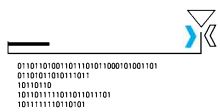
الفصل 4

هل الجميع متساوون على شبكة الإنترنت؟

رقمنة الجنس، والعِرق، والقدرة، والإعاقة



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

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

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

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

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

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

موقع الذات الافتراضي

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

(American Standard Code for Information Interchange)، ويوحي هذا بأصلها وتحيزها الثقافي. وفي السياق نفسه، توجد ضغوط من مجموعات لغوية أخرى تتوسَّع ببطء في استخدام لغات غير الإنجليزية للمحتوى والبرمجة، ولكن الشبكة تظل مكانًا أقرب مودة لمتحدثي الإنجليزية من غيرهم.

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

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

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

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

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

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

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

هل تُعَدُّ شبكة الإنترنت رجلًا؟ جندرة الفضاءات الإلكترونية

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

والشهادة الآتية لإحدى اللاعبات تُمثِّل حالة نمطية لكثير من اللاعبات:

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

هل شبكة الإنترنت مصابة بعمى الألوان؟ مظاهر التمييز العنصري الإلكتروني

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

---

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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