

אינטרנט כתרבות: מפגש בין-תרבותי בין מהגרים לילידים דיגיטליים

צביה אלגלי

בספרו "סייבריה" (Cyberia) מצטט דאגלס ראשקוף את ג'ון פרי בארלו¹:

"On the most rudimentary level there is simply terror of feeling

like an immigrant in a place where your children are natives

– where you're always going to be behind the 8-ball because

they can develop the technology faster than you can learn it....

At best it's a matter of surfing the whitewater." (Rushkoff, 1994)

אמירה זו של בארלו, בשנת 1994, הייתה הראשונה שהגדירה ילדים כ"ילידים דיגיטליים".

מאז היו המונחים "מהגרים דיגיטליים" ו"ילידים דיגיטליים" למטבעות לשון בקרב חוקרי

חינוך, אנתרופולוגים וסוציולוגים, חוקרי טכנולוגיה וחוקרים העוסקים בניהול לסוגיו. המונחים

האלה משקפים או מנסים להסביר את הפערים בין מבוגרים וצעירים במידת השימוש

באינטרנט ואת אופיים השונה בתכלית של שימושים אלה בקבוצות הגיל השונות (Palfrey &

Gasser, 2008; Prensky, 2001; Tapscott, 1998).

שני המושגים שהמונחים האלה מייצגים והעיסוק הגובר והולך בהם מתבססים על הנחת

יסוד המגדירה את האינטרנט כתרבות שיש בה ילידים ומהגרים. תרבות, על פי הגדרתה,

מורכבת מערכים, נורמות ושפה ייחודיים. מאמר זה מבקש לבחון הנחת יסוד זו דרך אחדים

ממרכיבי התרבות, ובעיקר דרך מרכיב השפה – מרכיב מהותי בהבניית התרבות ובהעברתה

מדור לדור (הבילנד, 1999).

¹ ג'ון פרי בארלו, כותב המוזיקה של להקת Greatfull dad בשנות השבעים וממייסדי הארגון Electronic frontier foundation, הציב לעצמו מטרה – לשמור על חופש הביטוי, על זכויות היוצרים ועל פרטיות בעולם התקשורת האלקטרונית.

הגדרת האינטרנט כתרבות תאפשר לנתח את תהליך ההגירה של מהגרים דיגיטליים במפגש עם התרבות החדשה, בהתאם לשלבים שחווים מהגרים בהגיעם לארץ חדשה, מתוך התמקדות בתהליכים קוגניטיביים.

מהי תרבות?

המונח "תרבות" נולד לקראת סוף המאה ה-19 על יד חוקרים אנתרופולוגים. בשנת 1871 נכתבה ההגדרה הראשונה למושג על ידי סר אדוארד ברנט טיילור, והיום ההגדרה המקובלת של תרבות היא – מערכת של כללים או ערכים אשר בעת הגשתם על ידי בני חברה מסוימת מניבה התנהגות הנחשבת על ידי בני אותה חברה לראויה ומקובלת. המושג "חברה אנושית" מוגדר כך: "קבוצת אנשים שקיימת ביניהם תלות הדדית כלשהי החיים בטריטוריה מוגדרת" (הבילנד, 1999).

רשת האינטרנט היא סביבה טכנולוגית שבה מתקבצים אנשים לצורך יצירה, תקשורת ושימוש בשירותים שונים, כגון איתור מידע, בילוי, ביצוע מהלכים פיננסיים, קבלת סיוע ומתן סיוע לאחרים, בידור מסוגים שונים ועוד. כל הפעולות הללו מחייבות תלות הדדית בין הגולשים, ובכך מקיימת הגדרת האינטרנט את החלק הראשון בהגדרת חברה אנושית. המרכיב השני בהגדרת החברה הוא הטריטוריה; במקרה של האינטרנט הטריטוריה היא מרחב קיברנטי² שאפשר למדוד באמצעים שונים אך לא על פני הקרקע.

משהוגדרה קבוצת הגולשים באינטרנט כחברה, השלב הבא הוא הדגמת הקשר בין חברה לתרבות: שני המושגים קשורים ביניהם קשר הדוק, כיוון שכל חברה אנושית נמנית עם תרבות כלשהי, ואם אנשי החברה עומדים במבחן ערכיה והנורמות שלה – הם נחשבים בני

² מקור המונח "קיברנטי" במונח שטבע סופר המדע הבדיוני ויליאם גיבסון בספרו "Burning Chrome" בשנת 1982. CyberSpace – גיבסון ביקש לתאר באמצעות המונח הזה חלל תלת-ממדי המקשר בין מחשבים. חשוב לציין כי רשת המחשבים שכונתה מאוחר יותר "אינטרנט" הומצאה רק בתחילת שנות התשעים, אך המונח הזה מיטיב לתאר אותה אף שנולד לפניה.

התרבות הזו. תרבויות נטמעות באנשים מילדות ואין עוברות בתורשה: הן נלמדות בעיקר באמצעות סמלים (הבילנד, 1999).

שפה, עגה ותרבות דיגיטלית

בהתבסס על ההנחה שהאינטרנט הוא תרבות, צפוי שתתפתח בו שפה: אוסף של מילים, סמלים וסימנים היוצרים משמעות (הבילנד, 1999).

באינטרנט מילים ישנות מקבלות משמעויות ושימושים חדשים: אותן מילים שגולשי אינטרנט משתמשים בהן לתאר מגוון פעולות הגדירו פעולות שונות ומשמעויות אחרות לפני עשרים שנה ויותר. התפתחות השפה האינטרנטית דינמית ומהירה, שכן היא כרוכה בטכנולוגיה המשתנה ללא הרף. את התופעה הזאת אפשר להדגים בעזרת דיווח של מורה בכיתה א' המספרת שהתלמידים בכיתה פרצו בצחוק מתגלגל לאחר שביקשה מהם לשמור את העבודות שלהם על דיסקט. "אין דבר כזה דיסק ממין נקבה, המורה", הם הסבירו לה. המילה דיסקט כמעט נעלמה מן העולם כשנעלם המוצר – עם המצאת הזיכרון הנייד, התקליטור והתפתחות "מחשוב ענן" (Cloud Computing)³. כדוגמת המונח "מחשוב ענן", שענן משמש בו במשמעות שונה לחלוטין מהמשמעות המקורית שלו, מילים רבות שאנחנו משתמשים בהן היום לא נעלמו אלא החליפו והרחיבו את משמעותן. הדוגמאות רבות, נזכיר כמה מהן: גלישה, קובץ, שרת, העלאה, הורדה, שיתוף, חבר, טופס, רשת, אתר – כל המילים הללו ורבות אחרות זכו באוסף חדש של משמעויות המקושרות לאינטרנט.

כדי לתת דוגמה להרחבת משמעותה של מילה באינטרנט נבחר במילה "like" שמשמעותה המקורית "לחבב". בסיומן של כתבות בעיתונים וירטואליים ובבלוגים, מתחת לסרטונים, תמונות ושורות סטטוס ברשתות חברתיות, מופיע סמליל בצורת אגודל מכוון למעלה שמשמעותו "אני מסכים", והוא מאפשר לגולש לסמן "like", כלומר "אהבתי" או "לא אהבתי" (ראו איור 1).

³ "מחשוב ענן" – טכנולוגיה המאפשרת לאחסן באינטרנט קבצים שנפחם גדול ולהפעיל תוכנות ישירות מהאינטרנט מבלי להתקין אותן במחשב האישי.

ולקבל מגולשים אחרים התייחסות לתגובתם. כך דיון בין גולשים יכול להתפתח בעקבות תוכן שהעלה מישהו שלעיתים קרובות איננו בין המגיבים.



איור 1: Like מתוך האתר youtube.com

המילה והסמליל המלווה אותה, הנפוצים מאוד באינטרנט, הפכו למטבע לשון: "תעשה לי לייק" היא בקשה לחיזוק חיובי למעשה או לאמירה כלשהי בקרב בני נוער גם מחוץ לאינטרנט.

הידיעה שרוב הצעירים חברים ברשתות החברתיות ומכירים את השפה הביאה את עמותת Startupseeds⁴ לאמץ את הסמליל "Like" לשם ממתג, ייחודי, לתחרות ולכנס שקהל היעד שלו הוא יזמי טכנולוגיה צעירים בני 13-20 (איור 2).



איור 2: הזמנה לתחרות ולכנס like באתר startupseeds.com,

יוני 2010

⁴ עמותת startupseeds היא עמותה התומכת בבני נוער יזמי היי-טק וטכנולוגיה בני 13 עד 20. מטרותם של מיכל ויגאל ליכטמן, מקימי העמותה, "לאפשר לכל ילד בישראל להתפתח ולממש את עצמו בתחום ההולך ומתעצם של האינטרנט". מתוך האתר העמותה: <http://www.startupseeds.com>

נוסף על הרחבת המשמעות של מילים קיימות, נוצרת בסביבה הדיגיטלית כתיבה מסוג חדש, המשמשת בבלוגים, צ'טים, פורומים ורשתות חברתיות באינטרנט ובטכנולוגיות תקשורת בכלל, ובתוכן הטלפון הסלולרי הרגיל וטלפונים "חכמים" שאפשר לחברם לאינטרנט. זוהי שפה מקוונת, הקרויה גם "סוגה מקוונת", המבוססת בדרך כלל על אותיות באנגלית וסימנים שיש במקלדת. השפה מכילה קיצורים של מילים מוכרות ושילובים היוצרים מילים וביטויים מוכרים ושגורים בשפה הדבורה. הסוגה מתפתחת כעגה בקרב מתכנתים, האקרים ושחקני-מחשב (Gamers), והיא נקראת leet speak או elitespeak. באיור 3 אפשר לראות דוגמאות אחדות ל"מילים" ומשמעותן:

<http://www.netlingo.com/acronyms.php>

1174	Nude club
121	One to one
1337	Elite -or- leet -or- L337
143	I love you
14AA41	One for All and All for One
182	I hate you
19	0 hand
20	Location
2B or not 2B	To Be Or Not To Be
2b@	To Be At
2BZ4UQT	Too Busy For You Cutey
2G2B4G	Too Good To Be Forgotten
2G2BT	Too Good To Be True
2moro	Tomorrow
2nite	Tonight
2U2	To You Too
404	I haven't a clue
411	Information
420	Marijuana
459	I love you

איור 3: דוגמאות לשפת קיצורים מתוך [netlingo.com](http://www.netlingo.com)

הדקדוק בעגה הזו בנוי על שיבושים ועל החלפת אותיות לטיניות בספרות ובסימנים הדומים להן בצורתם, כדי לשמר את הפונטיקה בלבד. כך לדוגמה נכתבת המילה leetspeak שהיא עצמה שיבוש של elite speak באופן הזה: 337\$p34k! להלן ההסבר: הסימן ! מחליף את

האות L, הספרה 3 מחליפה את האות E, הספרה 7 מחליפה את האות T, הסימן \$ מחליף את האות S, הספרה 4 מחליפה את האות A. התוצאה היא כתב של קודים המובן לקבוצה חברתית נבחרת, אותה קבוצה "עלית". שיבושי לשון הם עוד אחד מהעקרונות של העגה הזאת, לדוגמה – roxx0rs במקום rocks על מנת לתאר משהו מרשים במיוחד.

עוד דוגמה לשימוש בסוגה מקוונת לצורך מיתוג ובידול מופיעה באיור 4. זה סמליל שהוצב באתרים שונים באינטרנט לשיווק "פסטיבל מפתחים" (Developer Festival) של חברת גוגל. הסמליל הגרפי משתמש בקיצורי מילים ומציב מספרים במקום אותיות. המשמעות של הקוד היא זו: הכנס מיועד למתכנתים המבינים Leet Speak. עבור מי שאינו דובר את השפה, זהו לוגו ססגוני שאולי מרמז על צבעי חברת גוגל ותו לא.



איור 4: כרזת פרסום של חברת גוגל בישראל לכנס מפתחים

יוני 2010, הופיע באתר startupseeds.com

חלק אחר בסוגה המקוונת הוא שפת ציורים המבוססת על שימוש בסימני מקלדת לצורך יצירת צורות והבעת רגשות. הסימן המוכר ביותר הוא ה"סמילי" ☺ הוותיק שאנחנו מתוונים על ידי נקודתיים וסוגר שמאלי. כמותו ישנם אין-ספור ציורים ורגשונים (Emoticons) אחרים שמקורם בסוגה האמנותית ASCII art.⁵ להלן כמה דוגמאות:

{|{ פרפר, ^=^, חתול, <> דג, @<:---- ורד

⁵ ASCII art היא סוגה המשתמשת בכל סימני המקלדת ליצירת אמנות חזותית. המונח ASCII הוא ראשי תיבות של American Standard Code for Information Interchange.

http://en.wikipedia.org/wiki/Ascii_art

Leetspeak ו-ascii art גולשות לתוך השפה המקוונת היומיומית של כלל בני "דור המילניום", אותם ילידים דיגיטליים הקרויים גם דור Y: אנשים צעירים, בני נוער וילדים הגולשים באינטרנט (Kennedy et al., 2007). השימוש בעגות אלה נעשה בהודעות טקסט (texting) בטלפון הסלולרי ובתוכנות למסרים מידיים (ICQ, Massenger, Googetalk ואחרות). השימוש בהן מאפשר הקלדה מהירה, ובמקרה של שיחות דרך הודעות טקסט הנעשות במהלך שיעור בבית הספר – הקלדה עיוורת מבלי לראות את התווים, מכיוון שהטלפון מוסתר מתחת לשולחן (Netlingo, 1994-2010).

שפתה של התרבות הדיגיטלית היא שפה ייחודית, חדשה וצעירה. אך לא רק צעירים גולשים באינטרנט – כמעט כולם נמצאים שם.

של מי התרבות הזו?

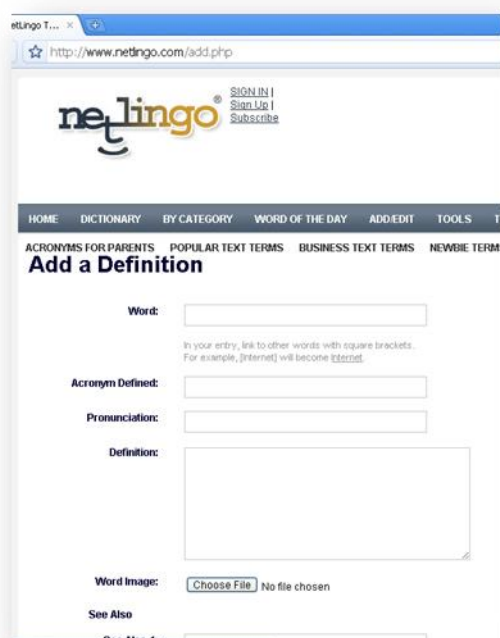
מרבית תושבי ישראל גולשים באינטרנט: בקרב האוכלוסייה היהודית 80% גולשים באינטרנט, ובסך הכול גולשים בישראל כמעט 4.5 מיליון איש. 92% מבני הנוער היהודים בני 13-17 גולשים באינטרנט, ואילו בקרב בני הנוער הערבים 67% גולשים. בקרב צעירים בני 14 השיעור גבוה יותר, 93%, שיעור זהה לזה שנמדד בארצות הברית (למיש, ריב"ק ואלוני, 2009). עם זאת, רשת האינטרנט היא לא אותה רשת עבור כולם; התפלגות אופני השימוש מעידה על הבדלים בין צעירים למבוגרים. בני הנוער מתכתבים בתוכנות מסרים מידיים, הם חברים ברשתות חברתיות, מורידים תוכנות, משתפים קבצים וצופים בקטעי וידאו (אנשים ומחשבים, 2010; רפאלי, אריאל וכצמן, 2010).

ילדים מסתמכים על כך שכישורי המחשב של הוריהם ומוריהם נופלים מכישורי המחשב שלהם, משום שהם יודעים שמבוגרים תמיד נמצאים צעד אחד מאחור. הם משתמשים בכל מיני טכניקות כדי לשמור על פרטיותם ולהבטיח שהמבוגרים סביבם לא ידעו מה בדיוק הם עושים. טכניקות אלה כוללות מחיקת אי-מיילים מתיבת הדוא"ל הפרטית (37% מהמשתמשים), הקטנת חלון הגלישה ברגע שמבוגר נכנס לחדר (57%), התקנת סיסמת

משתמש המונעת ממשתמשים אחרים באותו מחשב לראות מה הם עושים במחשב (17%) ומחיקת ההיסטוריה של האתרים שגלוש בהם בזמן האחרון (27% מהנשאלים) (למיש, ריב"ק ואלוני, 2009).

במרחב הווירטואלי, שאינו נשלט על ידי כוחות חיצוניים אלא על ידי המשתמשים עצמם, יש פוטנציאל אנרכיסטי המושך אליו מתבגרים, שכן הם יכולים להשתמש במדיום של האינטרנט ובמרחב הזה ככלי או אמצעי למרד בסמכות. המרחב הזה מאפשר להם להתנסות בסביבה שאין בה כמעט פיקוח הורי ולעסוק בכל מיני פעילויות שההורים שלהם בדרך כלל אף לא שמעו עליהן. גם אם לא מדובר במרד, האינטרנט הוא מרחב שהפיקוח ההורי בו חלש יותר, בעיקר באזורים שבני נוער מרבים לגלוש בהם, שכן מבוגרים מתרכזים בקריאת חדשות ובביצוע פעולות בנקאיות ופיננסיות (Hellenga, 2002).

העברה מסורתית של תרבות מהדור הבוגר לדור הצעיר נעשית באמצעות מנגנונים חברתיים של סוציאליזציה. באינטרנט המפגש בין תרבות ותיקה לתרבות חדשה דומה למפגש של מהגרים עם תרבות בארץ הקולטת: הילדים הם הראשונים להיטמע (למיש, ריב"ק ואלוני, 2009). גם בהגירה ממדינה למדינה ילדים הם הראשונים ללמוד את קודי הלבוש, ההתנהגות, המחוות הגופניות והשפה החדשה. כך גם באינטרנט: ילדים הם הלומדים את השפה ראשונים ואף משתתפים ביצירתה. דוגמה לכך היא האפשרות שניתנת לגולשים להוסיף מילים משלהם עם הפירוש למילון האינטרנט, כמתואר באיור 5:

The image shows a screenshot of a web browser displaying the netlingo.com website. The browser's address bar shows the URL 'http://www.netlingo.com/add.php'. The website has a blue header with the 'netlingo' logo and links for 'SIGN IN', 'Sign Up', and 'Subscribe'. Below the header is a navigation bar with links: 'HOME', 'DICTIONARY', 'BY CATEGORY', 'WORD OF THE DAY', 'ADD/EDIT', 'TOOLS', and 'TI'. Underneath the navigation bar are several category links: 'ACRONYMS FOR PARENTS', 'POPULAR TEXT TERMS', 'BUSINESS TEXT TERMS', and 'NEWBIE TERMS'. The main content area is titled 'Add a Definition' and contains a form with the following fields: 'Word:' with a text input box; a note below it stating 'In your entry, link to other words with square brackets. For example, [Internet] will become Internet.'; 'Acronym Defined:' with a text input box; 'Pronunciation:' with a text input box; 'Definition:' with a large text area; and 'Word Image:' with a 'Choose File' button and the text 'No file chosen'. At the bottom of the form is a 'See Also' section.

איור 5: דף הוספת מילה באתר netlingo.com

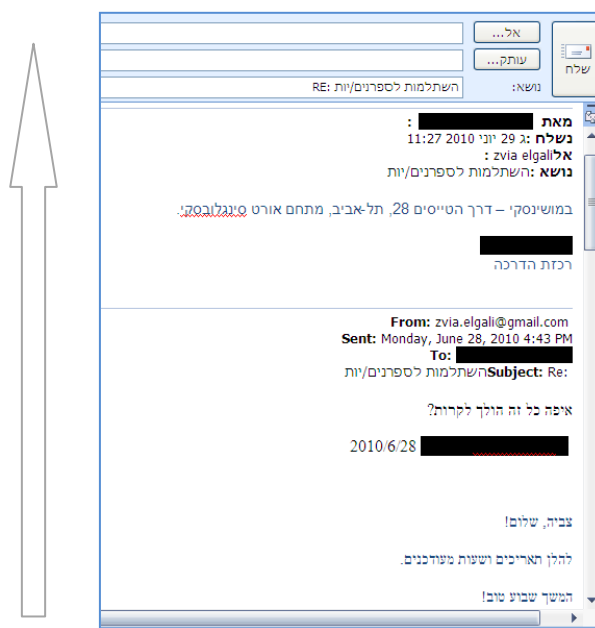
התוצאה היא שהדור הוותיק, שגדל על ערכי התרבות הוותיקה, נאלץ לסגל לעצמו נורמות חדשות ולעבור סוציאליזציה. תפקידי ההורים והילדים מתחלפים: במקום שהם יהיו מנחילי התרבות, ההורים לומדים מילדיהם. מאפיין זה של החלפת תפקידים, המוכר במשפחות של מהגרים, הוא אחד הגורמים לשינוי יחסי הכוחות במשפחה – אובדן סמכות הורית ותחושת חוסר אונים של הורים מול ילדיהם. במשפחה המהגרת ממדינה למדינה התהליך הזה צפוי למדי, שהרי ההורים יודעים מראש על השוני בשפה, במנהגים וכיוצא בזה. בסביבה האינטרנטית הפער מפתיע בכל פעם מחדש, כאשר הורים צעירים לילדים שיש להם ביטחון וידע ברזי הגלישה באינטרנט נתקלים בשפה ומנהגים חדשים להם, שנוצרו ברשת וילדיהם חשופים להם "רגע לפנייהם". השפה והתכנים מתהווים באינטרנט על ידי המוני הילדים הגולשים. זוהי הבניית הטכנולוגיה בידי משתמשיה: "הבניה חברתית של טכנולוגיה".

כמה מילים על הבניה חברתית של טכנולוגיה

טכנולוגיה איננה מתפתחת בריק – היא חלק מההתפתחות החברתית, ואף שהאינטרנט הוא סביבה טכנולוגית, התפתחות היישומים והיכולות שלו מתהווה במשא ומתן בין הגולשים לבין המענה שהטכנולוגיה מספקת. לדוגמה, יישומי תקשורת, כגון תוכנות למסרים מידיים וצ'טים, משמשים לבני נוער תחליף לטלפון, ואילו בעבור מבוגרים הטלפון הוא עדיין כלי התקשורת העיקרי. לכל קבוצה חברתית שעבורה האינטרנט רלוונטי יש פרשנות/יישום (באנגלית המילה היא interpretation) משלה לטכנולוגיה: עבור מבוגרים אינטרנט הוא כלי לקריאת חדשות, איתור מידע וניהול כספים, ואילו עבור ילדים האינטרנט הוא כלי לתקשורת, משחק, פיתוח תחביבים ועוד. ביקר ופינץ' פיתחו את מודל ההבניה החברתית של טכנולוגיה המראה כיצד התפתחות של מוצר טכנולוגי היא תוצאה של הפרשנות שנותנת לו כל קבוצה חברתית רלוונטית. לפי המודל שלהם, "גמישות פרשנית" מוליקה להתפתחות יישומים שונים של המוצר. באינטרנט המפגש בין הקבוצות השונות, ילדים ומבוגרים, הוא מפגש בין-תרבותי ולא רק מפגש בין הצרכים והשימושים השונים מהטכנולוגיה (Pinch & Bijker, 1984).

מה קורה במפגש של המהגרים עם התרבות החדשה?

דפוסי הגלישה של מבוגרים מעידים על שימוש באינטרנט לצרכים "של פעם": מקור מידע וכלי לאספקת שירותים. פעולות אלה מצריכות למידה חדשה אך במידה מוגבלת, הן אינן מחייבות רכישת שפה ודפוסי תקשורת אלא הפנמה של כלים טכניים הדומה להתמודדות עם תפעול מכונת כביסה חדשה, מזגן, שלט וכדומה. מבוגרים שהם בעלי ניסיון ומודעות לערכים ולנורמות של מוסר חוששים לפרטיותם באינטרנט, אך הם יודעים פחות טוב מצעירים כיצד להגן על עצמם מאובדן פרטיות ומתופעות של אלימות באינטרנט, גנבת זהות, התחזות וכיוצא בזה.⁶ חיי העבודה מחייבים מהגרים דיגיטליים לאמץ את האינטרנט ככלי, אך הם אינם דוברים "אינטרנטית" שוטפת. יש בהם שהחליטו שהם נשארים בתרבות הישנה: הם ממלאים טפסים ידניים, מדפיסים את סדר היום ומתקשרים כדי לאחל חג שמח, הם מתכתבים בדוא"ל בסגנון רשמי אף שהקוד אינו מחייב זאת ומרימים גבה בתימהון כאשר הם עדים לשיחה כזאת (יש לקרוא מלמטה למעלה):



שיחה זו, אילו התנהלה בין מהגר דיגיטלי ליליד דיגיטלי, הייתה מתפרשת אצל המבוגר כחוצפה ואצל הצעיר בהבנה שהצד השני אינו יודע את ה"שפה".

⁶ על פי מחקר שיפורסם בקרוב, דיווח בעיתון הארץ מיום 25/5/2010

במחקר שערכה ליווינגסטון בשנת 2002 (Livingstone, 2002) נמצא שילדים הם הראשונים לאמץ טכנולוגיה במשפחה, אך הורים נאלצים להשתמש באינטרנט בעבודתם ועל כן הם בעלי ותק רב יותר. עבור ילדים ומבוגרים האינטרנט הוא מקום בעל משמעויות ותפקידים שונים. כאמור, אינטרנט כתרבות מזמן היפוך תפקידים המאפיין משפחות מהגרים בעת קליטתם לחברה חדשה (וייל-טנא והופמן, 1996). ילדים נקלטים בתרבות החדשה במהירות יחסית להוריהם ורוכשים את המיומנויות הנדרשות לשימוש נרחב ומגוון בטכנולוגיה. כפי שהודגם בראשית המאמר, ילדים גם יוצרים חלק ניכר מן התרבות הזאת. הידע והשליטה ברזי התרבות מעניקים לילדים הזדמנויות רבות משל המבוגרים להגיע למקורות מידע המצויים באינטרנט בשפע (Palfrey & Gasser, 2008). השפע הזה משנה את מעמדו, מיקומו וערכו של הידע שהבעלות עליו הופקעה מידי המבוגרים. התפתחות זו הביאה לשינוי יחסי הכוח שהידע מונח בבסיסם (פוקו, 1969). בעקבות התפתחות זו אנו עדים לחילופי תפקידים בין מבוגרים לילדים: הורים נעזרים בילדיהם ומדריכים בחניכיהם כדי להיכנס לעולם טכנולוגיות המידע; הצעירים הופכים לבעלי סמכות בזכות הידע הטכנולוגי שברשותם, ובקרב המבוגרים מתעוררים קונפליקטים והתנגדות לנוכחות הטכנולוגיה משום שהילדים הם "בעלי הבית" (Tapscott, 1998). אפשר לזהות כמה שלבים בתהליך ההסתגלות, והזהוי חשוב בעיקר כדי לדעת כיצד אפשר להתערב בכל שלב ולתת מענה נכון לאיש המקצוע העובד עם בני נוער, בעיקר בתקופה שרוב אנשי המקצוע עדיין שייכים לקבוצת המהגרים הדיגיטליים – בעוד הילדים והנוער שהם עובדים עמם כבר הפכו לילדים.

שלבי הסתגלות למפגש בין-תרבותי בראי המפגש עם תרבות האינטרנט

1. הכנה: המהגר מבין שהתרבות שהוא משתייך אליה כבר איננה מספקת את צרכיו, איננה מאפשרת לו להשיג את יעדיו ולהצליח, והחברה המקומית כבר אינה מאפשרת לו את החיים שראה לנגד עיניו. זהו שלב הדיסוננס הקוגניטיבי (אנדרסון, 1999; Eisenstadt, 1952). במקרה של הסתגלות מהגרים דיגיטליים מדובר בשלב שבו האדם מבין שכבר אינו יכול להתעלם מקיום האינטרנט או מרמת המיומנות הנמוכה שלו, שבעטיה הוא

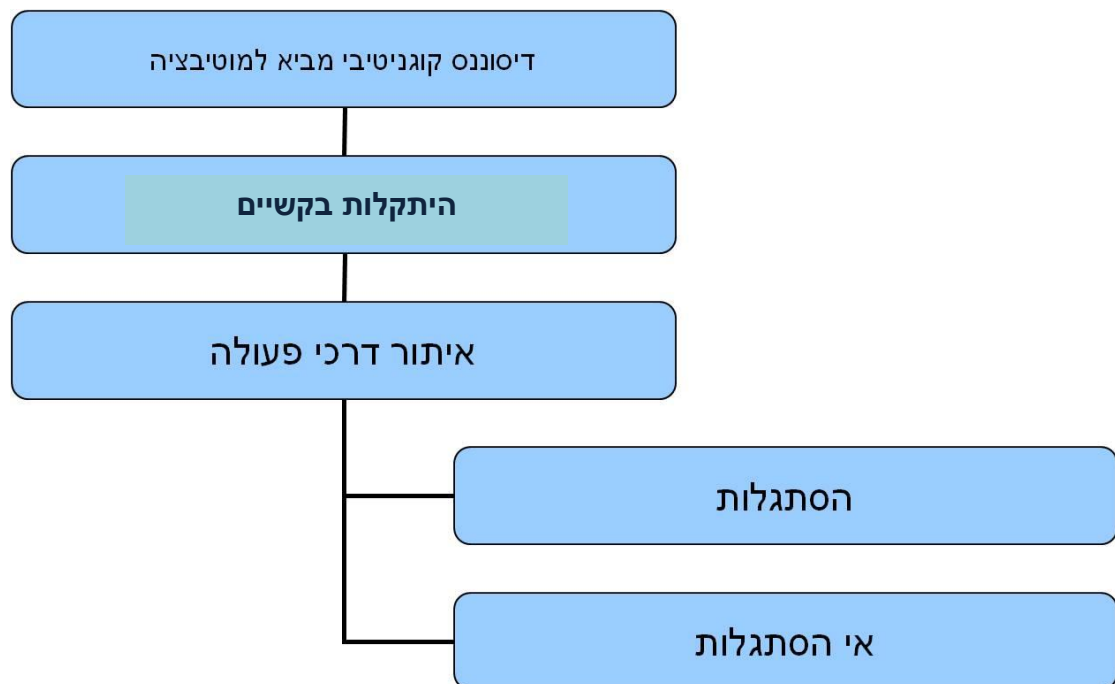
עושה באינטרנט שימוש מינימלי או לא עושה בו שימוש כלל. האדם מבין שחלק גדול מהשירותים, הבידור, התקשורת והקשר של אנשים סביבו מתנהל באינטרנט, והוא אינו שם. במשפחות עם ילדים או במקום עבודה שעובד בסביבה טכנולוגית מתקדמת המפגש בלתי נמנע, וכך האדם נאלץ להתמודד עם סביבת עבודה חדשה בלי שבחר בכך ובלי שעבר שלב של הכנה. ההתמודדות של כל אדם עם השינוי הזה נגזרת מיכולתו הבסיסית להתמודד עם שינויים ומהדרך שבה תיעשה הסוציאליזציה. אם תהיה לאדם תקופת חונכות ולמידה, משך הזמן שיידרש להטמעת הכלים והכללים החדשים יהיה קצר יותר. כלל זה נכון במקום עבודה וגם במשפחה: הורים שמבקשים מילדיהם לחנוך אותם יוצאים נשכרים גם בתחום יחסיהם עם הילדים, וארגון שאינו רואה את היכרותו של העובד עם האינטרנט כמובנת מאליה ירוויח עובד פחות מתוסכל.

2. דה-סוציאליזציה: המהגר נוטש את מערכות הסמלים והערכים הוותיקים. הערכים הישנים אינם רלוונטיים עוד, אך הערכים החדשים עדיין אינם מוכרים לו. הוא נכנס לסביבה עמומה ומתמלא חוסר ביטחון וחרדה (Eisenstadt, 1952). בהיבט של המפגש עם התרבות הדיגיטלית מדובר בפחד מהשימוש בטכנולוגיה – מאובדן הפרטיות, מחשיפה לתכנים לא ראויים ומחוסר יכולת להתמודד עם כמויות עצומות של מידע. ילדים נדרשים פחות להתמודד עם דילמות כאלה כיוון שהם פחות ערים לסוגיות של פרטיות או להשלכות של חשיפה לתכנים לא ראויים. שלב זה של הסתגלות יכול לגרום להימנעות משימוש באינטרנט או בכלים דיגיטליים בכלל או לשילוב של התרבות החדשה בתוך התרבות הקיימת: אימוץ חלקי של אלבומי תמונות באינטרנט, חדשות, כניסה לחשבון הבנק ותו לא.

3. רה-סוציאליזציה: רכישת השפה החדשה ומיומנויות טכניות, למידת התפקידים ועיצוב הסטטוס החדש מול מערכת חדשה של ערכים (Eisenstadt, 1952). בשלב זה האדם הוא כמעט "אזרח דיגיטלי", חבר ברשת חברתית, משתייך לקהילה וירטואלית כלשהי וכבר שמח לשוחח על אינטרנט עם חברים בעולם הלא-קיברנטי. השפה הדיגיטלית, שפת הקיצורים והסימנים, אינה מוכרת לו לחלוטין, וקרוב לוודאי שלא ישלוט בה,

הפערים הצטמצמו אך לא ייסגרו לגמרי. בשלב הזה הוא לא יחשוש לבקש עזרה מילד כדי להבין טוב יותר כיצד להתקדם.

כאשר התהליך לקוי, ייתכנו שלושה טיפוסים תגובה של המהגר: תלותיות וחוסר אוטונומיה, אגרסיביות וחוסר רצון ללמוד ולהתאים, פסיביות וחוסר עניין (Eisenstadt, 1952). בהיבט של תרבות האינטרנט, מהגר כזה מוותר על השימוש באינטרנט.



איור 6: הדגמת תהליך קליטה של מהגר על פי אנדרסון

אנדרסון (1999) הגדיר כמה תהליכים המתרחשים אצל המהגר המתאים עצמו לתרבות חדשה. המהגר לומד מעבר לתהליך למידה פשוט ומשתמש בכלים להסתגלות המתעוררים

עם המוטיבציה על פי מטרות היעד והמכשולים שבדרך. אימוץ התרבות דורש קבלה. האדם נדרש להסתגל בשלוש קטגוריות: שינוי בערכים, בעמדות ובאמונות בין התרבות הישנה לתרבות החדשה. שינוי זה יוצר לחץ בעקבות איבוד המוכר והאהוב שהגדיר את העצמי (self) של האדם. התמודדות חברתית עם קבוצה לא גמישה, במקרה זה – מתבגרים וילדים שאינם מכירים את התרבות שממנה באו המבוגרים, מגבירה את תחושת האבדה והגעגועים למה שהיה: למשחקים "של פעם" ולתקשורת פנים אל פנים. למבוגרים העובדים עם ילדים חשוב להכיר את האינטרנט, מכיוון שעבור ילדים אינטרנט איננו סביבת עבודה אלא סביבת חיים: מה שקורה שם הוא אמיתי ולא וירטואלי. **הדרך הטובה ביותר להכיר את האינטרנט היא לגלוש, ונכון להיום – להירשם לרשתות החברתיות, להתנסות ולהכיר את התרבות מקרוב.**

אנדרסון ציין כמה תהליכים המתרחשים בעת היקלטות בתרבות חדשה. תהליכים אלה מובאים להלן, בצירוף דרכי התמודדות שיסייעו למהגר הדיגיטלי להתאים עצמו למרחב האינטרנטי.

למידה: איתור דרכי פעולה להתמודדות עם קושי בלמידת קודים להתנהגות. ברשתות חברתיות, בלוגים ותקשורת מסוגים שונים יש צורך בלמידה של דרכי תגובה מתאימות ומקובלות, סגנון דיבור ושפה מקובלת, ונדרש איתור מקורות לעזרה בתפעול יישומי אינטרנט שונים ובפתרון בעיות טכניות.

יחסי אורח-מארח: האדם המסתגל מרגיש זר (outsider), הרגשה שכרוכה באי-נוחות. בין הקולט (= הצעיר) לנקלט (= המבוגר) יש פער משמעותי באימוץ התרבות. על הזר, כמיעוט של אחד, להתאים לפחות למאפיינים הבולטים של התרבות כדי להרגיש בנוח. על ה"מארח" לשנות את התייחסותו ל"אורח" כדי להקל את הסתגלותו. הדרך הנכונה והמהירה ביותר להכיר את התרבות היא ללמוד אותה מהילדים ובהתנסות – באמצעות שאלות, גלישה משותפת וגלישה עצמאית. שלא כבחיים שמחוץ למרחב הדיגיטלי, כדי לא להיפגע די במעט זהירות, וגם עליה אפשר ללמוד באינטרנט.

קליטה היא פעולה מעגלית, מתמשכת ואינטראקטיבית: תהליך ההסתגלות כולל עימות והתמודדות עם מכשולים באינטראקציה בין האדם לסביבה לאורך זמן. בחלק זה של התהליך יש חשיבות גדולה למוטיבציה ולאורך הרוח של המהגר. אלה יאפשרו לו למידה מתמשכת כדי שיוכל להרגיש בנוח בתרבות החדשה ולהציב לעצמו יעדים חדשים, במקום אלה שוויתר עליהם ב"ארץ המוצא". מוטיבציה ואורך רוח יאפשרו למהגר ולחברה הקולטת הרגשה נוחה, ובמקרה של תרבות האינטרנט – יעדים אלה בחברה המערבית הם ערך וסמל לקדמה וחדשנות.

בהיותנו מבוגרים אנחנו מרגישים לעתים קרובות כאורחים באינטרנט (במקרה הטוב) או שיש בנו התנגדות לצורך בהגירה לתרבות זו (במקרה הפחות טוב). אין להתפלא על כך, שכן האינטרנט הוא תרבות של צעירים. למרות הרתיעה והחששות המלווים כל קבוצת מהגרים, חשיבותה של היכרות מעמיקה עם תרבות האינטרנט היא אכן עצומה. חשיבות זו עולה עשרות מונים כאשר מדובר באנשי מקצוע מתחומים הנושקים לנוער ולטיפול בו. אנשי מקצוע – מחנכים, פסיכולוגים, עובדים סוציאליים ועוד – מצווים להכיר את התרבות הזו כיוון שהיא בעלת משמעות גדולה מאוד בחיי הנוער: זוהי סביבת חייו, הסביבה המרכזית שבה מתרחשים אירועים מקדמים ומסכנים כאחד עבור כל ילד שנמצא בה. יש חשיבות רבה ללמידה ולהתעדכנות בתרבות האינטרנט בקרב אנשי מקצוע, משום שמי שאינם מבינים את השפה, על הקודים ההתנהגותיים והתכנים שמייצרים בני הנוער ברשת, הופכים ללא רלוונטיים עבורם ואינם יכולים לבוא לעזרתם בעת הצורך.

מקורות

אנדרסון, ב' (1999). **קהילות מדומיינות**. תל אביב: האוניברסיטה הפתוחה.

אנשים ומחשבים (13 ינואר, 2010). **סקר TIM: בישראל 4.4 מיליון גולשי אינטרנט**. אוחר ב-26 יוני 2010, מתוך אנשים ומחשבים: <http://www.pc.co.il/?p=25351>

הבילנד, ו' (1999). **אנתרופולוגיה תרבותית** (מהדורה שמינית). תל אביב: האוניברסיטה הפתוחה.

וייל-טנא, ל' והופמן, א' (1996). צרכים ומענים דיפרנציאליים בטיפול במתבגרים עולים מברית המועצות. **חברה ורווחה, ט"ז (1)**, 30-7.

למיש, ד', ריב"ק, ר' ואלוני, ר' (2009). ילדים ישראלים גולשים באינטרנט: מפאניקה מוסרית להורות אחראית. **מגמות, מ"ו (2-1)**.

פוקו, מ' (1969). **הארכיאולוגיה של הידע** (אלי שיינפלד, עורך). תל אביב: רסלינג.

רפאלי, ש', אריאל, י' וכצמן, מ' (2010). **נוער מקוון: דפוסי שימוש וקנייה באינטרנט**. מדינת ישראל, משרד התעשייה, המסחר והתעסוקה.

Eisenstadt, S. N. (1953). Analysis of Patterns of Immigration and Absorption of Population Studies. *Population Studies*, 7 (2), 167-181.

Hellenga, K. (2002). Social space, the final frontier: Adolescents on the Internet. In J. T. Mortimer & R. W. Larson (Eds.), *The changing adolescent experience*. Cambridge: University press.

Kennedy, G., Dalgarno, B., Gray, K., Judd, T., Waycott, J., Bennett, S. (2007). The net generation are not big users of Web 2.0 technologies: Preliminary findings. *Asclite Singapore*, 517-525.

Livingstone, S. (2002). Challenges and dilemmas as children go online: Linking observational research in families to the emerging policy agenda. *Internet safety: A shared responsibility*.

Retrieved July, 22, 2010 from

http://www.infoamerica.org/documentos_pdf/livingstone03.pdf

Netlingo. (1994-2010). *leetspeak*. Retrieved June 26, 2010, from Netlingo:
<http://www.netlingo.com/word/leetspeak.php>

Palfrey, J. & Gasser, U. (2008). *Born Digital Understanding the first generation of digital natives*. New York: Basic Books.

Pinch, T. J. & Bijker, W. E. (1984). The social construction of facts and artefacts: Or how the sociology of science and the sociology of technology might benefit each other. *Social studies of Science* (14), 399-441.

Prensky, M. (2001). Digital Natives, digital Immigrants .*On the Horizon* 9 (5).

Rushkoff, D. (1994). *Cyberia, life in the trenches of Hyperspace*. Douglas Rushkoff.

Tapscott, D. (1998). *Growing up digital - the rise of the net generation*. New york: McGraw-Hill.