September 2021
Vol 3 Issue 3

Digitizing culture: a sociocultural reading

Researcher Manal Boutaleb
Boutaleb @gmail.com

Issn print: 2710-3005. Issn online: 2706 – 8455, Impact Factor: 1.705, Orcid: 000- 0003-4452-9929,Doi 10.5281/zenodo.10673330,PP 132-148.

Abstract: Culture is an essential resource for the development of human capacities, as it expands its horizons and enriches its earnings, knowledge and experiences. The media and communication have now played a major role in the dissemination of culture and the dissemination of its systems, thanks to the tools and means provided by technology, which has led to the so-called digital culture. This development has produced a range of emerging concepts and created a conflict or transcending old concepts and some elements of local and traditional culture. This is what has brought about transformations that have had repercussions through many cultural and social phenomena, where the institutions of society interacted and were affected by these transformations, especially the family. This study raises and seeks to introduce a set of concepts that have begun to be used to spread in Arab scientific and cultural platforms. Through her specialization in computer science and media, the researcher seeks to link this specialization to the field of cultural sciences, which has known its way to it in the developed world for years.

Keywords: Digitization of Culture, Sociocultural Reading.

رقمنة الثقافة: قراءة سوسيوثقافية

الملخص: تعتبر الثقافة مصدرا أساسيا لتنمية قدرات الإنسان فهي توسع أفاقه وتثري مكتسباته ومعارفه وخبراته. وقد أصبح لوسائل الإعلام والاتصال اليوم دورا كبيرا في تعميم الثقافة ونشر منظوماتها بفضل ما وفرته التكنولوجيا من أدوات ووسائل مما أدى إلى ما يسمى بالثقافة الرقمية وقد أفرز هذا التطور مجموعة من المفاهيم المستجدة وأوجد تعارضا أو تجاوزا للمفاهيم القديمة ولبعض عناصر الثقافة المحلية والتقليدية .

ذلك ما أحدث تحولات كان لها انعكاساتها من خلال عديد الظواهر الثقافية والاجتماعية، حيث تفاعلت مؤسسات المجتمع وتأثرت بهذه التحولات وخاصة منها الأسرة .تسعى هذه الدراسة إلى طرح مجموعة من المفاهيم التي بدأ استعمالها في الانتشار في المنابر العلمية والثقافية العربية .ذلك أن الباحثة تسعى من خلال تخصصها في علوم الحاسب والإعلامية إلى ربط هذا التخصص بمجال العلوم الثقافية التي عرفت طريقها إليه في العالم المتقدم منذ سنوات.

الكلمات المفتاحية: رقمنة الثقافة، قراءة سوسيوثقافية.

المقدمة

تعتبر الثقافة من المصادر الأساسية لتنمية قدرات الشباب لفهم العلوم وأساسياتها ومتابعتها لإنماء شخصيتهم وتطوير قدراتهم لخوض حياة ذات قيمة. وقد أصبح اليوم معيار التقدم في المجتمعات الحديثة هو مدى استيعاب مواطني تلك المجتمعات لنتائج العلوم والتقنيات ومدى القدرة على استعمالها و توظيفها و التفاعل معها ببساطة وإتقان.

وبالرجوع إلى مصادر الثقافة العلميّة نجدها عديدة ومتنوعة ومتجددة منها: الكتب المدرسية، والكتب العلمية والدراسية، بالإضافة إلى المؤسسات الرسمية التي وضعتها الدولة للاهتمام بنشر الثقافة والعلم.

ولا شك أن وسائل الإعلام المختلفة أصبحت منذ عدة عقود تلعب دوراً متميزاً في نشر الثقافة العلميَة وتنمية الخيال العلمي و تحويله الى ممارسة لدى الأفراد. فالإعلام هو الناقل الفعال للثقافة والمعبر عنها بصورها المتعددة، لأن الفعل الإعلامي يحمل بداخله مضموناً ثقافياً، وهذا يبيّن أهمية ودور الإعلام في تغيير كثير من التصورات والمفاهيم لدى الأفراد والجماعات. كما أضاف الإعلام التكنولوجي والوسائط الرقمية بعدا جديدا لذلك. فمع انتشار المعرفة واكتساحها جل الميادين وفق مفاهيم كانت تبدو جديدة ومستحدثة بات من الضروري تعميم هذه الثقافة العلمية التي أصبحت من المطالب الأساسية في عصر المعلومات واقتصاد المعرفة والثورة الرقمية والتكنولوجية وغيرها من مفاهيم نهايات القرن العشرين. لكن العالم شهد خلال العشريتين الأخيرتين وخاصة خلال العشرية الأخيرة بروز مفاهيم جديدة متفرعة كالثقافة الرقمية من الجيل الرابع "ثقافة ٤,٠" والذكاء الاصطناعي**the artificial intelligence** والبيانات الضخمة **Big data** وأنترنت الأشياء

Internet of things والمدن الذكية **Smart cities** الخ ...

لقد تمكنت كل هذه الوسائط الرقمية المستحدثة من جعل تداول الثقافة يتم بشكل أحدث وأسرع في إحضار المعلومات و تداولها، لكن ذلك جعل الأمر محفوفا ببعض المخاطر خاصة فيما يستقيه الشباب اليوم من أنماط ثقافية غريبة و وافدة على مجتمعه و ثقافته لأنها قد تكون متعارضة مع الثقافة المحلية و منتجاتها أو نافية لها. هذه الخطورة تنجم خاصة عندما نتحدث عن وسائط رقمية غير "مؤسساتية" وغير منظمة يحدث ذلك في غفلة من الأسرة التي انكمش دورها نسبيا نتيجة لتعرض المجتمع منذ أواخر القرن العشرين إلى الكثير من التغيرات الاجتماعية والاقتصادية والعمرانية والثقافية، و ما ترتب عليها متحولات في بنية ووظائف مجمل مؤسسات المجتمع، هذا من ناحية، بينما يلاحق مجتمعنا من ناحية أخرى تبعات و انعكاسات عصر الانفجار المعرفي عبر وسائل الاتصال المختلفة و ما يحمله ذلك من مخاوف ومخاطر تمس التنشئة الثقافية و الاجتماعية. مما جعل علماء الاجتماع و علماء التربية ينبهون الى ضرورة التفطن إلى الآثار السلبية لما يكتسبه الشاب اليوم من ثقافة تبدو "متناقضة " مع مضامين مختلف هياكل و مؤسسات التربية والإصلاح في المجتمع .

فما هي المسيرة التي قطعتها الوسائط الثقافية تاريخيا للوصول الى الثقافة الرقمية وكيف ظهرت الأشكال الجديدة للإبداع وما انعكاساتها في الحقل الثقافي؟ وما تأثير ذلك على البناء الثقافي في المجتمع؟

يتناول هذا المقال في القسم الأول الجانب التاريخي للوساطة الثقافية وصولا إلى القسم الثاني الذي خصصناه لدراسة المفاهيم والأشكال الجديدة للإبداع الفني والتواصل الثقافي بالاعتماد على التكنولوجيا والرقمة. وفي القسم الأخير، تناولنا بعض الإخلالات للوسائط الرقمية وتأثيراتها على الحقل الثقافي والمعرفي.

I. البعد التاريخي للوساطة الثقافية والعلمية:

عرف الكاتب جان كوون**jean caune** الوساطة تعريفا اجتماعيا بقوله: "هي مجموعة من الممارسات الاجتماعية التي تتطور في مجالات مؤسسية مختلفة وتهدف إلى بناء مساحة

تحددها وتشرعنها العلاقات التي تتجلى من خلالها."[١] كما بين أن الوساطة في معظم الأحيان تلعب دورا أيديولوجيا، فهي تعتبر وسيلة للمؤسسة بصفة عامة سواء كانت قانونية أو سياسية أو ثقافية، للحفاظ على الاتصال مع مواطنيها وفرض التمثيلات والعلاقات الاجتماعية. و هذا ما أكدته نظرية عالم الاجتماع الفرنسي بيار بورديوفي إعادة الإنتاج الثقافي و الرأسمال الرمزي من خلال مفهوم [٢]. **LA REPRODUCTION**

أما من الجانب التاريخي فتعتبر الوساطة منذ القدم عملية تواصل لظواهر اجتماعية ودينية وسياسية وثقافية كاللوحات والمنحوتات والمسارح، ومن خلال هذه الظواهر كان يبرز عامل القوة الذي كان يعتمد على فرض سلطة الدولة والطائفة، مما ساعد على تشكل فضاء غير ديمقراطي. [٣]

بعد ذلك جاءت التغيرات الثقافية التي صحبت عملية تطور المجتمعات، مما سمح بتوسيع الممارسات وتعزيز التنوع والتبادل الثقافي والعلمي والاجتماعي. ومن هنا جاء دور الوساطة في عملية دمقرطة الثقافة والمجتمعات. فقد بدأت الوساطة الثقافية والعلمية بالظهور كمفهوم في وسط التسعينات، وأصبحت تدرس كمادة في الجامعات مثل جامعة السوربون، كما بدأت تمارس في المؤسسات كمهنة. لكن وظائفها لم تكن جديدة على الحقل الثقافي وخاصة في مجال المتاحف منذ القدم. اذ أن طريقة عرض الغرض للجمهور ووضعه أمامه هي بحد ذاتها وساطة.[٤] كما أنه ومنذ القرن السادس عشر كان رجال المعرفة و الفنون في البداية هم الذين يعرفون مجموعاتهم الفنية من خلال التفاعل والتبادل مع أتباعهم و مريديهم والنخب المتعلمة المحيطة بهم. ومع بداية القرن التاسع عشر وتزامنا مع انتشار التعليم، ظهرت المتاحف والفضاءات العامة ذات الطابع الثقافي والتراثي قصد نشر العلم للعموم بطريقة سهلة.

وفي نهاية القرن التاسع عشر، فتحت مراكز جديدة للعروض العلمية والتقنية وهي عبارة عن مساحات تهتم بعروض حول العلوم والتكنولوجيا باستخدام معدات علمية حديثة مثل

---

[1]Caune, Jean, *Médiation culturelle une construction du lien social, revue : Les enjeux de l'information et de la communication, GRESEC université Grenoble Alpes, 2000, 04, p 02*

[2]إعادة الإنتاج: في سبيل نظرية عامة لنسق التعليم"، المنظمة العربية للترجمة، " ،(ترجمة) تريمش ماهر ،(تأليف) بورديوبيار وباسرونجانكلود 2007 بيروت ـ لبنان، الطبعة الأولى

[3]، 2005 ،315 محمد قاسم، مصطفى، التاريخ الاجتماعي للوسائط ـ من غتنبرغ إلى الإنترنت، سلسلة عالم المعرفة، الكويت، عدد

[4]Merleau Ponty, Claire, *la médiation dans les musées : trente ans déjà,* Dans. *Les mondes de la médiation culturelle*, Vol2, l'Harmattan,Paris, 2017, p17

قصر الاكتشاف **Palais de la decouverte** في باريس سنة ١٩٣٦ و**Urania** في برلين عام ١٩٨٨. وفي عام ١٩٦٩ تم تدشين "الخدمة الذاتية" مع نماذج العرض العملي المقدمة للزوار دون تدخل بشري وذلك في متحف العلم والتكنولوجيا سان فرانسيسكو **Exploratorium de San Francisco**

أما في سنة ١٩٨٦، فتم فتح مدينة العلوم في باريس وهي عبارة عن مؤسسة عامة سعت لترسيخ الثقافة العلمية والتقنية وتعزيزها في المجتمعات وخاصة الشابة منها. كما تعتبر المدينة منطقة تنشط التفاعل بين زوارها، وتفتح الآفاق للخوض في الاكتشافات الخاصة بهم بواسطة المعارض التفاعلية: ومن هنا أصبح جلب وإرضاء الجمهور من الاهتمامات الأولية للمؤسسات الثقافية والعلمية وظهرت العديد من الطرق لاستنباط شكل جديد للعموم، لا لنقل المعرفة فقط، بل التفاعل معها.

لا يمكن تعريف الوساطة بنظرة محدودة، فهي لا تتمثل في نقل المعلومة من شخص لآخر فقط أو عرض للعمل الإبداعي أو الغرض فقط، بل تشريك المتلقي وتسهيل الانضمام في هذا التوجه والبعد الفكري والجمالي والعلمي للعمل الفني. لكن ومع توفر الأنترنت والهواتف الذكية وتنوع مواقع التواصل الاجتماعي، أصبحت المؤسسات التي تعتمد على الوساطة التقليدية، تواجه صعوبة ومشاكل في انتتاج المحتوى ونقل المعلومة للجمهور بطريقة سلسة. لذلك توجب على هذه المؤسسات أن تنتج المحتوى بشكل جديد محترمة لمتطلبات الجمهور ومواكبة لعصر الرقمنة والتكنولوجيات الحديثة. حيث يأتي الذكاء الاصطناعي والتحكم خير مثال يمكننا الارتكاز عليه في موضوع علاقة الوساطة العلمية والمجتمع الذي اختزلت فيه مهام الإنتاج والتصميم من خلال الكمبيوتر والتكنولوجيا السمعية البصرية. فالتطور العلمي والتنوع في دمج تقنيات الكمبيوتر ووسائل الاتصال في العلوم الاجتماعية يساعدان على تغيير الحدود المرتبطة بالثقافة والتكنولوجيا والأخرى المرتبطة بالأنشطة الخاصة والعامة. مما يساعد على تعزيز الوساطة بين التقدم التقني والتقدم الاجتماعي.

II. الوسائط الرقمية:

لقد فرضت التكنولوجيا واقعا جديدا لحياتنا اليومية وأفرزت رؤى جديدة ومفاهيم حداثية

ونشوء لغة إبداعية جديدة هي لغة الوسائط التكنولوجية،إذ أن التطور السريـع والمتنامي لهذه الوسائط الرقمية وتنوع محتواها وتعدد مضمون رسالتها جعلها أكثر قرباً من الإنسان وخاصة الشباب بل أكثر تأثيراً، خاصة وأنها تستخدم مؤثرات عدة على حواس الإنسان بين السمع والبصر والإدراك بالعين الباصرة، كما أن صفة التشويق تجعل من الوسيط الرقمي أكثر جذباً وأكثر تأثيراً كذلك.ومن هنا تأتي المقاربة الجديدة للوسائط الرقمية والتي تعتمد بالأساس على مبدأ إشراك الجمهور عن طريق التفاعل الرقمي بطريقة فعالة وممتعة في نفس الوقت، تتميز بالسرعة والجمالية والأثارة.

١. الصناعات الذكية:

امتازت كل ثورة صناعية سابقة بابتكار تقني. فقدمت الأولى القوة البخارية والمصانع والآلات وكيمياويات الجيل الأول، وقدمت الثانية الكهرباء والفولاذ والاتصالات بعيدة المدى والعولمة. وشهدت الثالثة أول الحواسيب في العالم والهواتف النقالة والأنترنت. أما اليوم، وبعد أن ابتعدنا خمسين عاما عن ذروة الثورة الصناعية الثالثة، أصبحنا نتحدث عن ثورة الجيل الرابع (٤,٠) التي تشهد ابتكارات تقنية كثيرة وابتكارات تقنية متقدمة ومتسارعة. فقد أفرزت استخداماتها التكنولوجية وخاصة في مجال الوسائط الرقمية، عدة مفاهيم تُنبأ بمستقبل جديد للثقافة البشرية من أهمها انتشار الذكاء الاصطناعي الذي يحاكي الذكاء البشري عبر أنظمة تقنية. لقد أصبح الذكاء اصطناعي من أكثر المواضيع التي تستقطب أكثر تغطية في جميع المجتث، حيث يشهد المجتمع المعاصر توسعا كبيرا في استخدام هذا الذكاء بسبب جملة التحولات التكنولوجية المتسارعة، والتي تم تعزيزها بظهور البيانات الضخمة**Big Data**في السنوات الأخيرة[٥] ، واتساع مساحات التخزين الكبيرة لتظهر أشكالا جديدة للتقنيات والخوارزميات التي أحدثت اليوم ثورة على أوسع نطاق في المجتمع ومن بينها توسع أنظمة التعلم الآلي**Deep Learning** التي أصبحت تفوق قدرات الإنسان اليوم.

كل هذه التحولات جعلتنا اليوم نتحدث عن إمكانية لا عادة صناعة وصياغة العالم المادي وظهور مجتمعات جديدة متعايشة مع الآلات ومتوافقة معها، ما يدل عليه ظهور

[5] Carlos, R. C., Kahn, C. E., &Halabi, S. (2018). Data science: big data, machine learning, and artificial intelligence. Journal of the American College of Radiology, 15(3), 497-498.

مصطلحات ومفاهيم جديدة كالمدن الذكية **SmartCities**والمنازل الذكية **Smart homes**وأنترنت الأشياء**Internet Of Things** التي أتاحت للإنسان نوعا من التحرر من المكان والتحكم في الأدوات عن بعدكما أن هذه المصطلحات أصبحت اليوم متداولة جدا في جميع المجالات العلمية والتقنية وحتى في المجال الثقافي مما يجعلنا نتحدث عن جيل جديد للثقافة. فمن ثقافة تقليدية بسيطة، أصبح العالم يطمح لإرساء ثقافة ذكية يجمع من خلالها الإنتاج الثقافي والعلمي بين الافتراضي والرقمي والتسويقي عبر توظيف المنظومة التراثية والمخزون الثقافي للتكنولوجيات الحديثة.

هذا التطور يغير من وظيفة الوساطة ويجعلها أكثر جاذبية بالنسبة للشباب كما يطور عملية الاتصال التي تهدف لها الوساطة الثقافية والعلمية التي لم يعد دورها يقتصر على مبدأ نقل المعرفة والتعليم فقط، بل التفاعل مع المتلقي بطريقة حديثة ومبتكرة تتسم بثلاثة أشياء :السرعة والجمالية والإثارة. ومن أحدث المصطلحات التقنية التي تعتمد بالأساس على هذا الثالوث العصري، يمكننا أن نذكر مجال الواقع المعزز**Augmente Reality** ومجال الواقع الافتراضي**Virtual Reality** وإثارة الصورة ثلاثية الأبعاد وثنائية الأبعاد. فالواقع المعزز هو عرض مركب لمحتوى تم إنشاؤه بواسطة الحاسوب على أرض الواقع وذلك لتعزيز الواقع الحقيقي بعناصر افتراضية. أما بالنسبة للواقع الافتراضي، فيجب استخدام جهاز يثبت على الرأس كالنظارات التي يتم توصيلها بالكمبيوتر، أو النظارات المتنقلة مثل نظارة جوجل، وذلك لتوليد الأصوات الواقعية والصور والأحاسيس الأخرى للعيش داخل هذا الواقع الخيالي. إذ تعتمد الفكرة الأساسية للواقع الافتراضي، على تخيل الفرد وإدماجه في واقع آخر، أي تخيل استغراق العقل في عالم خيالي يتم بناؤه والتجول بداخله، بما يؤدي إلى توسع مجالات الإدراك والتصور والاستيعاب لدى الفاعلين الاجتماعيين وخاصة فئات الشباب.

من أبرز التقنيات الجديدة والمغرية في مجال الذكاء الرقمي التي تعتمد على عنصر التشريك عن طريق التفاعل نذكر تقنية الهولوغرام و إستغلالها في اللوحات الفنية والثقافية.فالهولوجرافي**Holography**هي "تقنية تصوير تجسيمي تعتمد على التقاط جزيئات الضوء المتناثرة من جسم ما، ومن ثم عرضه على هيئة صورة ثلاثية الأبعاد مطابقة

لشكل الجسم الحقيقي وتعرف باسم الهولوغرام."[٦] **Hologram**

هذه التقنية بإمكانها أن تكون في المستقبل الطريقة الأولى للتواصل، إذ يمكن أن نتخيل في المستقبل وجود محادثة حية مع الأصدقاء وكأنهم معنا في نفس الغرفة مع أن مئات الكيلومترات تفصلهم عنا. من أهم تطبيقات الهولوغرام الأخرى هي عرض الأحداث العالمية وإمكانية مشاهدتها عن بعد وكأنك موجود في ساحة تلك الأحداث. كما يمكن أن نجدها في مجال التعليم والتدريب، فالأستاذ يستطيع أن يلقي محاضرته في عدة جامعات وفي عدة دول في نفس الوقت مما يختصر الوقت والجهد. ناهيك عن إمكانية مشاهدة الحفلات الموسيقية الكبيرة والتجمعات الثقافية بنفس الطريقة. كما تم مؤخرا في ألمانيا إحداث سيرك للحيوانات الافتراضية يستخدم تقنية الهولوجرام ثلاثية الأبعاد لتقديم عروضه. كما أن بعض الأفلام تمكنت من استكمال تصوير مشاهد لأبطالها حتى بعد وفاتهم.

من هنا يتمثل مبدأ تشارك الواقع (الجمهور) مع الخيال (صورة الهولوجرام) ، وتجسيمه في إطار جمالي يضفي روحا ورمزية جديدة على العمل الفني ويثري عملية الوساطة بين المبدع والعمل والجمهور، بصفة سريعة وبشكل أعمق.

من أبرز المجالات المعروفة في إستخدام تقنية الواقع الافتراضي هو مجال اللعب الافتراضي**VR Gaming**. حيث شهدت الفترة الأخيرة تسابقا واضحا و منافسة شديدة في مجال تصدير تطبيقات ألعاب هذا النوع لما تتميز به من القدرة على جعل اللاعب يندمج مع الواقع الافتراضي ويتمتع باللعب فيه.

من ناحية أخرى، ظهرت تجربة جديدة مؤخرا في متحف اللوفر في فرنسا في أكتوبر ٢٠١٩، وهي مشاهدة للوحة الموناليزا الشهيرة بطريقة مبتكرة وفريدة " **Monalisa Beyond the glass**". كان ذلك بمناسبة الاحتفال بالذكرى السنوية لوفاة الرسام ليوناردو دافنشي، الذي توفي قبل ٥٠٠ عام. فبدلا من الاستمتاع بجمالها وهي محمية في زجاج مقاوم للرصاص خلف الحاجز، سيسافر المشاهدون في تفاصيلها خلال معرض رقمي من خلال وضعه منظارة**VR** ويدخلون مساحة افتراضية حيث يمكنهم الوقوف خلف الزجاج الواقي للوحة والتفاعل معها. وتعد هذه التجربة الرقمية أكثر قربا وخصوصية وجزءا من الجهود المستمرة

[6] Tung. H Jeong, Basic principles and applications of Holography, Module 1.10, p384

لتوسيع جاذبية متحف اللوفر وشعبيته وحل المشكلة تزاحم الزوار. وتعتبر هذه التجربة من بين الخطط الثقافية الجديدة التي وضعتها فرنسا لتعزيز كنوزها الفنية والثقافية من خلال جولات الواقع الافتراضي.

نذكر كذلك تجربة العملاق جوجل**Google** بالشراكة مع قصر فيرساي **Château de Versailles** ، اللذان عملا على افتتاح معرض رقمي لتاريـخ القصر بهدف جعل هذه الزيارة تفاعلية وتعليمية في نفس الوقت وقد لا يحتاج الزوار بعد الآن إلى الانتظار لساعات في صفوف لزيارة قصر فرساي. هي طريقة لاكتشاف التاريـخ من خلال نماذج ثلاثية الأبعاد باستعمال برنامج **Google Earth**وبالإضافة إلى مقاطع الفيديو التعليمية والألعاب التفاعلية للأطفال مع الموسيقى التصويرية.

٢. الشبكات الإجتماعية

هذا النوع من الوساطة التشاركية أصبح ظاهرة انتشرت في الآونة الأخيرة مع ظهور الأجهزة الذكية، وأحدثت ثورة في عالم الاتصالات. حيث أصبحت مواقع التواصل الاجتماعي اليوم من أهم الوسائل الضرورية في حياتنا اليومية وأداة للتواصل الفعلي والعملي مع الجمهور، فغالبية الشباب نجدهم يبدؤون وينهون يومهم بتصفح وسائل التواصل الاجتماعي مع اختلاف في الاهتمامات.

تُعدّ مواقع التّواصلِ الاجتماعيّ ظاهرةً إعلاميّة بارزةً في وقتنا الحالي إذ أثبتت الدراسات أنها تَستقطبُ عَدداً كبيراً من فئات المجتمعِ خاصّةً فئة الشّباب باعتبارهم الفئة الأكثر تأثيراً على المُجتمعات بما يَملكونه من طاقةٍ وقابليّة للتغيير. وبالرغم من أن هذه الشبكات أنشئت بالأساس للتواصل الاجتماعي للأفراد وإنشاء مجتمعات افتراضية، إلا أن حدودها اتسعت للنشاط الثقافي كظهور المؤثرين وصناع المحتوى الرقمي في عدة تخصصات كالفن والسفر والموضة والأكل الخ.

نظراً لهذا الالتصاق الكبير بين هذه الشبكات والمستخدم الذي مكنته من عدة مزايا لا يمكن توفيرها من خلال وسائط الاتصال التقليدية أصبح هناك مفاهيم مغايرة عن الممارسات الثقافية للشباب وبعدا تواصل جديد قد يحدث فارقا في الحياة الثقافية.

III. إخلالات الرقمنة:

١. أنظمة تلاعب:

في الماضي كانت شركات النفط والصناعات التقليدية والمصارف الكبرى تستحوذ على العالم، لكن تلك الشركات اليوم، أصبحت ضئيلة ولا تكاد قيمتها السوقية تذكر عند المقارنة بعمالقة شركات التكنولوجيا والرقمة "القافا" (**Les GAFAs: Google, Apple, Facebook, Amazon**)، التي تهيمن دون منازع على صدارة قائمة أكبر الشركات العالمية ليس فقط من حيث المال ولكن والأهم من حيث "البيانات".لكن هذه الهيمنة الرقمية صارت مرتبطة بمفهوم الرأسمالية.

لم تعد مطاردة الدول الكبرى لشركات التكنولوجيا تقتصر على قوة نفوذها المالية والاقتصادية فقط، بل تمتد إلى انتهاك الخصوصية ومراقبة الأفراد وتوجيههم والتأثير في المجتمعات، وصولا إلى صناعة الرأي العام وتهديد النظام السياسي من خلال التأثير في الانتخابات. فأصبح بالإمكان شراء الإجابات والمشاهدات والنقرات وحتى المتابعين كل هذا عبر شبكات الاتصالات والأنترنت وما يعرف ب "**les fermes a clics**"[٧] و " **les usines à trolls**"،[٨]معتمدة على سياسة اتصالية دقيقة باستعمال البرمجيات المتطورة التي أصبحت تعرف ب "**les algorithmes manipulateurs**.

فهل تحولت بالفعل هذه المنصات الرقمية من مواقع جماهيرية بسيطة تقرب علاقات الناس وتجمعهم إلى منصات تديرها مجموعات من خلال تطبيقات ذكية موجهة لحملات معينة عن طريق منشورات فيروسية سريعة الانتشار؟

كل هذه الفضائح والإخلالات لم تعد متخفية وسرية، بل فضحها البعض وتطرقوا إليها عن طريق عدة أفلام وثائقية ك **Mr robot**و **BlackMirrors**و"**The Great Hack**"وصولا إلى الوثائقي "**the social dilemma**" وقد بثه النتفليكسأوائل سنة ٢٠٢٠.

[7]Pastoor, Idhuna, "A look behind the scenes of click farmsHow click farms are manipulating algorithms", digit magazine, 29/04/2019, https://www.diggitmagazine.com/articles/look-behind-scenes-click-farms?fbclid=IwAR3jiqShU0nIogRXv5pXgMSgNbIvgqhljFzgQIpdWCGd4ucSV-4ZbAryirs

[8]https://www.lci.fr/population/fake-news-4-5-fermes-a-clics-usines-a-trolls-et-micro-ciblage-la-post-verite-industrialisee-2117278.html?fbclid=IwAR1CV0KpAq9PAwb5mVmwueKLUOQnT0kgoFxA4vMyIgB_vbqgl9V5GnubmTw, visite le 04-09-2020

بسبب هذا التلاعب بمواقف المواطنين في دول عديدة من العالم حتى الدول المتقدمة، أصبحت هناك خطورة على الديمقراطية التي يعتقد مواطنو هذه الدول، أن الشفافية تحكم المؤسسات. يضعنا هذا التلاعب الذي رسمته شركات التكنولوجيا الكبرى أمام خطر تكنولوجيا بمرتبة الأسلحة بسبب الكميات الكبيرة من البيانات التي تجمعها، ويؤكد بأن الفساد الحاكم لشركات كبرى لا يختلف عن فساد المؤسسات الحكومية، الفارق أنه فساد هادف للربح من خلال تحويل اتجاهات المستخدمين للسلع والتحكم بها.

علاوة على ذلك، تطور مفهوم "الفيك نيوز"**fake news** وأصبحنا نلاحظ نوعا جديدا من إصدار الإشاعات والأكاذيب، ألا وهو "الديب فايك" **deepfake** أو التزوير العميق. وهو شكل آخر من أشكال الاستعمالات غير البريئة للوسائط الرقمية وتحديدا للذكاء الاصطناعي الذي ظهر حديثا، يجعل الفيديوهات المزّيفة أو الملفات الصوتية تبدو حقيقية تمامًا، ووقع ضحيتها عدد كبير من السياسيين والمشاهير. فبعد خداع "الفوتوشوب"، برزت هذه التقنية التي لا تغيّر الوجه فحسب، بل كذلك كل التعبيرات والأصوات، ما جعل إنشاء فيديو مزيف يظهر فيه شخص ما ليتحدث بوجه وصوت آخر يبدو حقيقيًا.

ولهذا السبب يجب حسن تنظيم خصوصية البيانات بشكل كبير والدعوة إلى الاعتراف بحق الحفاظ على البيانات الشخصية وسريتها كحق جديد وأساسي في مجال حقوق الإنسان. مما أوجب على شركات المواقع الاجتماعية أن تعتمد على تشريعات وقواعد شفافة في استخدام المعلومات الشخصية.

٢. فقدان رمزية العمل الفني والفعل الثقافي

لقد سهل استخدام التكنولوجيا الكثير من الأمور التي كان البعض يجد فيها مشقة ويعتبرها تحديات، كما ساهم ذلك في دعم الفنون وإبداعات الإنسان وسهل تقديمها للعالم. لكن لم يمكن كل هذا من فرض الإبداع على كل منتجاتها أو على من يستخدمها، لأنها وإن سهلت النتاج، فقد حاصرته وأوقعته ضمن حدود التشابه وتقنين الحركة، ولونته بصبغة واحدة مستنسخة فلم يعد هناك الكثير من التميز، وبدون تميز لا يوجد إبداع أو فن.وبذلك يصبح الإنسان متكيفًا مع الآلة الجامدة وجزءًا منها بدلًا من أن تكون الآلة في خدمة الإنسان ومتكيفة مع احتياجاته مما ينتج في النهاية عملاً وظيفيا نفعيا خاليا من العواطف هدفه

الرئيسي هو التسويق لا غير. وبالتالي قد يمكن أن يساعد هذا في إقصاء مفهوم الفن كإبداع وإحساس والهام وجمالية فكرية.

جاءت بعد ذلك مشكلة "الرقمة والذكاء الاصطناعي "التي نواجهها اليوم والتي تجاوزت وفاقت حدتها مشكلة المكننة، رغم ما حملته للإنسان المعاصر من فوائد وإيجابيات. ويتجسد الإشكال في فقدان الرمزية في العمل الرقمي سواء كان عملا إنسانيا صناعيا تقنيا أو عملا إنسانيا اجتماعيا ثقافيا. ذلك أن العمل بما هو نشاط إنتاجي أصبح مصابا بمرض الروتينية والرتابة، كما أصبح العمل المنتج آليا مهددا بضعف حواسه وفقدان ذاكرته لأن عمله يتصف بالصمت والسكون والبرودة والتبعية لنظم البرمجة والتخطيط المسبق بما يحجب عن العامل وعمله أية مبادرة أو إبداع أو إحساس رغم ما يبدو من نظافة وسلامة ومتعة في محيط العمل وأسلوب إنجازه. هذا من ناحية أن العمل هو نشاط منتج (في مصنع أو حقل أو إدارة أو غيرها).

أما العمل كنشاط مبدع، والمفهوم هنا واسع وشامل، ويدخل فيه التعلم والتذوق والترفيه والتكوين الذاتي والاستمتاع والتعبير الخ... وبمعنى آخر كل عمل تعليمي وإبداعي وثقافي مرتبط بالرقمة، فهو عمل مهدد بفقدان الرمزية. فالرمزية هي كل الأبعاد الفنية والنفسية والحسية والذوقية والجمالية في هذا النوع من العمل، بمعنى آخر الرمزية هي كل ما يحيلنا في النشاط إلى تلك القيم والمعاني غير المادية التي ترتبط بالأثر الفني وبالمكان التاريخي وبالذاكرة الجماعية وبتراث المجتمع والجماعة ورصيدها المنجز والمختزل كتابة ورسما وتصويرا في أشياء وأدوات ومحامل ورموز محفوظة.

فالتسجيل المرقمن لا يستطيع، مهما تفنن في اكتشاف طرق تحاول اختراق الزمن واختزال المكان، أن يحافظ على رمزية العمل الفني والفعل الثقافي، لأن سياق المكان والزمان شرطان أساسيان لفهم معاني الأثر الفني. فلا يمكن مثلا أن نحافظ على رمزية العمل الفني والأثري بمجرد نقله بالصورة وعرضه في مكان آخر افتراضيا. كما أصبح مفهوم الذكاء الاصطناعي مثيرا للشكوك والمخاوف في تهديده للإنسان ليصبح عدوا لنفسه وعبدا للروبوتات.

كما أصبح له القدرة على صناعة الفن. ومن هياكل صناعة هي إبداع ينتج في النهاية عملا باردا ذو ذوق مصطنع. فكما تناولنا سابقا، نجد أنه بإمكان صناع العمل خلق صورة ثلاثية

الأبعاد آلية لممثل أو فنان على الرغم من وفاته.

من ناحية أخرى، صارت هناك ثورة في مجال الموسيقى وبالتحديد التأليف الموسيقي، فالفنانون الآن لهم إمكانية تأليف مقاطع موسيقية كاملة عبر الذكاء الاصطناعي وذلك بحصولهم على احتمالات كبيرة من الأنغام والتالفات الصوتية والأصوات، استنادا إلى قطع موسيقية أدخلوها في البرنامج ثم عملوا على الاختيار والتعديل والحذف.

من جانب أخر ومنذ ظهور الحاسوب، أصبحنا نعيش حربا في مجال تهميش رمزية القلم ودلالاته الفكرية والحسية التي نسيت في خضم عالم التكنولوجيا. حيث تراجعت نسبة الكتابة على الورق، وأصبحت كتابة الحرف على الكمبيوتر بالضغط على الزر هي المسيطرة. حيث أن العديد من الأخصائيين النفسيين اعتبروا أن الكتابة بالقلم وعلى الورق هي تعبير أبداعي بالأساس. فهي تستدعي العديد من مراكز التحكم الفكري والحسي في المخ لرسم الحروف واستدعاء شكل كل حرف من الذاكرة، بينما تقتصر كتابة الحرف على الكومبيوتر على الضغط على زر وليس هناك اي فارق بين كتابة حرف وآخر.

أما في عصرنا الراهن فقد تحول استعمال القلم إلى أداة افتراضية عبر الشاشة الضوئية «الكمبيوتر». لا بل تطور ذلك وألغيت حتى عملية "الضغط على الزر" وبدأنا نشهد عصر "تكلم وسوف أكتب"، عصر إعطاء الأوامر والتحدث مع الأجهزة.

فهل يعتبر هذا نتاجا لمساحة فنية مفقرة من التعابير الحسية وأعمال إبداعية مكررة مما يجعل الإنسان مجبرا على الاستعانة بتلك التيمة "الذكاء الاصطناعي"؟ أم يعتبر هذا محاكاة للإبداع وليس بإبداع حقيقي يأتي في سياق الثورة الرقمية والثقافة الاستهلاكية التي نعيشها الآن وسنعيشها مستقبلا؟

٣. الفوضى الخلاقة:

لقد أصبحنا نعيش في عصر سيطرة الصورة والوسائط المتعددة، الذي أصبح يساعد على خلق الفوضى ونشر التمرد على المعايير الثقافية والاجتماعية والسياسية. كما أصبح هذا العصر يغذينا بأوهام تمنحنا الاعتقاد بامتلاك سلطة القرار والانتماء إلى "ديمقراطية

الانتفاع" كما أشار لها الباحث المغربي عبد الرحيم العطري[٩]، ولكن في حقيقة الأمر هي "ديمقراطية السذج" كما أسماها العالم الاجتماعي الفرنسي برونر في كتابه " **La Démocratie des crédules**"[١٠]. فحين يتشبث المجتمع في "اللاشيء" يصبح الواقع رديئا يفرض علينا اختفاء نخب المجتمع ومثقفيه، لتصبح الأشياء نجوما، وتفتخر هذه الأشياء بإهانة المجتمع.

لقد اتخذ المشهد الإعلامي على الشبكات الاجتماعية منهجا ومنعرجا خطيرا في تمييع القضايا والمواضيع وصناعة التفاهة والرداءة للتنافس على نسب مشاهدة عالية وعدد مشاركات أعلى والوصول إلى الشهرة أو ما يسميه بعض علماء الاجتماع بـ"التمشهدية".هذا الفكر التراكمي السريـع الذي يبلور وبسرعة وبدقة موضوعاً محدداً نجح في اختصار مسيرة طويلة كان تبادل الفكر فيها يتطلب أجيالاً من التفاعل (المناظرات والخطابات والمراسلات والكتب والنشر والتوزيـع والقراءة والنقد الخ...).فقد نجحت هذه المواقع الاجتماعية في ترميز التافهين، أي تحويلهم إلى رموز، ما يجعل من كثير من تافهي مشاهير السوشيال ميديا و"الفاشينيستات" و"الأنستجرام "يظهرون لنا بمظهرالنجاح يدعون بأنهم "صناع محتوى".

إنها معركة العصر،الحرب على التفاهة، الظاهرة التي خصص لها ألاندونو أستاذ الفلسفة الكندي كتاباً كاملاً بعنوان «نظام التفاهة»**Lamediocratie** وترجمته الأستاذة مشاعل الهاجري. فكما قال دونو: "لا لزوم لهذه الكتب المعقدة. لا تكن فخوراً ولا روحانياً. فهذا يظهرك متكبراً. لا تقدم أي فكرة جيدة. فستكون عرضة للنقد. لا تحمل نظرة ثاقبة، وسع مقلتيك، أرخ شفتيك، فكر بميوعة وكن كذلك. عليك أن تكون قابلاً للتعليب. لقد تغير الزمن. فالتافهون قد أمسكوا بالسلطة!"[١١]هكذا يرى دونو أنه تم خلق نظام حكم التافهين لسببين رئيسيين. السبب الأول هو تطور مفهوم العمل في المجتمعات نتيجة للمكننة واستعمال الآلة التي نقدناها في العنصر السابق. فيقول إن «المهنة» صارت «وظيفة» وصار شاغلها يتعامل معها كوسيلة للبقاء لا غير. أما السبب الثاني فهو مرتبط بعالم السياسة، حين برزت عدة مفاهيم كحكومة التكنو قراط التي يتم اختيار صانعي القرار فيها

[٩]العطري، عبد الرحمن، الـ "BUZZ"في الوطن العربي كيف تصير مشهوراً في سياق التفاهة؟، موقع بوابة علم الاجتماع، مارس2019 ، https://www.b-sociology.com/2019/03/buzz.html?fbclid=IwAR0-i5ywWaXQbgk6zP9DC725tzTVQdRQJZx3yqrJZvj4pbZdE2ITNYE5b3c

[١٠]برونر جيرالد) تأليف(، القردلي منجي) ترجمة(، ديموقراطية السذج، دار جامعة الملك سعود للنشر، العدد الأول، مارس2019

[١١]دونو، ألان (تأليف)، الهاجري مشاعل (ترجمة)، نظام التفاهة، دار سؤال للنشر، بيروت لبنان، 2020، ص69

لمكاتب الحكم على أساس خبرتهم وخلفياتهم التقنية، ووقع استبدال الإرادة الشعبية بمفهوم «المقبولية المجتمعية»، والمواطن بمقولة «الشريك». وفي النهاية صار الشأن العام تقنية «إدارة»، لا منظومة قيم ومبادئ ومفاهيم عليا وصارت الدولة مجرد شركة خاصة وصارت المصلحة العامة مفهوماً مغلوطاً لمجموع المصالح الخاصة للأفراد.

أما من جانب آخر فقد شهد فضاء الشبكات الاجتماعية، بروز ثقافة جديدة هي «ثقافة الوسم»، فعِوضاً عن ناشط اجتماعي فعال يُصبح «ناشط هاشتاغي». وهو تفاعل لحظي سريـع الاندثار، يُوهم الشخص بأنه مُؤثّر، له دوره وصوته.

IV. الخاتمة:

بينت المشاريـع التي اعتمدنا عليها في الدراسة، أن أماكن الإجتماعي الإفتراضية أصبحت مفتوحة لكل أشكال التعبير والتفاعل، وتساهم في عمليات بناء الهوية وصور التبادل الثقافي والعلمي بين الأجيال مما أدى إلى تطور الوعي بالأبعاد الاجتماعية والانسانية التي توفرها نظم الرقمنة المنتشرة في السوق. فقد استطاعت الوساطة الرقمية أن تحدث تغييرا عميقا في أشكال الوعي مثل إحساس الشباب بالحرية وتحدي الأسوار المانعة عائليا ومجتمعيا وسياسيا وثقافيا. هذه الحرية أصبحت تحفز إبداعهم وتمكنهم من طرق جديدة للتصدي للعزلة، كما مكنتهم من توسيع صلاتهم بالثقافات الأخرى عن بعد. كما مكنتهم هذه الرقمنة من إكتساب الأدوات التي تعزز إندماجهم الاجتماعي والاقتصادي، وتعزيز شعورهم بالانتماء واحترام الذات وتبادل المعرفة والخبرة الابداعية. كل هذا بطريقة ذكية وممتعة في آن واحد. فهي تعمل على إدماج الشباب في المجتمع وفي واقعهم الثقافي الذي يشكو من العزلة ومن الإنطواء على الذات. فهذه الوساطة الجديدة، أثبتت أنها قادرة على تجديد الروابط العلائقية وإنشاء وساطة جديدة بين المبدع والمادة الثقافية والجمهور مما أدى إلى نشر العلم والعمل الثقافي بطريقة سلسة وواضحة وقابلة للاستهلاك، وهذا ما أدى إلى تطور ملحوظ و ظهور امكانات جبارة في تطوير وترويـج إنتاج المحتوى الثقافي والتربوي والعلمي.

بات واضحا أن التكنولوجيات الجديدة أتاحت للأفراد مزيدا من الحرية في اختيار ما يشاهدونه أو ما يسمعونه واختيار وقت المشاهدة والاستماع. هيتكنولوجيات تتجه نحو مزيد من فرض الحرية الإنسانية ومزيد من الإلزام بقوة الناس. لكن هناك جانب آخر

للتكنولوجيات الحديثة و الإنترنت يبرز من خلال عدة اختلالات طرحنا أبعادها في القسم السابق، مما يستلزم فحص العلاقات المتغيرة بين المعلومات والتعليم والتسلية، حيث ظل التعليم محل تمحيص، أما التسلية فقد أصبحت خالية من القيمة المعرفية والتثقيفية.

References

List of sources and references in Arabic

- Bruner Gerald (authored), Al-Qardali Munji (translation), Democracy of the Simple, King Saud University Publishing House, first issue, March 2019.
- Bourdieu, Pierre and Basrunjanklaud (authored by), Trimish Maher (translated), “Reproduction: for the sake of a general theory of the educational system”, the Arab Organization for Translation, Beirut - Lebanon, first edition 2007.
- Dono, Alan (authored by), Al-Hajri Mashael (translated), The System of Insignificance, Question Publishing House, Beirut, Lebanon, 2020.
- Muhammad Qasim, Mustafa, The Social History of Media - From Gutenberg to the Internet, World of Knowledge Series, Kuwait, No. 315, 2005,

List of sources and references in foreign languages

- Caune, Jean, Media culture in a social construction, review: The information and communication available, GRESEC University Grenoble Alpes, 2000, 04, p 02
- Carlos, R. C., Kahn, C. E., &Halabi, S. Data science: big data, machine learning, and artificial intelligence. Journal of the American College of Radiology, (2018). 15(3), 497-498.
- Merleau Ponty, Claire, the media in the musées: in the morning, in the music. The world of media culture, Volume 2, Harmattan, Paris, 2017, p.

17.

- Pastoor, Idhuna, “A look behind the scenes of click farms How click farms are manipulatingalgorithms”, digit magazine, 2019,

- Tung. H Jeong, Basic principles and applications of Holography, Module 1.10, p384

Webography list

- Al-Otari, Abdel-Rahman, “BUZZ” in the Arab World: How do you become famous in a context of triviality?, Sociology Gateway website, March 2019, https://www.b-sociology.com/2019/03/buzz.html?fbclid= IwAR0-i5ywWaXQbgk6zP9DC725tzTVQdRQJZx3yqrJZvj4pbZdE2ITNYE5b3c

- https://www.lci.fr/population/fake-news-4-5-fermes-a-clics-usines-a-trolls-et-micro-ciblage-la-post-verite-industrialisee-2117278.html? fbclid=IwAR1CV0KpAq9PAwb5mVmwueKLUOQnT0kgoFxA4vMyIgB_vbqgl9V5GnubmTw,