

## الميتافيرس وإعادة هيكلة التفاعلات الاجتماعية: رؤية تحليلية

## Metaverse and the Restructuring of Social Interactions: An Analytical Outlook

فاطمة الزهراء بكوش\*

<sup>1</sup> المدرسة الوطنية العليا للصحافة وعلوم الإعلام (الجزائر) [bekkouche.fatmazohra@ensjsi.dz](mailto:bekkouche.fatmazohra@ensjsi.dz)

مخبر البحث: وسائل الإعلام، الإستخدامات الاجتماعية والاتصال

تاريخ الاستلام: 11 ديسمبر 2025؛ تاريخ القبول: 21 ديسمبر 2025؛ تاريخ النشر: 25 ديسمبر 2025

## ملخص:

يستهدف هذا البحث تحليل الآليات التي يمكن من خلالها لتقنيات الميتافيرس إعادة هيكلة التفاعل الاجتماعي في المستقبل، من خلال عرض خصائصه و تحليل هذا الفضاء التواصلي الجديد وتأثيراته الاجتماعية والثقافية، يفترض البحث أن الميتافيرس لا يمكن اعتباره امتدادا افتراضيا للواقع الفيزيقي، وإنما فضاء بديل، بميزات وقوانين تنظيمية خاصة، من شأنها التأثير كليا على الآليات التي يتفاعل بها الأفراد في مختلف المجالات التعليم، العمل وحتى العبادة والترفيه.

خلصت الدراسة إلى أن هذا الفضاء الجديد يمكنه تعزيز التفاعل الاجتماعي من خلال الإنغماس وإتاحة الوجود الاجتماعي غير المقيد بالزمكان في شكل صور رمزية، يسهل معها بناء علاقات اجتماعية هجينة واستحداث طقوس و منظومة رمزية جديدة ما يستدعي إعادة تعريف مفهوم "التفاعل الاجتماعي" وتطوير معايير أخلاقية تراعي هذه المستجدات التي ستلحق بتأثيراتها بعيدة المدى على النسيج الاجتماعي

الكلمات المفتاحية: ميتافيرس؛ صورة رمزية؛ تفاعل اجتماعي؛ واقع افتراضي؛ واقع معزز.

**Abstract:**

This study analyses how metaverse technologies may reshape social interaction in the future. It analyzes the characteristics of this emerging communicative environment and its potential cultural and social impacts. The research argues that the metaverse is not merely a virtual extension of physical reality, but rather an alternative space with its own unique logic and structures. Such a shift could redefine how individuals interact across education, work, worship, and entertainment.

The study finds that the metaverse can enhance social interaction by enabling immersive experiences and unrestricted social presence through avatars. These digital representations allow for the formation of hybrid relationships and the creation of new symbolic and rituals. As a result, there is a growing need to redefine this concept and develop ethical standards suited to the metaverse. These changes are expected to have lasting effects on the social fabric.

**Keywords:** Metaverse; Avatar; Social Interaction; Virtual Reality; Augmented Reality.

\* Corresponding author.: [bekkouche.fatmazohra@ensjsi.dz](mailto:bekkouche.fatmazohra@ensjsi.dz)

## 1- مقدمة

ارتبط التطور التقني منذ الأدوات البسيطة التي استخدمها الإنسان في العصور القديمة، بمحاولة تحسين جودة حياة البشر والاستجابة لحاجتهم إلى البقاء والتكيف مع البيئة المحيطة به، ليتطور بشكل تراكمي مروراً بالثورات الصناعية الثلاث حتى الثورة الصناعية الرابعة؛ التسمية التي أطلقها المنتدى الاقتصادي العالمي الذي انعقد عام 2016م، بدافوس السويسرية، على الحلقة الأخيرة من سلسلة الثورات الصناعية، التي ميزها استخدام تكنولوجيا الأنترنت والهواتف المحمولة والأجهزة الذكية، والذكاء الاصطناعي، في إنجاز المهام في كل المجالات بشكل لم يألفه العالم قبلاً، وهو ما جعل البشر أكثر تعلقاً بهذا العالم التكنولوجي الذي عززته تقنيات الواقع الافتراضي والمعزز ومن خلالها ظهور مفهوم الميتافيرس. علاوة على ذلك، لا ينظر إلى الميتافيرس على أنه مجرد فضاء ترفيهي للإستمتاع باللعب الإلكتروني أو مجرد تقنية رقمية وإنما فضاء افتراضي وبيئة بديلة، ثلاثية الأبعاد، لربط العلاقات و التفاعل الإنساني، يحدث فيه كل ما يحدث في الواقع الفيزيقي الحقيقي بل وأكثر من ذلك بإمكان الأفراد إطلاق العنان لإبداعهم ومخيلتهم وتوليف طقوس وعلاقات إجتماعية بالمفهوم الافتراضي و ممارسة مايشاؤون ،وقت ماشاؤوا، وأينما شاؤوا.

إجتماعيا ، كثيرا ما شكلت التقنية دافعا للتغيير، ابتداء من ظهور المطبعة وما تلاها من وسائل تكنولوجية كالهاتف والأنترنت والوسائط الاجتماعية وصولاً إلى الواقع الافتراضي والمعزز والميتافيرس ، رغم هذا تختلف أهمية هذا الأخير عن سابقه في عمق المعيشة وتعدد محاور التفاعل الذي يزواج بين الواقع والحواس، إذ يتيح للأفراد معيشة متكاملة تحاكي واقعهم الحقيقي وتبتعد عنه في أحيان أخرى ، من خلال تمكينهم من تغيير واقعهم الحقيقي في هذا الفضاء البديل ، عبر خوضهم لتجارب تفاعلية لا يمكن تحقيقها في الواقع الفيزيقي المقيد بالحدود الجغرافية والقوانين التشريعية . وهو ما استدعى إعادة تشكيل تواصلهم الإنساني وتفاعلهم فيما بينهم سواء كأفراد أو جماعات .

وهو ما يتطلب فهماً أكاديمياً لتأثيرات هذه الظاهرة التي تحدث في هذا الفضاء الخاص ، اتصاليا اجتماعيا وثقافيا ؛ حيث أزيلت العوائق التقليدية للعملية الإتصالية، و أصبح للأفراد القدرة على الإندماج و الإلتقاء بغيرهم باختلاف نوعهم وانتماءاتهم وتشكيل جماعات دون الحاجة لإنتقال الفعلي ، ما سيؤثر التواصل الثقافي ويسهم في تبادل الخبرات والميزات الثقافية ، لكنه في ذات الوقت ، يثير تساؤلات حول طبيعة هذه العلاقات التي تبنى في هذا الفضاء ومدى صلابتها مقارنة بالعلاقات الحقيقية التي تبنى نتيجة التواصل الفعلي .

هذا الطرح، يقودنا إلى التساؤل الرئيسي الآتي : كيف يمكن للميتافيرس أن يُعيد تشكيل تفاعلنا الإجتماعي ؟

وتندرج تحته التساؤلات الجزئية التالية:

- ماهي تأثيرات الميتافيرس الإتصالية والاجتماعية والثقافية على الأفراد؟
- هل سيكون التفاعل في فضاء الميتافيرس امتدادا لعلاقاتنا الإجتماعية أم سيزيح تفاعلنا الفيزيقي؟
- ماهي التحديات التي يواجهها تفاعل الجنس البشري في هذا الفضاء الجديد؟
- ما السيناريوهات التي يمكن استشرافها تجاه مستقبل هذا التفاعل؟

هذا ما سيبحثه هذا المقال بالاعتماد على المنهج الوصفي التحليلي الذي نراه الأنسب لإبراز مختلف التأثيرات الإتصالية والإجتماعية والثقافية المحتملة للميتافيرس على التفاعل الإجتماعي ، يضاف إليه المنهج الإستشراقي الذي سيقودنا إلى الاستكشاف التحديات وتقديم رؤى مستقبلية حول مستقبل العلاقات بين بني البشر في عالم خليط بين الواقعي والإفتراضي.

## 2- الميتافيرس، قراءة في المفهوم ، النشأة والخصائص:

### 1.2- الميتافيرس المفهوم النشأة والتطور:

يتشكل مصطلح (Metaverse) التي يعني في اليونانية القديمة ما وراء العالم أو ما وراء الكون ، من شقين (Meta) وراء، و(Verse) المشتقة من (Universe) وتدل على الكون، وقد استُخدمت هذه الكلمة "ميتافيرس" لأول مرة عام 1992 في رواية الخيال العلمي تحطم الثلج (Snow Crash) ، التي كتبها الروائي الأمريكي نيل تاون ستيفنسون Neal Town Stephenson ، والذي تخيل فيها شخصيات خيالية حية تتفاعل مع البشر عبر برمجيات في فضاء افتراضي ثلاثي الأبعاد يحاكي عالمنا الواقعي الحقيقي، كما تزايد الاهتمام بالميتافيرس في السنوات الأخيرة، خصوصًا بعد عام 2021 بعد إعلان مارك زوكربيرغ مؤسس شركة "فيسبوك" تغيير اسمها إلى "ميتا" ، مؤكداً بأن السر وراء بناء ذلك مرتبط بمنتهى أحلام تكنولوجيا التواصل الإجتماعي والمتمثل في الشعور بالوجود مع شخص آخر، والقدرة على فعل أي شيء يمكن تخيله (كلايتون، 2023) وهو ما اعتُبر مؤشرًا استراتيجيًا على الانتقال نحو استثمار طويل الأمد في هذا المجال. وضمن التعريفات التي حاولت تفسير هذا المصطلح، سيما تلك التي ركزت على الجانب التفاعلي في المفهوم -الذي لا تزال بوادره وملامحه في طور التشكيل- يصفه (Markus, 2022, p. 2) بأنه شبكة مترابطة من العوالم الافتراضية المنتشرة في كل مكان، تتقاطع جزئيًا مع العالم الفيزيقي وتعززه و تتيح للمستخدمين، الممثلين بأفاتارات، الاتصال والتفاعل مع بعضهم البعض، واختبار واستهلاك المحتوى المنشأ من قبل المستخدمين ضمن بيئة غامرة، قابلة للتوسع، متزامنة، ومستدامة. ويعتبره (Richter, 2024) رمزا لمفهوم العالم الافتراضي الناشئ الذي يعد بإحداث ثورة في الطريقة التي تتفاعل بها داخل البيئات الرقمية ومع بعضها البعض. ولكي نفهم إمكاناته وتعقيده بالكمال، من الضروري النظر إليه من خلال أربعة أبعاد متميزة لكنها مترابطة: الاندماج الحسي (Immersion)، شبكات التواصل الاجتماعي (Social Networking)، الاستمرارية (Persistence)، والقابلية للتشغيل المتبادل بين المنصات (Interoperability). وهنا يتضح بأن هذه التقنية الجديدة صنعت للإنسان وجودا رقميا موازيا لوجوده الفيزيقي يستطيع ولوجه والتفاعل مع كياناته الرقمية المختلفة وكذا مع المستخدمين الآخرين بعيدا عن القيود التي يفرضها العالم الفيزيقي الحقيقي على حد تعبير (Park, 2023) الذي رأى في ميتافيرس بيئة رقمية ثلاثية الأبعاد حيث تتداخل الواقعية مع الافتراضية، مما يتيح للمستخدمين تجربة تفاعلات اجتماعية واقتصادية دون قيود العالم الحقيقي ، وهو ما يقودنا الى القول بأن الميتافيرس أحدث تحولاً نوعياً في طبيعة الإتصال و التفاعل باعتبار أن المستخدم لم يعد متلقياً للمحتوى فقط، ولم يعد مقتصرًا على استخدام الوسائط النصية والمرئية بل صار داخلاً ومندمجاً فيه، يتحرك بداخله ويتفاعل معه، بل ويُسهّم في بنائه أيضاً من خلال استحداث تجارب حسية تحاكي الواقع، أو تحاول تجاوزه ، من خلال التجسيد عبر صور رمزية رقمية أفاتار (Avatars) تمثلهم. وهنا لابد من التوضيح إلا أن هذا المصطلح مأخوذ من الهندوسية، حيث تعني "تجسد الإله في صورة بشرية أو

حيوانية"، وبالنظر إلى الخلفية العقدية الإسلامية، فإن الباحثة تفضل استخدام مصطلح "الصورة الرمزية" التي تؤدي المعنى التقني للمصطلح والذي يقصد به التمثل والتجسيد دون حمل دلالة دينية أو عقدية.

## 2.2- خصائص وتجهيزات الميتافيرس:

إن طبيعة هذا التحول الذي أحدثته ثورة الميتافيرس، والذي من المتوقع أن يبلغ سوقه 5 تريليونات دولار أمريكي بحلول عام 2030 (McKinsey & Company, 2022)، يقودنا إلى البحث عن خصائصه ومتطلبات الولوج إليه، وهذا الخصوص حددت دراسات (Park, 2023) (Yuntao Wang, 2022) خصائص الميتافيرس كالآتي:

### - الانغماس (Immersion)

توفر تقنيات مثل الواقع الافتراضي (VR) والواقع المعزز (AR) تجربة غامرة، حيث يشعر المستخدمون وكأنهم داخل البيئة الافتراضية، مما يعزز التفاعل والتجربة الشخصية.

### - إنشاء المحتوى (Content Creation)

هو عملية استخدام أدوات مبتكرة لتصميم شخصيات افتراضية أو إنشاء أشياء وبيئات رقمية، مما يمنح المستخدم حرية الإبداع ويعزز شعوره بالابتكار والملكية في العالم الافتراضي.

### - الحضور (Presence)

يتيح الميتافيرس للمستخدمين الشعور بوجودهم في مكان آخر، مما يعزز التفاعل الاجتماعي والتواصل بين الأفراد من مختلف أنحاء العالم.

### - اللامركزية (Decentralization)

يعتمد الميتافيرس على تقنيات مثل البلوك تشين لإدارة الملكية والحوكمة، مما يتيح للمستخدمين التحكم في بياناتهم وأصولهم الرقمية دون الحاجة إلى وسطاء مركزيين.

### - التفاعل (Interactivity):

يتيح الميتافيرس للمستخدمين التفاعل مع بعضهم البعض ومع البيئة الافتراضية في الوقت الفعلي، باستخدام الصور الرمزية، والإيماءات، والتواصل الصوتي.

ويرى (Saini, 2024) أن التجربة المتكاملة للميتافيرس تتشكل من سبعة طبقات أو مستويات.

المستوى الأول: التجربة والذي تظهر في خاصية الغمر الحسي والتفاعل الواقعي التي تميز الميتافيرس، حيث يشعر المستخدم وكأنه جزء من العالم الرقمي.

المستوى الثاني: الاكتشاف: خاصية البحث والتنقل داخل الميتافيرس للعثور على المحتوى، العوالم الرقمية، والفعاليات الاجتماعية.

المستوى الثالث: اقتصاد المبدعين: المكون الذي يسمح بإنشاء وتبادل المحتوى الرقمي، وهو أحد الركائز التي تدعم النمو الاقتصادي داخل الميتافيرس.

المستوى الرابع: الحوسبة المكانية: خاصية دمج الأبعاد الثلاثية والواقعية الافتراضية والمعزز، والتي تخلق بيئات رقمية تفاعلية وواقعية.

المستوى الخامس اللامركزية: مكون أساسي يوفر بنية تحتية أمنية وشفافة تعتمد على تقنيات مثل البلوكشين، مما يعزز السيطرة الذاتية للمستخدمين على بياناتهم وأصولهم الرقمية.

المستوى السادس: واجهة الإنسان: تشمل الأدوات والأجهزة التي تتيح للمستخدمين التفاعل مع الميتافيرس، مثل نظارات الواقع الافتراضي، وأجهزة التحكم الحسية.

المستوى السابع: البنية التحتية: تمثل الأساس التقني الذي يضمن تشغيل الميتافيرس بسلاسة، من شبكات الإنترنت عالية السرعة إلى الحوسبة السحابية.

ومن أجل القيام بتجربة غامرة في فضاء الميتافيرس يحتاج الفرد إلى مجموعة من المعدات الضرورية التي يحرص المطورون على إجراء التحسينات عليها ومنها:

- نظارات الواقع الافتراضي (VR Headsets): تعد عنصراً أساسياً حيث تمكن المستخدم من رؤية البيئة الافتراضية بزاوية 360 درجة، وتخلق شعوراً بالانغماس الكامل داخل العالم الرقمي.

- السماعات ثلاثية الأبعاد (D Spatial Audio Headphones): تُعزز الإحساس بالاتجاهات والمواقع داخل البيئة الافتراضية من خلال صوت ثلاثي الأبعاد.

- القفازات اللمسية (Haptic Gloves): عبارة عن أجهزة متصلة باليدين بها مستشعرات حسية تعطي الإحساس باللمس، وتحتوي على مجسات من ألياف بصرية، والتي تزود الحاسوب بالبيانات الناتجة عن حركة اليدين، وعليه يعطي استخدام القفازات مع غطاء الرأس إحساساً للمستخدم بالاندماج كلياً داخل بيئة وهمية مولدة بواسطة الحاسوب. (liu, 2012، صفحة 33)

- البدلات الحسية (Haptic Suits): تنقل اهتزازات ولمسات إلى كامل جسم المستخدم لتعزيز الانغماس الواقعي (Slater, M., & Sanchez-Vives, M. V, 2016)

- جهاز المشي متعدد الاتجاهات (Omnidirectional Treadmill): يسمح للمستخدم بالمشي أو الركض في جميع الاتجاهات داخل العالم الافتراضي دون أن يبرح مكانه الواقعي.

## 3 - التفاعل الاجتماعي في الميتافيرس:

## 1.3- فضاء جديد للتواصل:

يعتمد التواصل في واقعنا الفيزيقي على الإتصال بنوعيه اللفظي وغير اللفظي حيث يرتكز على مزيج من الألفاظ والتعبيرات غير اللفظية يتم تمثيلها عن طريق — لغة الجسد، وتعبيرات الوجه، ونبرة الصوت — ، يشكل هذا الأخير، أكثر من ثلثي الرسالة التي نرسلها أو نستقبلها رغم أن الأرقام الدقيقة قد تختلف حسب السياق. لكن العملية تختلف في هذا الفضاء الافتراضي الجديد ، فحتى وإن وفرت المنصات الدردشة الصوتية و النصية، التي تتيح التواصل اللفظي إلا أن التواصل غير اللفظي يُعبر عنه رقميًا باستخدام "صور رمزية" تعتمد على إشارات محدودة. ويمكنهم المشاركة في تظاهرات جماعية أو ألعاب مشتركة وحتى أداء صلاة الجماعة، مما يعزز التفاعل بينهم في هذا الفضاء الخاص وهنا تتحقق التفاعل كميزة أساسية في العملية الإتصالية، على سبيل المثال، في منصة VRChat، يمكن للمستخدمين القيام بحركات مثل التلويح والإيماء وحتى الرقص كرد فعل، مما يضفي لمسة إنسانية على التواصل الافتراضي. ومع ذلك، يبقى هذا النوع من التواصل محدودًا في قدرته على نقل التعابير الدقيقة مثل رفع الحجاب أو مظاهر الخجل والارتباك وغيرها من التعابير الرمزية التي لا يمكن فهمها إلا من خلال الحضور الاجتماعي الحقيقي. الذي ينظر إليه الخبراء (Aliman, D. N., Hennig-Thurau, T., Herting, A. M., Cziehso, G., Linder, M., & Kübler, R., 2022, p. 144)) بأنه يتواجد في نفس الحيز مع الآخرين ويتم تحديد هذا الشعور من خلال كمية ونوعية الإشارات الاجتماعية المنقولة من الآخرين، وهنا نشير إلى أنه وبإسقاط بسيط لنظرية غنى الوسائط ، المبنية أساسا على نظرية الحضور الاجتماعي على بيئة الميتافيرس، يمكن وصف هذه الأخيرة بالغنية ، حيث تتعدى الإشارات الاجتماعية التي يتبادلها المتفاعلون المنغمسون داخل الميتافيرس الرسائل النصية و الصوتية بل تتعداها إلى الأحاسيس البصرية متعددة الأبعاد وقد تصل في بعض الأحيان إلى اللمسات الحسية والتي يتم استثارتها عبر تجارب حسية متعددة، مثل اللمس الافتراضي.

## 2.3- تفاعل اجتماعي ومهي جديد:

يشير (Swanson، 1965، صفحة 55) أن التفاعل الاجتماعي هو العملية التي يرتبط بها أعضاء الجماعة بين بعضهم البعض عقليا ودافعيا وفي الحاجات والرغبات والوسائل والغايات والمعارف. كما يُنظر إلى الميتافيرس كفضاء تكنولوجي مستقبلي يمكن أن يغير جذريًا طريقة تفاعل الأفراد في بيئات افتراضية، مما يخلق تجارب تفاعلية جديدة تتجاوز الحدود التقليدية للعالم المادي. (benedict, 2023) ومن خلال هذا المنطلق، يعتبر التفاعل الاجتماعي في الميتافيرس ميزة أساسية في هذا الفضاء الافتراضي، حيث بإمكان الأفراد إنشاء علاقات اجتماعية والدخول فيه عبر الصور الرمزية والبيئات الافتراضية فمن خلال هذه الأنظمة الافتراضية، يمكن للأفراد التواصل، والقيام بأنشطة مشتركة، والمشاركة في الألعاب، والمساهمة في الفعاليات الاجتماعية، بل وحتى العمل معًا في بيئات تفاعلية ذات طبيعة ثقافية مختلفة تتجاوز الحيز المكاني والزمني للأفراد المتفاعلين ، من خلال إتاحتها للأفراد فرصة أكبر في التعبير عن أنفسهم بشكل مختلف عما هو ممكن في واقعهم الحقيقي ومنحهم الحرية في اختيار الأدوار الذي سيلعبونها في هذا الواقع الجديد وممارسة دور شخصيات بعيدة كل البعد عن حقيقتهم، قد تكون أحلاما لم يتمكنوا من تحقيقها في الواقع لسبب أو لآخر ، وحتى ابتكار تجارب مهنية جديدة ، حيث بإمكان الأستاذ في الواقع الفيزيائي أن يجرب دور رجل الحماية المدنية أو مدرب حيوانات

مفترسة ، كما يمكن للطبيب أن يصبح طباحا محترفا في مطعم فاخر، ثم ينتقل ليصبح مزارعا في حديقة أحد القصور الرئاسية، ليتحول إلى مراسل صحفي ينقل الأخبار وغيرها من الأدوار الإجتماعية التي أصبح بإمكان الأفراد اختيارها مياشاؤون منها عبر منصات مثل Roblox ، و هو ما يقودنا إلى التفكير في مدى تأثير هذا الواقع الجديد على نمط تفكير المستخدمين الذين سيتأثرون حتما بتجاربههم وبأدوارهم الجديدة ، ما يطرح ضرورة إعادة النظر في تعريف مفهوم التفاعل الإجتماعي الذي أضى بينى ويتشكل بدافع اختياري وفردى وقد كشفت دراسة (Aliman, D. N., Hennig-Thurau, T., Herting, A. M., Cziehso, G., Linder, M., & Kübler, R., 2022) أن التفاعل الاجتماعي في الميتافيرش، يمكن أن يولد قيمة أكبر للمشاركين من حيث أداء التفاعل، التقييمات، والاستجابات العاطفية مقارنةً بالإنترنت ثنائي الأبعاد عند الوصول إليه عبر نظارات الواقع الافتراضي.

### 3.3- التأثيرات الثقافية والاجتماعية:

يشكل الميتافيرش بيئة ثقافية واجتماعية جديدة لا يمكن حصرها كفضاء تفاعلي فقط، إذ توفر فرصا وتحديات للإستعاب الإجتماعي والثقافي من خلال مساهمته في تشكيل أنماط اجتماعية حديثة و متميزة تسهم في النمو الإجتماعي الثقافي ، وفي هذا السياق ، سيصبح بإمكان الأفراد الإحتكاك المباشر والمشاركة في الفعاليات الثقافية رفقة أفراد آخرين - بتعبير أدق - صورهم الرمزية- من ثقافات متنوعة الفكر واللغة وهذا من شأنه تنمية وعميم الثقافي وبالتالي تحدث الثقافة ، في سياق متصل ، يتأثر تفاعل الأفراد في الميتافيرش بشكل كبير بالهوية الثقافية الرقمية التي لم تعد جوهرية أو موروثية، بل تُبنى "أدائياً" حسب السياقات الافتراضية المختلفة ، إذ يتمتع الفرد بحرية ومرونة في اختيار شكله وتصرفاته ما يمنحه فرصة للتعبير عن نفسه بطرق قد لا تكون ممكنة في العالم الواقعي، كالتجسد في شكل حيوان أو وحش أو كائن هجين وغيرها من الأشكال التي لا نظير لها في الواقع. بل أكثر من ذلك أصبح بإمكان مختلف المجتمعات وحتى للجماعات الصغيرة، نقل هويتها الثقافية والإجتماعية إلى هذا الفضاء الجديد عبر إعادة إنتاج طقوسها كالأعراس والمناسبات الدينية وحتى الطقوس اليومية في هذا الخصوص يمكن طرح استفسار عن مدى قدرة الأفراد في توظيف الرموز والتواصل عبرها لا سيما وانها تعتبر قدرة انسانية بامتياز ، هل سيبي هؤلاء الأفراد منظومة رمزية جديدة لا سيما مع قدرة الأفراد على إنشاء شبكة من المعاني والرموز من خلال تجريبهم لهويات مختلفة تنتج كما يقول (Pierre, 1977, p. 21) متخيلات " *des imaginaires*" لتعيش بها وتبني عبرها رموزها وصورها عن نفسها وعن الأشياء والعالم، وبواسطتها تحدد أنظمة عيشها الجماعي ومعاييرها الخاصة فمثلا يمكن فهم اختيار الأفراد لأماكن تتعلق بالهوية الدينية كالمسجد أو الكنيسة أو يمكن اختيار مظهر فاخر للصور الرمزية أو حتى للمكان للتعبير عن المقام الإجتماعي بما يتوافق مع نظرية التفاعل الرمزي التي طورها جورج هربت ميد ووسعها الأنثروبولوجي الأمريكي إرفنغ غوفمان التي تشكل منطلقا تحليليا عميقا لفهم هذا الشكل من عرض الذات. بالمقابل يمكن لهذه الصورة الرمزية حتى تغيير سلوكيات المتفاعل سلبا أو إيجابا (Yee, 2007، الصفحات 302-304) .

## 4- العوالم الاجتماعية الرقمية وتحدياتها الاجتماعية والثقافية :

## 1.4- قضايا الخصوصية:

رغم الفرص المتعددة التي يتيحها الميتافيرس للأفراد والتي ستغير نمط حياتهم تغيراً جذرياً، إلا أن الكثير من التحديات ستلقي بظلالها في هذا الفضاء الاجتماعي الافتراضي، من شأنها التأثير على طبيعة التفاعل الاجتماعي، حيث تبرز قضايا الخصوصية التي تتعلق ببيانات المتفاعلين والتي أصبحت بصمة رقمية مميزة لكل مستخدم. لكن هذا الحق الذي كفلته مختلف المواثيق الدولية والداستاتير الوطنية، لا يزال يبحث عن آليات لحمايته الفعلية في هذا الفضاء الجديد، بالنظر إلى المعطيات التي أكدت أن هوية المستخدمين في بيئات الواقع الافتراضي يمكن تحديدها بناءً على بيانات الحركة، بدقة تتجاوز 94% في غضون 100 ثانية فقط، فالتحركات البسيطة، مثل حركة الرأس واليد، يمكن أن تُستخدم لتحديد هوية الشخص بدقة عبر جلسات متعددة، حتى دون الحاجة لمعلومات شخصية ظاهرة، وحتى الصوت باعتباره وسيلة التواصل الأساسية في الميتافيرس، يُعد مصدرًا آخر لتتبع المستخدمين. إذ بإمكان الشركات تحليل نبرة الصوت وطريقته، وربطها بهوية المستخدم عبر منصات مختلفة وشخصيات افتراضية متعددة.

## 2.4- تهديد الهوية الثقافية:

تواجه الهوية الثقافية في الميتافيرس مخاطر عديدة نتيجة لخصائص هذا الواقع لاسيما ما تعلق بالغمر والتفاعل حيث تلعب البيئة التفاعلية والمغرية بما تتيحه من مؤشرات جذب على غرار الموسيقى والصور والألوان والإختيارات في التجسد ولعب الأدوار والمحاكاة والتواصل مع الأفراد والمجموعات ذات الثقافات المختلفة وغيرها من الوظائف، التي لا يمكن ممارستها في الواقع الفيزيقي، دوراً في زيادة نسبة حدوث التغييرات في النماذج الثقافية الأولى للأفراد والمجموعات، وهنا يمكن الحديث عن ما يعرف بالثقاف Acculturation أو التفاعل بين الثقافات على حد تعبير (Claude Lévi-Strauss) الذي يرى أنه بتفاعل الثقافات، تُبنى أو تُعيد تشكيل المعاني الرمزية، وهذا ما يحدث للأفراد والجماعات في الميتافيرس وهذا يمكن أن يكون سلبياً لأن الأفراد سيحاولون تبني نماذج والتعبير عن ذاتهم بصور رمزية تبتعد قليلاً أو كلياً عن هويتهم الأصلية خوفاً من رفضهم من قبل جماعة أو أخرى بسبب العرق أو الدين أو اللغة أو حتى الثقافة الأصلية.

## 5- سيناريوهات استشرافية:

إنطلاقاً من الدراسة التي تنظر إلى الميتافيرس كبديل سيعيد ترتيب الحياة الاجتماعية، يمكن استشراف مجموعة من التصورات أو السيناريوهات التي يمكن أن يمر بها التفاعل الاجتماعي في الحقبة المقبلة لاسيما مع بروز الميتافيرس الذكي بعد تنامي الذكاء الاصطناعي، وتأسيساً على ما يراه (Castells, 2010, p. 5) في أن "التكنولوجيا الرقمية لا تحدث التغيير الاجتماعي بنمط خطي أو حتمي، بل تعمل ضمن منضومات اجتماعية وثقافية قائمة تعيد توظيفها وفق منطق القوة والمعنى السائد" يمكن طرح السيناريوهات التالية:

1. سيناريو وسطي تكاملي: في هذا التصور، لا يُلغى التفاعل الواقعي تماماً بل تعاد هندسته فقط، حيث سيبقى الإنسان محافظاً على جذوره الاجتماعية وسنشهد تفاعلاً اجتماعياً هجيناً، ينطلق من الواقع الحقيقي وينتهي في الواقع الافتراضي

الغامر أو العكس وسيستهدف تيسير حياة البشر وتنميته مهاراتهم وإشباع فضولهم وهنا سيني هذا الفضاء الجديد الجماعات المعرفية و المهنية وغيرها من الجماعات التي تشترك في الهدف حيث تعتبر الميتافيرس فضاء لتعزيز التعاون العابر للحدود، والتعلم التفاعلي الذي لا توفره البيئة التقليدية.

2. سيناريو الاستبدال: في هذا السيناريو، ستستبدل العلاقات الواقعية ، سترجع التفاعل الفيزيقي الحقيقي الملموس لصالح الحياة الغامرة ، فوفقا لغوفمان يتأسس التفاعل الاجتماعي على قواعد سلوكية دقيقة تضبط وتتحكم في إدارة الإنطباعات ، داخل الفضاء المشترك ، غير أن الصور الرمزية تعزز ما يعرف بالتخفي الرمزي وهو ما يتناقض مع الضبط والتحكم ويجعل الباب مفتوحا لبروز سلوكيات وتصرفات لا تتماشى مع قيم الواقع الحقيقي. وهو ما يثير مخاوف لمحدودية قدرة الفرد على التفريق بين إنتمائه الفيزيقي الملموس وذوبانه في الغمر. الأمر الذي من شأنه إحداث انحطاط في العلاقات الإنسانية الواقعية، وتزايد ظواهر مثل الاغتراب، والاكتئاب الرقمي.

3. سيناريو "الحنين الرقمي": وهو سيناريو يعكس ظاهرة متوقعة أن الإنسان بعد فترة من الانغماس الافتراضي، يكتشف أن هذا النوع من التفاعل لا يلبي حاجته العاطفية والاجتماعية ويحاول العودة إلى فطرته الإنسانية الاجتماعية ، فيرجع تدريجياً إلى أنماط التواصل التقليدية، في نوع من "الارتداد" الثقافي. والحنين إلى الحياة الواقعية الإنسانية .

#### 6-الخلاصة:

في الختام، يمكن القول بأن دراسة الميتافيرس باعتباره واحد من أهم مظاهر التحول الرقمي والتكنولوجي الحديث، التي تحتاج للمزيد من الإهتمام الأكاديمي، لأنه يشكل بيئة خصبة وثرية للبحث في مواضيع عدة تخص تفاعل الإنسان وسلوكياته في الفضاء الغامر الذي يجتمع فيه كل أنواع الإتصال ، كما أكدت على وجود تحديات جوهرية تتعلق بالتفاعل الاجتماعي في الميتافيرس، أهمها المخاطر النفسية والاجتماعية المرتبطة بالانغماس المفرط، مثل الانعزال عن الواقع الاجتماعي، زيادة الاعتماد على العلاقات الافتراضية.

علاوة على ذلك، قدم البحث استشرافاً مستقبلياً للميتافيرس، حيث تم وضع عدة سيناريوهات محتملة للتفاعل الاجتماعي في المستقبل. السيناريو التفاؤلي ينظر الى الميتافيرس بنظرة تكاملية ويشير إلى إمكانية استخدام الميتافيرس كمنصة لتعزيز التعاون العابر للحدود، التعلم التفاعلي، وتوسعة شبكة العلاقات ما يخلق فرصاً لتبادل المعرفة والخبرات بين المستخدمين. أما السيناريو الحذر الإستبدالي، فيسلط الضوء على احتمالية زيادة الانغماس المفرط في البيئة الافتراضية، تفشي السلوكيات العدوانية أو التمييزية، وظهور فجوات اجتماعية بين من يملكون إمكانية الوصول إلى الميتافيرس ومن لا يملكونها، مما يفرض الحاجة إلى سياسات تنظيمية دقيقة وتدخلات تربوية لتعزيز التفاعل الإيجابي. وبينهما يظهر سيناريو يحث للحياة الواقعية البسيطة الحقيقية ويبحث عن إنسانيته التي أضعها في الفضاء الغامر.

من الناحية التطبيقية، يمكن الاعتماد على نتائج هذا البحث لتقديم توصيات عملية لكل من مطوري الميتافيرس، والقائمين على إعداد إستراتيجيات التحول الرقمي ، والمختصين. لتصميم اصور رمزية تدعم التفاعل الإيجابي، واستحداث آليات للتحكم في الخصوصية، وتوفير بيئات افتراضية آمنة، جميعها عوامل تساهم في تحسين جودة التفاعل الاجتماعي في زمن الإنغماس.

## 7-المراجع:

1. Aliman, D. N., Hennig-Thurau, T., Herting, A. M., Cziehso, G., Linder, M., & Kübler, R. (2022). Making Sense of the Metaverse: An Empirical Investigation of Real-Time Multisensory Social Interactions in a New Computer-Mediated Environment. *European Marketing Academy*, 51st,.
2. benedict, e. (2023). Retrieved from <https://www.ben-evans.com/benedictevans/category/AR+%26+VR>.
3. Castells, m. (2010). *the rise of the network society*. willey-Blackwell.
4. liu, .. C. (2012). "using virtual reality to improve design communication". .
5. Markus, W. (2022). What Is Metaverse? — A Definition Based on Qualitative Meta-Synthesis.t. *Future Interne*, 14(11), 310. doi:<https://doi.org/10.3390/fi14110310>
6. McKinsey &Company. (2022). *Value creation in the metaverse: The real business of the virtual world*. Retrieved from <https://www.mckinsey.com/~media/mckinsey/business%20functions/marketing%20and%20sales/our%20insights/value%20creation%20in%20the%20m>
7. Park, Y. K. (2023). The perceived value of digital fashion product and purchase intention: the mediating role of the flow experience in metaverse platforms. *Asia Pacific Journal of Marketing and Logistics*, 11(35), 2645- 2665.
8. Pierre, A. (1977). *Idéologie, conflits et pouvoir*. Paris: PUF.
9. Richter, A. (2024, February 28). Understanding the metaverse through four sociotechnical dimensions. *Information Matters*, 4(2). Retrieved from <https://informationmatters.org>
10. Saini, K. (2024). Metaverse world and seven layers.
11. Slater, M., & Sanchez-Vives, M. V. (2016). Enhancing Our Lives with Immersive Virtual Reality. *Frontiers in Robotics and AI*, 74(3). doi:<https://doi.org/10.3389/frobt.2016.00074>
12. Swanson, G. E. (1965). On explanations of social interaction. , . *Sociometry*, 28(2), 101–123. doi:<https://doi.org/10.2307/2785645>
13. Yee, N. &. (2007). The Proteus effect: The effect of transformed self-representation on behavior. *Human Communication Research*, 33(33), 302-306.
14. Yuntao Wang, Z. S. (2022). *Survey on Metaverse: Fundamentals, Security, and Privacy*. Retrieved from [www.researchgate.net/publication/359052509\\_A](http://www.researchgate.net/publication/359052509_A)

15. جيمس كلايتون. (26 سبتمبر، 2023). *ماذا حدث لمشروع مارك زوكربيرغ العملاق ميتافيرس؟ تم الاسترداد من* <https://www.bbc.com/arabic/articles/ckren20ngvpo>

كيفية الاستشهاد بهذا المقال حسب أسلوب APA :

فاطمة الزهراء بكوش، (2025) الميتافيرس وإعادة هيكلة التفاعلات الاجتماعية: رؤية تحليلية ، مجلة تطوير العلوم الاجتماعية، المجلد 18(العدد 1)، الجزائر : جامعة زيان عاشور الجلفة، ص.ص 153-162.