EISSN 2830-8352 ISSN 2800-1133

نظرية التفاعل الاجتماعي في العوالم الافتراضية: فهم التفاعلات والعلاقات الاجتماعية في بيئات التلفزيون التفاعلي

Social Interaction Theory in Virtual Worlds: Understanding Social Interactions and Social Relationships in Interactive Television Environments

أ.د نجية مزيان [1] *

[1] جامعة الجزائر3 ، mezianenadjia1970@gmail.com

تاريخ الارسال: 2024/10/21 تاريخ القبول: .2024/11/12 تاريخ النشر: 2025/06/30

ملخص

تشهد التكنولوجيا الحديثة ووسائل الإعلام التقليدية في عصرنا الحالي تفاعلًا متزايدًا واندماجًا ملحوظًا. فمن خلال الإنترنت ووسائل التواصل الاجتماعي، أصبح بإمكان الأفراد الوصول إلى المحتوى الإعلامي بسرعة وسهولة كما لم يحدث من قبل، مما يعزز التفاعل والتأثير المتبادل بين التكنولوجيا الحديثة ووسائل الإعلام التقليدية.

فالتلفزيون مثلا شهد تطورات ملحوظة تجعله أكثر تفاعلية وقابلية للتخصيص. حيث إن تقنيات البث عبر الإنترنت وخدمات البث المباشر تسمح للمشاهدين بمشاهدة المحتوى في أي وقت ومن أي مكان عبر الأجهزة المتنوعة مثل الهواتف الذكية والأجهزة اللوحية. بالإضافة إلى ذلك، تكنولوجيا الواقع الافتراضي والزيادة تقدم تجارب تفاعلية جديدة للمشاهدين، حيث يمكنهم أن يصبحوا جزءًا من العوالم التي يرونها على الشاشة بطرق مذهلة.

في هذا السياق، تهدف هذه الورقة البحثية إلى شرح تطبيق نظرية التفاعل الاجتماعي على دراسات التلفزيون، حيث نحاول من خلالها فهم كيفية تأثير المحتوى التلفزيوني على سلوك المشاهدين وتفاعلهم معه. حيث من الممكن أن يتفاعل المشاهدون مع محتوى التلفزيون بطرق متعددة ومتنوعة، تشمل التعليقات عبر وسائل التواصل الاجتماعي والمناقشات مع الأصدقاء

* المؤلف المرسل

والعائلة. هذا يعني أنه يجب أن تأخذ الدراسات في الاعتبار هذه التفاعلات المتعددة وتأثيراتها المحتملة عند تقييم تأثير التلفزيون على السلوك الاجتماعي.

الكلمات المفتاحية: نظرية التفاعل الاجتماعي؛ العوالم الافتراضية؛ العلاقات الاجتماعية؛ بيئات التلفزيون التفاعلي.

***

Abstract

In our contemporary era, modern technology and traditional media are experiencing increasing interaction and significant integration. Through the Internet and social media, individuals can now access media content more quickly and easily than ever before, enhancing the mutual interaction and influence between modern technology and traditional media.

Television, for instance, has undergone notable developments that make it more interactive and customizable. Internet broadcasting technologies and live streaming services allow viewers to watch content anytime, anywhere across various devices like smartphones and tablets. Additionally, virtual reality and augmented reality technologies offer new interactive experiences for viewers, enabling them to become part of the worlds they see on screen in astonishing ways.

Within this framework, this research paper aims to elucidate the application of social interaction theory to television studies, seeking to understand how television content influences viewers' behavior and their interaction with it. Viewers may engage with television content through multiple diverse channels, including social media commentary and discussions with friends and family. This necessitates that studies account for these multifaceted interactions and their potential impacts when evaluating television's influence on social behavior

Keywords: *Social Interaction Theory ; Virtual Worlds; Social Relationships; Interactive Television Environments.*

1. مقدمة

تعد العوالم الافتراضية بيئات رقمية محاكاة للواقع تسمح للأفراد بالتفاعل مع بيئات ثلاثية الأبعاد والأشخاص والأشياء الافتراضية، ففي مجال دراسة البيئة الافتراضية الجديدة، هناك العديد من النظريات والمفاهيم التي تم تطويرها وتطبيقها لفهم كيفية تأثير البيئات الافتراضية على السلوك البشري والتفاعل الاجتماعي، ومن بين هذه

2. النظريات:

1.2 نظريات إعلام الوسائط الجديدة.

- نظرية الواقع الممتد (Extended Reality Theory): تقترح هذه النظرية أن البيئات الافتراضية ليست مجرد مجسمات ثلاثية الأبعاد تعرض للمستخدمين، بل هي تمتد لتشمل العواطف والتفاعلات الاجتماعية والتجارب الحسية بشكل أوسع. تحاول هذه النظرية فهم كيفية تأثير هذه البيئات على سلوك وتفاعل الأفراد.

- نظرية التكامل الحسي (Sensory Integration Theory): تركز هذه النظرية على كيفية تكامل الحواس داخل البيئات الافتراضية وكيف يؤثر ذلك على تجربة المستخدم. تشير هذه النظرية إلى أن التجارب الافتراضية الغنية بالمحتوى المحسوس تسهم في جعل التجارب الافتراضية أكثر واقعية وتأثيراً.

- نظرية الهوية الرقمية (Digital Identity Theory): تركز هذه النظرية على دراسة كيفية تكوين وتجربة الهوية الرقمية في البيئات الافتراضية، بما في ذلك العوالم الافتراضية والشبكات الاجتماعية الافتراضية. تهدف هذه النظرية إلى فهم كيفية تأثير الهوية الرقمية على سلوك المستخدمين وتفاعلاتهم داخل البيئات الافتراضية.

- نظرية التفاعل الاجتماعي في العوالم الافتراضية (Social Interaction Theory in Virtual Worlds): تركز هذه النظرية على دراسة التفاعلات الاجتماعية داخل البيئات الافتراضية،

مثل العوالم الافتراضية المتعددة اللاعبين والشبكات الاجتماعية الافتراضية. تهدف هذه النظرية إلى فهم كيفية تكوين العلاقات الاجتماعية والتفاعل بين المشاركين في هذه البيئات.

2.2 نظرية التفاعل الاجتماعي في فهم تأثير البيئات الافتراضية على التفاعل الاجتماعي والعلاقات البينية.

واستنادًا إلى نظرية التفاعل الاجتماعي، يمكن فهم كيفية تكوين العلاقات والتفاعلات الاجتماعية داخل هذه البيئات وكيفية تأثيرها على السلوك البشري. نظرية التفاعل الاجتماعي في العوالم الافتراضية لم تنشأ من مصدر محدد أو صاحب معين بل تم تطويرها وتشكيلها عبر الزمن من خلال جهود عدة باحثين وعلماء اجتماع ومتخصصين في مجال العوالم الافتراضية وتكنولوجيا المعلومات والاتصالات. تعتمد هذه النظرية على أسس نظرية التفاعل الاجتماعي التقليدية وتطبيقها على سياق البيئات الافتراضية.

فيما يخص تطور هذا المجال، فقد بدأت الدراسات حول التفاعل الاجتماعي في العوالم الافتراضية في وقت مبكر مع نمو وتطور التقنيات الرقمية والواقع الافتراضي. ومع مرور الوقت، استمرت هذه الدراسات في التطور والتعمق، مما أدى إلى تطوير نظريات متعددة وتوسيع الفهم لكيفية تأثير البيئات الافتراضية على التفاعل الاجتماعي والعلاقات البينية.

بالتالي، يمكن اعتبار التفاعل الاجتماعي في العوالم الافتراضية كمجال دراسي نسبياً جديد، والذي استفاد من مجموعة واسعة من البحوث والمساهمات التي جاءت من عدة مصادر متنوعة وعبر فترة زمنية طويلة.

هناك العديد من الباحثين والعلماء الذين ساهموا في تطوير وتشكيل نظرية التفاعل الاجتماعي في العوالم الافتراضية. إليك بعض الأسماء البارزة في هذا المجال:

1. **شيرلي توركل (Sherry Turkle):** عالمة اجتماع وباحثة في مجال علم النفس، وهي معروفة بأعمالها التي تدور حول التفاعل البشري مع التكنولوجيا والواقع الافتراضي. شيرلي توركل (Sherry Turkle) هي عالمة اجتماع وباحثة في مجال علم النفس التطبيقي، وقد قدمت

مساهمات هامة في فهم تأثير التكنولوجيا على الإنسان والتفاعل الاجتماعي في العصر الرقمي. إليك بعض من اسهاماتها الرئيسية:

أ. **دراسة العلاقة بين الإنسان والتكنولوجيا:** توركل أسهمت في فهم العلاقة المعقدة بين البشر والتكنولوجيا، وكيف يؤثر هذا التفاعل على الطريقة التي نفكر ونتفاعل فيها مع الآخرين.

ب. **دراسة تأثير الواقع الافتراضي والروبوتات:** أجرت توركل العديد من الأبحاث حول تأثير تقنيات مثل الواقع الافتراضي والروبوتات على سلوك الإنسان وتفاعلاته الاجتماعية.

ج. **دراسة التكنولوجيا والهوية الشخصية:** أسهمت توركل في فهم كيفية تأثير التكنولوجيا على تشكيل الهوية الشخصية، وكيف يؤثر الاستخدام المتزايد لوسائل التواصل الاجتماعي والتقنيات الرقمية على الهوية والتفاعلات الاجتماعية للأفراد.

د. **دراسة التواصل والعلاقات الاجتماعية عبر الإنترنت:** قامت توركل بالتركيز على فهم كيفية تأثير التكنولوجيا على التواصل البشري والعلاقات الاجتماعية عبر الإنترنت، وكيفية تغير نمط التفاعلات الاجتماعية في ظل التكنولوجيا الحديثة.

هـ. **دراسة تأثير التكنولوجيا على العقل والنفس:** توركل قدمت تحليلات عميقة حول كيفية تأثير التكنولوجيا على العقل والنفس، وكيفية تغيير طريقة تفكيرنا وتصرفنا في عصر التكنولوجيا.

2. **نيكولاس يانوف (Nicholas Yee):** باحث في مجال علم النفس الاجتماعي، قام بدراسات حول سلوك المستخدمين داخل العوالم الافتراضية وتفاعلاتهم الاجتماعية. بعض أسهامات نيكولاس يانوف في مجال دراسة التفاعل الاجتماعي في العوالم الافتراضية:

أ. دراسة السلوك الاجتماعي في العوالم الافتراضية: يقوم يانوف بدراسة سلوك المستخدمين داخل العوالم الافتراضية مثل الألعاب عبر الإنترنت والمجتمعات الافتراضية

الأخرى. يركز بحثه على كيفية تفاعل الأفراد مع بيئات الواقع الافتراضي وكيفية تأثير ذلك على سلوكهم الاجتماعي والتفاعلي.

ب. دراسة التفاعلات الاجتماعية عبر الإنترنت: يستكشف يانوف أنماط التفاعل الاجتماعي والتواصل عبر الإنترنت، بما في ذلك في الألعاب عبر الإنترنت والمنصات الاجتماعية الأخرى. يهدف إلى فهم كيفية تكوين العلاقات الاجتماعية والتواصل بين الأفراد في هذه البيئات الرقمية.

ج. دراسة تأثير التكنولوجيا على السلوك البشري: يقوم يانوف بالتركيز على دراسة تأثير التكنولوجيا على السلوك البشري، بما في ذلك التأثير النفسي والاجتماعي لاستخدام الألعاب الإلكترونية والمنصات الاجتماعية. يسعى إلى فهم كيفية تشكيل التفاعل البشري مع التكنولوجيا وتأثيره على حياة الأفراد.

د. دراسة عوامل التفاعل الاجتماعي في العوالم الافتراضية: يستكشف يانوف عوامل التفاعل الاجتماعي في العوالم الافتراضية، مثل الهوية الرقمية والتفاعلات الاجتماعية والدور الاجتماعي للأفراد داخل هذه البيئات. يهدف إلى توفير فهم أعمق لكيفية تكوين وتأثير العلاقات الاجتماعية في العوالم الافتراضية.

3. **رالف شيفر (Ralph Schroeder):** باحث في مجال علم الاجتماع وتكنولوجيا المعلومات، قدم مساهمات في فهم التفاعل الاجتماعي في البيئات الافتراضية. رالف شيفر (Ralph Schroeder) هو باحث في مجال علم الاجتماع وتكنولوجيا المعلومات، وقدم مساهمات هامة في فهم التفاعل الاجتماعي في العوالم الافتراضية وتأثير التكنولوجيا على المجتمع. إليك بعض من اسهاماته الرئيسية:

أ. **دراسة العوالم الافتراضية والمجتمعات الرقمية:** قام شيفر بدراسة تأثير العوالم الافتراضية والمنصات الرقمية على شكل وتنظيم المجتمعات البشرية. فهو يبحث في كيفية تكوين المجتمعات الافتراضية وأنماط التفاعل الاجتماعي داخلها.

ب. **دراسة تكنولوجيا المعلومات والتواصل الاجتماعي:** قدم شيفر تحليلات حول كيفية تأثير تكنولوجيا المعلومات على علاقات الإنسان وتفاعلاته الاجتماعية، بما في ذلك استخدام وسائل التواصل الاجتماعي والتواصل عبر الإنترنت.

ج. **دراسة التفاعل الاجتماعي في العوالم الافتراضية:** قدم شيفر تحليلات عميقة حول كيفية تكوين التفاعلات الاجتماعية في العوالم الافتراضية، وكيفية تأثير ذلك على سلوك الأفراد وعلاقاتهم الاجتماعية.

د. **دراسة الهوية الرقمية والتفاعل الاجتماعي:** قام شيفر بدراسة الهوية الرقمية وكيفية تأثيرها على التفاعل الاجتماعي، بما في ذلك تأثير استخدام الهوية الرقمية على بناء العلاقات والتفاعلات الاجتماعية.

هـ. **دراسة ثقافة الإنترنت والتفاعل الاجتماعي الرقمي:** قدم شيفر تحليلات حول كيفية تأثير ثقافة الإنترنت والتكنولوجيا الرقمية على التفاعل الاجتماعي وبناء المجتمعات الرقمية.

4. **جون ليفين (John S. Levin):** أستاذ في علم الاجتماع، قام بدراسات حول الاتصال والتفاعل الاجتماعي في العوالم الافتراضية ودورها في تشكيل سلوك الأفراد.

5. **ريتشارد بارلو (Richard Bartle):** مهندس برمجيات وأحد مؤسسي عالم العاب الإنترنت، قام بدراسات حول التفاعل الاجتماعي في الألعاب عبر الإنترنت والعوالم الافتراضية.

هذه بعض الأسماء البارزة في مجال دراسة التفاعل الاجتماعي في العوالم الافتراضية، وهناك العديد من الباحثين الآخرين الذين قدموا مساهمات قيمة في هذا المجال من خلال أبحاثهم ودراساتهم.

3.2 أهم افتراضات النظرية:

نظرية التفاعل الاجتماعي في العوالم الافتراضية تقوم على عدة افتراضات رئيسية تشكل أساس فهمها وتطبيقها. إليك أهم هذه الافتراضات:

1. **الواقعية النسبية:** يفترض الباحثون في هذه النظرية أن الواقع الافتراضي ليس مجرد تمثيل للواقع الفعلي، بل هو بيئة مستقلة بذاتها تؤثر على سلوك الأفراد وتفاعلاتهم بطرق مختلفة.

2. **التفاعل الاجتماعي الواقعي في العوالم الافتراضية:** يفترض أن التفاعلات الاجتماعية التي تحدث في العوالم الافتراضية تشابه إلى حد كبير التفاعلات الاجتماعية في العالم الواقعي، مما يعني أن العلاقات الاجتماعية والتفاعلات البينية يمكن أن تتطور وتشكل بشكل مماثل.

3. **تأثير التكنولوجيا على السلوك البشري:** يفترض أن تأثير التكنولوجيا والوسائط الرقمية على السلوك البشري يمكن أن يكون عميقًا ومتعدد الأبعاد، وقد يؤدي إلى تغييرات في الهوية الشخصية وأنماط التفاعل الاجتماعي.

4. **تأثير الهوية الرقمية:** يفترض أن الهوية الرقمية، التي تشمل المظاهر المختلفة للشخصية الافتراضية التي يقدمها المستخدمون في العوالم الافتراضية، تلعب دورًا هامًا في تشكيل التفاعلات الاجتماعية والعلاقات البينية.

5. **تأثير العوامل البيئية:** يفترض أن العوامل البيئية داخل العوالم الافتراضية، مثل التصميم والمحتوى والسياق الاجتماعي، تلعب دورًا حاسمًا في تشكيل التفاعلات الاجتماعية وتأثيرها على سلوك الأفراد.

هذه بعض الافتراضات الرئيسية التي تشكل أساس نظرية التفاعل الاجتماعي في العوالم الافتراضية، وتساهم في فهم كيفية تكوين التفاعلات الاجتماعية وتأثير التكنولوجيا على السلوك والعلاقات البينية.

4.2 أدوات النظرية:

أدوات نظرية التفاعل الاجتماعي في العوالم الافتراضية تشمل مجموعة من الأساليب والتقنيات التي تساعد على فهم وتحليل التفاعلات الاجتماعية داخل البيئات الافتراضية. إليك بعض الأدوات الرئيسية المستخدمة في هذه النظرية:

1. **الملاحظة والمشاهدة:** تتضمن هذه الأداة مراقبة التفاعلات الاجتماعية والتفاعلات البينية في العوالم الافتراضية، سواء عبر المشاركة النشطة في البيئة الافتراضية أو عبر مراقبة السلوكيات والتفاعلات كمراقب.

2. **المقابلات الشخصية:** يتم خلال هذه الأداة إجراء مقابلات مع المشاركين في العوالم الافتراضية لفهم تجاربهم وآرائهم حول التفاعلات الاجتماعية والعلاقات البينية داخل البيئة الرقمية.

3. **الملاحظة السجلية:** تتضمن جمع البيانات والمعلومات من خلال تسجيل وتوثيق التفاعلات والأحداث الاجتماعية داخل العوالم الافتراضية بطرق محددة.

4. **استطلاعات الرأي:** يمكن استخدام استطلاعات الرأي لجمع البيانات حول الآراء والتفضيلات والتجارب المتعلقة بالتفاعلات الاجتماعية في العوالم الافتراضية.

5. **تحليل الشبكات الاجتماعية:** يستخدم تحليل الشبكات الاجتماعية لفهم تركيب وديناميات العلاقات الاجتماعية داخل البيئات الافتراضية، وتحديد العناصر المركزية والعلاقات القوية بين الأفراد.

6. **التجارب السيطرية:** يمكن إجراء التجارب السيطرية لفحص تأثير عوامل معينة على التفاعلات الاجتماعية في العوالم الافتراضية، وتحليل النتائج لفهم السلوك البشري في هذه البيئات.

هذه بعض الأدوات التي يمكن استخدامها في دراسة وتحليل التفاعل الاجتماعي في العوالم الافتراضية، ويتم اختيار الأدوات المناسبة بناءً على طبيعة الدراسة والأهداف المحددة للبحث.

الأهداف:

1. دراسة أسس نظرية التفاعل الاجتماعي وتطورها.
2. فهم كيفية تطبيق نظرية التفاعل الاجتماعي في العوالم الافتراضية.
3. استكشاف التفاعلات والعلاقات الاجتماعية داخل البيئات الافتراضية.
4. تحليل أثر العوامل المختلفة على تشكيل التفاعلات الاجتماعية في العوالم الافتراضية.

النتائج المتوقعة:

- فهم أعمق لتأثير البيئات الافتراضية على التفاعلات الاجتماعية والعلاقات البينية.
- توجيه البحوث المستقبلية في مجال دراسة البيئات الافتراضية وتأثيرها الاجتماعي.
- تقديم توصيات لتحسين تصميم العوالم الافتراضية لتعزيز التفاعلات الاجتماعية الإيجابية.

5.2 نماذج عن الدراسات التي وظفت النظرية:

هناك العديد من الدراسات والأبحاث التي تم إجراؤها حول نظرية التفاعل الاجتماعي وتطبيقاتها في العوالم الافتراضية. إليك بعض الأمثلة على هذه الدراسات:

1. "** Social Interaction in Virtual Environments: Key Issues, Common Themes, and a Framework for Future Research" (2017):**

هذه الدراسة تقدم استعراضًا شاملاً للأدبيات المتعلقة بالتفاعل الاجتماعي في العوالم الافتراضية. يتم تحديد القضايا الرئيسية والمواضيع الشائعة وإطار للبحوث المستقبلية في هذا المجال.

2. **"Virtual Reality, Social Interaction, and Physical Activity" (2020):**

تستكشف هذه الدراسة كيفية استخدام التكنولوجيا الافتراضية لتعزيز التفاعل الاجتماعي والنشاط البدني. يتم التركيز على كيفية استخدام الواقع الافتراضي في تحفيز المشاركة الاجتماعية وزيادة النشاط البدني.

3. Virtual Reality and Social Interaction: The Influence of Consistency and Adaptation on Spatial Presence" (2018):**

تبحث هذه الدراسة في تأثير التفاعل الاجتماعي في الواقع الافتراضي على الوجود المكاني للأفراد، وتحديداً كيفية تأثير الاتساق والتكيف في هذه التفاعلات على الشعور بالوجود في البيئة الافتراضية.

4. **"Virtual Reality and Social Interaction: The Role of Presence" (2019):**

تستكشف هذه الدراسة دور الوجود (Presence) في التفاعل الاجتماعي داخل العوالم الافتراضية. يتم تحليل كيفية تأثير شعور الأفراد بالوجود في البيئة الافتراضية على جودة التفاعلات الاجتماعية.

5. **"The Influence of Avatar Appearance on Social Interaction in Virtual Environments" (2016):**

تركز هذه الدراسة على كيفية تأثير مظهر الأفاتار (الشخصيات الافتراضية التمثيلية للأفراد) على التفاعلات الاجتماعية في العوالم الافتراضية، مع التركيز على جوانب مثل الجاذبية الاجتماعية والتواصل البيني.

3. خاتمة:

من خلال دراسة نظرية التفاعل الاجتماعي في العوالم الافتراضية، يمكن أن نفهم كيفية تشكيل وتأثير هذه البيئات على التفاعلات الاجتماعية وتطوير استراتيجيات لتعزيز التفاعلات الايجابية وبناء العلاقات الاجتماعية في هذه البيئات.

4. قائمة المراجع

"** .1Interaction sociale et environnements virtuels : une revue de la littérature **"

الرابط: - [Interaction sociale et environnements virtuels](https://www.researchgate.net/publication/221192687_Interaction_sociale_et_environnements_virtuels_une_revue_de_la_litterature)

"** .2La réalité virtuelle et l'interaction sociale : un état de l'art**"

الرابط: - [La réalité virtuelle et l'interaction sociale](https://www.researchgate.net/publication/285159769_La_realite_virtuelle_et_l'interaction_sociale_un_etat_de_l'art)

"** .3L'interaction sociale dans les mondes virtuels : une étude de cas**"

الرابط: - [L'interaction sociale dans les mondes virtuels](https://www.cairn.info/revue-hermes-la-revue-2013-2-page-131.htm)

"** .4La réalité virtuelle et les interactions sociales : une analyse critique**"

الرابط: - [La réalité virtuelle et les interactions sociales](https://www.researchgate.net/publication/343356659_La_realite_virtuelle_et_les_interactions_sociales_une_analyse_critique)

"** .5L'influence de l'apparence de l'avatar sur l'interaction sociale dans les environnements virtuels**"

الرابط: - [L'influence de l'apparence de l'avatar sur l'interaction sociale](https://hal.archives-ouvertes.fr/hal-01428673/document)

6 "** .Social Interaction in Virtual Environments: Key Issues, Common Themes, and a Framework for Future Research**"

- [Social Interaction in Virtual Environments](https://journals.sagepub.com/doi/10.1177/1461444817724285)

"** .2Virtual Reality, Social Interaction, and Physical Activity**"

- [Virtual Reality, Social Interaction, and Physical Activity](https://www.frontiersin.org/articles/10.3389/fpsyg.2020.00105/full)

"** .3Virtual Reality and Social Interaction: The Influence of Consistency and Adaptation on Spatial Presence**"

- [Virtual Reality and Social Interaction](https://www.sciencedirect.com/science/article/pii/S2214579618300589)

"** .4Virtual Reality and Social Interaction: The Role of Presence**"
الرابط: - [Virtual Reality and Social Interaction: The Role of Presence](https://journals.sagepub.com/doi/10.1177/104687810002100203)
"** .5The Influence of Avatar Appearance on Social Interaction in Virtual Environments**"
الرابط: - [The Influence of Avatar Appearance on Social Interaction](https://dl.acm.org/doi/10.1145/2851581.2892415)