

## قضايا أخلاقية ومهنية واجتماعية

(8)

### المجتمعات الافتراضية -- الشباب والانترنت

#### المجتمعات الافتراضية : On – line Communities:

**المجتمع:** مجموعة من الناس تعيش فى رقعة جغرافية واحدة ويحكمها قانون واحد. هذا التعريف "التقليدى" يعتمد على المكان " الجغرافيا " و يمكن توسيعه بأن يضم ايضاً " مجموعة ذات مصلحة مشتركة".

أما **المجتمع الافتراضى** (وهو أيضاً Virtual Community) فيتكون من مجموعة من الأشخاص يتصلون عبر السابير ببعضهم يجمعهم هدف واحد أو مجال واحد أو مزاج واحد أو موضوع مشترك وبكثرة اتصالهم وتبادلهم الآراء يصيرون مجتمعاً متعارفاً فى حدود الهدف والأهتمام المشترك. وليس للموقع الجغرافى أهمية فقد يكونون فى نفس المدينة أو القطر أو قد تفصل بينهم الصحارى والمحيطات.

وهذه المجتمعات الافتراضية موجودة الآن وقائمة وربما تتطور لتضاهى المجتمعات الحقيقية ! هل نحتاج لإعادة تعريف كلمة "مجتمع" ؟ وهل تشكل المجتمعات الافتراضية أى تحدٍ اجتماعى أو أخلاقى؟  
**محاسنها:.**

- 1) إعادة هيكلة المجتمعات الانسانية من الجغرافيا إلى "الرغبة".
- 2) تمكن الذين يسكنون فى أماكن متباعدة جغرافياً من التواصل المنتظم كما لو أنهم فى مجتمع واحد.
- 3) يبدو أنها تمنح الأفراد حرية أكبر. فللفرد أن ينضم أو يفارق المجموعة أو ينضم لأكثر من مجموعة.

#### **مساوئها:.**

- 1) تقلل الاتصال وجهاً لوجه بين الأفراد.
  - 2) تمكن من التخفى والغش ( حول الشخصية ) مما يسهل غش الناس. وقد يساعد على الولوج فى لا أخلاقيات لايسمح بها المجتمع الحقيقى. أى أنها تعكس الجانب المظلم من الانترنت حيث التخفى والاحتىال { وكما أن الشخص يستخدم اسماً للكتابة (اسم القلم) غير اسمه الحقيقى فهذا يستخدم (اسم الشاشة!) وهو اسم غير حقيقى . قد يمارس آخرون تزوير النوع ! }
  - 3) تزيد التمزق الاجتماعى والسياسى والفكرى.
- فالشخص يعيش بلحمه ودمه فى مجتمع ولكن فكره وفؤاده وتعامله وتبادلته الرأى مع مجتمع آخر مما يولد الضيق والكدر.

## البيئات الافتراضية Virtual Environments:

. شبه الحقيقة ( VR ) Virtual Reality:

- وهى بيئة حاسوبية تفاعلية ذات ثلاثة أبعاد يتحكم فيها المستخدم وتكاد تكون حقيقة (شبه حقيقة) تفاعلية (interactive).
  - ثلاثية الأبعاد (3D): فهى ليست مبنية على النص أو الصورة وإنما بيئة مجسمة يرى المستخدم نفسه (بدخلها) جزءاً منها.
  - يتحكم فيها المستخدم/المشاهد (من وجهة نظره) لحد كبير مما يجعله مستغرقاً فيها ومتفاعلاً معها ولذلك فالبيئة الافتراضية تتكون من الحاسوب وبرامجه وشبكاته والمجتمعات الافتراضية وتطبيقات وألعاب بيئة شبه الحقيقة ( VR )
  - [ بينما فى التلفزيون يكون المشاهد متفرجاً ولكنه هنا يكون مشاركاً].
- ففى الألعاب يكون اللاعب جزءاً من البيئة الشبه حقيقية وليس متفرجاً. ولذلك يمارس القتل فى ألعاب العنف وتمكنه من ممارسة أفعال غير أخلاقية وغير قانونية أخرى لايمكن ارتكابها فى البيئة الحقيقية .
- الاضرار الافتراضية:**

وبما أنها غير حقيقة فلا تسبب ضرراً مادياً حقيقاً ولكنها تسبب ضرراً وأذى أخلاقياً وضرراً نفسياً لأن وقعها وتأثيرها أكبر من تأثير الفلم أو التلفزيون أو الصحيفة.

ويأتى هذا الضرر من الشخص الذى يقوم بتصميم الأعمال (الألعاب، المنتجات، "الأخلاق") بقصد أو دون قصد ذلك بالتحيز بعرض صورة غير حقيقة أو ذات إيهات سلبية لشخص معين أو لبلد أو لمجموعة (مثلاً: أن يكون المجرم مرتديداً جلابية وعمه) أو بسوء العرض بألا تمثل الشخصية فى الفلم/المنتج الشخصية المقصودة تمثيلاً صحيحاً. وتطال المسؤولية الأخلاقية المصممين والمستخدمين.

## الشباب والانترنت

تتكون فئة الشباب (12 . 21 سنة) من ثلاثة فئات عمرية: من 12 . 14 و 15 . 17 و 18 . 20 عاماً.

وتحظى فئة الشباب باهتمام داخل الأسرة والمدرسة والمجتمع لما لها من طاقة وإندفاع لتلقى كل ما هو جديد ولنزعتها للاستقلال. وتهتم المجتمعات بالشباب وتسعى لتسخير نشاطهم وحيوتهم فيما ينفع والنأى بهم عن السلوكيات غير السوية. وبما أن الشباب من أكثر الفئات تأثراً بالاعلام من تلفزيون وإذاعة وصحافة وانترنت فأن ثورة الاتصالات الحديثة أحدثت وتحدث أثراً عظيمة عليهم.

وتقع شبكة الانترنت على رأس تكنولوجيا المعلومات والاتصالات لتمييزها بانماط اتصالية كالتفاعلية والتزامنية والافتراضية ولانفلاتها من المفاهيم والحدود الجغرافية وكسرهما لحواجز الأعمار والأجناس والمستويات الثقافية

والاجتماعية.<sup>1</sup> وقد وفرت الانترنت للشباب الألعاب والرسائل الفورية والشبكات الاجتماعية والتدوين وتنزيل المحتوى (نصوصاً وموسيقى ومواد مرئية وغيرها) وتحميل ما ينتجونه من أعمال وابتكارات ومشاركة الآخرين فيه. وبذلك فقد وفرت للشباب فرصاً كبيرة ومخاطر عظيمة.

### أنشطة الشباب عبر الانترنت:-

- بناء المعرفة: يستخدمون الانترنت لتحضير الواجبات المدرسية والبحث ولجمع المعلومات. وقد أشارت البحوث الى أن صغار الشباب يميلون للاستفادة من **Wikipedia** (للأسف لا تتوفر حالياً باللغة العربية) أكثر من الكبار. ووجود مادة تعليمية على الشبكة ساهم مساهمة حقيقية في هذا المجال.
  - الألعاب: بشقيها الفردي والجماعي. ووفقاً للاحصائيات فإن ذلك هو النشاط الأكبر في استخدام الانترنت.
  - التسلية: وتشمل تنزيل ومشاهدة الأفلام والموسيقى وغيرها.
  - التعليم : تعليم الذات و انتاج مواد لتعليم الآخرين . و رفع مواد تعليمية على الانترنت يستفيد منها الآخرون.
  - الحوار والمشاركات المدنية: المشاركة في الحوارات الاجتماعية والدينية والسياسية والخدمية والدعوة للتطور الاجتماعي والثقافي وذلك عبر مجموعات يكونها.
  - التواصل الاجتماعي: ويحوى الدردشة مع الأصدقاء ومع الأشخاص ذوي الاهتمامات أو الميول المشتركة وتكوين مجموعات كما في **My space, Facebook**. وفي الولايات المتحدة يستخدم اكثر من نصف الشباب هذه المواقع للدردشة. و 91% من الحالات تتم الدردشة مع أصدقاء (**Off-line Friends**) تم التعرف عليهم خارج الانترنت. ويبحث نصف الشباب للتعرف على الآخرين وإيجاد صداقات جديدة عبر النت.
- وأوضحت دراسة<sup>2</sup> أجريت على مستخدمى الانترنت من الشباب بمدينة الرياض السعودية أن 50% من انشطتهم تذهب للبريد الالكتروني و 33% للدردشة والتواصل وأن 16% تذهب للاجتماعيات كالتواصل مع الأقارب والتعرف على الآخرين والعلاقات الأخرى. كما أوضحت دراسة أجراها الأستاذ/صالح صالح عبد العليم بجامعة السودان نسباً مماثلة لأهم المواقع التي يتردد عليها المتصفحون من شباب الجامعات السودانية بمدينة الخرطوم (أنظر الشكل).

م	نوعية الموقع	العدد	النسبة
1	علمية	299	19%
2	دينية	175	11%
3	ثقافية	188	12%
4	تقنية	67	4%
5	خدمية	57	4%
6	رياضية	69	4%
7	تواصل اجتماعي	200	13%
8	صحف واخبار	103	7%
9	افلام واغاني	145	9%
10	العب	95	6%
11	الدرشة	147	9%
12	اباحية	22	2%

### أهم المواقع التي يتردد عليها المتصفّحون الشباب في استخدامهم لشبكة الإنترنت

- وتوصل الباحثون إلى مجموعة من الاستنتاجات أهمها أن الشباب يقضى ما يعادل ساعتين يومياً في استخدام الانترنت من المنزل أو قاعات الألعاب أو المدرسة. وأن هذه الساعات تكون في أغلب الأحيان ليلاً وأن الأناث أقل استخداماً للإنترنت من الذكور وأنهم يفضلون الانترنت على مشاهدة التلفزيون ويروا أنهم لا يستطيعون الاستغناء عنها.

تلبي الانترنت الحاجات المعرفية والدراسية والمعلوماتية والأخبارية والخدمية إذ أنها تمكن الشباب من التواصل مع الأصدقاء والدرشة وبذلك تدخل البهجة والتعبير عن المشاعر. وهي تقود لتقوية شخصية الأفراد وتحقيق ذاتهم كما تقوى الاتصال بالاصدقاء المحليين وحول العالم وتجعل الفرد متفاعلاً مع بيئته الاجتماعية لحدٍ كبير. ومن جهة أخرى فهي تلبي حاجة الهروب من الواقع والعيش في مجتمع آخر يحقق رغبات الفرد وطموحاته رغم أنه قد يكون بعيد المنال. ويجتهد المهتمون بأمر الشباب للوصول لما يمكن الشباب من الحصول على منافع الانترنت وتجنب ضرورها.