

الميتافيرس كفضاء إعلامي ناشئ - إشكاليات الأخلاق بين الضبط القانوني والتجذير القيمي

The Metaverse as an Emerging Media Space: Ethical Issues Between Legal Regulation and Value Embedding

المعطيات	المؤلف الأول	المؤلف الثاني	المؤلف الثالث
الاسم واللقب	فريدة فلاك		
الدرجة العلمية	أستاذ محاضراً		
مخبر الانتماء			
جامعة الانتماء	المركز الجامعي بريكة		
البلد	الجزائر		
البريد الإلكتروني	farida.fellak@cu-barika.dz		
الاسم واللقب والبريد الإلكتروني للمؤلف المرسل	د. فريدة فلاك، farida.fellak@cu-barika.dz		
الملخص باللغة العربية			
الملخص	يشكل الميتافيرس أحد أبرز التحولات التقنية والاتصالية التي أعادت رسم خرائط الممارسة الإعلامية، إذ يفتح المجال أمام فضاءات غامرة تتجاوز الوسائط التقليدية والرقمية على حد سواء، غير أنّ هذا الفضاء الناشئ يطرح إشكاليات مركبة تتعلق بأخلفة الممارسة الإعلامية، حيث تتقاطع الأبعاد التكنولوجية مع القيم الأخلاقية والقانونية في سياق يتسم بالانفلات من الضبط المؤسسي والرقابي. فالأسئلة الكبرى التي يثيرها الميتافيرس تتجاوز حدود التقنية إلى مساءلة منظومات الضبط القانوني من جهة، وإمكانات التجذير القيمي من جهة أخرى: كيف يمكن ضمان ممارسة إعلامية مسؤولة في بيئة لا مركزية وعابرة للحدود؟ وما مدى قدرة الأطر التشريعية القائمة على الاستجابة للتحديات الأخلاقية التي تطرحها بيئات افتراضية غامرة؟ ثم كيف يمكن لمجتمعات محلية أن تُوطّن قيمها ومعاييرها الأخلاقية في فضاء تتنازعه الهيمنة الرقمية والعولمة الإعلامية؟. يهدف هذا الطرح إلى فتح نقاش علمي معمّق حول التوازن الممكن بين الضبط القانوني كآلية تنظيمية تسعى إلى حماية الحقوق والحريات وضمان الشفافية، والتجذير القيمي كخيار استراتيجي لتوطين الممارسات الإعلامية ضمن خصوصيات		

الهوية الثقافية والمعيارية للمجتمعات، إنَّ هذا النقاش لا يكتفي برصد التحديات النظرية، بل يسعى إلى استشراف ملامح ميثاق أخلاقي جديد يواكب طبيعة الميتافيرس كفضاء إعلامي ناشئ جامعًا بين مقتضيات الشرعية القانونية وضرورات المشروع الأخلاقية.	
الميتافيرس؛ الإعلام الافتراضي؛ الأخلاقيات الإعلامية؛ الضبط القانوني؛ التجذير القيمي؛ الممارسات الإعلامية؛ التشريعات الرقمية.	الكلمات المفتاحية:
الملخص باللغة الأجنبية	
ABSTRACT:	The Metaverse represents an emerging media space characterized by the integration of virtual and digital realities, offering unprecedented opportunities for media content production and dissemination. However, this space presents complex ethical and legal challenges, particularly regarding the ethical grounding of media practices and ensuring their responsibility within an environment that transcends traditional boundaries of oversight and regulation. The main issues revolve around balancing legal regulation, which aims to organize the space and protect rights and freedoms, and value embedding, which seeks to enable communities to root media practices within their cultural and ethical identity. The Metaverse raises questions about the capacity of existing legal frameworks to accommodate the peculiarities of immersive spaces, and the possibilities of transferring and adapting social and cultural values in a decentralized, borderless virtual environment. This study aims to offer a critical and in-depth analysis of a potential ethical charter applicable to the Metaverse by identifying legal and ethical gaps, exploring mechanisms for value embedding to ensure responsible media practices, and contributing to the formulation of a new conceptual framework that balances legal

	legitimacy with ethical accountability.
Key Words:	Metaverse; Virtual Media; Media Ethics; Legal Regulation; Value Embedding; Media Practices; Digital Legislation.

1. مقدمة:

يشهد العالم اليوم تحولًا جذريًا في طبيعة الفضاءات الاتصالية مع بروز الميتافيرس كجيل جديد من البيئات الرقمية الغامرة، التي تتجاوز مفاهيم الوسائط التقليدية والرقمية نحو فضاءات متعددة الحواس، عالية التفاعلية، وغير مركزية، حيث لم يعد الاتصال داخل هذه العوالم مجرد تبادل للمعلومات بل أصبح تجربة حسية-معرفية تمتزج فيها الخوارزميات بالتمثيلات الرمزية، والهويات الرقمية بالهياكل السوسيولوجية، ما يجعل الميتافيرس فضاءً يتجاوز الإعلام بوصفه ممارسة ليصبح نسقًا بيئيًا متكاملًا يعيد تشكيل شروط الإدراك الإنساني والسلوك الاجتماعي.

وفي هذا السياق التحولي يبرز السؤال الأخلاقي بوصفه أكبر تحدٍ تواجهه المنظومات الاتصالية المعاصرة؛ إذ لم يعد الأمر مقتصرًا على قواعد السلوك المهنية أو التشريعات القانونية، بل امتد ليشمل أخلاقيات التصميم الخوارزمي (Ethics by Design) التي تشكّل البنية العميقة للميتافيرس؛ فالتحكم في البيانات، وسلوكيات المستخدمين، وأنماط التفاعل، وتوزيع التأثير، لا تحكمه الإرادة الإنسانية فحسب بل تتحكم فيه -بدرجة أكبر- البنى البرمجية، وكود المنصات، والهندسة الرقمية غير المرئية.

ومع هذا التحول تصبح الممارسات الإعلامية داخل الميتافيرس عرضة لانزياحات قيمية وأخلاقية خطيرة، تتراوح بين: سيولة الهوية والمسؤولية، تضخم القدرة على التلاعب والإقناع الخادع، ضعف آليات التحقق والمصادقية، انفلات الضبط القانوني بسبب الطبيعة اللامركزية العابرة للحدود.

كما أنّ التجذير القيمي داخل هذا الفضاء لا يبدو مهمة سهلة؛ فالبيئات الميتافيرسية تُؤسس لمنطق العولمة الرقمية، والديناميات السوقية، وتوجهات الشركات الكبرى، مما يجعل المجتمعات المحلية تواجه تحديًا مزدوجًا: حماية قيمها الأخلاقية من جهة، ومواءمتها مع أنماط الاتصال الجديدة من جهة أخرى.

من هذا المنطلق، تقوم هذه الدراسة على إشكالية مركزية تتلخص في التساؤل الآتي: كيف يمكن بناء ممارسة إعلامية مسؤولة داخل فضاء الميتافيرس، في ظل تداخل الأبعاد التكنولوجية مع الإشكالات الأخلاقية، وضعف الضبط القانوني، وصعوبات التجذير القيمي في بيئة لا مركزية وعابرة للحدود؟. كيف تؤثر البنى التكنولوجية للميتافيرس على سلوك المستخدمين وأنماط تفاعلهم الإعلامي؟. وتتفرع عن الإشكالية الرئيسية التساؤلات الفرعية التالية:

- ما دور تصميم المنصات الرقمية في إعادة تشكيل مفهوم المسؤولية الإعلامية؟.
- ما هي الإشكالات الأخلاقية الأكثر بروزًا في ممارسة الإعلام داخل الميتافيرس؟.
- كيف يمكن دمج القيم والمعايير الأخلاقية في بيئة افتراضية لا مركزية وعابرة للحدود؟.
- إلى أي مدى تستطيع الأطر القانونية القائمة ضمان ممارسة إعلامية مسؤولة داخل الميتافيرس؟.
- ما هي أوجه قصور التشريعات في مواجهة تحديات الرقابة والمساءلة داخل بيئات افتراضية غامرة؟.

إن هذه الإشكالية وتساؤلاتها تجعل الدراسة تركز على تحليل العلاقة بين التقنية والقيم والأطر القانونية من أجل استكشاف سبل تطوير ممارسات إعلامية مسؤولة، توائم بين الابتكار التكنولوجي والضوابط الأخلاقية، وتساهم في صياغة نموذج إعلامي مستدام في بيئات افتراضية غامرة.

2. أهداف الدراسة وأهميتها:

1.2 أهداف الدراسة:

- تحليل تأثير البنى التكنولوجية للميتافيرس على سلوك المستخدمين وأنماط تفاعلهم الإعلامي، بهدف فهم كيف تعيد التقنيات الغامرة تشكيل ديناميات التواصل داخل الفضاءات الرقمية.
- دراسة دور تصميم المنصات الرقمية في إعادة تشكيل مفهوم المسؤولية الإعلامية، لتحديد كيف تؤثر هندسة المنصات والخوارزميات على الممارسات الأخلاقية للمستخدمين.
- تحديد الإشكالات الأخلاقية الأكثر بروزاً في ممارسة الإعلام داخل الميتافيرس، بهدف رسم خريطة للمخاطر والقيم المتأثرة في الفضاءات الرقمية الغامرة.
- استكشاف آليات دمج القيم والمعايير الأخلاقية في بيئة افتراضية لا مركزية وعابرة للحدود، لضمان ممارسة إعلامية مسؤولة تحترم الهوية الثقافية والمعايير

2.2 أهمية الدراسة:

الأهمية العلمية: تساهم الدراسة في توسيع المعرفة النظرية حول العلاقة بين التكنولوجيا والقيم الأخلاقية والممارسة الإعلامية في بيئات رقمية غامرة، كما تقدم نموذجاً تحليلياً يفسر التأثيرات السلوكية والقيمية للميتافيرس.

الأهمية العملية: تساعد نتائج الدراسة على تقديم توصيات قابلة للتطبيق لصانعي السياسات والممارسين الإعلاميين، لتعزيز المسؤولية الإعلامية، وتطوير أطر تنظيمية وأخلاقية تتوافق مع طبيعة الفضاءات الافتراضية الغامرة، وحماية الحقوق الرقمية للمستخدمين.

3. الجانب المنهجي

3.1 نوع الدراسة: دراسة نظرية تحليلية تعتمد على التحليل المفاهيمي والنظري للميتافيرس والإعلام

الأخلاقي، مع التركيز على العلاقة بين التقنية، القيم الأخلاقية، والأطر القانونية، تهدف إلى تقديم إطار نظري شامل لفهم طبيعة الممارسة الإعلامية المسؤولة في بيئات رقمية غامرة لا مركزية وعابرة للحدود.

3.2 منهج الدراسة: تعتمد الدراسة المنهج الوصفي التحليلي كونه:

- يهدف إلى وصف طبيعة الميتافيرس كبيئة إعلامية رقمية غامرة، وخصائص التفاعل الإعلامي داخلها، مع رصد الأبعاد التكنولوجية، الأخلاقية، والقانونية المرتبطة بها.

- يساعد على تقديم صورة دقيقة وشاملة عن الوضع الحالي للفضاءات الافتراضية، بما يشمل تصميم المنصات، سلوكيات المستخدمين، والممارسات الإعلامية في بيئة لا مركزية.

- يتيح دراسة العلاقة بين التكنولوجيا والقيم الأخلاقية، وتقييم فعالية الأطر القانونية في ضمان ممارسة إعلامية مسؤولة.

- يمكن من استخلاص نتائج حول نقاط القوة والقصور في البنى التكنولوجية والأطر الأخلاقية والقانونية، ورسم خريطة مفاهيمية للعوامل المؤثرة في الإعلام داخل الميتافيرس.

3. 2. 1 آلية تطبيق المنهج:

- جمع وتحليل الدراسات السابقة والأدبيات العلمية المتعلقة بالميتافيرس، الإعلام الرقمي، أخلاقيات الإعلام، والاحتمية التكنولوجية.

- دراسة الحالات النظرية والتقارير العلمية التي توضح تحديات الأخلاق والتنظيم القانوني في البيئات الرقمية الغامرة.

- ربط التحليل بالنظريات الإعلامية والتكنولوجية لتقديم نموذج شامل لفهم تأثير الميتافيرس على المسؤولية الإعلامية.

3. 3. المقاربة النظرية للدراسة: تسعى هذه الدراسة إلى فهم كيف يؤثر الميتافيرس على الممارسة الإعلامية والقيم الأخلاقية المرتبطة بها، وهو ما يستدعي اعتماد مقاربة نظرية قادرة على ربط التكنولوجيا بسلوك المستخدم والمجتمع، في هذا السياق تقدم نظرية الاحتمية التكنولوجية إطاراً مناسباً للتحليل.

3. 3. 1 نظرية الاحتمية التكنولوجية

تُعدّ نظرية الاحتمية التكنولوجية -أو ما يُعرف بالبيئة الإعلامية- من أهم الطروحات التي قدّمها مارشال ماكلوهان عام 1964، وتنطلق هذه النظرية من فرضية جوهرية مفادها أنّ تكنولوجيا وسائل الإعلام الجماهيرية لا تُعيد فقط تشكيل اتجاهات الأفراد وسلوكياتهم، بل تُحدث أيضاً تحولاً جذرياً في بنية النظام الاجتماعي بأكمله. وتفترض النظرية أنّ كل تكنولوجيا جديدة تُغيّر الطريقة التي يعمل بها النسيج الاجتماعي، حيث يرتبط استمرار الإنسان وتطوره على الأرض بصورة مباشرة بالتحوّلات الطارئة على نظام الاتصال البشري. ويرى ماكلوهان أنّ تطور تكنولوجيات الاتصال الجماهيري يُسهم في انتشار الثقافة داخل المجتمع، وهو ما ينعكس بالضرورة على أنماط السلوك البشري. وفي هذا السياق تتجلى مقولته الشهيرة "نحن نُشكّل أدواتنا، ثم نقوم أدواتنا بتشكيلنا"، وقد نقل "ويست وتورنر" عنه أيضاً قوله "لدينا علاقة رمزية مع التكنولوجيا الوسيطة؛ نحن نُبدع التكنولوجيا، وهي تعيد تشكيل هويتنا"، ومن منظور تاريخي تفترض النظرية أنّ الثورات التكنولوجية المتعاقبة قد خلّفت تحولات موازية على مستوى المجتمعات (Jan, 2016, p 31). et al

■ فرضيات النظرية:

- الوسيلة هي الرسالة

يؤكد ماكلوهان أنّ ما يُحدث الأثر الحقيقي في الوسائط ليس مضمون الرسالة، بل طبيعة الوسيط ذاته. فالعواقب الشخصية والاجتماعية لأي وسيلة اتصال تنبع من "المقياس الجديد" الذي تُدخله التقنية في حياتنا. فعلى سبيل المثال، تُحدث الأتمتة أنماطاً جديدة من العلاقات البشرية؛ ورغم أنّها قد تُلغي بعض الوظائف، فإنّها تُنتج في المقابل أدواراً بشرية جديدة تُثري بيئة العمل، في حين كانت التقنية الميكانيكية السابقة قد قلّلت منها.

ويشير ماكلوهان إلى أنّ الكثيرين يعتقدون أنّ معنى الوسيط يكمن في استخداماته، وليس في الوسيط ذاته، إلا أنّ ما يغيّر علاقاتنا الاجتماعية لا يرتبط بطبيعة ما تُنتجه الآلة، بل بالتحوّلات التي تُدخلها في نمط العمل والحياة الاجتماعية (McLuhan, 1964, p1).

- وسائل الاتصال امتداد لحواس الإنسان

وسع ماكلوهان مفهومه للوساطة البيولوجية من خلال تحليل النظام الحسي للإنسان معتبراً أنّ الوسائط الحديثة تُعيد تشكيل الحواسّ ونسبها الداخلية، مما يغيّر الإدراك البشري بشكل عميق. فالتكنولوجيا في نظره لا تُعدّل الرأي أو الانطباع فحسب، بل تُغيّر بنية الإنسان الإدراكية دون مقاومة وتعمل التقنيات على تضخيم الحاسة المستهدفة عبر عزلها بوضوح:

• الراديو امتداد لحاسة السمع.

• التصوير الفوتوغرافي عالي الدقة امتداد لحاسة البصر.

• الهاتف يُعد امتداداً للصوت فقط، مستبعداً باقي الحواس كالإيماءات وتعبيرات الوجه.

أما التلفاز فيراه ماكلوهان امتداداً لحاسة اللمس باعتبارها تُجسّد التفاعل المتبادل بين الحواسّ كافة. فاللمس ليس مجرد اتصال جلدي، بل علاقة حسية مركّبة تشكل أساس تجربة الانغماس التي يوفرها التلفاز، ولذلك فإن عبارات مثل "الحفاظ على التواصل" تُشير في جوهرها إلى التفاعل بين الحواسّ لا إلى فعل اللمس وحده (Zhu, 2022, p86)

- الوسائط الساخنة والباردة

ظهر مفهوم الوسائط الساخنة والباردة لأول مرة في كتاب ماكلوهان الشهير فهم وسائل الإعلام (1964) وتُعدّ الوسائط الساخنة -مثل: الصحف، الراديو، الصور الفوتوغرافية، الأفلام، والخطب- وسائط عالية التحديد، لأنها تقدّم معلومات مكتملة لا تحتاج إلى مشاركة كبيرة من المتلقي، ويُعرّف ماكلوهان الوسيط الساخن بأنه ذلك الذي يُطيل إحدى الحواسّ بدرجة مكثفة، في المقابل تتسم الوسائط الباردة بانخفاض مستوى التحديد وهو ما يستدعي مشاركة كبيرة من المتلقي لملاء الفراغات، وتشمل الوسائط الباردة: التلفاز، الهاتف، الرسوم الكاريكاتورية، المحاضرات، والندوات.

ويرى بول ليفنسون أنّ هذا التقسيم يستند إلى منطق نفسي، إذ تدفع الوسائط الأقل وضوحاً عقولنا إلى العمل أكثر لبناء المعنى، مما يزيد من مستوى التفاعل الذهني. وعلى هذا الأساس يميل المتلقون إلى التفاعل مع الوسائط الباردة بعمق أكبر من الوسائط المكتملة الوضوح، فقد نقضي وقتاً أطول في تأمل قصيدة مقارنة بنص نثري، أو نتمعّن في كاريكاتور مقارنة بصورة فوتوغرافية واضحة، كما قد نجد أنفسنا أكثر انجذاباً لشاشة التلفاز من شاشة السينما الكاملة الوضوح (Zhu, 2022, p236).

3.3. جوانب استفادة الدراسة من نظرية الحتمية التكنولوجية

■ التحليل السببي للعلاقة بين التقنية والسلوك الإعلامي:

-تفترض نظرية الحتمية التكنولوجية أن التكنولوجيا لا تعمل فقط كأداة، بل تعيد تشكيل السلوكيات الإنسانية والأنماط الاجتماعية.

-الاستفادة: يمكن للدراسة استخدام هذا المنظور لفهم كيف تؤثر بنى الميتافيرس التكنولوجية (مثل الواقع الممتد XR، الذكاء الاصطناعي، البلوكشين) على سلوك المستخدمين الإعلامي مثل أنماط الانغماس، التفاعل الاجتماعي، والتلقائية في استهلاك المحتوى. مثال: التأثير الفوري لتصميم المنصات على الوقت الذي يقضيه المستخدمون في البيئات الافتراضية، وتزايد الانفصال النفسي أو الاعتماد على الفضاء الرقمي.

■ تفسير التحولات الاجتماعية والثقافية:

- النظرية تساعد على استكشاف كيف تؤدي التقنيات الحديثة إلى تغييرات في العلاقات الاجتماعية، القيم، والأطر الأخلاقية داخل المجتمع.

- الاستفادة: يمكن للدراسة إسقاط هذا على الميتافيرس لبيان كيف تُعيد البيئة الافتراضية الغامرة تشكيل المعايير السلوكية، وإنتاج أشكال جديدة من التفاعلات الإعلامية، والتحديات الأخلاقية المرتبطة بالخصوصية والأمان والمحتوى، مثال: طبيعة الهوية الأفاتارية المتغيرة وتأثيرها على المسؤولية الإعلامية والسلوك الاجتماعي داخل الميتافيرس.

3.3. 3 إسقاط النظرية على دراسة الميتافيرس

الميتافيرس كوسيط رقمي غامر يعيد تشكيل الحواس والتجربة الإنسانية:

- وفقًا لماكلوهان الوسائط تعمل كامتداد للحواس البشرية، والميتافيرس يمتد إلى كل الحواس: البصر، السمع، اللمس، وحتى الإحساس بالحركة والتوازن.

- الإسقاط: طبيعة الانغماس الغامر في الميتافيرس تعزز تأثير التجربة على المستخدم، فتغير طريقة استقباله للمعلومات وتفاعله معها ما يجعل القيم الأخلاقية وممارسات الإعلام المسؤول أكثر هشاشة ومعرضة للتحويلات التقنية، مثال: التلاعب بالعواطف أو تقديم محتوى مخصص عبر الذكاء الاصطناعي يمكن أن يكون أكثر تأثيرًا بسبب الانغماس الحسي المكثف.

الميتافيرس كوسيط "ساخن" و"بارد" في نقل الرسائل الإعلامية:

يمكن تصنيف البيئات الافتراضية بحسب درجة الانغماس الحسي:

■ "ساخن" عند توفر تجربة غامرة شديدة التحديد، حيث يقوم المستخدم بالتفاعل مع بيئة متكاملة (مثل المحاكاة الواقعية أو الألعاب الغامرة).

■ "بارد" عندما تحتاج البيئة لتفسيرات ومساهمات أكبر من المستخدم لإكمال المعنى (مثل بيئات تفاعلية أقل تفصيلاً).

الإسقاط: هذا التصنيف يساعد على فهم حجم تأثير الميتافيرس على الإدراك والسلوك الإعلامي، ويدعم الدراسة في تطوير أطر أخلاقية وتصميمية توازن بين الانغماس والتحكم الأخلاقي، مثال ذلك تصميم تجربة إعلامية تعليمية في الميتافيرس "ساخنة" يحتاج إلى ضوابط دقيقة لحماية البيانات وتجنب الإفراط في التحفيز الحسي الذي قد يؤدي إلى الإدمان أو الغثيان السيبراني.

المحور النظري	الفكرة الأساسية في نظرية ماكلوهان	الإنسقاط على دراسة الميتافيرس	أمثلة تطبيقية داخل الميتافيرس
الميتافيرس كامتداد للحواس البشرية	الوسائط تُعد امتدادًا للحواس البشرية (البصر، السمع، اللمس...)	الميتافيرس يعيد تشكيل الإدراك عبر الانغماس الحسي الكامل، مما يجعل المستخدم أكثر تأثرًا بالمحتوى الإعلامي داخل الفضاءات الغامرة	– تصميم مساحات ثلاثية الأبعاد تستهدف الحواس جميعها – انخداع المستخدم بتجارب "واقع مزيف" يشبه الحقيقة – تعزيز التأثير الإعلامي عبر المؤثرات السمعية والبصرية والمجسمة
الوسيط الغامر يعيد تشكيل التجربة الإنسانية بالكامل	الوسيلة تُعيد تشكيل العلاقات الإنسانية وليس فقط نقل الرسالة	في الميتافيرس تصبح التجربة ذات طابع جسدي – حسي، مما يجعل الرسالة الإعلامية جزءًا من التجربة وليس عنصرًا مستقلًا	– بث الأخبار في بيئة محاكاة ثلاثية الأبعاد يدفع المستخدم للتفاعل الجسدي والعاطفي معها – استخدام غرف افتراضية لعرض قصص إنسانية تُشعر المستخدم بأنه داخل الحدث
الوسيلة هي الرسالة	طبيعة الوسيط أهم من محتواه	الميتافيرس يحمل تأثيرًا بنيويًا يفوق مضمون الرسائل الإعلامية، لأن الانغماس نفسه يعيد تشكيل الهوية والسلوك	– التأثير الأكبر يأتي من شكل التجربة (الانغماس) وليس من المحتوى – بيانات التواصل الافتراضي تغير شعور المستخدم بالذات من خلال التجسد الرقمي (Avatar)
الميتافيرس كوسيط "ساخن"	الوسائط الساخنة تقدم معلومات عالية الدقة وتتطلب مشاركة منخفضة	البيئات الغامرة عالية الانغماس ذات محتوى مكتمل تؤثر مباشرة في الإدراك، وتزيد مخاطر الإدمان والتلاعب بالمستخدمين	– ألعاب الواقع الافتراضي الدقيقة – غرف المحاكاة القريبة من الحقيقة التي تنقل رسائل سياسية أو اجتماعية
الميتافيرس كوسيط "بارد"	الوسائط الباردة تتطلب مشاركة عالية لبناء المعنى	بعض بيانات الميتافيرس تحتاج تفسيرًا من المستخدم وتفاعلاً فكريًا، مما يقلل التأثير السلبي لكنه يرفع مسؤولية المستخدم	– بيانات تعليمية مبسطة تتطلب مشاركة معرفية – عروض إعلامية تعتمد على التفاعل لصنع الرسالة
إعادة تشكيل الهوية في بيئة الوسيط	الوسيط يغير مفهوم الهوية والعلاقة مع الذات	الميتافيرس يتيح هوية رقمية متبدلة (avatars) مما يعقد المسؤولية الإعلامية ويؤثر على الضبط الأخلاقي	– انتحال الشخصيات – تعدد الهويات – صعوبة مساءلة المستخدمين
تغير بنية الإدراك والانتباه	لكل وسيط قوانينه في تشكيل انتباه المتلقي	الانغماس في الميتافيرس يخلق نمطًا جديدًا للانتباه يعتمد على التفاعل اللحظي، ما يجعل المستخدم عرضة للتحكم السلوكي	– الإعلانات اللحظية الموجهة عبر تتبع حركة العين – محتوى متغير وفق الحالة الانفعالية للمستخدم
العلاقة بين الوسيط والثقافة	الوسائط تشكل الثقافة أكثر مما تعكسها	الميتافيرس ينشئ "ثقافات افتراضية" مستقلة قد تتجاوز القيم المحلية، ما يستدعي آليات للتجذير القيمي	– مجتمعات افتراضية بقيم جديدة – تفاعل هويات عالمية على حساب القيم المحلية
الميتافيرس كبيئة تعزز الحتمية التكنولوجية	التكنولوجيا تقود التغيير الاجتماعي والثقافي	الميتافيرس يعيد تشكيل كل عناصر الاتصال: المتلقي، الرسالة، القناة، السياق، الهوية	– ظهور إعلاميين وصحفيين افتراضيين – إنتاج محتوى ذاتي توليدي بالذكاء الاصطناعي
مخاطر فقدان السيطرة الأخلاقية	كل وسيلة تحمل تبعات أخلاقية تختلف عن الوسائط الأخرى	الانغماس الشديد في الميتافيرس يزيد احتمالات: التلاعب، الغش، التنمر، وانتهاك الخصوصية	– أمثلة عامة تشمل: إساءة استخدام الهويات الافتراضية، التلاعب السلوكي، الابتزاز، انتهاك خصوصية الحركة والانفعال

4. الاطار النظري:

4.1 مفهوم الميتافيرس وخصائصه:

كلمة "ميتافيرس" هي كلمة مركبة من البادئة "ميتا" تعني "ما وراء" واللاحقة "فيرس" اختصاراً لـ "كون"، لذا فإنها تعني حرفياً كوناً يتجاوز العالم المادي، بشكل أكثر تحديداً يشير هذا "العالم ما وراء" إلى عالم تم

إنشاؤه بواسطة الكمبيوتر، مميّزًا إياه عن المفاهيم الميتافيزيقية أو الروحية للمجالات ما وراء المجال الفيزيائي، بالإضافة إلى ذلك يشير الميتافيرس إلى بيئة رقمية ثلاثية الأبعاد غامرة بالكامل، على عكس المفهوم الأكثر شمولاً للفضاء الإلكتروني الذي يعكس كمال الفضاء المشترك عبر الإنترنت في جميع أبعاد التمثيل على الرغم من أن الميتافيرس يشير دائمًا إلى مساحة رقمية ثلاثية الأبعاد غامرة، إلا أن المفاهيم حول طبيعته وتنظيمه المحدد قد تغيرت بمرور الوقت (Dionisio et al, 2013 , pp6,7).

لم يعد الميتافيرس مجرد مفهوم افتراضي بل هو فكرة فضاء افتراضي شامل وغامر بالكامل يسمح بتفاعل وتعاون وتواصل اجتماعي متعدد المستخدمين، وظهر لأول مرة في رواية الخيال العلمي Snow Crash عام 1992، تصف هذه الكلمة عالمًا افتراضيًا يمكن الوصول إليه عبر ارتداء سماعة رأس، وهو عالم بديل تُضاء فيه الشوارع بالنيون، ويتم تمثيل كل شخص بواسطة أفاتار مخصص.

يعتمد الميتافيرس على التقارب بين عدة تقنيات واسعة النطاق تمكّن من تحقيق ما يُعرف بـ الواقع الممتد (Extended Reality - XR)، وهو مصطلح شامل للتقنيات التي تقع على امتداد الواقع-الافتراضي، بما في ذلك الواقع الافتراضي (VR) والواقع المعزز (AR) والواقع المختل (MR) استثمرت شركات مثل مايكروسوفت وفيس بوك المعروفة الآن باسم (Meta) بشكل كبير في هذه التقنيات (Haiwei Dong et al, 2023, p01). الميتافيرس يُفهم كبيئة رقمية مشتركة، غامرة، ذات بعد زمني ومكاني متداخل، وتعتمد على تقنيات مثل الواقع الافتراضي، الذكاء الاصطناعي، البلوكشين، والتفاعل الحسي المتعدد، هذه الخصائص (اللامركزية، التفاعل الغامر، الهوية الأفاتارية) تشكل بنية أساسية لدراسة التأثير الإعلامي الأخلاقي.

توفر بيئة الميتافيرس للعالم الاجتماعي الافتراضي أربعة متطلبات تصميمية رئيسية: الواقعية: تمكين المستخدمين من الشعور بالانغماس العاطفي الكامل في العالم الافتراضي. التوافر الدائم (Ubiquity): ضمان إمكانية الوصول إلى الميتافيرس الاجتماعي من أجهزة وأماكن مختلفة، مع المحافظة على هويات المستخدم الافتراضية متصلة أثناء التنقل داخل العالم الافتراضي. التشغيل البيئي: (Interoperability): قدرة العالم الافتراضي على استخدام معايير تسمح للمستخدمين بالانتقال بسلاسة بين المواقع الافتراضية المختلفة دون انقطاع تجربة الانغماس.

قابلية التوسع (Scalability): قدرة العالم الافتراضي على إدارة الطاقة الحاسوبية بحيث يمكن لعدد كبير من المستخدمين التفاعل الاجتماعي دون انقطاع التجربة (Ning et al, 2021, p20).

4.2 العلاقة بين الذكاء الاصطناعي والميتافيرس

تعتبر العلاقة بين تطورات الذكاء الاصطناعي وظهور الميتافيرس واضحة مع ضرورة التمييز بين الارتباط السببي والعلاقة الارتباطية، بينما يُعرف أن تقنيات الذكاء الاصطناعي مرتبطة Intrinsically بتطوير الميتافيرس وتمكّن العديد من خصائصه، إلا أن هذا لا يعني أن الذكاء الاصطناعي هو السبب الأساسي في نشأة الميتافيرس، هناك حاجة لمزيد من الدراسات حول كيفية مساهمة الذكاء الاصطناعي في تطوير الميتافيرس مثل تحليل الروابط السببية بين تقنيات الذكاء الاصطناعي وجوانب تصميم الميتافيرس، تشغيله، وتجربة المستخدم.

يلعب الذكاء الاصطناعي دورًا جوهريًا في الميتافيرس من خلال:

- تعزيز الانغماس: إنشاء بيئات افتراضية واقعية وغامرة باستخدام عناصر ديناميكية، NPCs ذكية، وأشياء تفاعلية.
- تطوير الشخصيات الافتراضية NPCs: تمكينها من اتخاذ قرارات وسلوكيات مشابهة للبشر، مما يزيد التفاعل ويعزز تجربة المستخدم.
- تخصيص المحتوى: تحليل تفضيلات وسلوكيات المستخدمين لتقديم محتوى مخصص يزيد من جودة التجربة.
- المساعدين الافتراضيين والردشة الذكية: تسهيل التفاعلات الاجتماعية الحقيقية بين المستخدمين، وتعزيز شعور المجتمع الرقمي.
- تحسين استغلال الموارد: توزيع فعال للطاقة الحاسوبية، التخزين، والموارد الشبكية ما يحسن الأداء وقابلية التوسع.
- تحليل البيانات في الوقت الحقيقي: تعديل البيئات الافتراضية وفق تفاعل المستخدم وتغيرات البيئة.
- الأمان والأخلاقيات: مراقبة المحتوى، منع الأنشطة الضارة، وحماية الخصوصية والمعلومات الشخصية للمستخدمين (Fadhel et al, 2024, p06)

4.3 مراجعات الميتافيرس:

تُبرز مراجعة موضوع ما أهمية التفكير النقدي، تحلل هذه الدراسة إيجابيات وسلبيات الموضوع وأهميته. تساعد المراجعات المستهلكين والباحثين والجمهور على اتخاذ قرارات مستنيرة، ومن خلال التعليقات والنقد البناء، تساعد المراجعات المبدعين ومقدمي الخدمات على تحسين منتجاتهم وخدماتهم ومحتواهم، تشمل هذه الفئة 4 مقالات من أصل 54.

تشمل إحدى الدراسات أنظمة مراقبة حركة الرأس الحديثة باستخدام أجهزة استشعار قصورية بما في ذلك طرق الحصول على البيانات، هياكل النماذج الأولية، خطوات المعالجة المسبقة، الطرق الحسابية، وأساليب التحقق. تستخدم الدراسة خوارزميات التعلم الآلي لمراقبة حركة الرأس وتوضح دور تقنية أجهزة الاستشعار القصورية للأشخاص المصابين بالشلل.

تتناول دراسة أخرى كيف ساعد الذكاء الاصطناعي في إنشاء وتطوير الميتافيرس، وهو عالم افتراضي مشترك يعتمد على تقنيات ناشئة. تغطي الدراسة الذكاء الاصطناعي، بما في ذلك التعلم الآلي والتعلم العميق، وتكشف الطرق المعتمدة على AI في ستة مجالات تقنية مرتبطة بالميتافيرس، بالإضافة إلى التطبيقات المحتملة التي يمكن أن يدعمها AI في مجالات مختلفة، وتخلص الدراسة إلى مساهمات نقدية واتجاهات أبحاث مستقبلية للميتافيرس والذكاء الاصطناعي.

هناك دراسة قائمة على البلوكشين والذكاء الاصطناعي، حيث تم دمج العملات الرقمية، و AI الافتراضي، وتقنيات البلوكشين، يتم فحص هذه العناصر لفهم كيفية تفاعل البلوكشين والذكاء الاصطناعي مع الميتافيرس، دراسة أخرى تبحث في ثلاثة مكونات لإنشاء ميتافيرس غامر مشابه لألعاب Ready Player One و Roblox و Facebook، مع التركيز على الأفلام والألعاب والدراسات. كما يناقش الباحثون كيف تحسن هذه

المنصات تجربة المستخدم والتفاعل الاجتماعي الافتراضي، ويعرضون التأثيرات الاجتماعية والقيود والتحديات المفتوحة التي يجب التغلب عليها لتطبيق ميتافيرس غامر (Fadhel et al, 2024, p18).

4. 4 تحديات تأمين الميتافيرس: على الرغم من العلامات الواعدة للميتافيرس، فإن قضايا الأمن وقضايا الخصوصية هي المخاوف الرئيسية التي تعيق تطويره بشكل أكبر.

- بما أن الميتافيرس يدمج مجموعة متنوعة من أحدث التقنيات والأنظمة المبنية عليها كأساس لها، فإن نقاط ضعفها قد تُوَرث الثغرات والعيوب الجوهرية أيضًا من قبل ميتافيرس، لقد كانت هناك حوادث تتعلق بالتقنيات الناشئة، مثل اختطاف الأجهزة القابلة للارتداء أو التخزين السحابي، وسرقة العملات الافتراضية، وسوء استخدام الذكاء الاصطناعي لإنتاج الأخبار المزيفة، ثانيًا مدفوعًا بتداخل التقنيات المختلفة.

- يمكن تضخيم آثار التهديدات الحالية وتصبح أكثر حدة في العوالم الافتراضية، بينما تهديدات جديدة غير موجودة في المساحات الفيزيائية والفضاءات الإلكترونية يمكن أن توجد مثل المطاردة الافتراضية والتجسس الافتراضي، على وجه الخصوص البيانات الشخصية المعنية في الميتافيرس يمكن أن تكون أكثر تفصيلاً وغير مسبوقة موجودة في كل مكان لبناء نسخة رقمية من العالم الحقيقي، مما يفتح آفاقاً جديدة للجرائم على البيانات الضخمة الخاصة.

- أخيرًا، يمكن للقراصنة استغلال النظام الثغرات واختراق الأجهزة كنقاط دخول لغزو الأجهزة الواقعية مثل الأجهزة المنزلية لتهديد السلامة الشخصية، وحتى تهديد البنى التحتية الحيوية، ومع ذلك فإن التدابير الأمنية الحالية لا تزال غير فعالة وتفتقر إلى التكيف مع تطبيقات الميتافيرس، على وجه الخصوص تشمل الخصائص الجوهرية للميتافيرس ما يلي: التفاعل الغامر، الفضاء الزمني الفائق، الاستدامة، التوافقية القدرة، القابلية للتوسع، والتنوع قد تؤدي إلى سلسلة من تحديات لتوفير الأمن بكفاءة التجربة الغامرة في الوقت الحقيقي تجربة غامرة في الميتافيرس لا تجلب فقط المتعة الحسية ملذات البيئة الافتراضية الخالية من العيوب، ولكن أيضًا التحديات في الدمج الأمن للبيانات الضخمة المتعددة الوسائط الحساسة للمستخدم البيانات للتفاعلات بين المستخدمين والأفاتار/البيئات (Wang 2022, , p2).

4. 5 المخاطر المحتملة والتحديات الأخلاقية لتقنيات XR والميتافيرس

على الرغم من أن تطبيقات تقنيات الواقع الممتد (XR) والميتافيرس تقدم تطورات رائدة في مجالات التعليم، والرعاية الصحية، والتدريب المهني، والترفيه، فإن التطور السريع لهذه التقنيات يطرح مجموعة من المخاطر والتحديات الأخلاقية مع ازدياد اندماج المستخدمين جسديًا ومعرفيًا في البيئات الرقمية الغامرة، تظهر مخاوف جديدة تتعلق بالخصوصية، والسلامة، والرفاهية النفسية. فبينما تُعد هذه التقنيات تحويلية، فإنها تحمل مخاطر مثل الغثيان السيبراني، والإدمان، والتحرش الإلكتروني، إلى جانب مخاوف أعمق تتعلق بجمع واستخدام البيانات الحيوية والسلوكية والعاطفية الحساسة. ومع استمرار تطور XR والميتافيرس، يصبح من الضروري معالجة هذه التحديات الأخلاقية وضمان تطوير مسؤول، يوازن بين الفرص الهائلة والمخاطر المحتملة. والجدول التالي يبين المخاطر المحتملة والتحديات الأخلاقية في XR والميتافيرس (Kourtesis, 2024, pp19-20).

المخاطر	القلق الأساسي	التداعيات	أمثلة
الغثيان السيبراني	الانزعاج الجسدي الناتج عن تعارض الحواس بين المدخلات البصرية وعدم الحركة الجسدية	انخفاض المشاركة، تراجع الإنتاجية، وعائق أمام تبني تقنيات XR في التدريب والتعليم	يشعر المستخدمون بالدوار والغثيان والصداع خلال جلسات التدريب الطويلة في VR، مما يحد من الفاعلية
الإدمان والانفصال النفسي	الاعتماد النفسي والانفصال عن الواقع نتيجة الانغماس في البيئات الافتراضية	إهمال المسؤوليات الواقعية، الالتباس بين الواقع والافتراضي، وتدهور الصحة النفسية	يقضي المستخدمون وقتًا مفرطًا في الفضاءات الافتراضية، مما يؤدي إلى ضعف الأداء الأكاديمي/الوظيفي وتشوش الواقع
التحرش والتنمر الإلكتروني	مجهولية الهوية وقلة العواقب في البيئات الافتراضية	زيادة الضغط النفسي، القلق، والأذى النفسي الناتج عن التحرش أو التنمر	لمس غير مرغوب فيه أو استخدام لغة مسيئة في مساحات XR الاجتماعية، مع شعور الضحايا بالانتهاك والضغط النفسي
خصوصية البيانات وأمنها	جمع بيانات حيوية، سلوكية وعاطفية حساسة	الوصول غير المصرح به للبيانات، سرقة الهوية، المراقبة، والتلاعب بسلوك المستخدم	استخدام بيانات العين أو EEG لتشكيل ملف تعريف المستخدمين والتأثير على قراراتهم دون علمهم
الإعلانات المكثفة	الإعلان الموجه والمُستغل استنادًا إلى بيانات المستخدم	التلاعب بالعواطف والحالة الذهنية للمستخدمين، الاستغلال التجاري، وفرط التسويق	استخدام الاستجابات العاطفية في الوقت الحقيقي لتقديم إعلانات تستغل لحظات ضعف المستخدمين، ما يؤدي إلى الشراء القسري
التلاعب بالرأي العام	انتشار المعلومات المضللة ومحتوى Deepfake	التأثير على الآراء السياسية أو الاجتماعية، خلق غرف صدى وتشويه إدراك الواقع	ظهور شخصيات سياسية افتراضية تقدم خطابات مزيفة في البيئات الافتراضية، مما يربك المستخدمين حول الأحداث الواقعية
الصحة الجسدية	الإجهاد الناتج عن الاستخدام المطول لسماعات XR والحركات المتكررة	إجهاد العين، مشاكل عضلية هيكلية، ونمط حياة خامد يؤدي إلى مشاكل صحية طويلة الأجل	صداع، انزعاج من استخدام سماعات الرأس لفترات طويلة، أو وضعية جسدية خاطئة أثناء التفاعل في VR

4. 6 أبرز الإشكالات الأخلاقية في الإعلام داخل الميتافيرس

الخصوصية وجمع البيانات: الميتافيرس يجمع كميات ضخمة من البيانات الشخصية، بما في ذلك بيانات بيومترية (مثل حركة العين، تعابير الوجه، البيانات الجسمية) عبر أجهزة الواقع الافتراضي والمعزز، مما يثير مخاطر عالية على الخصوصية، وكما هو الحال في الإنترنت، يثير الميتافيرس قضايا تتعلق بخصوصية البيانات وأمنها، ونرى أن جمع الشركات المشغلة للميتافيرس بيانات شخصية ضخمة واستخدامها قد يترك تأثيراً أكبر على خصوصية المستخدم وأمنه.

تضخم كمية البيانات: يحتاج الميتافيرس إلى قدر هائل من البيانات الشخصية لبناء عالم مخصص وغامر للمستخدمين، ويشمل ذلك بيانات الحواس الخمس، التي يمكن الحصول عليها واستخدامها داخل الميتافيرس، فعلى سبيل المثال تحتوي أجهزة الواقع الافتراضي على معلومات حساسة مثل البيانات البيومترية وحركات الجسد مما يجعلها عرضة للتسريب.

غياب الحوكمة المتقدمة: لا يزال الميتافيرس في مراحله المبكرة ويفتقر إلى بنى حوكمة قوية، ورغم جهود بعض المنصات لحماية بيانات المستخدمين، تستمر حوادث تسريب المعلومات الشخصية والأصول الرقمية، وتُعد هذه المخاطر تهديدًا لثقة المستخدمين وسلامة المجتمع داخل الميتافيرس، ويمكن استخدام البيانات المسروقة في البيع أو الاحتيال أو الانتحال، فمثلاً تُستخدم الأصوات المسروقة في عمليات احتيال بفضل تقنيات الذكاء الاصطناعي فمن المرجح أن تزايد هذه التهديدات مستقبلاً، كما أن ظهور الذكاء الاصطناعي التوليدي قد يُسرّع هذا الاتجاه عبر تسهيل إنتاج أصوات مزيفة عالية الدقة، مما يعرض حتى تقنيات التحقق الصوتي للخطر (Yasuda, 2025, pp1640- 1641).

الإشراف على المحتوى: يُعد ضبط المحتوى تحديًا معقدًا بسبب ضخامة البيانات الافتراضية وتنوع المحتوى ويصعب التوازن بين حرية التعبير ومنع السلوك الضار، فالإشراف الضعيف يخلق بيئات خصبة للكراهية والانتهاكات، بينما الإشراف المفرط يثير مخاوف الرقابة. وتستلزم الحلول وضع حوكمة شفافة بمشاركة المجتمع.

غياب المعايير السلوكية: قد تتكون في الميتافيرس سياقات اجتماعية جديدة لا تُطابق الأعراف الأخلاقية للواقع، وقد يؤدي ذلك إلى ارتباك حول السلوك المقبول، وظهور ممارسات ضارة، ولذلك يجب وضع معايير أخلاقية مشتركة تُبنى بشكل تشاركي يعكس تعدد القيم والثقافات. (Munawar, 2025, pp162-163)

متلازمات الإنترنت في الميتافيرس: يمكن للطبيعة الغامرة للميتافيرس أن تجعل الأشخاص مدمنين عليه، وقد تؤدي إلى ما يُعرف عادةً باسم متلازمات الإنترنت، المتلازمة السيبرانية هي اضطراب جسدي واجتماعي وعقلي يصيب الإنسان بسبب سوء استخدام التكنولوجيا والتفاعل المفرط مع الفضاء الإلكتروني. قد تكون المتلازمات السيبرانية في الميتافيرس أكثر خطورة من تلك التي لوحظت عند الاستخدام التقليدي للإنترنت، يمكن تقسيم المتلازمات السيبرانية إلى ثلاث فئات: اضطرابات جسدية، اضطرابات اجتماعية، واضطرابات نفسية (Yasuda, 2025, p1643).

هناك قلق آخر يتعلق بإمكانية إساءة استخدام البيانات من قبل المؤسسات. قد تستخدم الشركات العاملة في الميتافيرس البيانات المجمعة لممارسات تسويقية متطفلة، مثل الإعلانات الموجهة بشكل مفرط أو التلاعب بالمحتوى، القدرة على التنبؤ بسلوك المستخدم والتأثير عليه استنادًا إلى بيانات دقيقة تثير تساؤلات أخلاقية حول الاستقلالية والموافقة الواعية بدون حوكمة صارمة، قد تستغل الشركات هذه البيانات لتحقيق الربح على حساب خصوصية المستخدمين (Al-Kfairy et al, 2016, pp5, 6).

5. الجانب التحليلي:

5.1 تأثير البنى التكنولوجية للميتافيرس على سلوك المستخدمين وأنماط تفاعلهم الإعلامي

- الواقع الممتد XR: يزيد من الانغماس ويغير طريقة استقبال المعلومات، مما يعزز القدرة على التعلم والتفاعل، لكنه قد يؤدي أيضًا إلى الإدمان أو انفصال المستخدم عن الواقع.
- الذكاء الاصطناعي: يخصص المحتوى ويحلل سلوك المستخدم، ما يعزز التجربة الشخصية لكنه يثير مخاطر التلاعب بالرأي والعاطفة.
- اللامركزية والفضاء الزمني الفائق: تتيح حرية تفاعلية أكبر، لكنها تقلل من قدرة الجهات الرقابية على تنظيم المحتوى وحماية المستخدمين.

5.2 دور تصميم المنصات الرقمية في إعادة تشكيل مفهوم المسؤولية الإعلامية

- التصميم التفاعلي والأفاتاري يحدد مدى شعور المستخدم بالمسؤولية تجاه أفعاله، فكلما كانت البيئة غامرة وسهلة الوصول، زادت حاجة المنصة لتضمين ضوابط أخلاقية مسبقة.
- تصميم المنصات يمكن أن يدمج إشارات تنبيه، إشراف على المحتوى، وتحذيرات من الانخراط المفرط، ما يعزز وعي المستخدم بأثر سلوكه الإعلامي.

5.3 الإشكالات الأخلاقية الأكثر بروزاً

- خصوصية البيانات وجمعها: الميتافيرس يجمع بيانات حسية، حيوية وعاطفية لم يسبق لها مثيل.
- التحرش والتنمر الافتراضي: يزداد بسبب هوية الأفاتار المجهولة.
- الإدمان والانفصال النفسي: نتيجة الانغماس المكثف والتجارب الحسية الفائقة.
- التلاعب بالرأي العام والإعلانات المكثفة: استغلال المحتوى المخصص لتحفيز السلوكيات الاستهلاكية أو السياسية.

5.4 دمج القيم والمعايير الأخلاقية في بيئة افتراضية لا مركزية

- تطوير أطر أخلاقية مشتركة بمشاركة المجتمع الرقمي، تشمل الشفافية، العدالة، وحماية الخصوصية.
- توظيف الذكاء الاصطناعي الأخلاقي لرصد المحتوى الضار وحماية المستخدمين.
- تعزيز التربية الإعلامية الرقمية من خلال تمكين المستخدمين من الوعي بالبيانات التي يشاركونها، وتحليل الرسائل الإعلامية بشكل نقدي.

5.5 قدرة الأطر القانونية القائمة على ضمان ممارسة إعلامية مسؤولة

- التشريعات الحالية غير كافية لمواكبة الطبيعة العابرة للحدود واللامركزية للميتافيرس.
- توجد فجوة بين القوانين الوطنية وقوانين حماية البيانات العالمية، مما يحد من فعالية الرقابة والمساءلة.

5.6 قصور التشريعات في مواجهة الرقابة والمساءلة

- صعوبة تحديد اختصاص قضائي في حالة الانتهاكات العابرة للحدود.
- ضعف تطبيق العقوبات بسبب الطبيعة الافتراضية للأفعال.
- الحاجة إلى تطوير أطر قانونية دولية مشتركة تتعامل مع البيانات، الخصوصية، وحماية الأطفال والمستخدمين الضعفاء.

المحور التحليلي	التفاصيل الموسعة
تأثير البنى التكنولوجية للميتافيرس على سلوك المستخدمين وأنماط تفاعلهم الإعلامي	الواقع الممتد XR: يعزز الانغماس ويغيّر آليات الإدراك، ويسهم في تحسين التعلم التفاعلي، لكنه قد يخلق إدماناً معرفياً وانفصلاً عن الواقع. الذكاء الاصطناعي: يقدم تخصيصاً عالياً للمحتوى اعتماداً على تحليل السلوك، لكنه يفتح الباب للتلاعب العاطفي والخوارزمي. اللامركزية والفضاء الزمني الفائق: تمنح حرية تفاعلية أكبر، لكنها تقلل من الرقابة، وتزيد صعوبة حماية المستخدمين من المحتوى الضار أو السلوكيات المنحرفة.
دور تصميم المنصات الرقمية في إعادة تشكيل مفهوم المسؤولية الإعلامية	التصميم التفاعلي والأفاتاري: كلما أصبحت البيئة غامرة وسهلة الاستخدام، زادت مسؤولية المنصة في وضع ضوابط سلوكية وتنبيهات أخلاقية. التصميم الأخلاقي: دمج مسارات توجيهية، إشراف على المحتوى، أدوات الإبلاغ، وخوارزميات كشف السلوك الضار، مما يعزز المسؤولية والوعي الإعلامي للمستخدم.
الإشكالات الأخلاقية الأكثر بروزاً	خصوصية البيانات: الميتافيرس يجمع بيانات حسية (حركة العين، الإيماءات، معدل الانفعال)، وبيانات بيومترية شديدة الحساسية. التحرش والتنمر الافتراضي: تزيد خطورته بسبب التخفي وراء الأفاتار. الإدمان والانفصال النفسي: نتيجة الانغماس الطويل والتجارب شبه الحسية. التلاعب بالرأي العام: من خلال المحتوى المخصص والإعلانات الدقيقة التي قد توجه السلوك السياسي أو الاستهلاكي.
دمج القيم والمعايير الأخلاقية في بيئة افتراضية لا مركزية	أطر أخلاقية تشاركية: وضع معايير مشتركة بين المستخدمين، المطورين، والجهات التنظيمية للشفافية والعدالة وحماية الخصوصية. الذكاء الاصطناعي الأخلاقي: تطوير خوارزميات لرصد المحتوى العنيف، التحرش، الأفعال المسيئة، وضمان سلامة التفاعل. التربية الإعلامية الرقمية: رفع الوعي بنوعية البيانات المعطاة، وتعلم التفكير النقدي تجاه الرسائل والمحتويات التفاعلية.
قدرة الأطر القانونية القائمة على ضمان ممارسة إعلامية مسؤولة	قصور التشريعات الحالية: لم تُصمم القوانين الحالية لعالم لا مركزي وعابر للحدود. الفجوة القانونية العالمية: اختلاف قوانين البيانات بين الدول يؤدي لصعوبة إنفاذ الأحكام على الشركات. ضعف آليات المساءلة: بسبب الطبيعة الهجينة بين الحقيقي والافتراضي.
قصور التشريعات في مواجهة الرقابة والمساءلة	صعوبة تحديد الاختصاص القضائي: الانتهاكات قد تحدث بين بلدان مختلفة داخل بيئة رقمية واحدة. ضعف العقوبات والإنفاذ: لأن الأفعال الافتراضية تحتاج تعريفات قانونية جديدة. الحاجة إلى اتفاقيات دولية: لحماية بيانات المستخدمين، منع الجرائم الرقمية، حماية الأطفال، وتطوير تعريفات قانونية للهوية الافتراضية.

6. نتائج الدراسة:

استناداً إلى التحليل النظري والتطبيقي لمفهوم الميتافيرس والإطار التكنولوجي، ووفقاً لنظرية الحتمية التكنولوجية، يمكن استخلاص النتائج التالية:

- تأثير البنية التكنولوجية على السلوك الإعلامي للمستخدمين
- الميتافيرس يعيد تشكيل تجربة المستخدم الإعلامية بالكامل؛ فهو يمتد إلى الحواس بشكل غامر، ويعزز الانخراط العاطفي والمعرفي، ما يؤدي إلى زيادة سرعة التفاعل والتأثير الإعلامي.
- التفاعلات الافتراضية الغامرة تؤدي إلى ظهور سلوكيات جديدة: الإدمان الرقمي، الانفصال النفسي عن الواقع، والتحرش والتنمر الإلكتروني، مما يخلق تحديات أخلاقية غير مسبوقة.
- التكنولوجيا كقوة محركة للتغيير الاجتماعي والإعلامي

- وفقاً للحتمية التكنولوجية، خصائص الميتافيرس (اللامركزية، التفاعل الغامر، الهوية الأفاتارية، الذكاء الاصطناعي) لا تؤثر فقط في طريقة استقبال المعلومات، بل تعيد تشكيل الهوية الإعلامية والأدوار الاجتماعية للمستخدمين.

- الوسائط الساخنة والباردة في الميتافيرس تحدد مستوى التفاعل والمسؤولية الفردية، فكلما كانت البيئة غامرة ومكثفة، زادت الحاجة للوعي الأخلاقي والرقابة الذاتية.

■ التهديدات والمخاطر الأخلاقية المرتبطة بالميتافيرس

- جمع البيانات الضخمة والحساسة (اليومترية والسلوكية والعاطفية) يخلق تحديات خصوصية غير مسبوقة.

- الإعلانات المكثفة والتلاعب بالرأي العام يعزز من تأثير التكنولوجيا على السلوك ويضعف الاستقلالية الفكرية للمستخدم.

- غياب الحوكمة الفاعلة والرقابة القانونية يزيد من احتمالية الانتهاكات، ويخلق بيئات افتراضية معرضة للتهديدات السيبرانية، والاحتيال، والاستغلال العاطفي للمستخدمين.

■ أهمية التصميم الأخلاقي للمنصات الرقمية

- تصميم الميتافيرس يمكن أن يعزز المسؤولية الإعلامية عبر دمج آليات إشراف ذكي، إشارات تحذيرية، ومعايير سلوكية مشتركة، ما يقلل المخاطر الأخلاقية ويعزز المشاركة الإيجابية.

■ الحاجة إلى تضافر الأطر القانونية والأخلاقية والتكنولوجية

- التشريعات الحالية غير كافية لحماية المستخدمين في بيئات افتراضية غامرة وعابرة للحدود.

- دمج القيم الأخلاقية والتقنيات الذكية (AI الأخلاقي، أدوات حماية الخصوصية، الحوكمة التشاركية) يمثل السبيل الأمثل لبناء ممارسة إعلامية مسؤولة ومستدامة.

7. الخاتمة:

استناداً إلى النتائج السابقة تتضح أن الميتافيرس لا يقتصر على كونه فضاءً رقمياً للتفاعل الاجتماعي أو التعلم والترفيه فحسب، بل يشكل قوة تغييرية جوهرية تعيد تشكيل بنية الاتصال الإعلامي والإدراك الاجتماعي، ومن منظور نظرية الحتمية التكنولوجية، تتجلى العلاقة بين خصائص الميتافيرس التقنية وسلوك المستخدمين الإعلامي، إدراكهم، وهويتهم الرقمية، مما يجعل التكنولوجيا نفسها محوراً أساسياً في دراسة الأخلاقيات الإعلامية، وتشير الدراسة إلى أن التحديات الأخلاقية المصاحبة لهذا الفضاء الافتراضي- مثل انتهاك الخصوصية، التلاعب بالرأي العام، التحرش الافتراضي، والإدمان الرقمي- تستلزم مقاربات متعددة الأبعاد تجمع بين الابتكار التكنولوجي، الأطر القانونية، والقيم الأخلاقية، وبناء ممارسة إعلامية مسؤولة في الميتافيرس يتطلب فهمًا عميقًا لتفاعل الإنسان مع التكنولوجيا، وتطبيق استراتيجيات أخلاقية مبتكرة تتجاوز القوانين التقليدية لتشمل التصميم الأخلاقي للمنصات، استخدام المساعدات الذكية، وتعزيز التوعية الرقمية للمستخدمين.

في ضوء هذه النتائج يتضح أن التشريعات القائمة غير كافية لمواكبة الطبيعة العابرة للحدود واللامركزية للميتافيرس، مما يعزز الحاجة إلى تطوير ميثاق أخلاقي جديد يواكب هذا الفضاء الإعلامي الناشئ، هذا الميثاق يجب أن يجمع بين الشرعية القانونية التي تضمن الحقوق والحريات والشفافية، والمشروعية

الأخلاقية التي تعزز ممارسة إعلامية مسؤولة ومستدامة، من خلال إدماج التصميم الأخلاقي للمنصات، نظم الذكاء الاصطناعي المسؤول، وتنمية الوعي الرقمي لدى المستخدمين.

إن اعتماد مثل هذا الميثاق الأخلاقي ليس خيارًا تقنيًا بحتًا، بل استراتيجية ضرورية لضمان أن يكون الميتافيرس بيئة تفاعلية آمنة، عادلة، ومسؤولة، تحمي المستخدمين وتعزز القيم الاجتماعية والثقافية، وتتيح استثمار إمكانات هذا الفضاء في دعم التواصل والتعليم والإعلام بشكل مستدام.

وبناءً على ما تقدم تخلص الدراسة إلى التوصيات التالية:

■ التوصيات التقنية

- دمج آليات إشراف ذكي ومستمر داخل الميتافيرس لرصد المحتوى الضار، والتنمر، والتحرش الافتراضي.
- تطوير أدوات خصوصية قوية للتحكم في البيانات البيومترية والسلوكية والعاطفية، ومنح المستخدمين القدرة على إدارة ملفاتهم الرقمية بشكل كامل.
- تصميم البيئات الافتراضية بحيث تشجع على التفاعل الأخلاقي وتعزز وعي المستخدمين بقيمة المسؤولية الإعلامية.

■ التوصيات الأخلاقية والسلوكية

- وضع معايير أخلاقية مشتركة داخل الميتافيرس تشمل العدالة، الشفافية، الاحترام المتبادل، والمساواة.
- تطوير برامج توعية رقمية وتعليمية لتعزيز الثقافة الإعلامية لدى المستخدمين، خصوصًا فيما يتعلق بالخصوصية، جمع البيانات، والانخراط المسؤول في البيئة الافتراضية.
- تشجيع المشاركة المجتمعية في وضع سياسات السلوك داخل المنصات الرقمية لضمان توافقها مع القيم المتعددة والثقافات المختلفة.

■ التوصيات القانونية والتنظيمية

- إنشاء أطر قانونية دولية متناسقة تنظم حماية البيانات، حقوق المستخدم، ومساءلة المنصات العابرة للحدود.
- تحديث التشريعات الوطنية لتشمل الجرائم السيبرانية داخل الميتافيرس، بما في ذلك التحرش، الاحتيال، وسرقة الهوية الرقمية.
- تعزيز التعاون بين الجهات التنظيمية، شركات التكنولوجيا، والمجتمع المدني لضمان تطوير بيئة افتراضية آمنة ومسؤولة.

■ التوصيات البحثية المستقبلية

- دراسة تأثير التفاعل الحسي المكثف في الميتافيرس على القدرة على النقد الإعلامي واتخاذ القرار.
- تحليل دور الذكاء الاصطناعي في تعزيز المسؤولية الإعلامية، خصوصًا من خلال التخصيص الأخلاقي للمحتوى.
- تقييم فعالية الأطر الأخلاقية المقترحة في بيئات افتراضية حقيقية، بما في ذلك اختبار سياسات الحوكمة والتصميم الأخلاقي للمنصات.

8. قائمة المراجع:

- Arisa Yasuda, (2025), Metaverse ethics: exploring the social implications of the metaverse, AI and Ethics, N5, 1639–1650, <https://doi.org/10.1007/s43681-024-00507-5>.
- Dionisio, J. D. N., Burns III, W. G., and Gilbert, R, (2013), 3D virtual worlds and the metaverse: Current status and future possibilities. ACM Comput. Surv. Vol. 45, No. 3, Article 34, (June 2013), pp 1-38. https://digitalcommons.lmu.edu/cs_fac, DOI: <http://dx.doi.org/10.1145/2480741.2480751>,
- Fadhel et al, (2024), Navigating the metaverse: unraveling the impact of artificial intelligence—a comprehensive review and gap analysis, Artificial Intelligence Review, 57:264, pp1- 58, <https://doi.org/10.1007/s10462-024-10881-5>
- Haiwei Dong et al, (2023) ,The Metaverse from a Multimedia Communications Perspective, arXiv:2301.07740v1 [cs.MM] 18, pp1-4.
- Huansheng Ning et al, (2021), A Survey on Metaverse: the State-of-the-art, Technologies, Applications, and Challenges, arXiv:2111.09673v1, p20,(<https://doi.org/10.48550/arXiv.2111.09673>.
- Jan Azam et al, (Winter 2020), "Marshal McLuhan's Technological Determinism Theory in the Arena of Social Media", Theoretical and Practical Research in Economic Field, (Volume XI, 2(22): 133 - 137. DOI:10.14505/tpref.v11.2(22).07
- Marshall McLuhan, (1964), "From Understanding Media: The Extensions of Man, The Medium is the Message", chapter 1, 1964, p01.
- Mousa Al-Kfairy et al, (2016), Navigating Ethical Dimensions in the Metaverse: Challenges, Frameworks, and Solutions IEEE Access ,volume 4, pp1-22
- Munawar Munawar, (2025), Ethical Considerations and Privacy in Metaverse , Chapter 8, pp159-181 , DOI: 10.4018/979-8-3693-8628-6.ch008
- Panagiotis Kourtesis, (2024), A Comprehensive Review of Multimodal XR Applications, Risks, and Ethical Challenges in the Metaverse, arXiv:2411.04508v1, 8, 98, <https://doi.org/10.48550/arXiv.2411.04508>
- Yuntao Wang et al ,(2022), A Survey on Metaverse: Fundamentals, Security, and Privacy, arXiv:2203.02662v4 [cs.CR] 9 Sep 2022 ,p2.
- Yuxuan Zhu, (2022), "The Historical Evolution of the Media in McLuhan's Theory", Cross Current Int Peer Reviewed J Human Soc Sci, 8(6), 85-90/