحاسوب. غير أن الحرب ليست لعبة؛ لذا سأل بعض المراقبين عن التحوُّل الذي سيحدث مستقبلًا بعد صياغة مُسوِّغات الحروب عندما يدير أحد طرفي الصراع كفة الحرب وهو بعيد جدًّا عن مخاطر جبهة القتال. فقد كانت الحركات المناهضة للحرب تعتمد على مشهد القتلى العائدين إلى الوطن من الجبهة، ولكن جثث الأعداء ليس لها عمومًا هذا التأثير، فهل الحرب من جانب واحد (تُعرَف عمومًا باسم المذابح) ستلاقي قبولًا أكبرَ؟

وبصورة أعم، هل الترفيه العسكري يُصعِّب الأمر على عامة الناس بخصوص تمييز مُسوِّغات الحرب، ويطمس الخط الفاصل بين الأدوار المدنية والعسكرية؟ فكما صار تحكم المدنيين في العسكريين ملمحًا رئيسًا مُميزًا للأنظمة الديموقراطية الحديثة فإن وضوح الخط الفاصل بين الحياة العسكرية والحياة المدنية هو ملمح آخر يجب الحفاظ عليه. وعلى هذا، فإن أكثر الأسئلة الشائكة المعقدة قياسًا تتعلق بأثر الترفيه العسكري الرقمي، ولا سيما الرقمي منه الذي يستغرق اللاعبين، في طمس الخط المهم اجتماعيًّا بين قطاعي المجتمع العسكري والمدني، فهل زاد هذا كله المشاعر العسكرية بين اللاعبين غير العسكريين؟ هل خرج ذلك إلى المجتمع الأوسع؟ هل يجعل الترفيه العسكري أحوال الحرب والسلام أكثر تعقيدًا من أن يُميِّزها المواطن العادي؟

لعل ما يزيد هذه الأسئلة عمقًا هو أن ألعاب القتال هي من بين أكثر الألعاب شعبية في فئتها؛ فإن أعداد مَن يمرُّوا بخبرة لعب ألعاب الحرب الرقمية في تزايد مستمر. فكيف يُغيِّر ذلك النظرة إلى الحرب، والاستعداد لتأييد التدخل العسكري؟ وحتى عندما تُصوَّر دماءٌ حقيقية (كما يفعلون على نحوٍ مطرد خاصة في ظل وجود جودة ووضوح رقمية متقدمة) فإن عملية التطهير تحدث بتفاصيلها الدقيقة. وكلما بدت هذه الحروب واقعية خفَّفت من وطأة واقع الحرب. ومهما تقول عن ألعاب القتال الرقمية، فمن النادر أن يموت فيها المشتركون، فضلًا عن عدم واقعيتها؛ لأن الأخيار فيها هم الأمريكيون دائمًا، وهم الرابحون دومًا. حتى إن القوة العسكرية الأمريكية تبدو بلا حدود؛ فإن كريس هابلز جراي (Chris Hables Gray) وآخرون يقولون إن القوة العسكرية الأمريكية تُقدَّم على نحوٍ مبالغ فيه جدًا، كما تُبيِّن لنا الحروب التي لم تُحسَم في العراق وأفغانستان (Gray, 2004). وبالمثل، فمن النادر أن تثير ألعاب التيار العام أيَّ أسئلة عن مُسوِّغات الحروب الأمريكية، أو حتى تلمح إلى أن جزءًا من دوافعها هو تأمين الهيمنة الاقتصادية على شعوب أخرى، لا نشر الحرية والديموقراطية.

لقد زاد كَمُّ الكتابات التي تتناول الترفيه العسكري حتى صارت تُمثِّل مخزونًا ضخمًا لا يستهان به، ولكن الحاجة ما تزال مُلِحَّةً إلى المزيد من العمل. فالمقارنة عبر الثقافية لأثر الألعاب العسكرية في اليابان والولايات المتحدة –مثلًا– قد تكشف لنا عن أشياء مثيرة. فهاتان الدولتان هما المسؤولتان الأوليان عن سوق ألعاب الفيديو، بالرغم من الاختلاف الكبير في تاريخيهما الحديث المتعلق بالحرب. فالولايات المتحدة ذات ثقافة عسكرية ثرية؛ إذ ظلت في حالة حرب عالَمية معظم سنوات منتصف القرن الماضي. أمَّا اليابان فقد أُجبِرت على نبذ الصفة العسكرية في نهاية الحرب العالمية الثانية، وما زالت السلمية هي سياسة الدولة الرسمية. فكيف صاغ هذان السياقان الثقافيان المتمايزان استجابات شعبيهما للترفيه العسكري الرقمي؟

ألعاب التمييز الجنسي والعنصري

تعلمت من خبرة السنين أن قطاعًا واسعًا من محترفي الألعاب يردُّون بجفاء (إن لم يكن بكراهية) على أيِّ شخص ناقد لأيِّ جانب اجتماعي من الألعاب، أو ثقافة اللاعبين. وتتراوح ردودهم بين «إنها مجرد لعبة»، و «هذا كلام اللياقة السياسية الفارغ». وبينما يتخذ اللاعبون الذكور موقفًا دفاعيًّا استباقيًّا غريبًا فإني أعتقد أن هذا يحمل في ثناياه قدرًا كبيرًا من الاحتجاج. لا شكَّ في أنه توجد مئات الألعاب الرائعة، وملايين اللاعبين الرائعين، ولكن كتابنا لا يهدف إلى الاحتفاء بالثقافات الرقمية، بل إلى تحسينها. أمَّا الغريب حقًا فهو أن تحسين الأشياء يُحتِّم أولًا تحديد هذه الأشياء. وعلى هذا، يجب الإقرار بأن العنصرية والتمييز بين الجنسين ورهاب الأجانب والمثليين –مثلًا– كلها تُمثِّل أشياء متأصلة في الألعاب. بعد ذلك أدعوكم إلى التفكير في كيفية تحسين الألعاب التي تحبونها بتعزيز جهود فتح مجال اللعب لأُناس لا يتسنَّى لهم اليوم الاستمتاع بها؛ لأنهم يشعرون غالبًا أنهم ليسوا فيها، وأنهم أهداف يرميها اللاعبون فحسب. صحيح أن بعض الألعاب تُسهِم في التنميط الإشكالي، أو تُبدي عنفًا مُفرِطًا (ليس من باب توجيه الاتهام بالعنصرية، أو التمييز الجنسي، أو العنف إلى لاعب معين)، غير أن أداء أيِّ عمل (مثل كتابة تعليق على موقع ألعاب يعترض على تصوير مهين، أو تمييز صريح بين الجنسين) يجعلك جزءًا من حلول تساعد على تحسين جو الألعاب للاعبين كافةً.

وعلى منوال غيرها من القضايا التي نظرت فيها، فإن قدرًا كبيرًا من المحتوى الإشكالي في ألعاب الفيديو وغيرها من الألعاب الرقمية يشير إلى وجود مشكلات في المجتمع الأكبر. إن هذا الأمر لا يعفيهم من المسؤولية، وإنما يُذكِّرنا بأن هذه الألعاب لم تخترع العنف، أو التمييز الجنسي، أو التمييز العنصري، أو رهاب المثليين. غير أن ما يهم نقَّادًا كثيرين هو أن وسائط أقدم (مثل: التلفاز، والأفلام، والموسيقى) اتخذت خطوات جادَّة لتقييد هذه المثالب الاجتماعية، ولكن بعض الجوانب في اللعب

الرقمي تبدو في تراجع من حيث أنها تنشر هذه التمثيلات الإشكالية على نطاق أوسع. بعبارة أخرى، يبدو أن ألعاب الفيديو تعيد بعض أسوأ سمات الوسائط القديمة إلى الصدارة. فما أسباب هذا الوضع؟

يوجد سببان لذلك، هما: الاقتصاد، والقيود/ القدرات التقنية. فعند إنشاء نوع جديد من الوسائط التجارية، تعتمد الشركات غالبًا على الصيغ القديمة؛ لأنها تبدو أقرب إلى الأمان الاقتصادي؛ ما يُفسِّر سبب استنساخ كثير من أفلام هوليوود (أو مسلسلاتها الفكاهية) بعضها بعضًا. غير أنه في حالة الوسائط الجديدة (مثل الألعاب الرقمية) يزداد الضغط للاعتماد على الصورة والقصص المألوفة التي أحرزت نجاحًا من قبلُ. فمثلما يعرف الجميع، أو يظنون أنهم يعرفون، فإن الجنس سهل البيع. إذن، فلا عجب أن هذا الكَمَّ الكبير من الألعاب الرقمية، ولا سيما ما يخاطب منها المراهقين الذكور، يحوي الكثير من خيالات المراهقة الجنسية الذكورية (أي الفتيات، أو النساء الجميلات المثيرات شبه العاريات اللاتي يسهل نيلهن). لهذا السبب، يعرض مثال الصور والشخصيات الأنثوية نموذجًا ثريًّا جدًّا لاستكشاف التمثيلات الاجتماعية.

صحيح أن الخط الفاصل بين الجاذبية الجنسية والتمييز الجنسي ليس واضحًا دائمًا، بيد أن خبرة سنوات طويلة من العمل النقدي في الدراسات الإعلامية تمنحنا مفاتيح لما يجب البحث عنه، منها مفتاحان يمكنهما نقل تمثيل ما إلى حيز التمييز الجنسي، أو إخراجه منه، وهما: الفاعلية، والتعقيد. والفاعلية في هذا السياق تعني القدرة على التأثير في العالَم (أو في عالَم الألعاب في حالتنا هذه). وامتلاك الفاعلية هو امتلاك للقدرة على إحداث الأشياء؛ فبدلًا من أن تحدث لك فإنها تحدث منك. وعلى هذا، فتمثيل الفتيات والنساء بصورة حلوى للعيون (أي شخصيات لا تفعل شيئًا مُؤثِّرًا في أيِّ لعبة، ولا يُبدى لها أفكار، أو اهتمامات، أو أهداف سوى إرضاء الرجال جنسيًّا) ليس فقط أمرًا غير واقعي، وإنما يُمثِّل خطرًا على الإناث في واقع الحال.

على النقيض من ذلك، فإن صورة الإناث المحاربات (آفاتار) اللاتي يُظهِرن مهارةً حقيقيةً، وذكاءً، وقوةً، وتأثيرًا؛ تساعد على تمكين النساء في الحياة الحقيقية.

أمَّا مسألة تعقيد الشخصية فترتبط بقضية الفاعلية. فعند تصوير فئة من الناس من دون أفكار معقدة، أو مشاعر، أو دوافع، فإنك تنزع عنهم -عمليًّا- إنسانيتهم، وتُحوِّلهم إلى كائنات يسيطر عليها غيرهم (هذا أمر مغرٍ؛ لأن مفتاح السيطرة في يد اللاعب حقيقةً). والحقيقة أن الجاذبية الجنسية ليست عيبًا، ولا سيما أن كل إنسان في الدنيا يُمثِّل شريكًا جنسيًّا محتملًا، ولكن المشكلة تكمن في عدم التوازن في القوة بين الجنسين في أشكال التصوير والتمثيل التي يتحدث عنها. فأجساد الذكور تُصمَّم في ألعاب الفيديو على نحوٍ غير شائع في الحياة، وكذلك أجساد النساء. غير أن التناقض بينهما يحمل دلالات عدَّة. فبينما نجد أن الجاذبية الجنسية للنساء (حتى المحاربات منهن) تشع غالبًا من أجساد عارية، فإنهن يكنَّ في حالة ضعف، وقلة حيلة. أمَّا الرجال فالصور الخيالية تُظهِرهم ضخام الأجساد، مفتولو العضلات، عدوانيون. صحيح أن النساء يتحملن العبء الأكبر من هذه الأجساد المبالغ في تصويرها، لكن بعض الدراسات تشير إلى أن تحري الدقة الشديدة في تصوير هذه الأجساد المنحوتة قد أسهم في ارتفاع اضطرابات التغذية، وسوء استعمال المنشطات والهرمونات بين الفتيان والرجال، وأزاح الكثيرين من حيز الأنظمة الغذائية والرياضية الصحية إلى حيز الهوس الرياضي.

وفي هذا السياق، تُبيِّن بعض الإحصاءات جوهر عدم التوازن بين الجنسين. فبحسب دراسة مُموَّلة من الحكومة البريطانية، موضوعها التمييز الجنسي بين المراهقين، فإن 83% من الشخصيات الذكورية في الألعاب الرقمية تُصوَّر عدوانية، في حين تظهر 60% من شخصيات الإناث بصورة ذات جاذبية جنسية كبيرة، وميل إلى الخضوع، وتُصوَّر 39% منهن شبه عاريات بالرغم من عدم جدوى ذلك للعبة نفسها (الأرقام الموازية الخاصة بالرجال هي أن 1% يُصوَّرون بجاذبية جنسية

كبيرة، و 8% يرتدون ملابس مثيرة) (Papadoupoulus n.d). هذا يعني أن الإناث والذكور جميعًا هم الضحية في تمثيلات عالَم الألعاب، ولكن على نحوٍ غير متساوٍ ألبتة. وبينما تُعرَض نماذج من المظهر الذكوري للفتيان يستحيل تحقيقها مُسبِّبةً لهم الإحباط فإن هذه الألعاب تُدلي بتوقعات عن استجابة الفتيات والنساء لهذه العدوانية الذكورية ستواجه حتمًا بالرفض في العالَم الحقيقي. وهذا الرفض ربما يؤدي أحيانًا إلى درجة أعلى من العدوانية في بعض الحالات.

ذكرنا في الفصل الخامس أن التمثيلات الرقمية للهواة تُقدِّم أكثر أنواع التمييز الجنسي تطرفًا على شبكة الإنترنت، لكن الصور الاحترافية أيضًا تحوي قدرًا كبيرًا منه. والحقيقة أن التنميط الجنسي في شخصيات الألعاب الرقمية مُوثَّق توثيقًا جيدًا؛ ففي دراسة شاملة ضمَّت (250) لعبة، تَبيَّن أن ثلثي هذه الألعاب يحوي صورًا للنساء بوصفهن أشياء، ويضفى عليهن صفات جاذبية جنسية مغالى فيها و/ أو مهينة (Yao, Mahood and Linz, 2009). وممَّا يُفاقِم من حِدَّة هذه المشكلة أن نحو (15– 20%) من الألعاب فقط تحوي بطلات مُؤثِّرات. صحيح أنه توجد قائدات يتحلين بالقوة والشجاعة، كما في لعبة لارا كروفت (Lara Croft)، بيد أن تمثيلاتهن تخلط غالبًا بين هذه القوة والتشييء الجنسي (Norris). لهذا، تكافح النساء ومعهن (عدد أقل من) الرجال هذا الواقع. ولأن منتجي الألعاب مجتمع معروف؛ فقد تحقَّق بعض النجاح في تحسين المحتوى.

من جانبها، تستعمل أنيتا ساركسيان (Anita Sarkeesian)؛ وهي ناقدة نسوية بارزة للثقافة الشعبية، مُدوَّنتها فيمينيست فريكوينسي (Feminist Frequency) لتحمل على جوانب التمييز الإعلامي جميعًا، لكنها قررت في السنوات الأخيرة –فيما يبدو– أن بعض الثقافات الرقمية هي الأَولى بالإصلاح، علمًا بأنها لا تتبَّع فقط الصور التمييزية السائدة، وإنما الصور التي توحي بالتحرش باللاعبات (Sarkeesian n.d.). ميَّزت ساركسيان بين عدد من صور التنميط التي تهيمن على رسم شخصيات

الألعاب. ومن هذه الشخصيات شخصية فتاة في موقف بائس، والسنفورة[2]، والغانية الشيطانية الشريرة، وشخصية فتاة البيكسي المهووسة (Maniac Pixie girl)[3]، والنسوية المصنوعة من القش. وفي الواقع، فإن تحليلاتها جميعًا (متوافرة بصورة مقاطع فيديو في سلسلة (Tropes vs. Women) منطقية جدًّا، وتؤيدها أمثلة كثيرة من أنواع الألعاب والمنصات. فكان جزاؤها صورًا عدَّةً من مختلف ألوان الإساءة، بما في ذلك التهديد بالاغتصاب والقتل. ومن المفارقات أن هذا الشر الذي تحمله الهجمات المعادية للمرأة على ساركسيان لأنها تجرأت على نقد الألعاب يُعزِّز فكرتها بقدر ما تثبته تحليلاتها أو أكثر.

من أشهر الشخصيات الأنثوية في تاريخ الألعاب الرقمية شخصية لارا كروفت (حتى إنه أُفرِد لها نجمة باسمها في «ممر المشاهير» في هوليوود، وظهرت على طابع بريد في فرنسا). يمكن لهذه الشخصية أن تكشف بعض التعقيدات الساكنة في تقييم شخصيات الألعاب؛ فعندما أُدرِّس شيئًا يتعلق بألعاب الفيديو والنوع في مقرراتي الدراسية فإني أطلب إلى الطلاب عقد مناظرة تتناول السؤال الآتي: هل لارا كروفت فقط أنثى إلكترونية مثيرة أم أنها صورة لتمكين النساء؟ أمَّا إجابات الطلاب فتنقسم دائمًا بالتساوي، ويكون لكل جانب عدد المؤيدين نفسه من الذكور والإناث. من الأشياء الواضحة في هذا الموقف -كما في الثقافة الإعلامية كلها- اختلاف استجابة الجمهور للظاهرة الواحدة. وقد يصل الاختلاف أحيانًا إلى درجة أن التأثير الحقيقي يكون جزئيًّا في عين (أو بصورة أعم: في عقل) الناظر. غير أن

---

(2) شخصية أنثوية في عالَم السنافر صنعها غارغاميل (Gar gamel) عدو السنافر لكي يشتتهم ويوقعهم في شراكه، لكن بابا سنفور (Papa Smurf) ينقذها، ويجعلها سنفورة حقيقية. المترجمة

(3) يُعرِّفها الناقد ناثان رابين (Nathan Rabin) الذي سَكَّ المصطلح بأنها شخصية سينمائية فقاعية ضحلة لا وجود لها إلا في خيال الكاتب الناقد المحموم، وأن الهدف منها تعليم الشباب الرجال كيف يعانقون الحياة، وأسرارها، ومغامراتها غير المحدودة. المترجمة

درجة الاختلاف في التأويل ليست عشوائية، فبعض الصور أكثر إبهامًا من غيرها، ولارا كروفت هي مثال جيد على ذلك (بالمقابل، لم أجد واحدًا من طلابي دافع عن الغانيات في لعبة جراند ثيفت أوتو، أو وصفهن بأنهن عاملات جنس متمرسات).

إن الإبهام الموجود في شخصية لارا كروفت هو في أصل الشخصية؛ أي في مرحلة التصميم وما تلاها، وتكشف هذه الحقيقة أيضًا بوضوح عن تعقيدات عملية إبداع الألعاب. فمن منظورٍ ما، تُمثِّل لارا كروفت أنموذج الشخصية الأنثوية، علمًا بأن الشخصية التي تحوَّلت إلى لارا كروفت في عقل توبي جارد (Toby Gard) مُصمِّم الجرافيك الأول في شركة طوم ريدر (Tomb Raider)، كانت بطلًا ذكرًا بيده سوط وقبعة عريضة؛ ما أوضح بجلاء أنها محاكاة لشخصية إنديانا جونز ذائعة الصيت في ذلك الوقت (لاحظ أن الوسائط القديمة والجديدة تتبادل الشخصيات بصورة معتادة مثلما تحوَّلت شخصية لارا إلى بطلة سينمائية). لقد اهتدوا إلى فكرة جعل الشخصية الرئيسة أنثى لكيلا يتهموا بعدم الأصالة أو بالانتحال. صحيح أن رئيس الفريق أبدى مقاومة ومعارضة أول الأمر، لكنه استجاب عندما اقتنع أن الجدة قد تصرف الانتباه عن الحرج من جعل مجتمع الألعاب الذكوري أساسًا يلعب أدوار الإناث (المستوى الثاني من التشخيص في اللعبة). وعلى هذا، فقد شرع جارد في إبداع بطلة، قائلًا إنه أراد أن يبدع شخصية أكثر ثراءً، وليس فقط أنثى فاتنة، أو دومينا تريكس (dominatrix[4])، وهي الشخصية التي رأى أنها تتصدر مشهد الألعاب في ذلك الوقت. فكانت الصورة الأولى التي ابتدعها لأنثى من أمريكا اللاتينية، وقد سمَّاها لورا كروز، لكنه تعرَّض لضغوط من موقف الذات الافتراضي أملى عليه أن يجعلها شخصية إنجليزية، فأعيد ميلاد لورا كروز لتكون لارا كروفت. ما حدث بعد

(4) الأنثى المسيطرة، ولا سيما تلك التي تُمثِّل شخصية سادية في العلاقات الجنسية القائمة على طرف سادي (يهوى تعذيب الآخرين)، وآخر ماسوكي (يهوى تعذيب نفسه). المترجمة

ذلك يُذكِّرنا بأن تصميم الألعاب يشهد بعض الأحداث العارضة، وأن الأنساق الثقافية تنتصر غالبًا على أمور المصادفة، أو المخاطرة الإبداعية.

بينما كان جارد يلعب بخطوط التصميم التي صنع منها لارا إذا به يُخطِئ؛ ما زاد حجم صدرها بنسبة 150%. وقبل أن يصلح جارد الخلل، أبدى بقية أعضاء فريق التصميم (كلهم من الذكور) إعجابهم بهذه النسب الجديدة المغالى فيها (Goldman 2007; Jenkins, 1998; Marie, 2010; McGlaughlin, 2008). فهل كان ذلك سيحدث لو كان في الفريق امرأة واحدة؟ لن نعرف الإجابة أبدًا، لكننا متأكدون أن جسد لارا كروفت (غير الطبيعي ألبتة، بل مستحيل الوجود) قد ظهر عام 1996م، وحظي باستقبال حافل، وواجه نقدًا لاذعًا بوصفه تصويرًا فيه تمييز جنسي يعامل الأنثى كأنها حلوى للعين.

تَعزَّز هذا الاستقبال بالانتشار السريع لصور عارية، تلاها صور إباحية صريحة للارا كروفت على شبكة الويب، بالرغم من أن الشخصيات الرقمية الأنثوية كلها تقريبًا وبعض الشخصيات الذكورية تصل إلى مرحلة التحوُّل الإباحي عند مرحلة ما (يُعرَف هذا بين متخصصي العالَم الرقمي باسم القاعدة 34). وبالمقابل، تناول نقَّاد آخرون المسألة من منظور أعمق؛ إذ سألوا عن معنى ذلك من ناحية التمييز الجنسي لمَن يتقمَّصون دور آفاتار طوم ريدر، فما موقف الفتيان المراهقين من لعب دور فتاة؟ هل يجعلهم هذا يتمثَّلون شخصية أنثوية فيصبحون أكثر حساسية للنساء، أم يستمتعون بمشاهدة مؤخرة لارا وهم يتحكمون فيها كيفما يشاءون، أم كلا الأمرين معًا؟ هل تستطيع اللاعبات الشابات أن يتمثَّلن صورة بطلة قوية أم أرهبهنَّ جسدها الذي يأسر العيون، أم كلا الأمرين معًا؟ (Kennedy, 2002).

على مرِّ السنوات، ونتيجةً لظهور تحوُّلات عدَّة في الألعاب والأفلام، وظهور أنجيلينا جولي مُتقمِّصةً شخصية لارا بصورة جادَّة، واستجابةً للانتقادات النسوية، وتحوُّلات السوق، والقفزات التقنية؛ فقد صار تمثُّل شخصية لارا بعد ذلك في جسد متوازن

واقعي أقوى في الشخصية، وأقل شبهًا بصورة الأنثى المثيرة. إن المقارنة البصرية بين صورة لارا كروفت عند ظهورها عام 1996م، وصورتها عام 2013م، يكشف هذه الدرجة البسيطة من التقدم، لكنها ذات دلالة حتمًا؛ إذ يمكن وصفها بأنها تتحرك من صورة البيمبو (الأنثى المثيرة بلا عقل) إلى شخصية رامبو (القوي المُنجِز المُؤثِّر)، انظر الشكل (7–1) (Hall–Stijerts, 2013). وفي الوقت نفسه، فقد أضعفت هذه النقلة – نوعًا ما– البُعْد الفكري (تظهر لارا بشخصية عالِمة آثار) لمصلحة عناصر القوة والحركة والعنف.

بوجه عام، يمكن القول إن ألعاب الفيديو تُقيِّد عنصري الفاعلية والتعقيد في شخصيات الذكور والإناث، ولكن نصيب الإناث من ذلك أكبر، وليس هذا بالأمر المحمود بالنسبة إلى مسألة النوع، لكنه يهم الفتيات والنساء في الثقافات التي ما زالت تنكر عليهن المساواة في الحقوق والأجور والاحترام. وعلى كل حال، يبدو أن الموقف قد تحسَّن نوعًا ما؛ فإن ظهور تقنية أكثر تعقيدًا تُعزِّزها موجات أكبر من النقد الاجتماعي، جعل الصفات الجسدية والذاتية للآفاتار من النساء تقترب تدريجيًّا من الواقعية. من المفارقات التي تُؤكِّد افتقارنا إلى الجرأة السياسية رصدنا فقط تقديرات للعنف واللغة السيئة داخل الألعاب، وغض الطرف عن أيِّ تقديرات للعنصرية، أو التمييز الجنسي، أو رهاب المثليين داخل ألعاب عدَّة، وداخل قدر كبير من ثقافة الألعاب. ليس الهدف هنا تمييز اللعب بهذه الصفات المتخلفة اجتماعيًّا. فللوسائط كلها؛ حديثها وقديمها، نصيب من هذه المشكلة، لكن المقصود هو أن الوسائط الجديدة عامة، وألعاب الفيديو بوجه خاص، غدت أكثر صور الترفيه شيوعًا. ويرى بعض الدارسين أنها عمَّقت تمثيلات واتجاهات إشكالية شديدة أسهمت في وباء العنف المُوجَّه إلى المرأة، ورهاب المثليين، واستمرار العنصرية. قد يُعزى بعض ذلك إلى مسائل تقنية (الاتجاه العام في الألعاب الأولى، والاعتماد على الصور النمطية جزئيًّا لعدم توافر الإمكانية الفنية لتقديم تمثيلات أغنى)، لكن ادِّعاءات الحتمية التقنية هذه لم تعد صالحة؛ إذ طرأت تحسينات على تنويع التمثيلات في الألعاب

وعمقها، ليس بسبب زيادة القدرات التقنية، وإنما لاستجابة صُنَّاع الألعاب للنقد، والتغير الديموغرافي في طبيعة السوق، ولا سيما أن المراهقين الذكور من البيض لم يعودوا يُمثِّلون القاعدة الأساسية للمستخدمين.

تواجه النساء من غير البيض خطرًا مزدوجًا على شبكة الإنترنت عامةً، وفي الألعاب بوجه خاص؛ لأن العنصرية منتشرة في عالَم الألعاب بقدر انتشار التمييز الجنسي. وقد دُرِست هذه الظاهرة دراسة وافية أيضًا في عملية إبداع الشخصيات عامةً، وشخصيات الآفاتار في الألعاب الرقمية بوجه خاص (Chan, 2005)؛ إذ تُبتكَر غالبًا أجناس جديدة في الألعاب (العفاريت الصغيرة، والأقزام، والكائنات الفضائية، وغيرها)، لكنها تتخفى على نحوٍ سيئ في صور نمطية لجماعات عرقية حقيقية. وخلافًا لقصص الخيال العلمي والقصص الخيالية (الفانتازيا) التي يُستخدَم فيها الخيال الواسع لتجاوز عمليات التمثيل العنصري في العالَم الحقيقي لتكون في وضع أفضل لتأمُّله، فإن كثيرًا من تمثيلات الألعاب الرقمية تغرق في الصور النمطية الشائعة. ففي لعبةٍ محبوبةٍ جدًّا هي «عالَم الحرب» (MMORPG World of Warcraft)، والألعاب التي تفرَّعت عنها -مثلًا- صُوِّرت أشكال من العنصرية تصويرًا رقميًّا، مثل: جنس الورجن (Worgnes) داكن البشرة الذي يسيطر عليهم السحرة البيض، وشخصيات حيوان الباندا المرسومة إلكترونيًّا بسمات آسيوية، والسكان الأصليين البدائيين المحبين للبيئة الذين يتنكرون على نحوٍ مكشوف وهكذا (Corneliussen and Rettburg, 2008; Nakamura 2009; «Racism in WoW» n.d). لكن هذا لا يجعل اللاعبين كافةً عنصريين، وإنما يعني أن التمثيل العنصري قد يُشكِّل على نحوٍ خفي خبرات اللاعبين جميعًا، حتى الداعين بشدة إلى العدل بين الأجناس.

من جانب آخر، انتشر تنميط الصورة المعادية للعرب والمسلمين انتشارًا كبيرًا في ألعاب الحرب، ولا سيما في أعقاب تفجيرات الحادي عشر من سبتمبر (Sisler n.d.). يضاف إلى ذلك أن عددًا كبيرًا من الألعاب سعى لبعث الكولونيالية،

والتعزيز غير الواعي للإمبراطوريات المؤسسية المعاصرة العابرة للقوميات، بصور مختلفة مقلقة (Dyer–Witheford and de Peuter, 2009). أمَّا التنميط الإلكتروني للأمريكيين الأفارقة فقد انتشر بوجه خاص في الألعاب الرياضية، وألعاب الشوارع الحضرية (Chan 2005; Leonard, 2004, 2006) وكما في الثقافة الشعبية عمومًا، فإن الشعوب الأصلية (الهنود مثلما يُفضِّل بعض السكان الأصليين؛ لتذكيرنا بمدى الارتباك الجغرافي الذي أصاب كريستوفر كولومبس) تظل في الثقافة الرقمية مرهونة بالماضي بصورة كبيرة؛ فهم إمَّا محاربون يتسمون بالشراسة ووجوههم مطلية بالألوان، وإمَّا أميرات يرتدين الجلود ولهن شعر طويل، وإمَّا نماذج للعالِمين بالبيئة عشاق الطبيعة (Sturgeon, 2009) وأمَّا ما يُسبِّب إزعاجًا أكبر في هذه الألعاب من وجهة نظر بعض النقَّاد فهو عدم اقتصار اللاعبين على مشاهدة صورة نمطية مؤذية، وإنما إسهامهم إسهامًا كبيرًا في صنع هذه الصورة النمطية، وربما يشتركون –مثلًا– في قتل مخلوقات فضائية، أو مخلوقات خيالية تمتاز بإشارات عرقية واضحة، أو إطلاق النار على «حُمر البشرة».

في عالَم القرن الواحد والعشرين الحقيقي، تستخدم الشعوب الأصلية شبكة النت استخدامًا فاعلًا، بالرغم من وقوعها ضمن أقل الفئات حظًّا في العالَم الرقمي. يشمل هذا الاستخدام إنشاء شبكات عالمية للسكان الأصليين الذين يواجهون صورًا مشابهةً من الهيمنة الثقافية في قارات عدَّة (Christensen, 2003; Landzelius, 2006). بل إن السكان الأصليين في منطقة المحيط المتجمد الشمالي يستعملون شبكة الويب للتحذير من آثار التغير المناخي العالمي التي ظهرت حقًّا لديهم (Banerjee, 2012).

كشفت الألعاب أيضًا عن قدر كبير من العنصرية المعادية للآسيويين من أمريكا الشمالية وأوروبا؛ إذ انطلقت موجات من العنصرية المعادية للصينيين –مثلًا– عندما أخذت أعداد كبيرة من اللاعبين الصينيين ترتزق من خوض مباريات إلكترونية على الهواء (مثل Lineage 2)، عن طريق الاستيلاء على أسلحة افتراضية في لعبة أداء

الأدوار الخيالية، ثم بيع غنائمهم على شبكة الإنترنت لأُناس في الولايات المتحدة لم يتوافر لهم الوقت الكافي للعب نفس عدد الساعات التي لعبها الصينيون لتسليح شخصياتهم. وقد اختار عدد كبير من اللاعبين الصينيين لعب دور القزمة، وهي إحدى فئات اللعبة التي يمكنها بسهولة ربح كنز في مهام فردية. وفي ردٍّ فعل على هذا، بدأ اللاعبون الأمريكيون قتل الأقزام كافةً في اللعبة، وتضمين قسم الدردشة داخل اللعبة شتائم معادية للصينيين. توجد أيضًا صور مشابهة من العداء لليابانيين والكوريين والصينيين رُصِدت في فضاءات دردشة ألعاب أخرى. واليوم، يُبالَغ كثيرًا في تصوير الصين بأنها العدو، في صراع جديد على السيادة الاقتصادية العالمية، ويغذي هذا التنميط الإلكتروني بعض الخطابات العنصرية شديدة الخطر في الولايات المتحدة والمجتمع الأوروبي.

والحقيقة أن عناصر التمييز الجنسي والعنصري ورهاب المثليين وغيرها من العناصر المدمرة اجتماعيًّا في الألعاب المنتشرة اليوم لن تنتهي من تلقاء نفسها، ولن تنتهي أيضًا من تلقاء نفسها في العالَم الاجتماعي الأوسع. يقول النقَّاد في معرض الحديث عن حالة الألعاب خاصة، إنها يمكن أن تتغير بالضغط على شركات الألعاب، وثورات اللاعبين، وتنوع العاملين في صناعة الألعاب. ونحن نجد الأمل في تحقُّق ذلك فيما تشير إليه دراسات مسحية من أن الشباب عمومًا هم أقل تحيزًا جنسيًّا، ورهابًا للمثليين، وعنصريةً من والديهم، بالرغم من تغلغل البُعْد الرجعي في الثقافة الرقمية.

تُقدِّم سلسلة روك ستار جراند ثيفت أوتو (Rockstar›s Grand Theft Auto) دراسة حالة للإمكانات وتعقيدات إحراز التقدم في عالَم الألعاب. وهذه السلسلة هي أكثر منتج إعلامي حقَّق مكسبًا على الإطلاق (حقَّق الجزء الخامس من السلسلة (GTA V) مبيعات بلغت نحو (800) مليون دولار في يوم صدوره فقط)، وهي واحدة من أكثر السلاسل التي تعرَّضت للنقد من حيث امتيازات الألعاب خلال سنوات عدَّة؛ وذلك أن الضغط لمنع المساس بصيغة عمل تجاري قيمته مليارات الدولارات هو

شديد بلا جدال. ولا يبدو محتملًا إحداث تغييرات كبيرة فيها، مثل إضافة بطلة قوية إلى التوليفة الناجحة. فقد ركَّزت التحسينات التي أُعلِن عنها في إصدار عام 2013م أساسًا على الجوانب التقنية المتعلقة بالواقعية، إلى جانب تطوير مسار الحكاية.

اتُّهِمت شركة روك ستار بالعنصرية والتمييز الجنسي ورهاب المثليين على نطاق واسع في إصدارتها الأولى من اللعبة. وقد اعتمد جزء من دفاع الشركة على الادِّعاء بأنها كانت تتهكَّم على الاتجاهات الاجتماعية العنيفة المتخلفة التي تعتمد على نموذج العصابات، ولم تكن تؤيده. وفي الإصدارات التالية (أوضحها في GTA V)، أُبرِز العنصر التهكمي بصورة أوضح (بإضافة بعض اللمسات مثل شخصية «بلطجي» أبيض يضع وشم «التميز» على عنقه) من دون إحداث تغيير كبير على لعبة هي أشبه بمنجم ذهب للشركة (أبهذا تأكل الشركة كعكتها الافتراضية، وتحتفظ بها في آنٍ معًا؟). يثير هذا الأسلوب أسئلة لافتة بخصوص الجمهور، ولا شكَّ في أن جزءًا كبيرًا من لاعبي (GTA) فهموا النكات، وأن غيرهم يقبل العنصرية والتمييز الجنسي ورهاب المثليين. ومع التسليم بما تُحدِثه الألعاب من أثر اجتماعي تربوي لا شعوري، يبقى السؤال الأهم: هل تُستبعَد القيم الاجتماعية المربكة إرباكًا شديدًا أم تُعزَّز بالتمثيل التهكمي المبالغ فيه؟

بالرغم من ذلك، تستحق هذه الشركة بعض التقدير لاستجابتها للنقَّاد، ويُمارَس اليوم المزيد من الضغط لتخفيف درجة تنميط الشخصيات وإثرائها جماليًّا. وقد كان لشركات الألعاب الصغيرة المستقلة أثر في ذلك. فقد أنتجت الشركة الفرنسية كوانتك دريمز (Quantic Dreams) –مثلًا– لعبة «وراء روحين» (Beyond Two souls) (2013، لعب دور الشخصية الرئيسة فيها الممثلة إيلين بيدج (Ellen Page). وربما يتيح هذا مساحة لبطلات الحركة في الألعاب. وبالمقابل، نجد لعبة «رحلة» (Journey) (2012) التي أنتجتها شركة الألعاب المستقلة (Thatgamecompany)، مع ما يثير

اسمها من سخرية (شركة الألعاب هذه)، والتي تُمثِّل رحلة تأملية من غير صوت في الصحراء بوصفها نوعًا مختلفًا من ألعاب المغامرة.

لقد شجع هذا التقدم على مواصلة الجهود لجعل هذا الفرع تحديدًا من فروع الثقافة الرقمية مكانًا قابلًا للحياة لأُناس يتعرَّضون اليوم للاضطهاد لا الترحيب عند اشتراكهم في اللعب. لكن هذا لم يوقف الانتقاد مثلما هو واضح (Martens, 2013)، ولا يعتقد كثيرون أنه يجب أن يتوقف. أمَّا التقدم بمعنى التحسينات التدريجية في ضمائر مُصمِّمي الألعاب ومخيلاتهم فيعني أن التغيير يمكن أن يحدث من دون إحداث خسارة في العائد. وأمَّا النقَّاد فيرون أن هذا التقدم (المحدود) قد يُعظِّم الضغط، لا حالة الرضا، لكنهم يدركون وجود حركة تغييرات إيجابية حقًّا.

خلاصة القول هي أن الألعاب ما تزال حديثة النشأة، وأنها لم تقترب من تحقيق كامل إمكاناتها، بوصفها شكلًا فنيًّا تحديدًا. صحيح أنها أنتجت أشياء مميزة حقًّا، غير أنها لم تجد بعدُ مبدعًا خاصًّا بها يُماثِل شكسبير، أو رامبرانت، أو كوراساوا، لكنها في طريقها إلى ذلك. ولا شكَّ في أن الإمكانية الجمالية لوسائط تقديم الألعاب هي أغنى من أن تُترَك للمُصمِّمين التجاريين وحدهم الذين يمتازون بإبداع رفيع المستوى، لكنهم مقيدون بنوع واحد من الفن. مرَّت أربعة عقود من فن الألعاب حتى الآن، وقد أسهم تصميم الألعاب في الشركات المستقلة الصغيرة إسهامًا لافتًا في زيادة نطاق هذا الوسيط ودفعه نحو اتجاهات مثيرة (Digital meets Culture n.d.). إن هذا الشكل سيجذب المزيد من فناني القصص العظام، وفناني المواد المرئية، والموسيقيين الذين سيستفيدون استفادة قصوى من أبعاد إمكانية اللعب الضخمة التي تتسع باستمرار لغويًّا وبصريًّا وسمعيًّا. أمَّا التركيز على منتجات صناعة الألعاب التجارية المعروفة أكثر فيفيدنا في رسم خريطة للأثر الاجتماعي الأكبر للثقافات الرقمية. غير أن تنامي جزء آخر غير تجاري من هذه الألعاب يُذكِّرنا بوجود بُعْد آخر مختلف تمامًا سيكون له أثر ثقافي أكبر مستقبلًا.

هل يمكن لألعاب الفيديو أن تُنقِذ العالَم؟

على طرف النقيض، وردًّا على مَن يرون في ألعاب الفيديو علامات لكارثة ثقافية، أو ترسيخًا لحركة عسكرة المجتمع، يوجد أُناس يتمنون استخدام إمكانات الألعاب الضخمة في إحداث تحوُّل اجتماعي إيجابي. من بين هؤلاء جين ماكغونيغال Jane McGonigal) مُؤلِّفة الكتاب واسع الانتشار «الواقع المكسور: لماذا تجعلنا الألعاب في حال أفضل؟ وكيف يمكن أن تُغيِّر العالَم؟» (Reality is Broken: Why Games Make Us Better and How They Can Change the World)؛ إذ سعت ماكغونيغال إلى إثبات أن الألعاب ليست مفيدة فقط، وإنما ضرورية لقدرتها على حلِّ كثير من أعظم مشكلات العالَم إلحاحًا (McGonigal, 2011; McGonigal, You Found Me, n.d.). وهي تبدأ بطرح سؤالين مهمين مرتبطين: لماذا يلعب هذا العدد الضخم من الناس الألعاب الإلكترونية بشغف شديد، ويصرفون وقتهم وجهدهم من دون عائد مالي؟ لماذا يقول كثير من هؤلاء الناس أنهم لا يجدون هذا الشغف في العمل الذي يؤدونه في العالَم الحقيقي بالرغم من أنهم يتلقون عنه أجرًا؟

قدَّمت ماكغونيغال عرضها في صورة مجموعة مثيرة من الإجابات عن هذين السؤالين، وقام جزء كبير من عرضها على بحث نفسي اجتماعي تجريبي، مُؤكِّدةً أن العالَم الحقيقي مكسور؛ وذلك أن معظم الناس لا يستمتعون بإحساس الإثارة والإنجاز والمشاركة في حياتهم اليومية مثلما يحدث في الألعاب. من هذه المقدمة تقول إن إصلاح هذا الكسر، وجعل العالَم مكانًا أفضل، يُحتِّم علينا أن نتعلم من الألعاب الرقمية كيف ننقل عناصر الإثارة والإنجاز والمشاركة الموجودة في الألعاب إلى حلِّ مشكلات العالَم الحقيقي. بعبارة أخرى، تقول ماكغونيغال إنه يتعيَّن علينا جعل العالَم الحقيقي أقرب شبهًا بعالَم الألعاب الافتراضي، وإن الاستخدام الحقيقي للألعاب في علاج المشكلات الجماعية قد يُوفِّر الطاقة اللازمة لإيجاد حلول حقيقية.

فما خصائص الألعاب التي تحب ماكغونيغال أن تفيد منها في التعامل مع مشكلات العالَم الحقيقي؟ لقد حدَّدت ماكغونيغال أربع خصائص هي: التفاؤل الضروري، والنسيج الاجتماعي (الثقة)، والإنتاجية الوفيرة، والمعنى الملحمي. تتضمن هذه الجوانب شعورًا بالمشاركة فيه تحدٍّ شخصي ، لكنه يرتبط بالمجتمع الأكبر أيضًا (يحب اللاعبون مقارنة خبراتهم)، ويستتبع ذلك ارتباط بشيء أكبر من الذات؛ على أن تكون المساهمة الفردية محددة وواضحة؛ إذ توجد ألعاب كثيرة، ولا سيما ألعاب (MMORPG)، تتطلَّب عملًا جماعيًّا، تكون فيه مشاركة كل لاعب ضرورية وواضحة. يضاف إلى ذلك أن الإنجاز يكون واضحًا وملموسًا؛ لأن المهام في الألعاب تُقسَّم إلى مستويات تُحدِّد بوضوح مستوى التقدم نحو الهدف. ولا ننسى أن الألعاب بطبيعتها تتطلَّب توافر روح اللعب، وهو شعور إيجابي نَعُدُّهُ مقابلًا للعمل في الغالب. فالاستمتاع بالعمل أمر نادر في أيامنا هذه، بحسب قول ماكغونيغال.

تستند أفكار ماكغونيغال إلى نظرية نفسية تتعلق بالشيء الذي يمنح الألعاب متعة، وإلى سنوات من الخبرة في عملها مُصمِّمة ألعاب، وصانعة لها. لم تكتفِ ماكغونيغال بالكلام فحسب، بل اختبرت أفكارها بإنشاء مشروعات حقيقية قائمة على دنيا الألعاب. وكلما طلبت إلى طلابي تخيُّل لعبة مناهضة للحرب تحمل إثارة لعبة حرب تجهَّموا وادَّعوا أن هذا شيء مستحيل. فهل هم على صواب أم أن تحقيق السلام والعدل قد يكون على القدر نفسه من إثارة تفجير دبابات الأعداء؟ (Castronova 2008; Whitson and Dormann 2011).

لقد مَثَّل عمل ماكغونيغال جزءًا من حركة أكبر تسعى إلى بناء ألعاب بديلة تُقدِّم صورًا إيجابيةً للمشاركة الاجتماعية والسياسية. فألعابها الخاصة مثل: إيفوك (EVOKE)، ووورلد ويذآوت أويل (World Without Oil)، وسوبر ستراكت (Superstruct) تعالج مشكلات في الحياة الحقيقية تتطلَّب حلولًا جماعيةً. من جانبه، يقول إدوارد كاسترونوفا (Edward Castronova) في كتابه «الهجرة إلى

العالَم الافتراضي» (Exodus To the Virtual World) (2008) إن الألعاب قد تصبح عوامل مهمة في رسم ملامح السياسة العامة، وأن شركات الألعاب تُعدِّل ألعابها لتوافق الصف الدراسي من دون أن تسقط في شراك الملل التي تسقط فيها ألعاب تعليمية كثيرة. والإصدار التعليمي من اللعبة الشعبية واسعة الانتشار ماين كرافت (Minecraft) هي مثال جيد على ذلك (Minecraft) .Educational n.d.

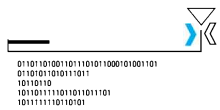
وبالمثل، تعمل مجموعات عدَّة من مطوري الألعاب معًا على إيجاد رؤية اجتماعية تقدمية، أهمها مؤسسة «ألعاب من أجل التغيير» (Games For Change)، وهي ائتلاف لمُصمِّمي الألعاب الذين يعملون بصورة فردية وجماعية، والذين يلتقون مرة كل عام في مهرجان لغرض المقارنة والمناقشة والاحتفاء بمحاولاتهم ابتكار ألعاب رقمية تُسهِم في تحسين العالَم، بل إنقاذه (gamesforchange.org; gameful.org) بالرغم من عدم نجاح أيِّ لعبة من ألعاب النشاط الاجتماعي في اختراق السوق التجاري الذي يقوم على الربح (تكرار الأشياء الناجحة يبدو دائمًا آمن من محاولة ابتكار شيء جديد)، فقد ظهرت المزيد من الألعاب التي تُسهِم في نشر الوعي والمشاركة الاجتماعية، منها لعبة الأحجية الممتازة المُسمَّاة «الأوراق من فضلك» (Papers, Please)؛ إذ إنها تُصوِّر تجربة الهجرة المفزعة (إلى إحدى دول الكتلة الشرقية في هذه الحالة)، والقرارات المصيرية التي يتعيَّن أن يتخذها أحيانًا أحد أفراد دورية الحدود في سياق لعبة ممتعة جدًّا. ومنها أيضًا لعبة «نصف السماء» (Half The Sky)، وهي تتناول المساواة بين الجنسين عالميًّا، ويشترك في لعبها مليون لاعب حول العالم. أمَّا لعبة «الدفاع عن المناخ» (Climate Defense) فتشرك اللاعبين في إيجاد حلول لمشكلة تغير المُناخ العالمي. في حين تطلب لعبة «صانع السلام» (Peacemaker) من اللاعبين أن يتفاوضوا بخصوص النزاع الفلسطيني الإسرائيلي. لا شكَّ في أن حجم الموهبة والطاقة المُوجَّه إلى استخدام الألعاب في التعامل مع مشكلات العالَم ضخم، وأنه يُمثِّل ظاهرة تستحق الدعم حقًّا بصرف النظر عن أفكارنا المتعلقة بالحلول

المطلوبة؛ وذلك أن «عوالم» الألعاب اليوم هي من أكثر الفضاءات الثقافية نشاطًا وانتشارًا في الكرة الأرضية.

الفصل 8

هل يزداد الأطفال غباءً كلما ازدادت هواتفهم ذكاءً؟

التعليم الإلكتروني، والترفيه التعليمي، ومستقبل نشر المعرفة



- هل يتعلم أطفالنا رقميًّا؟
- ماذا تفعل التقنية في غرفة الصف؟
- هل تُعَدُّ المعرفة سلعةً أم حقًّا إنسانيًّا؟
- الدورات الضخمة المفتوحة على شبكة الإنترنت (MOOCs)، المعلومات، والنشر العلمي.

أصبحت مجالات الحياة الثقافية المعاصرة التي تأثَّرت تأثُّرًا عميقًا بالتقنية الرقمية أقل كما هو حال مجال التعليم. فمن مرحلة ما قبل المدرسة إلى مرحلة الدراسات العليا، فضلًا عن مختلف المجالات العلمية المهنية والعلمية الاجتماعية وعلوم الإنسانيات، أعادت الحواسيب والتقنية المرتبطة بها رسم ملامح مجال التعليم بصورة كبيرة. وقد أفضت السرعة الشديدة في جعل صور التعليم رقمية إلى توقعات كبيرة، يخالطها شيء من القلق والذعر؛ إذ يتساءل الوالدان:

هل يصبح أطفالنا أكثر غباءً في حال صارت هواتفهم أكثر ذكاءً؟ ويتساءل المُعلِّمون: هل ستؤدي هذه التقنية الجديدة إلى إقصائهم، وتركهم من دون عمل؟ ويتساءل الباحثون: هل ما زال ممكنًا الحصول على منحة بحثية من دون وجود عنصر رقمي في مشروعات بحوثهم؟ أو على النقيض من ذلك: ألن يأخذ الزملاء بحوثهم المنشورة على شبكة الإنترنت على محمل الجدِّ؟ هل يُعَدُّ الجيل الرقمي (D–generation) (الذي استغرق منذ ولادته في الوسائط الجديدة) جيلًا جاهلًا مُدلَّلًا ذا عقلية رقمية يجب تعليمه وتدريبه أم يُمثِّل جيل المتعلمين النشيطين المطَّلعين ذوي الطرائق المختلفة الساعين إلى اكتساب المعرفة وصنعها؟

لا شكَّ في أن التقنية الرقمية جعلت المعلومات عند أطراف أصابع مستخدمي النت أكثر ممَّا كان متوافرًا في تاريخ البشرية أجمع. فمحتوى مكتبة الإسكندرية

القديمة (أعظم مصدر للمعرفة في عصرها) الذي فُقِد كله في أحوال مؤلمة، يمكن تحميله الآن على رقاقة صغيرة بحجم طرف إصبع واحدة. ولكن، ماذا سنفعل بهذه المعلومات كلها؟ فالمعلومات في نهاية المطاف ليست هي المعرفة (المعرفة هي المعلومات المنظمة بصورة ذكية)، والمعرفة ليست هي الحكمة (الحكمة هي المعرفة التي تُستخدَم استخدامًا جيدًا). فهل المعلومات المتوافرة على شبكة الويب وغيرها من المصادر الرقمية تجعلنا في معظم الأحيان أكثر ذكاءً أم أكثر تكلفًا وارتباكًا وحيرةً فحسب؟ هل يجب أن تكون وفرة المعلومات (يُعبَّر عنها في لغة الويب بالحروف (Too much information) (TMI) صرخة الحرب خاصتنا؟ إذا كان لإحدى عالمات الأنثروبولوجيا مستقبلًا أن تبحث في التاريخ عن وقت ميلاد الإنترنت، فهل ستُذهَل من الشبكة التي وضعت معرفة العالَم المتراكمة كلها عند أطراف الأصابع للإيحاء فقط إلى الناس بنشر صور لهررة تعزف على البيانو وكلاب ترقص؟

هل يتعلم أطفالنا رقميًّا؟

إن الإجابة الموجزة عن هذه الصيغة من سؤال غير صحيح نحويًّا[1] طرحه الرئيس الأمريكي السابق جورج دبليو بوش، هي نعم. وسواء أرضينا أم أبينا، فإن أطفالنا يتعلمون رقميًّا. صحيح أن هذا الفصل يُركِّز أساسًا على دور الوسائط الرقمية في التعليم الرسمي (بدءًا بمرحلة ما قبل المدرسة، وانتهاءً بالدراسات العليا وما بعدها)، بيد أنه من المهم تذكُّر أن التحوُّل إلى التعليم الرقمي غدا ظاهرة أوسع من استخدام أجهزة الحاسوب داخل الصف فحسب؛ إذ تُمثِّل شبكة الويب أداة تعليمية ذات صور كثيرة جدًّا. ومثلما بيَّنا في الفصل السابع، فإن ألعاب الفيديو تُسهِم بفاعلية

(1) غير صحيح نحويًّا باللغة الإنجليزية؛ لأن جورج بوش استخدم فيه الفعل (is) للمفرد بدلًا من (are) للجمع حين سأل: (Is our children learning?). المترجمة

في تعليم الشباب ما يكتسبونه من معلومات وقيم. يُذكَر أن واحدة من أهم الدراسات عن أثر الإنترنت في تعلُّم الشباب كانت جزءًا من مشروع بيو إنترنت وأمريكان لايف بروجيكت، وقد نُشِرت نتائجها عام 2008م، وتأكَّدت نتائجها في دراسات أخرى مع اختلافات بسيطة بعدها، ويمكن إيجاز خلاصاتها فيما يأتي: «خلافًا لتصورات الكبار، فإن الشباب الذين يدخلون شبكة الإنترنت يكتسبون المهارات الاجتماعية والتقنية الأساسية التي تَلزمهم للمشاركة في الحياة المعاصرة مشاركة كاملة» (Ito et al. 2008 2).

تشير الدراسات أيضًا -بخلاف مخاوف الآباء، وذعرهم الأخلاقي- إلى أن أكثر من 90% من الوقت الذي يقضيه الطلاب على شبكة الإنترنت يُماثِل الوقت الذي يقضونه مع الأشخاص أنفسهم خارج الشبكة، وليس مع أشخاص غرباء قد يُمثِّلون خطرًا عليهم. يوجد أيضًا أمر آخر يضاف إلى هذا الجانب الإيجابي؛ فإذا لم تكن لديك أسهم في «الفيسبوك» تخشى خسارتها، فاعلم أن الشباب - بحسب دراسة مسحية أجرتها منظمة بيو (Pew) عام 2012م- بدأوا ينفروا من وسائط التواصل الاجتماعي ويَعُدُّونها عبئًا، وكثير منهم سئموا التفاهة وغياب الخصوصية (14% فقط من حساباتهم مفتوحة للعامة)، والمفارقة أنهم ينشرون المزيد من المعلومات الشخصية. ويرفض 5% فقط منهم التواصل مع والديهم، علمًا بأن الشكوى من الآباء الذين يهاجمون أبناءهم عمدًا عن طريق الإنترنت لاستفزازهم هي سبب آخر جعل بعض الأشخاص اليوم أقل حماسة للفيسبوك.

بوجه عام، يوجد نموذج يوحي بأن جدة الوسائط الاجتماعية تخيف حتى أكثر المستخدمين الشباب حماسة؛ لذا قَلَّ كثيرون -عمدًا- الوقت الذي يقضونه في تصفُّح شبكة الإنترنت. وتشير الدلائل إلى أن أنهم كلما أصبحوا أكثر وعيًا بقضايا الخصوصية حدَّدوا نشاطهم باهتمام أكبر: «ويتخذ المراهقين خطوات للحفاظ على سمعتهم، وإدارة شبكاتهم، وإخفاء المعلومات التي لا يريدون أن يعرفها الآخرون. وقد

حذف 74% من المراهقين الذين يستخدمون مواقع التواصل الاجتماعي أشخاصًا من شبكتهم» (Madden, 2013 2).

تأتي بعض إجابات الأسئلة المتعلقة بتأثير التقنية الرقمية في التعلُّم من التخصصات العلمية الناشئة التي تأثَّرت هي نفسها تأثُّرًا شديدًا بما حدث من تطورات في أدوات البحث الرقمية. فقد خطت دراسة المخ خطوات كبيرة في العقود القليلة الماضية، ونشأت العلوم المتداخلة (مثل: علم الأعصاب، ودراسات الوعي) لمحاولة جمع قدر من المعرفة -التي تتزايد بسرعة كبيرة- عن ماهية المخ البشري، وكيفية عمله. وفي هذا السياق، تظهر في وسائل الإعلام كل يوم تقريبًا رؤى جديدة مدهشة عن المخ وعلاقته بهذا الشيء الغامض المُسمَّى الوعي، ثم تُدرَج معظم هذه المعلومات في تدريس أكثر فاعلية. ولسوء الطالع، فإن الصحافة والعلماء الذين يسعون إلى الشهرة أو المنح البحثية الكبرى، يبالغون كثيرًا في الدعاية لهذه الاكتشافات إلى حدٍّ يتجاوز ما يوحي به العلم حقًّا. أمَّا أكثر الأشخاص حساسية لهذا النوع من الدعاية فهم أولئك الذين يكتبون عن الحواسيب الآلية والمخ البشري، بدءًا بالاستعارة المُضلِّلة التي تَعُدُّ المخ حاسبًا آليًّا، وانتهاءً بالزعم الأقل تضليلًا -نوعًا ما- بأنهما يعملان -بصورة ما- بالطريقة نفسها. وفيما يخص مجموعة الآراء المتعلقة بما تفعله الحواسيب الآلية وثقافة الحاسوب بأدمغتنا، فإن مصادر المعلومات والمكتبات الحافلة اليوم بعناوين تدور في فلك «كيف تدمر الحواسيب الآلية عقولنا؟»، أو «كيف ستجعلنا الحواسيب الآلية كلنا عباقرة؟»، إلى جانب عدد قليل جدًّا من المصادر التي تُقدِّم تحليلًا أكثر براعة مُتجنِّبةً هذه الادِّعاءات المغالى فيها.

وبحسب ما ورد في فصول هذا الكتاب، فإن درجة معينة من المبالغة (المثالية، والواقع المرير) كانت جزءًا من الثقافة الإلكترونية في بدايتها، ولم تزُل كاملةً حتى اليوم. فهذه الروح نفسها هي التي تُغيِّر وتُفسِد قدرًا كبيرًا من شعبية علم الأعصاب عامةً، ونظرة علم الأعصاب إلى تفاعل الحاسوب مع البشر بوجه خاص. وعلى هذا،

فأفضل نصيحة عند قراءة أحدث دراسة تُوضِّح كيف تكون صورة دماغك عند البحث عن معلومات على غوغل، هي أن عليك أن تكون حذرًا؛ فلننظر إلى الحقائق بدلًا من الدعاية المبالغ فيها، وتحديدًا كما يُمثِّلها استخدام التقنية الرقمية في التعليم، وسوء استخدامها في هذا المجال.

تنتشر الحواسيب الآلية والتقنية الرقمية اليوم في الغرف الصفية لكثير من دول شمالي الكرة الأرضية ممَّن هي أكثر تقدُّمًا، ويزداد انتشارها بين النُّخب في أقل الدول تقدُّمًا بجنوبي الكرة الأرضية. والحقيقة أن التعليم الإلكتروني وُجِد ليبقى شئنا أم أبينا. وقد وُجِد حقًّا ليبقى في الغرف الصفية، مثلما أشرت من قبلُ؛ لأن مقدار الوقت الذي يستغرقه الشباب في تصفُّح شبكة الإنترنت له دلالة واضحة (ففي الولايات المتحدة –مثلًا– يواظب الأطفال بين سن الثامنة والثامنة عشرة على زيارة مواقع شبكة الإنترنت واستخدام تطبيقاتها مدَّة سبع ساعات وثمانٍ وثلاثين دقيقة يوميًّا في المتوسط، أو (53) ساعة أسبوعيًّا، في حين أن ما نسبته 94 % من الأطفال بين سن الثانية عشرة والسابعة عشرة يدخلون شبكة الإنترنت، و75% منهم يملكون هواتف ذكية، و73% منهم يستخدمون مواقع الشبكة الاجتماعية. وتقل الإحصاءات بدرجة طفيفة في أقل الدول تقدُّمًا من الناحية التقنية، بالرغم من أنها قد ترتفع بصورة كبيرة في معظم الأحيان). وبحسب الأحوال، يتعلم الأطفال حول العالم أمورًا كثيرةً عن المجتمع باستخدام الوسائط الرقمية.

إن التعلُّم الإلكتروني غير الرسمي متوافر بكثرة على شبكة الإنترنت، ولا يمكن لذلك أن يتغير، وقد وُجِد أيضًا ليبقى في التعليم الرسمي مُمثَّلًا في الصفوف الدراسية. ولكن لا ينبغي لنا أن نَعُدَّ ذلك سببًا يدعو إلى الحذر أو الفرح؛ لأن المشكلة ليست في الحواسيب، وهي أيضًا ليست الحلَّ في قضايا التعليم في القرن الحادي والعشرين؛ فهؤلاء الذين قصَروا استخدام الحواسيب على الغرفة الصفية هم متشائمون أساسًا،

أمَّا الذين يرون فيها إمكانات مثالية فيفترضون غالبًا أنها تحلُّ محلَّ المُعلِّمين بصورة أو بأخرى. ولا ينبغي للأمر أن يكون هكذا.

يجب تذكُّر أن الحواسيب الآلية تُمثِّل أدوات فحسب، وأن الأدوات تكون صالحة إذا كان مَن يستخدمونها كذلك. وما من شكٍّ في أن بعض المُعلِّمين يستخدمون الحواسيب الآلية في الصف للتهرُّب من مهامهم الوظيفية بوصفهم مُعلِّمين، وليس لتعزيزها، لكن هؤلاء قِلَّةٌ حتمًا. فالمُعلِّمون الأكْفاء يعرفون أن التقنية توجِد فرصًا، لكنها فرص لا يغتنمها سوى التربوي المهتم اللمَّاح. أمَّا ما تجيد الحواسيب الآلية عمله تحديدًا فهو الاضطلاع – على نحوٍ إبداعي– بمهام التدريس المعتادة التي يكره المُعلِّمون و الطلاب أداءها بصورة اعتيادية. فعند استخدام هذه الحواسيب في تنفيذ العمل الضروري الأساسي المطلوب في عملية التعليم (الممل غالبًا)، يُمكِن للمُعلِّمين التفرُّغ لأداء مهام أكثر أهمية، مثل: التفاعل وجهًا لوجه، والتعليم الإبداعي، علمًا بأن الحواسيب يمكنها أيضًا أن تقوم بقدر كبير من الشخصنة والأمور الإبداعية وجهًا لوجه (أو سطحًا لوجه، إذا شئت استخدام التعبير التقني الأدق).

توجد مجموعة واحدة معتادة من الصور البائسة للحواسيب تُصوِّر الطلاب وهم يتحوَّلون إلى نسخ متشابهة تمامًا من بعضهم بعضًا. ومرة أخرى، فإن الاستعارة هنا عارية كليًّا عن الصحة؛ وذلك أن الميزة الكبرى لاستخدام الحواسيب الآلية في التعليم تتمثَّل في قدرتها على جعل عملية التعلُّم فردية. وفي ظل ازدياد تعقُّد هذه الحواسيب فقد تكون أدوات ممتازة لمنح الطلاب فرصة التعلُّم بحسب قدراتهم الفردية (يُستخدَم أحيانًا ما يُعرَف بقنوات التعلُّم الشخصية). وفي الواقع، توجد صور عدَّة من المتعلمين؛ فمنهم مَن يتعلم على نحوٍ أفضل بالنظر أو بالسمع، ومنهم مَن يجد ذلك في الكتابة، ومنهم مَن يجده في المشاركة في عمل يدوي لافت. يمكن لكل صورة من صور التعلُّم هذه أن تُعزِّز الصور الأخرى، إن من شأن قدرة الوسائط المتعددة في الحواسيب وإمكانية التعلم الالكتروني أن توسع طيف فرص طرق التدريس

المفيدة المتوافرة للمعلمين والطلاب. من جانب آخر، أثبتت الدراسات أن الطلاب يمكنهم تعلُّم الكثير من بعضهم بعضًا تمامًا مثلما يتعلمون من مُعلِّميهم، وأنه يمكن استخدام الحواسيب بصورة إبداعية في المشروعات الجماعية؛ تلك التي يمكن أن تُحرِّر المُعلِّمين مرة أخرى من قضاء وقت مع الطلاب الذين يحتاجون إلى رعاية أكبر.

وفي هذا السياق، تفتح شبكة الويب للصف الدراسي آفاقًا على العالَم الأوسع بطرائق يستفيد منها الطلاب كثيرًا؛ فغياب الاتصال المباشر بعالَم الواقع يمكن أن يُمثِّل عقبة رئيسة أمام الطلاب. فعند استعمال شبكة الويب للاتصال بمهندس أو معماري – مثلًا– لشرح كيف تُستخدَم الرياضيات، أو للاتصال بكاتب يمكن أن يناقش متعة صياغة جملة لم يتخيلها أحد من قبلُ؛ كل ذلك يمكن أن يوقظ الطلاب يقظة كاملةً. أمَّا الاستماع إلى أصحاب الأعمال التجارية وهم يتحدثون عن الفوائد الحقيقية لوجود قوى عاملة من أصول متنوعة فقد ينزع مقاومة مَن ثبتت في أذهانهم الفكرة السخيفة من أن تشجيع التنوع والاختلاف هو صورة من صور مؤامرة ليبرالية سياسية متكاملة. صحيح أن الكثير من المجتمعات لا يمكنها إيصال سوى كَمٍّ محدود جدًّا من هذه الاتصالات إلى الغرف الصفية، بيد أن الصفوف عامةً لا تعرف هذه الحدود، ويمكن لها أن تعتمد حقًّا على عالَم الخبرة.

لا شكَّ في أن التعليم الرقمي يسمح باجتياز الكثير من أنواع الحدود الجغرافية والثقافية. فقد درَّست صفوفًا كان الطلاب فيها من الولايات المتحدة واليابان يتشاركون في حوارات حية عن كيفية تلقي الثقافة الشعبية لكل دولة منهما واستيعابها في الدولة الأخرى (الهيب هوب في اليابان، والمانجا في الولايات المتحدة، وألعاب الفيديو من كلٍّ منهما، وما إلى ذلك). والحقيقة أن المئات من هذه الحوارات تحدث يوميًّا في مختلف المستويات التعليمية، ولم يكن لها أن تحدث لولا استخدام التقنية الجديدة التي تشتمل على إمكانات هائلة لتعميق التفاهم عبر الثقافي للمنفعة المتبادلة. ولكن

-مرة أخرى- فإن ذلك لا يحدث إلا في حال وجود مُعلِّمين أكْفاء يُحسِنون استخدام التقنية المتوافرة اليوم، ويفيدون منها داخل صفوف تحظى بتمويل جيد.

من ناحية أخرى، يمكن إشراك أكثر من شخص واحد (المُعلِّم) في المعرفة التي ينتجونها، فضلًا عن إلهامها الطلاب بأعمال أخرى دقيقة مدروسة. وبالمثل، فإن بحث الطلاب في مشكلات الواقع يُعمِّق المشاركة كثيرًا. ويمكن لمُدوَّنات الصفوف و«الويكي» وغيرهما من الصيغ الرقمية أن تضع الصور الشائعة التي يستخدمها الطلاب حقًّا خارج المدرسة في الصف الدراسي بطرائق تجعلها مألوفة على نحوٍ أقل شبهًا بالعمل الشاق في المدرسة؛ إذ يمكن -مثلًا- استعمال قوالب عروض الألعاب الشائعة المتوافرة في صورة عروض تقديمية (Power Point) لأيِّ موضوع افتراضي بغية تحويل أيِّ صيغة لسؤال وإجابة غير مثيرة إلى نشاط أكثر جذبًا (إذا كنت لا تزال (أو لا بُدَّ أن) تُدرِّس للإعداد للاختبارات القياسية التي تتطلَّب معرفة ثقافية أساسية).

من جانب آخر، يستخدم بعض نقَّاد التعليم الرقمي التعبير المرفوض «الترفيه التعليمي» (Edutain ment)، مُؤكِّدين بوضوح جزئية «الترفيه» أكثر من جزئية «التعليم»؛ للانتقاص من قدر هذا النوع من التعلُّم. الظاهر أن الافتراض هنا هو أن اللعب الأخرق يحلُّ محلَّ التعلُّم الحقيقي. والمفارقة هي أن هؤلاء المتشككين هم غالبًا الأشخاص أنفسهم الذين يخيفون الناس ويُحذِّرونهم من تأثير ألعاب الفيديو بسبب طبيعتها التي تستحوذ عليهم بشدة. وبالمقابل، توصَّلت دراسة تجريبية حديثة جدًّا، إلى جانب تطبيق المنطق السليم، إلى أن الأطفال يمكنهم حقًّا أن يتعلموا إذا كانوا يستمتعون بتعلُّمهم بدلًا من الشعور بالملل الشديد، وأن الاستخدام البارع للتعلُّم الرقمي متعدد الوسائط يمكن أن يُفضي إلى هذه النتيجة.

يُعَدُّ اللعب نمطًا أساسيًّا من أنماط التعلُّم في المملكة الحيوانية كلها؛ إذ يمكنك فقط مراقبة هرَّين صغيرين مدة (5) دقائق لربط لعبهما بالتحديات التي

سيواجهانها في عالَم الهررة الحقيقي. أمَّا في عالَم الإنسان فيمكن استعمال الألعاب بذكاء شديد لجذب الطلاب بأساليب متنوعة للتعلُّم. فبعض الأشخاص يتعلمون أفضل عن طريق الكلمة المكتوبة، وآخرون يتعلمون بالمحاكاة المرئية، وغيرهم يتعلمون بوساطة الصوت. والناس كافةً تقريبًا يتعلمون تعلُّمًا أفضل باستخدام صور متعددة من المحاكاة التي تعمل على نحوٍ متزامن. وقد يسَّرت التقنية الرقمية الوصول إلى هذه الصور المختلفة بصورة كبيرة؛ فصور التعلُّم التي تُقدَّم بعدَّة وسائط رقمية حافلة باللعب تُوفِّر خيارات مرنة تساعد على الوصول إلى عدد أكبر من الطلاب، وتشركهم شخصيًّا، وتتيح لهم قدرًا أكبرَ من التحكم في تعليمهم. ويمكن لأفضل أدوات التعلُّم التي صمَّمها أمهر المُعلِّمين أن تُحسِّن كفاءة المُعلِّمين كافةً بصورة كبيرة؛ إذ إنها قابلة للتكيف غير المحدود تقريبًا بحسب حاجات كل طالب ومُعلِّم. أمَّا مفارقة صور الحواسيب الناسخة للطلاب فتتمثَّل في أنها تفعل العكس تمامًا عند استخدامها على نحوٍ جيد؛ فهي تشخصن المواقف حين يكون التعليم موحدًا للجميع، ويُقدَّم اعتباطًا لصف يحوي (20) طالبًا، أو (30) طالبًا، أو (40) طالبًا، لكلٍّ منهم أسلوب مختلف في التعلُّم والسرعة، ومجموعة مختلفة من الحاجات.

صحيح أنه يوجد مُعلِّمون عظام في هذا العالَم، غير أنه لا يوجد ما يكفي منهم ألبتة؛ لذا فإن التقنية الرقمية تُيسِّر توفير أفضل المُعلِّمين لجموع غفيرة من الطلاب. والحقيقة أن المُعلِّمين لديهم مواهب مختلفة، ويمكن لواسعي الأفق منهم استخدام الوسائل الرقمية في سدِّ جوانب القصور لديهم، وتحرير أنفسهم لفعل ما يفعلونه على أفضل وجه ممكن. ولمَّا كان القليل من المُعلِّمين هم محاضرين أكْفاء فإنه يمكن الإفادة من قدرات هذه الثُّلَّة العظيمة بطرائق عدَّة، مثل المُدوَّنات الصوتية؛ لما في ذلك من ميزة كبرى في جذب اهتمام الطلاب. وعلى هذا، يعتمد المُعلِّمون في الصفوف على الحماسة الناتجة من المحاضرات الفاعلة للانتقال إلى المستوى التالي من الأسئلة التي يمكن استخدمها في مهام تفاعلية مع الأفراد، أو المجموعات الصغيرة.

يُبيِّن الشكل (8– 1) مزايا استخدام التقنية الرقمية التعليمية في الصف مقارنةً بدمج التقنية فيه. فالأول يعتمد على الحتمية التقنية بمعناها الضيق (استخدام الحواسيب الآلية لأننا يجب أن نستخدمها)، والثاني يعتمد على التخطيط التكنوثقافي الذكي (ما أفضل هذه الطريقة التي يمكن بها استخدام الوسائط الرقمية في تحسين عملية التعلُّم؟).

استخدام التقنية	دمج التقنية
استخدام التقنية يكون عشوائيًّا اعتباطيًّا بعد طول تفكير.	استخدام التقنية يكون مخططًا له، وذا أغراض محددة.
استخدام التقنية يكون نادرًا، أو بصورة متقطعة.	التقنية جزء معتاد في بيئة الصف.
استخدام التقنية من دون تحديدٍ لأيِّ هدف، أو تصور واضح.	استخدام التقنية في تعزيز أهداف المنهج وأهداف التعلُّم.
استخدام التقنية في تحديد تعليمات المحتوى للطلاب.	استخدام التقنية في جذب الطلاب إلى المحتوى.
استخدام المُعلِّم التقنية في معظم الأحيان.	استخدام الطلاب التقنية في معظم الأحيان.
التركيز فقط على مسألة استخدام التقنية.	التركيز على استخدام التقنية في إيجاد عمليات تفكير جديدة وتنميتها.
استغراق وقت أطول في ذكر تعليمات عن كيفية استخدام التقنية.	استثمار وقت التعليمات الإضافي في استخدام التقنية للتعلُّم.
استخدام التقنية في إكمال مهام التفكير الدنيا.	استخدام التقنية في تشجيع مهارات التفكير العليا.

استخدام التقنية	دمج التقنية
استخدام الأفراد التقنية وحدهم من دون التعاون مع الآخرين.	استخدام التقنية في تيسير سبل التعاون داخل الصف وخارجه.
استخدام التقنية في تيسير الأنشطة التي يسهل (أو يمكن تنفيذها) من دون أيِّ تقنية.	استخدام التقنية في تيسير الأنشطة التي قد تكون صعبة أو مستحيلة من دون هذه التقنية.
استخدام التقنية في نقل المعلومات.	استخدام التقنية في إنشاء المعرفة وبنائها.
التقنية هامشية في نشاط التعلُّم.	التقنية رئيسة في نشاط التعلُّم.

الشكل (8- 1): أفضل طرائق التدريس باستخدام التقنية (Aditi Rao, Teachbyte).

إن أكثر الأبعاد التي تُقصِّر فيها الحواسيب الآلية عن أداء دور المُعلِّم هو البُعْد الوجداني؛ أي السياق العاطفي، والتواصل الانفعالي اللازم للتعليم. وهذا واحد من سياقات عدَّة يؤدي فيها المُعلِّمون دورًا فاعلًا حتى في أكثر الصفوف اعتمادًا على التقنية. يشمل ذلك جملة من العوامل، بدءًا بإدراك درجات الارتياح الانفعالي في استخدام التقنية نفسها والتعامل معها، وانتهاءً بمختلف الحالات المزاجية التي قد تُؤثِّر في نجاح الطلاب؛ فإن أعظم المُعلِّمين هم مَن يتواصلون مع الطلاب؛ أي يستثمرون جهودهم في علاقة مليئة بالتفاصيل يعجز أيُّ حاسوب عن قراءتها أو استنساخها.

ومثل صور افتراضات الحتمية التقنية كلها، فإن افتراض إكمال أجهزة الحاسوب التعليم تلقائيًّا هو افتراض خطأ. فإذا أردت أن تجيب عن السؤال المصوغ بطريقة صحيحة نحويًّا: «هل يتعلم طفلك رقميًّا؟» فإنك لست مضطرًا إلى معرفة عدد أجهزة الحاسوب اللوحي، أو أجهزة العرض الرقمية الموجودة داخل صف ابنك أو ابنتك، بالرغم من أن هذا هو أمر جيد. بل عليك أن تعرف ما يفعل المُعلِّمون بما لديهم

من أجهزة تقنية: هل يستخدمونها استخدامًا مبدعًا أم استخدامًا سطحيًّا؟ هل يستعملونها للتهرُّب من مهامهم التعليمية أم لتعميق ذلك؟

توجد مجموعة أخرى من القضايا لها تأثير خاص في عملية التعليم، وتبعات اجتماعية واسعة. وهي تتعلق بنوع الخبرات الرقمية، وأثرها في عقولنا. من هذه القضايا التي تثار كثيرًا احتمال تراجُع بعض الوظائف الفكرية بسبب طبيعة الخبرة على شبكة الإنترنت ومدَّتها الطويلة؛ إذ يدَّعي بعض الباحثين وجود احتمال بأن تكون فضاءات الإنترنت سببًا لتقويض قدرتنا على التفكير المستقيم، وتقليل انتباهنا لتسلسل خط أحداث القصص الطويل، وفهم المجادلات المنطقية المطولة المعقدة. أمَّا أشهر الكتب التي تتناول مخاطر النت وآثاره السلبية في الذكاء الإنساني فهو كتاب نيقولاس كار (Nicholas Carr) الموسوم بـ: «ما تفعله الإنترنت بأدمغتنا». (The Shallows: What the internet is doing to our brains 2010).

ورأيي في الكتاب بعد سنوات عدَّة من استخدام الإنترنت أنه كان من الأفضل لو جعل عنوانه الفرعي بصيغة السؤال الآتي: ماذا تفعل شبكة الإنترنت بأدمغتنا؟؛ أي إن كار يعرض قضية من وجهة نظر واحدة، هي أن البشر يفقدون القدرة على التفكير العميق، وعلى سبر غور الموضوعات؛ لأن الضغط على أزرار توصل إلى صفحات إلكترونية ووصفات كثيرة جعل عقولنا ضحلة، تتنقل من ندفة معرفية إلى أخرى فيما يشبه الرقصة العقلية المرتبكة. يعتمد كار أساسًا على الأدلة المحكية (ذكر هو وكثير من أصدقائه أنهم يستصعبون قراءة كتب كاملة بعد استخدام الويب سنوات عدَّة)، لكن هذه الأدلة ليست واهية (يمكن الردُّ بحكاية على المنوال نفسه، فأقول إن ابني (وهو من الجيل الرقمي) التهم مئات الكتب القصصية وغير القصصية طوال ساعات لا حصر لها قضاها على شبكة الويب، لكني أسمع هذا الادِّعاء كثيرًا من مُعلِّمين من مختلف المستويات التعليمية؛ ما يجعلني آخذها مأخذ الجد).

واليوم، لا توجد لدينا بيانات متسقة كافية من دراسات علم الأعصاب للإجابة بطريقة ذكية عن السؤال الآتي: هل سنصبح أقل فطنة وبدهية؟ بالرغم من ذلك، فقد أذهلتني الفكرة الأساسية التي أشار إليها كتابه؛ لأنها معقولة جدًّا، وهي أننا نقضي قدرًا كبيرًا من أوقاتنا المميزة في بيئات غير رقمية، ونريح عقولنا أحيانًا بالتأمُّل و/أو التفكُّر، ونشحذ أذهاننا أحيانًا بقراءة كتابات سردية طويلة (بالرغم من أنني أهتم كثيرًا بعض الوقت –بوصفي أستاذًا للأدب– بالناس الذين ما زالوا يقرأون الروايات، وهذا اعتراف صريح مني). وفي الحقيقة، فإن كثيرًا من الموظفين التنفيذيين في غوغل وآبل وإي باي، وغيرها من شركات التقنية الفائقة، يُلحِقون أبناءهم –على ما يبدو– بمدرسة وولدورف مدَّة معينة؛ لأنها «مدارس لا تشجع استخدام الأجهزة الإلكترونية في سني الطفولة المبكرة» (Utne, 2013).

يوجد جانب سلبي آخر أقل غموضًا يتعلق باستخدام الحواسيب في الغرفة الصفية، يتمثَّل في ظهور حركات لتقنين التقدم التعليمي وتخفيضه كَمًّا، واستخدام الحواسيب في أعمال غير مفيدة، إن لم تكن تافهة بكل معنى الكلمة؛ نتيجة التخفيضات الضخمة في ميزانيات المدارس في معظم الأحيان، وذلك في الولايات المتحدة، والمملكة المتحدة، وغيرهما من الدول. فهي تُستخدَم في إعداد اختبارات عديمة الجدوى بصفة عامة، بحيث تختبر الحفظ عن ظهر قلب لا التفكير. والحقيقة أن كل دراسة مهمة عن التعليم في مختلف أنحاء العالَم تُوضِّح بجلاء أن أفضل الطلاب (منهم أولئك الذين يبلون بلاءً حسنًا فيما يُسمَّى الاختبارات القياسية) هم هؤلاء الذين يدرسون في بيئات تفاعلية مفتوحة تُركِّز على حلِّ المشكلات.

فالتعليم الحقيقي هو تعليم تفاعلي بكل ما تحمله الكلمة من معنى. ولا يحدث التوحيد القياسي بسبب الحواسيب الآلية، وإنما تُيسِّر الحواسيب هذا النوع من التدريس الذي يفتقر إلى الخيال، أو تُقدِّم له أساسًا منطقيًّا (التوحيد القياسي شيء يمكن أن تفعله الأدوات الرقمية بكل دقة وسهولة). بالرغم من ذلك، فإن الدول التي

يتخرج في مدارسها باستمرار أعلى الطلاب تحصيلًا (مثل: كوريا الجنوبية، وفنلندا، واليابان، وكندا) تعتمد إستراتيجية تحدي حلِّ المشكلات، لا تقيُّؤ المعلومات. وهي أيضًا دول يُحترَم فيها المُعلِّمون ويُقدَّرون معنويًّا وماديًّا، شأنهم في ذلك شأن أصحاب المهن الأخرى (الأطباء، والمحامون). وبالمقابل، يمارس المُعلِّمون في الولايات المتحدة عملًا منهكًا، ولا يُقدَّرون ماديًّا مثلما يجب، ويتعرَّضون للهجوم في معظم الأحيان؛ لذا كان ترتيبها الثلاثين عالميًّا في تعليم الرياضيات، والواحد والعشرين في العلوم، والخامسة عشر في القراءة، فضلًا عن ترتيبها المنخفض جدًّا في مهارات القراءة. وعلى هذا، فهي تبدو كأنها في وادٍ سحيق مقارنةً بالمملكة المتحدة من حيث الترتيب.

وبدلًا من التركيز على تأثيرات الحواسيب التي يزعمون أنها مهينة للكرامة البشرية، أو الهوس بالتقنية نفسها بوصفها الحلَّ الوحيد، فإن الأفضل التركيز على القضايا الحقيقية الخاصة بتعليم التقنية الفائقة (لا الفائقة جدًّا) تأخذنا المخاوف الحقيقية بخصوص التعليم الرقمي إلى قضايا العدل الاجتماعي والمساواة والشمول الرقمي بوصفها مرتبطة بالتدريس الإبداعي. فمظاهر التفاوت الشديد في تمويل المدارس بين أغنى المجتمعات وأفقرها تتضاعف وتتفاقم بسبب التباين في مدى تعقيد الأدوات الرقمية المتوافرة في مناطق تعليمية معينة. وهذا التفاوت الضار يوجد أيضًا بين الأُسر في المنطقة نفسها؛ إذ أظهرت نتائج الدراسات أن النجاح المدرسي في استخدام الحاسوب يُحفِّز كثيرًا الطلاب الذين يمكنهم الوصول إليه من البيت، إضافةً إلى الغرفة الصفية، وهو وضع يختلف بوضوح تبعًا لدخل الأسرة. يُفضي هذا التفاوت غالبًا إلى مسارات تعليمية مختلفة، بحيث تصبح درجات معرفة استخدام الحاسوب أساسًا يتحدد به مستقبل الطلاب في القوى العاملة المُقسَّمة بين المديرين ذوي الياقات البيضاء الذين لديهم معرفة بالتقنية، وذوي الياقات الزرقاء أو الوردية الذين تقل معرفتهم بها (Monroe, 2004).

هل تُعَدُّ المعرفة سلعةً أم حقًّا إنسانيًّا؟ الدورات الضخمة المفتوحة على شبكة الإنترنت (MOOCs)، واحتكار المعلومات، والنشر العلمي

يشتمل التعليم الرقمي في الكليات والجامعات على القضايا العامة التي نوقشت آنفًا، مع مراعاة عملية التعليم في الصف الثاني عشر، إضافةً إلى بعض الاهتمامات الفريدة والفرص المتميزة. وفي الوقت الذي تلقَّى فيه كثير من الأساتذة تدريبًا مكثفًا؛ كلٌّ في مجال تخصصه، فإن تدريبهم بوصفهم مُعلِّمين لم يكن بالكثافة نفسها. وبناءً على خبرتي، فإن الانتقال إلى التدريس الإلكتروني جعل كثيرًا من أساتذة الجامعات يولون علم التربية اهتمامًا أكبرَ. وفي هذا الجانب، أظهرت كثير من الأدبيات التي كُتِبت عن التدريس (هذا ما أصاب بعض الأساتذة المتغطرسين من غم وحزن) أن تعلُّم الأقران يكون غالبًا أفضل من تدريس الأستاذ لأستاذ آخر. فعندما تحتوي الدورات الإلكترونية على عنصر فاعل من المناقشة التي يسَّرتها التقنية بين طالبين فإنها قد تُولِّد قدرًا كبيرًا من التفاعل بينهما؛ إذ إن غياب الأستاذ يُحفِّز غالبًا إلى وجود صيغة جيدة من تفريغ الكبت، ولا سيما بين أكثر الطلاب خجلًا ممَّن يجدون صعوبة في الحديث داخل حجرة مليئة بالأشخاص (يميل الطلاب إلى نسيان (أو تناسي) حقيقة أن المُعلِّم يكون في معظم الأحيان أستاذًا خفيًّا (lurkerprof[2]) خلاصة القول هي أن التدريس السيئ قد يكون داخل شبكة الإنترنت وخارجها، وكذلك التدريس العظيم.

وكما هو حال بعض أصناف المجتمع التي لا تكون إلا افتراضية، فإنه لا يوجد سوى خيار التعليم الافتراضي بالنسبة إلى بعض الأشخاص. ولحسن الطالع، مثلما طُرِح من

(2) تعبير مُكوَّن من كلمتين، يقصد به الأستاذ الذي يستخدم الإنترنت طوال الوقت داخل الصف، وينأى بنفسه عمَّا يحدث فيه من شرح وأنشطة. المترجمة

قبلُ، فإنه خيار يزداد ثراءً. فالتعليم الإلكتروني هو الخيار الوحيد لمَن هم مقيدون بالمكان؛ هؤلاء الذين لا يمكنهم -لدواعي العمل، أو أيِّ التزامات أخرى- السفر إلى المكان الذي توجد فيه الكلية أو الجامعة. هذا صحيح أيضًا لمَن لا يبعدون مسافة طويلة عن المؤسسة التعليمية العليا، لكن جداول عملهم تمنعهم من التسجيل، ما لم توجد مرونة في الإطار الزمني لمواعيد الدورات على شبكة الإنترنت (أي من دون وجود إطار زمني). والحال نفسه ينطبق على مَن يعانون عزلة جغرافية، أو أوضاعًا جسديةً أو نفسيةً تحدُّ من حركتهم؛ فهؤلاء جميعًا لديهم آفاق تعليمية مفتوحة عن طريق التعلُّم عن بُعْد باستخدام الوسائط الجديدة. يضاف إلى هؤلاء جميعًا الأعداد المتزايدة من الطلاب الذين يلتحقون بدورات الإنترنت لأنهم فقط يُفضِّلونها بوصفها أسلوبًا للتعلُّم.

وفي الوقت نفسه، فقد تقلَّص الدعم الحكومي المُخصَّص للتعليم العالي، وحلَّت المصروفات والرسوم الدراسية المرتفعة محلَّ التعليم العام تدريجيًّا في الولايات المتحدة، والمملكة المتحدة، والكثير من دول العالم المُتقدِّمة. لقد خُصِّص هذا التعليم بامتياز، وأخذ تحمُّل تكلفة التعليم الجامعي يزداد صعوبة حتى بالنسبة إلى الطبقة الوسطى، ناهيك عن الطبقة العاملة، والطلاب. ولكن مثلما ترفع سياسات حكومة قصيرة النظر تكلفة التعليم فإن التقنية الجديدة والمصادر الرقمية الجديدة تجعل المزيد من المعرفة سهلة المنال لعدد أكبر من الأشخاص. ولا يمكن لهذا التناقض أن يستمر وقتًا طويلًا؛ فالطلاب في كثير من الدول يتمردون حقًّا على هذه السياسات، ويزداد عدد أعضاء هيئة الأساتذة الذين يؤيدون أنمط التعليم المفتوح.

ينبع بعض هذا من حقيقة أن المسؤولين في الكليات والجامعات والساسة الذين يُموِّلون التعليم العام يتحدثون بصورة متزايدة عن التعليم العالي بوصفه عملًا تجاريًّا. وهذا هُراء لأسباب عدَّة، أهمها: التعامل مع الطلاب بوصفهم زبائن أو سلع (استخدم المسؤولون الذين يشبهون المديرين التنفيذيين هذين التعبيرين)؛ ما

يُشوِّه التفاعلات المعقدة التي تصنع التعليم، ويُقلِّل من شأنها. صحيح أنه يجب إدارة المؤسسات التعليمية بكفاءة وفاعلية، غير أن معايير الكفاءة والفاعلية في المجال الأكاديمي لا تتفق مع المعايير المستخدمة في عالَم الأعمال التجارية.

فيما يخص العمل التجاري في مهنة التدريس الجامعي، فقد دخلت قِلَّةٌ من الأساتذة مجال التعليم معتقدين أنه عمل تجاري. وأيًّا كان مجال المعرفة الذي يبحثون فيه، فقد كان ممكنًا البحث فيه بطرائق تُدِرُّ عائدًا ماديًّا أكبر بعيدًا عن المجال الجامعي. يضاف إلى ذلك أن معظم المعرفة التي يُقدِّمها الأساتذة لا تُفضي إلى عائد مادي. ونادرًا ما يجني هؤلاء الأساتذة قدرًا كبيرًا من المال لقاء الكتب الأكاديمية التي ينشرونها. أمَّا الأشد ندرة فهو ما تُدِرُّهُ الأوراق البحثية التي ينشرونها من ربح؛ إذ تذهب معظم الأرباح إلى دور النشر التي تكون أشبه بالوسطاء الذين تزيد التكلفة بسببهم، والذين ليست لهم صلة مباشرة تُذكَر بالمعرفة. وفي الواقع، لا يمكن لهذا التناقض أن يستمر في عصر الإنتاج الرقمي وأنظمة التوزيع (مثل شبكة الويب) الذي يجعل التخلص من هؤلاء الوسطاء أمرًا ممكنًا، ويُقلِّل من تكلفة نشر المعرفة كثيرًا.

يود كثير من المُؤلِّفين إيصال أعمالهم إلى عدد أكبر من الأشخاص بتكلفة أقل، لا أن تكون متاحة لعدد أقل منهم بتكلفة أعلى. ينطبق هذا أساسًا على أساتذة الجامعات؛ لأن قِلَّةً قليلة منهم تعتمد على تحقيق الثراء ببيع أعمالهم، لأن لديهم وظيفة أخرى هي التدريس، ولأنهم يهتمون بنشر المعرفة أكثر من اهتمامهم بالربح. فما يريده الأستاذ (أو أيُّ مُؤلِّف حقًّا) هو أن يشتري كتابه (1000) شخص لقاء دولار واحد للنسخة، لا أن يشتريه (50) شخصًا لقاء (20) دولار للنسخة. إذن، فما الذي يحول دون تحقيق ذلك؟ لا شيء يحول دون تحقيق ذلك بالتعبير التقني. أمَّا عمليًّا فإن العائق هو آلية العرض التي لها علاقة واهية (أو ليس لها علاقة تُذكَر) بمكان النشر الفعلي؛ فإن قيمة العمل الأكاديمي تقاس كثيرًا بالمكان الذي تنشر فيه: «أفضل» دور النشر الجامعية، و«أرقى» الدوريات العلمية. وفي واقع الأمر، تعتمد مكانة هذه المواقع

على أمرين، هما: السمعة التاريخية (نشر الدار مواد رفيعة المستوى قبل ذلك)، والمراجعة الدقيقة (نوعية الأشخاص المرتبطين بمكان النشر الذين يدلون برأيهم في مدى استحقاق الكتاب أو المقال للنشر في دارهم الموقرة).

لكن عمليات المراجعة هذه لا علاقة لها أبدًا بكيفية نشر المعرفة -بتكلفة مرتفعة، أو منخفضة، أو من دون تكلفة- عن طريق الكتب والدوريات المكلفة، أو عن طريق شبكة الإنترنت بتكلفة بسيطة أو معدومة. وفي الوقت الذي لا ترغب فيه المعرفة «كلها» أن تكون مجانية (خلافًا للشعار)، فإن كثيرًا منها يكون مجانيًّا [وحرًّا] في آنٍ معًا، بفضل التقنية التي تفعل ذلك اليوم. فمن المتفق عليه وجود قضايا معقدة تتضمن الانتقال من النظام السائد إلى نظام جديد أفضل، بما في ذلك قضايا حقوق النشر (كان القانون لعقود سببًا في التجديدات الرقمية)، وتسهيل انتقال العاملين في نظام النشر المُطبَّق، ولكن يمكننا العمل على حلِّ هذه القضايا لمصلحة الجميع.

أشار بعض النقَّاد مثل بيتر دراهوس (Peter Drahos)، وجون بريثويت (John Brathewaite، وديفيد باري (David Parry) إلى دار تكتلات دور النشر الضخمة التي تسيطر بصورة كبيرة على عملية النشر الأكاديمي بوصفها عصابات المعرفة المشاركة في احتكار المعلومات (Drahos and Brathewaite, 2002). وضع باري (Parry, 2012) خطة عمل لإبعاد فرع التعليم العالي عن العصابة بغية توفير المعرفة الأكاديمية لعدد أكبر من الجمهور. وقد شملت توصياته ترخيص استخدام المشاع الإبداعي (Creative Commons) بدلًا من أن تكون حقوق الملكية الفكرية للناشر أو الجامعة للكتب الأكاديمية، تنشر المقالات الأكاديمية فقط في دوريات مفتوحة على شبكة الإنترنت، والضغط على الجامعات والمؤسسات الأكاديمية لتبني الوصول المفتوح، ومقاطعة التعامل مع العصابات الأكاديمية. أدرك باري وغيره من الداعين إلى هذا الرأي أن الأفضل تعميم ذلك على نطاق واسع؛ لأن عددًا قليلًا من الأكاديميين والمؤسسات لديهم الشجاعة للانسحاب من النظام السائد. غير أن قِلَّةً من الجهود

الاستثنائية (مثل: السماح بدخول بعض الدوريات التي تتبوَّأ مكانة رفيعة، أو تبني بضع جامعات كبرى هذه المبادئ) يمكن أن تبدأ في تحرك سريع نحو منظومة معرفية أكثر عدلًا، وأسهل وصولًا. صحيح أن هذه القضايا ليست مهمة فقط في الولايات المتحدة، بيد أن لها أهمية أكبر خارجها؛ لأن الولايات المتحدة تسيطر على قدر كبير من المعرفة في العالَم.

أمَّا المجال الخلافي الثاني الذي تلتقي فيه الدراسات العليا والتقنية الرقمية فهو مجال الدورات الضخمة المفتوحة عن طريق الإنترنت (MOOCs: Massive Open Online Courses) وهي دورات مفتوحة (من دون مقابل) تُقدَّم على شبكة الإنترنت لآلاف الأشخاص في وقت واحد. تختلف هذه الدورات عن تلك التي تُقدِّمها الجامعات والكليات في أنها قد تُفضي إلى الحصول على شهادة إتمام الدورة بدلًا من إضافة درجة جامعية أخرى. فمن زاوية، يبدو أن الدورات الإلكترونية المجانية التي تختلف قليلًا عن تلك المتوافرة في حقل التعليم (هي دائمًا أغلى ثمنًا) تُهدِّد وجود مؤسسات التعليم العالي نفسها. ومن زاوية أخرى، تُمثِّل هذه الدورات إنجازًا حقيقيًّا للمهمة التي وُجِد التعليم العالي لإنجازها أساسًا. وعلى أيِّ حال، ونظرًا إلى هوس «الدورات الضخمة المفتوحة في شبكة الإنترنت» الذي بدأ عام 2012م؛ يبدو أنها ستزداد انتشارًا في المستقبل على نحوٍ لا يمكن تصوره.

إن الجانب الإيجابي في توفير مقررات الكليات والجامعات لعدد أكبر من الأشخاص هو أقوى من أن يقاوم مدَّة طويلة. غير أن التغير في صناعة النشر التعليمي لن يحدث من دون قدر ملموس من تشويش الفوضى، وصراع اجتماعي طويل. والأهم من ذلك أن الشكل الذي ستتخذه هذه الدورات سيجعلها لقمة سائغة بصورة كبيرة. فقد ظهرت بشائر هذه الدورات في المملكة المتحدة وكندا، ولكن مؤسسات التقنية التي تُقدِّم هذا النوع من الدورات في الولايات المتحدة هي التي أوجدت صيغة شعبية جديدة. وقد احتكرت ثلاثٌ من الحملات الكبرى الأولى الأسواق في الولايات المتحدة،

هي: إي دي إكس (edX) (بدأتها هارفارد، ومعهد ماساتشوستس للتقنية)، وكورسيرا (Coursera) (بدأت في جامعة ستانفورد) ويوديسيتي (Udicity) (بدأت بجذور في ستانفورد أيضًا). بعد ذلك، انتشرت الظاهرة في مختلف أنحاء العالَم، وقد بُذِلت جهود ضخمة لتنفيذها في البرازيل، واليابان، والاتحاد الأوروبي، وغيرها من الدول. واليوم، فإن إحدى القضايا وثيقة الصلة هي امتلاك المؤسسات النخبوية (مثل: معهد ماساتشوستس للتقنية، وبرينستون، وستانفورد في الولايات المتحدة) الموارد المالية اللازمة للتغلب على تكاليف البداية لعقد الدورات الضخمة المفتوحة عن طريق شبكة الإنترنت بطرائق تمنحها ميزة واضحة على الدورات التي تُموِّلها الحكومة، لكنها أقل من المدارس ذات التمويل الجيد.

يمكن الإشارة إلى ذلك بوصفه الفجوة الرقمية للدورات الضخمة المفتوحة عن طريق شبكة الإنترنت. وليس واضحًا إذا كانت هذه الدورات المجانية ستظل على هذا النحو في ظل ضغطٍ من هؤلاء الذين ما زالوا يرون أن التعليم العالي هو عمل تجاري، لا مصلحة اجتماعية للجميع؛ إذ أبدى اثنان من مقدمي هذه الدورات الثلاثة الرئيسيين في الولايات المتحدة، (كورسيرا، ويوديسيتي) تأييدهما للمشروعات الربحية، وقد لا يستمران في تقديم دروس مجانية أبد الدهر. فالمسؤولون ذوو العقلية التجارية لا يمكنهم تصور أن آلاف الطلاب يتعلمون من دون تحقيق أرباح لمؤسساتهم.

في المقابل، يرى دعاة الانفتاح أن الفرق بين مقررات الدورات الضخمة المفتوحة عن طريق شبكة الإنترنت التي لا تمنح شهادة وتلك التي تُقدَّم بوصفها جزءًا من مقرر منتظم مُموَّل من الرسوم الدراسية، وله مناهج معتمدة تُفضي إلى نيل درجة؛ سيكون فرقًا كافيًا للحفاظ على دور الكليات والجامعات الحالي. ولكن ما إن تنحسر الشعبية القوية التي اكتسبتها عن طريق عروض الدورات المجانية السخية، حتى يتولَّد ضغط كبير من المسؤولين لوضع الجانب المادي لهذه الدورات بالحسبان، وتقييد الجزء المفتوح منها.

وفي الواقع، فإن هذا النوع من الدورات قد يكون متخلفًا من الناحية التدريسية؛ إذ يعتمد كثير منها على نمط محاضرة الإلقاء التي ثبت أنها من بين أقل أنماط التدريس فاعلية. صحيح أن كثيرًا منها يُوفِّر عناصر تفاعلية، بيد أنه ليس واضحًا المُستخدَمُ منها حقًّا، ودرجةُ تفاعليتها أساسًا. والحقيقة أن أنماط التدريس التفاعلي الحقيقي (منها الكثير من الأنشطة التي يُنفِّذها الطلاب معًا) هي أكثر فائدة من معظم أنواع المحاضرات. وقد حرص الكثيرون على استعمال التقنية بذكاء لإيجاد دورات تُركِّز على الطالب أساسًا، لا على الأستاذ. وفي حال استمرت هذه الدورات الضخمة في التطور اعتمادًا على نظام النجوم من المحاضرين النخبويين فإنها ستثبت فائدتها لبعض الطلاب، لكنها ستُخفِق في مرحلة الدراسات العليا أكثر ممَّا تتقدَّم فيها. وقد تُعمِّق الهُوَّة الواسعة بين أعضاء هيئة التدريس الذين يعملون داخل الجامعة والمساعدين من الأساتذة الذين يحصلون على أجور ضعيفة في ظل أعباء تدريس أكثر وأمان وظيفي أقل. ويمكن لبعض أنواع هذه الدورات أن تُقلِّص عدد أعضاء هيئة التدريس الذين يعملون وفق نظام اليوم الكامل، وتزيد عدد مَن تسيء استغلالهم من المساعدين الذين يمكنهم التعامل مع أعداد ضخمة من الطلاب عن طريق آلية تصحيح الاختبارات وغيرها من صور التعلُّم الخالية من أيِّ إبداع.

من جانب آخر، توجد بدائل عن الدورات الضخمة المفتوحة عن طريق شبكة الإنترنت. فنموذج «الدورة الجماعية المفتوحة الموزعة» (Distributed Open Collaborative Course: DOCC) –مثلًا– يتحدى أسلوب التدريس وبنية الهيكل التنظيمي للدورات الضخمة المفتوحة عن طريق شبكة الإنترنت. تُحقِّق هذه البدائل مردودًا أعلى من الموارد الاقتصادية الكبرى للأنواع الأكاديمية الخاصة بالمؤسسات. ولكن، مع وجود الخيال، وتوفير شبكة فاعلة مُؤثِّرة تهتم بطلبات الطلاب، فإن هذه الدورات تُضفي المزيد من التفاعلية التي يتوقعونها من التعليم في العصر الرقمي؛ ما يُحوِّل الأنواع السائدة من الدورات الضخمة المفتوحة عن طريق شبكة الإنترنت إلى شيء أفضل.

وبالمثل، يوجد اليوم الكثير من المنح الثرية التي يمكن تشغيلها رقميًّا بوساطة شبكة الويب، والتي تشمل العلوم، والعلوم الاجتماعية، والفنون، والعلوم الإنسانية. ونظرًا إلى تركيز هذا الكتاب على الثقافة؛ فإن نشأة مشروعات «العلوم الإنسانية الرقمية» ترتبط بذلك بصفة خاصة مثلما هو مُفصَّل في بعض المواقع الإلكترونية، مثل: موقع Humanities, Arts, Science, and Technology Advanced Collaboratory– هاشتاغ، التعلم التعاوني في الإنسانيات والآداب والعلوم والتقانة المتقدمة، والعلوم الإنسانية الرقمية الآن Digital Humanities Now، ومركز التاريخ والوسائط الجديدة Center for History and New Media والعلوم الإنسانية الرقمية اليوم، ومركز التاريخ والوسائط الجديدة.

يتدرَّج عمل العلوم الإنسانية الرقمية من قواعد البيانات الثرية على شبكة الإنترنت، ومواقع المصادر التي تتناول فنانين وكُتَّابًا معينين، إلى المشروعات الضخمة (مثل ميديا نولا Media NOLA) التي تسعى إلى رسم خريطة لتاريخ الإنتاج الثقافي في مدينة ما على مرِّ الأجيال، ومدى واسع من المجالات MediaNOLA) (n.d.. واليوم، تُمثِّل مئات مواقع المصادر الثقافية المجانية المتوافرة في مختلف أنحاء العالَم هدية نفيسة تدعمها التقنية الرقمية. غير أن حماية أنواع هذه المصادر وإثرائها في مواجهة الزحف التجاري تتطلَّب يقظةً مستمرةً، وعملًا إبداعيًّا. فالباحث روبرت درانتون –مثلاً– بدأ مشروعًا يُعَدُّ بديلاً عامًّا لهدف غوغل المعلن، وهو جعل كتب العالَم كلها رقمية حقًّا، فيما يُعرَف بمكتبة أمريكا الرقمية العامة the Digital) Public Library of America http://dp.la/). والمفارقة أنه حينما كانت الجامعات تتجه أكثر من ذي قبلُ إلى تخفيض التوجهات المهنية للتعليم التي تُركِّز على العمل التجاري والهندسة والعلوم الطبيعية أكثر من العلوم الاجتماعية والإنسانية، ذكر ثلاثةٌ من أصحاب الأعمال من أصل أربعةٍ أنهم يريدون أن «تولي المدارس المهارات التي تُوفِّرها العلوم الإنسانية والعلوم الاجتماعية (التفكير النقدي، وحل المشكلات المعقدة) اهتمامًا أكبرَ (American Academy of Arts and Sciences, 2013.). وقد

وُضِعت العلوم الإنسانية الرقمية في موضعها الصحيح لسدِّ هذه الفجوة، والمساعدة على استرداد الفن والأدب والفلسفة والمجالات ذات الصلة بلُبِّ الدراسات العليا.

لكن التجديدات المتعلقة بجعل المصادر التعليمية رقمية أثارت سؤال كبيرًا مفاده: هل تُمثِّل المعرفة شيئًا يجب أن يُدَّخر، وألا يسهل على الجميع الوصول إليه ماديًّا، إلا القِلّة (النموذج التجاري)، أم حقًّا إنسانيًّا يجب توفيره لأيِّ فرد يملك المهارات الفكرية اللازمة للاستفادة منها، بغض النظر عن قدرته على دفع مقابل مادي لذلك؟ في الواقع، توجد قضايا معقدة تتعلق بحق النشر وحقوق الملكية الفكرية، وتحتاج إلى حلٍّ في هذا السياق. فالقوانين الخاصة بهذه القضايا في مختلف أنحاء العالَم متخلفة بعشرات السنين عن التقنية الرقمية. ولكن يتعيَّن علينا حتمًا (في هذا الوقت الذي تواجه فيه الإنسانية مشكلات غير عادية محبطة، مثل: الحروب، والمجاعات، والفقر، والأزمات البيئية، وغير ذلك) فعل المزيد لاستخدام الوسائل الرقمية وغيرها في زيادة تدفق المعرفة وأعداد المتعلمين في العالَم بدلًا من اختراع العراقيل. وهذا ما نفعله تحديدًا عندما نُفكِّر في تعليم ومعرفة نظاميين بوصفهما سلعة بوجه عام. صحيح أن الأسواق قد تُقدِّم أشياء جيدة جدًّا، لكن فكرة سوق المعرفة لا معنى لها في هذا السياق. فهل نريد حقًّا زيادة أرباح بضع مؤسسات باختلاق نقص في الإمداد؟ هل هذه إستراتيجية جيدة لإيجاد أذكى عالَم ممكن؟

في وقت ما، عندما توجد مشاهد تعليمية جديدة مثيرة، فإن كثيرًا من الدول تنزع أحشاء التعليم مُتذرِّعةً بشعار التقشف المثير للريبة. ففي المملكة المتحدة والولايات المتحدة -مثلًا- أدَّى قطع التمويل الحكومي، وما إلى ذلك من السياسات غير المدروسة، إلى تخصيص أشياء كثيرة كانت يومًا ما عامةً في التدريس، ولا سيما على مستوى الكليات والجامعات. فالتعليم العالي تزداد تكلفته يومًا بعد يوم، وتقل فرصة توفيره للطلاب جميعًا عدا أكثرهم ثراءً (Couldry and McRobbie 2010) يضاف إلى ذلك تضاعف نسبة تمويل الولاية للطلاب غير الفقراء في السنوات الأخيرة بالولايات

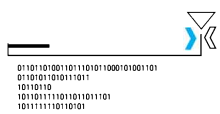
المتحدة إلى ثلاثة أمثال (بناءً على فكرة الاستحقاق التي لا تضع بحسبانها تأثير دخل الأسرة)؛ ما قلَّل من نصيب الطلاب المنتمين إلى الأُسر محدودة الدخل (Rampell 2013).

وعلى هذا، فإن التوجُّه المتزايد نحو العالَم الرقمي لن يفيد كثيرًا إذا لم تتغير هذه التوجُّهات إلى العكس؛ وذلك أن الذكاء لا يقتصر فقط على طبقة اقتصادية أو اجتماعية واحدة، ولا سيما ذلك النوع من الذكاء الضروري لرؤية العالَم بتعقيداته كلها، والتعامل مع المشكلات الاقتصادية والاجتماعية والبيئية المتزايدة التي يعانيها العالَم أجمع. لهذا، تُطلِق شبكة الإنترنت وما يرتبط بها من تقنيات الاتصال الرقمي إمكانات هائلة للتوسُّع في كَمِّ المعلومات والمعرفة والحكمة في مختلف أنحاء العالَم. أمَّا ما يقف عقبة في وجه ذلك فهو غياب المعلومات الدقيقة عمَّا يمكن (وما لا يمكن) أن تفعله التقنية في التعليم، ونقص الخيال في استخدام التقنية، والافتقار إلى إرادة سياسية تدعم هذه التجديدات.

الفصل 9

مَن المتصل بالإنترنت في العالَم؟

الضم الرقمي، والإقصاء الرقمي



- شبكة المعلومات العالمية ليست كذلك.
- مَن يحتاج إلى شبكة الإنترنت؟
- من الفجوات الرقمية إلى تقنيات الضم الاجتماعي.
- هل يجب جعل الناس كافةً وكل شيء على شبكة الإنترنت؟
- لماذا نرقمن الأمور.

عملنا في هذا الكتاب على دراسة أولئك الذين هم جزء من الثقافات الرقمية. ولكن، ماذا نفعل لمَن ليسوا جزءًا منها؟ مَن الذين يتعذَّر عليهم الاتصال بشبكة الإنترنت في العالَم؟ لماذا؟ لقد ناقشت في ثنايا هذا الكتاب جوانب عدم المساواة الرقمية؛ ما يُحتِّم عليَّ – قبل الختام– النظر عن قرب إلى ما يُسمَّى الحرمان الرقمي. فليس من قبيل المصادفة أن فرصة المشاركة في مزايا الحياة الرقمية، والقدرة على المشاركة فيها تختلف كثيرًا بين الدول وداخلها في مختلف أنحاء العالَم. وهذه الاختلافات تكون أحيانًا مسألة حياة أو موت.

شبكة المعلومات العالمية ليست كذلك

شيء واحد نتذكَّره دائمًا عن شبكة المعلومات العالمية هو أنها ليست كذلك؛ أي إنها ليست عالمية. فمثلما يُبيِّن اسمها، تسعى هذه الشبكة إلى أن تكون ظاهرة عالمية، وهي حقًّا ظاهرة واسعة الانتشار، لكن شبكة الويب وغيرها من جوانب الثقافة الرقمية بعيدة عن أن تكون عالمية؛ إذ تشير الإحصاءات إلى أن انتشار الإنترنت حول العالَم لم يكن عادلًا بصورة كبيرة، في ظل وجود فروق شاسعة على امتداد القارات، وبين الدول، ومن طبقة إلى أخرى، وبين الخطوط الجنسية والعرقية داخل المناطق والدول.

فمَن في العالَم متصل بشبكة الإنترنت؟ مَن غير المتصل بهذه الشبكة، أو يتعذَّر عليه المشاركة في المجال الرقمي؟ إن الإجابة السريعة عن ذلك تتمثَّل في أن نسبة ضئيلة فقط من سكان العالَم لديها اتصال فاعل بعجائب المجال الرقمي، حتى إن المليارين أو يزيد من الأشخاص الذين لديهم نوع من الاتصال (يكون محدودًا جدًّا) يُمثِّلون أقل من ثلث سكان الكرة الأرضية (الذين ناهزوا اليوم سبعة مليارات نسمة). بعبارة أخرى، فإن 70% من سكان العالَم (خمسة مليارات نسمة) لا تربطهم صلة أو علاقة بالثقافة الرقمية ألبتة.

تشير هذه الحقيقة إلى ثلاثة مُعوِّقات رئيسة، هي: الافتقار إلى الموارد الاقتصادية، والافتقار إلى مهارات إجادة الحاسوب، والافتقار إلى المعلومات المتصلة بكثير من الجماعات الثقافية. يضاف إلى ذلك الافتقار إلى فوائد شبكة النت بالنسبة إلى هذه الجماعات. وآخر هذه المُعوِّقات الثلاثة يدل على الافتقار النسبي للتنوع اللغوي والثقافي في المواد المتوافرة على شبكة الإنترنت.

يُذكَر أن أعلى معدلات الاتصال بشبكة الإنترنت هي في أمريكا الشمالية وأوروبا، وأقلها في قارة إفريقيا. أمَّا آسيا وأمريكا اللاتينية فتتبوَّأ كلٌّ منهما مركزًا وسطًا بينهما. وبالمثل، تختلف معدلات سهولة الاتصال داخل الدول اختلافًا كبيرًا، ويعتمد ذلك أساسًا على الثراء الاقتصادي ، وعلى حال الأغلبية أو الأقلية العرقية، إضافةً إلى السن، والنوع، والمستوى التعليمي، وينطبق ذلك أيضًا على كَمِّ الاتصال ونوعه. فالاتصال، بادئ ذي بدء، يُوزَّع بصورة غير عادلة أبدًا على امتداد القارات. وهذه نسب الدول التي يسهل عليها الاتصال بشبكة النت: 79% في أمريكا، و63% في أوروبا، و49% في الشرق الأوسط، و42% في أمريكا اللاتينية، و27% في آسيا، و16% فقط في إفريقيا (World Internation Stats n.d.). لهذه الإحصائيات دلالة حقيقية، لكنها ناقصة حتمًا من حيث التفاوت الشديد بين دول القارة نفسها، والأدهى من ذلك من

حيث الدخل في كلٍّ منها. وعلى كل حال، فإن هذه الإحصائيات مهمة جدًّا؛ لأن كل دولة على وجه الأرض تعاني اليوم عدم مساواة اقتصادية متصاعدة.

من جانب آخر، يُطلَق على بعض الجوانب الأساسية للثقافة الرقمية التي استكشفها هذا الكتاب اسم قضايا التنوع الرقمي. فالتنوع الرقمي واقع ووعد غير مُتحقِّق. ولأن الإنترنت تُمثِّل شبكة ضخمة من الكلمات والصور والأصوات أبدعها ملايين الناس من مختلف أنحاء العالَم، فهي حتمًا تُمثِّل مدًى واسعًا متنوعًا من الثقافات والأفكار. من ناحية أخرى، تُظهِر البيانات أن الأمر لا يقتصر فقط على عدم المساواة الواضحة من حيث سهولة الوصول إلى الوسائط الجديدة بين الدول وداخلها، وإنما يشمل أيضًا التباين الشديد في كَمِّ المعلومات الإلكترونية ونوعها اعتمادًا على اللغة والقوة الثقافية النسبية. والحقيقة أن اللغة الإنجليزية والثقافات الأنجلوأوروبية المُمثَّلة بصورة واسعة مبالغ فيها على شبكة الويب (بحسب عدد السكان) جعلت اللغات والثقافات الأخرى مُمثَّلةً تمثيلًا سيئًا جدًّا؛ ما يعني احتمال وجود تفاوت أكبر بخصوص مَن «يُنتِج» معظم المحتوى في الثقافة الرقمية، حتى إن معظم المعلومات الإلكترونية عن الثقافات الأخرى غير الأنجلوأوروبية «أنتجها» الأنجلوأوروبيون، ثم وضعوها داخل شبكة النت. صحيح أن ذلك لا يُؤثِّر في صدق المعلومة أصلًا، لكن الدخلاء على ثقافة ما يكونون أكثر حساسية تجاه خصوصية ثقافتهم والفوارق الطفيفة فيها. يشمل هذا التفاوت المتنوع أسئلة عن سهولة الاتصال (مَن المتصل بالإنترنت؟)، والتمثيل (ما محتوى الموجود على شبكة الإنترنت؟ كيف يُمثِّل تمثيلًا صادقًا اختلاف الناس وتنوع الثقافات في العالَم؟).

في الواقع، توجد فجوات عدَّة تُمثِّل الجوانب المختلفة لمجموعة العقبات متعددة الأوجه. ولا شكَّ في أن هذه الإحصائيات مذهلة. ولكن، إلى أيِّ حدٍّ تصل أهميتها؟ لماذا تحظى الفجوات الرقمية بهذه الأهمية؟

مَن يحتاج إلى شبكة الإنترنت؟

إن الفجوة بين الأشخاص الذين يستمتعون بمزايا تقنيات الاتصال الرقمي ومَن لا يستمتعون به هي أمر مهم؛ لأن كل جانب من جوانب الحياة الاجتماعية الحالية (الأعمال التجارية، والتعليم، والحكومة، والحياة العائلية، وحركات التغيير الاجتماعي) أُعيد تشكيله بمحاذاة الخطوط الرقمية. ومع المزيد من صياغة المعلومات الاقتصادية والسياسية والاجتماعية والثقافية المتوافرة حصريًّا على شبكة الإنترنت، فإن تعذُّر وصول المليارات من البشر إلى هذه المصادر على نحوٍ سهل فاعل يُعَدُّ مسألة مجتمعية مهمة جدًّا. بوجه عام، يُنظَر إلى هذه الفجوة بوصفها فجوة رقمية. ولكن من المهم إدراك أنها لا تُمثِّل شيئًا واحدًا، وإنما تُمثِّل أشياء عدَّة. بدايةً، لا توجد فقط فجوة واحدة، وإنما فجوات عدَّة. وداخل كل فجوة توجد سلسلة متصلة تتدرَّج من وصولٍ رفيع المستوى إلى شبكة الإنترنت، إلى عدم الوصول ألبتة، وبينهما درجات متعددة. وممَّا لا شكَّ فيه أن الوصول يُمثِّل ظاهرة شديدة التعقيد تتجاوز الأجهزة والبرمجيات إلى جهاز عصبي (أدمغة بشرية قابلة للتغيير الثقافي) قادر وحده على جعل النظام يعمل.

لكن السؤال الذي يتبادر إلى الذهن غالبًا هو: لماذا نستخدم الوسائط الجديدة كثيرًا في تناول عدم المساواة الاقتصادية والاجتماعية؟ لنسترجع الإحصائيات التي ورد ذكرها في المقدمة: يعيش 80% من الأشخاص في بلاد تتسع فيها فجوة الدخل، ويتحكم نحو20% من السكان في 75% من ثروات العالَم، ويموت (25) ألف طفل يوميًّا بسبب الفقر، ويحظى 7% فقط من الأشخاص بتعليم جامعي، ويعاني مليار نسمة الأمية من مختلف دول العالَم، ويفتقر واحد من كل خمسة أشخاص في العالَم إلى مياه شرب نقية، ويتعذَّر على نحو (4–5) مليارات نسمة الاتصال بشبكة الإنترنت (Statistic Brain n.d.; UNESCO Institute for Statistics n.d.). أمَّا تحليل الاتجاهات طويلة الأجل فأظهر أن الهُوَّة بين أغنى الدول وأفقرها ازدادت أضعافًا مضاعفةً

تقريبًا، وأن فجوة الثروة بين أغنى الدول وأفقرها بلغت نسبتها (3–1) تقريبًا عام 1820م، و(11–1) عام 1913م، و(35–1) عام 1950م، و(44–1) عام 1973م، و(72–1) عام 1992م، و(107–1) عام 2010م. وهذا الاتجاه ليس مستدامًا اجتماعيًّا، وإنما يمكن أن يؤدي فقط إلى صراع أكبر وأقوى.

في مطلع القرن الحادي والعشرين، حظيت مدينة نيويورك بأعلى نسبة من مباني الألياف البصرية السلكية على وجه الأرض، ولكن حي هارلم الذي تسود فيه أغلبية إفريقية أمريكية لم يكن فيه سوى مبنى واحد فقط من هذه المباني. وبالمثل، ففي لوس أنجلوس ذات التقنية الفائقة لم يوجد أيٌّ من هذه المباني قطُّ في أحياء السكان اللاتينيين شرق الولاية (Sassen, 1999).

إن عدم المساواة في الثقافة الرقمية يُفضي إلى أبعاد متعددة، تختلف تبعًا للجودة وكَمِّ الاستخدام، وليس فقط سهولة الوصول؛ إذ تمتاز مدينة طوكيو -مثلًا- بأنها أكثر استخدامًا لشبكة الإنترنت مقارنةً بقارة إفريقيا كلها. غير أن الحال يختلف في الدول المُتقدِّمة، أو الدول العظمى من العالَم الأول؛ إذ يوجد تباين كبير بين السكان يقوم أساسًا على الدخل والعرق. فقد عرَّف أحد أحدث البحوث في الولايات المتحدة الثروة الموروثة، وليس الدخل، بأنها أكثر مُحدِّد مباشر للحراك الاجتماعي إلى أعلى. وعلى هذا، فإن الفجوة بين البيض والملونين كبيرة جدًّا؛ وذلك أن الفقر الذي تتوارثه الأجيال نتيجة العنصرية الممنهجة، أو النزعة العرقية، يكفل عدم تراكم الثروة لدى جماعات معينة تكفي لأن يرثها الجيل التالي. وهذا يعني أن مشكلة الفقر لن تنتهي من دون اتخاذ قرار جريء يُؤسِّس لأحوال وأوضاع تُفضي إلى المساواة بين الناس بصورة أكبر.

يوجد بُعْد رئيس آخر للفجوة الرقمية يعمل على تفاقم ظاهرة التفاوت العنصري العرقي، هو اللغات السائدة داخل شبكة الإنترنت. فقد وُلِدت هذه الشبكة باللغة الإنجليزية، ولا تزال هذه اللغة مُمثَّلةً بكثافة لا مكافئ لها في مختلف أنحاء العالَم.

ومثلها اللغة اليابانية، بالرغم من أن الناطقين بها أقل كثيرًا، في حين أن محتوى اللغة الصينية على شبكة الويب لا يقترب من نسبة الناطقين بها من أهلها في العالَم أجمع. وينطبق ذلك على متحدثي اللغة العربية، ومتحدثي الإسبانية، ومتحدثي أيِّ لغة من المجتمعات اللغوية الصغرى.

ينشأ قدر كبير من هذا التفاوت بسبب السياسات الحكومية الناجمة عن هيمنة الشركات على صُنَّاع القرار. غير أن الأمر هنا لا يعتمد كليًّا على الثروة القومية الإجمالية. فقد ذكرت سوزان كراوفورد (Susan Crawford) في كتابها «الجمهور الأسير: صناعة الاتصالات والاحتكار في العصر المُذهَّب الجديد» (Captive Audience: The Telecom Industry in the New Gilded Age)، أن المستهلكين في أكثر دول العالَم ازدهارًا (الولايات المتحدة) لديهم خيارات في خدمات الاتصال واسع النطاق (أسعار مرتفعة، وسرعات منخفضة) أقل منها في عشرات الدول الأخرى، بما في ذلك معظم دول أوروبا، وأجزاء من آسيا. وبحسب أحد مراجعي كتاب كراوفورد:

«فقد لا يتفق العقلاء، وهم لا يتفقون حقًّا، على الحلول السياسية، لكن الحقائق ليست محلَّ خلاف. فخيارات الأمريكيين في خدمات الاتصال واسع النطاق بالإنترنت هي أقل منها لملايين غيرهم في الدول المُتقدِّمة. وبالرغم من ذلك فإننا ندفع أكثر لقاء هذه الخدمة المتدنية. وسبب ذلك، حسب ما ترى كراوفورد، هو أن صُنَّاع السياسة في الولايات المتحدة سمحوا لعدد صغير من الشركات العملاقة التي تُحقِّق أرباحًا خيالية بالهيمنة على السوق؛ ما قلَّل المنافسة والعوامل المُحفِّزة التي تجعل هذه الشركات تُحسِّن الخدمة، وتُخفِّض الأسعار» (Gustin, 2013).

تكمن أهمية هذا الموضوع في أن المحرومين من الوصول إلى اتصال واسع النطاق بالنت في القرن الواحد والعشرين لم يواجهوا بعدُ فجوة رقمية أخرى؛ لأن الكَمَّ المتزايد من محتويات الويب لا تتاح إلا لمَن لديهم اتصال واسع النطاق. ففي

الولايات المتحدة -مثلًا- يشير ذلك إلى أن أعداد الرافضين قبلًا للفجوات بين البيض والأقليات العنصرية/ العرقية قد أخذت ترتفع مرة أخرى بسبب ارتفاع تكلفة الوصول واسع النطاق إلى شبكة الإنترنت. وهذا تذكير أيضًا بأن التغيرات التقنية قد تُؤثِّر في طبيعة عدم المساواة الرقمية؛ إذ تُحسِّن الأمور تارة ، وتفرض توجُّهات تعود بناء إلى الوراء تارة أخرى.

إن هذه الحقائق عن التباين الرقمي المتنامي، وما يرتبط بها، جعلت الباحث أندرو كارفر (Andrew Carver) يرى أن «الفجوة الرقمية هي قضية حقوق [الإنسان] في القرن الواحد والعشرين». لماذا؟ لأن شبكة الإنترنت (يُحتمَل) أن تكون أعظم اختراع تعليمي منذ الصحافة المطبوعة. وفيما يأتي غيض من فيض لمجالات عدَّة أثَّرت فيها شبكة النت تأثيرًا كبيرًا: التربية الصحية في المناطق التي تفتقر إلى الأطباء المتخصصين، والتعليم الاقتصادي في المناطق التي تعوزها المعرفة الاقتصادية والفرص الاقتصادية، والمعلومات السياسية في المناطق التي تعاني سيطرة أيديولوجية ورقابة شديدة، ومعلومات الوسائط المتعددة (المرئية، والمسموعة) حتى لهؤلاء الذين يفتقرون إلى معرفةٍ بالقراءة والكتابة، والصيغ المتعددة التي تتواءم مع أساليب التعلُّم المتنوعة، والتغير الثقافي الضخم، ومنها: الثقافات الشفهية على نطاق واسع، والثقافة المكتوبة، والثقافات المُوجَّهة بصريًّا.

يلخص مارك فارشاور (Mark Warschauer) ذلك، بوصفه باحثًا متمرسًا في دراسة الفجوات الرقمية، قائلًا: «يُجمِع سكان الدول المُتقدِّمة والنامية، وكذا المناطق الحضرية والريفية- لأغراض اقتصادية، أو اجتماعية، أو سياسية- على أن الوصول إلى تقنية المعلومات والاتصالات هو أمر ضروري، وشرط رئيس للتغلب على الإقصاء الاجتماعي في مجتمع المعلومات. ليس هذا حتمًا الشرط الوحيد المهم؛ فالمدارس الجيدة، والحكومة الكريمة، والرعاية الصحية الوافية، كلها عوامل أساسية أخرى للدمج الاجتماعي، ولكن إذا استُثمِرت تقنية الاتصال والمعلومات استثمارًا جيدًا، فقد

تُسهِم في تطوير التعليم، والحكومة، والرعاية الصحية أيضًا، فتكون عاملًا مضاعفًا للدمج الاجتماعي». (Warschauer, 2003 p.30).

ختامًا، فإن عدم معالجة غياب الوصول الرقمي الكامل سيؤدي إلى زيادة مختلف صور الفقر (الاقتصادي، والاجتماعي، والمعلوماتي)، وتعمُّق صور عدم المساواة جميعها. فبالرغم من مشكلات الثقافات الرقمية وقيودها التي نوقشت في الفصول السابقة، فإن معظم الأشخاص يُفضِّلون أن يتوافر لديهم اتصال جيد بعالَم الإنترنت على ألا يتوافر ألبتة، فكيف يحصلون عليه إذن؟

من الفجوات الرقمية إلى تقنيات الضم الاجتماعي

برز مفهوم «الفجوة الرقمية» في منتصف التسعينيات في الولايات المتحدة، وقد تعرَّض المفهوم لنقد كبير، وكانت له إيحاءات مُضلِّلة، لكنه ظل يُمثِّل أكثر الاختزالات الشائعة استخدامًا للفجوات بين مَن لديهم اتصال بالتقنية الرقمية والمحرومين منه. كان الصحفيون هم أول مَن استخدم مفهوم «الفجوة الرقمية»، ثم تبناه بعض أعضاء إدارة بيل كلينتون بحماسة. وبقيادة آل غور (Al Gore)؛ نائب الرئيس وقتها (في الواقع، لم يكن هو مَن «اخترع» شبكة الإنترنت، ولكن كان له فضل تسهيل الوصول إليها)، ظهرت سلسلة من المبادرات وبطاقات التقارير القومية التي كانت تهدف إلى سدِّ الفجوة بين مَن لديهم اتصال سهل بالإنترنت وغيرهم ممَّن يفتقرون إلى ذلك.

كان أول بطاقات التقرير هذه «السقوط من خلال الإنترنت: تعريف الفجوة الرقمية» (Falling Through the Net: Defining the Digital divide 1999)، يُحدِّد بصفة عامة معاملات استخدام المفهوم على مدار عدد من السنوات. ففي حين كان المفهوم مفيدًا جدًّا أول الأمر، سرعان ما أصبح مُضلِّلًا؛ إذ عرَّف الفجوة تعريفًا

ضيقًا يقتصر على سهولة الوصول إلى أجهزة الحاسوب، وأوهم أنه لا توجد سوى فجوة واحدة، في حين توجد حقيقةً أنواع عدَّة من الفجوات.

بينما ركَّز كثير من العمل الذي تناول الفجوة بين مَن يُسمَّون «مَن يملكون» و «مَن لا يملكون» على مهمة عظيمة هي توفير الوصول إلى الأجهزة والبرمجيات وإتقان أساسيات الحاسوب، ظهرت قضية أخرى لم تلقَ اهتمامًا يُذكَر، هي الفجوة الرقمية الثقافية. تُبيِّن نتائج البحوث تِباعًا أن إحدى الطرائق الأساسية للهجوم على عدم المساواة الرقمية هي ترديد القول بأن التقنية تبتكر دائمًا وبداخلها تحيزات ثقافية تقيد استخدامها. وهذا يعني أن الفجوة لن تقل إلا في حال عملنا جاهدين على إتاحة سبل الوصول الأساسية بالتناول الجادِّ للاختلافات الثقافية، والتباينات في القوى التي تصاحبها. أمَّا غياب التمثيل بصورة ملحوظة، أو إساءة تمثيل جماعات عنصرية وعرقية وثقافية معينة في وسائل الإعلام، فقد ثبت منذ مدَّة طويلة أن له آثارًا نفسيةً سلبيةً عميقةً في هذه الجماعات. ولإساءة التمثيل هذه تبعات عكسية مُؤثِّرة في العدالة الاجتماعية والسياسة الاجتماعية المنصفة؛ لأن عامة الشعب وصُنَّاع السياسة هم أصحاب القدر الأكبر من استهلاك ما تُقدِّمه هذه الوسائط.

إن إحراز تقدُّم في سدِّ الفجوات الرقمية المختلفة يُحتِّم تحسين المحتوى الثقافي المتنوع كيفًا وكَمًّا في الوسائط الجديدة، مثل: شبكة الويب، وألعاب الفيديو؛ ما يزيد من فاعلية موارد هذه الوسائط الجديدة الحيوية في التعامل مع القضايا المتعلقة بعدم المساواة الاقتصادية والاجتماعية والسياسية. وقد استخدمت معظم محاولات حلِّ مشكلة الفجوة الرقمية تأويلًا ضحلًا للمعرفة التقنية كأنها تقتصر فقط على تعلُّم برامج الحاسوب، وهم لا يدرون أن الصور التقنية تصاغ ثقافيًّا، وتحتاج إلى إعادة صياغةٍ لتُناسِب مجموعة أكبر من الصور والأساليب الثقافية.

سَكَّ مارك فارشاور مصطلح «التقنية من أجل الضم الاجتماعي» لوصف هذا المدخل الاستباقي إلى الوسائط الجديدة بدلًا من البكاء على وجود الفجوات الرقمية،

وحدَّد له ثلاثة جوانب رئيسة، أجملها فيما يأتي: «يعتمد الانتقال من التركيز على فجوة رقمية إلى الدمج الاجتماعي على ثلاث مُسلَّمات رئيسة:

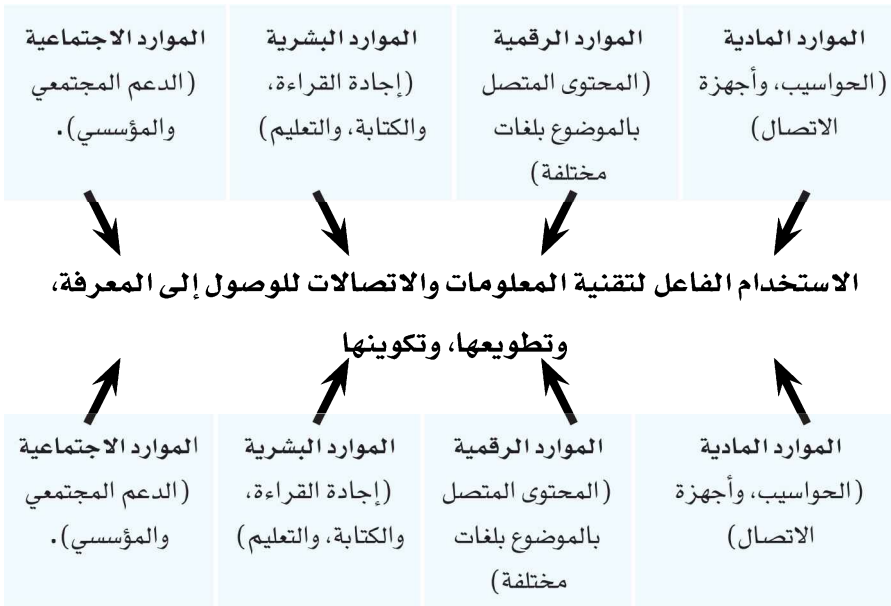
1. ظهور اقتصاد معلومات جديد، ومجتمع شبكي جديد.
2. أداء تقنية المعلومات والاتصالات دورًا فاعلًا في مختلف جوانب هذا المجتمع والاقتصاد الجديد.
3. الإسهام في تحديد الاختلاف بين التهميش والدمج في هذا العصر الاجتماعي الاقتصادي الجديد، وذلك بإتاحة وصول أفضل إلى تقنية المعلومات والاتصالات» (Warschauer, 2003).

يدرك أيُّ منظور لتقنية الدمج أن المتغيرات الاجتماعية المتعددة تُفضي إلى درجات مختلفة من القوة الاجتماعية تتعلق بكل شيء، بما في ذلك التقنية الفائقة. ويشير الضم الاجتماعي إلى مدى قدرة الأفراد والأُسر والمجتمعات الصغيرة على المشاركة الكاملة في المجتمع الأكبر، والتحكم في مصائرهم؛ سعيًا لتحقيق أفضل استثمار للموارد الاقتصادية، وفرص التوظيف، والصحة، والتعليم، والسكن، والترفيه، والثقافة، والمشاركة المدنية.

يُبيِّن الشكل (9– 1) مجموعة المكوّنات المختلفة التي يتعيَّن مراعاتها في أيِّ تقنية للتحليل، أو لمشروع الدمج الاجتماعي، وتشير الأسهم إلى أن هذه المكوّنات ليست مستقلة، وإنما متفاعل بعضها مع بعض.

يجب أن تشتمل العملية التي يسعى نموذج فارشاور التوضيحي إلى تصويرها على أربعة مستويات أو عناصر أساسية لنجاح أيِّ مشروع ضم رقمي أو إخفاقه، هي: الموارد المادية (الأجهزة اللازمة للوصول إلى شبكة الويب)، والموارد الرقمية (المحتوى الثقافي الذي يهم جُلَّ المستخدمين المحتملين)، والموارد البشرية (الأشخاص القادرون على تقديم العون لمساعدة المستخدمين على الوصول إلى المعارف التقنية

بأنواعها المختلفة)، والموارد الاجتماعية (تكون على صورة مجموعة متعاونة داعمة ذات كفاءة ثقافية من بين جموع المستخدمين).



الشكل (9- 1): التقنية من أجل الضم الاجتماعي. © Mark Warschauer. أُعيد الطبع بإذن.

تُركِّز الموارد المادية (تكاد تكون بؤرة الاهتمام الحصري لكثير من مشروعات الفجوة الرقمية المبكرة) على توفير الأجهزة اللازمة (أجهزة الحاسوب المكتبية، والحواسيب المحمولة، والهواتف الذكية، وما إلى ذلك)، والبرمجيات (أنظمة التشغيل، ومحركات البحث على شبكة الويب، وبرامج تشغيل الكلمات والصور، وما إلى ذلك). ولا شك في أننا لا نكاد نستطيع أن نفعل شيئًا من دون هذه المُكوِّنات، ولكن اختيار نوع الأجهزة والبرمجيات المطلوبة لا يُمثِّل فقط قضية ثقافية محايدة. فما أنواع الأجهزة والبرمجيات التي توافق أساليب حياة المستخدمين الذين تود خدمتهم؟ هل تُمثِّل قابلية التنقل بها (كما هو حال الهواتف الذكية، والحواسيب اللوحية) أولوية أم أن الأجهزة المقيدة بمكان ما ستكون أكثر نفعًا؟ إذ من الخطأ الفادح وضع أجهزة داخل بيوت في مدينة مكتظة بالسكان، بحيث تشاهد جيرانك

يستخدمون شبكة الويب، فينتج على الأرجح أثر يشبه أثر كرة الثلج، ثم ينتقل ذلك إلى أفراد آخرين في المجتمع.

أمَّا الموارد الرقمية فتُمثِّل منطقة يُغفَل عنها كثيرًا في مشروعات الضم؛ لأن الداعين إليها مشاركون حقًّا في الحياة على شبكة الإنترنت، وعلى علم كبير بكنوزها، حتى إنهم ينسون وجود أُناس آخرين يتعيَّن تعريفهم بقيمة الوجود على شبكة الإنترنت، وإقناعهم بذلك. وبينما يفيد إبراز فوائد بعض المزايا العامة للويب مثل الويكيبيديا، فإن الأَولى إبراز المحتوى ذي الأهمية الخاصة للمستخدمين الذين يستهدفهم المشروع؛ أي المحتوى الذي يخاطب مباشرةً الفئات العمرية والعرقية، والنوع، والجنس، والدين، وغير ذلك من السمات والقيم الثقافية السائدة بين المستخدمين. ولا شكَّ في أن أهمية هذا الأمر تزيد عند التعامل مع مجتمع تشيع فيه لغتان مختلفتان أو أكثر. قد يكون المطلوب أحيانًا معلومات عملية جدًّا عن الوظائف أو الرعاية الصحية. وفي أحيان أخرى، يكون المطلوب شيئًا يخاطب قيمًا ثقافيةً معينةً مثل المواقع الدينية، وقد يكون المطلوب في أحوال أخرى شيئًا أقرب إلى الترفيه مثل استثارة اهتمام بنشاط ما. ولكن – مرة أخرى– ليس سهلًا تحديد هذا إذا لم يتوافر لدى القائمين عليه معرفة عميقة بالمجتمع.

وأمَّا الموارد البشرية فيُمثِّلها أُناس قادرون على توفير التدريب المناسب على المعارف التقنية اللازمة للوصول الناجح إلى عالَم الإنترنت، واستكشافه. من أفضل الطرائق لعمل ذلك تشجيع مَن ينتمون إلى فئات محرومة (في الولايات المتحدة، والعالَم أجمع)، وتدريبهم تدريبًا فنيًّا. بعد ذلك، يمكن لهؤلاء الأفراد أصحاب الكفاءة الثقافية والمعرفة التقنية أن يصبحوا مُعلِّمين أو مُيسِّرين للمعرفة في المجتمعات المهمشة؛ لتمكينها من تمثيل أنفسها في الوسائط الرقمية في السياق الثقافي خاصتها باستخدام صيغها الثقافية الخاصة. أمَّا الوضع الأمثل فهو إيجاد أُناس متخصصين قادرين على تقديم هذه الخدمة وسط المجتمع المستهدف. وفي حال تعذَّر ذلك،

فالخيار التالي هو البحث عمَّن يملكون الكفاءة الثقافية للتعامل مع هذا المجتمع بطرائق حساسة فاعلة. فكم من مشروع دمَّره «المدربون» في مقابل «المُيسِّرين» الذين يفتقرون إلى المهارات الاجتماعية والصبر والأناة، أو المرونة اللازمة للوصول إلى شرائح واسعة من أفراد المجتمع.

وأمَّا الموارد الاجتماعية فتشير إلى المستخدمين النموذجيين، وشبكات الدعم التي تُعالِج التحفُّظ والتردُّد داخل المجتمع. تُختار المجتمعات «المستهدفة» (وهي كلمة قبيحة) في مشروعات الضم الرقمي بحيث تحوي أعـدادًا قليلةً جدًّا من الأشخاص الذين يسعى المشروع إلى خدمتهم في القرية، أو البلدة، أو المدينة. غير أن هذا المجتمع (أو المجتمعات المشابهة بصرف النظر عن ضآلتها) يحوي دائمًا أشخاصًا اقتنعوا حقًّا بأهمية الوصول إلى شبكة الإنترنت. وهؤلاء الأشخاص هم خير مَن يكسرون الحواجز بين الناس وعالَم الإنترنت، ويقنعون أفراد المجتمع بأن «أُناسًا مثلي» يمكنهم استخدام شبكة الإنترنت، والإفادة من محتواه؛ فكلما شاع هذا العمل زادت سرعة انتقاله إلى الكثير من أفراد المجتمع في معظم الحالات. لهذا، قد تبدو بعض المشروعات داخل البيت مفيدة، لكنها تفتقر غالبًا إلى هذا العنصر المهم من الموارد الاجتماعية.

لا شكَّ في أن هذه المستويات الأربعة مترابطة، وأن كلًّا منها يُعزِّز غيره من المستويات، وأنها قد تتناقض أحيانًا فيما بينها. وعلى هذا، فإن المزيج الصحيح من هذه الموارد المختلفة لا يكون إلا بالعمل الجادِّ في هذه الحياة، علمًا بأن إيجاد هذا المزيج هو الذي يُميِّز مشروعًا حسن النية من مشروع ناجح حقًّا للضم الاجتماعي الرقمي. والحقيقة أنه توجد مشروعات في مختلف أنحاء العالَم تحاول سدَّ فجوات رقمية كثيرة، لكن القليل منها، بل أقل القليل، يراعي هذه المستويات أو العناصر جميعها. فإذا أردنا أن نعيش في عالَم أكثر عدلًا وأقل صراعًا فإنه يتعيَّن علينا بذل

جهود أكبر، في محاولةٍ لتحقيق المساواة بين مَن يملكون العالَم الرقمي ومَن لا يملكونه.

من المهم أيضًا إدراك أن طبيعة الفجوات الرقمية تتغير كثيرًا بمرور الزمن، وأن التقادم المخطط للتقنيات لا يتطلَّب عمل خطة لبدء الوصول إلى شبكة الإنترنت فحسب، بل ليستمر للمجتمعات والأفراد. ففي الوقت الذي أُحرِز فيه تقدُّم في مسألة إيصال النت إلى كثير ممَّن حُرِموا منه في التسعينيات وأوائل القرن العشرين، ازداد الاعتماد على شبكة الويب بوصفها وسيط بث مثل التلفاز. ولا شكَّ في أن كَمَّ أفلام الفيديو التي تُعرَض مباشرةً (streaming video)[1] يعني وجود مواقع كثيرة في العالَم الرقمي لا يمكن الوصول إليها إلا بنطاق عريض فائق السرعة. نتيجةً لذلك، نشأت فجوة نطاق عريض جديدة -مرة أخرى- أصبح فيها المستخدم الأقل ثراء مستبعدًا من كثير من محتوى شبكة الويب. على الجانب الآخر الأكثر إيجابية، كان لاختراع الهواتف المحمولة المتصلة بالإنترنت أكبر الأثر في زيادة الوصول. ولكن لم يكن لهذا تأثير يُذكَر في تضييق فجوة النطاق العريض؛ لأن أيَّ شخص يقارن بين الوصول باستخدام الهاتف المحمول والوصول بوساطة الحاسوب المحمول، أو الحواسيب الشخصية، سيُؤكِّد فورًا أنه حتى أفضل الهواتف تكون قاصرة في نواحٍ عدَّة، وأن الوصول عن طريق الهاتف الخلوي لا يُماثِل الوصول باستخدام الحاسوب الشخصي في أمور عدَّة. بالرغم من ذلك، فإن للوصول باستخدام الهاتف الخلوي (هو في الوقت نفسه جزء من الفجوة ذات النطاق العريض) أهمية كبرى في زيادة المعلومات الاقتصادية والسياسية والثقافية المتوافرة للفقراء ومحدودي الدخل في مختلف أنحاء العالَم (Horst and Miller, 2006)، ولكن سجل الحسابات ما يزال حتى اليوم مفتوحًا على جانب العجز. فقد ولَّد الفقر الاقتصادي شُحًّا في المعلومات لهؤلاء

(1) أفلام الفيديو التي تُعرَض على شبكة الإنترنت، والتي لا ينتظر المستخدم تحميلها، وإنما يشاهدها مباشرةً (on line). المترجمة

المعزولين عن النت؛ ما عمَّق مسألة عدم المساواة الاقتصادية (Monroe, 2004; Mossberger, 2003; Norris, 2008; Zaremba, 2006).

وفي الواقع، فإن السؤال المهم الذي يبحث عن إجابة شافية، هو: ما مصادر التمويل اللازمة لإنشاء هذه المشروعات؟ إن الأمر الوحيد المُؤكَّد الذي نعرفه عن الفجوات الرقمية هو قدرتها على إخضاع أيِّ كيان اجتماعي منفرد. فأسلوب «السوق الحرة» وحده –مثلًا– لن ينجح وحيدًا؛ لأن التوسُّع في سهولة الوصول الرقمي لا يُدِرُّ الربح دائمًا على شركات تقنية المعلومات والاتصالات أساسًا. والواضح أن الأشخاص الذين يحتاجون كثيرًا إلى استخدام شبكة الإنترنت (ممَّن يبحثون عن وظائف، أو يحتاجون إلى رعاية صحية أفضل، أو يسعون إلى التغلب على عدم كفاية المستوى التعليمي) هم تحديدًا الأشخاص الذين يقل احتمال امتلاكهم الوسائل المادية والمعلوماتية للوصول إلى الأجهزة والبرمجيات المطلوبة، ومعرفة كيفية استخدام النت بصورة فاعلة. ولأنهم يفتقرون إلى المال؛ فهم الأقل احتمالًا لأن تستهدفهم الشركات. ففي بعض الأحيان، تُستخدَم الأنماط العرقية في التماس العذر للفجوات الرقمية عند إشارتها إلى أن الأقلية العنصرية هي –نوعًا ما– أقل اهتمامًا بالتقنية الفائقة من البيض. وهذا افتراض غير حقيقي جملةً وتفصيلًا. فقد كان الأفارقة الأمريكيون المُصنَّفون بوصفهم من أصحاب التقنية المنخفضة، أو الذين لا يحفلون بالتقنية الجديدة – مثلًا– من أبرز المُجدِّدين في التقنية الموسيقية منذ أوائل حقبة الهيب هوب، وهم نسبيًّا أول مَن استخدم الهواتف الخلوية.

إن هذه المحاولات المتحيزة لتعليل سبب وجود الفجوات الرقمية أساءت حقًّا لمسألة إيصال المعلومة، ولم تكن مفيدة للعمل التجاري في الوقت نفسه (Nelson, Tu and Headlam Hines, 2001). يُذكَر أن عالَم التجارة يُسهِم إسهامًا فاعلًا في هذا المجال؛ فالشركات ذات الرؤى بعيدة المدى تدرك أن التنوع هو قيمة في القوى

العاملة لديها، وأن التكلفة المبدئية لجلب أفراد مختلفين اليوم من خارج عالَم التقنية الفائقة يمكن أن تُسدَّد كلها ليس اجتماعيًّا فحسب، بل ماليًّا مستقبلًا.

للحكومات أيضًا دور رئيس تقوم به؛ فقد اختلف دعم الحكومة لمشروعات الضم اختلافًا كبيرًا بين الدول، وهو لا يُمثِّل دائمًا مؤشرًا لمدى ثرائها. فالأمر يتعلق بصورة أكبر بفهم أن الضم الرقمي يمكن أن يبني مجتمعًا، ويُحسِّن الصحة البدنية العامة والاقتصاد، ويُسهِم في إعداد شعب أوفر إنتاجيةً، وأقل تنازعًا، وهذا من مصلحة الجميع. غير أن معظم الحكومات ليس لديها -للأسف- رؤية استشرافية بعيدة المدى، ولا سيما أن فوائد الضم الاجتماعي في «العوالم» الرقمية نادرًا ما تؤتي ثمارها سريعًا. ولكن، حتى الحكومات يمكنها أن تتعلم، وأفضل مشروعات الضم الرقمي تُبيِّن هذه الفوائد.

يضم المستوى الثالث أفرادًا من مجتمعات، أو أفرادًا مجتمعين، لديهم الموارد والرؤية اللازمة التي تساعدهم على ضم بقية أفراد قبيلتهم، أو قريتهم، أو بلدتهم، أو حيهم في المدينة. صحيح أن عامل القرب هذا يُسهِّل عليهم إنجاح المبادرات ذات القاعدة المحلية، بيد أنهم على الأرجح هم أقل من حيث امتلاك الموارد المالية. وعلى هذا، فإن القاعدة العامة تقوم على شراكات تضم أُناسًا من المجتمع المحلي، والحكومة و/ أو الشركات ذات الصلة، الذين يضعون معًا أفضل المشروعات، ويكون هذا غالبًا بمساعدة كبيرة من لجان العمل التطوعي المحلية.

هل يجب جعل الناس كافةً وكل شيء على شبكة الإنترنت؟

لا يقتصر حديث النقَّاد على «مَن يملكون» و «مَن لا يملكون» من الرقميين، وإنما يشمل «غير الراغبين» الرقميين. والمُؤكَّد أنه توجد أسباب مقنعة جدًّا لتجنُّب عالَم

الإنترنت، جزئيًّا أو كليًّا. تقوم معظم الدراسات التي تتناول «غير الراغبين» على افتراض مشكوك في صحته، هو أن الأشخاص كافةً لديهم رغبة في أن يكونوا جزءًا من العالَم الرقمي. وقد فُسِّرت معقولية هذا الافتراض على أساس كَمِّ المعلومات الضخم الفاعل المتوافر اليوم على شبكة الويب حصريًّا. غير أن العالَم الرقمي هو عالَم محدود؛ فليس كل شيء قابلًا للترجمة إلى أصفار وآحاد، أو لا ينبغي ذلك على الأقل. لنأخذ مثال موسيقى الأنالوغ [2] (analogue) المعروفة بتسجيلات الفينيل[3]. يتفق كل مَن لهم آذان موسيقية على أن الموسيقى غير الرقمية كتلك الموجودة في التسجيلات لها صوت مختلف يُفضِّله كثير من الناس. والأمر نفسه ينطبق على عالم الأنالوغ كله؛ إذ إنه يتميز بأشياء يُفضِّلها بعض الناس دائمًا، ومن الضروري الحفاظ على هذه الاختلافات، لا طمسها بسبب التسارع الجنوني لجعل كل شيء رقميًّا. وهذا هو سبب وجود كثير من «غير الراغبين»، وهذا النوع تحديدًا من «غير الراغبين» يجب احترامه وتعزيزه.

قال الشاعر الفيلسوف ثورو (Thoreau) (1982) منذ (200) سنة: «نحن في عجلة شديدة لإنشاء خط برق (تليغراف) مغناطيسي بين ولايتي مين وتكساس، لكن ربما لا يكون بين مين وتكساس شيء مهم يوصلانه... ونحن في شوق إلى حفر نفق تحت المحيط الأطلنطي... لكن ربما يكون أول خبر يتسرَّب إلى الأذن الأمريكية الكبيرة المُطرِقة هو أن الأميرة أديلايد قد أُصيبت بالسعال الديكي». إذا وضعنا «تويتر» مكان التلغراف، وسألنا: هل يَلزمنا حقًّا أن نعرف المكان الذي تناولت فيه الشخصية المشهورة المُفضَّلة عشاءها أمسِ؟ أدركنا أن هذا السؤال ما يزال يبحث

(2) إحدى وسائل التسجيل التي تُخزِّن الإشارات بوصفها إشارة واحدة متصلة، وقد تُخزِّنها بوصفها نسيجًا ماديًّا واحدًا على مسجل فونوغراف، خلافًا للتسجيلات الرقمية التي تستخدم الأرقام لا الإشارات. المترجمة

(3) يقصد بذلك الفونوغراف، أو الجرامافون. المترجمة

عن إجابة حتى هذه اللحظة. إذن، لنواجه الأمر على حقيقته؛ فقد اخترع البشر أعظم وسيلة اتصال منذ ظهور اللغة، وشمل ذلك أعظم مكتبة للمعرفة الإنسانية جمعاء، ثم ملأناها بقطط تعزف البيانو، وكلاب تتحدث، وأفلام إباحية، وخدع بشرية سخيفة، ونظريات مؤامرة مجنونة، وكل لون يمكن تصوره من التفاهات. فإذا كانت شبكة النت تُمثِّل -جزئيًّا- مرآة أمام وجه الإنسانية فإن الصورة المنعكسة عليها هي صورة مفزعة. وقد نتساءل أحيانًا كما يسأل ثورو : ألا يوجد لدينا حقًّا شيئًا مهمًّا يمكن إيصاله عن طريق هذه الشاشات؟

في رواية (غالاتي Galatea 2,22.2) للكاتب المعاصر ريتشارد باورز (Richard Powers) شخصية (تحمل اسم المُؤلِّف نفسه) تُقدِّم شيئًا أقرب إلى الصيغة الحديثة تقنيًّا؛ ما أقلق ثورو في هذا الشأن:

«كانت شبكة الويب حيًّا سكنيًّا يُمثِّل العزلة أكثر من كل ما حلَّت محلَّه. وعزلتها هذه أخذت تتسع بسرعة أكبر حين أتمَّت الاستخبارات التي لا هوادة فيها برنامجها أخيرًا. وحين أخرج صندوق حفظ الملفات النهائية (drop box) آخر طفل حافي القدمين ممَّن تعرَّضوا للاعتداء، واستطاع كل فرد أن يقول مباشرةً أيَّ شيء لأيِّ فرد في الكون، بدا لي أننا -حتى هذه اللحظة- لا نملك شيئًا نقوله لبعضنا بعضًا، ولا طرائق أكثر لعدم قوله» (14 2004).

وعلى هذا، فإن أحد الأسباب الوجيهة لعدم دخول شبكة الإنترنت هو تجنُّب هذا الكَمِّ الضخم من التفاهات والوحدة الرقمية التي توجد فيها غالبًا. من جانب آخر، قال الكاتب المشهور ثيودور ستيرجيون (Theodore Sturgeon) فيما يخص جنسه الأدبي المُفضَّل: «صحيح أن 90% من قصص الخيال العلمي كلام فارغ، ولكن 90% أيضًا من أيِّ شيء هو كلام فارغ فحسب». وبذلك، لا يمكن لأحد أن يحسب النسبة الدقيقة للكلام الفارغ على شبكة الويب حتى يُقيِّمها، ولكن قانون ستيرجيون لا يقل صدقًا عن أيِّ كلام غيره، ويقصد به أن البحث عن 10% قيِّمة من مادة حياتنا يُمثِّل

المهمة الضرورية التي يجب أن يضطلع بها أيُّ شخص جادٍّ داخل شبكة الإنترنت وخارجها.

توجد أسباب أكثر منطقية من كَمِّ التفاهات الهائل في محتوى شبكة الإنترنت تجعلنا نبتعد عنها. صحيح أن شعار «المعلومات تود أن تكون حرة» هو شعار رنَّان اعتمد عليه الداعون إلى شبكة الويب المفتوحة، بيد أنه لا يناسب مختلف المواقف أو القيم الثقافية للناس كافةً؛ فإن الثقافات المهيمنة تزخر بتاريخ حافل من السرقة الثقافية، وهذا ما جعل الثقافات التي على الهوامش تتوخى الحذر من ادِّعاءات ضرورة أن يشارك الجميع في الثقافة. فبالرغم من أن الثقافات الفاعلة في شمال الكرة الأرضية والثقافات المهيمنة في جنوبها تبتلع ثقافات العالَم الأخرى في قضمات كبيرة على ما يبدو، فإن هذه القوى نفسها تقاتل بشراسة لتحمي ما تُسمِّيه حقوق الملكية الفكرية.

إن التحيز الثقافي هو أمر مُتأصِّل في هذه الحقوق؛ إذ لا تعتقد الثقافات كلها أن أشياء مثل الأفكار والفن يمكن أن يمتلكها أفراد، وقد أخفقت حقوق الملكية الفكرية في حماية جوانب عدَّة مهمة، مثل: المعرفة الطبية لدى مجتمعات السكان الأصليين، وصور المعرفة التراثية الجمعية الأخرى المُتمثِّلة في تقييد المعلومات الخاصة بتاريخها، وحقها في نشرها. تُوضِّح هذه العملية أيضًا أن أفراد المجتمع لا يريدون جميعًا -بالضرورة- الوصول إلى المعرفة خاصتهم بصورة رقمية، وهذا أيضًا أمر مقبول.

وفي هذا السياق، تسعى بعض المجتمعات المحلية عامةً، و مجتمعات السكان الأصليين بوجه خاص إلى فهم أكثر دقة وتحكم أكبر في المعارف ذات الطابع الجمعي، وذلك في مواجهة الشركات المستغلة، والمتحررين الإلكترونيين أصحاب النوايا الحسنة. وفي حالات كثيرة، فإن هذا يعني منع المعلومات من الوصول إلى العالَم الرقمي. وفي حالات أخرى، يشمل هذا استخدام الصور الرقمية المبتكرة نفسها في حماية المعرفة الثقافية لا عرضها، ولعل من أبرز هذه الجهود مشروع

موكورتو (Mukurtu project n.d. Christen and the Warumungu people) الذي بدأ بتعاون بين عالِمة الأنثروبولوجيا كيمبرلي كريستين (Kimberly Christen) ومجتمع وارومونجو الأصلي (Warumungu Aboriginal) وسط أستراليا.

كانت كريستين تجري بحثًا عرقيًّا على هذا المجتمع، فاجتذبت الأجهزة التقنية التي أحضرتها معها اهتمام السكان حتى طلبوا إليها إيجاد طريقة لحفظ (أرشفة) بعض المعرفة الثقافية، وبعض المنتجات الفنية الثقافية خاصتهم رقميًّا. ومن هنا جاءت فكرة ابتكار برمجية لأرشيف رقمي يسمح لهذه المجتمعات بدخول محدود للاطِّلاع على المواد الثقافية بناءً على أعرافهم التقليدية الخاصة. بتعبير آخر، ستتاح بعض المعرفة للكبار فقط، وبعض آخر للفتيات البالغات فقط، وهكذا. فبهذه الطريقة يمكن حفظ الثقافة على نحوٍ يتسق مع القيم القديمة الراسخة في المجتمع. بناءً على هذا النموذج الناجح جدًّا، أنشأت كريستين والمشاركون معها نظامًا لإدارة المحتوى متاحًا للعالَم أجمع (Content Management System: CMS)، وعملت على نشره، بحيث يستطيع أيُّ مجتمع استخدامه في حفظ تراثه الثقافي وحمايته. والهدف منه، بحسب قولهم، هو «تمكين المجتمعات من إدارة تراثها الرقمي، ونشره، وتبادله بطريقة تراعي الخصوصية الثقافية والعرقية» (Christen and the Warumungu people n.d.) والمفتاح هنا هو إدراك أنه ليس شرطًا توفير المعلومات كلها للناس كافةً، وأن للمجتمعات الحق في تقييد المعلومات الخاصة بتاريخها، والحق في نشرها. تُوضِّح هذه العملية أيضًا أن أفراد المجتمع لا يريدون جميعًا – بالضرورة– الوصول إلى المعرفة خاصتهم بصورة رقمية، وهذا أيضًا أمر مقبول.

يُعَدُّ مشروع موكورتو جزءًا من حركة أكبر في التصميم التشاركي أيضًا (Participatory Design n.d). والمبدأ المركزي للتصميم التشاركي في عالَم التقنية يشترط في كل مَن يستخدمون حقًّا جهازًا معينًا، أو برنامجًا، أو تطبيقًا، أو منصةً، أن يكون لهم قول فيه منذ المراحل الأولى في تصميم التقنية، وهذا يعني عمليًّا أنه

يتعيَّن عليهم أن يُفكِّروا مليًّا بوصفهم أشخاصًا، أو أن يضعوا مهارات ثقافية عميقة في مدى الجماعات الثقافية التي ستستخدم الأجهزة أو التطبيقات وما إلى ذلك. لقد كان هذا المبدأ الذي يبدو بسيطًا هو الاستثناء لا القاعدة في تطوير الوسائط الجديدة، بل إنه كان – حتى وقت قريب– موقف الذات المفترض؛ أي موقف الغني الأبيض الذكر المنتمي إلى الطبقة الوسطى، والزاوية الوحيدة للنظر التي نشأت عنها الابتكارات التقنية جميعًا. وفي الواقع، فإن النجاح الكبير لكثير من المنتجات الذي استمر مدَّة من الوقت أخفى حقيقة أنها أيضًا تزخر بعيوب ثقافية كثيرة، وأن هذا الوضع يتغير ببطء.

أدرك كثير من العاملين في صناعة الإلكترونيات أن التنوع ليس فقط قيمة أخلاقية، وإنما ضرورة تجارية. فعدد العاملين في شركة غوغل ومايكروسوفت من علماء الأنثروبولوجيا وعلماء الاجتماع –مثلًا– يفوق عدد العاملين منهم في أيِّ جامعة في العالَم. والحقيقة أن الكثير من شركات الإلكترونيات تسعى إلى توظيف أشخاص من مختلف العرقيات، ومن كلا الجنسين، ومن مختلف المواقع الثقافية. ولكن، هل أدَّى ذلك إلى زيادة الاستغلال التجاري للاختلافات الثقافية، أو إلى تمثُّل أكبر للفئات المهمشة والأفراد؟

لسوء الطالع، فإن الظروف الاجتماعية التي أفرزت قاعدة المعرفة الثقافية المحدودة في الصناعة لم تختفِ، ولن تمحوها بسهولة إجراءات مؤسسية مؤيدة. فالتحيز الراسخ في الأبنية الاقتصادية والاجتماعية والثقافية يعني أن عدد أفراد الجماعات المهمشة الذين يمكنهم استثمار فرص معينة لإثراء التنوع في عالَم مبتكري التقنية ما زال محدودًا. فمن دون التغييرات المحددة في سياسات الإتاحة الرقمية، وإحداث تغيير اجتماعي أوسع، فإن عالَم المبدعين الرقميين، مثل المستخدمين الرقميين، سيستمر في عكس التباينات الاجتماعية القائمة وتعزيزها.

أهمية العالَم الرقمي

لماذا يحظى الدمج أو الشمول الرقمي بهذه الأهمية الكبيرة؟ يمكن الإجابة عن هذا السؤال بأن التقنية الرقمية وخطوط الاتصال الفوري العابر للحدود الوطنية التي وفَّرتها صارت تُعَدُّ عاملًا أساسيًّا في العمليات الاقتصادية والسياسية والثقافية التي تُكوِّن العولمة المعاصرة. بوجه عام، اختلفت آثار العولمة اختلافًا كبيرًا، ولا سيما بين نُخب شمال الكرة الأرضية الذين استفادوا منها استفادة كبيرة وشعوب نصف الكرة الجنوبي -باستثناء نُخب قليلة منهم- الذين يعانون أنماطًا وصورًا جديدةً من الهيمنة متخفية في رداء العولمة؛ ما جعل انتشار التمكين الرقمي غير عادل بصورة كبيرة.

غير أن مَن يعانون في ظل العولمة لم يعانوا في صمت؛ إذ استعمل كثير منهم أدوات الاتصال الرقمية نفسها لإنشاء حركة عدل كوكبي في العالَم كله أفضت إلى تضامن غير مسبوق طال الحدود الوطنية كلها. بالرغم من ذلك، فإن معظم المعلومات التي يجري تبادلها بوساطة شبكة الويب تقتصر على سكان شمالي الكرة الأرضية، في الولايات المتحدة، وكندا، واليابان، وأوروبا تحديدًا. تشير هذه الحقيقة إلى أن الإمبريالية الثقافية المقصودة أو غير المقصودة ما تزال حية تُرزَق.

إن اتساع الفجوة الرقمية بالتطور الذي يشهده شمال الكرة الأرضية سيُفضي إلى نشوء جماعتين؛ إحداهما معطية، والأخرى معدومة. ويُعزِّز ذلك فكرة أن الهيمنة المرتبطة بالتحديث الغربي هي المسار المعقول الوحيد، وأنها لا تراعي الأحوال الحقيقية، ورغبات مَن ليسوا اليوم جزءًا من العالم الرقمي. وعلى هذا، فإنه يجب الاستعاضة عن النموذج الأحادي الاتجاه في السماح بالوصول إلى شبكة الإنترنت بالنموذج الجماعي الاتجاه الذي يُمثِّل مجموعة العلاقات الأوثق ترابطًا وتفاعلًا ليتسنَّى لنا أن نفهم بحقٍّ الحاجات والرغبات، وأوجه الخلل في التوازن، والاختلافات

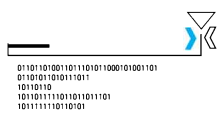
الثقافية الكامنة خلف البيانات المقدمة بوصفها مُمثِّلة للفجوة الرقمية (Potter 2006).

إن إدراك المنافع الجمَّة المحتملة للوسائط الرقمية الجديدة إدراكًا كاملًا لا يكون إلا بتحمُّلنا بعض المسؤولية عن الفجوات الاقتصادية والاجتماعية، ثم الرقمية منها، وهي فجوات مدمرة. ونحن لا نقصد بذلك إلقاء اللوم على أفراد من أجناس وأنواع وطبقات معينة وُلِدوا في بلاد مميزة، وإنما نقصد الإشارة إلى وجوب إحداث تغييرات هيكلية واسعة، ولا سيما في المجال الاقتصادي، وهذا لا يمكن أن يحدث إلا بالعمل السياسي الجمعي، فكيف يمكن لتقنية الوسائط الجديدة أن تُقدِّم نفعًا أكبر لمليارات الناس الذين يعانون عدم المساواة الاقتصادية، والتمييز، وسوء التمثيل الثقافي؟ إننا بحاجة إلى أن نسال أنفسنا هذا السؤال لأن معظم سكان العالَم يُمثِّلون جانب العجز من الفجوة الاقتصادية والرقمية العالمية نتيجةً للمظالم التاريخية ومصادفات الميلاد. وبحسب مارتن لوثر كينغ (1963م)، فإن «الظلم في كل مكان خطر على العدل في كل مكان».

الفصل 10

الصخب الدعائي والأمل والمستقبَلات الرقمية الممكنة

الضم الرقمي، والإقصاء الرقمي



«التقنية لن تنقذ العالَم، بل نحن مَن سننقذه، ويمكننا أن نستعين بالتقنية لعمل ذلك.(Aleph Molinari, «Bridging the Digital Divide with Learning and Innovation Networks, 2012).

إذا كنت تتوقع أن هذا الفصل سيعرض لكل أجهزة المستقبل التقنية المثيرة التي ستغير حياتنا إلى الأفضل، فهذا يعني أنك لم تكن منتبهًا في أثناء القراءة. صحيح أنني سأذكر عددًا من وسائل التقنية الرقمية التي أخذت تظهر، والتي تعرض إمكانات فائقة القدرة، غير أن –مثلما قلت في بداية هذا الكتاب– ما سيظهر من تقنيات جديدة، وما سينتشر استخدامه منها، وكيفية استخدامها (لتحسين حياتنا، أو الحطِّ منها)؛ كل ذلك يعود إلينا لا إلى التقنية.

أحد الأشياء التي يسهل توقُّعها هو أن علاقتنا بالتقنية الرقمية ستزداد تغلغلًا (وربما غزوًا) وتداخلًا في حياتنا، وأقصد بالتغلغل أن أكثر الأشخاص قُربًا من حيث الاتصال بالإنترنت سيقتربون أكثر من صورة الكائن الفضائي الخارق عند استخدام الأجهزة والعمليات الرقمية؛ فقد بدأت الحواسيب التي يرتديها الأفراد تنتشر، إلى جانب ظهور الاهتمام التجاري بنظارات غوغل (Google Glass)؛ ما يشير على الأرجح إلى نشأة وعي عام جديد بهذه الظاهرة، انظر الشكل (10– 1)، ولا شكَّ في أن هذا التطور سيستمر مُنتِجًا المزيد من الأجهزة الرقمية التي تتجاوز حدود البيت إلى الجسم البشري كأنها جزء منَّا.

إن هذا الإحساس بالتمثُّل سيتعمق بزيادة استخدام الأجهزة الرقمية المزروعة في الجسم، ودمج تقنيات النانو في أجسادنا لأسباب طبية أو رقابية (Nanotechnology in Medicine n.d.)؛ إذ ستُحقَن تقنيات النانو التي اختُرِعت بنسب لا يمكن رؤيتها إلا تحت المجهر في أجسادنا لإصلاحها، أو رسم خريطة لها بدقة متناهية تجعل تقنيات التصوير الحالية (الرنين المغناطيسي، الأشعة المقطعية) (MRIs, CT scans) شيئًا مخجلًا، وهذا سيغير أيضًا المعايير الثقافية المتعلقة بتقنياتنا الرقمية، فيزداد

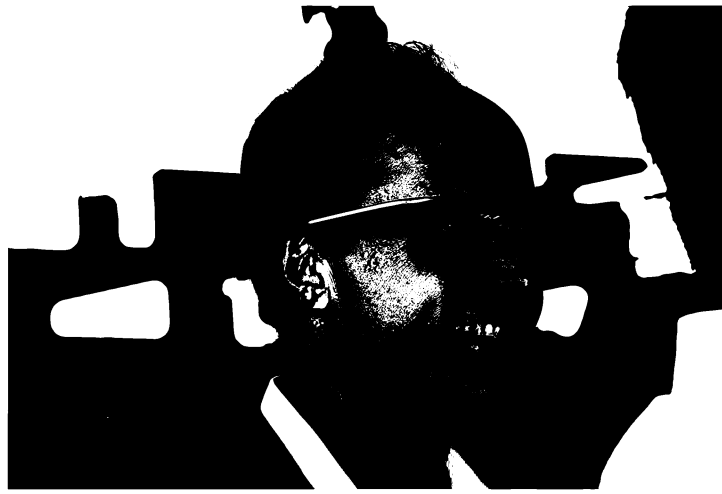
استخدامنا إياها بوصفها حافظة لحياتنا، ومُعزِّزة لها بصور لم تكن متخيلة من قبلُ. صحيح أن هذه التطورات إيجابية بصورة كبيرة جدًّا، غير أنها قد تُفضي بنا إلى القبول غير الناقد لعمليات تدريب طبية رقمية يحيط بها الشكُّ؛ ما سيثير حتمًا دفعة جديدة كبيرة من المخاوف يُمثِّلها ما يمكن تسميته تقنيات تحسين النسل الجديد (اليوجينيا الجديدة) (neo-eugenics)؛ أي زيادة قدراتنا على تصميم الكائنات البشرية، وإعادة تصميمها.

يقول عالِم الحاسوب المشهور مارك ويزر (Mark Weiser) إن «أكثر التقنية تأثيرًا وعمقًا هي تلك التي تختفي؛ إذ إنها تدخل في نسيج الحياة اليومية حتى لا يمكن تمييزها» (1993). وقد ثبت على مرِّ التاريخ أن التقنية الجديدة التي كانت تبدو غريبة أو غير مألوفة تتحوَّل إلى شيء طبيعي كأنها جزء منَّا. إذن، فالخطوة التالية لدخول التقنية في البيوت هي اختفاؤها في نسيج الحياة؛ لذا فمن الأفضل لنا جعل ملكاتنا العقلية الناقدة يقظة، بحيث نطرح الأسئلة التي تتعلق بتحوُّل هذه التقنية إلى شيء مُسلَّم به مستقر في حياتنا. ولا بُدَّ أن نواصل التفكير الواعي لتحديد التقنية التي يتعيَّن علينا (لا يمكننا فقط) أن نجعلها جزءًا من نسيج حياتنا، والتقنيات التي يجب علينا هجرها، أو تجنُّبها، أو تغييرها تغييرًا جوهريًّا.

لا شكَّ في أن أجهزة الواقع الافتراضي سوف تصبح أرخص وأعقد؛ ما يجعلنا نعيد التفكير مرة أخرى في العلاقة بين الوقائع التي يوجِدها الحاسوب والوقائع التي توجِدها حواسنا التي تواجه العالَم بعيدًا عن الأجهزة الرقمية، فما نوع الوقائع الافتراضية التي سنُنشِئها؟ فيمَ ستُستخدَم؟ هل ستساعدنا -مثلًا- على التمثُّل الأكثر عمقًا لخبرات الأشخاص المختلفين عنَّا، أم تسمح لنا بمحو أُناس يُنظَر إلى اختلافهم عنَّا دائمًا بوصفه خطرًا؟ هل نستطيع إيجاد فضاءات افتراضية تساعدنا على تجنُّب صور سوء التفاهم الإنسانية التي تُفضي إلى العنف الشديد، أم سنستمر في استخدام

هذه الأجهزة للتعامل مع اضطرابات ما بعد الصدمة الناتجة من صور سوء التفاهم هذه؟

يوجد مجال آخر يمكن أن يشهد تطورات كبيرة جدًّا، هو مجال الذكاء الصناعي؛ إذ توجد رغبة قديمة في إنشاء ذكاء صناعي حقيقي، ويقصد علماء الحاسوب بذلك أجهزة الحاسوب التي تُفكِّر وتتصرف مثل البشر، فلماذا نصنع ذكاءات صناعية تشبه البشر تمامًا، ولدينا حقًّا بشر، عدد كبير منهم، بل يرى بعض الدارسين أنه عدد أكبر من اللازم؟ لماذا لا نصنع ذكاءات صناعية تختلف اختلافًا بيِّنًا عن الأشخاص في عملها الإدراكي؟ إن هذا الموقف الذي يرتبط ارتباطًا خاصًّا بتوماس إس راي (Thomas S. Ray) (n.d) هو الأقرب إلى العقل، وهو الذي يُجنِّبنا الكثير من اللغط الفلسفي والأخلاقي الذي يحيط بمحاولات استنساخ التفكير الإنساني والمشاعر، والتفكير في الذات؛ فبالرغم من التطورات كلها في علم الأعصاب ودراسات الوعي، فإن فهم المخ البشري ما يزال في مهده، وإن مَن يظن أننا سبرنا غور أدغال الذكاءات البشرية فهو واهم لا شك. وعلى هذا، فمن الحماقة الكبرى اعتقاد أنه يمكننا أن نستنسخ صناعيًّا أيَّ صورة من صور الوعي، ناهيك عن أن نستنسخ صوره جميعًا.



الشكل (10- 1): نظارة غوغل (Courtesy: Koby Dagan/Shutterstock.com).

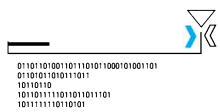
وبالمقابل، يتعيَّن علينا أن نُفكِّر في مدى ما قد يحدثه احتكار الشركات للتقنيات من نقلة في التوازن الاقتصادي والبيئي، وما سيترتب على ذلك من أثر عميق في جوانب الثقافة كلها. يحضرنا في هذا المقام السيارات الكهربائية والأجهزة التي تعمل بالطاقة الشمسية، والتي كان بإمكانها منع حدوث التغير المُناخي العالمي؛ إذ عمدت الشركات والمصانع إلى تأجيل تطويرها عقودًا عدَّةً؛ بسبب سيطرة صناعة النفط على الحكومات في مختلف أنحاء العالَم. وفي المستقبل القريب، ستتعرَّض بعض التقنيات، مثل أجهزة الطباعة الثلاثية الأبعاد المفتوحة المصدر، لقتال ضارٍ من الشركات التي تستفيد كثيرًا من بقاء الوضع الراهن؛ لأن هذه الأجهزة قد تخفض بصورة لافتة تكلفة إنتاج آلاف المنتجات الضرورية، مُحدِثةً لا مركزية هائلة في الاقتصاديات؛ ما يُؤثِّر إيجابًا في حياة ملايين الأشخاص. يضاف إلى ذلك أن إنتاج الطاقة غير المركزي الذي تُوفِّره التقنية الجديدة سيُهدِّد كثيرًا الشركات المحتكرة للطاقة، علمًا بأنه يمكن الإفادة من التقنية الجديدة في إنشاء مجتمع ديمقراطي يتمتع بقدر أكبر من العدل والاستقلال، لكنها لم تُحدِث هذا الأثر بسبب عدم اتخاذ القرارات السياسية المناسبة.

وعلى هذا، فإن كل مَن يخبرك أنه يعرف يقينًا مستقبل تقنيات الوسائط الجديدة إنما يقول محض ترهات. وهذا لا يعني أنهم يقصدون تضليلك؛ لأن المستقبل في يديك كما تمسك هذا الكتاب بيديك في هذه اللحظة (فإذا كنت تقرأ الكتاب بصورته الإلكترونية وأنت تستند إلى مكتبك، أو على شاشة حاسوبك المحمول، فهو بين يديك أيضًا). إذن، فالتقنية ستعيد صنعنا كما نصنعها نحن، ونعيد صنعها، غير أن زمام هذه العمليات هو بأيدينا نتيجة الوعي والوعي بالذات؛ ما يجعل هذه الميزة حُبلى بالمسؤوليات الكبيرة.

ختامًا، آمل أن يدفعك شيء في هذا الكتاب إلى الاضطلاع بدورك في جعل الموجة التالية من القرارات المتعلقة بالتقنية (حاضرًا، ومستقبلًا) أكثر حكمة. والسؤال

الأهم الذي قد يتبادر إلى الذهن هو: في أيِّ عالَم ستوجد هذه التقنية؟ ربما نحتاج هنا إلى مخيلة قصص الخيال العلمي لإكمال جداول الإحصاءات العلمية والاجتماعية المتعلقة بالتباين الاقتصادي والاجتماعي الذي ورد ذكره في الفصول السابقة. ولكن، يتعيَّن علينا أولًا أن نسأل أنفسنا: هل نريد أن نعيش في عالَم أشبه بالعالَم الذي تُصوِّره بعض الأفلام، مثل: «مباريات الجوع» (Hunger Games)، و«جنة الصفوة» (Elysium)، و«السحابة أطلس» (Cloud Atlas)، وهو عالَم تعيش فيه نخبة صغيرة في ترف، في حين يُحبَس الباقي في أراضٍ مدمرة خربة، أم نستخدم ذكاءنا الإنساني والتقنية المبهرة في جعل العالَم مكانًا تسعد فيه الكائنات جميعًا؛ البشر، وغير البشر؟

مسرد المصطلحات



مفاهيم خاصة بتحليل الثقافة الرقمية

هذا المسرد الموجز ليس قائمة شاملة لمصطلحات تقنية المعلومات والتحليل الثقافي، لكنه يُمثِّل مجموعة المصطلحات الأساسية المستخدمة في كتابنا هذا وفي غيره؛ بغية وصف القضايا والأجهزة والعمليات التكنوثقافية المختلفة وفهمها على نحوٍ أفضل.

المعجب الأكاديمي (ACA–FAN): الدارس الأكاديمي للثقافة الشعبية، بما في ذلك منتجات الثقافة الرقمية، مثل ألعاب الفيديو، وهو أيضًا أحد المستخدمين أو المعجبين بالثقافة التي يدرسها. يحاول المعجبون الأكاديميون تجنُّب توجيه النقد من موقع متجرد أو أسمى يعلو ممارسي ألعاب الثقافة الشعبية.

نظرية الشبكة الفاعلة (ACTOR–NETWORK THEORY): مدخل إلى الدراسة الاجتماعية والثقافية للمجتمع. وهي ترتبط بشخصيات عدَّة، مثل برونو لاتور (Bruno Latour)، وتُصوِّر الأجهزة التقنية بوصفها عناصر فاعلة لديها شيء يشبه الفاعلية الإنسانية (أي القدرة على التأثير في الأحداث)، وتراعي ارتباط هذه الأجهزة الفاعلة دائمًا بشبكات قوة وسببية أكبر، علمًا بأن التقنية ترتبط بالبشر على نحوٍ متكافئ في علاقات اقتصادية وسياسية واجتماعية وثقافية تُمثِّل ما نستطيع فعله وما لا نستطيع.

إفساد الدعاية (ADBUSTING): سَكَّ هذا المصطلح محررو مجلة (Adbusters). وهو يشير إلى عمل دعاية مضادة، وإعلانات تهكمية تسخر من الإعلانات التجارية، أو تُقدِّم رسائل مناهضة للاستهلاك على نحوٍ يُستخدَم غالبًا في الترويج لمذهب الاستهلاك. وُجِدت هذه الممارسات قبل ظهور التقنية الرقمية، لكن استخدامها زاد كثيرًا؛ ما تسبَّب في نشوء دعاية هدامة، أو إعلانات مُقوِّضة عملت على نشرها.

الدعاية عن طريق الألعاب (ADVERGAMING): تقليد لعملية وضع إعلانات عن منتجات داخل أفلام هوليوود؛ أي إبراز علامات (ماركات) تجارية أمام المستهلك على نحوٍ بارز في مشاهد سينمائية. يشير هذا النوع من الدعاية إلى ممارسة مماثلة آخذة في الانتشار، هي إبراز علامات (ماركات) تجارية في مشاهد داخل الألعاب الرقمية. وكما هو الحال عند وضع أسماء المنتجات داخل الأفلام، فإن الشركات تدفع أموالًا لجعل شخصية داخل لعبة تشرب صنف المياه الغازية الذي تنتجه، أو الملابس التي تصنعها، أو تقود سياراتها، مع إبراز اسمها، أو شعارها، أو حلية غطاء السيارة.

بوابات التقارب الرقمية (AFFINITY PORTALS): بوابات أو نقاط وصول للويب تجمع المواقع وتُنظِّمها، وهي منشأة لجماعات ديموغرافية معينة، وتقوم على واحد من ألوان لا حصر لها من المصلحة الجماعية (ثقافات عرقية، عمل تجاري، هوايات، تعليم، رياضات، وما إلى ذلك). تمتاز هذه البوابات بأنها تتسع بحيث تشمل النساء كافةً، أو تضيق بحيث لا تضم إلا مشجعي نادٍ معين لكرة القدم. وهي تسعى لأن تكون ذات تركيز أكبر من البوابات العامة، مثل: ياهو (Yahoo)، أو أيه أو إل (AOL).

الفاعلية/ الفاعلية الاجتماعية (AGENCY; SOCIAL AGENCY): تشير فاعلية الدراسات الثقافية إلى قدرة الشخص على إحداث تأثير اجتماعي. وفاعلية الشخص هي قوته الاجتماعية؛ أي قدرته على التصرف باستقلالية، واتخاذ قرارات مستقلة نسبيًّا. تمارس الفاعلية دائمًا في إطار علاقة مع البنى الاجتماعية التي تُحدِّد القدرة المحتملة لأيِّ ذات فردية، وتُشكِّلها. أمَّا المناظرات المتعلقة بالقوة النسبية للبنية الاجتماعية في مقابل الاختيار الشخصي فقديمة قِدم المناظرات اللاهوتية التي تتناول علاقة الإرادة الحرة (الفاعلية) بالإرادة الجبرية (أي السيطرة من خارج الذات). وقد سعت النظرية الاجتماعية المعاصرة إلى تجاوز الثنائيات أو الازدواجيات البسيطة التي تعتمد على صوغ تفاعلات جدلية أو الحديث عنها، أو صوغ تأثيرات تشكيلية متبادلة بين الفاعلية والبنية.

التناظري (ANALOG): يُستخدَم هذا المفهوم غالبًا استخدامًا مبهمًا مشيرًا إلى عكس «الرقمي». والتناظري فنيًّا هو تمثيل لشيء يحاكي (يناظر) شيئًا آخر. وعلى نحوٍ غير دقيق، تحاول الصورة التناظرية أن تأتي بعلاقة موازية بين التمثيل والشيء الذي يُمثِّله. أمَّا الصورة الرقمية فهي نوع من التقريب الانتقائي للشيء المُمثَّل، وهو سلاح ذو حدَّين؛ إذ يؤدي إلى ضياع بعض التفاصيل الصغيرة في التقنين المعياري للتصوير الرقمي، ويسمح في الوقت نفسه بقدر أكبر من ضغط البيانات؛ ما يجعل الصور الرقمية أسهل وأسرع من حيث إعادة الإنتاج والنشر. ولأن البشر حقيقةً يستقبلون العالَم بصورة تناظرية (أي إن كل ما نراه، ونشعر به، ونتذوقه، ونشمه، ونسمعه هو نقل مستمر للمعلومات إلى حواسنا)؛ فإن التناظر يُمثِّل انعكاسًا أدقَّ وأكملَ للواقع اليومي الذي نعيشه. وعلى النقيض من ذلك، تُترجِم المعلومات الرقمية البيانات التناظرية أو تُقدِّرها باستخدام الآحاد والأصفار بوصفها مختارات. وعلى هذا، فإن تسجيل الفينيل (الغرامافون) هو تمثيل تناظري، خلافًا للقرص المدمج (CD) الذي يكون رقميًّا؛ لأن الصعود والهبوط الصادر من المسجل يُمثِّل إشارات مستمرة، في حين يُمثِّل القرص المدمج مجموعة منتقاة من المقاطع. وممَّا يقال إن الفينيل يمتاز بصوت أكثر تنوعًا وأقرب إلى الطبيعة، خلافًا للرقمي الذي يكون أكثر حدَّةً وانتظامًا. يُذكَر أن خبرات التقنية التناظرية تُستخدَم في العامية للإشارة إلى التخلُّف، فيقال: «هذا شيء تناظري جدًّا» (أي قديم بالٍ).

روح الجهاز (APPARATGEIST): مصطلح وضعه كاتز (Katz) وآخوس (Aakhus). وهو يجمع بين كلمة «جهاز» (apparatus) (أي المنتج المادي نفسه)، وكلمة «روح، أو عقل» (geist) لوصف عناصر البنية المادية والعقلية التي تجتمع لتكوين أيِّ خبرة رقمية.

غير متزامن (ASYNCHRONOUS): يقصد بذلك حرفيًّا «ليس في الوقت نفسه». وهو يُستخدَم في الثقافة الرقمية للإشارة إلى أشياء مُحدَّدة، مثل الدورات التعليمية

على شبكة الإنترنت بدلًا من حضور الطلاب كافةً في صف واحد، وتوزُّع مشاركتهم على أوقات مختلفة باستخدام أدوات، مثل المنشورات التي تُمثِّل مناقشة مُوزَّعة على ساعات أو أيام بدلًا من الحديث وجهًا لوجه ضمن إطار زمني واحد. وعلى النقيض من ذلك، تستنسخ غرف الدردشة على شبكة الإنترنت المحادثة المتزامنة في إطار زمني واحد، لكنها تكون منتشرة في فضاء واسع. يُذكَر أن عمليتي الإزاحة (مكانًا، وزمانًا) تُمثِّلان سمتين رئيستين من سمات الحياة على شبكة الإنترنت.

مُدوَّنة، مُدوِّن، مُدوَّنة مرئية (BLOG; BLOGGER; VLOG): الكلمة الأولى اختصار لكلمتي ويب (web) و (log) اللتين تعنيان السجل/ التدوين. وهي يومية تخص فردًا واحدًا (المُدوِّن blogger). أمَّا الكلمة الثالثة (مُدوَّنة مرئية) فهي مُدوَّنة على صورة فيديو لا صورة نص مكتوب. وقد حلَّت المُدوَّنات (إلى جانب الفضاء الشخصي على مواقع شبكات التواصل الاجتماعي) بصورة كبيرة محلَّ الصفحة الشخصية. وهي صورة كانت شائعة جدًّا في التسعينيات، وما زال بعض الأشخاص يستخدمونها على شبكة الويب.

مشاهير/ نجوم التدوين/ فضاء التدوين (BLOGEBRITY: BLOGOSPHERE): مُدوِّنون حقَّقوا شهرة مثل النجوم (تجاوزوها أحيانًا) في الفضاء الإلكتروني (مثل: بيريز هيلتون، وأدريانا هفنغتون)، أو في عالَم المُدوَّنات؛ أي في فضاءات المُدوَّنات مجتمعةً.

تداخل المخ والحاسوب (BRAIN–COMPUTER INTERFACE: BCI): وصلة مباشرة بين المخ البشري وجهاز خارجي ذي تحكم رقمي. استُخدِمت هذه الأجهزة في استعادة عناصر من الحواس البشرية، مثل: البصر، والسمع، والحركة (يُعرَف هذا فنيًّا باسم الهندسة الطبية العصبية).

(القرموط) المُدَّعِي على الإنترنت (CATFISH): شخص يتعمد تمثيل نفسه على غير حقيقتها في صورته على شبكة الإنترنت، في مواقع المواعدة الغرامية، أو الفضاءات الرقمية. شاع هذا الوصف بسبب الفيلم الوثائقي (القرموط) (2010) الذي تناول الموضوع نفسه، وشاع أكثر بعد صدور سلسلة دراما الواقع الوثائقية (Catfish: The TV Show, 2014) على قناة (MTV) التي تتناول العلاقات الخادعة على شبكة الإنترنت.

تداخل الوسائط (CONVERGENCE): مصطلح يُستخدَم في دراسات الوسائط للإشارة إلى كيفية تداخلها بعد ما كانت منفصلة عن بعضها بعضًا في نمط رقمي واحد. يشير ذلك إلى التداخل بين الوسائط الجديدة في عصر الويب (2.0) (مثل دخول شبكة الويب من هاتف ذكي)، وكذلك تداخل الوسائط القديمة (التلفاز، والأفلام، والإذاعة) والجديدة (مثل: مشاهدة أحد برامج التلفاز على هاتفك الذكي، والاستماع إلى الإذاعة من شبكة النت، وقراءة كتاب من موقع كيندل (Kindle). أمَّا الافتراض هنا فهو أن هذا التداخل سيستمر ويزداد حتى يمكن الوصول إلى الوسائط الجديدة والقديمة كلها تدريجيًّا عن طريق مجموعة صغيرة من الأجهزة الرقمية والمنصات، علمًا بأن المعالجة هي من أهم جوانب تداخل الوسائط.

الاستهلاكية/ الاستهلاكية التقنية (CONSUMERISM/TECHNO-CONSUMERISM): ما إن تحوَّلت الفضاءات الإلكترونية إلى السمة التجارية لفعل التجارة الإلكترونية والإعلان وغيرهما من مُحفِّزات زيادة الاستهلاك، حتى عزَّزت الوسائط الجديدة مبدأ الاستهلاكية المفرطة التي كانت -منذ أمد طويل- جزءًا من الثقافة الأمريكية. يشير مصطلح «الاستهلاكية التقنية» إلى التزايد الحادِّ في رغبة المستهلكين في الحصول على كل لعبة رقمية/ تقنية فائقة أصغر وأسرع وأكثر جاذبية. والحقيقة أن أيًّا من أنواع التجارة لم يشهد تسارعًا مقصودًا في زمن تقادم عملياته التسويقية مثلما أصاب تجارة أجهزة الوسائط الجديدة.

الاستعانة بحشد من المصادر (CROWDSOURCING): يقصد بذلك تصدير مهمة أو مشكلة ليحلها جمع عام من الناس لا يُميِّز أفراده في مقابل تحديد مجموعة معينة من الناس، مثل: مواد الويكيبيديا على شبكة الويب، والكثير من المشكلات والمشروعات الأخرى. يهدف هذا النوع من التعاون الجماهيري إلى الإفادة من الموارد البشرية الخفية.

الكفاءة الثقافية (CULTURAL COMPETENCY): مصطلح يُسلِّم بصحة اكتساب الأشخاص -تلقائيًّا بصورة أو بأخرى- عمقًا في فهم مواقع الذات والثقافات التي وُلدنا فيها ونتعايش معها، بالرغم من أن تحقيق شيء مثل عمق فهم مواقع الذوات الأخرى والثقافات الأخرى هو أمر أصعب لكنه ليس مستحيلًا. فعملية اكتساب عمق في فهم مواقع ذوات أخرى وثقافات أخرى غير ذاتك وثقافتك تعني اكتساب درجات مختلفة من الكفاءة الثقافية.

الإمبريالية الثقافية (CULTURAL IMPERIALISM): التأثير المهيمن على الإنتاج الثقافي (الأفلام، والتلفاز، والموسيقى، وغير ذلك) لثقافة في غيرها؛ إذ تتعرَّض الثقافة الخاضعة للإمبريالية الثقافية (CI) للاستغراق والتقهقر أمام الثقافة المهيمنة الآتية من الخارج، كأنها تُضيِّع التقاليد المحلية، أو تتحوَّل تحوُّلًا يطمسها. تُتَّهم الولايات المتحدة ثم أوروبا بالإمبريالية الثقافية في مقابل معظم ثقافات العالَم، في حين تُتَّهم اليابان بالإمبريالية الثقافية في باقي أجزاء قارة آسيا (وأحيانًا في الولايات المتحدة). قد تظهر صور مُصغَّرة من الإمبريالية الثقافية داخل البلد نفسه، بين ثقافات مهيمنة عرقيًّا وثقافات الأقليات، وبين الثقافة المهيمنة والثقافات الفرعية.

بلقنة الإنترنت (CYBER–BALKANIZATION): مفهوم يرتبط ارتباطًا كبيرًا بكاس سنشتاين (Cass Sunstein)، الذي يرى أن الويب يؤدي إلى البلقنة[1]، أو أثر الصومعة[2] الذي لا يرغب المستخدمون بمقتضاه إلا في مصادر الأخبار والرأي التي تُمثِّل آراءهم وتحيزاتهم السياسية القائمة، والتي تثريها غالبًا.

الإثنوجرافية الإلكترونية (CYBER–ETHNOGRAPHY): الدراسة الدقيقة لمجتمعات الإنترنت باستخدام أساليب مستقاة من علمي الاجتماع والإنسان؛ إذ تستخدم العرقية الإلكترونية أساليب، مثل: المقابلة الشخصية، ومجموعات التركيز، وملاحظة المشاركين في مجتمعات الإنترنت للحصول على حسٍّ أكثر تفصيلًا لكيفية تفاعل المستخدمين في الفضاءات الإلكترونية.

السايبربانك (CYBERPUNK): نوع من قصص الخيال العلمي تدور أحداثه غالبًا في مستقبل مفزع قريب تكون فيه الثقافة الرقمية متغلغلة بعمق في كل جانب من جوانب عالَم منقسم بين طبقة رجال الأعمال الأثرياء وغالبية فقيرة، بحيث يُؤثِّر هذا في مجموعة مختلفة من الظواهر الثقافية، بدءًا بالأزياء، وانتهاءً بالتمرد الثقافي.

الفضاء(ات) الإلكتروني (S) CYBERSPACE: مصطلح سَكَّه مُؤلِّف قصص الخيال العلمي وليام جيبسون (William Gibson) في روايته «نيورومانسر» (Neuromancer) انتشر هذا المصطلح انتشارًا واسعًا حتى صار يُستخدَم في الإشارة إلى الفضاء

(1) استعار (Sunstein) هذا التعبير الجيوسياسي للدلالة على تقسيم الإنترنت إلى دويلات صغيرة، لكلٍّ منها سكانها، وقد لا يربط بينها أيُّ رابط أو علاقة. نشأ هذا التعبير أصلًا لوصف ما حدث عند تقسيم البلقان (الاتحاد اليوغسلافي) إلى دول عدَّة، هي: صربيا، وكرواتيا، والبوسنة والهرسك، والجبل الأسود، بعدما كانوا دولة واحدة هي يوغسلافيا. المترجمة

(2) يشير هذا التعبير إلى عدم وجود تدفق للمعلومات بين جماعات ما، أو أجزاء ما من مؤسسة أو منظمة. وهو يُمثِّل أحد مصطلحات الزراعة، ويعني منع اختلاط المحاصيل المختلفة عند وضعها في الصوامع. المترجمة

الافتراضي للتفاعل الذي أوجدته شبكة الإنترنت، والذي ارتبط بالأجهزة التقنية. ولأن المصطلح يمكن أن يوحي -خطأً- إلى وجود منطقة واحدة متجانسة؛ فإنه يُفضَّل -لأغراض التحليل- استخدام صيغة الجمع؛ أي الفضاءات الإلكترونية. وكغيرها من الاستعارات، تُوضِّح هذه الاستعارة المراد، ولكنها تُضلِّل أيضًا لأن وهم انتفاء الفضاء أو «اللامكانية» هو تحديدًا ما يُميِّز هذه الخبرة الموصلة عن طريق الأسلاك.

الإرهاب الإلكتروني (CYBER-TERRORISM): استعمال القرصنة الحاسوبية لإحداث أذًى مباشر أو غير مباشر، نفسي أو بدني، لأهداف بشرية.

التنميط الإلكتروني (CYBERTYPING): ظهور صور نمطية اجتماعية في الفضاءات الإلكترونية و/ أو توليد صور نمطية جديدة من الثقافات الإلكترونية أو داخلها (سَكَّت هذا المصطلح ليزا ناكامورا).

الكائن الإلكتروني الخارق (CYBORG): مصطلح يصف كائنًا نصفه بشري، ونصفه الآخر آلة. من أشهر الكائنات الخارقة الإلكترونية شخصيات البطولة في أفلام تيرميناتورز (المدمر)، وروبوكب «الشرطي الآلي» (Robocop) في سلسلة الأفلام التي تحمل أسماءها. في دراسات البطاقة الرقمية، ابتُكِرت شخصية الكائن الإلكتروني الخارق لوصف تزايد التداخل والتفاعل بين كثير من البشر والأجهزة الرقمية. وقد اكتسبت استعارة هذا الكائن أهمية كبيرة في مقال واسع التأثير نُشِر عام 1984م، وحمل عنوان «بيان للكائنات الخارقة الإلكترونية»، للباحثة العلمية التقنية النسوية دونا هراواي. أقرَّت هراواي بأن الكائن الإلكتروني الخارق هو «ابن غير شرعي للعلاقة بين العسكرية ورأسمالية الشركات»، ولكنها ترى أيضًا إمكانية وجود جانب إيجابي للتفكير في استعارة هذا الكائن بوصفه شخصية يمكنها هدم أحد الحدود الصارمة التي تعرف الطبيعة الإنسانية المفترضة. ولأن جزءًا كبيرًا من التاريخ الإنساني شاعت فيه أوصاف للذكور والإناث بزعم أنها طبيعية، أو وضع الأجناس في تراتبية طبيعية؛ فقد أتاح ذلك مُسوِّغًا للتباينات الاجتماعية. عرضت

هراواي الصورة غير الطبيعية لهذا الكائن بوصفها مناظرًا ممكنًا للتطبيع التمييزي الخاص بالتنوع البشري.

اختصاصي المعلومات (CYBRARIAN): مصطلح يشير إلى أن كثيرًا من مهام أمناء المكتبات أصبحت تتمثَّل في إدخال إدارة المصادر الرقمية، إضافةً إلى – أو للأسف بدلًا من– الكتب المطبوعة وغيرها من المواد غير الافتراضية.

التنقيب في البيانات (DATA MINING): ما تقوم به شركات استكشاف وسائط التواصل الاجتماعي وغيرها من مواقع الويب من جمع لمعلومات شخصية عن عادات الأشخاص عند زيارتهم مواقع الويب والأشياء التي يُفضِّلونها؛ حتى يتسنَّى لها بيعها للشركات التجارية بوصفها بحوثًا تسويقيةً. يُذكَر أن الكثير من عوائد مواقع التواصل الاجتماعي مردها العمل في بيع المعلومات للمُسوِّقين.

توصيف البيانات (DATA PROFILING): استخدام المعلومات الناتجة من تتبُّع زيارات المستخدمين للمواقع وغيرها من عادات الويب في إنشاء توصيف تسويقي. وهذه هي العملية التي تجعل الإعلانات التي تبدو مُفصَّلة على اهتماماتك تظهر على صفحتك في وسائط التواصل الاجتماعي، أو جزء من عمليات بحثك باستخدام غوغل. بينما يستمتع بعض الأشخاص بهذا التوصيف حين يُطابِق ما يُفضِّلونه فإن ذلك قد يُستعمَل لحرمان مستخدمين من مزايا معينة (انظر التمييز الشبكي weblining)، ويمكن أن يُضيِّق دائرة الاختيارات المعروضة على المستخدمين. والأهم من ذلك أن هذه المعلومات المُجمَّعة بطرائق مريبة تتسم بإمكانية استخدامها بعدَّة طرائق غير مرغوبة، بما في ذلك المراقبة الحكومية، والنشاط الإجرامي.

مراقبة البيانات (DATAVEILLANCE): مصطلح يتألَّف من كلمتي «بيانات» (data)، و«مراقبة» (surveillance)، ويعني مراقبة أنشطة الأفراد عن طريق دراسة خط البيانات الذي ترسمه أعمالهم، مثل: الشراء ببطاقات الائتمان، والاتصال

بالهاتف الخلوي، واستخدام شبكة الإنترنت. يعتري النقَّادَ قلقٌ من جمع فضاءات الويب المختلفة (مثل: غوغل، وفيسبوك) معلومات كثيرة جدًّا عن المستخدمين من دون توفير الحماية اللازمة لها؛ ما يجعلها عُرضةً لإساءة الاستخدام في الأنشطة التجارية والإجرامية.

الهوية الافتراضية (DEFAULT IDENTITY): مصطلح يشير إلى الأجهزة والعمليات التقنية التي تنشأ -بوعي، و غير وعي- في ذهن مُصمِّمين معينين. ولهذا، فإن التقنية تكون غالبًا متحيزة بسبب افتراضات المُصمِّمين الثقافية وهوياتهم؛ إذ تشير الهوية الافتراضية إلى المستخدم الافتراضي، وتشير تاريخيًّا إلى العملية التي تعرض للافتراضات الثقافية والقيم والأفكار الخاصة بالبيض المستقيمين جنسيًّا الذين ينتمون إلى الطبقة الوسطى (اليوروأمريكيون) (على نحوٍ غير مقصود غالبًا) في بنية الحاسوب المادية والبرمجية، وفي الثقافات الإلكترونية. يمكن تغيير العادات الافتراضية للبرامج كلها، ويمكن أيضًا تجاوز الهوية الافتراضية، والترحيب بالمزيد من مواقع الذات على شبكة الإنترنت. غير أنه يجب تغيير الهويات الافتراضية عن قصد بالنظر إلى الإعدادات الافتراضية التي تظل غالبًا خفيةً لمعظم المستخدمين، ولا تتغير تلقائيًّا. وما زالت توجد طرائق عدَّة وأماكن كثيرة في الفضاءات الإلكترونية تهيمن عليها الهوية الافتراضية. يُذكَر أن طريقة التصميم التشاركي قد استُعمِلت لتحسين التنوع في تكوين فرق التصميم من حيث: الطبقة، والعرق، والنوع، وغير ذلك من المؤشرات الاجتماعية، فضلًا عن تقليل التحيزات.

نخبة العالَم الإلكتروني (DIGERATI): مصطلح يوازي كلمة (literati)؛ أي المرجعيات الأدبية الثقافية، ويشير إلى أكثر الأشخاص علمًا بثقافة الوسائط الجديدة. يُستخدَم هذا المصطلح غالبًا استخدامًا ساخرًا أو نقديًّا للإشارة إلى أن أفراد هذه النخبة يتصفون بالغطرسة؛ إذ إنهم ينشرون تهويلات عن الإمكانات الرقمية، و/ أو يتصفون بالتطرف في هوسهم الملحوظ بآخر ما يظهر من أجهزة رقمية.

رقمي (DIGITAL): إحدى طرائق تشفير بيانات العالَم عن طريق التجريد باستخدام الأرقام الثنائية (الآحاد، والأصفار) في مقابل الصورة التناظرية. وبينما يُعَدُّ التشفير التناظري الأقرب إلى طريقة تفكير البشر وإدراكهم للبيانات في العالَم فإن التشفير الرقمي هو أكثر تنوعًا وسهولةً، وأرخص استنساخًا. وهذان الرقمان هما العاملان المسؤولان عن التسارع الهائل في تطور الأجهزة الرقمية (أجهزة الحاسوب، والهواتف الخلوية, وأجهزة تشغيل دي في دي (DVD)، وغير ذلك)، والمنصات (الإنترنت، ووحدات التحكم في ألعاب الفيديو، وغير ذلك)، والأجناس الفنية الرقمية (الموسيقى، والأفلام، والتصوير الفوتوغرافي، والفيديوهات، وغير ذلك) منذ أواخر القرن العشرين. وكلمة «الرقمي» تعني «العددي»، وهي مشتقة من كلمة «بنان/ إصبع» (digit) التي تشير في الإنجليزية إلى أصابع اليدين والقدمين (ما زالت تُستخدَم استخدامًا واسعًا بوصفها أداة للعدِّ بين الناس).

الفجوات الرقمية (DIGITAL DIVIDES): مفهوم اكتسب شهرة في التسعينيات، وهو يصف الهُوَّة بين مَن يمكنه استخدام أجهزة الحاسوب والأجهزة التقنية الفائقة ومَن لا يمكنه ذلك. تُعزى أهمية هذا المصطلح إلى سلسلة من تقارير الحكومة الأمريكية في أثناء إدارة كلينتون، تعرض الإحصاءات الخاصة بـ«مَن يملكون» التقنية، و«مَن لا يملكونها» (الميسورون، والمعدمون). يعتمد هذا التصنيف أساسًا على التباين في العنصر/ العرق، ومستوى الدخل، و/ أو الموقع الريفي مقابل الحضري. بدأ تحليل الفجوة الرقمية بوصفه مناقشة لإمكانية الحصول فقط على الجهاز نفسه، ثم تطور ليشمل النظر في عدد من العناصر الاجتماعية والثقافية التي تزيد من التأثير في قدرة الفرد على الاستخدام الكامل للتقنيات الجديدة. وقد أدَّى المستوى الأعلى من فهم الطبيعة الكاملة لمختلف الفجوات الرقمية إلى نشأة منهج متعدد الأوجه يُسمَّى غالبًا التقنية من أجل الضم.

المواطن الرقمي، المهاجر الرقمي (DIGITAL NATIVE; DIGITAL IMMIGRANT): المواطن الرقمي هو فرد نشأ منذ المهد في بيئة غنية تقنيًّا، يرى فيها أجهزة التقنية الفائقة وممارساتها أمرًا طبيعيًّا مُسلَّمًا به. وبالمقابل، فإن المهاجر الرقمي هو فرد بدأ التعامل مع الأجهزة فائقة التقنية في مرحلة متأخرة من حياته. أمَّا أبناء الأجيال القديمة، أو مَن عرفوا تقنية المعلومات والاتصالات في مرحلة متأخرة من حياتهم، فإنهم عمومًا لا يعرفون الراحة والاندماج الكامل في الثقافة الرقمية. وبينما يتمتع المواطنون الرقميون عمومًا بميزة الاندماج الأعمق للتقنية في حياتهم فإن المهاجرين الرقميين يتمتعون غالبًا بميزة الفهم الأكمل للتناقض بين الحياة في بيئة رقمية والحياة في بيئة غير رقمية.

التناص الرقمي (DIGITEXTUALITY): مصطلح سَكَّته أنَّا إيفريت (Anna Everett) ليناظر مصطلح «التناص الأدبي» (intertextuality) (كريستيفا Kristeva)، وهو يشير إلى العلاقات المعقدة بين النصوص الرقمية ومختلف الوسائط الرقمية. استخدمت إيفريت هذا المصطلح مقرونًا بمفهوم «تلاقي الوسائط»، وحُجتها في ذلك أن الوسائط الرقمية تختزل الوسائط كلها في آحاد وأصفار فحسب؛ أي في جوهر متماثل، وتمنح -في الوقت نفسه- أقدم الوسائط (مثل: التلفاز، والراديو) حياةً جديدةً، وغنًى بانتقالها عن طريق شبكة النت إلى الحاسوب المحمول، والحاسوب اللوحي، والهاتف الذكي.

إزالة المحظورات (DISINHIBITION): يقصد بذلك الحدُّ من الممنوعات والمحرمات الاجتماعية. أمَّا في بيئات النت فيشير هذا المفهوم إلى صفتي التستر والإخفاء لمحتوى مكتوب من دون تلميح تعريفي (مرئي، أو مسموع) للهوية. قد يكون ذلك أمرًا محمودًا في بعض الأحيان؛ إذ إنه يتيح للأشخاص التحدث بصراحة عن قضايا لا يرتاحون لتناولها وجهًا لوجه. وفي حالات أخرى، يتيح ذلك غطاءً للأشخاص

الذين يختارون خطاب الكراهية أو غيره من صور تشويه السمعة من دون إظهار هوياتهم.

توطين التقنية (DOMESTICATION OF TECHNOLOGY): العمليات التي انتقلت بمقتضاها أجهزة الحاسوب وأجهزة الوسائط الجديدة باطِّراد من بيئات العمل (الشركات، والمدارس) إلى البيت وغيره من الفضاءات الشخصية. وربما بدأ ذلك عند ظهور أول أجهزة حاسوب شخصية، ثم تطور الأمر سريعًا نتيجة الابتكارات التقنية (تصغير الحجم، وزيادة السرعة)، والتحوُّلات في القيمة الثقافية.

طفرة الإنترنت (DOTCOM BOOM): مصطلح يشير إلى النشاط المحموم في التسعينيات حين أدَّت إمكانات الإنترنت والثقافة الرقمية فجأةً إلى نمو ضخم في شركات التقنية الناشئة، ثم سقط معظمها، وانتهى بانهيار «دوت كوم» (com) بعد ذلك بسنوات قليلة. يرى المحللون في هذه المدَّة نموذجًا مبكرًا للتوسُّع الذي أدَّى إلى الانهيار الاقتصادي عام 2008م؛ نموذجًا للتعجل، ومحاولة استباق منحنى اهتمام الجمهور بالتقنية الجديدة.

المتبنون الأوائل (EARLY ADOPTERS): مصطلح يصف أول مجموعة من مستخدمي أيِّ جهاز رقمي جديد، أو تطبيق، أو برنامج، وما إلى ذلك. وهو يُستخدَم أحيانًا -بصورة أكثر تحديدًا- في وصف مَن يسعون غالبًا إلى اقتناء أحدث ما ظهر من أدوات التقنية الفائقة، أو يهوون تحدي تجريب أحدث المنتجات.

التعليم الترفيهي (EDUTAINMENT): مصطلح سيئ الدلالة يستخدمه معارضو تقنيات التدريس الرقمي متعدد الوسائط؛ نظرًا إلى تشابهه مع صور شائعة من الترفيه، ويعتقدون أنه أقل تأثيرًا أو فاعلية للتعليم. صحيح أن الوسائط المتعددة قد يساء استخدامها، أو تتصف بالغلو في الاستخدام، بيد أن الدراسات التجريبية تشير

بوضوح إلى أن أساليب الوسائط المتعددة والإنترنت، التي تتجاوز نموذج المحاضرة التقليدية والكتاب المدرسي، قد تُوسِّع مدى التعلُّم الفاعل لعدد كبير من الطلاب.

العدالة البيئية (ENVIRONMENTAL JUSTICE): فرع من الحركة البيئية التي تُوثِّق انتشار المخاطر البيئية، والتي تكافحها على نحوٍ أكبر في أحياء الطبقات العاملة، والأحياء التي تكتظ بالملونين في نصف الكرة الأرضية الشمالي، وفي أفقر المجتمعات في نصف الكرة الأرضية الجنوبي. أمَّا ارتباطه بالثقافة الرقمية فيتمثَّل في أن المخلفات الإلكترونية هي شديدة السُّمية، وأنها تزداد بمعدلات مزعجة. يُذكَر أن معظم العمَّال المُعرَّضين لخطر المخلفات الإلكترونية هم الفقراء، والنساء، والملونون؛ لأنهم يقومون بمعظم عمليات التجميع السام، ولأن معظم المخلفات الإلكترونية تأتي من العالَم المُتقدِّم، ثم تُلقى في نصف الكرة الأرضية الجنوبي، حيث لا تكاد توجد حماية تُذكَر لمَن يتولون عمليات التفكيك، وحيث تتسرَّب معظم المخلفات السامة من الأجهزة الإلكترونية إلى باطن الأرض، وتنتشر في السماء والمياه لأفقر الأماكن في إفريقيا والهند والصين وغيرها من دول العالَم الأدنى صناعيًّا، وأفقر الأحياء في نصف الكرة الشمالي.

الجوهرانية (ESSENTIALISM): معتقد فاسد شائع يشير إلى وجود صفات إنسانية فطرية جوهرية معينة لا يُغيِّرها الزمن في مقابل رؤية بنيوية اجتماعية مفادها أن الصفات التي تبدو جوهرية هي حقيقةً نتاج تفاعلات اجتماعية؛ ما يعني أنها قابلة للتغيير. يرى الجوهرانيون العنصريون أن أفراد جماعة عرقية يشتركون جميعًا في سمات أساسية معينة، أو صفات تُميِّزهم وراثيًّا من أعضاء الجماعات العرقية الأخرى، ولكن علماء الأحياء نبذوا هذا التصنيف العرقي، وهمَّشوه وراثيًّا. يعتقد الجوهرانيون بوجود صفات وراثية معينة للذكورة والأنوثة في مختلف الثقافات والعصور. وتتناقض هذه الرؤية مع حقيقة التنوع الواسع للنساء على مرِّ العصور، ومختلف البلدان في أنحاء الدنيا قاطبةً.

البوابات العرقية (ETHNIC PORTALS): أنواع معينة من بوابات التقارب تُركِّز على جماعات عرقية معروفة تاريخيًّا، مثل: الصرب، واللوتوانيين، والبورتريكيين، وغيرهم.

النفايات الإلكترونية (E-WASTE; ELECTRONIC WASTE): مخلفات سامة من أجهزة الحاسوب، والتلفاز، والهواتف الخلوية، وغير ذلك من الأجهزة الإلكترونية. تُعَدُّ هذه المخلفات أحد أسرع المخاطر البيئية نموًّا في العالَم، بالرغم من أنها تُلقى أساسًا في جنوب الكرة الأرضية.

ثقافات المعجبين (FAN CULTURES): منتجات ثقافية متنوعة)بدءًا بمشاهير موسيقى البوب (الشعبية)، وانتهاءً بالمسلسلات الاجتماعية) حظيت دائمًا بمجموعات مخلصة من المعجبين الذين يتواصلون فيما بينهم (نوادي المعجبين)، ويتواصلون مع الأشخاص الذين يعملون مع الشخصية محلَّ إعجابهم. لكن مسألة الإعجاب بالمشاهير وصلت مستوًى جديدًا مختلفًا بظهور شبكة الويب والتقنية الرقمية الأخرى؛ إذ انتشرت بصورة كبيرة أثبتت أنها سهلة الاستخدام للباحثين الساعين إلى دراسة ما يجنيه الناس من الثقافة الشعبية في العصر الرقمي.

دراسات العلوم التقنية النسوية (FEMINIST TECHNOSCIENCE STUDIES): دراسات ترتبط بشخصيات معينة، مثل: دونا هراواي، وساندرا هاردينغ (Sandra Harding)، وإيفيلين فوكس كيللر (Evelyn Fox Keller)، وشارون تراويك (Traweek Sharon) هي تُمثِّل مجالًا بينيًّا يرى أن العلم متغلغل بعمق في القوى الثقافية (مثل: النوع، والجنس، والطبقة)، وأنه يسعى إلى بلوغ صورة أكمل من الموضوعية العلمية، ويضم العوامل الثقافية الاجتماعية مع العناصر التقنية.

القصة الإطارية (FRAMING NARRATIVE): تُعرَّف في دراسات اللعب بأنها خط القصة المحيط بالحركة في أيِّ لعبة، في مقابل القصة التي داخل اللعبة.

نظرة اللعبة (GAME GAZE): يقوم هذا المصطلح على منوال مفهوم «النظرة السينمائية» واسع الانتشار في دراسات الأفلام، ويشير إلى موضع اللاعب في أنماط الألعاب المختلفة. يفيد هذا المصطلح في دراسة كيف تُكوِّن لعبة «أول مَن يطلق النار» -مثلًا- خبرة المستخدم بصورة تختلف عنها في لعبة مُصمَّمة على أساس ضمير الغائب (هو). يسعى تحليل نظرة اللعبة أيضًا إلى فهم الاختلاف النوعي بين النظر إلى شاشة لعبة رقمية والنظر إلى فيلم أو رسم أو برنامج تلفازي.

عالَم الألعاب، ممارسة الألعاب (GAME WORLD; GAME PLAY): بيئة تجمع بين عناصر صريحة وأخرى ضمنية. فلكل عالَم ألعاب بنيته ومنطقه الخاص ضمن درجات متعددة من أوجه التشابه والاختلاف مع حياتنا اليومية. يقابل هذه البيئة غالبًا ممارسة اللعب؛ أي النشاط الذي يحدث داخل أيِّ لعبة.

عملية اللعب (GAMIFICATION): يقصد بذلك استخدام عمليات تشبه اللعب ومُحفِّزات عالَم اللعب (حوافز الألعاب وآلياتها، مثل: النقاط، والمكافآت)، وتطبيقها على شيء ليس بلعبة (من الأمثلة الشائعة على ذلك: بطاقات الائتمان، وبرامج مكافآت المحال التجارية). تشمل هذه العملية استخدام الألعاب في تسويق المنتجات والخدمات، وهو ما ينتقده مُصمِّم الألعاب (أو مُنظِّرها) أيان بوغست (Ian Bogost)، ويُطلِق عليه اسم معدات الاستغلال. أمَّا جين ماكغونيجال فتُفضِّل استعمال مصطلح «التصميم اللعبي» لأعمالها بدلًا من العناصر الشبيهة باللعب عند التعامل مع مشكلات الحياة الحقيقية.

جني المال من اللعب (زراعة الذهب) (GOLD FARMING): ممارسة ألعاب متعددة الأطراف على شبكة الإنترنت لربح عملة خاصة باللعبة يمكن أن تباع بعد ذلك إلى أشخاص آخرين مقابل عملة حقيقية. ينتشر جني المال من اللعب على نحوٍ لافت في الصين وبعض الدول النامية، حيث يشتري أفراد أغنى داخل الدولة، وكثيرًا

ما يكونون خارجها، نتيجة عمل ممارسي اللعبة (مزارعو الذهب) الدؤوب لتعزيز قوتهم في (MMORPGS) وغيرها من الألعاب.

الحوسبة الخضراء، تقنية المعلومات المستدامة (GREEN COMPUTING; SUSTAINABLE IT): يقصد بذلك جهود استبعاد المواد السامة الكثيرة في أجهزة الحاسوب، والتعامل مع مشكلة النفايات الإلكترونية الكبيرة، واستهلاك الأجهزة الرقمية للطاقة.

نشاط القرصنة (HACKTIVISM): نشاط على شبكة الإنترنت يشمل العصيان المدني بصورة اختراق (أو إحداث تغييرات) لمواقع ويب، أو غيرها من الفضاءات الرقمية؛ بغية المعارضة الساخرة، والتعليق الناقد على خصوم سياسيين، أو دعمًا لمواقف سياسية متمردة. بينما تُستخدَم «قرصنة القبعات السود» (black-hat hacking)، أو اختراق أجهزة الحاسوب استخدامًا مسيئًا، أو تحقيقًا لمكسب شخصي فإن نشاط القرصنة لا يعني سوى اختراق النظم الرقمية والتلاعب بها لأغراض سياسية معينة؛ بغية تحدي البنى الاقتصادية، أو الاجتماعية، أو السياسية القائمة.

المعدات، البرمجيات، الموارد البشرية (HARDWARE-SOFTWARE-WETWARE): مثلث مصطلحات يشير إلى العناصر الرئيسة لأيِّ جهاز أو عملية أساسية في الثقافة الرقمية، وهي: المعدات (مثل: أجهزة الحاسوب، وشبكات الأكبال، ووحدات التحكم في الألعاب، والهواتف الخلوية)، والبرمجيات (مثل: البرامج المُشفَّرة رقميًّا التي تدير جهازًا، أو تدار على جهاز)، والموارد البشرية (أي الأشخاص الذين يُصمِّمون المعدات والبرمجيات، و/ أو يوزعونها، و/ أو يستخدمونها). وفي دراسات الثقافة الرقمية، يخضع كلٌّ من هذه العناصر إلى تحليل تكنوثقافي تاريخي للاختيارات الاقتصادية والاجتماعية والسياسية التي تُحدِّد طبيعتها الفنية، واستخدامها الثقافي الاجتماعي.

الهيمنة (HEGEMONY): السيادة الثقافية من دون قوة أو إكراه، وهي عملية تقود بها جماعة ذات قوة أكبر جماعات أضعف حتى تتبنى أفكارها السائدة بوصفها الشيء الطبيعي المنطقي، حتى لو كانت هذه الأفكار مناهضة للعدل والإنصاف، أو مناهضة لمصلحة الجماعة المهيمن عليها نفسها. وبلغة تقنية المعلومات والاتصالات، فإن الهيمنة تعني التمتع بقوة وقدرة أكبر على تكوين الثقافة الإلكترونية؛ أي امتلاك جماعات ثقافية معينة لها، وكذلك لموقع الذات الافتراضي بها. والمُنظِّر الثقافي الماركسي الإيطالي أنطونيو جرامشي (Antonio Gramsci) هو مَن وضع هذا المفهوم.

تقنية المعلومات والاتصالات (ICT): مصطلح يشير إلى الأجهزة الرقمية كلها (الحاسوب، والهاتف الخلوي، والحاسوب اللوحي، ومشغلات الموسيقى الرقمية المحمولة، وما إلى ذلك) التي تُسهِم في إيجاد أنماط تفاعل بين الأفراد خاصة بالوسائط الجديدة، علمًا بأن النقلة من مصطلح «تقنية المعلومات» (IT) إلى مصطلح «تقنية المعلومات والاتصالات» (ICT) تُمثِّل زيادة في درجة التواصل بين الأشخاص، وليس فقط تخزين المعلومات واسترجاعها، وهو ما يُميِّز عالَم تقنيةالوسائط الجديدة.

سياحة الهوية (IDENTITY TOURISM): ظهور شخص على شبكة الإنترنت على غير حقيقته، متجاوزًا حدود النوع والعرق. وضع ليزا ناكامورا هذا المصطلح الذي يشير إلى جهد سطحي للهروب من الصفات المنسوبة إلى الهوية التي ينتمي إليها.

التفاعلي (INTERACTIVE): أحد أكثر المزاعم الشائعة عن الوسائط الجديدة بأنها أكثر تفاعلية من الوسائط القديمة، مثل: الأفلام، والتلفاز. وخلاصة هذا الزعم أن الوسائط الجديدة (مثل: ألعاب الفيديو، وشبكة الويب 2.0) تُوفِّر مساحة أكبر للمستخدم أو اللاعب لصوغ النشاط. ولا شكَّ في أن هذا صحيح في حالات معينة، لكن علماء الوسائط الجديدة أثبتوا أن قدرًا كبيرًا من التفاعلية في الوسائط الجديدة مُعَدٌّ سلفًا على نحوٍ لا نتخيله؛ لذا، فإن درجات التفاعلية يجب أن تكون موجودة ضمن

طيف كامل، فضلًا عن تحديد أنواع مختلفة من التفاعل، وليس فقط قبول الزعم (أو الدعاية التجارية الصاخبة) بأن الوسائط الجديدة هي فتح كبير في التفاعل.

ليت، أو إيليت، أو لييتسبيك (LEET or ELEET or LEETSPEAK): أبجدية إنجليزية بديلة تستعمل حروف الشيفرة الأمريكية القياسية لتبادل المعلومات وأرقامها ورموزها (ASCII :American Standard Code for Information Interchange) لإنشاء لغة داخلية في مجتمعات معينة من متخصصي التقنية الإلكترونية. فمثلًا، تُسمِّي «ليت» كلمة «ويب» (1n73rw3b) التي كانت تُستخدَم أصلًا في إخفاء مناقشات ممارسات القرصنة غير المشروعة، أو الهروب من محركات بحث الويب. بعد ذلك، تسرَّب (1337) (تمثيل «ليت» لكلمةLEET) ببطء إلى دوائر اللاعبين، ثم إلى الاستخدام العام الأوسع.

وسائط تحديد المواقع (LOCATIVE MEDIA): وسائط رقمية تستهدف أماكن محددة في العالَم الحقيقي، أو ملحقة بها. مثال ذلك الجولات داخل المدينة التي يُرشد فيها السياح إلى أماكن معينة في البلدة، مستعينين بهواتفهم الذكية التي تُوفِّر لهم معلومات عن طبيعة كل موقع وتاريخه.

علم اللعب، علم السرد (LUDOLOGY; NARRATOLOGY): يقصد بعلم اللعب دراسة مختلف أنواع الألعاب. وقد أُثري تحليل ألعاب الفيديو والحاسوب بسبب الاستعانة بهذا المجال الأرحب الذي ينظر تاريخيًّا إلى الألعاب من كل نوع. أمَّا أقرب المجالات إلى هذا فهو تاريخ ألعاب الرقعة الذي يُمثِّل أحد أهم أسس صور الوسائط الجديدة الكثيرة. يهتم علم اللعب بالأنساق أو البنى المشتركة بين الألعاب المختلفة وأجناس اللعب المتعددة وأنماطها. وهو يقارن أحيانًا بعلم السرد الذي يشير إلى منهج في دراسات الألعاب يُقدِّم قص الحكاية على غيرها من جوانب نشاط عالم الألعاب، ويضع قصص الألعاب في سياق أنواع أخرى من صور السرد، مثل: الروايات، والأفلام

القائمة على القصص. يُنظَر إلى علم اللعب وعلم السرد بوصفهما منهجين متنافسين. لكن الاثنين مهمان لدراسات الألعاب، ويمكن التأليف بينهما بطرائق كثيرة مفيدة.

البروتوكولات (PROTOCOLS): مجموعات من القواعد الممنهجة تعمل بوصفها طرائق تحكم في تقنيات المعلومات. تكون هذه القواعد متوارية عن أنظار معظم المستخدمين، لكنها تُمثِّل جوانب تقنيات المعلومات والاتصالات كلها، بما في ذلك: أسماء المجالات، وعناوينها، وعرض «الباند»، ونمط الوصول، وقدرات المراقبة. يدرس علم البروتوكول (Galloway) (Protocology) الاختيارات الاجتماعية التي تدخل في إنشاء بروتوكولات تقنية المعلومات وتطبيقها. فإنشاء لاحقة المجال (XXX) -مثلاً- تُمثِّل الاختيار الاجتماعي بعزل العروض الإباحية من فضاءات ويب أخرى، وكذلك قبولها بوصفها مجالًا طبيعيًّا مقبولًا.

ارتداء الملابس المغايرة عنصريًّا (RACIAL CROSS-DRESSING): يشير هذا التعبير غالبًا إلى ارتداء الإنسان ملابس غير ملابس الجنس الذي رُبِّي (أو رُبِّيت) على أن يراه (تراه) جنسه (أو جنسها) الطبيعي. أمَّا في دراسات الثقافة الرقمية فإنه يمتد ليشمل عددًا من صور التنكر على شبكة النت، بما في ذلك التظاهر بالانتماء إلى جماعة عنصرية/ عرقية لا ينتمي إليها في الحياة خارج الشبكة (من هنا جاء تعبير «ارتداء الملابس المغايرة عنصريًّا»). انظر أيضًا «سياحة الهوية».

تغيير الوسائط (REMEDIATION): يشير هذا المصطلح في دراسات الثقافة الرقمية غالبًا إلى تشغيل نوع من الوسائط عن طريق آخر، مثل: مشاهدة فيلم على التلفاز، ومشاهدة برامج التلفاز على هاتف ذكي، أو موقع ويب على التلفاز. تنقل الوسائط الجديدة - بصورة مطردة- صيغتها من منصة (نمط عرض) إلى أخرى، وتسعى نظرية «تغيير الوسائط» إلى فهم كيف يُسهِم ذلك في تغيير خبرة المستخدمين. تهتم هذه النظرية بالصلة بين الوسائط الجديدة والوسائط القديمة

التي سبقت الصورة الناتجة، والتي أثَّرت فيها. ويمكن عكس هذه العملية، مثل اقتراب أطر الأخبار كثيرًا من صورة صفحات الويب.

الحياة الحقيقية/ الحياة الافتراضية (Real Life/Virtual Life) (RL vs. VL): يقصد بهذين المصطلحين المقابلة بين الحياة على شبكة النت وخارجها. وبالرغم من أنهما مفيدان، لكنهما كثيرًا ما يُسبِّبان ارتباكًا لأنهما يوحيان بانفصال كبير بين حياتنا داخل الشبكة وخارجها. فنحن حين نتصل بشبكة النت لا يمكن أبدًا إلا أن نكون خارجها؛ إذ تظل أجسادنا -مثلًا- حاضرة في مكان ما من الحياة الحقيقية. يُذكَر أن حياتنا تتداخل على شبكة النت وخارجها بطرائق كثيرة، ولا سبيل لفضِّ هذا التداخل.

النشر العام البسيط (الموقع الغني) (RSS): يشير ذلك إلى عملية الإيصال التلقائي للأخبار وغيرها من المعلومات المحكومة بوقت إلى المشتركين على شبكة النت.

هوس النظر (SCOPOPHILIA): يقصد بذلك الاستمتاع بالنظر إلى أشياء مرغوبة. وقد استُخدِم هذا المصطلح أول الأمر بوصفه أحد مصطلحات النقد المُوجَّه إلى الفن القديم وجزء كبير من الفن الحديث والأفلام (قديمًا، وحديثًا)؛ من تركيزها على إظهار النساء بصورة سلبية، بحيث لا يقتصر ذلك على العروض الإباحية الصريحة، وإنما يشمل صورًا أقل صراحة من الصور المبرزة للعنصر في التلفاز والأفلام وغيرهما من الوسائط المرئية، وفي تصوير الإناث عاريات في فن رسم راقٍ. لكن الوسائط القديمة والجديدة أدخلت صورًا أخرى من لذة النظر غنية من حيث الرغبة الجنسية، لكنها أميل إلى أن تكون نوعًا من استراق النظر العام.

علم العلامات، التحليل السيميائي (SEMIOTICS; SEMIOTIC ANALYSIS): منهج في الدراسة الثقافية ينظر إلى التعابير الثقافية بوصفها مجموعات من العلامات الملتوية المطوقة المرئية المسموعة، التي تخضع لقوانين تفاعل تشبه طريقة عمل

الكلمات والنحو والوظيفة التركيبية اللغوية حتى يكون لها معنى في اللغة. إذا قسمنا العلامات إلى دوال ومدلولات فإن الدوال (الكلمات، والصور، والأصوات) لا صلة بينها وبين ما تدل عليه (المعاني) إلا صلة عرفية أو اعتباطية. فحيوان السنور -مثلًا- ذو الفرو الذي يمشي على أربعٍ، والذي يكون مستأنسًا هو الهرَّة/ القط، أو أيُّ كلمة أخرى، مثل: شات، أو غاتو، أو بيلي بحسب النظام الدلالي (هو في هذه الحالة لغة مكتوبة) الذي تقع فيه. وأيُّ تعبير في كلمة «هرَّة» سيحمل معه إيحاءات ثقافية تُغيِّر معناها أو دلالتها؛ فالثقافة التي لا تستأنس السنوريات قد لا تحوي كلمة لهذا المخلوق أبدًا. وفي حال كانت الصورة أكثر تعقيدًا، كما في تركيب «هرَّة سوداء»، فإنه يكون لها إيحاءات مختلفة في أفلام الرعب الأمريكية (لأنها ستوحي بالشؤم، أو الشعوذة). وهي تختلف عن دلالات تركيب «بيرق فرنسي» (ملصق إعلاني)؛ إذ قد تعني التخريب. فحين نُطبِّق التحليل السيميائي على صفات جهاز رقمي -مثلًا- فإن هذا يعني النظر في الدلالة الخاصة لكل جانب فيه، مثل: اللون، والشكل، والحجم، والصوت [مثل الرنة]، والاسم، حيث تختلف هذه الدلالات باختلاف المجالات الثقافية الكبرى والفرعية. فالهاتف الخلوي وردي اللون -مثلًا- يدل على الأنوثة في الثقافة الأنجلوأمريكية، ويدل على الثقة من دون تمييز النوع في كوريا. قد يكون للهاتف الخلوي إيحاء اجتماعي مختلف تمامًا في خضم انتفاضات الربيع العربي (حيث تكون الهواتف غالبًا علامات على التمرد في في الإيحاءات السيمائية للثورة) عن إيحاءاته في سياقات غير ثورية في أزمته وأماكن أخرى؛ فقد تدل على أشياء تتعلق بالطبقة، أو درجة امتلاك صلات ما، أو ذوق المستهلك داخل ثقافته الفرعية.

إرسال النصوص الجنسية (SEXTING): يقصد بذلك إرسال صور أو رسائل جنسية صريحة باستخدام نصوص الهاتف، أو البريد الإلكتروني.

أثر الصومعة (SILO EFFECT): مصطلح يُستخدَم في تحليل الثقافة الرقمية للنظر في الأثر السياسي لشبكة الويب. يقول المستشار السياسي كاس سنشتاين وغيره من

أصحاب هذا الرأي إن كثيرًا من مستخدمي شبكة الويب لا يثرون آراءهم أو معرفتهم السياسية بزيارة مواقع كثيرة لأيديولوجيات مختلفة، وإنما يلزمون عددًا محدودًا من المواقع التي لا تُمثِّل آراءهم القائمة حقًّا فحسب، بل تُعزِّزها؛ ما يؤدي إلى زيادة تصلُّبهم، وإلى الاستقطاب السياسي. يُعرَف هذا المصطلح أيضًا باسم البلقنة الإلكترونية.

المعرفة المرتبطة بالموقف (SITUATED KNOWLEDGE): يرتبط هذا المفهوم ارتباطًا خاصًّا بالمُنظِّرة الثقافية دونا هراواي، ويهدف إلى تعميق فكرة الموضوعية بمراعاة العوامل التي تربط رؤى العالَم كلها ارتباطًا حتميًّا بالثقافة التي تنشأ فيها. ترفض هراواي النسبية (الفكرة القائلة بأن وجهات النظر كلها متساوية)، وترى أن ادِّعاءات المعرفة يجب أن تُقيَّم في علاقتها بحشد من القوى الاجتماعية (لا سيما الطبقة، والنوع، والعرق، وما يتعلق بها من أسس التباينات الاجتماعية) التي تحمل منذ القِدم درجات متباينة من القوة لتكوين ما يُعَدُّ حقيقةً، وتمثيله.

الكسل السياسي (SLACKTIVISM): يُسمَّى أحيانًا نشاط النقر(clicktivism)، وهو مصطلح مشين يُطلَق على نشطاء النت الذين يوهمون أنفسهم بأن نقر [فأرة الحاسوب] للتعبير عن الإعجاب أو عدمه تجاه أيِّ قضية اجتماعية يُسهِم في إحداث تغيير حقيقي. صحيح أن هذا المصطلح مفيد لأنه يشير إلى بعض العناصر السطحية لقدر من النشاط الذي يهدف إلى التغيير الاجتماعي على النت، أو النشاط الذي يغالي في الاعتماد على التقنية، أو يقتصر عليها، غير أنه استُعمِل استعمالًا مُضلِّلًا؛ إذ استُخدِم في وصف تنظيم الحركة كلها (تكون غالبًا عالية الفاعلية) الذي يستخدم التقنية الرقمية من ضمن أدوات أخرى كثيرة.

حركة التقنية البطيئة (SLOW TECHNOLOGY MOVEMENT): حركة اجتماعية تسعى إلى تجنُّب الوجه السلبي للتقنيات الرقمية، وإلى الاحتفاء بالأبعاد الإيجابية للحياة خارج شبكة النت. وهي ليست ظاهرة مناهضة للتقنية؛ لأن كثيرًا من دعاتها

يشاركون -حتى الآن- مشاركة فاعلة في صناعات التقنية الفائقة، أو هم مستخدمون، لكنهم يتمنون مواجهة الدعاية المهولة التي تكاد تقول إن الحياة على شبكة النت خير من الحياة خارجها من مختلف الوجوه، أو إنه لا ضرر من الوجود الدائم على الشبكة.

البريد البطيء (بريد الحلزون) (SNAIL MAIL): اسم يتهكم على خدمة البريد التقليدية التي توصل الرسائل إلى أصحابها، وفيه تشبيه لهذه الخدمة بسرعة الحلزون؛ لأنه يترك أثرًا لحركته من صمغ لزج.

مواقع التواصل الاجتماعي (SOCIAL NETWORKING SITES: SNSs): مواقع مُصمَّمة لتيسير التواصل بين الأفراد المشتركين فيها، والمجموعات التي يجمع بينها جملة من الأمور المشتركة (المهنية، أو المؤسسية، أو الترفيهية، أو السياسية، وما إلى ذلك). ومن أمثلتها: ماسبيس، وفيسبوك.

موقع الذات (SUBJECT POSITION): يقصد بهذا المصطلح تحديد الموقع الاجتماعي- العنصر/ العرق، والنوع، والعمر، والميول الجنسية، وما إلى ذلك -الذي يُسهِم إسهامًا رئيسًا في تكوين رؤية الفرد للعالَم. تشير دلالة المصطلح إلى أن مواقع الذات يمنحها المجتمع، ولا يختارها الأفراد. فعندما تشاهد فيلمًا، أو موقعًا على شبكة الويب، أو تقرأ كتابًا، أو مقالًا، فإنك تفعل ذلك من موقع ذات مُحدَّد. صحيح أنك تستطيع أن تخرج من موقع ذاتك، غير أن الأمر أصعب من أن يتخيله معظمنا؛ إذ يتطلَّب الأمر التنمية الجادَّة لكفاءات ثقافية جديدة حتى يمكن رؤية العالَم بوساطة عيني شخص آخر يختلف موقع ذاته اختلافًا كبيرًا عن موقع ذاتك.

الدعاية المناهضة (SUBVERTISEMENT): مصطلح مركَّب من كلمتي دعاية وإعلام، أو يُقوِّض ويُدمِّر. وهو يشير إلى إعلانات مضادة تُقدَّم بصيغة إعلانات تجارية نمطية، لكنها مُصمَّمة لمناهضة الإعلانات الاستهلاكية التقليدية. انظر أيضًا «التدمير الإعلاني» (adbusting).

الوسائط التكتيكية (TACTICAL MEDIA): تقنيات تُستعمَل لتعطيل عمليات ثقافية في التيار العام، ولا سيما العمليات الثقافية الإلكترونية. وقد تشمل هذه التقنية الاعتصامات الإلكترونية، والعصيان المدني الإلكتروني، والدعاية المناهضة، والتدمير الإعلاني، وحرب المعلومات الميمية، ونشاط القرصنة الإلكترونية، وحشدًا من الأعمال الثقافية المعارضة الأخرى. تشير كلمة «تكتيكي» إلى أن هذه الأعمال تُستخدَم غالبًا في تحقيق أهداف مؤقتة، لا مجموعة أهداف أبعد وأشمل، بالرغم من إمكانية استخدامها جزءًا من حملات أكبر لإحداث التغيير.

الحتمية التقنية (TECHNOLOGICAL DETERMINISM): يقصد بذلك أن للتقنية قوتها العليَّة المستقلة في تغيير المجتمع؛ إذ يرى بعض الباحثين أن التقنية هي القوة الرئيسة في الحياة الاجتماعية متجاوزةً الاقتصاد، أو الثقافة، أو السياسة. في معظم الأحوال، يرى أنصار الحتمية التقنية أن التقنية قوة تتجاوز التحكم البشري. وهم ينقسمون إلى قسمين: اليوتوبيون الذين يرون أن التقنية ستحل المشكلات الاجتماعية كلها، والكارثيون الذين يرون أن التقنية ستدمرنا جميعًا. وبالمقابل، يرفض علماء الثقافة الرقمية الحتمية التقنية المغالية (يُفضِّلون التحليل التكنوثقافي) بالرغم من اعترافهم بأن للتقنيات تأثيرات مُؤكَّدة لا تخضع كلها للضبط الاجتماعي.

الثقافة التقنية (TECHNOCULTURAL): ترى مناهج التحليل التكنوثقافية -خلافًا للحتمية التقنية- أن التقنية مثل الإنترنت لديها دائمًا في أصلها افتراضات ثقافية وضعها فيها منتجون كوَّنتهم ثقافتهم. تمتاز التقنية بأنها تكون دائمًا من إبداع أفراد وجماعات كوَّنتهم وكوَّنتها افتراضات وتحيزات ثقافية. وإن قرار اختيار التقنية المراد تطويرها يُحدَّد دائمًا بعوامل اقتصادية واجتماعية. أمَّا التقنية التي تحظى بالشعبية فهي الاجتماعية والثقافية في المقام الأول؛ وذلك أن استخدامات التقنية هي أولًا شأن اجتماعي وثقافي. وبالمثل، فإن تبني التقنية واستخدامها يُمثِّل دائمًا عملية اجتماعية؛ إذ يجري تكييف التقنية، أو تغييرها، أو استبدالها نتيجة ما يحدث من

عمليات اجتماعية. وعلى هذا، فإن التقنية هي دائمًا ثقافية، والثقافة تُكوِّنها دائمًا كما تُكوِّن هي الثقافة.

المخيلة التقنية (TECHNOLOGICAL IMAGINARY): يشير هذا المصطلح إلى علاقتنا المتخيلة بالتقنية في تداخلها مع ما نفعله بها، أو بوساطتها، (وأحيانًا في تناقضها). فكلما استخدمنا جهازًا تقنيًّا أو فكَّرنا فيه استثمرنا قدرًا من طاقتنا الخيالية فيها؛ إذ إننا نُكوِّن صورة ذهنية لماهية الجهاز، أو لما يفعله بنا. وهذه التصورات الخيالية جزء حقيقي من الثقافة التقنية، وهي عنصر حقيقي يُبيِّن كيفية تكوين التقنية للثقافة، ويُكوِّنها بها. فإذا تخيلنا أن الروبوتات تكون غالبًا كائنات مهذبة خدومة، مثل الروبوت (C-3PO) من سلسلة «حروب النجوم» (Star wars)، فإن علاقتنا بصناعة الروبوت ومنتجاتها ستختلف في حال تخيلنا الروبوتات وفقًا لأفلام «المدمر» (Terminator)، أو «الربوت الشرطي». (Robocop).

التقنية من أجل الدمج الاجتماعي (TECHNOLOGY FOR SOCIAL INCLUSION):
يشير هذا المصطلح إلى مدخل متعدد العوامل لتجاوز الفجوات بين مَن يملكون اتصالًا كاملًا بالتقنية الرقمية الجديدة ومَن لا يملكونه. ويُؤكِّد هذا المدخل الاستباقي كلًّا من أهمية العوامل الثقافية المتعددة، والوصول إلى جهاز الحاسوب نفسه والبرمجيات، وهو يستخدم غالبًا التصميم التشاركي وغيره من الممارسات التفاعلية التي يراد بها إشراك المجتمعات المحرومة التي ترغب في قدر أكبر من إمكانية الوصول إلى الفرص الاقتصادية والسياسية والاجتماعية والثقافية التي تتيحها التقنية الرقمية.

التحليل النصي (TEXT/TEXTUAL ANALYSIS): ينظر التحليل النصي إلى النص الاجتماعي في سياق الدراسات الثقافية بوصفه أيَّ وحدة معنى تُعزَل بهدف التحليل. قد يكون «النص» في تحليل الثقافة الإلكترونية صغيرًا يُماثِل حجم كلمة أو صورة على صفحة ويب، أو كبيرًا يُماثِل حجم مجتمع كامل من المستخدمين. تضم نصوص الويب كلماتٍ، وصورًا، وأصواتٍ، وتصميم صفحات، وروابط، وعلاقاتها المتداخلة.

ولكن عند الحديث عن الفضاءات الإلكترونية القائمة على النصوص، فإن الإشارة هنا تكون إلى الكتابة في مقابل التمثيل المرئي أو السمعي. إذن، فالتحليل النصي هو أسلوب رئيس يُستخدَم في دراسات الثقافة الرقمية للوصول إلى المعاني التي تعرضها مواقع الويب والمحادثات على شبكة النت، وغير ذلك من مظاهر الثقافة الإلكترونية.

التراسل النصي (TEXTING): يُستعمَل التراسل الفوري أو ما يشبهه من برامج للتواصل بين الهواتف الذكية، وغيرها من الأجهزة التي تتوافر فيها إمكانية التراسل. أمَّا الرقم العالمي للتراسل الإبهامي (باستخدام إصبع الإبهام) فهو أقل من (22) ثانية لكتابة الجملة الآتية: The razor–toothed piranhas of the genera Serrasalmus and Pygocentrus are the most ferocious freshwater fish in the world. In reality they seldom attack a human.

يُذكَر أن هانك توريس (Hank Torres) المصاب بالشلل الرباعي هو صاحب الرقم القياسي العالمي لأسرع كتابة إلكترونية من دون استخدام اليدين؛ إذ كتب الجملة نفسها في نحو (09,83) ثانية.

المستخدمون الرقميون (THUMBERS): مصطلح آخر يشير إلى الجيل الرقمي، وهو مشتق من الاستخدام في آسيا، وأصله استخدام الأصابع في الكتابة السريعة للنصوص. فمن علامات الفجوة الرقمية بين الأجيال اتصاف مَن نشؤوا قبل الثورة الرقمية باستخدام أصابعهم غالبًا كما في الكتابة على لوحة المفاتيح. أمَّا الجيل الأصغر من المواطنين الرقميين فيستخدمون الإبهام فقط.

الفيروسي، الانتشار الفيروسي (VIRAL; GOING VIRAL): يُناظِر ذلك انتشار فيروس الحاسوب (وهو نفسه يُناظِر انتشار الفيروس البيولوجي). فإذا انتشر منتج ثقافي على شبكة النت انتشارًا فيروسيًّا فهذا يعني أنه اكتسب شعبية كبيرة فجأةً، وحقَّق عددًا من النجاحات الضخمة التي تصل إلى الملايين أحيانًا. صحيح أن هذه

الظاهرة نادرة الحدوث، ولكن إحراز نجاح فيروسي من وقت إلى آخر يمنح المنتجين الثقافيين المستهلكين أملًا كبيرًا بأنهم قد يُحقِّقون شهرة مفاجئة من دون عون من القنوات الإعلامية الكبرى (شركات الأسطوانات، ومنافذ الأخبار، وغيرهما).

المجتمع الافتراضي (VIRTUAL COMMUNITY): أول مَن نشر هذا المصطلح هو أحد أوائل متبني الثقافة الرقمية هاورد براينجولد (Rheingold Howard) يشير المصطلح إلى أيِّ مجموعة من الأفراد ضمن نفر قليل -حتى الآلاف- يجمعها شغف مشترك، أو مصلحة عن طريق التفاعلات على شبكة النت فقط، أو عناصر الثقافة الرقمية الأخرى. أمَّا المُشكِّكون فيقارنونها بطريقة متحيزة بالمجتمعات خارج شبكة النت التي يَدَّعون أنها أفضل ومتفوقة عليها.

أجهزة الحاسوب التي يمكن لبسها (WEARABLE COMPUTERS): أخذ الأشخاص يرتدون شكلًا من أشكال أجهزة الحاسوب منذ ظهور الساعات الرقمية على الأقل، ولكن مفهوم «الحاسوب القابل للارتداء» يشير عمومًا إلى دمج أشمل للاتصال الرقمي عن طريق الملابس. وأنواع الحاسوب التي يمكن ارتداؤها كثيرة منذ عقدين، لكنها ليست شائعة (بزَّة الواقع الافتراضي تُمثِّل نموذجًا متطرفًا مبكرًا على هذا، لكن ارتفاع تكلفتها حال دون انتشارها). وفي هذا السياق، يرى بعض الباحثين أن نظارات غوغل تُمثِّل أول نموذج ذاعت شهرته لمنتج حاسوبي يمكن ارتداؤه، ويصل مستخدميه بشبكة النت مباشرة.

ويب (2,0) WEB (2.0): يشير ذلك إلى أكثر الأبعاد تفاعلية ممَّن نشأت على الشبكة العنكبوتية الدولية في القرن الواحد والعشرين، وإلى التداخل المتزايد للصور الرقمية على الأجهزة الإلكترونية المفردة (مثل: إجراء المكالمات الهاتفية، وإرسال البريد الإلكتروني، وتصفُّح شبكة الويب، والتصوير الفوتوغرافي، والفيديو؛ كل ذلك باستخدام هاتف ذكي واحد)، وإعادة صياغة الوسائط القديمة لتتحوَّل إلى فضاءات رقمية؛ ما يتيح جعل الأفلام وبرامج التلفاز والموسيقى المسجلة ومحطات

الإذاعة وغيرها من الوسائط القديمة رقميةً، إلى جانب توفيرها على شبكة الويب. من العناصر التي ترتبط كثيرًا بهذا المفهوم إضفاء الطابع الشخصي، والتوطين، والإنتاج التشاركي، وحشد الموارد، والإنتجلاك الاستهلاكي، وغير ذلك من أنماط التفاعل التي تُميِّز منتجات الوسائط الجديدة من التدفق أحادي الاتجاه -بدءًا بالمبدعين، وانتهاءً بالجمهور الأقرب إلى السلبية- وهي طبيعة وسائط الإذاعة القديمة من المذياع والتلفاز.

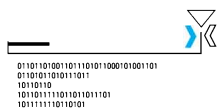
التمييز الشبكي (WEBLINING): استخدام معلومات تُجمع بصورة قانونية أو غير قانونية من صفحة الفرد على مواقع التواصل الاجتماعي، أو أيِّ هوية خفية على شبكة الإنترنت تُستعمَل لاستبعاد هذا المستخدم من فرص تسويقية معينة على أساس توصيف اقتصادي وعرقي يقوم على اختراق أنساق الفرد التجارية الإلكترونية، وما عبَّر عنه من اختيارات مُفضَّلة. يقصد بمصطلح «التمييز الشبكي» محاكاة رسم الخط الأحمر (redlining)، وهو فعل جُرِّم عام 1977م، وكان يعني حرمان أفراد من أقليات عرقية غالبًا من عروض رهان عقاري معينة لحماية «النقاء العرقي» في أحياء معينة.

ويكي (WIKI): موقع ويب معلوماتي أو تعليمي أساسًا (مثل الويكيبيديا) يسمح بالتحرير المفتوح التعاوني على شبكة النت مباشرة.

هويات ويكي (WIKIDENTITIES): مفهوم يعني أن الناس، ولا سيما الشباب المنغمسين كثيرًا في مواقع التواصل الاجتماعي مثل الفيسبوك ومايسبيس، يصنعون هوياتهم بصورة جمعية بمساعدة أصدقاء النت، إلى جانب الشعور بأن بناء الهوية هو عملية تنطوي دائمًا على عنصر خيالي. وهذا جزء من طرح أكبر مفاده أن ملامح الويب (2.0)، مثل ويكي، تغير طريقة تفكير الأشخاص، ولا سيما الشباب، من حيث كيفية إنتاج المعرفة (انظر: Mallan and Giardina, 2009.).

كوكي –ملف تعريف الارتباط– الزومبي (ZOMBIE COOKIE): يُزرَع بصورة غير قانونية، ويبقى موجودًا حتى بعد إلغائه عن طريق خيار الحذف على المتصفح، ويظل يجمع معلومات عن أنشطة المستخدم لأغراض البحث التسويقي المريبة. يمكن كوكي الزومبي أن تعمل على أكثر من متصفح في الجهاز الواحد، وتجمع معلومات عن هويات المستخدم عند دخول شبكة النت.

فهرس المصطلحات



ا

ألعاب الفيديو 22، 25، 44، 80، 81، 82، 138، 173، 174، 186، 245، 247، 248، 249، 250، 251، 252، 253، 254، 255، 259، 260، 261، 262، 267، 273، 280، 286، 339، 349، 356، 357

إقطاع المعلومات 296

احتكار المعلومات 296، 370

استئناس التقنية 54، 57، 351

الإباحية 14، 158، 191، 192، 193، 194، 195، 196، 197، 198، 199، 200، 201، 202، 203، 204، 252، 358، 359

الإرهاب الإلكتروني 232، 235، 236، 346

الإمبريالية الثقافية 145، 326، 344

الاضطهاد الشبكي 117، 347، 367

البلطجة الإلكترونية 50، 161

البوابات العرقية 175، 176، 353

التحرر من التحفظ 132، 133، 134

التحليل التكنوثقافي 58، 363

الترفيه التعليمي 286

الترفيه العسكري 245، 253، 255، 256، 258، 259

التصويت الإلكتروني 212، 213

التعليم الرقمي 280، 285، 286، 292، 293

التمييز الجنسي 151، 158، 161، 162، 163، 164، 167، 245، 260، 261، 262، 263، 266، 267، 268، 270

التمييز الشبكي 117، 347، 367، 370

التناظر 61، 341

الحتمية التقنية 13، 21، 33، 34، 35، 37، 61، 139، 217، 218، 222، 267، 288، 289، 363

العلوم الإنسانية الرقمية 300، 301
العنف المُوجَّه إلى المرأة 164، 267
الفيسبوك 24، 82، 114، 116، 122، 141، 218، 281، 367
القرصنة 211، 221، 232، 233، 234، 235، 236، 346، 355، 357، 363
الكائنات الإلكترونية 125، 126، 166، 167، 247
الكفاءة الثقافية 108، 147، 316، 317، 344
المجتمع الافتراضي 74، 366
المخيلة التقنية 61، 364
النسوية الإلكترونية 166، 168
النفايات الإلكترونية 92، 94، 96، 97، 98، 99، 100، 101، 353، 355

ت

توطين التقنية 54، 57، 351، 370

ث

ثورات الربيع العربي 217، 218، 219

د

دراسات الثقافة الإلكترونية 60، 153، 186
دراسات الوسائط الجديدة 21، 57، 58، 60

س

سياحة الهوية 108، 356، 358

ش

شركة آبل 85، 93، 94
شركة أبل 85، 93، 94، 371

ع

عصابات المعرفة 296

غ

غوغل 24، 49، 60، 78، 79، 82، 90، 117، 118، 121، 130، 145، 160، 214، 231، 241، 283، 291، 300، 325، 347، 348، 366

ف

فوق البشر 128، 129، 130، 131

ك

كوكي الزومبي 368، 372

كوكيز الزومبي 116

م

مجتمع المعلومات 63، 311

محركات البحث 60، 76، 79، 116، 145

ن

نظرية التجميع 246

ه

هويات الويكي 109

و

وسائط التواصل الاجتماعي 281، 347

ويكيبيديا 9، 112