الجزء الرابع
الهيكلة والتنظيم

العناصر:

الفصل العاشر: آلية الحكم والهويات الرقمية.
الفصل الحادي عشر: وسائل الإعلام التفاعلية والأخبار.
الفصل الثاني عشر: اقتصاديات الإعلام.
الفصل الثالث عشر: الألعاب.
الفصل الرابع عشر: الأبحاث حول وسائل الإعلام.
الفصل الخامس عشر: خاتمة.

تناول الجزء الثالث من هذا الكتاب مفاهيم مثل الرأي العام والثقافة، وكيف يتأثر كل من الجماهير والمحتوى الإعلامي بطريقة إدارة التصور الإعلامي، وملكية وسائل الإعلام، والتيارات الثقافية المهيمنة كذلك، وفي هذا الجزء نتناول قضية ظهور الصين والهند كدول إعلامية عالمية، إلى جانب مناقشة الآثار المترتبة على ذلك بالنسبة للطبقات الاجتماعية في البلدين، والتي يمكن وصفها بأنها طموحة، تسعى للنجاح والمغامرة، فيما يتعلق بالمشاريع الاجتماعية. يتطرق الكاتب في الجزء الرابع من كتابه إلى الهياكل التنظيمية والمنظمات، مثل الحكومات الإلكترونية والأعمال المرتبطة بوسائل الإعلام وصناعة الألعاب، والأبحاث التي تتناول وسائل الإعلام. تتحدى وسائل الإعلام التفاعلية (القائمة على التفاعل والمشاركة) نظائرها النمطية والتنظيمية، وطرقهم المركزية في التعامل مع الأخبار والجماهير، وكذلك في خلق المحتوى الإعلامي.

الفصل العاشر: آلية الحكم والهويات الرقمية:

يتناول هذا الفصل الدور الذي تلعبه وسائل الإعلام في المشاركة في عملية الديمقراطية الحديثة بالتفصيل، ويدرس الفصل مفاهيم الحكومات الإلكترونية والحكم الإلكتروني، إلى جانب دراسة حركات العصيان الإلكترونية، وما يسمى بحركات "hacktivist"، وهي عمل من أعمال قرصنة الإنترنت، أو اختراق أنظمة الكمبيوتر؛ لغرض سياسي أو بدافع اجتماعي. وكذلك يتناول الفصل قدرة وسائط الإعلام الجديدة على خلق شخصيات رقمية تتسم

بالإيجابية أوالسلبية. كما يدرس الفصل بعض الآثار المترتبة على الخصوصية؛ نتيجة ظهور الشخصيات الرقمية.

الفصل الحادي عشر: وسائل الإعلام التفاعلية والأخبار:

يبحث في العلاقة بين وسائل الإعلام القائمة على التفاعل والمشاركة والأخبار والعلاقات العامة، ويناقش الفصل الخصائص التي تتصف بها الأخبار وفكرة العرض عن طريقة تقديم الأمثلة والنماذج "Typification"، ويناقش كذلك أفكار الصحفيين حول ماهية وحقيقة الأخبار، وكيف تؤثر طريقة تقديم الأمثلة والنماذج "Typification" على اختيارهم للأخبار.

كما يدرس الفصل تأثير كل من الإعلام الدفعي أو "push media" – وهي إحدى الطرق المستخدمة في نشر المواد الإعلامية، حيث يتم إرسال أجزاء المحتوى الإعلامي إلى المستخدم أو المشاهد على دفعات متسلسلة، وبمعدل تحدده الشبكة التي يقوم المستخدم بالاتصال بها – وأثر المنتديات التفاعلية على الصحافة والعلاقات العامة، كما يتناول الفصل النماذج الإقناعية البديلة الناشئة.

الفصل الثاني عشر: اقتصاديات الإعلام:

يناقش الفصل خدمة البث العامة كخدمة للصالح العام ، كما يدرس التحول المحتمل في صناعة الإعلانات عن اعتماد الشهرة كأساس لقياس مشاركة الجمهور في عملية التطوير، ويتناول الفصل خدمة البث العامة كنموذج اقتصادي وكسلعة عامة، كما يتطرق إلى التغييرات التي شهدتها الاقتصاديات الإعلامية التقليدية، فيما يتعلق بوسائل الإعلام التجارية، ولا سيما التغييرات التي طرأت على الإعلانات، وأيضاً يدرس الفصل ظاهرة القرصنة وآثارها على وسائل الإعلام التجارية.

الفصل الثالث عشر: الألعاب:

يعرض الفصل للقارئ كلًّا من ثقافة الألعاب وصناعة الألعاب كظاهرة عالمية، ويدرس ظاهرة تطور الألعاب الرقمية. ويقدم الفصل الأفكار لبناء العالم، وبدايات ظهور وسائل الإعلام liminality ، والألعاب كجزء من عملية وضع النظريات المتعلقة بالجماهير، وكذلك يتناول تسويق مفهوم تضاغط العمر، أو "age compression" (وهو ما يحدث عندما يسعى الأطفال للحصول على الألعاب التي يلعب بها الأطفال الأكبر عمرًا أو

البالغين، مثل ألعاب الكمبيوتر والأقراص المدمجة، وغيرها). كما يدرس الفصل دور الألعاب كظاهرة عالمية، وكذلك ارتفاع وتيرة انتشار الألعاب المعروفة بـ "pervasivegames".

الفصل الرابع عشر: الأبحاث حول الإعلام:

ويقدم الفصل الأبحاث التي تناولت وسائل الإعلام، وخاصة الدور الذي تلعبه الأبحاث الكيفية، كما يدرس الفصل مصطلحات البحث، والفروق بين الأبحاث الكمية والأبحاث الكيفية، ويقدم نموذجًا تفسيريًّا للدراسات البحثية التي تتناول وسائل الإعلام.

***

obeikandl.com

obeikandl.com

الفصل العاشر
آلية الحكم والهويات الرقمية

يتناول الفصل:

1- مفاهيم الحكومات الإلكترونية والحكم الإلكتروني.

2- حركات العصيان الإلكترونية، وحركات ما يسمى بحركات "hacktivist"، وهي عمل من أعمال قرصنة الإنترنت.

3- قدرة وسائط الإعلام الجديدة على خلق شخصيات رقمية تتسم بالإيجابية أو السلبية.

4- بعض الآثار المترتبة على الخصوصية؛ نتيجة ظهور الشخصيات الرقمية.

يقدم الفصل العاشر من الجزء الثالث في هذا الكتاب لمحة عامة عن بعض التحولات التي حدثت في "mediascapes" (وهو مصطلح يصف الطريقة التي تؤثر بها الصور المرئية على العالم وعلى الثقافة البصرية)، أو وسائل الإعلام المشاهدة في الهند والصين، والتي نشأت كنتيجة لتطلعات الطبقات الاجتماعية الغنية المتزايدة في هذه الدول، وتسارع وتيرة استخدام وسائط الإعلام الجديدة، حيث تعمل الصناعة الصينية وصناعة الأفلام في الهند على المسرح العالمي، وتؤثر على قضايا الهوية الدولية والسلطة على نطاق أوسع. ويلقي الكاتب في هذا الفصل من الكتاب النظر عن كثب على كيفية تأثير الوسائل الإعلامية القائمة على التفاعل والمشاركة في قضايا الحكومة والحكم والهوية.

وجدنا في الفصول السابقة أن الحكومات الحديثة قد وضعت ونشرت تصورًا معقدًا لأساليب الإدارة، التي تهدف إلى التأثير على السكان على الصعيد الوطني والدولي على حد سواء، كما رأينا أيضا تركيزًا كبيرًا وملحوظًا في قضية ملكية وسائل الإعلام - التقليدية منها والجديدة - في المجتمعات الصناعية المتقدمة.

وقد تزامن ذلك مع حدوث ثورة في وسائل الاتصال التي تعرف بالند للند أو النظير للنظير "Peer-to-Peer" (حيث يتم تبادل الملفات والبيانات بين جهازين شخصيين على شبكة الإنترنت)؛ من تحميل الأغاني من خدمة "Napster" - هي إحدى خدمات الموسيقى التي يمكن الوصول إليها عن طريق شبكة الإنترنت - إلى تحميل أفلام ومقاطع الفيديو من موقع يوتيوب "YouTube" الشهير.

وقد شهدت معدلات المشاركة المدنية النمطية انخفاضًا – التي قام "Putnam " بتوثيقها (2000) – وفي المقابل ازدهرت التطبيقات التكنولوجية القائمة على المشاركة، مثل الإنترنت، والتي قام كل من "Coleman"، و"Taylor" و "van de Donk" (1999)، بوضع النظريات حول هذا النوع من التطبيقات التكنولوجية التفاعلية. هذا وقد اعترف "Putnam" بأهمية وسائل الإعلام التفاعلية، وقدرتها على المساهمة في المشاركة المدنية، وفي العمليات الديمقراطية على حد سواء.

ندرس في هذا الفصل ظهور فكرة الديمقراطية الإلكترونية، والمحاولات التي تقوم بها بعض الجماعات مثل "Cult" أو "Dead Cow"، ومنظمة التجارة العالمية WTO لتنظم الاحتجاجات؛ بهدف تعبئة الرأي العام ، حيث تتخذ من الوسائل التكنولوجية الجديدة ساحة لإقامة هذه الاحتجاجات. كما يلقي الفصل الضوء على الاتجاهات والتيارات التي تراقب ازدياد انتشارالشخصية الرقمية.

الفاعلية الإعلامية والمواطنة والمشاركة:

وهي كما صاغها "Spiderman,2002": "كلما زادت السلطة زادت المسئوليات"، أعلن "Sian Kevill" في فبراير من عام 2003 خطط هيئة الإذاعة البريطانية "BBC" المقترحة للديمقراطية الرقمية. لقد بدأ الحراك السياسي والفاعلية السياسية المعتمدة على الإنترنت، ولكنه – حتى الآن – لا يعدو أن يكون مجرد عالم كبير، يهيمن عليه عدد صغير من النشطاء الذي يُعرفون بمستخدمي الإنترنت الأذكياء "Internet-smarts"، مثل موقع www.stopesso.com، وتسعى هيئة الإذاعة البريطانية "BBC" إلى تقديم يد العون لشريحة عريضة من الجمهور؛ من أجل أن يجدوا صوتهم من خلال معالجة العقبات التي تحول دون زيادة المشاركة (http://www.opendemocracy.net)، والذي تم استرجاعه في فبراير من عام 2003).

وتعد الفكرة التي تنادي بأنه ينبغي على المذيعين العاملين في خدمة البث العام أن يكونوا في طليعة الحوار الديمقراطي – فكرة مثيرة للاهتمام وشيقة، حتى لو بدا الأمر وكأن هذه الفكرة كانت سابقة من نوعها بالنسبة لهيئة الإذاعة البريطانية.

سرعان ما لاحظ أوائل مؤسسي الإذاعات العامة الفرق بين إرسال المعلومات والتثقيف والترفيه، وبين الانخراط في الحوار الديمقراطي، وقد أشار "Lord Reith" – رئيس

ومؤسس هيئة الإذاعة البريطانية – إلى أن تناول الموضوعات المثيرة للجدل يعد محورًا أساسيًّا للدور المنوط بهيئة الإذاعة البريطانية. وعلاوة على ذلك، ينبغي ألا تتناول هيئة الإذاعة البريطانية المواضيع المثيرة للجدل بطريقة مترددة وغير حاسمة، بل وغير مبتذلة كذلك. (Briggs ,1965,128 .9)، وعلى الرغم من ذلك فقد عبر "Reith" عن معلومات إضافية مهمة.

لم تمثل هيئات الإذاعات العامة (factories of dreams)، أو "مصانع الأحلام"، بل كان يجب أن تكون هيئات نشطة من أجل الديمقراطية؛ حتى تتمكن من توليد الشعور بالثقة، والمشاركة لدى الجماهير؛ حيث إنه يمكن أن تفقد هذه الهيئات الإذاعية ثقة المواطنين إذا لم يروا سعيها من أجل تحقيق الديمقراطية.

وبالنسبة إلى "Reith"، فإذا رفض المواطنون هيئة الإذاعة البريطانية – كمصدر مطلع على أحدث المعلومات وجذاب وموثوق به – فإن هؤلاء المواطنين سوف يسعون في البحث عن مصادر أقل جدارة بالثقة، وقد لا توفر هذه المصادر مناخًا صحيًّا للديمقراطية. وكنتيجة لذلك، فإن إعلان "Sian Kevill" حول دور هيئة الإذاعة البريطانية في الديمقراطية الرقمية، يتوافق تمامًا مع أفكار ومبادئ ومعتقدات "Reith".

يبدو عالم الإنترنت ووسائل الإعلام الفاعلة وكأنها أنشطة لا تريد لأطفالك المشاركة فيها، وتنطوي هذه العبارة على شكوك في السلطة وتعكير لصفو العلاقة بين الشعب والسلطة، ولكن كما أشار كل من "Mueller" و"Page" (2004)، فإن نشاط وسائل الإعلام على وشك أن يصبح مثله مثل أي مواطن مطلع، وكأنها دائمًا حاضرة في قلب الديمقراطية، كما أنه من الممكن أن يحدث سوء استغلال للمعلومات في الديمقراطية الحديثة، وكذلك في الديكتاتورية الحديثة.

يعد مجتمع وسائل الإعلام، ووسائل الإعلام المتطرفة والمهمشة بمثابة محاولات تهدف إلى توفير مساحات تواصلية للحوار الديمقراطي، وتوفير مصادر للآراء المتنوعة. لقد اعتبر (Habermas, 1984) أن من الأمور البديهية والمسلم بها أن يتصرف الناس بطرق تشوه وجه عالم الاتصالات، ولكن في حقيقة الأمر ما يسعى إليه البشر هو معرفة الحقيقة.

تعد سهولة الوصول إلى وسائل الإعلام عنصرًا حيويًّا في بنيان عملية الديمقراطية ومحورًا أساسيًّا في عملية مشاركة المواطنين، ويبدو أن التقدم الذي شهدته وسائل الإعلام الجديدة –

وآخرها الإنترنت – قد حفز الكثير من النقاشات الدائرة حول المواطنة والمشاركة في المجتمع بدرجة كبيرة. قد يُقال إن المواطنين يتمتعون بنوعين واضحين من الحقوق؛ أولهما: الحقوق السياسية (مثل: حق الانتخاب، وحرية التعبير، وحق التظاهر والتجمع، وحق التأهل للمناصب العامة)، وثانيهما: الحقوق الاجتماعية (مثل: حق الحصول على الخدمات الصحية، والتعليم، وخدمات الرعاية الاجتماعية).

وتتضمن معظم مفاهيم المواطنة على حقوق وواجبات كل مواطن في عملية المشاركة السياسية والاجتماعية والاقتصادية. إن المشاركة هنا تعني أن يشارك المواطن في عملية تقاسم القرارات، التي تؤثر على حياة الفرد وحياة المجتمع الذي يعيش فيه. وتعد المشاركة هي الوسيلة التي يتم بناء دولة ديمقراطية بواسطتها، وهي بمثابة المعيار الذي يجب أن تُقاس وفقه العمليات الديمقراطية (استدل به: Hart في Balnaves وShoesmith وWalsh في 2006).

ويُنظر إلى المشاركة نظرة تقليدية، باعتبارها وسيلة الوصول الى أماكن صناعة القرار

ومعاقل السلطة، ولكن يمكننا القول إن عملية المشاركة تسمح كذلك للأنظمة الحقيقية "regimes of truth" أن تكون عرضة للتحدي (Foucault,1998). وهذا يعني أن المشاركة يمكن أن تعطي الشعب صوتًا؛ إما لكي تؤكد خطابات حقيقة، أو بهدف تحدي الخطابات الخاطئة أو الكاذبة والطعن فيها، كما توفر عملية المشاركة الفرصة كي تحل محل هذه الخطابات الكاذبة تشكيلات خطابية استطرادية ومنطقية أخرى.

وفي حين أنه قد يتوافر أمام الناس الفرصة للمشاركة في المجتمعات المحلية داخل بلادهم – فإن القليلين منهم من يفعل ذلك، لقد تراجع الملايين والملايين في كل عام على مدى العقد أو العقدين الماضيين عن المشاركة في شئون مجتمعاتهم "Putnam,1995". ويرى " Robert Putnam" أن قواعد وشبكات المشاركة المدنية، تؤثر بشكل وثيق على أداء ممثلي الحكومة، وتعد المشاركة المدنية – مثل الاشتراك في الجمعيات التطوعية، أو في مساعدة الجيران – ووجود جو صحي من الديمقراطية أمرين مترابطين ارتباطًا وثيقًا.

وقد كشفت الدراسة التي أجراها "Putnam" – ذو العشرين عامًا، والتي تناولت الحكومات المحلية في إيطاليا – أن الكثير من هذه الحكومات المحلية تكاد تكون متطابقة تمامًا على الورق، في حين أنها تختلف في درجة فاعليتها وكفاءتها ونشاطها اختلافًا كبيرًا.

لقد أظهر تحقيق منهجي أن نوعية الحكم تتحدد وفقًا للتقاليد طويلة الأمد لعملية المشاركة المدنية، أو في بعض الأحيان وفق عدم وجودها. ويعد إقبال الناخبين، ومعدل قراء الصحف، ومعدل العضوية في جمعيات موسيقى الجوقة، وأندية كرة القدم، بمثابة العلامة المميزة للمنطقة الناجحة. في الواقع لقد رجح التحليل التاريخي أن هذه الشبكات المنظمة للتضامن التبادلي والمدني – بعيدًا عن كونها ظاهرة عارضة لعملية التحديث الاجتماعي والاقتصادي – هو شرط مسبق لها.

النشاط:

قم بإجراء استطلاع رأي غير رسمي في نطاق مجموعتك الدراسة، ويجب أن يشتمل على هذه الأسئلة:

* كم عدد الأنشطة التي تتناول شرح وتعزيز مبدأ المواطنة، والتي تعتبرها في بعض الأحيان جزءًا من الحياة العادية، أو من المناسبات الخاصة (مثل يوم الانتخابات)؟

* ما هي الأنشطة التي ترغب في الاشتراك فيها، ولكنك ترى أنها غير متوفرة أمامك؟

* ما هي الأنشطة الخمسة التواصلية الرئيسة (أو أنواع الأنشطة) التي يلزمك الاشتراك فيها؛ لكي تصبح مواطنًا مشاركًا في المجتمع؟

يرى "Putnam" أنه كانت هناك – بالتأكيد – زيادات كبيرة في عضوية جمعيات النشطاء، أو جمعيات الضغط، مثل نادي Sierra ، والهيئة الوطنية للمرأة ، والرابطة الأمريكية للمتقاعدينAARP ، ومع ذلك – ففي الوقت ذاته – انخفضت نسبة الأمريكيين الذين يرون أنه يمكن الوثوق في معظم الناس بأكثر من الثلث في 1960، عندما اختار 58 ٪ ذلك الاختيار، وفي عام 1993 عندما قام 37 ٪ بالشيء نفسه. ويظهر الاتجاه نفسه جليًّا في جميع الفئات التعليمية؛ حيث إن الثقة الاجتماعية ترتبط ارتباطًا وثيقًا بالتعليم، وبسبب ارتفاع المستويات التعليمية ارتفاعًا حادًا، هذا وسيتضح الانخفاض العام في الثقة الاجتماعية بصورة أكبر إذا أغفلنا تأثيرعامل التعليم (Putnam,1995).

لا تعد المشاركة عملًا فرديًّا ولا جماعيًّا، وإنما هي – في حقيقة الأمر – عملية قد تنطوي على مستويات متفاوتة من المشاركة والتدخل، ومن الممكن أن يتسبب ذلك في تجريد الناس من سلطتهم. فعلى سبيل المثال، قامت المجتمعات بوضع تعريفات محددة لإمكانية الحصول

على الموارد والحصول على المواطنة كذلك، وينطبق ذلك على الأطفال؛ حيث إنهم يُحرمون من حق الاختيار.

وخير مثال على الحرمان من حق الاختيار – والذي حظي بتغطية إعلامية كبيرة – قضية "Jonathon Lebed"، مراهق ولاية نيو جيرسي الأمريكية، الذي بدأ في تداول الأسهم في البورصة عبر شبكة الإنترنت من أمام شاشة جهاز الكمبوتر في منزله (Lewis,2001).

لقد أنشأ (Lebed) موقعه الخاص على شبكة الإنترنت، والذي يخدم الشركات ذات رءوس الأموال الصغيرة، وفجأة أضحى موقع ذلك المراهق يستقبل ما يصل إلى 500،1 زائر يوميًّا. ثم بدأ Lebed) في انتقاء الشركات التي اعتقد أن لها مستقبلًا جيدًا، ثم بدأ في التعبير عن حماسته وتأييده لأسهم هذه الشركات عبرالإنترنت على نطاق واسع، وتقديم النصيحة للناس بشرائها. وهكذا لم يربح ذلك المراهق المال من أجل نفسه فقط، ولكنه تسبب في ربح كل من عمل بنصيحته، لقد تصرف Lebed) مثل أي سمسار يعمل في بورصة نيويورك، وربح ما يقرب من 800000 دولار في ستة أشهر. وقد بدأت لجنة البورصة والأوراق المالية (SEC) في التحقيق معه بعد تلقيها شكاوى من السماسرة الكبار والمحللين، الذين – بلا شك – شعروا بأنهم مهددون بسبب شاب غير مدرب يعمل في مجال عملهم، يبلغ من العمر خمسة عشر عامًا، ولكنه يستطيع القيام بعملهم على نفس القدر من الكفاءة والفاعلية، وبدون أن يحصل على أية عمولة أو مقابل لنصائحه التي يقدمها للمستثمرين.

وقد أجبرت لجنة البورصة والأوراق المالية (SEC) – في نهاية المطاف – Jonathon على دفع مبلغ 285،000 دولار، على الرغم من أنه لم يرتكب أية أمور غير قانونية، يتلخص الخطأ الذي ارتكبه Jonathon في انتهاكه للفكرة الشائعة بأن الأطفال لا يمكنهم تأدية وظائف البالغين الذين يتقاضون أجورًا مرتفعة، ويمكننا القول – حرفيًّا – إنه قد دفع ثمن ذلك، فقد حُرم Jonathon من حق المشاركة في الاقتصاد بسبب سنه.

قد تمثل تصرفات (Lebed أكثر ما تمثله تصرفات أي مراهق ذكي يمتلك الموهبة في استخدام شبكة الإنترنت، والتعامل في سوق الأوراق المالية، فربما تشهد هياكل عمليات المشاركة والتمثيل تغييرات، أو ربما هم بحاجة إلى التغيير. تستكشف الحكومات الديمقراطية عن إمكانية إقامة الديمقراطية الإلكترونية، والمشاركة الإلكترونية، كما يستخدم النشطاء في ما يُعرف بحركات العصيان المدني الإلكترونية (electronic civil disobedience) –

هياكل تواصلية جديدة، أصبحت ممكنة بفضل شبكة الإنترنت؛ للتأثيرعلى عملية صنع القرار.

الملخص:

تعد المشاركة المدنية، مثل الاشتراك في الجمعيات التطوعية أو في مساعدة الجيران، ووجود جو صحي من الديمقراطية - أمرين مترابطين ارتباطًا وثيقًا، وفي حين أن المشاركة المدنية النمطية، شهدت انخفاضًا كبيرًا في المجتمعات الديمقراطية، فكيف يمكن لشبكة الإنترنت، وغيرها من التطبيقات التكنولوجية الحديثة، تعزيز عملية المشاركة في الديمقراطية؟

مناقشة:

كما أشرنا آنفًا - وكما سيأتي في الفصل الثالث عشر - إن المسوقين للألعاب افترضوا أن هذا الجيل من الأطفال أكثر ذكاء من الأجيال السابقة، لذلك استهدفوهم لبيع ألعابهم. وإذا كان هذا الجيل من الأطفال هم بالفعل أكثر تقدمًا وذكاء بدرجة تفوق التوقعات السابقة - فلماذا لا يُمنحون حقوقهم للمشاركة الفاعلة في الاقتصاد؟ وبالطبع يثير هذا التساؤل شبح استرقاق الأطفال المنتشرين في جميع أنحاء العالم، وكذلك قضية عمالة الأطفال، ولذلك فلا يمكن اعتبار ذلك سهلًا ... حاول الموازنة بين مصالح أحد الأفراد مثل Lebed Jonathan، في مقابل حقوق الأطفال في المشاركة في الاقتصاد، مع حصولهم على قدر ضئيل أو معدوم من التعليم أو وسائل الإعلام.

الديمقراطية الإلكترونية (e-democracy):

"سواء أكانت ديمقراطية الإنترنت المباشرة جيدة أم لا، فهذا - على أية حال - لا صلة له بموضوعنا. لقد أصبحت الديمقراطية الإلكترونية أمرًا حتميًّا لا هروب منه، إنه يحدث بالفعل والأفضل لنا أن نتقبل ذلك، وأن نتعايش معه، كما يجب أن نُعلم أنفسنا على نحو أفضل؛ حتى نتمكن من اتخاذ القرارات السليمة. لم يعد فرض القيود على سلطة الشعب خيارًا قابلًا للتطبيق، لقد جعل الإنترنت منه خيارًا عفا عليه الزمن" (Morris,2000).

يؤكد (Morris ,2000) أن الضغوط من أجل زيادة مشاركة المواطنين في اتخاذ القرارات المجتمعية التي تعنيهم - ستزيد مع ظهور الإنترنت، ويوافقه (Coleman,1999) على ذلك،

ويرى أن التطبيقات التكنولوجية الجديدة القائمة على المشاركة عبارة عن وسائل تهدف إلى تعزيز المشاركة المدنية. وتعد الديمقراطيات الحديثة – في الوقت الحالي – ديمقراطيات تمثيلية أو نيابية، حيث يتم انتخاب عدد قليل من الناس ليحكم الملايين من الناس. ولا يمكننا القول إن الشركات الحديثة التي يعمل بها معظم الناس هي مؤسسات ديمقراطية، إلا أنها كانت المرة الوحيدة التي أُتيحت أمام معظم الناس الفرصة لاختيار من يحكمهم، واختيار سياسات الحكم على المستوى المحلي، سواء أكان داخل دولة ما، أو متمثلًا في إجراء انتخابات وطنية كل بضع سنوات، وقد ظهر عجز مدني في البلدان الصناعية الغربية مع زيادة ابتعاد المواطنين عن عمليات الاتصال النمطية وعن السياسة (Putnam, 2000).

سوف تتضمن النظرية أو النموذج الذي تم تطويره عن الديمقراطية الإلكترونية آليات جديدة لاختيار الحكومات ومنحها السلطة، كما أنه سيقدم – في الوقت نفسه – وصفًا لنوع جديد من المجتمعات، ألا وهو: "مجموعة معقدة من العلاقات التي تربط بين الأفراد" (Macpherson, 1973, 51).

وترتبط طبيعة العلاقات بين البشر بطريقة حكمهم ارتباطًا وثيقًا، ولكن – على الرغم من ذلك – هناك فارق بين مفهوم الحكمgovernance)) ومفهوم الحكومة (government).

(Blomgren Bingham, Nabatchi and O'Leary, 2005 ;Kooiman, 1993; Lynn and Ingraham, 2004; March and Olsen, 1995 ; Peters, 1996 ; Rhodes, 1997 ; Rosenau and Czempiel, 1992).

إن مفهوم الحكومة يعني أولئك الذين يمتلكون السلطة القانونية والسياسية، والقادرون على إدارة وتنفيذ الأنشطة والسياسات، بينما يشير مفهوم الحكم إلى خلق وتنفيذ وتطبيق هذه الأنشطة، ودعم الأهداف المشتركة للمواطنين والمنظمات، والتي قد لا تتمتع بسلطة رسمية وتنفيذية (Blomgren Bingham, Nabatchi and O'Leary, 2005).

هذا ويسعى الحكم إلى تقاسم السلطة في صنع القرار مع المواطن، وتشجيعه على الحكم الذاتي والاستقلال، فهو يوفر عملية لتنمية الصالح العام، من خلال المشاركة المدنية (Blomgren Bingham, Nabatchi and O'Leary, 2005).

ويجب على الممارسين للإدارة العامة والعلماء ربط عامة الشعب بالحكم من جديد، والاعتراف بالواجب الخاص للمواطنين وتقديره، كما يتوجب عليهم نقل أجندة البحث

والتدريس في الاتجاه الذي يدعم هذه الإدارة الجديدة؛ لتناول الضروريات الملحة للديمقراطية" (2005). ويعتبرالحكم الإلكتروني محاولة لتقديم أفكار حول الحكم الجديد.

الحكومة الإلكترونية في مقابل الحكم الإلكتروني:

أصدرت الأمم المتحدة (UN) تقريرًا يتناول القدرة الاستيعابية، التي تتصف بها تكنولوجيا الإنترنت، وتم تعريف الحكومة الإلكترونية في ذلك التقرير بأنها: "استخدام شبكة الإنترنت والشبكة العالمية في تقديم المعلومات الحكومية والخدمات للمواطنين" (ASPA and UNDPEPA, 2002). وتم تصنيف مراحل الحكومة الإلكترونية وفق مستويات التطور العلمي والتكنولوجي والرقمي في استخدام شبكة الإنترنت، ويتضمن ذلك:

(1) مرحلة "التواجد"، ويقصد بها إنشاء وجود حكومي رسمي على شبكة الإنترنت.

(2) مرحلة "التعزيز"، وهي عبارة عن عملية زيادة عدد المواقع الحكومية، بحيث تصبح المعلومات أكثر نشاطًا وديناميكية.

(3) مرحلة "التعامل"، حيث يمكن للمستخدمين دفع تكاليف الخدمات، وغيرها من المعاملات عبر الإنترنت.

(4) مرحلة "التحول"، ويقصد بذلك تحقيق الاندماج الكامل بين الخدمات الإلكترونية عبر مختلف الحدود الإدارية.

لقد قدم استطلاع الرأي الذي أجرته الأمم المتحدة عام 2004 حول الحكومة الإلكترونية ترتيبًا مبنيًّا على المقارنة بين 191من الدول الأعضاء في الأمم المتحدة وفقًا لاستعداد هذه الدول لتطبيق فكرة الحكومة الإلكترونية، ووفق مستوى المشاركة الإلكترونية بها. ويستند مؤشر الحكومة الإلكترونية إلى تقييم المواقع الإلكترونية والبنية التحتية للاتصالات، ومقدار الدعم المادي الموجه للموارد البشرية. ويُقدر مؤشر المشاركة الإلكترونية ما إذا كانت الحكومات توفر المعلومات وأدوات المشاركة والخدمات للشعب على شبكة الإنترنت أم لا، على سبيل المثال، تلقي ردود أفعال الشعب على المبادرات الحكومية. وضمن 187 دولة التي امتلكت موقعًا إلكترونيًّا حكوميًّا – كان هناك حوالي 43 دولة تنشر تصريحات سياسية بواسطة حكومتها الإلكترونية؛ تهدف إلى تشجيع الناس وحثهم على المشاركة في صنع

السياسات العامة، في حين امتلكت 20 دولة فقط (حوالي 11٪) قوانين وإجراءات فعلية لتلقي ردود أفعال المستخدمين للموقع. ويجب أن نأخذ في الاعتبار أن ردود أفعال المستخدمين وتعليقاتهم على الموقع الإلكتروني، ليست مثل المشاركة في صنع القرار. ويوضح الجدولان (1.10) و (2.10) ترتيب البلدان الرائدة وفق مؤشر الحكومة الإلكترونية والمشاركة الإلكترونية (مثل تعليقات المستخدمين والمحاولات الرامية إلى المشاورة).

Table 10.1 Top 10 countries in the E-government Readiness Index

United States	0.9062
Denmark	0.9058
Sweden	0.8983
United Kingdom	0.8777
Republic of Korea	0.8727
Australia	0.8679
Singapore	0.8503
Canada	0.8425
Finland	0.8231
Norway	0.8228

Source: UNDESA (United Nations Department of Economic and Social Affairs) (2004). Accessed via UPAN (United Nations Online Network in Public Administration and Finance) (2004).

Table 10.2 Top 10 countries in the E-participation Index

United Kingdom	1.0000
Singapore	0.9841
United States	0.9048
Canada	0.8730
Republic of Korea	0.8730
New Zealand	0.7937
Denmark	0.7619
Mexico	0.7619
Australia	0.7143
Netherlands	0.6984

Source: UNDESA (United Natioa Department of Economic and Social AffaiQ (2004). Accessed via UPAN (United Natioa Online Network in Public Administratia and Finance) (2004

وقد أمعن (Riley, 2003) النظر في الاختلافات بين الحكومة الإلكترونية والحكم الإلكتروني، ويوضح الجدول 10. 3 الاختلافات بين الاثنين، والذي يشير إلى أهداف كل منهما.

جدول (3.10) الفروق بين الحكومة والحكم

الحكم	الحكومة
الفعالية	البنية الفوقية
العمليات	القرارات
الأهداف	القواعد
الأداء	الأدوار
التنسيق	التطبيق
المحصلة	المخرجات
الحكم الإلكتروني	الحكومة الإلكترونية
خدمة الاستشارة الإلكترونية	خدمة التوصيل الإلكتروني
التحكم الإلكتروني	طريقة سير العمل الإلكترونية
المشاركة الإلكترونية	التصويت الإلكتروني
شبكة التوجيه المجتمعي	الإنتاجية الإلكترونية

المصدر: Riley (2003)

ويرى (Riley, 2003) أن كلًّا من الحكومة والحكم – على حد سواء – يتضمن الحصول على موافقة المحكومين وتعاونهم، حيث إن الحكومة الإلكترونية تمثل الأداة الرسمية المستخدمة؛ لتحقيق هذا الهدف على أرض الواقع. ويعتبر الحكم الإلكتروني بمثابة النتيجة التي يعايشها مستقبلي الخدمة، ولذلك فإن الحكومة الإلكترونية – كبنية فوقية – من الممكن أن تصطدم مع الإدارة الإلكترونية، كعملية قائمة على المشاركة؛ حيث إن الآليات المستخدمة

حاليًا في تلقي ردود الأفعال والتعليقات أو آليات المعاملات التي تمت إضافتها للمواقع الحكومية – على سبيل المثال – لا يمكن اعتبارها ضمن عملية المشاركة في آليات صنع القرار. تعتبرعملية تسديد تكاليف رخصة القيادة الخاصة بك عن طريق الإنترنت – على سبيل المثال – نوعًا من التفاعل مع الحكومة، وليس مشاركة في صنع القرار، وحتى إذا تمكن الملايين من الناس من التعليق والرد، من خلال بعض هذه البوابات الإلكترونية، لن تتمكن الإدارة من الرد عليهم بصفة فردية. ويرى (Riley, 2003) أن التوتر الحادث بين الحكومة الإلكترونية والإدارة الإلكترونية، سيشهد تزايدًا مع زيادة التوقعات حول المشاركة الحقيقية، بينما تنتظر الآليات التي توفر المشاركة الإلكترونية الفشل.

وبناء على ذلك، فإن الحكومة الإلكترونية تنطوي على تحسين عملية تقديم الخدمات، كما أنه يمكنها العمل في دولة غير ديمقراطية. إن الحكومة الإلكترونية عبارة عن استخدام الوسائط الإلكترونية – مثل البريد الإلكتروني وقواعد البيانات –؛ بهدف تعزيز عملية الإدارة الحكومية، كما أنها تشير إلى استخدام وسائل الإعلام من جانب الحكومة؛ من أجل نشر المعلومات للمواطنين والهيئات الاعتبارية، وهكذا تستمر هذه العملية في اتجاه واحد من الحكومة وإلى الشعب. ويمكننا تعريف الحكم الإلكتروني – في أفضل حالاته – على أنه عملية مشاركة إلكترونية، ويتعدى ذلك الآليات البسيطة المستخدمة في استقبال التعليقات وردود الأفعال من قِبل المستخدمين، ويلزم هذه العملية مجتمعًا ديمقراطيًّا. إن الحكم الإلكتروني هو استخدام التطبيقات التكنولوجية – مثل الإنترنت والتليفزيون التفاعلي –؛ من أجل تعزيز مشاركة المواطن في صنع القرار الحكومي، وخاصة على مستوى القاعدة الشعبية للمجتمع.

وتستخدم كافة الحكومات الديمقراطية الحديثة الآن رسائل البريد الإلكتروني وقواعد البيانات؛ بهدف تعزيز عمل إدارتها وتدعيمها، ويشمل ذلك استخدام خدمات التوصيل الإلكترونية والبنية التحتية الإلكترونية للمعلومات؛ من أجل تنسيق النشاط التنظيمي، إلى جانب الأعمال اليومية التي تقوم بها الحكومة، وكذلك الأعمال البرلمانية اليومية.

(Gronlund, 2002 ; Gibson, Ward and Rommele, 2004)

وقد أوضح أحد تقارير الأمم المتحدة أن عام 2001، قد شهد توسعًا أكبر في تواجد الحكومات على شبكة الإنترنت مما كان عليه في السنوات الخمس السابقة، وقد تنامى عدد الصفحات الرئيسة الرسمية للحكومات على شبكة الإنترنت في الفترة بين

1996 و 2001، إلى ما يزيد على 50،000 موقع حكومي رسمي، بعد أن كان عددها لا يتجاوز الخمسين موقعًا!. وقد تحولت هذه المواقع القديمة من مجرد كتيبات إلكترونية بسيطة حول الشئون العامة، لتصبح مراكز معلومات بصرية، تشهد تفاعلًا مستمرًّا بين المستخدمين من المواطنين والقطاع العام (ASPA and UNDPEPA, 2001, 5).

وكانت Directgov) – على سبيل المثال – أول مبادرة بريطانية لإقامة حكومة إلكترونية، والتي أطلقتها الحكومة البريطانية في عام 2004، وسعت إلى منح كافة المواطنين سهولة الوصول المباشر إلى المعلومات والخدمات العامة حول مختلف الموضوعات، بدءًا من العمالة والسيارات والناس ، ووصولًا إلى مشكلات الإعاقة. (/http://ukonline.direct.gov.uk)

ويعد إنشاء هذا الموقع جزءًا من مبادرة أوسع نطاقًا – ألا وهي "UK Online" المملكة المتحدة على شبكة الإنترنت – والتي تم إطلاقها في شهر سبتمبر من عام 2000. وتوفر مزيدًا من المواقع ذات التوجه المحلي، الخدمات الأخرى التي يمكن للمواطنين من خلالها إقامة تعاملات وصفقات مع الحكومة، وعلى سبيل المثال، تسديد ضريبة السكن عبر شبكة الإنترنت (Cross, 2004).

وقد أصدرت الحكومة البريطانية وثيقة "White Paper"، والتي حددت خمسة مبادئ أساسية للحكومة الإلكترونية، والمتعلقة بهذا النوع من النشاط، وهي:

1- بناء الخدمات المقدمة، بناء على اختيارات المواطنين.

2- تسهيل عملية وصول المواطنين إلى الحكومة وخدماتها.

3- تسهيل عملية الاندماج الاجتماعي.

4- توفير المعلومات على نحو مسئول.

5- استخدام الموارد الحكومية بكفاءة وفاعلية.

(White Paper cited in ASPA and UNDPEPA, 2001, 6)

هذا وقد أظهر استطلاع للرأي، أُجري في 22 دولة في عام 2001 – من بينها أستراليا وهونغ كونغ وأيرلندا واليابان وماليزيا ونيوزيلندا وبريطانيا – أن كلًّا من كندا، وسنغافورة، والولايات المتحدة كانت بمثابة الدول الأكثر شمولية في تقديم الخدمات الحكومية على شبكة الإنترنت (Saywell, 2001).

فقد أضحى الحافز والدافع لاشتراك المواطنين في مثل هذه الخدمات على شبكة الإنترنت، أسهل وأكثر كفاءة، وصارت المعاملات التي تُعرف باسم (Units Per Transactions UPT) – وهي مقياس لمتوسط عدد المنتجات التي تم شراؤها في إحدى الزيارات النموذجية إلى أحد المحال التجارية، بين المنتجين من الحكومة والمستهلكين من المواطنين – أقل تكلفة، وأكثر من أي حافز آخر، نحو تحقيق الديمقراطية الإلكترونية (Hobsbawn, 2003).

ويعد مركز (E-Seva) الإلكتروني – الواقع في ولاية "أندرا براديش الهندية" – مثالًا على كيفية انتشار أفكار الحكومة الإلكترونية، وعلى حقيقة أن هذه الأفكار ليست متمركزة في الغرب فقط. يوفر مركز (E-Seva) الإلكتروني عددًا من الخدمات، مثل أنظمة تسديد الفواتير، وحجز تذاكر القطارات، والتقدم بطلب استخراج شهادات الميلاد والوفاة، وتصاريح السيارات، أو رخص القيادة. هذا وقد تم إنشاء مؤسة [Missouri Member Organized Resource Exchange (MORE)] في (St Louis)، في عام 1983؛ بهدف مساعدة الناس على الخروج من دائرة الفقر، وتسعى هذا المؤسسة إلى إعداد أفراد المجتمع المحلي للعمل، كما أنها تدير قاعدة بيانات للتوظيف؛ من أجل تقديم المساعدة لذوي الدخل المنخفض من أفراد المجتمع؛ كي يتمكنون من الوصول إلى المعلومات حول الوظائف المتاحة. لا يوفر كل من مركز (E-Seva) ومؤسسة (MORE) الفرصة أمام المواطنين للمشاركة في صنع القرار، أو سياسات الحكومات، أو الهيئات القضائية التي تعمل فيها، وعلى الرغم من كل ذلك تقدم هذه المؤسسات خدمات حقيقية، تساعد المجتمعات المحلية أو الجماعات المهمشة في المجتمع.

توفر شبكة الإنترنت والتليفزيون التفاعلي إمكانية تعزيز مشاركة المواطن في عملية صناعة القرار الحكومي، وتتضمن الاحتمالات المتاحة أي مستوى من مستويات المشاركة، بدءًا من مشاركة المواطن في عملية الاقتراع والتشاور مع الحكومة في اتخاذ القرارات، وصولًا

إلى تقديم نموذج ديمقراطي مباشر بدرجة أكبر، وقائم على الاجتماع الإلكتروني للمدينة (Abramson et al., 1988).

يستخدم مجلس مدينة (Porto Alegre) البرازيلية – على سبيل المثال – البريد الإلكتروني، ومواقع على الإنترنت؛ لتشجيع عملية تصويت المواطن في القضايا المختلفة (Hobsbawn, 2003). ويوفر موقع (Minnesota E-Democracy) الإلكتروني (حول الديمقراطية الإلكترونية) – صفحات وساحات عامة على الإنترنت، يتخذها المواطنون مسرحًا للتفاعل والتواصل حول مختلف القضايا العامة. وقد أنشأ وزير الديمقراطية الإلكترونية الهولندي غرف دردشة على شبكة الإنترنت؛ في محاولته للتغلب على قلة الإقبال الجماهيري على عملية التصويت، وقامت حكومة (New South Wales) الأسترالية برعاية شبكة "Community Builders" المنوطة بتطبيق السياسات

(www.communitybuilders.nsw.gov.au).

ويسعى موقع (Citizenscape) الخاص بحكومة أستراليا الغربية – إلى تعزيز الأنشطة ذات الصلة بقضية المواطنة (www.citizenscape.wa.gov.au).

وتعد مثل هذه المشاريع محاولات تهدف إلى زيادة مشاركة المواطنين بدرجة أكبر، ولكنها لا تمثل أية تغييرات في الطريقة التي يشارك بها المواطنون في عملية صنع القرار الفعلية، ولا تعدو معظم أمثلة المشاركة الإلكترونية والحوار في هذه الأيام، أن تكون مجرد تعزيزات للحوار، أكثر من كونها أمثلة على عملية المشاركة المباشرة في عملية وضع السياسات وصنع القرار.

ويعتبر موقع (Iperbole) الإلكتروني (http://www.comune.bologna.it/) بمثابة شبكة مدنية في مدينة بولونيا الإيطالية، وقد تم إنشاء العديد من الساحات العامة على شبكة الإنترنت؛ من أجل المواطنين المحليين، الحاصلين على نقاط مجانية، تمكنهم من الوصول إلى الخدمات والبيانات على هذه المواقع، والبريد الإلكتروني، والمجموعات الإخبارية. كما أن هناك تدريبات مباشرة وأخرى عن بعد تُقام عبر شبكة الإنترنت، كما يتم توفير خدمات الرعاية الصحية لذوي الاحتياجات الخاصة وكبار السن عبر شبكة الإنترنت. ويوفر هذا الموقع للمستخدمين من المواطنين ما يُعرف باسم " time bank"، حيث يمكن للمواطنين تبادل الخدمات مع بعضهم البعض. "وهو عبارة عن نمط من تبادل الخدمات، والذي

يستخدم وحدات من الوقت بدلًا من العملات، وهو ببساطة عبارة عن إنفاق ساعة في خدمة أحد أفراد مجتمعك، ويتم تحويل هذه الساعة إلى عملة زمنية (دولار من الوقت)، وبذلك يصبح في رصيدك دولار من الوقت، يمكن لفرد آخر في مجتمعك أن يقدم لك فيه خدمة في المقابل".

كما أن هناك مجموعة من المنتديات المخصصة للمناقشة على موقع (Iperbole)، إلى جانب توفر إمكانية الحصول على الوثائق المحلية المنشورة على هذا الموقع، بما في ذلك الدراسات الاستقصائية للسكان المحليين؛ حيث إن جوهر هذا المشروع هو إقامة وسائل اتصال ثنائية الاتجاه (أي: تفاعلية).

وكما أشار (Grossman, 1995) منذ وقت طويل، إلى أن كيفية الوصول إلى المرحلة التالية – ألا وهي المشاركة الفعلية في عملية صنع القرار، سواء على مستوى المدينة أم على مستوى البلد – هي المشكلة الرئيسة لعملية النمذجة.

وتمثل الاستفتاءات التي تُعرف بـ (Spot-polling) في الألعاب التي تعرضها شاشات التليفزيون التفاعلي – والتي تتمتع بشعبية كبيرة في دول مثل المملكة المتحدة في الوقت نفسه – آليات محتملة لعملية الاقتراع. وقد فاق معدل الإقبال على التليفزيون التفاعلي في بلدان مثل المملكة المتحدة، معدل الإقبال على الإنترنت، كما يمكن استخدام أجهزة التليفزيون الرقمية في الولايات المتحدة؛ للمشاركة في عملية إدلاء المواطنين بأصواتهم في الانتخابات (Featherly, 2003).

ولا تخرج أي من الأمثلة المذكورة آنفًا عن الإطار القانوني، في حين أن هناك من يسعون إلى تحقيق المشاركة الإلكترونية عن طريق تعبئة الرأي العام؛ بهدف إقامة التظاهرات وأعمال العصيان المدني، أو اختراق الشبكات. ومثل هذه المجموعات لا تلهث وراء تحقيق مكاسب مادية، وليست لها دوافع إجرامية، ولكن الهدف من أعمالها ممارسة الاحتجاج على أعمال الحكومة الملموسة في واقعهم، أو غيرها من الممارسات الظالمة.

التلخيص:

لا تمثل المشاركة الإلكترونية في العمليات الحكومية، وعمليات صنع القرار، حقيقة واقعية في نسيج الحكومة الإلكترونية الديمقراطية الحديثة، بينما يمثل الحكم الإلكتروني

عنصرًا مشاركًا في الحكومة الإلكترونية، ولكن يتكون الحكم الإلكتروني في الوقت الحاضر – في الأساس – من آليات استقبال ردود وتعليقات المستخدمين على المواقع الإلكترونية عبر شبكة الإنترنت، وقد بلغ توفير الخدمات الحكومية عبر شبكة الإنترنت مرحلة متقدمة في الدول الديمقراطية وغير الديمقراطية على حد سواء.

نشاط:

قم بعمل استبانة حول الخدمات الإلكترونية المتاحة من خلال مستويين من المستويات الحكومية الأكثر تناقضًا وتعارضًا مع موقفك الحالي، ويمكن أن يشمل ذلك نظام الجامعة والمجلس المحلي (لوحة داخلية وحكومة وطنية).

– اذكر أوجه التشابه والاختلاف بين أنواع الخدمات، وطرائق التفاعل، وأنواع المعلومات المقدمة.

العصيان المدني الإلكتروني:

تشترك البلدان في خدمات شبكة الإنترنت، وتستخدم أجهزة الكمبيوتر؛ لأنهم يعتقدون أن مثل هذه التطبيقات التكنولوجية من شأنها أن تُحسن أوضاعهم الاقتصادية. وتعد هذه الثقة في التطبيقات التكنولوجية الجديدة – باعتبارها بوابة تحقيق التقدم الاقتصادي – أشبه ما تكون بالثقة التي حظيت بها النماذج التنموية الإعلامية والاقتصادية البسيطة السابقة. وتعد دولة سنغافورة أفضل مثال، يعكس سعي الدول إلى أن تصبح مركزًا للمعلومات والمعرفة، ووفقًا لما قاله (George Yeo) – وزير الإعلام والفنون لدولة سنغافورة في ذلك الوقت: "ستحظى الأبعاد الجغرافية بأهمية أقل في المستقبل، ولذلك يجب علينا التفكير في طرق جديدة؛ من أجل الاحتفاظ بمكانتنا كمركز للمعلومات والمعرفة. كما يجب علينا التأكد من أننا نمتلك بنية تحتية جديدة خلال العشرين سنة أو الثلاثين سنة القادمة؛ حتى نتمكن من الاحتفاظ بدورنا كبوابة للسلع والخدمات والأشخاص والمعلومات والأفكار. وإذا نجحنا في تحقيق ذلك، فسوف تكون سنغافورة إحدى المدن الكبرى في القرن الحادي والعشرين، أو ما يُوصف بـ(The Pacific Century)، أو قرن المحيط الهادئ .. وإذا فشلنا ، فستحل مراكز أخرى محلنا، وسوف نتراجع إلى مرتبة أدنى" (Rodan, 2001).

وسرعان ما وجدت سنغافورة أن الاشتراك في خدمات شبكة الإنترنت ليست مجرد مسألة قبول تطبيق تكنولوجي مجاني، ليس له أية عواقب ثقافية أو مجتمعية، وتعد (soc culture.singapore) إحدى المجموعات الإخبارية على شبكة الإنترنت الأكثر إثارة للقلق بالنسبة لحكومة سنغافورة، عند بدء استخدام شبكة الإنترنت. هذا وقد تم نشر أكثر من 10000 رسالة عبر شبكة الإنترنت في الفترة من منتصف عام 1994 إلى منتصف عام 1995، في حين أنه لم تُسجل أية انتقادات أو اعتراضات جذرية ضد الحزب الحاكم PAP ، وعلى الرغم من ذلك، لم يكن الحزب الحاكم متسامحًا بدرجة كبيرة معهم؛ حيث قرر الحزب الحاكم PAP التعامل مع المنتقدين له، بدلًا من حجب الموقع كلية (Rodan, 2001).

تعد سنغافورة دولة ديمقراطية، على الرغم من الهيمنة والسيطرة السياسية التي يفرضها الحزب السياسي الأوحد، كما أن هناك علاقة وطيدة تجمع بين السلطة السياسية والسلطة الشرعية. رأى الحزب الحاكم PAP، أن مثل هذه الانتقادات البسيطة ضد الحكومة، تعد بمثابة طريق طويل من العصيان المدني.

هذا ويعد العصيان المدني أحد أدوات الناشط الأولى، والتي يمكن أن تترجم إلى سياق إلكتروني، وقد اعتبر الكثيرون حركة ("EDT" Electronic Disturbance Theater) الإلكترونية – أول شبكة إلكترونية حقيقية مخصصة لما يسمى بـ (Hacktivism)، وهو: "الاستخدام السلمي للأدوات الرقمية غير القانونية أو القانونية؛ سعيًا لتحقيق مآرب سياسية". إن (Hacktivism) عبارة عن سياسة لتطبيق (hacking)، أو ما يُعرف بالهاكر أو قرصنة الإنترنت و (phreaking) و(phracking)، أو ابتكار أية وسيلة تكنولوجية؛ من أجل تحقيق أهداف سياسية أو اجتماعية.

ويطلق لقب (phreaker) على الشخص الذي يمتلك القدرة والمهارة للتلاعب بالاتصالات الهاتفية، بينما تُطلق لفظة (phracker) على من يمتلك مزيجًا من المهارتين؛ قرصنة الإنترنت، والتلاعب بالهواتف. أما لقب (cracker) فيطلق على من يخترق الأجهزة الأمنية دون أي هدف أو واعز أخلاقي، وقد تم ابتكار هذا اللقب في مواجهة مخاوف قراصنة الإنترنت (hacker) من استخدام الصحافة للفظ (hacker).

وقد قامت حركة (EDT) بصياغة وابتكار مصطلح العصيان المدني الإلكتروني، ووفق معلوماتنا، فإن هذه الحركة تعد هي المسئولة عن تنظيم أولى أعمال قرصنة الإنترنت الكبرى.

لقد ساندت حركة (EDT) حركة (Zapatista) في مدينة (Chiapas) المكسيكية، وقامت بتوفير الخبراء الفنيين؛ للقيام بأعمال مثل (SWARM). إن النشطاء التقليديين في وقتنا الحالي يستخدمون الأدوات والتقنيات نفسها التي استخدمها قراصنة الكمبيوتر، ونتيجة لذلك توصلت الجماعات المتطرفة إلى الحقيقة التي طالما عرفها قراصنة الإنترنت، ألا وهي أن المؤسسات الاجتماعية التقليدية أكثر عرضة للخطر في عالم الإنترنت مما هي عليه حاليًا في العالم المادي. وبالمثل فقد وجد بعض أعضاء حركة قراصنة الإنترنت السرية المشهورة بالعفوية، الحوافز والدوافع المحركة لها في قضايا أخرى غير دافع إرضاء الذات (Harmon, 1998). ويوضح الجدول 10 . 4 بعض أنشطة قرصنة الكمبيوتر البارزة.

جدول 10 . 4 يعرض أهم أهداف قراصنة الإنترنت

Target	International issues and tactics	Hacktivist
Balkan Press	Ethnic war: Black Hand, named after a historical clandestine Serbian military	Black Hand
	organization, attacked the site of the Croatian state-owned newspaper	Kosovo Hackers Group
	Vjesnik. Croation hackers retaliated with 'Read *Vjesnick* and not Serbian	Serbian Angel
	books'. Defacement is a common tactic. Attrition.org estimated in 2000 that	
	there had been over 5,000 defacements, some just for fun.	

أخلاقيات قراصنة الإنترنت:

يختلف قراصنة الإنترنت (Hacktivists) عن (crackers)؛ حيث إن عملهم ينطلق من أخلاقيات مقننة، وقد لخص (Levy, 1984) أخلاقيات قراصنة الإنترنت فيما يلي:

1- تحتاج المعلومات إلى جو من الحرية.

2- عدم الثقة في السلطة وتعزيز اللا مركزية.

3- يجب الحكم على قراصنة الإنترنت وفق عملهم، وليس وفق معايير وهمية، مثل الدرجات أو السن أو العرق أو المكانة.

4- يمكنك خلق الجمال والأعمال الفنية على أجهزة الكمبيوتر.

5- يمكن لأجهزة الكمبيوتر أن تغير حياتك نحو الأفضل.

تعد جماعة (Cult of the Dead Cow) إحدى أوائل- والآن ضمن أشهر - جماعات قراصنة الإنترنت الضالعة في تنظيم احتجاجات، أو خلق برامج القرصنة؛ لمحاكاة برامج المنظمات الكبرى. وقد قامت جماعة (Cult of the Dead Cow) - على سبيل المثال - بإنشاء برنامج (BackOrifice)؛ في محاولة لها لمحاكاة برنامج مايكروسوفت (Microsoft).

كما تعتبر جماعة (Cult of the Dead Cow) مثالًا لأعضاء الجماعات التي بدأت صغيرة في اهتمامهم بأجهزة الكمبيوتر، إلى أن تخرجت لتصبح ذات وعي وإدراك سياسي أفضل.

وعندما بدأت جماعة (Cult of the Dead Cow) في عام 1984 - وكان معدل أعمارهم حوالي أربعة عشر عامًا - اعتادوا على قضاء أوقاتهم في ممارسة أعمال القرصنة على آلات الصودا، ولكن مثل العامان الماضيان نقطة تحول بالنسبة لهم؛ فقد تقدم العمر بأعضائهم، وأصبحوا محنكين في السياسة، ويتمتعون بدرجة عالية جدًّا من الكفاءة الفنية والتقنية (Oxblood Ruffian', group member, cited in McKay, 1998).

لا تمثل (Hacktivism) تحولًا في السلطة لتصل إلى أيدي المواطنين، ولكنها أقرب إلى الاحتجاج التقليدي، أو أعمال العصيان المدني، ويتم تحقيق ذلك باستخدام الحقوق المتاحة في إطار الديمقراطية، وحتى عندما يعتمد الاحتجاج على القوانين والقواعد الرسمية، سوف تشكل الطرق التي تستجيب بها الحكومات الديمقراطية لعمليات العصيان الإلكتروني - جوانب عملية المشاركة الإلكترونية في المستقبل. وتشمل خطوط الخلاف المشكلات الناشئة عن جماعات المصالح المميزة، ومراكز المسئولية، على سبيل المثال:

1- الخط الرفيع الفاصل بين المعلومات التجارية والوطنية، هل يعد أحدهما خاضعًا للآخر عندما تكون صناعة وطنية معينة على المحك؟

2- المعلومات العسكرية والاجتماعية في حالة الحرب، عندما يعارض جزء كبير من المواطنين مبدأ النزاع قيد الجدل والمناقشة، هل يمكن اعتباره بمثابة خيانة؟

3- القطاع الخاص مقابل المجالات العامة للمعلومات، من يقرر ما ينتمي لمجال السلطة العامة بصفة قانونية؟

4- ربما تكون الهويات الرقمية في عالم الإنترنت والشبكة العنكبوتية، الوسائل المستقبلية التي تمكننا من الاحتجاج، وقد تتطلب مثل هذه الشخصيات حماية قانونية.

الشخصيات الرقمية الفاعلة والسلبية:

تمتلك قواعد البيانات الحديثة والمكتبات الرقمية، القدرة على تخزين كميات هائلة من المعلومات حول الأفراد، وبالنسبة لشئون وأحوال الأفراد اليومية الطبيعية - بطبيعة الحال - هناك العديد من قواعد البيانات والعديد من المنظمات المعنية بجمع المعلومات عن الأفراد. وهناك نوعان من الشخصيات الرقمية (digital personae)، وفي هذه البيئات الرقمية الشخصية الرقمية الإيجابية الفاعلة، والشخصية الرقمية السلبية (Clarke, 1994).

تقوم العديد من المنظمات بعملية جمع المعلومات حول الأفراد، بدءًا من المنظمات المعنية بالصحة والعدل والأمن الاجتماعي، وصولًا إلى تلك المنظمات المعنية بالتعليم والشئون المالية والاقتصادية، وتعد المعلومات الرقمية الحالية من النوع السلبي في المقام الأول. كما يوضح الشكل رقم (10 . 1)، تقوم شركة تأشيرات السفر "الفيزا" بجمع المعلومات من خلال المعاملات مع أحد الأشخاص، وتستخدم هذه المعلومات التي تم جمعها حول ذلك الفرد، والمستخدمة في عملية استخراجه لتأشيرة الدخول بدورها في تكوين صورة أو معلومات مختصرة عن ذلك الفرد.

Table 10.1 Top 10 countries in the E-government Readiness Index

United States	0.9062
Denmark	0.9058
Sweden	0.8983
United Kingdom	0.8777
Republic of Korea	0.8727
Australia	0.8679
Singapore	0.8503
Canada	0.8425
Finland	0.8231
Norway	0.8228

Source: UNDESA (United Nations Department of Economic and Social Affairs) (2004). Accessed via UPAN (United Nations Online Network in Public Administration and Finance) (2004).

كما أن أجهزة الكمبيوتر الحديثة، تجعل من الكيانات أو الهويات الرقمية الإيجابية أمرًا ممكنًا على أرض الواقع، فمثل هذه الشخصيات والهويات ليست عبارة عن مجرد تراكم للمعلومات والبيانات، ولكنها - في حقيقة الأمر - عبارة عن عوامل فاعلة ونشطة، لها

القدرة على توفير المعلومات، أو السعي وراءها. في مجال التكنولوجيا الرقمية، يستطيع العامل التصرف نيابة عن الفرد، ويقوم بعمله في محل عمل الفرد، أو في أي أماكن أخرى على شبكة الإنترنت.

ويمكننا عرض مثال بسيط على هذه الفكرة، وهي خدمة إرسال رد إلكتروني عبر الإيميل أثناء قضاء صاحب البريد لعطلته، حيث يستخدم صاحب البريد الإلكتروني المستخدم لهذه الميزة رسائل إلكترونية، مثل: "أنا في عطلة حتى يوم كذا" (Clarke, 1994).

بينما تعتبر التطبيقات، مثل الإنسان الآلي للمعلومات الذي يتصف بالذكاء الاصطناعي (AI) و (avatars)، وهي عبارة عن الشعارات الشخصية لمستخدمي الإنترنت، سواء في شكل نموذج ثلاثي الأبعاد المستخدمة في ألعاب الكمبيوتر، أو ثنائي الأبعاد، مثل الصورة المستخدمة على منتديات الإنترنت، أمثلة أكثر تعقيدًا للشخصيات والكيانات الرقمية النشطة والفاعلة، وقد تكون (avatars) البسيطة عبارة عن رسوم تمثيلية لأي شخص على شبكة الإنترنت، أو في بيئة الكمبيوتر. ويمكن للأشخاص تصميم وتنفيذ مثل هذه الأعمال المحاكية للذكاء الاصطناعي بأنفسهم، أو يمكن أن يفرضها عليهم الآخرون، كما أنها من الممكن أن تُستخدم للخير أو للشر (1994).

ويقع الاختلاف بين نوعي الكيانات الرقمية في مفهوم السلطة الذي يعطيه كل منهما لمستخدميه، حيث إنها تعطي الأفراد القدرة على تصميم أجهزة تنقية وترشيح حول وجودهم على شبكة الإنترنت؛ حتى يستطيعوا التعامل مع ذلك القصف من البيانات المتدفق عليهم، والتي أضحت ظاهرة للعيان بصورة متزايدة في عالمنا الذي تربطه الشبكات" (Clarke, 1994).

ولكن يمكن أن تتم مراقبة ورصد السلوك الإلكتروني للأشخاص بواسطة الشخصيات والكيانات الرقمية – على سبيل المثال – عن طريق الوصول إلى بريدهم الإلكتروني، ومعرفة أماكن تواجدهم وقت دخولهم عليها، كما يمكن معرفة استخدامهم لقواعد بيانات معينة أو سجلات محددة على شبكة الإنترنت. وفي أكثر الحالات تطرفًا، قد تتمتع العوامل الفاعلة النشطة بالقدرة على القيام بأعمال مستقلة بذاتها، ومن الممكن أن يصعب على مبتكرها نفسه الوصول إلى مثل هذه الأعمال، كما حدث مع

(Cornell worm). وقد نستطيع التوصل إلى مبتكرها بصعوبة، ربما عن طريق الصدفة، أو بواسطة طريقة التصميم، ويعتبر إزعاج أجهزة التليفون والفاكس قصير الأجل – مثالًا مشابهًا لذلك (1994).

وكما يوضح الشكل (10.2)، فقد نجح الشخص في خلق شخصية رقمية، أو كيان رقمي فاعل ونشط يمثله على شبكة الإنترنت، وتحدث عملية خلق (avatars) أو الشعارات الشخصية لمستخدمي الإنترنت، سواء في شكل نموذج ثلاثي الأبعاد المستخدمة في ألعاب الكمبيوتر ، أو ثنائي الأبعاد مثل الصورة المستخدمة على منتديات الإنترنت، والتي تمثل الهويات أو الكيانات الرقمية في عالم الإنترنت على أرض الواقع. ويعرض شكل (10.3) لقطة من الحياة الثانية، ويوضح عملية عمل (avatars).

Table 10.2 Top 10 countries in the E-participation Index

United Kingdom	1.0000
Singapore	0.9841
United States	0.9048
Canada	0.8730
Republic of Korea	0.8730
New Zealand	0.7937
Denmark	0.7619
Mexico	0.7619
Australia	0.7143
Netherlands	0.6984

Source: UNDESA (United Natioa
Department of Economic and Social **AffaiQ** (2004). Accessed via UPAN (United Natioa
Online Network in Public Administratia
and Finance) **(2004**

Table 10.3 Differences between government and governance

Governance	Governance
superstructure	functionality
decisions	processes
rules	goals
implementation	coordination
outputs	outcomes
e-government	e-governance
electronic service delivery	electronic consultation
electronic workflow	electronic controllership
electronic voting	electronic engagement
electronic productivity	networked societal guidance

Source: Riley (2003).

وتبدو فكرة إمكانية خلق شخصيات رقمية فاعلة ونشطة، يمكنها الانفصال عنا والهروب منا؛ كي تحيا حياة خاصة بها في عالم الإنترنت – ضربًا من الخيال، ولكنها ليست مستحيلة في المستقبل، حيث يمكن للأشخاص بالفعل بناء هويات وكيانات على شبكة الإنترنت، بل ويمكنهم استثمار طاقاتهم العاطفية ووقتهم في خلق مثل هذه الهويات.

فقد قامت تركيا في عام 1997 – على سبيل المثال – باستخدام تقنية (Case)؛ لمناقشة قضايا الهوية الجنسية وتغيير الهوية الجنسية عبر شبكة الإنترنت. كان (Case) مصمم جرافيك، يبلغ من العمر 34 عامًا، والذي قام بتمثيل مسلسل تليفزيوني، تدور أحداثه حول مجموعة من النسوة، والذي كان يُعرض على ("MUD" multi-user domain)، وهو أحد الأبعاد التكنولوجية متعددة المستخدمين والمجالات على شبكة الإنترنت؛ حيث يمكن للمستخدمين إنشاء هوية خاصة بهم، مثل صورة متحركة، وتتفاعل هذه الهويات مع بعضها البعض، ويكون ذلك في مغامرة تحدث داخل القلاع القديمة الهائلة ذات الغرف الخفية، والحيوانات الغريبة، والأمور المتعلقة بالسحر، وقد وصف (Case) الشخصيات التي جسدها على MUD، بأنها قوية وديناميكية، مثل شخصية (Katharine Hepburn). لقد أُعجب (Case) بفكرة تجسيده لشخصية امرأة؛ حيث إن ذلك جعل من السهل بالنسبة له إجراء التجارب اللازمة للقيام بدوره بإصرار، سواء داخل عالم الإنترنت أو خارجه (Turkle, 1997).

هناك جوانب من شخصيتي أكثر حزمًا وجرأة وقدرة على الإدارة والبيروقراطية، وهي أنني أستطيع العمل على (MUDs)، لم أكن جيدًا في مثل الأمور البيروقراطية – والتي تشير إلى تطبيق القوانين بالقوة في المجتمعات المنظمة، وتعتمد هذه الأنظمة على الإجراءات الموحدة وتوزيع المسئوليات بطريقة هرمية، وعلى العلاقات الشخصية – ولكني الآن أفضل بكثير؛ بفضل تجربة التمثيل على (MUDs)، وبفضل قيامي بتجسيد دور امرأة في موضع مسئولية، فقد أصبحت قادرًا على فعل أشياء – في الحقيقية – لم أكن قادرًا على فعلها من قبل بسبب تجسيدي لشخصيات (Katharine Hepburn) (Turkle, 1999).

ويقول (Turkle, 1999) إن هذه الشخصيات الحقيقية يتم خلقها على شبكة الإنترنت، ثم يتم تحويلها إلى لغة أخرى، وفكرة وجود ما يُعرف باسم (de-centred identity) يقصد بها هوية غير محورية. وليس من الضروري أن ترتبط هذه الشخصيات بالاضطرابات المتعددة

في الشخصية (MPD) ، "ما أعنيه هو أن العديد من مظاهر التعددية في ثقافتنا – بما في ذلك الاستخدام المتعدد لشخصية إلكترونية واحدة – يساهم في إعادة النظر حول المفاهيم الموحدة والنمطية لمفهوم الهوية". إن هذه التجارب المقامة عبر شبكة الإنترنت، وما يوازيها ويشبهها من الحيوات الواقعية – أضحت الآن جزءًا لا يتجزأ من السياق الثقافي الذي يدعم النظريات الجديدة حول فكرة الأنفس المتعددة، أو كما صاغها (Turkle non-pathological multiplicities).

وقد أصابت الدهشة (Turkle) عندما اكتشفت أن شخصًا ما قد انتحل شخصيتها الرقمية على شبكة الإنترنت، تقول: "بينما كانت متواجدة في إحدى الأيام على (MUD)، وجدت إشارة إلى شخص يدعى (Dr.Sherry) ، وهو متخصص في عالم الإنترنت، ويقع مكتبه في منزله، الذي يمكن وصفه بأنه مبهم المعالم، والواقع في الجغرافيا الافتراضية، المقامة على شبكة (MUD)، وكما علمت فإن (Dr.Sherry) كان يقوم بإدارة الاستبانات، وإجراء المقابلات حول سيكولوجية(MUD)، وكنت أظن أن اسم (Dr.Sherry) يشير إلى مسيرتي الطويلة كطالبة تدرس الأثر النفسي للتكنولوجيا، ولكنني لم أقم بخلق هذه الشخصية" (1997، 15–16).

نشاط:

قم بإنشاء شخصية تستند إلى شخصية وهمية، معروفة لك من خلال أي وسيلة مكتوبة، لا تجعل حياة هذه الشخصية على شبكة الإنترنت (فهذا يعد أمرًا غير أخلاقي إذا لم تكن هذه الشخصية خيالية، ولا يجوز – بأي حال من الأحوال – التعدي على الملكية الفكرية أوالقوانين)، ويجب عليك ملاحظة الآثار المترتبة على هذا العمل على نفسك، إذا تم تنفيذ الإجراء نفسه باستخدام اسمك وملامحك الشخصية .. ما هي القضايا الأمنية التي قد تنشأ من جراء هذا العمل؟ وما هي المعضلات الأخلاقية الناجمة عن ذلك؟ وما هو الشعور الذي قد ينتج إثر ذلك؟

يُتيح عالم الإنترنت للناس الفرصة لإنشاء الهويات والكيانات الإلكترونية، وكذلك الفرصة لاستثمار حياتهم في مثل هذه الهويات الرقمية، ومع ذلك تستطيع المنظمات التي تتولى جمع البيانات حولنا – بدورها – إنشاء الهويات والكيانات الخاصة بنا، الإيجابية منها والسلبية. ويبدو أن خطوط القطاعين العام والخاص قد اتضحت معالمها في عالم الشخصيات

والكيانات الرقمية، وتظهر قضايا الخصوصية بشكل كبير، والتي فرضتها تلك الشخصيات والكيانات الرقمية الجديدة على الساحة، في حين تم تهميش القضايا الأخرى، مثل تلك المتعلقة بالسلطة، وسوء التعامل من جانب الحكومات والشركات الخاصة

التلخيص:

تمثل الشخصيات الإلكترونية – الإيجابية والسلبية – مستقبل هوياتنا الرقمية على الإنترنت. وتعكس كيفية إنشاء مثل هذه الشخصيات، وكيفية استخدامها، تحديًا كبيرًا في المجتمعات الديمقراطية.

الخصوصية:

لقد قدم كل من (Grodzinsky،Tavani) في عام 2002 نموذجين لما تعانيه الولايات المتحدة الأمريكية من مشكلات متعلقة بقضية الخصوصية في عالم الإنترنت، وتتعلق إحدى هاتين القضيتين بإقامة الاتصالات عبر شبكة الإنترنت، والأخرى بقضية قتل. قابلت (Randi Barber) عامل الأمن المدعو (Gary Dellapenta)، وبينما كان (Dellapenta) يسعى لتكوين علاقة مع (Barber) لم تُرد (Barber) ذلك. وبعد فترة وجيزة بدأت (Barber) في تلقي مكالمات هاتفية من رجال لا تعرفهم. وفي إحدى المرات وجدت (Barber) رجلًا يعمل محاميًا أمام باب منزلها يبحث عن تكوين علاقة عاطفية معها!.

لم تكن (Barber) على دراية بالمنحنى الخطير الذي قد يتخذه موقفها، فعلى سبيل المثال، لم تكن تعلم أن (Dellapenta) قد توصل إلى هويتها الحقيقية عن طريق غرف الدردشة المختلفة التي دخلتها على شبكة الإنترنت، وعندما قام بطلب الدردشة مع (kinky sex)، أو أصحاب الأذواق الجنسية الغريبة والمنحرفة. وقد أتاحت خدمات، مثل: عدم الكشف عن هوية المستخدم، وأدوات استعمال الاسم المستعار المتاحة لكل مستخدمي شبكة الإنترنت – الفرصة لـ (Dellapenta) لانتحال شخصية (Barber) عن طريق استخدام أسماء مستعارة مثل: (playfulkitty4U) و(kinkygal30) . وهكذا استطاع (Dellapenta) – بقدرته على الوصول إلى غرف الدردشة وساحات عرض الرسائل على شبكة الإنترنت – من نشر المعلومات عن (Barber) لمستخدمي شبكة الإنترنت حول العالم (Tavani and Grodzinsky, 2002).

وتمكنت (Barber) من معرفة كل ما يحدث عندما سألت المتصلين بها عن سبب اتصالهم، ولكن في حالة (Amy Boyer) البالغة من العمر عشرين عامًا، والتي تعيش في ولاية (Nashua, NH) في الولايات المتحدة الأمريكية، والتي قُتلت في عام 1999 قبل أن تكتشف ماذا حدث لها. وقد حصل القاتل (Liam Youens) على معلومات (Amy Boyer) عبر شبكة الإنترنت، بما في ذلك عنوان إقامتها وعملها ونوع سيارتها. هذا وقد قام القاتل بنشر معلومات (Boyer) على أحد المواقع على شبكة الإنترنت، بما في ذلك صورتها، كما قام بنشر خطته التفصيلية لقتلها على موقع آخر (Tavani and Grodzinsky, 2002).

ويطرح كل من (Tavani، Grodzinsky) (2002) هذه التساؤلات: هل تم انتهاك خصوصية (Amy Boyer) عندما أتيحت فرصة الاطلاع على معلوماتها الشخصية للآخرين؟ وهل من حق (Liam Youens) إنشاء موقع على شبكة الإنترنت وإهدائه لـ (Amy Boyer) دون علمها ودون الحصول على موافقتها؟ وهل من حق (Youens) نشر أية معلومات عن (Boyer) على هذا الموقع؟

ويمكن تعريف الخصوصية بعدم إزعاج الآخرين – وهو حق سلبي – ويعني التحرر من اقتحام الآخرين للحيز المادي لأحد الأشخاص، وهي نوع من حرية التدخل في خيارات وقرارات الآخرين، وكذلك حرية التحكم في تدفق المعلومات الشخصية حول الآخرين، بما في ذلك نقل وتبادل المعلومات. وقد أنشأ (Moor, 1997) نظرية الخصوصية، التي تضم عناصر، منها: عدم التدخل في شئون الآخرين، وعدم التدخل، وعدم السيطرة على وجهات النظر حول الخصوصية. ويرى (Moor) أن الشخص يتمتع بالخصوصية في موقف ما إذا حظي بالحماية من التطفل والتدخل، ووصول الآخرين إلى معلوماته الشخصية، وقد يكون هذا الموقف نشاطًا أو علاقة أو موقعًا (على سبيل المثال، تخزين ومعالجة البيانات في قاعدة بيانات). وقد ترك (Moor,1997) هذا التعريف غير محدد؛ حتى يمكن أن ينطبق على طائفة من السياقات أو المناطق، كما أن بعض الحالات يمكن أن يتم إعلان خصوصيتها بطريقة معيارية. وتُمكننا التعريفات التي قدمها (Moor) حول الحالات الخاصة بطبيعتها، والحالات الخاصة المرتبطة بمعايير محددة – من التمييز بين الشروط المطلوبة للحصول على الخصوصية، والحق في تحصيل قدر من هذه الخصوصية، ومن الممكن أن ينطوي الأول على فقدان الخصوصية، في حين من الممكن أن يشكل الأخير انتهاكًا للخصوصية؛ حيث إنه من الممكن

أن يكون الحصول على الخصوصية حقًّا تحميه الوسائل الطبيعية، مثل الحدود المادية في البيئات الطبيعية؛ كالمشي في الغابة دون تدخل من قبل الآخرين، بينما ينطوي الحق في الحصول على الخصوصية على الحماية الأخلاقية والقانونية، ولذلك ففي موقف طبيعي يمكن أن تنتفي الخصوصية، ولكن لا تتعرض للانتهاك بالضرورة، حيث إنه من الممكن ألا يكون هناك اتفاقيات أو قوانين تحمي ذلك الشخص. وبالنسبة لـ (Moor) لا يمتلك الشخص خصوصية معيارية (normative privacy)، إلا إذا كان يتمتع بالحماية من التطفل والتدخل ووصول الآخرين إلى معلوماته الشخصية في هذا الموقف (1997).

فعلى سبيل المثال، إذا دخل شخص إلى مختبر الحاسوب وشاهدك تستخدم الكمبيوتر، ففي هذه الحالة لم تُنتهك خصوصيتك، ولكنها فقدت. أما إذا استخدم أحد الأشخاص المناظير المكبرة من أجل استراق النظر من خلال نافذة بيتك، بينما كنت تستخدم جهاز الكمبيوتر، ففي هذه الحالة لم تفقد خصوصيتك فحسب، ولكنها أيضًا انتهكت.

لا يمتلك الأشخاص في نموذج (Moor) السيطرة الكاملة على جميع المعلومات المتعلقة بهم على شبكة الإنترنت، فهم يمتلكون فقط حق الاختيار لأهم هذه المعلومات، وتدور الموافقة المستنيرة – بعد الحصول على المعلومات – حول كيفية التلاعب بهذه الخيارات في الساحات العامة على شبكة الإنترنت، التي تحوي نصوصًا وصورًا ووثائق لا تخضع لحماية حقوق التأليف والنشر القانونية. وقد يعلن المجتمع – على سبيل المثال – بعض المواقف على أنها مواقف خصوصية معيارية، فيمتلك الأفراد في المجتمع الديمقراطي الفرصة لمناقشة إعلان بعض المواقف معيارية أو لا. ويقترح مبدأ (Moor) المسمى بـ (Publicity Principle) أن المواقف الخاصة التي يريد الناس تصنيفها على أنها مواقف معيارية، تحتاج إلى توضيح علني في الساحات الإلكترونية العامة على شبكة الإنترنت، وبناء على ذلك، فإذا كانت القواعد والقوانين المستخدمة تتصف بالعقلانية والوضوح والعلانية، فإنها ستكون الطريقة التي سيتم بها التعامل مع هذا الموقف على قدر أكبر من الوضوح والشفافية كذلك.

ويضرب Moor مثالًا على ذلك، بالرواتب التي يتقاضاها العاملون في إحدى الجامعات في الولايات المتحدة، حيث تعتبر بعض الرواتب التي يحصل عليها العاملون في بعض الجامعات مواقف خاصة معيارية، وليست في متناول الجمهور. في حين أن بعض الجامعات الأخرى جعلت المقاييس التي تحدد وفقها المرتبات عامة، وعلى الرغم من ذلك، فليست

هناك قاعدة عامة تنص على أن فعل جامعة بعينها صحيح وفعل أخرى خطأ. تعتبر فكرة (Moor) حول منطقة الخصوصية - الخاصة بكون المواقف المختلفة خاضعة للحماية أم لا - مفيدة في حالات مثل قضية (Barber) و(Boyer). ينبغي على المجتمع الحديث اكتشاف كيفية حماية الهويات والكيانات الرقمية، كما يجب اكتشاف الحدود اللازم وضعها؛ من أجل تحقيق ذلك، خاصة وأن الهويات الرقمية قد أضحت شخصيات وكيانات رقمية فاعلة ونشطة.

الملخص:

تفتح فضاءات الاتصال الجديدة علينا أبوبًا لأنواع جديدة من التطفل، لا نرغب بالضرورة بها، وبعض هذه التطفلات يمكن أن تؤدي إلى عواقب وخيمة، مثل الإساءة على شبكة الإنترنت، أو ما يسمى بـ (cyberbullying)، والمطاردة، وحتى القتل. تعد المفاهيم النمطية للقطاعين العام والخاص، غير واضحة المعالم، ويتطلب الأمر إيجاد طرق جديدة لحماية الخصوصية؛ لضمان صيانة وتحصين هوياتنا الإلكترونية بصورة جيدة، وأيضًا بهدف تقويض الآثار المترتبة على مثل هذه الأعمال التطفلية.

يسعى الناس في الكيانات الديمقراطية إلى المشاركة في صناعة القرارات المتعلقة بهم، وعلى الرغم من انخفاض نسبة المشاركة المدنية التقليدية في الكيانات الديمقراطية الحديثة - لم يفقد الإنترنت أهميته كوسيلة تفاعلية قائمة على المشاركة. وقد قامت الحكومات الديمقراطية الحديثة بتطوير خدمات إلكترونية معقدة ومدروسة في مجتمعاتهم، مع توفير آليات لتلقي ردود الأفعال والتعليقات - ما استطاعوا إلى ذلك سبيلًا -، وتتضمن المشاركة الحكومية - كما هو عليه الحال - عمليات التصويت لانتخاب أعضاء الحكومة، حيث يقوم هؤلاء الأعضاء باتخاذ القرارات. ويشير كل من (Coleman) و (Gotze) 2001 إلى أنه لا يزال هناك عدد قليل جدًّا من الأمثلة للبلاد التي تستخدم شبكة الإنترنت؛ من أجل تشجيع المواطنين على الاشتراك في المداولات السياسية، "وغالبًا ما يشعر الفرد بالإحباط في معظم هذه الحالات؛ بسبب مشكلتين بعينهما؛ ألا وهما: قلة عدد أولئك الذين يعرفون بأمر هذه المداولات السياسية، وثانيهما: فشل الحكومات في محاولاتها لدمجهم في العملية السياسية، أو حثهم على الاستجابة لها بفعالية" (2001).

وعلى الرغم من ذلك، فإن التطورات التي شهدها مجال الاتصالات، تتمتع فيها وسائل الإعلام بتأثير عميق في عملية الاتصال بين الحكومات والمواطنين، ويشمل هذا بعض التجارب السابق ذكرها، كما أنه يشمل كذلك ارتفاع معدل العصيان الإلكتروني. وتعد قرصنة الإنترنت (Hacktivism) مثالًا يتمتع فيه الناشطون بالخبرة والتخصص في وسائل الإعلام الجديدة، كما أنهم يتمتعون بالمهارة في التعامل مع الشبكات القائمة على التعاون أو الندية في التأثير على القرارات، باستخدام وسائل جديدة للعصيان المدني، ويعتبر ذلك مثالًا لعملية المشاركة الإلكترونية. تعد الشخصيات والكيانات الرقمية أمثلة توضح إمكانية تمثيل هوياتنا الإلكترونية على الشبكات الرقمية، وكيف تعمل وتتفاعل، مثلها مثل الأشخاص الحقيقيين على أرض الواقع. ويوجد كذلك أمثلة أخرى على المشاركة الإلكترونية، وإن لم تكن متعلقة بالضرورة بسياق عملية صنع القرار الحكومي.

وقد ترسخت فكرة الحكومة الإلكترونية حاليًا، مثلها مثل الخدمات الحكومية الإلكترونية، وتعد المشاركة الإلكترونية بمثابة الحدود الجديدة للحكومة الإلكترونية.

والشيء الوحيد المؤكد – على الرغم من أن الحكومة الإلكترونية أمر لا مفر منه – أن الجيل القادم من المواطنين يتعاملون مع التدفق الحر للمعلومات الرقمية مثل الأكسجين. (Hobsbawn, 2003).

وستعتبر حماية هوياتنا الرقمية في هذا العالم من المشاركة الإلكترونية – بطبيعة الحال – جزءًا من هذه الجبهة الجديدة.

في ختام هذا الفصل يجب أن تكون قادرًا على :

1- إجراء مناقشة نقدية تعرض الاختلافات بين الحكومة الإلكترونية والمشاركة الإلكترونية.

2- تطبيق مفاهيم الشخصيات الرقمية الإيجابية والسلبية في عملية تشغيل الهوية الرقمية على شبكة الإنترنت.

3- القيام بتحليل نقدي لفكرة الخصوصية؛ من حيث تطبيقها على الهويات الرقمية.

الموضوعات الرئيسة:

الارتباط المدني والمشاركة المدنية:

تتمتع المشاركة المدنية بتأثير عميق ووثيق على أداء الحكومة التمثيلية، وترتبط المشاركة المدنية – والتي تلعب دورًا في الجمعيات التطوعية ومساعدة الجيران – بوجود جو صحي من الديمقراطية ارتباطًا مباشرًا، وقد أوضح (Putnam) في دراسته التي استغرقت 20 عامًا حول الحكومات المحلية في إيطاليا – أنه في حين أن الكثير من هذه الحكومات تكاد تبدو متطابقة تمامًا على الورق، إلا أن هناك تفاوت كبير بين مستوى فعالية هذه الحكومات المحلية. وقد أظهرت أبحاثه أنه تم تحديد نوعية الحكم وفق تقاليد طويلة الأمد؛ تهدف إلى إشراك المجتمع المدني أو عدم وجوده. ويعد معدل إقبال الناخبين على قراءة الصحف، وعضوية جمعيات موسيقى الجوقة، وأندية كرة القدم – بمثابة العلامات المميزة للمنطقة الناجحة، ويعتبر محاولة إشراك المجتمع المدني شرطًا مسبقًا لعملية التحديث الاجتماعي والاقتصادي – وليس نتيجة له – كما توفر وسائط الإعلام الجديدة إمكانية زيادة المشاركة المدنية، فضلًا عن المشاركة المباشرة في القرارات المتعلقة بالسياسة الفعلية المتعلقة بنا، كما أنها توفر الفرصة للاحتجاج خارج هياكل السلطة التقليدية.

الشخصية الرقمية:

تمتلك قواعد البيانات الرقمية الحديثة والمكتبات الرقمية، القدرة على تخزين كميات هائلة من المعلومات حول الأفراد، وفي حالة الشئون اليومية الطبيعية قد يكون هناك العديد من قواعد البيانات، والعديد من المنظمات المعنية بجمع المعلومات حول الأفراد. وهناك نوعان مقترحان من الشخصيات الرقمية في مثل هذه البيئات الرقمية؛ الشخصية الرقمية الإيجابية، والشخصية الرقمية السلبية. تقوم العديد من المنظمات بعملية جمع المعلومات حول الناس ، بدءًا من المنظمات المعنية بالصحة والعدل والأمن الاجتماعي، وصولًا إلى تلك المنظمات المعنية بالتعليم والشئون المالية والاقتصادية، وتعد المعلومات الرقمية الحالية من النوع السلبي في المقام الأول.

كما أن أجهزة الكمبيوتر الحديثة، تجعل من الكيانات أو الهويات الرقمية الفاعلة والإيجابية أمرًا ممكنًا على أرض الواقع، فمثل هذه الشخصيات والهويات ليست عبارة عن مجرد تراكم للمعلومات والبيانات، ولكنها عبارة عن عوامل فاعلة ونشطة، والتي تستطيع توفير أو

السعي وراء المعلومات. وإذا لم تقم هذه الشخصيات الرقمية بتمثيلنا في العالم الرقمي الإلكتروني، فسيكون هناك عدد من القضايا المتعلقة بالخصوصية والحماية، مثل كيفية استخدام هوياتنا الرقمية، أو سوء استخدامها من قبل الآخرين، بما في ذلك الشركات والحكومات.

أسئلة للمناقشة:

1-كيف تمثل الهوية الخاصة بك على الإنترنت أو في محادثاتك عبر الهاتف المحمول؟ مع ذكر أمثلة لعدد من التمثيلات المختلفة لهوية أحد الأشخاص الذي يستخدمها للدخول إلى عالم الإنترنت.

2- ما هي حدود التدخل المسموح به في الساحات التواصلية الجديدة على شبكة الإنترنت؟ وما هي حدود العالم الرقمي العام والخاص؟ قم بإجراء مناقشة ذلك في الصف.

3- اذكر أمثلة على الشخصيات الرقمية الإيجابية والسلبية .. هل تعرف المنظمات التي تقوم بجمع معلومات عنك؟

4- هل يمكن تصنيفك ضمن "العصاة الإلكترونيين"؟ قم بإجراء مناقشة في الفصل حول الطرق التي قد تشارك بها في الاحتجاجات المقامة على شبكة الإنترنت، وفي العالم الحقيقي كذلك.

❋❋❋

obeikandl.com