International Journal for Scientific Research (IJSR)
المجلة الدولية للبحوث العلمية
Vol. (4), No. (4) April 2025 الإصدار (4)، العدد (4)

فلسفة الميتافيرس من منظور إعلامي

عائشة محمد يوسف الصديقي
طالبة باحثة في سلك الدكتوراه، مركز الدكتوراه الآداب والعلوم الإنسانية والعقيدة والفنون وعلوم التربية، كلية الآداب والعلوم الإنسانية بمرتيل، جامعة عبد المالك السعدي، تطوان، المملكة المغربية
aisha.alsiddiqi@gmail.com

عبدالسلام أندلوسي
أستاذ محاضر مؤهل بكلية الآداب والعلوم الإنسانية بمارتيل، تخصص الإعلام، جامعة عبد المالك السعدي، تطوان، المملكة المغربية

ملخص البحث

يهدف البحث التعرف إلى مفهوم الميتافيرس وفلسفته ويطرح تساؤلات عميقة حول ذلك العالم الجديد الذي يكاد يسيطر على العقول البشرية وقد يتجاوز مداه إلى أبعد ما يمكن تصوره، فالميتافيرس له أبعاده الفلسفية المختلفة والمتمثلة في طبيعة الواقع الذي سيكون عليه في ظل ثورة الميتافيرس، والهوية والعلاقات الإنسانية المختلفة، ويتناول البحث الميتافيرس من منظور إعلامي، ويشرح تأثيره على الواقع الحالي، وكيف سيكون المستقبل خلال السنوات المقبلة في ظل ثورة الميتافيرس؟

تم استخدام المنهج الوصفي التحليلي والاستشرافي كونهما من المناهج التي تتناسب مع موضوع البحث، وذلك من خلال جمع البيانات المتعلقة بالميتافيرس وتحليلها فلسفياً وإعلامياً ووصف المفاهيم المرتبطة بالميتافيرس وشرحها وتفسيرها، والكشف عن مستقبلها، من خلال قراءة واقعية للحاضر، والتنبؤ بما يمكن أن يكون عليه المستقبل في ظل ثورة الميتافيرس. وأكد البحث على أهمية الميتافيرس باعتباره ثورة تكنولوجية وتقنية متطورة تسهم في صياغة مستقبل أكثر إبداعاً إلا أنه لابد من فهمه والتدريب عليه لضمان تطبيقه بالشكل الصحيح، كما وأن للميتافيرس آثار نفسية واجتماعية وأخلاقية، وهو ما يستوجب سن القوانين والتشريعات الرامية إلى حماية حقوق الأفراد وخصوصية البيانات بما لا يتعارض مع الحريات، وتوعية الأجيال الناشئة بمفهوم الميتافيرس وبمخاطره المحتملة.

الكلمات الافتتاحية: الميتافيرس، فلسفة الميتافيرس، المنظور الإعلامي، مستقبل الميتافيرس.

International Journal for Scientific Research (IJSR)
المجلة الدولية للبحوث العلمية
Vol. (4), No. (4) April 2025 الإصدار (4)، العدد (4)

The Philosophy of the Metaverse from a Media Perspective

Aisha Mohammed Youssef Al-Siddiqi
PhD student, Doctoral Center for Literature, Humanities, Religion, Arts, and Educational Sciences, Faculty of Arts and Humanities in Martil, Abdelmalek Essaadi University, Tetouan, Kingdom of Morocco
aisha.alsiddiqi@gmail.com

Abdelsalam Andaloussi
Qualified lecturer Professor at the Faculty of Arts and Humanities in Martil, specializing in Media, Abdelmalek Essaadi University, Tetouan, Kingdom of Morocco

Abstract

The research aims to understand the concept and philosophy of the metaverse and raises profound questions about this new world that is almost controlling human minds and may extend beyond what can be imagined. The metaverse has its various philosophical dimensions, represented in the nature of reality that will be in light of the metaverse revolution, identity, and different human relationships.

The research addresses Metaverse from a media perspective and explains its impact on the current reality, and what will be the future in the coming years under the Metaverse Revolution?

The analytical and forward-looking descriptive curriculum was used as one of the approaches suited to the research topic, through the collection of metaverse data, philosophical and informative analysis, description, explanation and interpretation of metaverse-related concepts, disclosure of their future, realistic reading of the present, and prediction of what the future could be under the Metaverse Revolution.

The research emphasizes the importance of the metaverse as a technological revolution and an advanced technology that contributes to shaping a more creative future. However, it is essential to understand and train on it to ensure its proper application. Additionally, the metaverse has psychological, social, and

ethical implications, necessitating the establishment of laws and regulations aimed at protecting individual rights and data privacy without infringing on freedoms. Furthermore, it is crucial to educate the younger generations about the concept of the metaverse and its potential risks.

Keywords: Metaverse, Metaverse Philosophy, Media perspective, Future of Metaverse.

المقدمة

إن المتتبع للثورة التكنولوجية التي شهدها العالم يضعه أمام تحديات عديدة فتلك التحولات باتت تشكل اليوم الواقع الحالي للمجتمعات، فحين بدأت الثورة الصناعية الرابعة لم يكن الجميع يتوقع ما سوف تحدثه من تغيرات هائلة فخلال تلك السنوات القليلة قفزت دول مثل الصين والولايات المتحدة الأمريكية لتتصدر عالمياً قائمة الدول كأكبر دولتين رائدتين في مجال الذكاء الاصطناعي واستخداماته، ونتيجة للأبحاث الهائلة في مجال الذكاء الاصطناعي فقد نتج عن ذلك سلسلة من التطبيقات التقنية المستخدمة في تحليل البيانات وفي مجالات الصحة والطب والتجارة الإلكترونية والتصنيع والزراعة، وتطوير تطبيقات الهواتف الذكية والروبوتات وأنظمة الملاحة والسيارات الذكية والكثير من المجالات الأخرى التي ستؤثر بشكل كبير على حياة الناس.

إن أبحاث الذكاء الاصطناعي أفرزت تطبيقات حديثة ومنها الميتافيرس الذي يُعد الثورة الجديدة القادمة، فالميتافيرس، مصطلح يتردد في عالم التكنولوجيا والإعلام، ويحمل رؤىً مستقبلية تتجاوز حدود الواقع المادي الذي نعرفه، إنه فضاء افتراضي رقمي، يتداخل ويتكامل ليشكل عالمًا رقميًا موازيًا لعالمنا الحقيقي.

إن الميتافيرس كمفهوم يستوجب البحث في ماهيته وفلسفته وهو ما يطرح تساؤلات عميقة حول ذلك العالم الجديد الذي يكاد يسيطر على العقول البشرية وقد يتجاوز مداه إلى أبعد ما يمكن تصوره، فالميتافيرس له أبعاده المختلفة التي لابد من البحث فيها والتعمق في مفهومه حول طبيعة الواقع الذي سيكون عليه إلى جانب موضوع الهوية والعلاقات الإنسانية المختلفة والاقتصاد والأخلاق وغيرها من الجوانب المختلفة، وهو ما سنحاول تبيانه من خلال هذا البحث.

وبحسب ما أشارت إليه الدراسات فإن الميتافيرس يقترن ظهوره مع إعلان مارك زوكربيرغ مؤسس شركة فيسبوك في نهاية شهر يوليو 2021 عن تحول فيسبوك إلى ميتا واعتزام الشركة الجديدة التحول إلى

عالم الميتافيرس، وهو الأمر الذي سبقته إليه بعض الشركات وإعلان العديد من الشركات مثل آبل وغوغل ومايكروسوفت وأمازون وسامسونج وغيرها التوجه إلى عالم الميتافيرس. [1]

وهو ما يحيلنا إلى ما ذكره الكاتب الفرنسي برونو باتينو في كتابه "حضارة السمكة الحمراء" إن العمالقة الخمس غوغل وآبل وفيسبوك ومايكروسفت وأمازون يسيطرون على ما نسبته 80٪ من هذه البيانات وأن هذه الشركات تمكنوا من الاستحواذ على مجمل العالم الرقمي خلال سنوات معدودة، وهم يطمحون إلى إعادة تشكيل البشرية". [2]

البحث يتناول فلسفة الميتافيرس من منظور إعلامي، والتعرف على مفهوم الميتافيرس؟ وما تأثيره على الواقع الحالي، وكيف يمكن للميتافيرس أن يؤثر على الإعلام؟ وما مستقبل العالم خلال السنوات المقبلة في ظل ثورة الميتافيرس؟

تلك التساؤلات التي يتم طرحها إنما محاولة لفهم فلسفة الميتافيرس الذي بات يتجذر في مختلف جوانب الحياة وهو ما يستوجب فهمه بالطريقة الصحيحة ومعرفة تأثيراته وسلبياته وإيجابياته حتى يمكن استخدامه بالطريقة الأمثل فالتكنولوجيا سلاح ذو حدين ولابد من تطويعها بما يخدم الإنسانية لا أن تكون هي المتحكم، وهي وسيلة الغاية منها التطوير، والتسهيل، وتوفير الوقت، والجهد.

مشكلة البحث

الميتافيرس من المصطلحات الحديثة التي تم تداولها في الآونة الأخيرة ضمن ثورة الذكاء الاصطناعي، إلا أن للميتافيرس أبعاده الفلسفية المختلفة وتأثيراته على الواقع الحالي لا سيما الإعلام، وهو ما يضع العالم أمام تحدٍ كبير بحاجة إلى مزيد من الدراسة والبحث لفهم الميتافيرس وكيفية تطويعه بما يخدم الإنسانية.

أهمية البحث

تنبع أهمية البحث كونه من الأبحاث القليلة في هذا الشأن، كما وأن للميتافيرس تأثيرات كبيرة على الواقع الحالي ولا تزال تقنياته مجهولة وبحاجة إلى وضع منهج علمي واضح حول كيفية استخدامها وبيان أبعادها النفسية والاجتماعية، أضف إلى ذلك أن الدراسة تناقش فلسفة الميتافيرس وهو ما يُعد من الموضوعات القليلة التي لم يتم تداولها بشكل موسع.

[1] بريك، أ.م. د أيمن محمد إبراهيم، تطبيقات الميتافيرس وعلاقتها بمستقبل صناعة الصحافة الرقمية-دراسة استشرافية خلال العقدين القادمين 2022:2042، المجلة المصرية لبحوث الإعلام، العدد 78، ص45-76، 2022.

[2] باتينو، برونو، ترجمة حجازي، د. مصطفى، حضارة السمكة الحمراء، المركز الثقافي العربي، ط 1، الدار البيضاء، المغرب، 2021.

من خلال هذا البحث سنركز على فلسفة الميتافيرس من منظور إعلامي والكشف عن أبعاده وتأثيراته على الواقع الحالي، وما شكل المستقبل في ظل هذه الثورة الجديدة، مما يسهم في إثراء المكتبة العربية بمثل هذه الدراسات المهمة خصوصاً وأن الدراسات العربية تكاد تكون محدودة جداً في هذا الجانب.

وقد تم اختيار موضوع البحث لاعتبارات تتمثل في جدة المفهوم ومحاولة للكشف عن أبعاده، خصوصاً وأن المفهوم حديث المؤتمرات العالمية بشكل عام والعربية بشكل خاص، وبحاجة إلى مزيد من الدراسات العربية كون المحتوى العربي على منصات الذكاء الاصطناعي قليل جداً مقارنة باللغات الأخرى.

وما يميز هذا البحث ما يلي:

- التركيز على فلسفة الميتافيرس من منظور إعلامي معتمدة بذلك على المنهج الوصفي التحليلي والاستشرافي.
- أغلب الأبحاث والدراسات السابقة ركزت على جانب واحد يتعلق باستخدام تقنيات الميتافيرس في وسائل الإعلام المختلفة ومستقبل توظيف تلك التقنيات على الإعلام.
- أغلب الأبحاث والدراسات السابقة تناولت مفهوم الميتافيرس استناداً إلى إعلان مارك زوكربيرغ في العام 2021، ولم تتطرق إلى شرح أبعاده المختلفة.
- الأبحاث والدراسات المتعلقة بفلسفة الميتافيرس ركزت على الجانب الأخلاقي وتأثيراته في ظل الذكاء الاصطناعي.

أهداف البحث

- التعرف إلى مفهوم الميتافيرس.
- التعرف على فلسفة الميتافيرس.
- التعرف على تأثير الميتافيرس على الواقع الحالي.
- التعرف على تأثير الميتافيرس على الإعلام.
- استشراف المستقبل خلال السنوات المقبلة في ظل ثورة الميتافيرس.

تساؤلات البحث

- ما مفهوم الميتافيرس؟
- ما فلسفة الميتافيرس؟
- ما تأثير الميتافيرس على الواقع الحالي؟

- ما تأثير الميتافيرس على الإعلام؟
- ما ملامح المستقبل خلال السنوات المقبلة في ظل ثورة الميتافيرس؟

منهج البحث

اختارت الباحثة المنهج الوصفي التحليلي والاستشرافي كونهما من المناهج التي تتناسب مع موضوع الدراسة، وذلك من خلال جمع البيانات المتعلقة بالميتافيرس وتحليها فلسفياً وإعلامياً ووصف المفاهيم المرتبطة بالميتافيرس وشرحها وتفسيرها، كما استعانت الباحثة بالمنهج الاستشرافي كونه من المناهج التي تتناسب مع طبيعة هذه الدراسة للكشف عن مستقبلها، من خلال قراءة واقعية للحاضر، والتنبؤ بما يمكن أن يكون عليه المستقبل في ظل ثورة الميتافيرس.

أولاً: تعريف الميتافيرس

ما هو الميتافيرس وهل هذا المصطلح حديث النشأة أم أنه قديم الظهور؟ يعود مفهوم الميتافيرس إلى ما هو أبعد كثيراً مما تشير إليه أغلب المراجع المعاصرة، إلا أنه كمفهوم يصعب تعريفه كونه لا يزال مبهماً بالصورة الحالية، حيث إن الأصل في كلمة ميتافيرس ترجع إلى اللغة اللاتينية وهي عبارة عن كلمتين (ميتا- Meta) بمعنى ما هو أبعد أو أعلى، وفي السياق الفلسفي تعني التسامي، و(فيرس-Verse) بمعنى الكون، يقال بأن أول ظهور علمي لهذا المصطلح يعود إلى العام 1884 لوصف مجموعة من النجوم المرتبطة ببعضها البعض جاذبياً، إلا أن أغلب الدراسات والأبحاث في هذا الشأن ترى أن نشأة المصطلح تعود في الأصل إلى الروائي نيل ستيفنسون في روايته تحطم الثلج في العام 1992 حيث تدور أحداث الرواية في عالم افتراضي يتفاعل فيه البشر، كنسخ أفاتار قابلة للبرمجة مع بعضهم البعض في مساحة افتراضية ثلاثية الأبعاد مستعارة من العالم الحقيقي وأدى ذلك إلى تدهور الحياة في العالم الحقيقي. [3]

ولو جئنا إلى التعريف المعاصر فإن الميتافيرس هو تكنولوجيا يتم فيها دمج ما بين العالم الحقيقي الذي نعيش فيه والعالم الافتراضي، وهو بيئة افتراضية ثلاثية الأبعاد لا مركزي مفتوح المصدر وهو مجتمع رقمي موحد يستطيع الأشخاص فيه القيام بجميع أنشطتهم اليومية من العمل إلى الترفيه دون الحاجة إلى التبديل بين ذواتهم الرقمية والمادية.

ويعرف أيضاً على أنه نوع من الإنترنت الرقمي المتسلل وهو قائم في عالم افتراضي، وهو مدخل افتراضي قادم للإنترنت مما يوفر الدعم اللامركزي وطويل الأمد من البيئات الافتراضية ثلاثية الأبعاد عبر الإنترنت والروابط بين العوالم المادية والافتراضية والمادية التي أصبحت أكثر ارتباطاً وهو عبارة عن شبكة

[3] Visconti R Moro: From physical reality to the Metaverse: a Multilayer Network Valuation, Journal of Metaverse, 16-22,2022

افتراضية تعمل دائماً في البيئات التي يستطيع العديد من الأشخاص التفاعل معها بعضها البعض والأشياء الرقمية أثناء التشغيل الافتراضي عبر نسخ منهم افتراضية. [4]

كما يعرف على أنه شبكة اجتماعية ضخمة تتكون من تكنولوجيا الواقع الافتراضي (VR) والواقع المعزز (AR)والواقع المختلط (MR) والبيئات ثلاثية الأبعاد D3، وتقنيات الذكاء الاصطناعي (AI) ويتم التفاعل معها في الوقت الحقيقي بشكل فعال ومستمر، ويشترك فيه عدد غير محدود من الأشخاص حول العالم، ما يوفر بيئة انغماس حقيقة للمستخدمين وإحساساً حقيقياً، وتواصل حقيقي افتراضي في بيئات مشابهة تماماً للبيئات الواقعية، وتتم فيها أنواع التعاملات المختلفة كالاتصالات والدفع وغيرها. [5]

فيما عرفه ماي ستاكيديز بأنه عالم ما بعد الواقع، يتم فيه دمج الواقع المادي مع البيئات الافتراضية بشبكة متصلة تضم تفاعلات مستمرة ومتعددة الأشخاص، وتتضمن عوالم للّعب المفتوح وهي قائمة على الواقع الافتراضي VR والمعزز AR، ويتم استخدام صور رمزية يتم التفاعل بينها في الوقت الفعلي ويطلق على هذه الرموز كما ذكرنا آنفا أفاتار. (Avatar) [6]

ثانياً: فلسفة الميتافيرس

إن الموضوع ذو أبعاد متشابكة بين ما تراه في الواقع وما تصنعه أنت بنفسك من عوالم افتراضية، ولعل جوهر الفلسفة في شرح أبعاد الميتافيرس متشعبة جداً، وهذا ما يحيلنا إلى أن فلسفة الميتافيرس مبنية على إحدى أهم النظريات الفلسفية والمتمثلة في نظرية المعرفة، الأمر الذي يثير المزيد من التساؤلات حول طبيعة الواقع، والهوية والأخلاق، وهي جوهر الأسئلة الفلسفية الأساسية في فهم جوهر الشيء والبحث عنه وهي المنطلق الرئيسي لفهم جوهر الميتافيرس وأبعاده، وبالتالي إن فلسفة الميتافيرس تبدأ في التركيز على ماهية الواقع وهو أحد أكثر الأسئلة الفلسفية الجوهرية التي ركز عليها الفلاسفة، كما أسلفنا فإن الميتافيرس يعرف بأنه واقع افتراضي وليس حقيقي، فالفكرة التي يطرحها الميتافيرس بمفهومه تتجسد لنا في فهم الحقيقة الكامنة بين الواقع والخيال فالواقع بمفهومه الواسع هو العالم المادي الذي نعيشه، أما الخيال فهو عالم الأفكار والتصورات وهو العالم الموجود في أذهاننا فقط، فالميتافيرس يجمع بين هذين العالمين ليصنع عالماً أو واقعاً جديداً يتجاوز مداه العالم المادي ويكسر قيود الواقع.

[4] Visconti R Moro, Cesaretti Andrea: The Metaverse, Digital Token Valuation: Cryptocurrencies, Springer Nature, 2023.

[5] Lee, L.-H., Braud, T., Zhou, P., Wang, L., Xu, D., Lin, Z., Kumar, A., Bermejo, C., & Hui, P. All One Needs to Know about Metaverse: A Complete Survey on Technological Singularity, Virtual Ecosystem, and Research Agenda, 2021.

[6] Stylianos Mystakidis, Metaverse, Encyclopedia 2022.

ومن هنا تنبثق التساؤلات الجوهرية في فهم الفلسفة القائمة على الميتافيرس، فما هو طبيعة ذلك الواقع؟ وهل هما متداخلان؟ أم إن ذلك الواقع المصنوع سيجعل الإنسان قادراً على التمييز بين الواقع والخيال أم قد يخلق نوعاً من التشويش على العقل البشري، مما يؤثر نفسياً واجتماعياً على حياة الأفراد في هذا المجتمع، وسيضع الإنسان في دائرة الوهم في عدم مقدرته على التمييز بين الواقع والخيال.

يزعم تشالمرز أن الواقع الافتراضي هو واقع حقيقي في الوقت الحاضر، ومستخدمو الواقع الافتراضي يميلون إلى التمييز بين "العالم الحقيقي" و"العالم الافتراضي" وذلك من خلال انخراطهم في الألعاب الترفيهية وغيرها من التطبيقات، فهم قادرون على التمييز، عن طريق استخدام سماعات الواقع الافتراضي، إلا أنه لا يوجد سبب يمنع من اعتبار الواقع الافتراضي حقيقي مثل الواقع الخارجي. [7]

وإذا ما سلمنا بطرح الفلاسفة الكبار كأفلاطون وديكارت حول الواقع باعتبار أن العالم الذي ندركه بحواسنا ليس هو الواقع الحقيقي، بل مجرد ظل أو انعكاس لعالم آخر أكثر كمالاً وهو عالم المُثُل الذي يتكون من أفكار وصور مثالية كالعدالة مثلا وبالتالي فإن الحقيقة ومعرفتها تأتي من العقل لا من الحواس وبالتالي فإن العالم الحسي أي الواقع الذي نعيشه مجرد وهم.

واستناداً إلى منهج الشك المنهجي عند ديكارت الذي يشك في كل شيء بما في ذلك وجود العالم الخارجي، إلا أنه يرى أن جوهر الوعي لدى الإنسان مسألة لا يمكن الشك فيها، وبالتالي فإن الواقع عنده هو ما يمكن إثباته بالعقل بشكل واضح بعد تجاوز الشكوك الحسية.

ويتفق الاثنان في طرحهما على أن الحواس يمكن لها خداع الإنسان أما العقل فهو أداة المعرفة الحقيقية، ولعل هنا تكمن الإشكالية في فهم ذلك المزيج المتداخل بين العالم الواقعي والافتراضي، فالميتافيرس قد يكون صورة عن الواقع الذي هو في الأصل وهم على حد زعم أفلاطون وديكارت، أو قد يكون واقعاً حقيقياً وهو عالم المُثُل عند أفلاطون. [8]

من وجهة نظري كباحثة أرى أن الإنسان إذا أوغل العيش في ذلك العالم الافتراضي فإن الواقع سيكون بالفعل مجرد وهم وسيكون العالم الافتراضي هو الواقع ذاته، وستكون له تداعياته وأبعاده النفسية والاجتماعية، التي قد تجعل الإنسان مصاباً بداء الوهم، وقد اتفق مع طرح ديكارت في مسألة الوعي لأن الجوهر في الشيء هو الوعي ذاته، فالإنسان بوعيه بإمكانه التمييز والفصل بين ما يدركه بحواسه وبعقله، وبالتالي فإن الميتافيرس هو أداة تكنولوجية تساعد الإنسان على تيسير مهامه فالإنسان هو المتحكم في هذه الآلة وليس العكس.

[7] Chalmers, David J, "Reality +: Virtual Worlds and the Problems of Philosophy", 2022.
[8] عزوز وهيبة حنان فلسفة الواقع الافتراضي، من الكائن الطيني إلى الشبكة الديكارتية، المجلة الدولية للاتصال الاجتماعي، المجلد 9، العدد 2، 2022.

وانطلاقاً من فهم الوجود والواقع تبرز لنا المعرفة من حيث معرفة ما هو حقيقي وغير حقيقي، فمن خلال تلك العوالم الافتراضية التي يلج إليها المستخدمون قد تكون طريقاً لهم نحو الإبداع وفهم ذلك العالم وتطويعه بما يتلاءم معهم، وقد يكون وسيلة للتعلم وفهم الذات، وإنشاء علاقة جديدة بين الواقع المادي والافتراضي.

فهل الميتافيرس استناداً إلى ما ذكرناه يرتكز على نظرية المعرفة؟ وما هي علاقة المعرفة بالواقع؟ لعل موضوع المعرفة من الموضوعات التي ركز عليها الفلاسفة والمتمثلة في كيفية الحصول على المعرفة وأصلها وحدودها التي تقف عندها، وحقيقتها وطبيعتها، فالميتافيرس كمفهوم يمكن إسقاطه على نظرية المعرفة إذا ما أخذنا بالمذاهب الفلسفية التي تناولت المعرفة من الناحية العقلانية التي ترى أن العقل هو المصدر الرئيس للمعرفة، أو المذهب التجريبي الذي يؤكد على التجربة الحسية، فيما يرى المذهب الواقعي والمثالي أن المعرفة مرتبطة بالعالم الخارجي الموضوعي (الواقعية) أو أنها متأثرة بشكل أساسي بالوعي البشري (المثالية). [9] وهو ما يثير التساؤلات التي طرحناها آنفاً فيما يتعلق بإدراك الأمور من الناحية الحسية والتجريبية أو من خلال العقل ودور العقل الباطن والتصورات الذاتية في تشكيل المعرفة.

ولعل السؤال الذي قد يتبادر إلى الأذهان إذا كانت البيئة التي تم خلقها افتراضياً هل هي بالفعل محاكاة للواقع؟ أم أنها مجرد عالم افتراضي لا يحاكي الواقع؟ ومن هنا تبرز لنا "فرضية المحاكاة" التي تؤكد على أن الواقع الذي نعيشه بما في ذلك الأرض وبقية الكون هي في الحقيقة محاكاة اصطناعية، حيث تشير الدراسات إلى أنه وفقاً لهذه الفرضية فإنه من الممكن أن يكون العالم الذي نعيش فيه مخلوقًا بواسطة حضارة متقدمة أو كائنات ذكية ذات تكنولوجيا متطورة للغاية، بحيث يمكنها محاكاة واقعنا بشكل كامل، ولسنا هنا بصدد استعراض مدى صحتها بل لتبيان فلسفة الميتافيرس القائمة على هذه الفرضية. [10]

المفاهيم الفلسفية المرتبطة بهذه الفرضية تتمثل فيما يلي:

- **الشكل الكوني (Cosmic Simulation):** إذا كانت حضارة متقدمة قد وصلت إلى مستوى يمكنها من محاكاة وعي البشر، فإن الكائنات المخلوقة داخل هذه المحاكاة قد لا تميز بين الواقع والمحاكاة.

[9] رابوبرت، أ. س، ترجمة أمين أحمد، مبادئ الفلسفة، منشورات البندقية للنشر والتوزيع، ط 1، القاهرة، 2017.
[10] https://ar.wikipedia.org/wiki/فرضية_المحاكاة

- **التشابه مع فلسفة ديكارت:** هناك تشابه بين فرضية المحاكاة وفرضيات الفيلسوف رينيه ديكارت عن الشك في الواقع ويطرح التساؤل عن حقيقة الواقع بسبب إمكانية أن يكون هناك "شيطان خادع" يحاكي كل شيء. [11]

من الجلي أن تلك المفاهيم الفلسفية مثار جدل، خصوصاً إذا ما سلمنا بجدلية الميتافيرس كمفهوم غامض لا يزال طور الدراسات والأبحاث، فالميتافيرس ثورة جديدة لابد من فهمها ومعرفة تداعياتها وتأثيراتها على المجتمعات.

وتلك التساؤلات الفلسفية العميقة تطرح أكثر التساؤلات جدلاً المتمثلة في أصل المعرفة والواقع والوهم والشك، فهل الميتافيرس سيكون هو الواقع الحقيقي الذي سيكون عليه العالم بعد سنوات لاحقة؟ وهل سيتداخل الواقع مع الخيال لدرجة يصعب فيها التمييز؟ ومن هنا تبدأ شكوك الإنسان فيما يتعلق بالواقع المعاش ومحاكاة هذا الواقع.

إن المحاكاة تُعد جزءً أساسيًا من الميتافيرس، حيث يتم استخدام تقنيات المحاكاة لإنشاء بيئات افتراضية تشبه الواقع، والمحاكاة هي عملية استخدام نموذج رياضي أو رقمي لمحاكاة الأحداث أو الظواهر في بيئة معينة، في الميتافيرس، يتم استخدام المحاكاة لإنشاء عوالم، تفاعلات، ونظم فيزيائية افتراضية تشبه الواقع.

أنواع المحاكاة في الميتافيرس

- محاكاة بيئة الحياة الواقعية: مثل محاكاة الطقس أو محاكاة حركة المرور.
- محاكاة التفاعل بين الشخصيات: من خلال الذكاء الاصطناعي (AI)، حيث يمكن للشخصيات الافتراضية أن تتفاعل مع المستخدمين بأسلوب واقعي.
- محاكاة الديناميكيات الاقتصادية: مثل محاكاة أسواق العمل، المال، والمشاريع الافتراضية. [12]

وبالتالي فإن المحاكاة وفق ذلك هي مجرد محاكاة رقمية للواقع ويمكن الاستفادة منها في مختلف المجالات التي تصب في دعم الأهداف المرجوة والمتمثلة في تطويع التقنيات الحديثة والتكنولوجية لتقديم أفضل الممارسات المهنية والاحترافية، أما إذا توغل الإنسان في تلك المحاكاة الرقمية وبدأت تصبح شيئاً أساسياً في حياته فهنا قد يبدأ الإنسان في مرحلة الشك وعدم الفصل بين الواقع والواقع

[11] Bostrom, Nick, Are You Living In A Computer Simulation? Philosophical Quarterly (2003) Vol. 53, No. 211, pp. 243-255.

[12] المرجع نفسه.

الافتراضي، وقد يكون هذا العالم هو المكان الأمثل للهروب من الواقع والانغماس في عالم افتراضي دون قيود أو حدود تتجاوز المدى.

نأتي إلى ثاني أكثر التساؤلات الفلسفية المهمة التي لها أبعادها النفسية والاجتماعية وهو موضوع الهوية فأنت تصنع منك نسخة افتراضية قد تكون بذات هويتك أو هوية أخرى ولعل هذا الموضوع له أبعاده النفسية والاجتماعية بشكل كبير حيث إن الهوية إذا كانت في الأصل مضطربة فمعنى ذلك أن ما تصنعه سيكون عبارة عن هوية مضطربة واقعياً وافتراضياً أو أن تكون هويات متشذرة عنك أو أن تصنع هوية عنك مثالية، فالهوية الافتراضية التي يمكن تصميمها داخل هذه المساحات الافتراضية غالبًا ما تشارك في أشكال جسدية أو عاطفية مبالغ فيها قد لا تقترب بأي حال من الأحوال من مظهر الفرد أو شخصيته "الحقيقية".[13]

إن عملية خلق الهوية تصاحبها اختيارات ورغبات محددة، في علم النفس الفردي، فإن الهوية تبدو أقرب ما يمكن إلى الفرد أو هي تجسيدًا قريبًا للفرد، وهنا يصبح التشابه الجسدي أمرًا بالغ الأهمية، وغالبًا ما تكون الاختلافات بين الذات المادية والافتراضية أقل من مسألة نطاق وأكثر من تفاعل منفصل أنشأه الفرد، فهناك أشخاص يجدون صعوبة في الإفصاح عن ذواتهم في بعض المواقف، كما ويمكن للهوية الافتراضية أن تصبح جزءًا من تصور الفرد لذاته.[14]

أضف إلى ذلك أن لدينا أزمة في الهوية ما يجعل الفرد غير قادر على التمسك بهويته فيبدأ بصنع هويات افتراضية وتضيع هويته الأصلية بين هويته في العالم المادي والعالم الافتراضي، ويعاني من العزلة والاغتراب بين عالمين متداخلين، ويبدأ في خلق هويات متعددة، فهو يعيد خلق نفسه في العالم الافتراضي، ويجعل من ذاته نسخة غير أصيلة ومزيفة، فتلك النسخ المتعددة قد تتعدى حدود الأخلاق وتتجاوزها، وتظهر لنا معضلة أخلاقية في عالم المتحكم فيه نسخ افتراضية بهويات متعددة.

ولعل موضوع الأخلاق في ظل ثورة الذكاء الاصطناعي والميتافيرس من أهم الموضوعات الثرية التي ركزت عليها الأبحاث والدراسات، وهو التساؤل الذي يطرحه الباحثون حول التحديات الأخلاقية للميتافيرس وتتمثل فيما يلي:

- تداعيات في المنظومة الأخلاقية كما أشرنا سابقاً فيما يتعلق بالإنسان وهويته، وثقافته وتراثه، وحالة الاغتراب ونشر العنف، والابتزاز، والتطرف، والإرهاب.

[13] Visconti, RM From physical reality to the Metaverse: a Multilayer Network Valuation, Journal of Metaverse, pp 16-22, 2022

[14] R Hadi, S Melumad, ES Park, The Metaverse: A new digital frontier for consumer behavior, Journal of Consumer Psychology, Vol 34,Issue 1,pp 142-166,2024

- الاغتراب الاجتماعي جراء الاستمرار لساعات طويلة في العالم الافتراضي، والإصابة بأمراض التوحد مع تزايد المخاوف المرتبطة بانتشار المعلومات الكاذبة.
- التحديات المتعلقة بالمسؤولية الأخلاقية والسلامة والأمن والنزاهة والخصوصية وسرية البيانات. [15]

ولعل تلك المخاوف في عالم الميتافيرس مشروعة فالعالم المتجسد أمامك هو افتراضي بهويات افتراضية، حيث يوفر الميتافيرس بيئة مواتية للتسلط عبر الإنترنت والتحرش الجنسي وأشكال أخرى من الإساءة عبر الإنترنت. كما هناك مخاوف أخلاقية تتعلق بالتأثير المحتمل لهذه الأفعال في العالم الواقعي، مما يدعو إلى التشكيك في استخدام نفس الإجراءات في الإجراءات الافتراضية، ما يستوجب وضع القواعد واللوائح التي يمكن للجميع الاتفاق عليها لحماية الأفراد. [16]

الآثار النفسية:

إن الانغماس في الميتافيرس قد يؤدي إلى اضطرابات نفسية اجتماعية فالاستخدام المفرط للتكنولوجيا الرقمية يرتبط بالعديد من المشكلات النفسية والعقلية كالإدمان الإلكتروني على الميتافيرس، ومرض الذهان، فتلك العوالم الافتراضية مع مرور الزمن قد تنشط الأوهام والهلوسات بسبب التداخل بين العالمين كما بينا في السطور السابقة. فعالم الميتافيرس يتيح دمج العالم الافتراضي والعالم المعزز ليصنع عالماً ثالثاً مزيجاً بينهما مما قد يشتت المخ ويختلط عليه فيحدث اختلال أو تشتت ذهني وحالة شك دائم فيما يرى ويحس، إلى جانب اضطرابات النوم.

وقد يخلق نوع من متلازمة الفومو وهو مصطلح الخوف من فوات الشيء وهو الخوف الذي ينطوي على القلق من أن يكون لدى الآخرين تجارب أفضل، والحاجة للبقاء باستمرار على اتصال بالشبكة الاجتماعية للفرد، وكذلك النوموفوبيا وهو الاضطراب السلوكي والتشوش الذهني الواضح وارتفاع مستويات شعور الفرد بالخوف من فقدان الهاتف النقال، وقد تظهر أمراض واضطرابات جديدة وظهور نماذج متطورة من اضطرابات نفسية خاصة متعلقة بسرعة وانتشار استخدام تقنيات الواقع الافتراضي والمعزز والمجتمعة في عوالم الميتافيرس. [17]

[15] بكري، جميل أبو العباس زكير، فلسفة الميتافيرس والمخاوف الأخلاقية، مجلة كلية الآداب جامعة الفيوم، المجلد 17، العدد 1، ص 901-969، 2025.

[16] يالايولف، دامير: طريق النمو الافتراضي الأخلاقي وطويل الأجل في الميتافيرس، 2023، https://mpost.io/ar/methods-for-ethical-and-long-term-virtual-growth-in-the-metaverse/

[17] نور الدين، د. زعتر – العالم الافتراضي من منظور سيكولوجي، مجلة العلوم الإنسانية لجامعة أم البواقي، المجلد 9، العدد 2، ص 1016-1029، 2022.

الميتافيرس من المنظور الإعلامي

بعد أن استعرضنا التساؤلات الفلسفية القائمة على الميتافيرس، لابد من فهم الميتافيرس من منظور إعلامي، فالإعلام كغيره من المجالات التي تشهد تحولاً جذرياً في ظل ثورة الميتافيرس، وتكاد تنهي دوره التقليدي، وتحويله تدريجياً إلى إعلام رقمي، ما سيخلق فرصاً وتحديات جديدة أمام المؤسسات الإعلامية على اختلافها، وكذلك أمام الجمهور.

ومع ظهور ثورة الميتافيرس فإن المؤسسات الإعلامية باتت تواجه ذلك التحدي القائم، ومحاولة اللحاق بالركب، لفهم هذه الثورة الجديدة القادمة، والعمل على تطويع تلك التقنيات الحديثة بما يصب في تحقيق أهداف سياستها الإعلامية، والاستفادة من هذه التكنولوجيا الرقمية في مواصلة تعزيز مضامين الرسالة الإعلامية.

فهل الميتافيرس سيكون هو ثورة الإعلام الجديد؟ وسيكون هو المحرك الرئيس للإعلام ويبدأ بفرض سيطرته على الإعلام ويؤثر عليه؟ أم أن الميتافيرس هو مجرد تقنية يقدم فرصاً جديدة للإعلام لتطوير طرق المحتوى والتفاعل مع الجمهور؟

إن ظهور الميتافيرس يُعد تحولًا جذريًا في كيفية تقديم واستهلاك المحتوى الإعلامي، فهو تقنية متطورة يمكن للإعلام الاستفادة منها عن طريق دمج الواقع الافتراضي (VR) والواقع المعزز (AR) وألعاب الفيديو، مما يعزز التفاعل والتواصل بين الجمهور، والعمل على تطوير المحتوى الإعلامي والرسالة الإعلامية بحيث يمكن للجمهور الوصول إلى الأخبار والمعلومات بشكل مباشر، من خلال تجارب تفاعلية، وبيئة افتراضية شريطة المحافظة على احترافية وموضوعية هذه الوسائل المتطورة في تقديم ونقل الأخبار، كما ويمكن للمؤسسات الإعلامية إنشاء جولات افتراضية عالية الجودة تتيح للجمهور استكشاف الأماكن والأحداث بشكل تفاعلي. [18]

كما يمكن الاستفادة من تقنيات الميتافيرس في بث الأحداث الحية والتفاعل مما يسمح للجمهور المشاركة في النقاشات وطرح الأسئلة، والتفاعل مع بعضهم البعض، بما يسهم في خلق تجربة مشاهدة أكثر تفاعلية، فوفقاً لمفهوم الإعلام الجديد، أصبح الأفراد قادرين على التفاعل مع المحتوى بدلاً من استهلاكه فقط، مما يعزز من قدرة الجمهور على التأثير في كيفية عرض الأخبار والمحتوى الإعلامي، وبالتالي فإن الميتافيرس يقدم فرصاً مبتكرة وحديثة لتطوير المحتوى الإعلامي وتنويعه، ما يستوجب على المؤسسات الإعلامية الاستثمار في البنية التحتية والتكنولوجيا اللازمة، وتطوير الكوادر البشرية

[18] الميتافيرس والإعلام: كيف سيؤثر الميتافيرس على مستقبل الإعلام، 2024، https://www.cryptokap.com/2024/09/metaverse-and-media.html?m=1

القادرة على التعامل مع هذه التقنيات الجديدة، ويُعد الميتافيرس قوة دافعة للتغيير في عالم الإعلام، وهو يفتح آفاقًا جديدة للإبداع والابتكار والتفاعل والتواصل بين المؤسسات الإعلامية وجمهورها، وتبني هذه التقنيات لتقديم تجربة إعلامية مبتكرة ومميزة.

إلا أن الإشكالية تكمن في سيطرة الميتافيرس على الإعلام، نتيجة تحكم الشركات الكبرى في هذه التقنية، مما يدفع تلك الشركات إلى فرض سيطرتها والدفع بأجندتها السياسية والاقتصادية وتقويض دور المؤسسات الإعلامية، ونشر الميتافيرس على مصراعيه ما يؤدي إلى السيطرة على عقول الجمهور، أضف إلى ذلك أن للميتافيرس قدرة على تغيير هوية الأفراد أو تغيير ثقافاتهم، نتيجة تعدد الهويات في هذا العالم الافتراضي، وكذلك تغيير قناعاتهم، وأفكارهم، سواء أكانت بالسلب والإيجاب، وهذا راجع إلى سطوة الشركات التكنولوجية الكبرى في تجنيد الرأي العام لتبني الميتافيرس والولوج إليه في جميع المجالات الحيوية.

فسيطرة المنصات المطلقة من قبل كل من غوغل وفيسبوك على وجه الخصوص، لن يعرف له حدود لا زمانية ولا مكانية فعمالقة الرقمي سيكونوا قادرين على تكوين امبراطوريات اقتصادية جديدة مفلتة من كل قواعد الحدود الوطنية.

فالمنصات ليست مجرد وسائل إعلام مبنية من دون قواعد تنظيمية وإنما هي وسائل إعلام تخضع فيها كل الرسائل إلى اقتصاد الانتباه ويعالج الخبر كأي محتوى آخر تبعا لفعاليته الاقتصادية. [19]

إن الميتافيرس هو مستقبل الإعلام والصحافة الرقمية، وسيتصل الجميع بهذا العالم المتطور عبر منصات افتراضية تفاعلية موجهة للجمهور، فتطوير أدوات الواقع الافتراضي تفرض ظهور أشكال جديدة في الصحافة الرقمية، ويُعد هذا التحول من إنشاء المعلومات في الواقع الافتراضي إلى الصحافة الغامرة والذكاء الاصطناعي والواقع المعزز والمختلط وتوظيفها لخدمة الرسالة الإعلامية وتطوير محتواها. [20]

وفي حال توظيف الميتافيرس في الإعلام أو تحوله إلى إعلام افتراضي كيف ستكون التغطية الإخبارية لحدث ما؟ وما هي الأجندة الإعلامية، وما هي الأولويات التي سيتم التركيز عليها؟ لعل تلك التساؤلات تحتاج إلى مزيد من البحث والتعمق، وهو أمر لا يمكن توقعه البتة، إلا أن ذلك من وجهة نظري سيتشكل وفقاً للخلفية السياسية والثقافية، ولمصالح مالكي الوسيلة الإعلامية والإعلانية، وبالتالي فإن

[19] باتينو، برونو، ترجمة حجازي، د. مصطفى، حضارة السمكة الحمراء، المركز الثقافي العربي، ط 1، الدار البيضاء، المغرب، 2021.
[20] Sukhee Amartuvshin: The Future Metaverse of digital Journalism, Advances in social Behavior research, Issue 1, pp 33-38, 2024.

القائم على الميتافيرس هو المؤسسة الإعلامية، والأفراد القائمون على تلك المؤسسات، وهو ما يحلينا إلى ما ذكرناه سابقاً حول هيمنة الشركات الكبرى على جميع المجالات.

فالإعلام اليوم يقف على حدود ثورة جديدة قادمة كيف سيتم صياغة التساؤلات الخبرية في عالم افتراضي بهويات افتراضية، وكيف سيكون شكل الإعلامي في عالم الميتافيرس؟ في هذا العالم الذي سيكون عبارة عن عوالم موازية، لن يكون نقل الخبر مهمة الصحفي، بل اختبار حدود الواقع نفسه، بأن يكون شريكاً في صنع الحدث بداخل العوام الافتراضية التي ستنقل الخبر، أشبه ما يكون بعالم خيالي تحكمه شخصيات خيالية، استوديوهات افتراضية، سيصبح حينها الإعلام التقليدي في طي النسيان، فالمستقبل الإعلامي اليوم سيطرق بابه الذكاء الاصطناعي، والتحديات أمامه كبيرة، تتمثل في انتشار الأخبار المزيفة، وانتهاك الخصوصية، ومجتمعات افتراضية تؤدي إلى زيادة من الانقسام الواقعي.

المستقبل في ظل ثورة الميتافيرس

إن الميتافيرس يأتي كأحد أبرز التحولات الرقمية التي يشهدها العالم اليوم، فماذا سيكون المستقبل عليه خلال السنوات اللاحقة خصوصاً مع تزايد الاعتماد على الميتافيرس في مختلف الصناعات لا سيما صناعة الإعلام.

بالرغم من أن الميتافيرس لا يزال بحاجة إلى مزيد من الدراسات والأبحاث لمعرفة مجمل الآثار السلبية والإيجابية وتأثيراته على الواقع، إلا أنه بناء على ما نراه من تطور سريع وهائل في تقنية الميتافيرس فإنه بالإمكان استشراف المستقبل، خصوصاً في ظل ظهور العديد من المنصات الافتراضية.

بحسب التقرير الصادر عن ريسيرش أند ماركت (Research and Markets) فقد قدرت قيمة سوق الميتافيرس بنحو 87.20 مليار دولار أمريكي في عام 2023، ومن المتوقع أن تصل إلى نحو 861.77 مليار دولار أمريكي في عام 2030. [21]

وهذا يشير إلى أن الميتافيرس سيكون هو المهيمن على السوق التكنولوجية خلال السنوات المقبلة، خصوصاً في ظل تناميه وزيادة قيمته السوقية، ومع اتجاه الشركات العالمية إلى الاستثمار في هذه السوق التكنولوجية وتزايد الاستثمارات الرقمية، والبلوك تشين، والرموز غير القابلة للاستبدال (NFTS)، فإن ذلك ينبئ بأن الميتافيرس هو مستقبل أعمال الشركات كما روجت له صحيفة نيويورك تايمز، لاسيما مع

[21] Metaverse Market (2024 Edition): Analysis by Product (Hardware, Software and Services), By Platform, By End User Industry, By Region, By Country: Market Insights and Forecast (2020-2030).

توجه الشركات العملاقة في الاستثمار في الميتافيرس مثل «مايكروسوفت وميتا وغوغل وإنفيديا»، وهي الشركات التي تحقق معدلات نمو هائلة ودون توقف، ما جعلها الأكثر نمواً على مستوى العالم. [22]

وبالتالي فإن الاقتصاد الافتراضي سيبدأ بفرض قوته خلال السنوات المقبلة، فالعالم يقف اليوم أمام تلك الثورة الرقمية ولابد له من تطويع كافة الإمكانات اللازمة وتوفير البنى التحتية الرقمية لهذه التكنولوجيا، وضخ الموارد للاستفادة من هذه التكنولوجيا إيجابياً، والاستثمار فيها بما يسهم في توفير المزيد من الفرص النوعية الواعدة.

لعل السؤال الذي قد يطرحه الباحثون والمتخصصون هل سيحكم الميتافيرس العالم؟ وتأتي هذه التنبؤات نتيجة حداثة الميتافيرس إلى جانب المخاوف التي يتوجس منها المجتمع نتيجة الطفرة التكنولوجية السريعة، والخوف من المجهول، كون الميتافيرس عالم افتراضي قائم على تقنية يتحرك فيها المستخدمون ويتفاعلون معها عبر نسخ افتراضية لكل شخص، وهو أمر من الصعب استشرافه، إلا أنه من الممكن أن يتوغل فيه الإنسان بشكل لا يمكن الخروج منه، وهو ما يستوجب الفصل بين ما هو واقع وما هو خيال أي من خلال وعي الإنسان وإدراكه، إذ لا يمكن لآلة أن تتحكم في مصير العالم، إلا إذا أريد منها ذلك، من خلال سيطرة الشركات العملاقة على العالم عن طريق الميتافيرس.

ونحن اليوم على أعتاب تلك الثورة القادمة لابد لنا من الولوج إليها، واستخدامها بالطريقة الصحيحة، ومواكبتها، فتلك التقنيات الحديثة يمكن تسخيرها في جميع المجالات عن طريق توليد المحتوى الرقمي بصورة إبداعية ومبتكرة، حيث إنه من المتوقع أن تشهد كافة المجالات تغييرات كبيرة، ما يتعين توفير البيئة اللازمة لذلك، والتدريب على تقنيات الذكاء الاصطناعي، فالميتافيرس سيلعب دوراً كبيراً في تطور المجالات المختلفة من خلال دمج التقنيات الجديدة مثل الذكاء الاصطناعي والبيانات الضخمة.

ولعل هذه التقنية السريعة ستشكل أيضاً ملامح الهوية المستقبلية للإعلام، حيث إن إعلام الواقع الافتراضي سيلعب دورًا مهمًا في توظيف آليات الاتصال الحديثة بشكل مباشر في تحقيق أعلى قدر من الجاذبية والإدراك الشامل للرسالة الاعلامية، غير أنه سيستحدث طرقًا وأشكالًا جديدة لعرض الرسالة الإعلامية التي ستمكن كلًا من المرسل والمرسل إليه بالقيام بالأدوار التبادلية داخل العملية الاتصالية ذاتها، ما يسهم في إفراز بيئة اتصالية أكثر تفاعلية وشمولية على أكثر من مستوى، وعلى الرغم من بعض المخاوف التي قد تعتري العملية الاتصالية في ظل هذا التصور الجديد للإعلام الافتراضي. [23]

[22] عباس، محمد، الميتافيرس تقنية تحكم المستقبل، صحيفة الخليج الإماراتية، 2022.
[23] عمار خالد، الإعلام والميتافيرس كيف يستفيد الصحفيون من استوديوهات العالم الافتراضي؟ شبكة الصحفيين الدوليين، 2023.

الخاتمة

الميتافيرس لا يزال مصطلحاً جديداً بحاجة إلى مزيد من الدراسة لضمان تطبيقه بالشكل الصحيح، فنحن اليوم على أعتاب عصر الذكاء الاصطناعي، والواقع المعزز، والعوالم الافتراضية ما يشكل نقلة نوعية في تطور البيئات الرقمية التفاعلية وهو نموذج جديد للتفاعل البشري الرقمي القائم على الانغماس التام، والاقتصاد الافتراضي، والملكية الرقمية.

وعلى الرغم من التقنيات الحديثة المتطورة للميتافيرس والاستفادة منه في مختلف المجالات، إلا أن للميتافيرس آثار نفسية واجتماعية وأخلاقية، ما يستوجب الحاجة إلى وضع أطر تنظيمية مرنة تضمن الاستخدام الأخلاقي وسن القوانين والتشريعات الرامية إلى حماية حقوق الأفراد وخصوصية البيانات بما لا يتعارض مع الحريات، إلى جانب توعية الأجيال الناشئة بمفهوم الميتافيرس وبمخاطره المحتملة، والتدريب على تقنيات الميتافيرس والاستفادة منها بما يسهم في تطوير مختلف المجالات الحيوية، وتطوير المحتوى الإعلامي.

وسيعتمد نجاح الميتافيرس على التقدم التكنولوجي، ومدى قبول المجتمع له، والحوكمة الفعالة لضمان السلامة والأمن الرقمي، وتطوير حلول مبتكرة لتحديات الميتافيرس باعتباره أداة مساعدة للبشرية وليس تقنية تنطوي على استخدامها أخطار غير محسوبة.

المراجع

1. باتينو، برونو، ترجمة حجازي، د. مصطفى، حضارة السمكة الحمراء، المركز الثقافي العربي، ط 1، الدار البيضاء، المغرب، 2021.
2. بريك، أ.م. د أيمن محمد إبراهيم، تطبيقات الميتافيرس وعلاقتها بمستقبل صناعة الصحافة الرقمية-دراسة استشرافية خلال العقدين القادمين 2022:2042، المجلة المصرية لبحوث الإعلام، العدد 78، ص45-76، 2022.
3. بكري، جميل أبو العباس زكير، فلسفة الميتافيرس والمخاوف الأخلاقية، مجلة كلية الآداب جامعة الفيوم، المجلد 17، العدد 1، ص 901-969، 2025.
4. رابوبرت، أ. س، ترجمة أمين أحمد، مبادئ الفلسفة، منشورات البندقية للنشر والتوزيع، ط 1، القاهرة، 2017.
5. عباس، محمد، الميتافيرس تقنية تحكم المستقبل، صحيفة الخليج الإماراتية، 2022.
6. عزوز وهيبة حنان فلسفة الواقع الافتراضي، من الكائن الطيني إلى الشبكة الديكارتية، المجلة الدولية للاتصال الاجتماعي، المجلد 9، العدد 2، 2022.

7. عمار خالد، الإعلام والميتافيرس كيف يستفيد الصحفيون من استوديوهات العالم الافتراضي؟ شبكة الصحفيين الدوليين، 2023.
8. الميتافيرس والإعلام: كيف سيؤثر الميتافيرس على مستقبل الإعلام، 2024، https://www.cryptokap.com/2024/09/metaverse-and-media.html?m=1
9. نور الدين، د. زعتر – العالم الافتراضي من منظور سيكولوجي، مجلة العلوم الإنسانية لجامعة أم البواقي، المجلد 9، العدد 2، ص 1016-1029، 2022.
10. ويكيبديا الموسوعة الحرة، https://ar.wikipedia.org/wiki/ فرضية_المحاكاة.
11. يالايولف، دامير: طريق النمو الافتراضي الأخلاقي وطويل الأجل في الميتافيرس، 2023، https://mpost.io/ar/methods-for-ethical-and-long-term-virtual-growth-in-the-metaverse/
12. Bostrom, Nick, Are You Living In A Computer Simulation? Philosophical Quarterly (2003) Vol. 53, No. 211, pp. 243-255.
13. Chalmers, David J, "Reality +: Virtual Worlds and the Problems of Philosophy", 2022.
14. Lee, L.-H., Braud, T., Zhou, P., Wang, L., Xu, D., Lin, Z., Kumar, A., Bermejo, C., & Hui, P. All One Needs to Know about Metaverse: A Complete Survey on Technological Singularity, Virtual Ecosystem, and Research Agenda, 2021.
15. Metaverse Market (2024 Edition): Analysis by Product (Hardware, Software and Services), By Platform, By End User Industry, By Region, By Country: Market Insights and Forecast (2020-2030).
16. R Hadi, S Melumad, ES Park, the Metaverse: A new digital frontier for consumer behavior, Journal of Consumer Psychology, Vol 34,Issue 1,pp 142-166, 2024.
17. Stylianos Mystakidis, Metaverse, Encyclopedia 2022.
18. Sukhee Amartuvshin:The Future Metaverse of digital Journalism,Advances in social Behavior research, Issue 1, pp 33-38,2024
19. Visconti R Moro, Cesaretti Andrea: the Metaverse, Digital Token Valuation: Cryptocurrencies, Springer Nature, 2023.
20. Visconti R Moro: From physical reality to the Metaverse: a Multilayer Network Valuation, Journal of Metaverse, 16-22, 2022.
21. Visconti, RM From physical reality to the Metaverse: a Multilayer Network Valuation, Journal of Metaverse, pp 16-22, 2022.