

تطبيقات النتنوغرافيا في دراسة الهويات في الفضاء الافتراضي

Applications of nethnography in the study of identities in the virtual space

مريم نريمان نومار^{*1}

¹ جامعة باتنة1 (الجزائر) meriemnariman.noumeur@univ-batna.dz

تاريخ القبول: 2023/11/16

تاريخ الإرسال: 2023/07/03

ملخص:

تهدف هذه الورقة البحثية إلى مناقشة تطبيقات النتنوغرافيا ك مجال حديث لدراسة التفاعلات عبر الأنترنت بعامة ودراسة الهويات في الفضاء الافتراضي بخاصة. من خلال عرض نموذج تطبيقي لاستخدام النتنوغرافيا؛ نحاول من خلال هذه الورقة البحثية مناقشة التسميات المختلفة للنتنوغرافيا على غرار إثنوغرافيا الأنترنت، الإثنوغرافيا الرقمية، الإثنوغرافيا الإلكترونية وغيرها، وتقديمها كمنهج بحثي مهم يساهم في فهم الهويات الافتراضية بعمق من خلال الاقتراب أكثر من المبحوث. يعرض هذا المقال الخطوات المنهجية لاستخدام النتنوغرافيا بما في ذلك أدوات البحث المستخدمة لجمع البيانات وطرق استخدامها، دور الباحث وطريقة عرض البيانات والمبررات الأخلاقية في جمع البيانات من المبحوثين والتي تمثل هاجس العديد من الباحثين في مجال النتنوغرافيا تحديدا ما يتعلق بالكشف عن هوية الباحث أو إخفاءها للوصول إلى بيانات أكثر دقة. الكلمات المفتاحية: نتنوغرافيا ؛ هويات افتراضية؛ فضاء افتراضي

Abstract

This research paper aims to explore the applications of netnography as a contemporary field of study in examining virtual identities. It presents an applied model for utilizing netnography and discusses its significance. The paper endeavors to examine the various terms used to describe netnography, such as digital ethnography, online ethnography, and electronic ethnography. It highlights netnography as a crucial research methodology that facilitates a profound understanding of virtual identities by establishing closer connections with respondents. The article outlines the methodological steps involved in employing netnography, including the research tools employed, the role of the researcher, and the ethical considerations associated with data collection from respondents

Keywords: Netnography; Virtual identities; virtual space.

* المؤلف المرسل.

1- مقدمة

ممّا لا شك فيه أن ظهور التقنيات الرقمية وانتشار استخدامها قد أثر بشكل كبير في مجال البحث العلمي كما قدم اتجاهات جديدة في الإثنوغرافيا التي أصبحت مستخدمة بشكل واسع خاصة مع تزايد تأثير الأنترنت ووجودها في حياة الناس اليومية. وأخذت هذه البحوث أشكالاً متعددة؛ كما ظهرت في تخصصات متنوعة وتحت تسميات مختلفة. مثل "الإثنوغرافيا الرقمية" (Murthy, 2008) ، "الإثنوغرافيا الافتراضية" (Hine C. , 2000) ، "علم الإثنوغرافيا الإلكترونية" (Robinson & Schulz, 2009) ، "الإثنوغرافيا عبر الإنترنت" (Sade-Beck, 2004) (Postill & Pink, 2012) والنتنوغرافيا (Kozinets R. , 2009) "Netnography" (وغيرها من التسميات التي سنشير إليها لاحقاً). وتعتبر النتنوغرافيا اليوم من التسميات المتداولة وهي طريقة بحث معتمدة على نطاق واسع حيث تم استخدامها لمعالجة مجموعة متنوعة من الموضوعات من الثقافة إلى الهوية والعلاقات الاجتماعية.

ومع تطور استخدام الهوية عبر الأنترنت وارتباطها بالعديد من المواضيع الأخرى كتشكيل الهوية في الفضاء الافتراضي، تمثيلات الذات، وتأثير مختلف الأدوات التي تتيحها البيئة الرقمية على الهوية الافتراضية؛ تطرح النتنوغرافيا اليوم نفسها كأحد أهم المناهج التي تساعد في تعميق بحث الظاهرة في البيئة الرقمية. من خلال هذه الورقة البحثية نسعى إلى الكشف عن طريقة تطبيق النتنوغرافيا في بحوث الهوية عبر الأنترنت من خلال تقديم نموذج بحثي ومناقشته في ظل مبادئ النتنوغرافيا ما يساعد في تقديم بحوث معمقة وذات نتائج مهمة.

2- النتنوغرافيا كمجال حديث للدراسات

1-2- تسميات متعددة

إنّ فكرة تطبيق الإثنوغرافيا لدراسة تفاعلات الأنترنت أصبحت منشورة في سنوات التسعينات عندما أصبح واضحاً أن تكوينات اجتماعية مثيرة للاهتمام قد بدأت في الظهور فيما أطلق عليه فيما بعد الفضاء الافتراضي (Hine C., 2008). ويُعرّف ليفا سادي بيك (2004) الإثنوغرافيا الرقمية على أنها "طريقة من طرق البحث الفريدة من نوعها، تعبر عن ثنائية الذات والواقع الاجتماعي عبر الأنترنت كما أنها تقوم بتحليل العلاقات والأبنية الاجتماعية والثقافات المتاحة عبر الأنترنت، كما عرفت لاريسا سيكندرل (2018) على أنها ممارسة بحثية دينامية عميقة تجمع بين أدوات الإثنوغرافيا التقليدية بالإضافة إلى تحليل الأمور المادية السمعية والبصرية وتحليل النصوص والفيديوهات والصور عبر الأنترنت" (زكي، 2022) والإثنوغرافيا على الأنترنت هي عدد من طرق البحث عبر الأنترنت والتي تتكيف مع دراسة المجتمعات والثقافات التي تم إنشاؤها من خلال التفاعل الاجتماعي بوساطة الكمبيوتر. ومن أبرز هذه المقاربات الإثنوغرافية

"النتنوغرافيا" وهي التسمية التي أطلقها كوزينيتس كتعديلات على مصطلح الإثنوغرافيا ، والإثنوغرافيا عبر الإنترنت والإثنوغرافيا الافتراضية (بالإضافة إلى العديد من الأساليب المنهجية الجديدة الأخرى) هي التي تحدد العمل الميداني عبر الإنترنت الذي يتبع مفهوم الإثنوغرافيا كطريقة قابلة للتكيف (Bowler Jr، 2010)..

ويتمثل أحد التحديات الرئيسية التي تواجه النتنوغرافيا في تعدد المصطلحات المستخدمة لوصفها. حيث استخدم الباحثون تسميات مثل "إثنوغرافيا الوسائط الاجتماعية" ، "الإثنوغرافيا الرقمية" ، و "الإثنوغرافيا الإلكترونية" ، "إثنوغرافيا الإنترنت" ، و "نظرية الإنترنت المرتكزة و" الإثنوغرافيا المتصلة " (Hine ؛ Postill and Pink nd) ، 2000 ؛ Hine ؛ Ward ، 1999 ؛ Dirksen ، Huizing ، and Smit ، 2010 ؛ Horster & Gottschalk ؛ 2012 ؛ Healy and McDonagh ، 2013). (Udenze، 2019) وبينما اعتبر بعض الباحثين الإثنوغرافيا عبر الإنترنت، والإثنوغرافيا الافتراضية، والنتنوغرافيا كمصطلحات مترادفة، جادل آخرون للحصول على تمييز أدق وشجعوا استخدام مصطلح آخر وهو "بحث استقصائي على الإنترنت investigative research on the Internet (IRI)» لطريقة بحث نوعية اعتبروها متشابهة ولكنها ليست مطابقة للنتنوغرافيا (Lugosi، H، & P، 2012) .

لقد أثر النطاق الواسع لهذه المناهج وتعدد الأدوات المستخدمة في انتقاء المصطلحات حيث استخدم أتباع الإثنوغرافيا المتصلة (connective ethnography) مجموعة من الأساليب بما في ذلك "تحليل الخطاب ، والمقابلات خارج الإنترنت ، ومراقبة المشاركين في كل من الفضاءات غير المتصلة بالإنترنت والافتراضية ، والتحليل النصي عبر الإنترنت" لتحليل العلاقات بين سلوكيات المشاركين والكلمات الموجودة في إعدادات الإنترنت وغير المتصلة بالإنترنت، ولكن دون فصل هذه السياقات المتصلة بالإنترنت وغير المتصلة بالإنترنت (Costello، McDermott، & Wallace، 2017) . وبينما يشير مصطلح النتنوغرافيا بوضوح إلى الإثنوغرافيا التقليدية، يقترح، في نفس الوقت، فكرة أنّ إجراء بحث إثنوغرافي عبر الإنترنت هو شيء مختلف عن نظيره غير المتصل بالإنترنت.

إنّ الإثنوغرافيا هي دراسة التفاعلات الاجتماعية وسلوكيات وتصورات المجتمعات في زمانها ومكانها وفي حياتها اليومية الخاصة (Burawoy et al. 1991)، من أجل إنتاج تقارير مفصلة وغنية وشاملة وموضوعية؛ وفهم للثقافات ووجهات النظر وممارسات الأشخاص في هذه الأماكن، أي تقديم الأوصاف المفصلة (Geertz 1973). و"الوصف التفصيلي" هو تعبير يستخدم لوصف عملية الاهتمام بالتفاصيل السياقية في مراقبة وتفسير المعنى الاجتماعي عند إجراء بحث نوعي. الوصف التفصيلي لحدث أو إجراء اجتماعي لا يأخذ في الحسبان السلوكيات المباشرة التي ينخرط

فمها الأشخاص فحسب، بل يأخذ في الاعتبار أيضاً الفهم السياقي والتجريبي لتلك السلوكيات التي تجعل الحدث أو الإجراء ذا مغزى (Addeo, Paoli, Esposito, & Bolcato, 2019).

ويشير "كوزينيتس" إلى أن النتنوغرافيا هي منهجية بحثية كيفية مبنية على القصص التي ينشرها الأفراد في الفضاء الافتراضي (1998، 2002، 2012، 2010، 2015) (Kozinets) ويؤكد أن النتنوغرافيا هو عدد لا يحصى من مناهج البحث الكيفية الأخرى. وهي ببساطة مزيج من الأنترنت والإثنوغرافيا. والإثنوغرافيا هي الدراسة الأنثروبولوجية للحياة والثقافة في بيئة الاتصال وجهاً لوجه (الحياة الواقعية)، ولكن مع ظهور الإنترنت، ظهرت الثقافات على الإنترنت. يعتقد "كوزينيتس" أنه من الضروري إنشاء واعتماد منهجية بحث تدرس هذه التفاعلات التي تظهر على الإنترنت، ومن ثم إنشاء النتنوغرافيا (Kozinets R., 2010).

ويشير فليس أديو وأنجيلا ديلي باولي (2019) إلى أنهما يعتبران أن استخدام تسمية النتنوغرافيا وعلى اعتبار أنها مزيج من كلمتي "الإنترنت" و "الإثنوغرافيا"، يقترح بشكل فوري وواضح فكرة نهج بحث نوعي يكتف التقنيات الإثنوغرافية التقليدية لدراسة المجتمعات والممارسات عبر الإنترنت؛ ويميلان لاستخدام المصطلح لأنه وبينما يشير بوضوح إلى الإثنوغرافيا التقليدية، يقترح، في نفس الوقت، فكرة أن إجراء بحث إثنوغرافي على المجتمعات عبر الإنترنت هو شيء مختلف عن نظيرتها غير المتصلة بالإنترنت. فإن النتنوغرافيا تميز نفسها عن الإثنوغرافيا تحت العديد من وجهات النظر؛ كما أن المصطلح تم قبوله من قبل الباحثين الاجتماعيين ويتكرر كثيراً في الأدبيات الأكاديمية حول دراسة المجتمعات عبر الإنترنت (على عكس التسميات الأخرى التي تحدث بشكل متقطع في مساهمة معزولة حول الموضوع). (Addeo, Paoli, Esposito, & Bolcato, 2019)

تستخدم النتنوغرافيا والإثنوغرافيا عمومًا نهجاً استقرائياً باستخدام جمع البيانات النوعية وتحليلها حيث تظهر النتائج النظرية في النهاية من مزيج من مراجعة الأدبيات وجمع البيانات الأولية (Fenton & Procter, 2019)

ويتم تمثيل الغرض المحدد من النتنوغرافيا من خلال دراسة المساحات الاجتماعية عبر الإنترنت. ولا يقتصر الأمر على تحليل النشاط الفردي والمتقطع لنشر الرسائل على الإنترنت، ولكنه يستكشف التفاعلات المستمرة والمتكررة التي يتم إجراؤها من خلال قنوات وتقنيات الكمبيوتر من خلال تحليل الاتصال عبر الإنترنت. ويمكن أن يتخذ الاتصال عبر الإنترنت العديد من الأشكال، بما في ذلك النصوص، وكذلك المعلومات الصوتية والمعلومات المرئية والمعلومات السمعية والبصرية. اعتماداً على موضوعات البحث وأهدافه، يُمكن للمجتمعات قيد التحليل أن تتخذ أشكال المدونات والمنتديات والشبكات الاجتماعية والمحادثات والقوائم البريدية ومساحات اللعب والعالم الافتراضية ومواقع الويكي وما إلى ذلك (Addeo, Paoli, Esposito, & Bolcato, 2019) ويمكن بالتأكيد تتبع أصول النتنوغرافيا في الإثنوغرافيا التقليدية الموازية غير المتصلة بالإنترنت.

إنّ من القضايا المطروحة فيما يتعلق ببحوث النتنوغرافيا هو طبيعة المجتمع الذي تتم دراسته وهل هو مجتمع موجود فقط على الأنترنت أم أنه موجود أيضا خارج الانترنت وبالتالي يتم التفاعل في كلاً المجتمعين. وربما هذا يدفع الباحثين للتفكير في السبب الذي يجعلهم يختارون المجتمعات الافتراضية لدراسة الظاهرة بدلا من دراستها في سياق المجتمع الحقيقي. ومن هنا يمكن التمييز بين النتنوغرافيا النقية (Pure Netnography) والنتنوغرافيا المدمجة أو المختلطة (Blended Netnography). إنّ النتنوغرافيا هو بحث يتم إجراؤه فقط باستخدام البيانات الناتجة عن التفاعلات عبر الأنترنت، وقد تكون النتنوغرافيا المدمجة مزيجاً من كلا النهجين، بما في ذلك البيانات التي تم جمعها وجهاً لوجه وكذلك من خلال التفاعلات عبر الإنترنت (Kozinets R., 2010)

2-2- أهمية النتنوغرافيا في دراسة الهويات الافتراضية

يعتبر المنهج النتنوغرافي من أهم المناهج في دراسة الهوية في المجتمعات الافتراضية، ورغم أنه من الطرق الجديدة نسبياً لتحليل مجتمعات الإنترنت بشكل منهجي (1998، 1999، 2002، Kozinets2010). إلا أنه يُعتبر من المناهج التي تساعد في تقديم نتائج مُهمّة حول أداء الهويات عبر الأنترنت خاصة وأنّ النتنوغرافيا تتكيف مع تقنيات البحث الإثنوغرافية مثل الملاحظة لدراسة الثقافات والمجتمعات التي تنشأ من خلال الاتصال عبر الأنترنت. حيث تُمكن النتنوغرافيا من ملاحظة تشكل الهويات عبر الأنترنت وتفاعلاتها وتطورها إلى جانب إمكانية التعمق في بحث تجليات الثقافة وعلاقتها بتشكيل هذه الهويات. ولعل هذا يرتبط بالمزاي المنهجية للنتنوغرافيا التي وصفها كوزينتس (2002) وهي طبيعتها غير المزعجة. حيث أشار بولوك وآخرون (2014) إلى أن النتنوغرافيا يُنظر إليها على أنها "مراقبة غير مزعجة وغير مؤثرة للتواصل والتفاعل بين أفراد المجتمع لاكتساب رؤى عملية عن سلوكهم في الاستخدام (Pollok, Lu'ttgens, & Piller, 2014)

وعلى اعتبار أنّ النتنوغرافيا تُركز عادةً على الاتصالات داخل المجتمعات عبر الإنترنت ومساحات الوسائط الاجتماعية بدلاً من المجموعات التي تتم وجهاً لوجه، فإنّ مدى توافق الهويات عبر الإنترنت مع الهويات خارج الإنترنت ليس مصدر قلق. ويعتبر المنهج النتنوغرافي مناسباً بشكل خاص للتعامل مع الموضوعات الشخصية أو السياسية الحساسة أو الأفعال غير القانونية، والتي تتم مناقشتها في المجتمعات عبر الإنترنت من قبل الأفراد الذين يفضلون إخفاء هوياتهم غير المتصلة بالإنترنت والترحيب بإخفاء الهوية عبر الإنترنت. وصف كوزينيتس (2015) النتنوغرافيا بأنها ذات "طبيعة متلصقة" (voyeuristic quality) بشكل أساسي لأنه يمكن استخدامها لدراسة الظواهر أو المواقف أو المحادثات أو المواجهات التي قد تكون أكثر صعوبة في دراستها وجهاً لوجه (Costello, McDermott, & Wallace, 2017)

تساعد التنتوغرافيا أيضًا في دراسة المجتمعات الأخرى عبر الإنترنت التي تدعم المجموعات المهمشة والمعرضة للخطر والتي تسعى إلى إخفاء الهوية (Gurrieri & Cherrier, 2013)، بما في ذلك المهاجرين (Janta et al., 2012) والطلاب (Janta et al., 2014)، أو أولئك الذين لديهم مخاوف واهتمامات صحية محددة (Alexias, Bletsos, & Tsekeris, 2013؛ Bratucu et al., 2014).

إلى جانب ذلك فإنّ الإثنوغرافيا قادرة على إنتاج فهم حقيقي للثقافة بناءً على المفاهيم التي تظهر أثناء الدراسة، بدلاً من فرضها مسبقاً من فرضيات الباحث (Hine 2005). هذا هو السبب وراء الاعتراف بالإثنوغرافيا كنهج مناسب بشكل خاص لتعريف المجهول، أي لوصف خلفيات الحياة الاجتماعية التي يصعب الوصول إليها بطريقة أخرى. في الوقت نفسه، من المناسب تفكيك ما هو معروف بالفعل، وكشف ميزات جديدة ومدهشة للسياقات الاجتماعية المعروفة (Addeo, Paoli, Esposito, & Bolcato, 2019). تنطبق معظم ميزات الإثنوغرافيا هذه أيضًا على التنتوغرافيا حيث من الممكن تحديد الكثير من العناصر المشتركة بينهما. فكلاهما نهج طبيعي، مهتم بدراسة التجارب والممارسات الاجتماعية في سياقها اليومي (Kozinets R., 2010)؛ كلاهما يعتمد على التكيف حيث يتم بناؤه دائماً على مزيج من تقنيات وطرق البحث المختلفة. كلا النهجين مرنان منهجيا وقابلان للتكيف، ولا يقتصران على اتباع إجراءات محددة، بل يظان منفتحان على المشكلات الناشئة عن المجال (Varis, 2016)

ميزة أخرى للتنتوغرافيا هي إمكانية أرشفة المواد: حيث يتم أرشفة البيانات التاريخية في معظم المواقع ما يُمكن من دراسة الاتجاه بمرور الوقت. واستمرار المواد على الإنترنت يجعل أيضا من الممكن إعادة زيارة المواقع في أوقات مختلفة (Puri 2007). كما يُوقّر المنهج التنتوغرافي أيضاً الفرصة لدراسة اتجاهات الوقت الفعلي؛ فالمحادثات عبر الإنترنت مُحدّثة دائماً، ممّا يجعل من الممكن دراسة الاتجاهات في الوقت الفعلي، بمُجرد تشكيلها (Addeo, Paoli, Esposito, & Bolcato, 2019)

3 - نموذج تطبيقي

على الرغم من التحديات الكثيرة التي تواجه تطبيق التنتوغرافيا إلا أنه يُعتبر من المناهج المُهمّة المستخدمة في السنوات الأخيرة في دراسة المجتمعات الافتراضية. في هذا الجزء سنقدم نموذجاً عن دراسة للهوية الافتراضية للذكور في الفضاء الافتراضي في محاولة لتقديم طريقة تطبيق المنهج ومناقشة الدراسة في ظل دراسات سابقة اعتمدت المنهج نفسه وبالعودة إلى الأدبيات الخاصة بالتنتوغرافيا.

الدراسة قام بها زيدات الأحمد ونور إيرين إبراهيم (2020) بعنوان: "صورة الهوية الذكورية في العالم الافتراضي: بحث نتنوغرافي في سكند لايف second life". (Second life) هي لعبة عالم افتراضي تخيلي على الأنترنت.

بالاستناد على نظرية الدراما الاجتماعية لإرفينغ غوفمان هدفت الدراسة إلى الإجابة على التساؤل الرئيسي التالي: ما أنواع الهوية التي يتبناها المستخدمون الذكور في (Ahmad Second Life & Ibrahim, 2020)

3-1- مجريات الدراسة

قام الباحثان بتسجيل الدخول إلى لعبة Second Life في 21 سبتمبر 2019 باسم المستخدم Xianailit وقام باختيار الصورة الرمزية (Avatar) الكلاسيكية. تم قضاء ما مجموعه 25.5 ساعة في العالم الافتراضي ممثلا في Second Life مع قضاء معظم الوقت في وجهتين هما Tempura Island و REZ Night Club .

أشار الباحثان إلى أنهما لاحظا في البداية أن معظم السكان ركزوا على الدردشة الجماعية والرقص، حيث قدموا طلباتهم لتشغيل أغانيهم المفضلة وجاؤوا إلى نادي REZ فقط من أجل الرقص. ولم يُرحبوا في كثير من الأحيان بالدردشة الفردية وغالبا ما يتم رفضها. في المقابل، جزيرة "تيمبورا" هي مكان أكثر استرخاءً مع الغابة والشلال والمناظر الطبيعية الجميلة. وحسب الملاحظة التي أجريت، من الواضح أن "السكان" زاروا غرفة الدردشة هذه للاسترخاء.

جدول 1. يوضح الوقت الذي قضاه الباحث في لعبة second life

التاريخ	عدد الساعات في العالم الافتراضي
21.09.2019	ساعتين
28.09.2019	ساعة ونصف
08.10.2019	ساعة
16.10.2019	ثلاث ساعات
23.10.2019	أربع ساعات
01.11.2019	ساعتين
29.11.2019	أربع ساعات
30.11.2019	3 ساعات
01.12.2019	3 ساعات ساعتين
22.12.2019	ساعتين
المجموع	25,5 ساعة

2-3- جمع البيانات

تم جمع البيانات في هذه الدراسة باستخدام الملاحظة والمقابلة، في النتوغرافيا من الممكن أن يستخدم الباحث نوعين من الملاحظة، الملاحظة بالمشاركة ودون مشاركة.

• الملاحظة:

كانت المرحلة الأولى من جمع البيانات عبارة عن ملاحظة سلبية غير تشاركية. وأشار الباحث إلى أن هذه المرحلة هي الأكثر أهمية حيث كان من المهم تحديد الوقت المناسب من اليوم لتسجيل الدخول، وهذا يعود إلى أن المستخدمين جاؤوا من أجزاء مختلفة من العالم ومناطق زمنية مختلفة. بالإضافة إلى ذلك، في هذه المرحلة الأولى، كان من المهم أيضًا معرفة اللغات المستخدمة؛ على سبيل المثال النماذج المختصرة المستخدمة والقضايا الشائعة التي تمت مناقشتها في غرفة الدردشة. تتطلب هذه الملاحظات من الباحثين القيام بملاحظات ميدانية من أجل تذكر القضايا الرئيسية. تضمنت الملاحظات الميدانية في هذه الدراسة لقطات شاشة screen shots تُسجل التاريخ والوقت. وفقًا لـ Hair and Clark (2003)، للحصول على تجربة مباشرة للثقافة عبر الإنترنت، فإن ملاحظة المشاركين ضرورية للغاية.

• المقابلة:

الطريقة الثانية لجمع البيانات كانت المقابلات المفتوحة. بناءً على سؤال البحث، كانت المقابلة المفتوحة هي أفضل طريقة لإبراز هوية الشخصيات الافتراضية. أشار الباحثان إلى أنه لم يكن هناك أسئلة منظمة حيث كان للشخصيات الذين تمت مقابلتهم حرية اختيار ومناقشة الموضوعات التي تهمهم للسماح لهم بالكشف عن هويتهم. حيث تابع الباحثان فقط تدفق المحادثة. كانت المقابلات في العالم الافتراضي فريدة من نوعها لأنها تتطلب عملية التحدث والاستماع. كل ما كان على الباحثين فعله هو كتابة المقابلة، حيث تمت مقابلة ستة شخصيات. ويوضح الجدول (2) خصائص الشخصيات الذين تمت محاورتها.

جدول (2) خصوصية الشخصيات الافتراضية الي تمت محاورتها

الشخصيات	الجندر في الحياة الثانية	يوم الميلاد في الحياة الثانية	المهنة في الحياة الحقيقية
الأفاتار 1	ذكر	23 ديسمبر 2019	مدرب يوغا
الأفاتار 2	ذكر	1 ديسمبر 2019	طالب ومدرس فنون الإعلام
الأفاتار 3	ذكر	30 أكتوبر 2019	مهندس برمجيات
الأفاتار 4	ذكر	1 أوت 2019	-
الأفاتار 5	ذكر	سبتمبر 2014	متخصص في التكنولوجيات الحديثة
الأفاتار 6	ذكر	19 ماي 2012	-

4- عرض نتائج الدراسة

من خلال التحليل الذي تم إجراؤه، قام الباحثان بتحديد خمسة مواضيع للهوية وهي الواعظ الروحي، المبتدئ، الانطوائي، الرومانسي وكازانوفيا.

■ الواعظ الروحي: هو الشخص الذي يقدم رسالة روحية لفرد أو لمجموعة من الناس. تم تحديد المبحوث الأول على أنه الواعظ الروحي لأن اتصالاته تأخذ سمة الواعظ الروحي. تشير السمات هنا إلى الكلمات والعبارات والجمل المستخدمة أثناء التفاعل. في بداية واحدة من التفاعلات العديدة، بدأ بـ "سألني محاضرات هنا" وأتي أينما وجد أولئك الذين يعانون في عالم الموت والولادة هذا ". كان الانطباع الأول عندما تواصل الباحثان مع هذا المبحوث أنه صور نفسه على أنه رجل تقي وأنه في الحياة الثانية لتعليم الناس أمور الحياة والموت. ذكر المبحوث أنه في الحياة الواقعية هو مدرب يوغا. حيث قال "أنا أستاذ يوغا مستنير" و"يمكنني تعليم الناس ما هو العقل".

يمكن اعتبار هذا الأفاتار جديدا في Second Life لأنه ولد في 23 ديسمبر 2019. ومع ذلك، بالنسبة للمبتدئين، يصور نفسه على أنه واثق جداً ولا يسأل كثيراً عن الجزء الفني من اللعبة. ينشر رسائل أو معتقدات روحية بدلاً من التركيز على ما هو موجود في "Second Life".

■ المبتدئ: المبحوث الثاني طالب ومدرس فنون الإعلام. يُدعى مبتدئاً لأنه يعتبر جديداً وعديم الخبرة في Second Life. والأهم من ذلك، أنه يصور نفسه على أنه مبتدئ لأنه يطرح الكثير

من الأسئلة وهذا يدل على عدم معرفته وعدم يقينه في العالم الافتراضي. خلال تفاعلاته العديدة، استخدم العديد من الكلمات والعبارات والجمل التي تصور أنه بالفعل مبتدئ. أحد الأمثلة الواضحة كان "هذا أول يوم لي هنا". إلى جانب طرحه للعديد من الأسئلة حول المسائل التقنية الأساسية، كما قال: "أنا لست جيدًا حقًا في اللعبة بالفعل". كما ذكر المبحوث أنه جرب Second Life منذ سنوات عديدة لكنه عاد الآن لأن العالم الافتراضي يمكن أن يكون مرجعًا لصناعته. ويعتبر المبتدئ أيضًا باحث. وذكر أنه "حسنًا، في العمل في فنون الإعلام هذه اللعبة تعتبر مرجعية تمامًا". قد لا يكون العالم الافتراضي بالضرورة لعبة للذكور كما ادعى سانفورد وماديل (2006). إلى حد ما، يساعد هذا العالم المستخدمين على خلق تطور إيجابي للذات.

■ الانطوائي: الشخصية الافتراضية الثانية التي تم فحصها في هذه الدراسة يصور نفسه على أنه مهذب ومتعلم. تعكس محادثاته وسلوكه هويته. كلما أخطأ في الهجاء أو الجمل، استمر في تصحيح تلك الأخطاء. توضح سيرته الذاتية بوضوح أنه "انطوائي يحاول أن يكون منفتحًا في لعبة الحياة الثانية..."، كما يتجنب الانطوائي التواصل مع الناس ويفضل أن يكون بمفرده، الكلمات المستخدمة خلال التفاعل تحدده بوضوح على أنه انطوائي. على سبيل المثال، أثناء التفاعلات، كان يميل إلى التوقف، واعترف بلحظة من الحرج، "أعتقد أن الإحراج يصيبني في هذه اللحظة". الانطوائي لديه الهوية الأكثر وضوحًا بناءً على الملاحظات. على سبيل المثال، كانت هناك عدة مناسبات أعترف فيها قائلًا "لا يمكنني التواصل بسهولة مع الأشخاص من حولي"، و "عادةً لا أعرف ماذا أتحدث معهم"، و "أشعر بالحرج". الملاحظ أن الانطوائي يحاول أن يكون منفتحًا ويستخدم العالم الافتراضي كمنصة لتطوير الذات.

■ الرومانسي يشير المصطلح الرومانسي إلى شخص لديه معتقدات ومواقف رومانسية. يقدم الأفاتار الخامس نفسه على أنه فرد مهذب ومهتم ومفيد ولطيف. كان الرومانسي صبوراً جداً مع الباحثين الذين واجهوا مشكلة في المرور عبر الصخور والنهر وعادة ما يضيعون في غابة الشلال. كان الرومانسي يسأل دائماً، "فهل ترغبون في الاستكشاف معاً أو الرقص أو الدردشة". أثناء الاستكشاف في جزيرة تيمبورا، لم يترك الباحثين وراءه وظل يقول، "سأمسك بيدك وأذهب سوياً". كان يحب الثناء، "بسيط وجميل" والاعتذار عندما لا تعمل بعض الوظائف "أسف على تصرفي". يحب الرقص في Second Life ولكن ليس في الحياة الحقيقية. يقول

Flook (2006) أن التكنولوجيا ستخلق أكثر من القراءة والكتابة. سيخلق عالماً يمكنه تلبية الاحتياجات العاطفية للإنسان.

■ **كازانوف:** الموضوع الخامس هو كازانوف. ومع ذلك، هناك نوعان من الشخصيات التي يمكن تصنيفها تحت هذا الموضوع. حيث لهما اهتمام خاص بالأفاتارات الأنثوية. قضى أول أفاتار ضمن هذه الفئة سبع سنوات في Second Life وقدم السبب التالي للفترة التي قضاهما "أرى أشياء جميلة هنا.. السيدات.. هاها" وأضاف "هذه هي الجمال الحقيقي" حيث أشار إلى الشخصيات الأنثوية. غالباً ما امتدح الشخصيات الأنثوية التي التقى بها. كازانوف الأول اقترح زواجاً افتراضياً، "تريدون أن تتزوجي" بعد 30 دقيقة من مقابلة شخصية افتراضية أنثوية، تظهر هوية كازانوف في العالم الافتراضي أن الناس يختارون أن يكونوا ما لا يستطيعون أن يكونوا عليه في الحياة الواقعية. اعترف كازانوف "أنا أعيش وحدي". قد يكون كازانوف في العالم الافتراضي ولكنه منعزل في الحياة الواقعية وهذا ما يثبت أن المنصة الافتراضية تسمح للناس باستكشاف الهويات التي ربما لم تتح لهم الفرصة ليكونوا في الحياة الواقعية (Ecenbarger, 2014). الأفاتار الثاني تحت موضوع كازانوف مهتم بشكل خاص بالأفاتارات الأنثوية. على عكس كازانوف الأول، كان كازانوف الثاني أكثر صراحة في التعبير عن نواياه في التفاعلات عبر الإنترنت. تم العثور على المحادثات تتحول بسرعة إلى الموضوعات الجنسية. وفقاً لـ Seay و Bessiere و Kiesler (2007)، تتيح الحياة الافتراضية للمستخدمين اختيار من يريدون. يتحرر اللاعبون المجهولون والخيالون من عبء ظروفهم المادية والاجتماعية. هذا هو المكان الذي تصبح فيه الهوية معقدة ويمكن أن تؤدي إلى صراعات في الحياة الواقعية تمنع هذا الإجراء إلى حد ما.

5. مناقشة النموذج التطبيقي

تعتبر النتنوغرافيا من أهم المناهج البحثية التي تساعد في الوصول إلى نتائج معمقة فيما يتعلق بدراسة الهويات الافتراضية، وتعتبر "أسرع وأبسط وأقل تكلفة من الإثنوغرافيا التقليدية، وأكثر طبيعية" (Kozinets R., 2002) كما تعتبر الأساليب النوعية مفيدة بشكل خاص للكشف عن العالم الرمزي الغني الذي تقوم عليه الاحتياجات والرغبات والمعاني، حيث نلاحظ في هذه الدراسة "صورة الهوية الذكورية في العالم الافتراضي" أن الباحثان استطاعا الوصول إلى نماذج من الهويات الافتراضية التي اعتمدها المشاركون في لعبة الحياة الثانية وذلك من خلال ملاحظة تفاعلاتهم، إلى جانب إجراء مقابلات معهم للوصول إلى تحليل أعمق لما يلاحظونه من تصرفات

وتفاعلات مع بقية المستخدمين. ونلاحظ أن استخدام التنوع جرافيا يساعد بشكل كبير في الكشف عن الرموز. ولعل هذا من الميزات التي أشار إليها كوزينتس (2002) والتي تتمثل في عمق التحليل الذي يتم تحقيقه باستخدام كميات صغيرة من البيانات شديدة الثراء (Kozinets R., 2002)

1.5 الجانب الأخلاقي

نلاحظ في النموذج المقدم أن الباحثان لم يُقدما مبرراً أخلاقياً حول استخدام المعلومات والحوارات في الدراسة، في حين نجد أن العديد من الباحثين يقومون بالإشارة إلى الجانب الأخلاقي واستخدامهم للبيانات، على سبيل المثال؛ وليد رشاد زكي في دراسته حول "التحرش الجنسي عبر الانترنت" قد أشار إلى أنه استأذن المبحوثين من عينة الدراسة في اقتباس بعض النصوص من صفحاتهم والتي تتضمن إحياءات أو نكات أو تعبيرات جنسية. (زكي، 2022)، من جهته أشرف عبد الله (2014) في دراسته: "دراسة إثنوغرافية لغوية اجتماعية للهوية الافتراضية في "second life" أشار إلى أن المستخدمين في لعبة الحياة الثانية يُفضلون عدم الكشف عن هويتهم، ولا يُعرفون إلا بأسماء خاصة بهم في second life. نظرًا لأن الباحث لا يعرف هؤلاء الأشخاص في العالم الحقيقي، فلا توجد طريقة تُمكنه من إرسال نموذج موافقة لهم بالبريد وطلب التوقيع عليه. البديل هو جعلهم يُعبرون عن موافقتهم إما شفهيًا أو نصيًا في وقت ما أثناء تفاعلاته معهم. كما كان الباحث قد أشار في معلوماته الشخصية أنه "باحث دكتوراه متخصص في البناء اللغوي للهوية الافتراضية للغة الإنجليزية..." وطلب الإذن باستخدام المحادثات كبيانات في الدراسة. وطلب من المشاركين تكرار جملة بعده يُعبرون فيها عن موافقتهم حيث تم إعطاء الموافقة في شكل نص في نافذة الدردشة العامة لـ (Abdullah A., 2014). (انظر شكل 01)

ويأتي الاهتمام بالجانب الأخلاقي في الدراسات التنوع جرافية نظرًا لأن وسائل التواصل الاجتماعي تمزج بين العام والخاص في شكل هجين جديد، ما يجعلها تتطلب تفكيراً جديداً وابتكاراً منهجياً بشأن قضايا المخاطر والخصوصية، ويمثل تمثيل الهوية عبر الإنترنت أحد العوامل التي تؤثر على طريقة تفكيرنا في الموافقة واحتمال حدوث ضرر، خاصةً بالنسبة للبيانات التي يتم استخراجها.

يتعامل بعض الباحثين مع المشكلة عن طريق طلب الأسماء القانونية واستمارات الموافقة الموقعة، أو من خلال الجمع بين الطرق عبر الإنترنت (online) وغير المتصلة بالإنترنت (offline). على الرغم من أن معرفة اسم المستخدم "الحقيقي" والوصول إلى مزيد من المعلومات حول حياته الحقيقية خارج الإنترنت قد يعزز التصورات حول مصداقية التنوع جرافيا، فإن هذا يتحمل نفس المسؤولية لحماية الهويات التي يواجهها علماء الإثنوغرافيا والمحاورون وجميع الباحثين الاجتماعيين الآخرين الذين يحصلون على البيانات من الموضوعات البشرية (Kozinets, Pierre- Yann, & Amand, 2014)

ويشير كوزينتس وآخرون (2014) إلى أنه من منظور قانوني، قد تظهر مخاوف مشروعة تتعلق بالخصوصية في سياق الدراسات النتنوغرافية. منها استخدام المعلومات الموجودة على الإنترنت في فضاءات الويب "شبه الخاصة" (semi-private). حيث يطرح الأسئلة التالية: هل يلتزم جميع أعضاء مجتمع معين عبر الإنترنت باتفاقية شروط الاستخدام التي تحدد المنتدى على أنه مساحة خاصة بحكم الأمر الواقع؟ هل لدى المستخدمين توقعات معقولة حول الخصوصية؟ هل تضع المجموعة قيوداً أخرى على كيفية استخدام المحتوى؟ بشكل عام، لا تزال المجموعات التي يمكن لأي شخص الانضمام إليها تعتبر عامة، ولكن يجب على الباحث النتنوغرافي توخي الحذر مع أي اتفاقيات شروط استخدام "موقعة" عند التسجيل.

<p style="text-align: center;">Biography</p> <p>I'm a Phd researcher specialized in the linguistic construction of SL virtual identity. My SL is my research, although that doesn't stop me from having fun ;)</p> <p style="text-align: center;">Notes:</p> <p>If you speak to me please mention whether it's ok (or not!) for me to use our conversation as data in my research. It's for my PhD dissertation, so strictly academic use only, and you can be anonymised if you wish.</p>	<p>9. Negotiating permission <AVSWLVhomeDEC2010.INT></p> <p>[19:50] AV: I would like you both to repeat after me, if you don't n me taking this interview as data for my research, and for research purposes only</p> <p>[19:51] LV: ok</p> <p>[19:51] SW: ok</p> <p>[19:52] AV: Mr. Ashy Viper, I have no objection in you using this interview as data for your reseach [sic] and I am content with it.</p> <p>[19:52] SW: Mr. Ashy Viper, I have no objection in you using this interview as data for your reseach [sic] and I am content with it.</p> <p>[19:52] LV: Mr. Ashy Viper, I have no objection in you using this interview as data for your reseach [sic] and I am content with it</p>
--	--

شكل (1) يوضح تعريف الباحث بنفسه وطريقة طلب موافقة المبحوثين

المصدر: (Abdullah A., 2014)

2.5. التعرف على المجتمع، واختيار أدوات جمع البيانات

في بداية الدراسة أشار الباحث إلى أنه دخل إلى لعبة second life دون أي مشاركة في محاولة لفهم طبيعة المجتمع المراد دراسته من خلال اللغة المستخدمة والوقت والقضايا الشائعة التي تتم مناقشتها، وهذه الخطوة مهمة جدا في الدراسات التنووغرافية، حيث يشير كوزينتس (2010) إلى أنه من الضروري التعرف على المجتمع نفسه وقواعده وطقوسه وقيمه ولغته وأعرافه وممارساته وتنظيمه وأعضائه.

في هذه الخطوة الاستكشافية، يمكن للباحث محاولة معرفة - على سبيل المثال - من هم أكثر المشاركين نشاطاً، ومن هم القادة، وما هي الموضوعات الأكثر شيوعاً، وما نوع اللغة المتخصصة والطقوس والأنشطة والقيم التي يشاركها أفراد المجتمع (Kozinets R., 2010)، وجدير بالذكر أن التنووغرافيا معرضة لخطر الفشل بسبب عدم القدرة على الوصول إلى الميدان أو صعوبة إقامة علاقة مع الأعضاء و/ أو اكتساب ثقتهم (Hammersley & Atkinson, 2007)

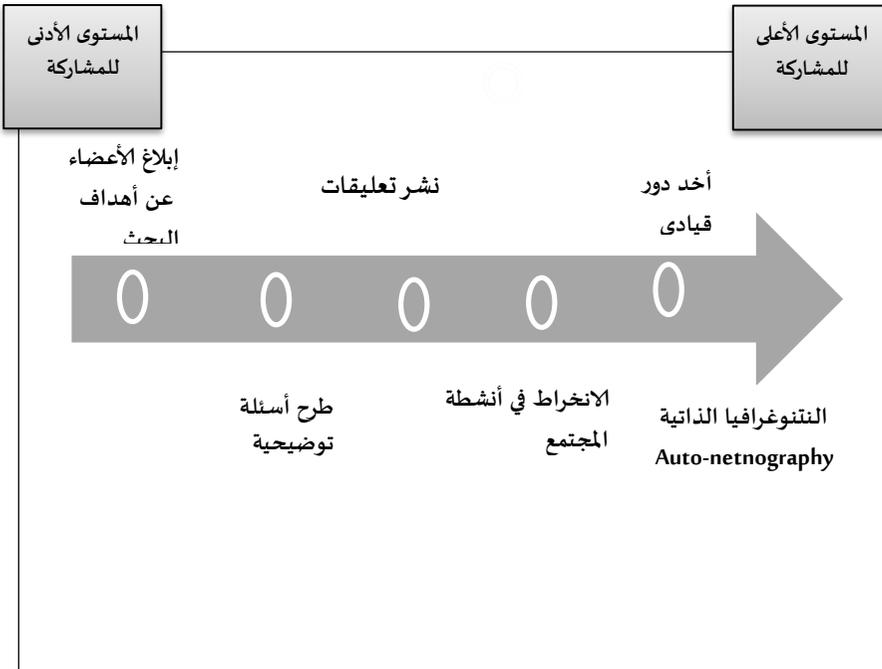
وفي مرحلة جمع البيانات من الممكن أن يستخدم الباحث عدة طرق لتسجيلها. في النموذج الذي عرضناه اعتمد الباحثين زيدات أحمد ونور إبراهيم على لقطات الشاشة في تسجيل البيانات، وفي هذا الصدد تجدر الإشارة إلى أنه توجد طرق عديدة لتسجيل البيانات عبر الإنترنت. والأسلوبان الأساسيان هما: (1) نسخ محتوى منشور المنتدى ولصقه على سبيل المثال في برنامج معالجة الكلمات مثل Microsoft Word؛ والطريقة الثانية (2) هي أخذ لقطة شاشة للبيانات باستخدام برنامج مثل أداة القص في Windows 7 أو الأداة المساعدة Apple Grab. من الممكن أيضاً تسجيل البيانات في الوقت الفعلي لزيارة الباحث إلى موقع ويب معين من خلال برامج مثل Camtasia. وقد يكون من المغري للباحثين النظر في برامج مثل HTTrack Website Copier التي تسمح للباحث بأرشفة المحتوى الكامل لمواقع الويب والمنتديات، والتي توفر على ما يبدو بديلاً مثيراً للاهتمام لنسخ محتوى النص ولصقه و/ أو أخذ لقطات شاشة للصفحات. (Kozinets, Pierre- Yann, & Amand, 2014, p. 267)

نلاحظ في هذه الدراسة حول الهوية الافتراضية للذكور من خلال (الصور الرمزية) أو الأفاتارات أنه تم استخدام أدوات جمع البيانات المتعارف عليها في التنووغرافيا والتي تعتمد أساساً على الملاحظة والمقابلة، وتعتبر الملاحظة بالمشاركة من أهم الأدوات البحثية في التنووغرافيا حيث يؤكد Boellstorff وآخرون (2012) أن "الانخراط المباشر في أنشطة الحياة اليومية يوفر نظرة حميمة لمضمونها ومعناها" فمركزية الباحث في التنووغرافيا تجعله يتعلق بالبحث بشكل ما فيصبح جزءاً مهماً منه وليس دخيلاً حتى على المجتمع الذي يسعى إلى دراسته. (Boellstorff, Nardi, Pearce, & Taylor, 2012) ويشير كوزينتس (2010) إلى أن هناك استراتيجيات متعددة لمشاركة الباحث

في المجتمع محل الدراسة، كما أن هذه المشاركة تكون بمستويات مختلفة وبدرجات متفاوتة (Kozinets R., 2010).

حيث يمكن للباحثين أن يقرروا التفاعل بطريقة محدودة للغاية من خلال إبلاغ الأعضاء بأغراض البحث فقط وطرح بعض الأسئلة التوضيحية عليهم. كما يمكنهم أيضاً أن يقرروا التفاعل مع الأعضاء كمشاركين في المجتمع بالكامل حيث يمكنهم إعطاء مساهماتهم في المعرفة والممارسات المشتركة. وبالتالي، يمكن النظر إلى مشاركة الباحثين في المجتمع على أنها سلسلة متصلة. فمن جهة، نجد دور "الملاحظ" للباحث والذي يُبرز إمكانية الملاحظة دون إقامة أي اتصال اجتماعي مع أفراد المجتمع. ومن جهة أخرى، يمكن أن يؤخذ الدور التشاركي إلى أقصى حد ويتخذ شكل نتنوغرافي تلقائي أو ذاتي Auto-netnography، حيث يصبح هدف البحث انعكاساً لسيرة الباحث الذاتية حول تجربته الخاصة من خلال عضويته في المجتمع الافتراضي. (شكل 2)

شكل (2) مستويات مشاركة الباحث النتنوغرافي في المجتمع الافتراضي



المصدر (Addeo, Paoli, Esposito, & Bolcato, 2019)

وتجدر الإشارة إلى أن النتنوغرافيا تستخدم أدوات متنوعة من شأنها تعميق الدراسة ولعل من ميزاتهما هو قدرتها على استخدام مناهج وأدوات كيفية متعددة. ووفقا لكريستين هين فإن تطبيق الاثنوغرافيا عبر الانترنت قد تم الاتفاق انها بحاجة الى تكنيكات جديدة مرنة تعتمد هذه التكنيكات بالأساس على اختيار المواقع المناسبة للدراسة والموثقية. ولتسهيل مهام الانترنت ودوره في البحث الاثنوغرافي يجب التركيز على ثلاثية مهمة أولها محاولة التفاعل وجها لوجه في البحث الاثنوغرافي عبر الكاميرا وثانيها التأكيد على النص والتكنولوجيا وإعادة الأنشطة والثالثة متمثلة في التركيز على الفاعل الاجتماعي والفعل في الوقت نفسه (زكي، 2022، صفحة 65)

6. خاتمة

إنّ النتنوغرافيا هي منهجية قابلة للتكيف بسهولة وقابلة للتطبيق عبر مجموعة واسعة من المشاركات، يمكن أن تقتصر على مجتمع واحد أو تتضمن سنوات من البحث داخل مجتمعات متعددة قد يستخدم أفرادها مقاطع الفيديو والصور والأصوات بالإضافة إلى البيانات النصية. وتعتبر النتنوغرافيا اليوم من المناهج المهمة جدا في دراسة الهويات الافتراضية وذلك للفرصة التي تقدمها للباحث فيما يتعلق بتوسيع البعد الجغرافي لمجال البحث، وربط الشبكات المتفرقة حول العالم وزيادة إمكانية وصول الباحث إلى مجتمع البحث. كما يمكن للباحث تعميق النتائج من خلال متابعته لتفاعلات أفراد المجتمع ومشاركته لنشاطاتهم. لكن ورغم هذه الأهمية تبقى النتنوغرافيا تواجه تحديات كثيرة ولعل أهمها الجانب الأخلاقي الذي يجب مراعاته أثناء جمع البيانات خاصة ما يتعلق بهويات المستخدمين وأعضاء المجتمعات الافتراضية التي يسعى الباحث لدراستها.

قائمة المراجع:

أولا باللغة العربية

1. زكي، و. ر. (2022). *مناهج البحث في المجتمع الرقمي أصول التحليل الكيفي وتطبيقاته*. مصر: روابط للنشر وتقنية المعلومات.

ثانيا باللغة الاجنبية

1. Abdullah, A. R. (2014). An ethnographic sociolinguistic study of virtual identity in Second Life . (*Doctoral dissertation, University of Leeds*).
2. Addeo, F., Paoli, A. D., Esposito, M., & Bolcato, M. Y. (2019). Doing social research on online communities: The benefits of netnography. *Athens journal of social sciences*, 7(1), 9-38.
3. Ahmad, Z., & Ibrahim, N. A. (2020). MALE IDENTITY PORTRAYAL IN VIRTUAL WORLD: A NETNOGRAPHIC INVESTIGATION IN SECOND LIFE. *THE VIRTUAL LANGUAGE AND COMMUNICATION*

POSTGRADUATE INTERNATIONAL SEMINAR (VLCPIS) 2020 PROCEEDINGS, (p. 16).

4. Boellstorf, T., Nardi, B., Pearce, C., & Taylor, T. (2012). *Ethnography and virtual worlds: A handbook of method*. Princeton, NJ: Princeton University Press.
5. Bowler Jr, G. M. (2010). Netnography: A method specifically designed to study cultures and communities online. *The qualitative report*, 15(5), 1270.
6. Costello, L., McDermott, M. L., & Wallace, R. (2017). Netnography: Range of practices, misperceptions, and missed opportunities. *International Journal of Qualitative Methods*, 16(1).
7. Fenton, A., & Procter, C. T. (2019). Studying social media communities: blending methods with netnography. *SAGE Research Methods Cases*.
8. Hammersley, M., & Atkinson, P. (2007). *Ethnography: Principles in practice*. Routledge.
9. Hine, C. (2000). *Virtual ethnography*. London, England: Sage. .
10. Hine, C. (2008). Virtual ethnography: Modes, varieties, affordances. *The SAGE handbook of online research methods*, 257-270.
11. Kozinets, R. (2002). The field behind the screen: Using Netnography for marketing research. 39(1), 61-72.
12. Kozinets, R. (2009). *Netnography: Doing ethnographic research online*, Thousand Oaks, . CA: SAGE Publications Ltd. .
13. Kozinets, R. (2010). *Netnography: Doing ethnographic research online*. sage publication.
14. Kozinets, R. V., Pierre-Yann, D., & Amand, E. (2014). Netnographic Analysis: Understanding Culture through Social Media Data,”. In U. Flick, *Sage Handbook of Qualitative Data Analysis* 262-275. London.
15. Lugosi, p., H, J., & P, W. (2012). Investigative management and consumer research on the internet. *nternational Journal of Contemporary Hospitality Management*, 24(6), 838-854.
16. Murthy, D. (2008). Digital ethnography: An examination of the use of new technologies for social research. *Sociology*, 42(5), 837-855.
17. Pollok, P., Lu'ttgens, D., & Piller, F. T. (2014). Leading edge users and latent consumer needs in electromobility: Findings from a nethnographic study of user innovation in high-tech online communities.
18. Postill, J., & Pink, S. (2012). Social media ethnography: The digital researcher in a messy web. *Media International Australia*(145), 123-134.
19. Robinson, L., & Schulz, J. (2009). New avenues for sociological inquiry: Evolving forms of ethnographic practice. *Sociology*, 43(4), 685-698.
20. Sade-Beck, L. (2004). Internet ethnography: Online and offlineInternational. *Journal of Qualitative Methods*, 3(2), 45-51.

21. Udenze, S. I. (2019). Challenges of Netnography as a qualitative research method. *Journal of Communications and Media Research*, 11(2), 58-63.
22. Varis, P. (2016). Digital ethnography. In G. A , & S. T , *The Routledge Handbook of Language and Digital Communication* (pp. 55-68). London: Routledge.