

الميتافيرس والإعلام - قراءة في الأبعاد المفاهيمية والتحوللات الاتصالية

The Metaverse and the Media: A Study of Conceptual Dimensions and Communicational Transformations

المعطيات	المؤلف الأول	المؤلف الثاني	المؤلف الثالث
الاسم واللقب	سامية عبد الكريم	شهيرة بوهلة	/
الدرجة العلمية	السنة الثانية دكتوراه	أستاذ محاضر	/
مخبر الانتماء	الاتصال السياسي والاجتماعي في الجزائر	/	/
جامعة الانتماء	جامعة البليدة 2 لونيبي علي	جامعة البليدة 2 لونيبي علي	/
البلد	الجزائر	الجزائر	/
البريد الإلكتروني	s.abdelkrim.etu@univ-blida2.dz	chahira.bouhella@gmail.com	/
الاسم واللقب والبريد الإلكتروني للمؤلف المرسل		سامية عبد الكريم s.abdelkrim.etu@univ-blida2.dz	
الملخص باللغة العربية			
الملخص	يشكل الميتافيرس أحد أبرز المفاهيم المستحدثة في البيئة الرقمية المعاصرة، إذ يمثل فضاءً افتراضياً ثلاثي الأبعاد يقوم على دمج تقنيات الواقع الافتراضي والمُعزّز والوسائط التفاعلية في بيئة اتصالية متكاملة. هذا التطور لا يقتصر على الجانب التقني فحسب، بل يثير نقاشاً معرفياً واسعاً حول كيفية مقارنته كمفهوم ضمن حقل الإعلام، خاصة مع تعدد الرؤى النظرية واختلاف مقاربات تعريفه بين الحقل التكنولوجي، الاجتماعي، والاتصالي. ومن هنا تبرز الحاجة إلى صياغة إطار مفاهيمي دقيق يحدد ماهية الميتافيرس، يميز بينه وبين المفاهيم المجاورة مثل الإعلام الرقمي، الواقع الافتراضي، الوسائط الجديدة، والفضاءات التفاعلية، ويبرز موقعه ضمن منظومة الاتصال المعاصر. يسعى هذا المحور إلى توضيح الجذور المعرفية للميتافيرس، من خلال استقراء أبرز المداخل النظرية التي تناولته، وتحليل خصائصه الاتصالية المتمثلة في التفاعلية، الانغماس، وتعدد القنوات الرمزية. كما يهدف إلى إبراز التحولات التي يفرضها على مستوى الفهم الإعلامي، سواء من حيث آليات إنتاج المحتوى أو من حيث إعادة تشكيل العلاقة		

بين المرسل والمتلقي في بيئة تتجاوز حدود الزمان والمكان. إن بلورة هذه الأطر المفاهيمية لا تسهم فقط في إثراء الحقل الأكاديمي، بل تساعد أيضًا على وضع أسس نظرية لفهم الميتافيرس باعتباره مرحلة جديدة في تطور الاتصال الإنساني والإعلام الرقمي.	
الميتافيرس ؛ الإعلام ؛ الإعلام الرقمي ؛ الوسائط التفاعلية ؛ البيئة الافتراضية.	الكلمات المفتاحية:
الملخص باللغة الأجنبية	
ABSTRACT:	The metaverse represents one of the most prominent emerging concepts in the contemporary digital environment. It constitutes a three-dimensional virtual space built upon the integration of virtual reality (VR), augmented reality (AR), and interactive media within a unified communicative ecosystem. This development goes beyond the technological dimension, provoking an extensive epistemological debate on how to approach it as a concept within the field of communication studies, especially given the diversity of theoretical perspectives and the varying definitional frameworks across technological, social, and communicative domains. Hence, there is a growing need to formulate a precise conceptual framework that defines the essence of the metaverse, distinguishes it from related notions such as digital media, virtual reality, new media, and interactive spaces, and clarifies its position within the contemporary communication system. This paper aims to trace the epistemological foundations of the metaverse by examining key theoretical approaches that have addressed it and by analyzing its communicative characteristics, including interactivity, immersion, and symbolic multidimensionality. It further seeks to highlight the transformations the metaverse introduces at the level of media understanding — in terms of both content production mechanisms and the reconfiguration of the sender–receiver relationship within an environment that

	transcends spatial and temporal boundaries. The development of such conceptual frameworks not only enriches the academic field but also contributes to establishing theoretical foundations for understanding the metaverse as a new phase in the evolution of human communication and digital media.
Key Words:	Metaverse ; Media ; Digital Media ; Interactive Media ; Virtual Environment.

1. مقدمة:

يشهد حقل الإعلام في السنوات الأخيرة تحولات جوهرية بفعل الثورة الرقمية التي غيرت أنماط الاتصال والإنتاج والاستهلاك الإعلامي. ومع بروز تقنيات جديدة قائمة على الذكاء الاصطناعي والواقع الافتراضي والمعزز، برز مفهوم الميتافيرس بوصفه أحد أكثر المفاهيم إثارة للنقاش في الفكر الاتصالي المعاصر. فالحديث عن الميتافيرس لا يتعلق بمجرد تطور تقني، بل يتصل بمرحلة جديدة من تطور الاتصال الإنساني تتقاطع فيها التكنولوجيا مع الفلسفة، والثقافة مع الإعلام، والمعرفة مع التجربة الحسية.

يمثل الميتافيرس فضاءً افتراضياً ثلاثي الأبعاد، يُمكن الأفراد من التفاعل في بيئة رقمية متكاملة تجمع بين الواقعية الحسية والانغماس التفاعلي، وهو ما يجعله يتجاوز النماذج الاتصالية السابقة في قدرته على دمج الرمزي والمادي ضمن فضاء واحد. وقد أفرز هذا التحول نقاشاً واسعاً حول موقع الميتافيرس ضمن منظومة الإعلام: هل هو امتداد للإعلام الرقمي، أم وسيلة جديدة تُعيد تعريف مفهوم الاتصال ذاته؟

في هذا السياق، تكتسب هذه المداخلة أهميتها من سعيها إلى تأصيل مفهوم الميتافيرس في حقل الإعلام من خلال قراءة في أبعاده المفاهيمية والاتصالية، وتوضيح خصوصياته كبيئة تفاعلية متعددة الرموز والانغماس. كما تهدف إلى الكشف عن التحولات الاتصالية التي يفرضها، سواء في طبيعة الفاعلين الاتصاليين أو في منطق إنتاج المعنى الإعلامي داخل فضاءات تتجاوز حدود الزمان والمكان. ومن ثم، فإن الإطار النظري الذي تسعى هذه الدراسة إلى بلورته يسهم في فهم الميتافيرس بوصفه مرحلة جديدة من تطور الاتصال الإنساني والإعلام الرقمي، ويتيح للباحثين مقارنة علمية لهذا المفهوم في سياق التحول نحو الإعلام الانغماسي.

انطلاقاً من ما سبق، يتضح أن مفهوم الميتافيرس لا يمكن اختزاله في بعد تقني صرف، بل يستدعي قراءة معرفية واتصالية معمّقة تسعى إلى تحديد موقعه ضمن حقل الإعلام وفهم التحولات التي يحدثها في الممارسة الاتصالية.

وبناءً على ذلك، نطرح السؤال الرئيسي الآتي:

ما هي الأبعاد المفاهيمية التي تميز الميتافيرس في حقل الإعلام، وكيف يسهم في إحداث تحولات اتصالية وإعلامية تعيد تشكيل أنماط الفهم والتفاعل داخل الفضاء الرقمي المعاصر؟

أهداف الدراسة: تهدف هذه المداخلة إلى تحقيق جملة من الأهداف العلمية والمعرفية، من أبرزها:

- تحديد الإطار المفاهيمي للميتافيرس ضمن حقل الإعلام والاتصال، من خلال توضيح معناه، خصائصه، وحدوده المفهومية مقارنة بالمفاهيم المجاورة كالواقع الافتراضي والإعلام الرقمي.
- استجلاء الأبعاد النظرية والمعرفية التي انبثق منها مفهوم الميتافيرس، بالاعتماد على أبرز المداخل الفكرية (التكنولوجي، الاجتماعي، الاتصالي) التي أسهمت في بلورته.
- تحليل التحولات الاتصالية والإعلامية التي أحدثها الميتافيرس في بنية العملية الاتصالية، خاصة من حيث العلاقة بين المرسل والمتلقي، وطبيعة المحتوى، وطرق إنتاج المعنى الإعلامي.
- تحديد موقع الميتافيرس ضمن منظومة الإعلام المعاصر، بوصفه مرحلة جديدة في تطور الاتصال الإنساني نحو بيئة اتصالية، انغماسية وتفاعلية تتجاوز الزمان والمكان.

منهج ونوع الدراسة: اعتمدت هذه الدراسة على المنهج الوصفي التحليلي، بوصفها دراسة نظرية تهدف إلى وصف وتحليل الأطر المفاهيمية للميتافيرس ضمن حقل الإعلام والاتصال، وتوضيح التحولات الاتصالية التي يفرضها في البيئة الرقمية المعاصرة. يقوم هذا المنهج على تحليل المفاهيم والمقاربات النظرية ذات الصلة بالميتافيرس، ومقارنة تمثلاته داخل الحقول التكنولوجية والاجتماعية والإعلامية، بما يتيح بناء تصور علمي متكامل حول موقعه ضمن منظومة الإعلام الرقمي.

2. الإطار المفاهيمي للميتافيرس في حقل الإعلام

قبل التطرق إلى مفهوم الميتافيرس وخصائصه الاتصالية، يجدر أولاً التوقف عند بعض المفاهيم الأساسية المرتبطة به، وفي مقدمتها مفهوم الإعلام والإعلام الرقمي، وذلك من أجل تحديد الإطار المفاهيمي العام الذي يُمكن من فهم موقع الميتافيرس ضمن تطور منظومة الاتصال والإعلام المعاصر.

1.2 مفهوم الإعلام:

فالإعلام يتمحور حول نقل المعارف والمعلومات والثقافات بطريقة محددة من خلال أدوات ووسائل الإعلام والنشر، وقد ظل الإعلام التقليدي لفترات طويلة يعتمد على أسلوب الاتجاه الواحد، فيصدر من خلال الوسائل الإعلامية التقليدية كالصحف والمجلات والتلفاز والراديو إلى المتلقي.

ثم جاء القرن الحادي والعشرين، وحمل معه ثورة هائلة في تكنولوجيا الاتصالات والمعلومات، ووصلت خدمات الشبكة العنكبوتية إلى معظم سكان العالم؛ فأصبح العالم قرية كونية صغيرة مع انتشار هائل لوسائل التواصل الاجتماعي والمنصات الرقمية التي تخطى بعضها حاجز 2.8 مليار مستخدم ومرشحة للزيادة مع مرور الوقت.

2.2 مفهوم الإعلام الرقمي

يطلق على الإعلام الرقمي مجموعة من المسميات التي تؤدي إلى نفس الهدف، مثل: الإعلام التفاعلي، وإعلام الوسائط المتعددة، والإعلام الشبكي الحي، والإعلام التشاركي، وغيرها من المسميات، ويعرف الإعلام الرقمي على أنه شكل من أشكال وسائل الإعلام الحديثة، والتي ظهرت مع ظهور الثورة التكنولوجية في القرن التكنولوجية في القرن الحادي والعشرين، حيث يستخدم الإعلام الرقمي الأجهزة الإلكترونية

للاتنقال والتداول ، ويتم نقل البيانات عبرها على شكل إشارات ثنائية ، ومن الأمثلة على هذه الأجهزة : الكابلات الرقمية ، والأقمار الصناعية ، وأجهزة الكمبيوتر ، والأجهزة المحمولة ، ويشيع استخدام الإعلام الرقمي في البرامج ، والوسائط المتعددة كصوت والصورة ، ومواقع الويب ، ومقاطع الفيديو ، وإعلانا الإنترنت (فتحي، 2023، ص 19).

3.2 مفهوم الميتافيرس

يعود أصل مصطلح "الميتافيرس" إلى رواية الخيال العلمي "سنو كراش" للكاتب الأمريكي نيل ستيفنسون، الذي قدّم من خلالها تصوّرًا مبكرًا لعالم افتراضي واسع مشترك يعيش فيه الأفراد من خلال صور رقمية تمثلهم. وقد انتقل هذا المفهوم من فضاء الخيال الأدبي إلى الواقع التقني المعاصر، حيث بدأت ملامحه الأولى بالظهور عبر ألعاب الفيديو والبلاي ستيشن والنظارات ثلاثية الأبعاد، لتتطور تدريجياً نحو بناء بيئة رقمية أكثر تشعباً وتكاملاً. ومن المتوقع أن يتجسد هذا العالم مستقبلاً في شكل فضاء متكامل يتطلب من المستخدمين ارتداء نظارات أو خوذات خاصة تتيح لهم الولوج إلى عالم افتراضي قادر على دمج مختلف البيئات الرقمية والتفاعل بينها بصورة تحاكي الواقع المادي.

يُعدّ الميتافيرس في جوهره امتداداً متجسداً للإنترنت، أي فضاءً اجتماعياً افتراضياً ثلاثي الأبعاد يتيح للأفراد التفاعل فيما بينهم من خلال صور رمزية (أفاتار) تمثلهم داخل هذا العالم الرقمي، بما يمنحهم إحساساً أعمق بالحضور مقارنةً بالتواصل عبر مكالمات الفيديو التقليدية. فهو فضاء حيّ لكنه رقمي في الوقت ذاته، يمزج بين الواقعية الحسية والانغماس التفاعلي، مما يجعله أقرب إلى تجربة الحياة الفعلية منه إلى الوسائط الاجتماعية القائمة على التغذية الإخبارية الحالية. وفي هذا العالم، يستطيع المستخدمون ممارسة أنشطة الحياة اليومية بمختلف أشكالها، كالعمل، والتعليم عن بُعد، والمشاركة في المؤتمرات، وحضور الفعاليات الفنية والموسيقية، وحتى خوض تجارب السفر والترحال داخل بيئة رقمية متكاملة تحاكي الواقع المادي (Huang et al., 2022).

أما ديونيسيوز وملاؤه (2013) فقد عرّفوا مصطلح الميتافيرس من خلال المقطع "meta" الذي يعني "ما وراء"، والمقطع "verse" الذي يعني "الكون"، وأشاروا إلى أنه "هو عالم رقمي يتم إنشاؤه بواسطة الحاسوب، يتجاوز حدود العالم المادي، ويُعد بيئة ثلاثية الأبعاد قائمة على مبدأ الاندماج الكامل، تمثل فضاءً افتراضياً مشتركاً يجمع مختلف أشكال التفاعل والتمثيل الرقمي". (Dionisio et al., 2013, p. 7).

ومع التطورات التكنولوجية، أصبح الميتافيرس شبكة ضخمة من العوالم الافتراضية المترابطة، بدلا من أن يكون مجرد عوالم افتراضية منفصلة.

وقد شهدت الثورة الصناعية الرابعة تطوّرًا سريعًا في التكنولوجيا والصناعات والبيئات والعمليات

الاجتماعية في القرن الحادي والعشرين، بفضل نمو التقنيات المبتكرة مثل البلوك تشين، والذكاء الاصطناعي AI، والواقع المعزز AR، والواقع الافتراضي VR، وشبكات الهواتف المحمولة المتقدمة (Philbeck and Davis, 2021 ; French et al., 2018).

4.2 خصائص الميتافيرس

يُعدّ الميتافيرس من أبرز مظاهر التحوّل الرقمي المعاصر، إذ يجسّد اندماجًا متقدّمًا بين العالم الواقعي والافتراضي عبر منظومة من التقنيات التفاعلية التي تُعيد تشكيل مفهوم الاتصال الإنساني. وقد حدّد Ng (2022) مجموعة من الخصائص الجوهرية التي تميّز الميتافيرس عن الأجيال السابقة للإنترنت، وتشكل أسسه الاتصالية والمعرفية:

الخاصية الأولى : اندماج العالم الواقعي والافتراضي (Convergence of the virtual and real world)

حيث يسعى الميتافيرس إلى تقليص الفاصل بين الفضاءين المادي والرقمي، ليُنشئ بيئة تفاعلية هجينة تدمج العناصر الحسية للواقع بالمكونات الافتراضية.

الخاصية الثانية : الولوج السريع والحر (Rapid and free access)

إذ تمكّن شبكات الجيل الخامس والسادس والمعدات الذكية القابلة للارتداء المستخدمين من الانتقال الفوري بين العالمين الحقيقي والافتراضي دون قيود زمانية أو مكانية، مما يعزز الاتصال اللحظي اللامحدود.

الخاصية الثالثة: الهوية الرقمية (Digital identity)

تتجسد في صورة "الأفاتار"، وهي تمثيل ثلاثي الأبعاد للشخص في الفضاء الافتراضي، يتيح التفاعل والمشاركة الاجتماعية بأسلوب يحاكي الذات الواقعية ويُبرز البعد الرمزي للهوية عبر الوسائط الرقمية.

الخاصية الرابعة: التجربة الانغماسية متعددة الحواس (Immersive and multisensory experience)

يوفّر الميتافيرس بيئات إدراكية غنية قائمة على الواقع الممتد والذكاء الاصطناعي، تمكّن المستخدم من التفاعل الجسدي والمعرفي عبر الرؤية، السمع، والحركة، مما يمنح الإحساس بالوجود الفعلي داخل الفضاء الرقمي.

الخاصية الخامسة: اللامركزية وإمكانية تحرير المحتوى (Decentralized and editable content)

حيث يتمتع المستخدمون بالقدرة على إنشاء وتعديل وتملّك الأصول الرقمية بشكل مستقل، مدعومين بتقنيات البلوك تشين التي تضمن الشفافية وحماية الملكية الافتراضية.

وأخيراً، يؤكد Ng على أن الميتافيرس يقوم على تكامل مجموعة من التقنيات المتقدمة (Collection of technologies) تشمل الذكاء الاصطناعي، الواقع الافتراضي والمعزز، التوائم الرقمية، الهولوجرام، وإنترنت الأشياء، وهي التي تشكّل البنية التحتية التي يقوم عليها هذا النظام الاتصالي الجديد.

بهذا المعنى، يمثّل الميتافيرس فضاءً تواصلياً شاملاً يُعيد تعريف مفاهيم التفاعل، الهوية، والزمن في الفضاء الإعلامي المعاصر، ويتيح إمكانات غير مسبوقة لبناء عوالم رمزية تجمع بين الإدراك الحسي والمعنى الاجتماعي في بيئة رقمية متكاملة (Ng, 2022, pp. 2–3).

3. الأبعاد المعرفية والنظرية للميتافيرس

يشكّل الميتافيرس اليوم أحد أكثر المفاهيم إثارة للجدل في الحقلين الإعلامي والتقني، إذ لا يقتصر فهمه على كونه ابتكاراً تكنولوجياً، بل يتجاوز ذلك إلى كونه تحولاً معرفياً ونظرياً يعيد صياغة العلاقة بين الإنسان، والوسيط، والواقع. فكلما توسّع استخدام الميتافيرس وتعددت تطبيقاته، ازدادت الحاجة إلى قراءة معرفية توضح الأسس الفكرية التي يقوم عليها، ومقاربة نظرية تحدد موقعه ضمن منظومة الاتصال الرقمي.

إنّ الإطار النظري لأي ظاهرة رقمية جديدة يشكّل نقطة الانطلاق لفهم طبيعتها ووظائفها، والميتافيرس ليس استثناءً، إذ يستدعي تحليلاً يدمج بين أبعاده التكنولوجية، والاجتماعية، والاتصالية، والثقافية. ومن هنا، يسعى هذا المحور إلى تحديد الأبعاد المعرفية والنظرية للميتافيرس من خلال تتبع أبرز المقاربات الفكرية التي أسهمت في بلورته كمفهوم معاصر، وفهم كيفية تحوّله من فضاء افتراضي للّعب والترفيه إلى بيئة اتصالية وانغماسية متعددة الأبعاد تُعيد تعريف مفاهيم الهوية، والمعرفة، والتفاعل الإنساني.

إذا يُعدّ مفهوم الميتافيرس ظاهرة مركّبة يصعب حصرها في بعد واحد، لذلك يمكن مقارنته من زوايا متعددة تجمع بين البعد التكنولوجي والاجتماعي والاتصالي والثقافي، وهي المقاربات التي تُسهّم مجتمعة في بلورة فهم شامل لطبيعة الميتافيرس ووظائفه في البيئة الرقمية المعاصرة :

1.3 المقاربة التكنولوجية (Technological Approach)

تستند هذه المقاربة إلى النظر إلى الميتافيرس بوصفه نتيجة مباشرة لتطور تكنولوجي متسارع في مجالات الواقع الافتراضي (VR) والواقع المعزز (AR) والذكاء الاصطناعي (AI) وإنترنت الأشياء (IoT) والبلوك تشين (Blockchain).

يرى أنصار هذا الاتجاه أن الميتافيرس يمثّل جيلاً جديداً من الإنترنت يقوم على الدمج بين العوالم المادية والرقمية من خلال واجهات تفاعلية ثلاثية الأبعاد، تمكّن المستخدم من الاندماج الكامل في بيئة رقمية حية.

وقد أشار النص إلى ذلك بقوله:

"الهدف من تقنية الميتافيرس خلق عالم افتراضي ثلاثي الأبعاد قائم على تفاعل المستخدمين عبر الواقع الافتراضي والمعزز"...

هذه المقاربة تركز على البنية التقنية التي مكّنت من تحقق الفضاءات الافتراضية، وتفسر الميتافيرس باعتباره نقلة نوعية في بنية الاتصال الرقمي نتيجة التطور العلمي.

2.3 المقاربة الاجتماعية (Sociological Approach)

تنظر المقاربة الاجتماعية إلى الميتافيرس باعتباره فضاءً اجتماعيًا جديدًا يُعيد تشكيل أنماط التواصل والعلاقات الإنسانية. فالمستخدم في الميتافيرس لا يتعامل فقط مع التكنولوجيا، بل يعيش تجربة تفاعلية جماعية تُعيد تعريف مفاهيم مثل الجماعة، والهوية، والانتماء.

وقد ورد في النص:

"الهدف من تقنية الميتافيرس خلق عالم افتراضي اجتماعي وتقريب العلاقات وتصميم الإنترنت بشكل مختلف تمامًا... حيث يتم إنشاء غرف افتراضية تحتوي على جلسات جماعية مقابلة في العالم الافتراضي". وبذلك، تبرز هذه المقاربة أهمية الميتافيرس كبيئة لتنمية أشكال جديدة من التفاعل الاجتماعي خارج الحدود المكانية والزمانية، بما يعكس التحول نحو مجتمعات رقمية موازية.

3.3 المقاربة الاتصالية (Communicational Approach)

تعتمد هذه المقاربة على دراسة الميتافيرس باعتباره فضاءً اتصاليًا تفاعليًا يعيد تعريف العلاقة بين المرسل والمتلقي. فالاتصال في الميتافيرس لم يعد مجرد تبادل للرسائل، بل أصبح تجربة حسية وانغماسية تجمع بين التفاعل اللفظي، البصري، والحركي في آن واحد.

وقد أشار النص إلى هذا البعد بوضوح:

"هو مصطلح لوصف العالم الرقمي الذي يمكن أن يتفاعل معه الكثير من المستخدمين في بيئة ثلاثية الأبعاد"...

من هذا المنطلق، تنظر المقاربة الاتصالية إلى الميتافيرس كامتداد طبيعي لتطور نظريات الاتصال التفاعلي، حيث ينتقل المستخدم من موقع المتلقي إلى الفاعل الاتصالي المشارك في بناء الرسالة وصياغة المعنى داخل فضاء مشترك.

4.3 المقاربة الثقافية (Cultural Approach)

تُركّز المقاربة الثقافية على البعد الرمزي والمعرفي للميتافيرس، وترى فيه تحولاً ثقافيًا عميقًا يمزج بين الواقعيين المادي والافتراضي.

فالميتافيرس لا يقتصر على كونه تكنولوجيا جديدة، بل يمثل ثقافة رقمية جديدة تُعيد تشكيل إدراك الإنسان للعالم، ولذاته، ولمفاهيم مثل الحضور، والهوية، والزمن.

وقد ورد في النص ما يعكس هذا المعنى:

"لا تشير كلمة ميتافيرس إلى العوالم الافتراضية فحسب، بل إلى توسيع مفهوم الإنترنت ليصبح واقعًا ملموسًا... يوظف الخيال والتقنيات المتقدمة لخلق أكوان رقمية متعددة الأبعاد".

وتُبرز هذه المقاربة أن الميتافيرس ليس مجرد فضاء رقمي، بل تجربة ثقافية ومعرفية جديدة تُعبر عن تحوّل الوعي الإنساني في ظل الرقمنة الشاملة.

4. التحولات الاتصالية والإعلامية في عصر الميتافيرس

يشير (Ng, 2022) إلى أن الميتافيرس لا يمثل مجرد فضاء رقمي جديد، بل يشكّل تحولاً جوهرياً في بنية العملية الاتصالية ذاتها. فالانصال في البيئة الميتافيرسية يقوم على الانغماس التفاعلي متعدد الحواس (Immersive and Multisensory Interaction)، حيث تُستبدل الوسائط الخطية التقليدية بوسائط تتيح تجسيد المعنى عبر الحضور المادي الافتراضي. بفضل تقنيات مثل الواقع الافتراضي (VR)، والواقع الممتد (XR)، وإنترنت الأشياء (IoT)، والواجهات الدماغية-الحاسوبية (BCI)، يتحول المستخدم من متلقٍ سلبي إلى فاعل اتصالي يشارك بجسده وإدراكه الحسي في إنتاج الرسالة، بما يخلق تجربة تواصلية تفاعلية، آنية، وانغماسية تجمع بين الإدراك، الحركة، والوعي الذاتي.

وفي هذا السياق، يوضح Ng أن الميتافيرس يعيد تعريف العلاقة بين عناصر العملية الاتصالية (المرسل، الرسالة، المتلقي، الوسيط، التغذية الراجعة) عبر نموذج التفاعل المتبادل (Reciprocal Interaction) الذي يقوم على المشاركة الفورية والتأثير المتبادل. فالمتلقي لم يعد متلقياً بالمعنى التقليدي، بل أصبح جزءاً من عملية إنتاج المعنى (Meaning-making) داخل بيئة تشاركية ديناميكية.

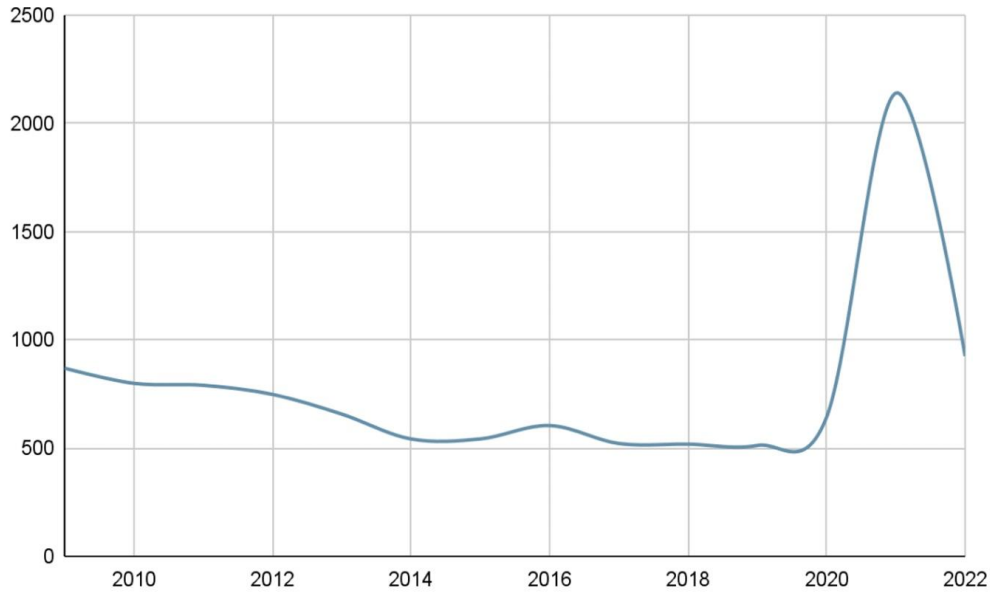
كما يعتمد Ng في تحليله على إطار مجتمع البحث (Community of Inquiry Framework)، الذي يقسم الحضور الاتصالي في الميتافيرس إلى ثلاثة أبعاد مترابطة:

الحضور الاجتماعي (Social Presence): الذي يتيح للمستخدمين التواصل بطرق تُحاكي الوجود الواقعي من خلال الرموز والأفاتارات والتفاعل الجسدي.

الحضور المعرفي (Cognitive Presence): حيث يصبح الفهم والتفكير عملية جماعية ناتجة عن التفاعل المشترك داخل الفضاء الافتراضي.

الحضور التعليمي أو التنظيمي (Teaching/Organizational Presence): الذي يوجّه التواصل ويضبط التفاعل ضمن بيئة الميتافيرس، سواء في السياقات التعليمية أو المهنية أو الاجتماعية.

وبذلك، فإن الميتافيرس لا يُعيد فقط تصميم قنوات الاتصال، بل يعيد أيضاً تحديد أدوار الفاعلين الاتصاليين ومفهوم الحضور ذاته. فهو ينقل الاتصال من كونه تبادلاً معلوماتياً محدوداً إلى كونه تجربة إدراكية حسية-رمزية متكاملة تذيب الحدود بين الواقعي والافتراضي، وتؤسس لنمط جديد من التفاعل الإنساني الانغماسي في الفضاء الرقمي (Ng, 2022, pp. 9–11).



الشكل رقم 1 : منحنى بياني يمثل تطور عدد الدراسات والأبحاث الأكاديمية المنشورة حول موضوع الميتافيرس (Metaverse) في قاعدة البيانات Google Scholar بين عامي 2008 و 2022 (Ng, 2022)

5. موقع الميتافيرس ضمن منظومة الإعلام المعاصر

يشهد حقل الإعلام في العقدين الأخيرين تحولات جذرية بفعل الرقمنة والتطور التكنولوجي المتسارع، غير أن الميتافيرس يمثل اليوم الطور الأعمق في هذا التحول، إذ انتقل بالإعلام من فضاء الاتصال الثنائي الأبعاد إلى بيئة تفاعلية غامرة ثلاثية الأبعاد، تدمج بين العالم الواقعي والافتراضي في منظومة اتصالية واحدة.

فالميتافيرس – كما تشير الدراسات الحديثة (Sukhee et al., 2024) لم يعد مجرد تقنية رقمية، بل أصبح فضاءً اتصاليًا جديدًا يعيد تشكيل أنماط الإنتاج والتلقي داخل منظومة الإعلام المعاصر.

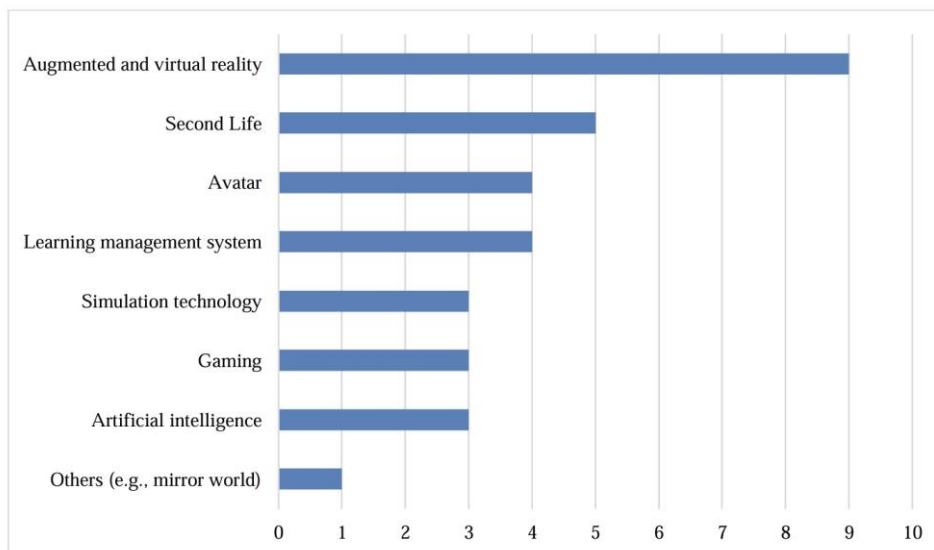
أولاً، يتموضع الميتافيرس في قلب المشهد الإعلامي الجديد بوصفه وسيطاً اتصاليًا مكتملاً لمنصات التواصل الاجتماعي التقليدية مثل فيسبوك ويوتيوب وتويتر، لكنه يتجاوزها بفضل طبيعته الغامرة القائمة على تقنيات الواقعين الافتراضي والمعزز.

وقد بدأت مؤسسات إعلامية عالمية، مثل Vice News، بفتح مكاتب افتراضية داخل الميتافيرس لإنتاج محتوى صحفي وتجارب تفاعلية في بيئة ثلاثية الأبعاد، مما يعكس توسع المنظومة الإعلامية إلى فضاءات رقمية موازية يتفاعل فيها الصحفي والجمهور داخل مشاهد محاكاة حقيقية (Sukhee et al., 2024, p. 34).

ثانياً، أسهم الميتافيرس في إعادة تعريف العملية الاتصالية ذاتها داخل المنظومة الإعلامية، إذ لم تعد العلاقة بين المرسل والمتلقي علاقة خطية أو أحادية الاتجاه، بل أصبحت علاقة تفاعلية آنية تشاركية، يُبنى فيها التواصل على التمثيلات الرمزية (avatars) التي تُجسّد المستخدم في الفضاء الافتراضي.

هذه التفاعلية تولّد أشكالاً جديدة من الاتصال الإعلامي، تجمع بين الواقعية والإقناع والتجربة الحسية، حيث يمكن للمستخدم حضور المؤتمرات، والمهرجانات، والاجتماعات الصحفية، بل والمشاركة في إنتاج المحتوى داخل بيئة افتراضية مستمرة ومتزامنة مع الزمن الحقيقي (Sukhee et al., 2024).

ثالثاً، من منظور منظومي، يحتل الميتافيرس موقعاً مركزياً ضمن بنية الإعلام المعاصر لكونه يجمع بين الأبعاد التقنية، والمعرفية، والاجتماعية للاتصال الرقمي. فهو يدمج بين تقنيات الذكاء الاصطناعي، والبلوكشين، والواقع الممتد، ما يجعله إطاراً عاماً تتقاطع داخله مختلف الوسائط الإعلامية الرقمية.



الشكل 2 : رسم بياني يوضح أنواع التقنيات الأكثر استخداماً داخل بيئة الميتافيرس، بناءً على تحليل لعدد من الدراسات الأكاديمية (Ng, 2022).

ويشير الباحثون إلى أن هذه البيئة الجديدة تمثل "الفضاء الاتصالي الكلي (Total Communication Space)" الذي يدمج الفعل الاتصالي البشري بالذكاء الصناعي، ويمكّن المستخدمين من التواصل والتفاعل والإنتاج ضمن شبكة إعلامية شاملة ومتعددة الأبعاد (Sukhee et al., 2024).

رابعاً، أحدث الميتافيرس تحولات في الوظائف الاتصالية للإعلام، إذ لم يعد دوره محصوراً في نقل الأخبار والمعلومات، بل أصبح يساهم في بناء العلاقات الافتراضية، وصناعة التجارب الغامرة، وتشكيل الرأي العام داخل فضاءات محاكاة رقمية.

كما أتاح إمكانيات جديدة للصحافة، مثل "الصحافة الغامرة" (Immersive Journalism)، التي تتيح للجمهور معايشة الأحداث بدلاً من مجرد تلقيها، مما يعزز التفاعل الوجداني والمعرفي بين المرسل والمتلقي (Sukhee et al., 2024).

أخيراً، يمكن القول إن الموقع الذي يحتله الميتافيرس ضمن منظومة الإعلام المعاصر هو موقع تجميعي وتحويلي في آنٍ واحد؛ فهو من جهة يجمع كل الوسائط الرقمية (النص، الصورة، الصوت، الحركة، التفاعل)، ومن جهة أخرى يحوّل بنية الاتصال إلى تجربة تفاعلية غامرة تُعيد تعريف مفاهيم المكان، والزمن، والحضور الإعلامي.

وبذلك يشكّل الميتافيرس الحلقة الأحدث في تطور المنظومة الإعلامية الرقمية، ومرحلة انتقالية نحو إعلام ميتا-اتصالي أكثر انغماسًا وواقعية.

6. الخاتمة:

يُظهر تحليل الأطر المفاهيمية والنظرية للميتافيرس أن هذا المفهوم لا يُمثل مجرد طفرة تقنية، بل هو تحول إبستمولوجي واتصالي عميق في فهم العلاقة بين الإنسان، والوسيط، والمعلومة. فقد أصبح الميتافيرس فضاءً جامعًا للوسائط الرقمية والتفاعلية، يدمج بين الاتصال الواقعي والافتراضي في منظومة واحدة تتسم بالانغماس، والتشاركية، واستمرارية الحضور.

وقد بيّنت المداخلة أن الميتافيرس يساهم في إعادة تشكيل العملية الاتصالية والإعلامية عبر تجاوز النماذج الخطية للاتصال إلى نماذج مفتوحة ودائرية تقوم على التفاعل والتمثيل الرمزي. كما أن توظيفه في المجالات الإعلامية، لا سيما في الصحافة الرقمية والإنتاج الإخباري، يعكس اندماجه في صميم منظومة الإعلام المعاصر، بوصفه فضاءً جديداً لتكامل الوسائط وإعادة تعريف وظائف الإعلام في سياق التحول الرقمي الشامل.

إن الميتافيرس لا يمثل فقط مستقبل الإعلام، بل يمثل بيئة معرفية جديدة للاتصال الإنساني، تؤسس لفهم مختلف للوجود الرقمي، والهوية الافتراضية، والتفاعل بين الإنسان والتكنولوجيا. ومن ثم، فإن مقارنة الميتافيرس تقتضي رؤية نقدية تجمع بين التحليل التقني، والفهم الاجتماعي، والتأصيل الاتصالي، بما يتيح قراءته ضمن سيرورة تطور الفكر الإعلامي والاتصالي في القرن الحادي والعشرين.

التوصيات:

- توسيع البحث الأكاديمي حول الميتافيرس في الحقل الإعلامي، من خلال دراسات تطبيقية وميدانية تدرس سلوك المتلقين داخل الفضاءات الافتراضية وتفاعلهم مع المحتوى الإعلامي الغامر.

- ضرورة إدماج مفاهيم وتقنيات الميتافيرس في التعليم الإعلامي بالجامعات، لتكوين جيل من الإعلاميين القادرين على الإنتاج والتفاعل داخل البيئات الرقمية المتقدمة.
- إطلاق مبادرات إعلامية عربية تجريبية في بيئة الميتافيرس، مثل إنشاء غرف أخبار افتراضية أو قنوات ثلاثية الأبعاد، لاختبار إمكانيات هذا الفضاء في نقل الخبر والتفاعل مع الجمهور.
- تعزيز البحوث متعددة التخصصات التي تربط بين الاتصال، والتكنولوجيا، وعلم الاجتماع الرقمي لفهم الأبعاد الثقافية والمعرفية للميتافيرس.
- مواكبة التحولات الأخلاقية والتشريعية التي يفرضها الميتافيرس، من خلال تطوير أطر قانونية وتنظيمية تضمن حماية الهوية الرقمية، والخصوصية، والمصادقية في الفضاء الافتراضي.
- تشجيع المؤسسات الإعلامية الجزائرية والعربية على استثمار إمكانيات الميتافيرس في مجال التدريب والتفاعل مع الجمهور، بما يساهم في بناء تنافسية رقمية إقليمية.

7. قائمة المراجع:

- عامر، فتحي. ح. (2023). الميتافيرس: ثورة الإعلام الرقمي. العربي للنشر والتوزيع.
- Dionisio, J. D. N., Burns III, W. G., & Gilbert, R. (2013). 3D Virtual worlds and the metaverse. *ACM Computing Surveys*, 45(3), 1–38. <https://doi.org/10.1145/2480741.2480751>
- French, A., Shim, J. P., Risius, M., Larsen, K. R., & Jain, H. (2021). The 4th Industrial Revolution powered by the integration of AI, blockchain, and 5G. *Communications of the Association for Information Systems*, 49(1), 266–286. <https://doi.org/10.17705/1cais.04910>
- Huang, J., Sun, P., & Zhang, W. (2022, March). Analysis of the future prospects for the metaverse. In 2022 7th international conference on financial innovation and economic development (ICFIED 2022) (pp. 1899-1904). Atlantis Press.

- Ng, D. T. K. (2022). What is the Metaverse?—Definitions, technologies and the community of inquiry. *Information*, 13(8), 377. <https://doi.org/10.3390/info13080377>
- Philbeck, T., & Davis, N. (2018). The fourth industrial revolution. *Journal of International Affairs*, 72(1), 17–22. https://doi.org/10.1007/978-981-13-0194-0_9
- Sukhee, A., Amuer, A., & Taoketemala, T. (2024). The Future Metaverse of Digital Journalism. *Advances in Social Behavior Research*. pp 33, 34. <https://doi.org/10.54254/2753-7102/8/2024065>.