

الصور الرمزية والتواصل المعزز لأجهزة Apple Vision Pro الجديدة في الفضاء العمومي

قرطي أحمد¹ مخلوفي عبد الوهاب²¹ جامعة ميرة عبد الرحمان ، بجاية ، ahmed.garti@univ-bejaia.dz² جامعة ميرة عبد الرحمان ، بجاية ، abdelouahab.makhloufi@univ-bejaia.dz

Avatars and enhanced communication for the new Apple Vision Pro devices in the public space

Garti Ahmed 1, Makhloufi Abdelouahab2

تاريخ النشر: 2024/03/30

تاريخ القبول: 2024/03/24

تاريخ الاستلام: 2024/03/12

ملخص:

تركز هذه المقالة على القضايا النظرية لأنساق الاتصال التي تقدمها التقنيات والوسائط الجديدة لشركة Apple في الفضاء العام، بحيث أصبح من الممكن لمستخدمي المجتمع الافتراضي العمومي الانغماس والتنقل والتواصل عن بعد ضمن فضاء حقيقي لا يمكن لنا وصفه إلا بالسياق الرمزي والدلالي، هذه المفاهيم المشكلة تعبر عن كينونة ثلاثية المستخدم والابعاد والصور الرمزية التي تنتج معادلة تنتج كتلا من الرموز الياحائية في الفضاء العمومي الافتراضي والحقيقي، كما يتناول هذا المقال التفكير والتأمل في العواقب الأخلاقية والاجتماعية والتواصلية لتجسيد هذه الثلاثية المكونة من الأبعاد الاستخداماتية لهوية المستخدم في الفضاء الافتراضي. بحيث يمثل هذا الفضاء حالة تواصل يكون فيها الترميز منتشرًا في كل مكان، فمن الناحية المعرفية، نضع هذه الدراسة عند مفترق طرق نسق الاتصال الجديد لإيف وينكن والمعبر عنه ضمن مقارنته السوميوبراغماتية، وتفكيكية غوفمان وهال للوساطات الحسية والاجتماعية من خلال التلاعب بالصورة الرمزية في المجتمع التواصلي وميول الأفراد للمشاركة في ديناميكيات العلاقات وبناء رابطة اجتماعية جماعية.

الكلمات المفتاحية: الصور الرمزية، الفضاء العمومي، الأنساق، السياق، التواصل الياحائي.

Abstract:

This article focuses on the theoretical issues of the communication formats offered by Apple's new technologies and media in the public space, which made it possible for users of the public virtual space community to be able to immerse themselves, move, and communicate remotely within a real space that we can only describe with a symbolic and semantic context. These formed concepts express the entity trilogy of the user, the dimensions, and the symbolic images that produce an equation of blocks of suggestive symbols in both the virtual and real public space.

In addition, the study deals with thinking and contemplating the ethical, social, and communicative consequences of embodying this trilogy consisting of the usage dimensions of the user's identity in the virtual space. Taking into consideration the fact that this space represents a state of communication in which coding is widespread everywhere From a cognitive standpoint, this study is placed at the crossroads of Yves Winkin's new communication system, which is expressed within his sumo-pragmatic approach, and Goffman and Hall's deconstruction of sensory and social mediations through the manipulation of the symbolic image in the communicative society and the tendencies of individuals to participate in relationship of dynamics, and build a social bond group.

Keywords: Symbolic images, public space, patterns, context, suggestive communication.

مقدمة:

يعد الفضاء العمومي نسقا رئيساً في استخدام تقنيات المعلومات والاتصالات الجديدة، وتعدت حدود هذا النظام الرمزي ليصبح أداة في مواجهة إرادة السياسيين ومسايرة الرمزية الثقافية والهوياتية للمجتمعات، هذا التقاطع ما هو سوى صنع التقنية المتقدمة، والمحددة في التشظي الكبير لهذا النسق، فإن هذا التطور يتطلب منا أن نتساءل عن مدى فائدة وفعالية وحدود أنظمة الإنترنت التي تصبح أكثر ابتكاراً كل يوم ، مما مهد ووجه دور الشباب أساسياً في تخصيص واستخدام هذه الأجهزة الجديدة ضمن تحديات اخلاقية وتعليمية وتواصلية حادة. إن فكر الفضاء العام يختلف عن فكر المجتمع. لأنها مسألة فهم اختلافهم بقدر ما هي مسألة فهم تعبيرهم، فيبدو أن كل مساحة عامة تقدم نفسها أولاً كمساحة مشتركة ولكن بأي طريقة يمكن أن يكون

الفضاء مشتركاً وماهي حدوده؟ هذا السؤال شرط أساسي لمعرفة كيف يمكن أن يكون المكان عاملاً وهل تؤثر هذه الصور الدلالية الرمزية عن تهيكل هذا الفضاء او العكس.

لقد اعتقد علماء التواصل منذ فترة طويلة أن الديناميكيات المادية والاجتماعية للأماكن العامة تلعب دوراً مركزياً في تشكيل الجماهير والثقافة العامة، كما يُنظر إلى الفضاء الحقيقي كالمساحات المشتركة التي تولدت عنها كل الرموز الايحائية والتواصلات المشتركة الأخرى على أنها رموز للرفاهية الجماعية ، وفي الواقع توجد مساحات مشتركة غير عامة، ومجتمعات يمكن أن تسمى بمجتمعات خاصة من ناحية استخدام الوسائل التقنية والاجهزة التواصلية الافتراضية، بحيث يعد وصول أجهزة من نوع "العالم الافتراضي" أمراً مثيراً للاهتمام ، كما تتميز هذه البيئات الافتراضية في الواقع بحالة استخدامات مكانية وخيالية، لأن العالم الافتراضي يحاكي شكلاً معيناً من الواقع بحيث يدخل المستخدم إلى العالم الافتراضي على شكل شخصية ثلاثية الأبعاد (الصورة الرمزية الخاصة به). وبالتالي يمكنه التجول في أوقات الفراغ، لاستكشاف العالم والالتقاء بمستخدمين آخرين، مثل الثورة التي أحدثتها شركة Apple مؤخراً في سنة 2024 الجارية، وهذا من خلال الوظائف التواصلية غير لفظية الجديدة والمربطة بمظهر وإيماءات وحركات تسمح بشكل معين من الاستخدام التقريبي للفضاء الافتراضي .

يمكن لهذا البعد الاجتماعي القوي لاستخدام وتشكل الفضاء العمومي أن يكون له تأثير في السياقات الجماعية. على الرغم من أن الإتقان التقني والحسي الحركي لهذه الأجهزة ليس واضحاً، فإن ظهور المستخدم في شكل فرد من خلال الصورة الرمزية الخاصة به يؤدي إلى تعديل التفاعلات الاجتماعية والتواصلية وتطفلها وإثرائها. نحدد هنا ثورة في العمل في استخدامات التواصل اللفظي وغير اللفظي التي تشكك في العديد من الأبعاد والوسائط مثلما جاء في كتابات الباحث بورايا (Peraya, 2000) والتي تعد جزءاً من نهج جديد للتواصل (Winkin, 2001) ومع ذلك، فإن غالبية المشاركين في التعليم، الممزقين بين المخاوف الجوهرية من الإدمان المحتمل أو الحتمية التقنية، غير قادرين اليوم على تقديم استجابات ملموسة لتأثيرات هذه الأجهزة في حياتهم اليومية.

1. الصور الرمزية لاندماج الفضاء العمومي والافتراضي:

تقدم الأدبيات والدراسات الموجودة صورة مختلطة فيما يتعلق بالعلاقة بين الإشارات غير اللفظية والنتائج الشخصية ضمن سياقات تتوسطها الصورة الرمزية فمن ناحية، تظهر الدراسات أن زيادة الواقعية السلوكية يمكن أن تحسن نتائج الاتصال وهنا ما سندرسه من خلال اشكالية الواقع المعزز لشركة Apple ، فقد أظهرت الدراسات السابقة أن زيادة الواقعية السلوكية من خلال زيادة الإشارات الاجتماعية في الفضاء العام التي تظهرها الصور الرمزية (على سبيل المثال، نظرة العين وتعبيرات الوجه وتغطية الوجه بقناع تقني) يمكن أن تعزز التعاون وتنتج

تفاعلات هادفة مزيفة، لأن الإشارات غير اللفظية المدرجة في هذا الواقع قد تتسبب في اشكالية التلاعب بسلوكيات الاستجابة الاتصالية. (Nowak, 2015).

في المقابل، حاولت دراسة سنة 2014 لكل من Kang, S. H., & Gratch والتي هدفت لاستكشاف الاستجابات الاجتماعية للمستخدمين لسلوك القائمين على إجراء المقابلات في الاستشارة الحاسوبية بأن المستويات العامة للواقعية السلوكية لا تعمل على تحسين نتائج التواصل بشكل موحد. فعلى سبيل المثال، وجدت دراستان أن إضافة تعبيرات الوجه أو الإيماءات الجسدية إلى البيئات الافتراضية التي تتوسطها الصور الرمزية لم تعزز باستمرار الحضور الاجتماعي أو الانجذاب بين الأشخاص. وهذا ما يؤكد بأن اشكالية الوجود بين الواقعيين الحقيقي والافتراضي.

عند حديثنا عن التواصل في فضاء يتم فيها استخدام جهاز Apple Vision Pro الافتراضي ضمن نسق حقيقي والمتمثل في الشوارع والاماكن العامة، فغالبًا ما يعتمد الأفراد على شكل ما من أشكال الصور الرمزية، أو التمثيل الرقمي الذي يرمز إلى الذات في التفاعل فقد تتراوح هذه التمثيلات من استخدام شاشة الواقع المعزز كوسيلة الى انتاج رسومات ورموز شخصية متحركة ثلاثية الأبعاد نابضة بالحياة. فقد طرح الباحثون في العديد من التخصصات والتقاليد العلمية أسئلة حول تأثير هذه الصور الرمزية، داخل وخارج بيئة التقنيات. وبرروا ذلك باستطاعة المستخدمين التعامل والتحكم والتجسيد والتفاعل من خلال الصور الرمزية في مجموعة متنوعة من السياقات، وهو أمر يثير اهتمام علماء الاتصال لأن هذه التمثيلات قد كانت محل دراسات فاقَت العقدين من الزمن، لذا يمكن أن تشكل هذه التجارب السابقة للاتصال عبر الكمبيوتر (CMC) وصولاً للواقع المعزز الجديد، فإن مخرجات هذه التراكمات المعرفية الطويلة قد تصدر أحكامًا ونسبًا بناءً على مظاهر وسلوكيات الصور الرمزية الخاصة بجيليم مختلفين ومتباعدين في الاستخدام وفي التقمصات على حسب ما جاء به Pierre Bourdieu في طرحه لاشكالات الهابيتوس. (AUDRAN & DAELE, 2006)

2. الصور الرمزية والتواصل المعزز لأجهزة Apple:

شهدت السنوات القليلة الماضية تحولاً في عالم التكنولوجيا من الهواتف الأرضية إلى الهواتف المحمولة إلى مؤتمرات الفيديو، فقد تغيرت طرق الاتصال وتطورت ثلاث مرات في جيلنا، كما أنها تشكل رؤية كونية جديدة للتواصل الرقمي والذي تمظهر في عدة نقطتين أساسيتين هما :

- الواقع المعزز والواقع الافتراضي أمرين حاسمين لتحديث أشكال الاتصال المختلفة. مع ظهور الواقع المختلط، الذي يجمع بين العالم الحقيقي والافتراضي بطريقة لا يمكنك التمييز بين الاثنين نظراً لدقة الاندماج الاتصالي
- الألعاب والترفيه، اثنان من القطاعات الرئيسية التي حققت قفزة هائلة إلى الأمام من خلال اعتماد وتنفيذ الواقع المعزز والواقع الافتراضي معا . فقد ساعد التقدم التكنولوجي في تصور عالم خيالي من خلال ارتداء سماعة الرأس أو عرض صورة ثلاثية الأبعاد.

هنا نتساءل مجدد حول تموضع الصور الرمزية الواقعية معيارًا للاتصال مستقبلاً، وكيف سيساعدنا الواقع المختلط على التواصل في الفضاء العام؟

إن التكنولوجيا التي أدت إلى إنشاء الصور الرمزية تتسارع بشكل متسارع. كما ستستمر الصور الرمزية في الزيادة في الصور المجسمة للتفاعل بين الإنسان والآلة، والواقع المعزز ويتم استخدام الصور الرمزية عبر المؤسسات لزيادة تجارب العالم الحقيقي لأن التفاعلات من خلال الصور الرمزية لديها القدرة على أن تكون قوية وشاملة بشكل لا يصدق.

ومن ناحية المستهلك، يمكن للصور الرمزية سد الفجوة الرقمية بين الزبائن والشركات من خلال توفير سهولة في الاتصالات الخالية من العوائق. ويمكنها الجمع بين عوالم متعددة لخلق فرص جديدة لأن الهويات الافتراضية تظهر كجزء لا يتجزأ من حياتنا الرقمية. ومع تدفق المزيد من المعلومات رقميًا، ستصبح هذه الصور الرمزية جزءًا من سياقنا اليومي (BATESON, 1977)

3. الفضاء العمومي بين واقعية الاستخدام وافترضية الرموز:

يمكن فهم الفضاء العام كمفهوم أو مثال أعلى وكمكان أو حقيقة، لكن غالبًا ما يتم الخلط بين الفضاء العام والمجال العام - أي الارتباك الذي أدى إلى العديد من التفسيرات الخاطئة. والفرق المقبول عمومًا في الأدبيات هو أن الفضاء العام بصيغة المفرد يشير إلى الفضاء الخطابي والأماكن العامة بصيغة الجمع إلى نتيجتهما الطبيعية. (MABILLOT, 2000)، إلا أن هذا التمييز يبدو لنا مغالطة لأنه يفترض وجود علاقة قوية أو علاقة جوهرية بين أحدهما والآخر. ومع ذلك، فإن فكرة التطور الحتمي بين الفضاء العام الخطابي (المجال العام في الحقيقة) والفضاءات العامة المادية التي ستنتج عنه هي فكرة نظرية بحتة وخطية للغاية، مما يحجب تأثيرات الترشيح والتصرفات والتجمعات التي تتوسط الفضاء العام الخطابي إلى الجمهور.

أما عن الأماكن العامة التي يتم معايشة المستخدمين لأجهزة Apple الجديدة، فيمكننا القول بأن التقنية أصبحت تتحكم في اشباعات الآخرين من خلال تحقيق بعض من الرموز المجسدة، ووفق هذه الممارسة مع وجهات النظر والنماذج النظرية مثل أجهزة الكمبيوتر كعناصر فاعلة اجتماعية والتي استمدت من من معادلة الوسائط، والتي تشير إلى أن البشر يتعاملون مع الكيانات المولدة بواسطة الكمبيوتر والتمثيلات الرقمية كآخرين اجتماعيين. (LARDELLIER, 2003) وبالتالي، فقد ثبت أن عملية إدراك الشخص خارج الإنترنت تساعد في التنبؤ بإدراك الصورة الرمزية عبر الإنترنت مع بعض الاستثناءات، أما على مستوى التصورات الثلاثية الأبعاد: الإنسانية، والفاعلية، والإمكانات الاجتماعية من بين الأحكام الأولى التي تم اتخاذها بشأن التمثيل في البيئة الرقمية هو تحديد الفاعلية أو الإنسانية، ومن المرجح أن يشعر الناس بارتباط أقوى مع الصورة الرمزية ذات السمات الإنسانية على المستوى البيولوجي الأساسي (Sheehan & Sosna, 1991). مما يؤدي إلى تقييم الإمكانات الاجتماعية للكيان الذي تمثله

الصورة الرمزية (Nass & Moon, 2000; Nowak, 2015) توفر نظرية معالجة المعلومات (McGuire, 1968) رؤى إضافية حول سبب أهمية هذه التقييمات للإنسانية لفهم إدراك الصورة الرمزية. وفقًا لهذه النظرية، يولي الناس اهتمامًا أكبر للمصادر التي تتمتع بمزيد من الديناميكية، مما يزيد من احتمالية أن يُنظر إليهم على أنهم بشر ولديهم إمكانات اجتماعية أكبر (Mc-Guire, 1985). أولئك الذين لديهم إمكانات اجتماعية أكبر يقومون أيضًا بتنشيط المخطط وتخصيص الفئة التي تؤدي إلى السمات التي كانت محفوظة تقليديًا للبشر مثل النية أو العواطف أو التصنيفات مثل الجنس أو العمر (DAJEZ, 2006).

في المفهوم الأرسطي، ينبغي لمفهوم الفضاء العام أن يشير بالأحرى إلى الجوهر المجرد للأماكن العامة (HALL, 1971) – أي إلى تجريد قريب للشيء في حد ذاته. لتجنب أي لبس، سندسي في هذه القضية الخاصة بالأماكن العامة الأماكن المادية التي يمكن ملاحظتها في البيئة الحضرية، وفي هذه القضية الخاصة بالمجال العام، نشير إلى الأماكن العامة الخطائية. ومن هنا، يصبح الفضاء العام بصيغة المفرد التجريد النظري ولكن المكاني الحازم للأماكن العامة التي يمكن ملاحظتها ماديًا من خلال الممارسة الدووية للعمل الميداني (GOFFMAN, 1974).

4. نحو تغير الحياة الاجتماعية في الأماكن العامة:

يثير Jan Gehl سؤالاً مفاده: "هل يمكن لوسائل الإعلام الإلكترونية مثل التلفزيون والإنترنت وتكنولوجيا الهاتف المحمول أن تتولى وظيفة سياق المدينة؟ لقد تغيرت الحياة الاجتماعية بأشكال مختلفة ولكن الجودة الحقيقية هي اللقاء وجهًا لوجه. (Gehl, J. 2013) ، كما أن هذه الوسائط لا تمنع استخدام الاجتماعات العامة ولكنها تعطي مرونة لأسلوب الحياة. يتم استخدامها كطرق ثانوية لربط المزيد من الأشخاص.

تم إجراء دراسة بواسطة Keith Hampton وهو صوت بارز في الجدل الأكاديمي المزدهر حول تأثير التكنولوجيا على التفاعل الاجتماعي – وفريقه لفحص: كيف تغير السلوك في الفضاء العام في عالمنا الرقمي المعاصر؟ وما حجم التفاعل البشري في الفضاء العام الذي كان موجودا بالفعل قبل عصر الأجهزة الإلكترونية المحمولة، وما حجم ما فقدناه، إن وجد.

أجهزة Apple Vision Pro الجديدة، شجعت الأنشطة التجارية على استخدام الأماكن العامة، حيث كانت الأسواق ومحلات البيع بالتجزئة هي الأماكن المخصصة للتسوق. ومع ظهور التكنولوجيا المتقدمة، بدأت الأنشطة والتفاعلية في المجال العام تتضاءل على عكس المجال العام الافتراضي، حيث أصبح الوصول إلى المعلومات سهلاً عبر قناع الآبل. وقد مكن هذا أيضًا من ظهور التسوق الإلكتروني الافتراضي وبخاصية ثلاثية الأبعاد، بينما انتقلت المحادثات والمناقشات جزئيًا إلى خاصية الهولوغرام والحضور الافتراضي.

5. المناقشة:

أصبح الفضاء العام مليئًا بالتشاركية العقيمة أحيانا ، خاصة بعد أفول الاستخدام اللغوي في الساحات العمومية والمرافق وسائل التواصل الاجتماعي بشكل متزايد هي المساحة التي تجري فيها الحياة العامة. من المرجح أن تتم الأخبار والمناظرات والمناقشات الآن على فيسبوك وتويتر وغيرها من خدمات وسائل التواصل الاجتماعي مقارنة بالساحات العامة أو المباني المدنية أو المراكز المجتمعي، فقد أصبحت هذه الممارسات تملأ المساحات العامة الافتراضية وشكلت الفراغ الناجم عن نقص الأماكن والأنساق العامة في مدننا وبلداتنا التي تسمح بالاختلاط والتفاعل العام، لكن المساحات العامة الافتراضية هي مجرد: سياق افتراضي ،وفي الواقع، يبدو أن الفضاء العمومي الافتراضي قد أصبح سياقًا هامًا للتواصل والتفاعل لكنه يفتقر للديناميكية والحيوية التي نجدها في الفضاء العمومي الواقعي (HABERMAS, 1978).

إن أجهزة Apple الجديدة، أصبحت في بعض السياقات محطة اهتمام بالدراسات النفسية والتربوية، أي إلى أي مدى ستصل المقاربات النفسية والعقلية في تفسير الظاهرة الاتصالية البشرية من منطلقات لم تتعايش وفق هذا الانفجار التقني العالي، مما سيؤدي لبروز قراءات قد تجعل من الذي سيسيطر مستقبلا على الظاهرة الاتصالية.

الخاتمة:

إن المشهد التكنولوجي قد أصبح متناميا بوتيرة سريعة جدا ، مما أدى لولادة فروق بين المساحات العامة والافتراضية في وضع واضح وعميق ،لقد أحدث ظهور الواقع الافتراضي (VR) ثورة في طريقة تواصلنا وترفيهنا عن أنفسنا في نسق مغلق ومفتوح، مما أدى إلى سد الفجوة بين العالمين الحقيقي والرقمي أحيانا.

إن اعتماد تقنية الواقع المعزز والواقع الافتراضي في الفضاء العمومي والمجسدة عبر أجهزة Apple الجديدة لم تصمم للألعاب والترفيه فحسب، بل قدمت أيضًا أبعادًا جديدة للتواصل والتفاعل الاجتماعي من خلال الدمج السلس للعناصر الافتراضية في حياتنا اليومية وتشظي حدود المساحات العامة والافتراضية، بينما نتنقل في هذه الحدود الرقمية، من الضروري أن ندرك أهمية الصور الرمزية والتمثيلات الافتراضية في تشكيل هوياتنا وتفاعلاتنا عبر الإنترنت. لا تعمل هذه الشخصيات الرقمية على تسهيل التواصل فحسب، بل تعمل أيضًا على سد الفجوة بين الأفراد والشركات، مما يخلق فرصًا جديدة للمشاركة والتعاون.

References :

- Kang, S. H., & Gratch, J. (2014). Exploring users' social responses to computer counseling interviewers' behavior. *Computers in Human Behavior*, 34, 120-130.
- Nowak, K. L. (2015). Examining perception and identification in avatar mediated interaction. In S.S. Sundar (Ed.), *The handbook of the psychology of communication technology* (pp. 89-114). Hoboken, NJ : Wiley-Blackwell
- Gehl, J. (2013). *Cities for people*. Island Press.
- AUDRAN, J., & DAELE, A. (2006). *Forums et liste de diffusion : rapport à la communauté et « micro-culture »*. À paraître.
- AURAY, N. (2004). Sosies et avatars dans les jeux : entre écriture et image. In *L'image sosie* (pp. 95-107). 1er colloque international Icône-Image. Musée de Sens. France.
- BATESON, G. (1977). *Vers une écologie de l'esprit*. Tome 1. Éd. Seuil, Paris. 281 pages.
- DAJEZ, F. (2006). « La figurine interfaçée à propos de l'odyssée d'Abe ». In BARBOZA, P., & WEISSBERG, J. (2006). *L'image-actée*. Éd. L'Harmattan, Paris. 270 pages.
- GOFFMAN, E. (1974). *Les rites d'interactions*. Les éditions de Minuit, Paris. 230 pages.
- HABERMAS, J. (1978). *L'Espace public*. Éd Payot, Paris. 324 pages.
- HALL, E.T. (1971). *La dimension cachée*. Ed. Seuil (Collection Points essais), Paris. 254 pages. Henri & Lundgren-Cayrol
- LARDELLIER, P. (2003). *Théorie du lien rituel*. Ed L'Harmattan. 237 pages.
- MABILLOT, V. (2000). *Mises en scène de l'interactivité*. Thèse de doctorat, Université de Lyon II. France.