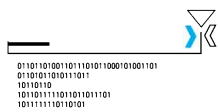
الفصل 1

كيف نفهم الثقافات الرقمية؟

أساليب للفهم باستخدام مصفوفة الثقافة ـ 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 بتباين 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 أُنتجت 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

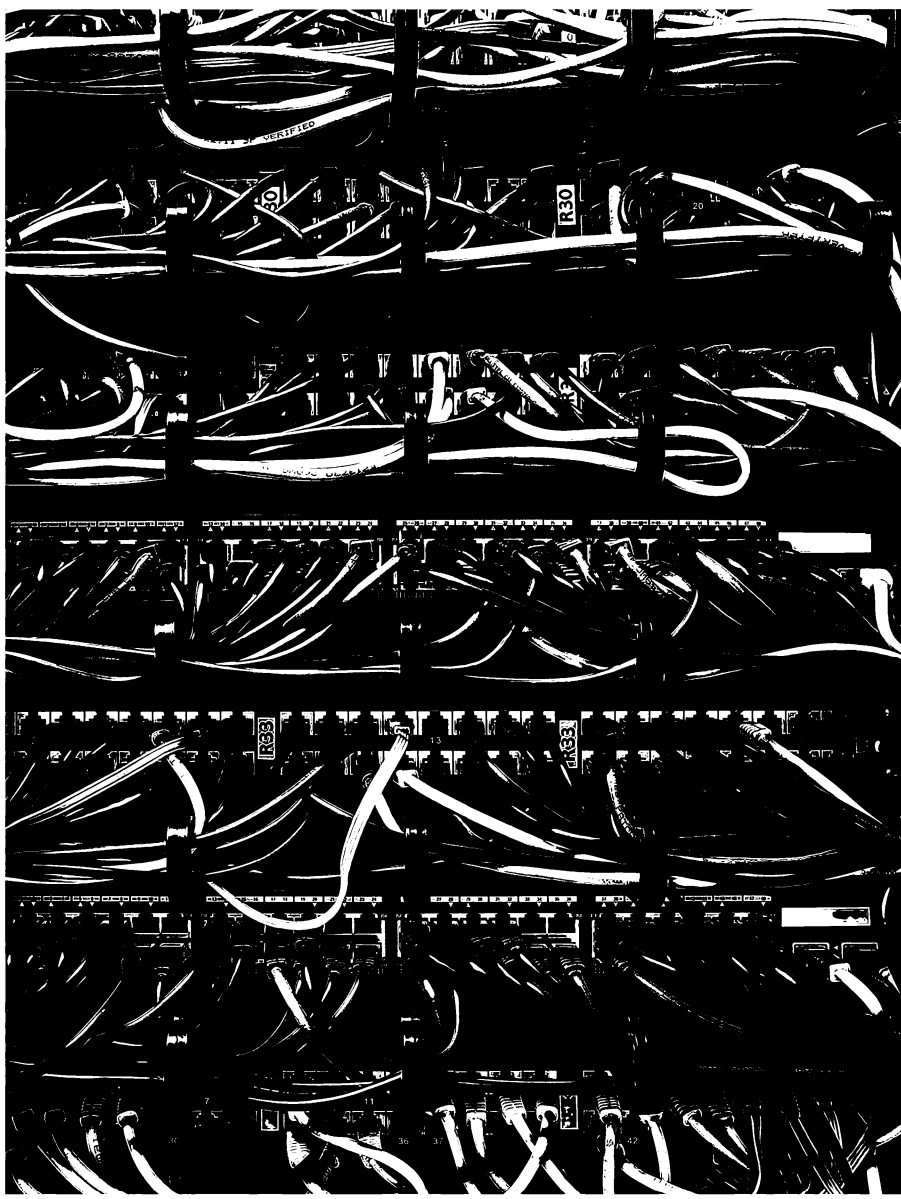
أغلبنا تصورًا مجردًا، هذا إذا تصوره أصلًا. فحتى التلفاز، وهو وسيط موازٍ، يوحي غالبًا بقدر أكبر من الوجود الماضي؛ وذلك أننا نُفكِّر في الاستوديوهات والأجهزة والكاميرات وغيرها، ما يمنح التلفاز قدرًا من الوجود المادي. أمَّا قاعدة الفضاء الإلكتروني أو شبكة الإنترنت، فنادرًا ما تتجاوز الصورة المجردة التي 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).