المحاكمة الأخلاقية لميتافيرس(محاولة لتنبؤ مستقبل الإنسانية)

The moral trial of the metaverse (An attempt to predict the future of humanity)

نجمة عليوش*
جامعة 20 أوت 1955 سكيكدة –الجزائر
aliouchend@gmail.com

تاريخ الاستلام: 2024/02/05 تاريخ القبول: 2024/04/16

الملخص

أصبح ميتافيرس يمثل صيحة العصر، وأكبر مشروع افتراضي أو كما يسميه مجتمع التقنية بالنسخة المُطورة لشبكة الانترنت ونتاج الذكاء الاصطناعي، يتمكن المستخدم من الولوج إليه عبر الاستعانة بمجموعة من الأدوات التكنولوجية المتطورة لتنقله إلى فضاء يتفاعل فيه من خلال صورة رمزية(AVATAR) ولا يزال ميتافيرس يعرف تحسينات لجعله فضاء افتراضيا ذكي خال من الثغرات، ولهذا المشروع الافتراضي مستخدمون كثر يبلغ عددهم الملايين عبر العالم، غير أن هذه النسخة الجديدة من الانترنت تثير القلق من سلطتها في المستقبل كونها تثير الشكوك، حول أنها ستستولي على الإنسان، وتحوله إلى آلة مبرمجة وتُفرغه من قيمه الإنسانية والأخلاقية، لذا فاننا سنضع ميتافيرس في قفص الاتهام، أمام مجموعة من الأسئلة القلقة،، وسندرس هذه المسألة من منظار النزعة الإنسانية التي نتبناها في طرحنا، بمعنى أننا نتبنى الاتجاه الإنساني الذي يرى الإنسان مخلوق متعالي أخلاقيا، فلا يسمو إلا بمحك المثل العليا.

الكلمات المفتاحية: **ميتافيرس؛ المحاكمة الأخلاقية؛ الإنسانية.**

Abstract

The Metaverse has become the trend of the times, and the largest virtual project, or as the technology community calls it, the advanced version of the Internet and the product of artificial intelligence. The user can access it by using a set of advanced technological tools to transport him to a space in which he interacts through an avatar (AVATAR). The Metaverse still knows Improvements have been made to make it an intelligent virtual space free of loopholes. This virtual project has many users, numbering in the millions around the world. However, this new version of the Internet raises concerns about its authority in the future because it raises doubts that it will seize control of man, turn him into a programmed machine and empty him of his values. Humanity and morality, so we will put the Metaverse in the dock, facing a

* المؤلف المرسل: **نجمة عليوش**، الإيميل: **aliouchend@gmaail.com**

group of troubling questions, and we will study this issue from the perspective of the humanistic tendency that we adopt in our proposal, meaning that we adopt the humanistic trend that sees man as a morally transcendent creature, who is elevated only by the touchstone of high ideals.
Keywords: **Metaverse ; Moral trial ; Humanity.**

المؤلف المرسل: **نجمة عليوش**، الإيميل: **aliouchend@gmaail.com**

مقدمة:

يشهد هذا العصر تطورا سريعا لميتافيرس وهو النسخة المتطورة من الانترنت كما يصفه المختصون في مجال التكنولوجيا والميديا الجديدة، وهو بمثابة عالم افتراضي يمكن للمستخدم الولوج إليه بواسطة مجموعة من المعدات التكنولوجية، التي تمكنه من تجربة نشاطات متعددة كالترفيه والتجارة والتعلم والسفر...الخ، قد يحمل هذا التطور فيما يخص ميتافيرس قراءتين مختلفتين: القراءة الأولى تراه من زاوية تقنية محضة، تجده بمثابة ثورة جديدة ذات مزايا ومنافع على الأفراد، فيما تحصر القراءة الثانية اهتمامها في المسألة الأخلاقية لمآلات نقل الإنسان من العالم الواقعي المادي إلى عالم آخر افتراضي يحيا فيه كرمز أو Avatar.

وهكذا لا يتبقى من الإنسان سوى خصائصه البيولوجية، أما خصائصه ككائن مفكر وأخلاقي فستتكفل الميتافيرس بمحوها من تكوينه وجيناته كليا، فهي تريده ماديا ذو نزوات ومدمن على الاستهلاك، وينظر إلى القيم الأخلاقية على أنها قيم سلبية لا نفع منها، فهي لا تساعده على تحقيق رغباته، بل على العكس فإنها تقف عائقا أمامه، وبالتالي فإن انسلاخه منها هو الحل الأمثل والمنطقي بالنسبة له.

هذه النتيجة التي سيتم التوصل إليها من خلال إتباع منهجا علميا من طرف صانعي هذا العالم، والتي ساعدتهم فيه مواقع التوصل الاجتماعي، والمتمثلة في نظام التفاهة والتجهيل، بإفراغ الإنسان من كل سماته النفسية، العقلية، والعاطفية، والصحية واستبدالها بأخرى سلبية، تجعله يشعر بالنقص، والعجز، والغباء، واليأس، وقلة الحيلة، وتحويله إلى كائن مادي جشع يتبع نزواته، وهذا ما يريدونه وهو أن يغترب الإنسان عن ذاته وعن مجتمعه.

هذا الاغتراب الذي هو نتيجة متوقعة لطبيعة الممارسات الاقتصادية المهيمنة، بعد تفرد النظام الرأسمالي على مختلف النشاطات الاقتصادية، فإنسان هذا العصر هو وليد الرأسمالية التي تعد إيديولوجيا بحد ذاتها، إذ لديها نظام قيم تريد من الأفراد والمجتمعات تبنيه، غير المقتصر على القيم الاقتصادية فقط، بل يتضمن القيم الأخلاقية، والفكرية، والجمالية، والدينية الخادمة لغاياتها، التي تتمحور حول الربح وتضخيم رأس المال من خلال دفع الناس إلى الاستهلاك غير العاقل.

ويعتبر مشروع ميتافيرس تحصيل حاصل للنظام الاقتصادي ومنتهى العقلية المادية الربحية، التي تحارب القيم الإنسانية والأخلاقية العليا، بل إنها تقتل الإنسان لتحيي الآلة فيه،

وكأنها تنتصر لنظرية الشبح في الآلة! وعندما نقول هذا الكلام فليس معناه أننا ضد التقدم التكنولوجي، أو أننا ندعو إلى إبقاء البشرية على ما هي عليه، والعودة بها إلى الخلف، وأن تتجرع المعاناة وقسوة الحياة، بل على العكس من هذا، فالتطور الإنساني مرهون بمدى تذليله للصعوبات، ونزعه للعراقيل أمام الأفراد لتحقيق ذواتهم وطموحاتهم.

أما فيما يتعلق بالميتافيرس فهو ثورة تكنولوجية من الجانب التقني، فخاصيته الأبرز هي نقل الإنسان من العالم الحقيقي إلى العالم الافتراضي، هذا الانتقال الذي لا يقتصر على تجسيد المستخدم على شكل أفاتار، بل هو انتقال شعوري وعقلي بالكامل، وهو الذي سيؤثر على شخصية الإنسان/المستخدم وعلى قيمه وأفكاره كذلك، فالميتافيرس ليس مجرد منصة افتراضية فهي بيئة اجتماعية تحمل نظما قيمية، معرفية، وفكرية معينة تخدم إيديولوجيا صانعيها.

وفي هذه الورقة البحثية، سنحاول مناقشة وتحليل الرؤية الثانية، التي تتضمن موقف سلبي ورافض لعالم ميتافيرس، متبعين لهذا أسلوب تحليلي نقدي، سننطلق فيه من خلال طرح التساؤلات التالية:

أولا: ما هو ميتافيرس، وكيف ظهر، وما مميزاته؟

ثانيا: هل يشكل ميتافيرس خطرا على الإنسانية، وهل الانغماس الكامل فيه يؤثر على الخصائص العقلية والأخلاقية لإنسان هذا العصر؟

ثالثا: هل سيختفي الإنسان بالمعنى الفلسفي والأخلاقي في ظل ميتافيرس؟

1. تعريف مصطلح ميتافيرس

يعتبر ميتافيرس مصطلح معاصر يطلق على النسخة الجديدة والمتقدمة من شبكة الانترنت، وهو مصطلح راج بصفة كبيرة بعد إطلاقه على منصات التواصل الاجتماعي فيسبوك وانستغرام، وبما أنه آت من بيئة جغرافية غربية بحثة، كابتكار وكتجربة لهذا العالم الافتراضي، فكان أن ركزنا بحثنا عن مفهوم ميتافيرس في الكتابات الغربية.

1.1 التعريف اللغوي

Metaverse هي كلمة تنقسم إلى شقين Meta التي تعني "ما بعد" وكلمة Universe تعني العالم(The Metaverse, 2021 p03).

2.1 التعريف الاصطلاحي

هو عالم افتراضي ثلاثي الأبعاد، حيث يتفاعل الأشخاص من خلال صور رمزية للاستمتاع بالترفيه، وأجراء عمليات الشراء، وإجراء المعاملات باستخدام عملات مشفرة، والعمل من المنزل (Metaverse, 2022,p03).

وفي تعريف آخر يرى بأنه: شبكة واسعة النطاق وقابلة للتشغيل في الوقت الفعلي بين عوالم افتراضية ثلاثية الأبعاد، يمكن تجربتها مع عدد غير محدود من المستخدمين، الذين

يتمتعون بإحساس فردي بالوجود، ومع استمرارية البيانات مثل الهوية، التاريخ، الاتصال، الدفع (Mathew Ball, 2022).

وتمكننا هذه التعريفات من استخلاص فهم خاص لميتافيرس، وهو عبارة عن نسخة مطورة وجديدة للإنترنت، يربط المستخدمين بشكل كامل في عوالم افتراضية، من خلال مجموعة من التقنيات كالنظارة والقفاز والسماعات وغيرها من الأدوات، التي يتم إطلاقها تباعا لتعزيز تجربة المستخدم في العوالم الافتراضية، التي توفر له القيام بالعديد من النشاطات المختلفة، أي أن الغاية الأولى من استخدام ميتافيرس كان لغرض اقتصادي استثماري، بالإضافة إلى الغاية الترفيهية.

ولم يظهر ميتافيرس بشكل مفاجئ، وإنما هو نتيجة تراكم لمجموعة من الابتكارات في مجال التقنية وعلم الحاسوب، وسنتعرض إلى أبرز التقنيات والأحداث التي ساهمت في تشكل ميتافيرس على ما هو عليه اليوم.

2. تاريخ ظهور وتطور ميتافيرس:

السنة	الابتكار/الحدث
1962	اخترع Morton Hevlig (مورتون هفليغ) أول أنظمة الواقع الافتراضي على الإطلاق –The Sensorama–
1968	قدم Ivan Sutherland (ايفان ساذرلاند) ومساعده Bob Sproull (بوب سبراول) أول شاشة مثبتة على الرأس VR/AR Swad of damocles
أوائل الثمانينات	وصلت أجهزة الكمبيوتر إلى السوق المحلية مثل Acorn Electro و Commondore التي أتاحت الوصول الى الحوسبة لأول مرة.
جانفي 1983	تبنت Airpanet معيار TCP/IP وولد الانترنت
1989	اخترع Tim Barners–Lee (تيم بارنرز لي) شبكة الويب العالمية أثناء عمله في Cerne
في التسعينات	ظهر مصطلح Meteverse لأول مرة في رواية نيل ستيفنسون "تحطم الجليد"
1993	تم تقديم Metaverse في لغة الكمبيوتر وسرعان ما ارتبط بأنظمة الأمان
1994	أطلقت شركة IBM أول هاتف ذكي لها (SPC)
2001	اتصلت الهواتف المحمولة بالإنترنت على شبكة 3G
2003	قام Philip Rosedale (فيليب روزدال) بتطوير عالم افتراضي على الانترنت باسم "الحياة الثانية" وهو برنامج لعبة يستجيب لديناميكيات الحياة على منصة افتراضية
2009	أطلق Satoshi Nakamoto (ساتوشينا كاموتو) شبكة بيتكوين استجابة للأزمة

	المالية لعام 2008 ومنذ ذلك الحين ينظر إلى Bitcoin على أنه شكل دفع الكتروني يعمل بشكل مستقل عن السلطات المركزية
2014	قام فيسبوك بشراء شركة Oculus VR مقابل 2 مليون دولار
أفريل 2020	قام Travis Scott (ترافيس سكوت) و Marshmello (مارشميللو) بإحياء أول حفلة ميتا على الإطلاق بحضور 3 مليون شخص على Fortnite

المصدر: من أعداد الباحثة بناء على ما جاء في تقرير (The state of Nextrope Metaverse in 2022) (The state of Metaverse in 2022, 2022, p11)

3. مزايا ميتافيرس:

– **الهوية الرقمية:** في ميتافيرس يمكن لكل مستخدم تخصيص هويته الرقمية في صورة رمزية (Avatar)، ويعد تشكيل الهوية الرقمية أكثر تحديدا من قبل المستخدم، فيمكنه تعديل تفاصيل وجه الصورة الرمزية، والجسم وحتى تعبيرات الوجه، فهي الهوية البديلة للمستخدمين في العالم الافتراضي، التي تعكس شخصية المستخدم وتمثل الأنا في العالم الافتراضي.

– **تجربة عامرة ومتعددة الحواس:** في ميتافيرس يمكن للمشاهد الافتراضية الزاهية والملونة، التي تم تصميمها بواسطة التقنيات أن توفر للمستخدمين شعورا عميقا بالانغماس، بمساعدة تقنيات مثل VR/AR/BT، ويسمح لهم بالتفاعل مع العناصر الافتراضية من خلال الحركة والنقر، وبالتالي تحفيز حواس المستخدمين المتعددة بشكل كبير.

– **محتوى لا مركزي وقابل للتحرير:** بالمقارنة مع وضع الانترنت السابق، حيت كان المحتوى مقصورا على مجموعات معينة مثل المطورين، فإن ميتافيرس يمنح كل مستخدم حقوقا لتحرير أو إنشاء محتوى ذو طبيعة افتراضية، تتضمن تغيير خصائصه أو موضعه، وبإمكانهم إنشاء كل شيء تقريبا يمكنهم تخيله(wang, 2022, p.3-4) .

وبرغم الضجة والاهتمام الذي يحظى بهما ميتافيرس لدى مجتمع التقنيين ومستخدموه، غير أنه يعاني على أرض الواقع من مشكلات تعرقل نجاحه تقنيا، ماليا، وجماهيريا، فيما يتنبأ له بعض الخبراء بالفشل لأسباب متعددة من بينها:

– تشهد ميتافيرس انخفاضا في عدد المستخدمين، لمنافستها منصات أخرى تجذب المستخدمين الأصغر سنا مثل TIKTOK، كما أجرت APPLE تغييرات في الخصوصية في نظام تشغيل الهاتف المحمول، كلف Meta خسارة مليارات الدولارات من عائدات الإعلانات.

– انخفاض سعر سهم الشركة بنسبة 60 في عام 2021، وهو انعكاس لتشكك بعض المستثمرين، كما أعلنت الشركة أنها ستجمد معظم عمليات التوظيف، فيما حذر زوكربيرج الموظفين من احتمالية تسريح العمال.

– قالت شركة Meta في فبراير 2022، أن لعبة Horizonworlds قد نمت إلى ما يقرب 300000 ألف مستخدم نشط شهريا، ولكنها ضئيلة مقارنة بأكثر من 2,9 مليار مستخدم نشط شهريا على منصة فيسبوك.

– تواجه شركة Meta دعوى قضائية رفعتها ضدها لجنة التجارة الفيدرالية، لمنعها من الاستحواذ على Inside الشركة المصنعة لVR (roose, 2022) .

لميتافيرس استخدامات مفيدة في بعض الميادين من بينها: التعليم، والسياحة، والتصميم المعماري، والحفلات الموسيقية، إذ تسمح في مجال التعليم بجمع أطراف العملية التعليمية في صف دراسي افتراضي، يجعلهم قادرين على التواصل والتفاعل فيما بينهم، وهذا في حالات معينة كالتعليم والتعلُم عن بعد، أو انتشار أوبئة وهذا ما شهدناها بالفعل عند انتشار وباء كورونا،، الذي شل الحياة الاجتماعية بالكامل، ويساعد ميتافيرس في تعزيز وتسهيل الخدمات السياحية، من خلال مثلا تشييد متاحف افتراضية تحاكي الحقيقية، التي تعرضها من منظار آخر قد يشد السائح ويثير فضوله لتجربته، أما في مجال التصميم المعياري فبإمكان الشركات المعمارية، والمهندس على وجه الخصوص استخدام ميتافيرس لانجاز وتطبيق تصاميمه على مساحة افتراضية، وهذا ما سيساعد في بيان نواحي الخطأ والنقص، بل أصبح يشيد عقارات افتراضية ويبيعها بالفعل باستخدام العملات الرقمية، أما في مجال فن الغناء، فهناك العديد من الحفلات الغنائية التي تم إذاعتها على منصات ميتافيرس الافتراضية لمغنين غربيين وعرب.

ويبقى لميتافيرس استخدامات إيجابية في مجالات أخرى تخدم الفرد والمجتمع، إلا أننا نستثني هذا الجانب ونستبعده في مقالنا، وسنتعمق في سبر أغوار "الانترنت الجديد" من جانبه المظلم والخفي، تطرقنا إلى التعريف بميتافيرس من الجانب التقني مفهومه، ظهوره وتطوره، أهم مميزاته، لنتعرف أكثر على النسخة المتطورة من الانترنت، فيما سنخصص حديثنا تاليا حول عرض رؤيتنا النقدية "له"، المبنية على المحك "الفلسفي–الأخلاقي"، بمعنى أن طرحنا سيتناول تأثير ميتافيرس على الإنسان أو المستخدم من الناحية الفكرية والأخلاقية، وهذا في حالة تخطيه للحدود الجغرافية وانتشاره كمنصات التواصل الاجتماعي، فمدخلنا إذا استشرافي لما سيكون عليه الإنسان والمجتمعات بعد الانغماس الكامل فيه.

4. غاية ميتافيرس من أتمتة الإنسان

إن جميع الحضارات عبر العصور وكل ما انبثق عنها من بناءات معرفية، فلسفية، وتقنية هي في الأصل فكرة أو مجموعة أفكار، تناسلت وتمازجت فيما بينها، فأنتجت ما عجز العقل عن تصديقه، أو كان يعده سحرا أو عملا شيطانيا، هذه الفكرة(الحضارة) التي لم تكن لتتحقق لولا وجود عملية عقلية أخرى تساندها وهي الخيال، الذي يعمل على هندسة الفكرة في الذهن،

وإعطائها أبعادا مختلفة قابلة لتطبيقها على أرض الواقع، لتُعرف بعدها كحالة إبداعية تعبر عن خلق الإنسان لعالمه المنبثق من دماغه.

فجميع ما حققته البشرية من انجازات على مستوى كافة المجالات، هو نتاج لتفعيل العمليات العقلية لديها لأغراض مختلفة، من بينها تسهيل الحياة اليومية وجعلها أكثر قابلية للعيش وأكثر أمنا، من خلال السيطرة على الطبيعة التي كانت اللغز الذي حير الإنسان، وكانت بمثابة الوحش الذي يقض مضجعه بسبب جهله بخفاياها وأسرارها، فكان أن قرر مواجهتها والتغلب عليها، أما السلاح فكان ... عقله الذي تخلى عن الفهم الميثافيزيقي والسحري للعالم من حوله، وتبني التفكير العلمي القائم على النظر العقلي والتجربة، وفقا لمناهج مدروسة وقائمة على القطيعة مع العقل الميثولوجي والمؤسطر.

لينطلق العقل البشري العلمي في صيرورة غير متوقفة من الاكتشافات والاختراعات، في مختلف حقول المعرفة، خاصة في مجال التقنية التي حدثت فيها طفرة كبيرة ولا تزال، ما شكل حال من الذهول للناس أمام الكم الهائل من المنتجات التكنولوجية، التي يتم الإعلان عنها من حين إلى آخر، التي تُضاف إلى جانب من جوانب حياتنا اليومية، إذ أصبح الفرد يعتمد في كل شيء على التكنولوجيا والآلة، بل انغمس فيها بطريقة جنونية ودون وعي منه، فقد أصبح إنسان هذا العصر يتملكه مرض الاستهلاك النهم لتطبيقات التكنولوجيا، والسعي وراء امتلاك الأحدث منها، فتراه يجهز منزله تكنولوجيا بدءًا من باب منزله إلى أبسط ركن فيه، مرورا بسيارته المزودة بتطبيقات القيادة الذاتية وتقنية الGPS وغيرها الكثير، أما في ما يخص القطعة الأكثر ملازمة له، هو ذلك الصديق المدعو بالهاتف الذكي اللصيق به كروحه ... باختصار فإن التكنولوجيا صنعت للإنسان المعاصر فضاء جديدا، غير الذي يشاهده عند رفع عينيه إلى السماء المتكون من الغلاف الجوي والنجوم والكواكب، بل هو فضاء أرضي يتجسد على هيئة آلات وتقنيات، فاستعاض الإنسان عن تأمل الطبيعة وظواهرها، بجحوظ عينيه أمام آلات استلابية، وهذا هو الفضاء السيبيراني.

ورافق هذا التطور التكنولوجي الرقمي جنس جديد في ميدان الأدب يسمى **بالخيال العلمي**، الذي استقى مادته ومواضيعه مما يتحقق في الواقع، ليبني عليها ويكون جموحه أكبر للتنبؤ بمستقبل التكنولوجيا، حتى أن هناك الكثير من التقنيات المتحققة، يُرجعون فكرتها لرواية، أو فيلم، أو قصة في الخيال العلمي من بينها Metaverse، التي أعلن عنها مالك شركة فيسبوك مارك زوكربيرغ سنة 2021، وبمجرد إعلانه هذا تذكر الكثيرون رواية **تحطم الثلج** للروائي نيل ستيفنسون الصادرة سنة 1992، والتي تتشابه فكرتها بشكل كبير مع مضمون التقنية الجديدة،، وهي عبارة عن مزيج من العالم الافتراضي والمعزز، باستخدام أدوات كالنظارة، والخوذة، والبدلة، والقفازات التي تعمل على الذكاء الاصطناعي، ليظهر المستخدم على شكل Avatar أو صورة

طبق الأصل عنه في هذا العالم الافتراضي والمعزز، مُعدا أساسا لينقل الإنسان إلى هذا الكوكب الافتراضي، ويصبح هو الفضاء الموازي لممارسة حياته، كما كان يمارسها على كوكب الأرض تماما دون اختلاف، ففي هذه النسخة الجديدة من الانترنت يبني المستخدم عالمه الخاص، فبإمكانه شراء عقار، أو منزل، أو قطعة أرض، أو الذهاب في رحلة مع أصدقائه، أو حضور حفلة لمغن مشهور،مع شعوره الكامل بأنه فعلا يحيا في هذا العالم، كل هذا من منزله وباستخدام الأجهزة واتصاله بالإنترنت.

استطاع ميتافيرس إذن تحقيق النبوءة التي لطالما تنبأ بها أدب الخيال العلمي، أو تلك الدراسات العلمية التي تنبأت بسيطرة الآلة على الإنسان وتفوقها عليه أو أتمتته هو نفسه، ليغدو مُتحكما به من طرف هذه الآلات والأجهزة، فهو يتلقى منها الأوامر والإرشادات وينفذها بصورة قسرية، دون وعي منه، وهكذا تحول الإنسان إلى آلة... أو Avatar.

5. الإنسان بين الوجود الفعلي والوجود الافتراضي:

يعتمد ميتافيرس على مجموعة من الأجهزة والمعدات، التي تسمح بالولوج إلى هذا العالم الافتراضي، ونقف قليلا عند كلمة "**افتراضي**"، التي تشير إلى "انعدام الوجود التام بينما تفترض كلمة "الواقع" إنجازا ماديا ووجودا ملموسا، ويُطلق الافتراضي على الشيء الموجود بشكل كامن لا الموجود بالفعل، وبالتالي فإن الافتراضي لا يتعارض مع الحقيقي بل مع الفعل، وما الافتراضية والفعلية إلا مجرد طريقتي وجود مختلفتين" (بيير ليفي، 2018، ص15)، وما يفعله ميتافيرس هو نقل المستخدم من وجود مادي إلى وجود افتراضي، من خلال امتلاك هذه الأجهزة التي تعمل على خوارزميات ذات صيغة التوجيه أو الأمر، على هذا المستخدم إتباعها وتنفيذها، فهي إذن تكنولوجيا تتحكم به وتعطي له هامش صغير من الحرية واختيار ما يريد، كما أنها تقنية قائمة على دراسة الخصائص النفسية والعصبية للإنسان كيفما وأينما كان، وعلى أساسها تم تصميمها.

فهي إذن استلابية للعمليات العقلية للإنسان! لأنها تمنعه من التفكير بمجرد الدخول إليها، لأنه(الإنسان/المستخدم) وبمجرد تسلحه بمجموعة الأدوات اللازمة لدخول هذا العالم الافتراضي يقع فريسة ذهوله ودهشته، مما يراه داخله، جراء المحاكاة العالية التي يتمتع بها والقريبة من الواقع، أو فلنقل أنها تمتاز على ذلك الواقع بالكمال في جميع تفاصيله، كما يمتلك المستخدم ميزة تغيير عالمه وكأنه أصبح بمثابة الإله الخالق، فباستطاعته اختيار المنزل الذي السكن، الوظيفة، والأشخاص الذين يتعامل معهم، فهو متحكم كليا بعالمه ويسير بمشيئته، وباختصار فإنه يجد ما كان يحلم ويتمناه، وهو أن يكون إله عالمه وخالقه، كما بإمكانه تحقيق أمانيه وأحلامه التي استعصى عليه تحقيقها في العالم الحقيقي، هكذا سمحت التكنولوجيا للإنسان بتجربة عالم جديد مختلف عن العالم الحقيقي الذي يعيش فيه.

إن هذا العالم الافتراضي الذي صنعه الإنسان من مخيلته أو ذكائه، والمُسير بإمرته أسقط عنه مزاياه كإنسان والغاية من وجوده، أبرزها خاصية التفكير الموجودة لديه وحده دون الكائنات الحية الأخرى، والتي تساعده في التغيير، التجديد، والتطوير ذاتيا ومجتمعيا، وهي القوانين الرئيسية التي تحكم الحياة على كوكب الأرض، فما الحضارات والاكتشافات إلا عبارة عن فكرة، وهي نشاط فكري قام به الإنسان على مر التاريخ، سواء كانت تنبع من أفراد أو تراكم لمجموع الأفكار المترابطة، وجدت تجسيدا لها من الدماغ على أرض الواقع، وتستوقفنا هذه الفكرة لنعود إلى ما قلناه في العنصر الأول حول أن المستخدم في ميتافيرس هو الخالق لعالمه والمتحكم به، في حين أننا أشرنا في هذا العنصر أن العالم الحقيقي والواقعي هو من صنع الأفكار البشرية، وهنا قد يتوصل القارئ إلى أننا وقعنا في التناقض، وبما أن المستخدم هو الذي يخلق عالمه الافتراضي، فبالتالي هو نتيجة إعماله لميكانيزم التفكير لديه، وعليه فهو الخالق لكلا عالميه الواقعي والافتراضي، لكن هناك فرق وهو أن المنجزات التي حققتها البشرية على الأرض كانت الغاية منها منح الإنسان حياة أفضل، ومنحه بيئة تسمح بإطلاق طاقاته الفكرية، في ظل مناخ يساعد على هذا ويشجعه ليعيش حياة جسدية، ونفسية، وفكرية مريحة وغنية، أما العالم الافتراضي فهو أشبه براع يرعى قطيع أغنامه أو يتحكم فيهم، فهو موجود ومجهز قبلهم، والمطلوب منهم الانخراط فيه، لذا فهم لم يساهموا في خلقه مطلقا، هم فقط ينفذون ما هو مطلوب منهم، والمبرمج لهم قبل دخولهم، فيُخيل أنهم المتحكمون وهم مخطؤون في هذا.

إن ميتافيرس مُبرمج على التحكم في المستخدمين، بمعنى أنه يفكر نيابة عنهم ويأخذ القرار بدلا منهم، ليكونوا بذلك مجرد آلات بشرية، يتم التحكم بها عن بعد، ولا يتوقف الأمر عند تعطيل ملكة التفكير لدى المستخدم، "فالتكنولوجيا مع ميتافيرس تروم إلى بسط الصناعة على الطبيعة، خارجة بذلك من مرحلة صناعة الأنساق الفلسفية والجدل الفلسفي الذي يرافقها، ولم يعد العقل التكنولوجي يقف عند حدود الوجود، بل تعدى ذلك ليتوسل بالأداة التكنولوجية كي ينفخ الروح في وجود مبرمج" (خالد حاجي، 2023)، بل ترافقها تعطيل لملكة النقد الملازمة لها، فتراه يستقبل دون إبداء رأيه في ما يعرض أمامه من محتوى، ويعود السبب إلى طبيعة الإنسان بحد ذاتها،وللتحولات المعاصرة التي عرفتها البشرية، ففيما يخص السبب الأول فينبع من أن للإنسان نزعة فطرية لتجربة كل ما هو جديد ومختلف عما ألفه في حياته، ويرحب بكل ما يكسر الروتين في حياته، وهذا ما وجده في ميتافيرس، أو هي محاولة الهروب من واقعه المتأزم، والمليء بالكدر والمشاكل التي لا تنتهي، والتنفيس عن نفسه، وهذا بالفعل ما يريده الفضاء السيبراني "أن يعاني الإنسان من الاضطرابات النفسية"، فهو يتغذى على هذه الاضطرابات، وهذا ما أكده "أحد المشتغلين في شركة غوغلتريستان هاريس، وكان يشغل منصب المخطط لأخلاقيات المهنة سابقا،،حين صرح لمجلة 1843 التي تصدرها ذا اكونوميست قائلا: "أن الهدف الحقيقي لعمالقة

التقنية الرقمية يتمثل في جعل الناس معتمدين عليها، مستفيدين في ذلك من هشاشتهم النفسية" (برونو باتينو، 2021، ص76)، أما السبب الثاني المتعلق بالتحولات المعاصرة، وتتعلق أبرزها في تلك الهبة نحو استهلاك الأشياء،إما لمعاناة الفرد من اضطرابات نفسية تجعله في حاجة مستمرة لشراء كميات كبيرة من السلع، التي قد لا يكون في حاجتها، أو لأنه يستهلك من باب التفاخر أمام الآخرين للحصول على الاعتراف الاجتماعي منهم، وبما أن ميتافيرس هو صيحة العصر وهناك إقبال كبير عليه، فهو إذن ما ينشده كل فرد دخل دوامة إدمان مواقع التواصل الاجتماعي والعالم الافتراضي على الانترنت.

6. نحو اختفاء الإنسان بالمعنى الأخلاقي في ظل ميتافيرس

لا يبتغي ميتافيرس التخلص من الإنسان المفكر فقط، بل يتعداه إلى القضاء على الإنسان بالمعنى الأخلاقي، ذلك الذي يقيس أفعاله على مقياس الفضيلة، الخير، والإحسان كقيم أخلاقية مطلقة لا تتغير، ذلك الذي يفكر في غيره، ويجاهد من أجل تحرير أخيه الإنسان من براثن الأنانية والمادية المفرطة والرغبات الجامحة، التي تنزله إلى الدرجات الدنيا للحيوانية، وتُبعده عن مرتبة الإنسان السامي، وهذا ما تفعله التكنولوجيا الرقمية، وهي التي تقوم على فلسفة التجهيل ونشر المحتوى "التافه"، فقد جاء في أحد صفحات كتاب **"نظام التفاهة"** لمؤلفه **ألان دونو** قوله: "أن التفاهة تشجعنا بكل طريقة ممكنة على الإغفاء بدلا من التفكير، النظر إلى ما هو غير مقبول وكأنه حتمي، وإلى ما هو مقيت وكأنه ضروري، إنها تحيلنا إلى أغبياء" (ألان دونو، 2020، ص85)، والتفاهة بهذا المعنى تدير جميع مجالات حياة الأفراد، حتى غدت نظاما وثقافة قائمة بذاتها بفضل ظهور وسائل الإعلام الجديدة، وأبرزها مواقع التواصل الاجتماعي(فيسبوك، تويتر، انستغرام)، نظرا لكثرة عدد مستخدميها الذي يتعدى الملايين، وعلى هذه المنصات يتم الترويج للتفاهة أو التبخيس من كل شيء كالأخلاق، والقيم، والعلاقات الإنسانية، والعلم، فهي تهدف إلى نزع القيمة والمعنى عن هذه الأنساق، وهي بمثابة **الباثولوجيا الحديثة للفكر** كما يسميها المفكر **إدغار موران**، "التي تكمن في التبسيط الفائق الذي يعمي الأبصار عن رؤية تعقيد الواقع" (ادغار موران، 2004، ص19)، الذي يتم بلورته وفق هذا التفكير، ما ينتج عنه إنسانا مغتربا عن واقعه الحقيقي ينأى بنفسه عما يحدث فيه، حتى أنه لا يكلف نفسه عناء التفكير فيه وتفسيره، فقبل هذا كان الإنسان يتفاعل مع مجتمعه وبيئته المحيطة، في علاقة التأثير والتأثر أو الفعل ورد الفعل.

أما إنسان هذا العصر فانزوى عن مجتمعه وبيئته وانفصل عنهما، فلم تعد علاقة التأثير والتأثر قائمة بينهما، حتى رد الفعل لم يعد يبديه وأصبح يشعر بالاغتراب جراء هذا الانفصال، هذا الواقع أنتج **"الإنسان الخامل السلبي"** كما أسماه **إريك فروم**، "وهو ذلك الإنسان المحبط الذي يشعر بالفراغ في داخله وكأن شيئا ينقصه" (اريك فروم، د.ت، ص63)، هذا النوع من التفكير

يعرف انتشارا كبيرا في هذا العصر، فأصبح كل شيء تحت وطأة السرعة والاستهلاك أبرز سمات هذا العصر، فلا مكان للمشاعر، العاطفة، والمثل العليا هناك المصلحة، والترفيه، والمادة كمحددات لكل نشاط إنساني.

ويعتبر التجهيل أبرز أدوات نظام التفاهة التي يرتكز عليه ميتافيرس، لاستقطاب أكبر عدد ممكن من المستخدمين، فكلما كان الفرد أكثر جهلا كلما استقطبه هذا النظام، ويتم هذا من خلال وسائل الإعلام بشكل أكثر تحديدا، إذ يتم فرض وجهة النظر الأحادية، وتقديمها على أنها الحقيقة المطلقة ووحدها تحمل قيمة الخير، مقابل شيطنة كل ما عداها، حتى أن طبيعة المعرفة التي تدرس والأساليب المتبعة لتطبيقها تقليدية وقديمة وغير متجددة، لا تتماشى مع تحولات العصر العلمية والمجتمعية، فيما تخلو من الإبداع والتجديد، وهكذا يتشكل الفرد المستلب فكريا، نفسيا، وثقافيا.

إن ميتافيرس لا يسلب الإنسان أخلاقه فقط، بل ويحوله إلى حيوان جشع يحيا على افتراس غيره وكأنه في غابة،من أجل تحقيق رغباته النفسية بدرجة أكبر، لأنه يحضر بعاطفته ومشاعره في هذا العالم الافتراضي، ولأنه لا يتضمن قوانين عقابية تتصدى للجرائم والتعدي على الآخرين، فإن هذا سيجعل منه فضاء لارتكاب أشنع الجرائم، وهذا فعلا ما حدث،إذ تعرضت مستخدمة أو أفاتارها على ميتافيرس لاغتصاب جماعي، كما يشهد عمليات نصب واحتيال، خاصة أن هذا العالم يحتوى على نظام اقتصادي وله عملاته الرقمية الخاصة به، المتداولة في مختلف الاحتياجات، كل هذا دون وجود رادع، أو مراقب، أو معاقب لهذه الجرائم والجنح، وقد يثير هذا الكلام التعجب، فكيف نجعل من سلوكيات الكترونية كالاغتصاب مثلا جريمة يعاقب عليها مع أنها تتم بين "رموز"، وفي هذا نقول أنه من المفروض أن المحاكاة التي تتم في هذا العالم الافتراضي تعكس انفلات المستخدم من الضابط الأخلاقي، وعند ذالك يفقد ميتافيرس شرعيته وسمعته الذي هو بصدد تشكيلها، وبالتالي فان وجود إجراءات قانونية رادعة كفيلة بتحقيق هذا.

قد تبدو المسألة غريبة وغير قابلة للتصديق، وقد يراها البعض لعبة افتراضية شبيهة بألعاب الفيديو، أو هي فكرة يستحيل تعميمها أو نجاحها حتى في المستقبل البعيد، غير أن الواقع يقول عكس هذا، ويضرب بهذه الآراء المشككة عرض الحائط، لأن ميتافيرس حقيقة موجودة ولها مستخدمين في تزايد، حتى أن الكثير منهم أصبح يقضي معظم يومه أو كله فيه، فهؤلاء المشككين شبيهون جدا بمن كانوا قديما يشككون بقدرة الإنسان على الطيران، أو اتصال شخصين أو أكثر عبر جهاز يسمى الهاتف، وهم شبيهون بمن رأى التلفاز أو الراديو أول مرة، واعتبروه جني أو سحر أتاه مشعوذ!

حتى وان لم تُعمم تجربة ميتافيرس على نطاق واسع، غير أنها ستصبح رائجة وحتمية كمواقع التواصل الاجتماعي، التي بدأت في نطاق دول محددة وبعدها انتشرت في جميع دول

العالم، وأصبح يرتادها الفقير والغني، الصغير والكبير، فلا يحتاج هذا إلا مزيدا من الوقت لتغدو حياتنا ميتافيرس، حينها فقط ستخلق نسخة جديدة من الإنسان الآلة، وينسى الإنسان المتخلق كأنما لم يكن، وقد يغدو مجرد أسطورة تتناقلها الأفاتارات للتسامر، وتنتهي سلالة الهوموسابيان(Homo sapiens) ، وتبدأ سلالة الإنسان الآلة.

خاتمة:

إن قوانين الحياة تفرض أن يكون هناك تغير وتبدل في الأحوال، وتطور في أنماط التفكير وأساليب العيش، وفي هذا غاية الخلق واستمرارية الحياة، أما الجمود والسكون عند نقطة واحدة فإن مآله الاندثار والاختفاء، لأنها تأتي عكس هذه القوانين، وتشكل عقبة أمام نواميس التطور، الخلق، والإبداع، فدورة حياة الفرد أو الجماعة من المفترض أنها تتبع منحى تصاعدي، غير قابل للرجوع القهقرى، ولو تمعنا في تطور البشرية من قبل اكتشاف الكتابة إلى يومنا هذا، نجدها مرت بهذا المنحى مع وجود تحفظات حول طبيعة هذه التحولات.

فعندما نقول أن الحياة تقوم على قوانين التطور والحركة نحو الأمام، لا نقصد التطور في النتاج المادي فقط كالحضارات والتطور التقني، بل إننا نقصد بشكل أكبر نعني الإنسان كمسؤول عن إحداث هذا التغيير، فهو الأساس الذي يرتكز عليه وهو المقياس الذي تقاس عليه طبيعة هذا التغيير، فإذا كان فيه ارتقاء للجانب النفسي، والعقلي، والوجداني، والجسمي للإنسان فسنحكم عليه بأنه ايجابي، أما إذا أهملها وأفسدها فهو تغيير سلبي، وفيه تهديد للوجود الإنساني.

وقد وصل إنسان هذا العصر إلى أوج التقدم والتطور، وأصبحت حياته أكثر راحة وسهولة مقارنة بالماضي، وما جعلها كذاك هو التطور التقني في جميع المجالات، وخاصة في مجال الإعلام والاتصال وظهور منصات التواصل الاجتماعي، التي حصدت اهتمام الباحثين منذ نشأتها، بعد ما لاحظوه من الآثار السلبية على مستوى الأفراد والمجتمعات، من بينها ظهور الاتجاه اللا اجتماعي والذي يدعو إلى عدم الاختلاط الاجتماعي، والتوقف عن بناء علاقات جديدة، بل إن هذه المواقع تحض من خلال محتواها على قطع علاقاته حتى مع أسرته وأصدقائه، بطريقة فيها الكثير من الغموض والتحايل، دون الإفصاح عنها بشكل مباشر وواضح، كما يُلاحظ بروز ظاهرة الاغتراب الهوياتي بشكل جلي، فقد أصبح المستخدم يتعرض إلى الكثير من الأفكار والقيم التي تجذبه برداء مغر، ما يجعله يشك في معتقداته وأفكاره، التي تبناها من مؤسسات التنشئة الاجتماعية التي مر بها وكونت شخصيته، فتعمل تلك الأفكار الجديدة على هز تلك القناعات لا بأسلوب يقوم على النظر العقلاني، بل بالتركيز على لغة العاطفة والغريزة، فيتم استمالته ليقع في فخ الحيرة، القلق، والتوتر، أمام الهويات المتعددة مقابل هويته الأولى، ما يجعله يُصاب بداء الاغتراب، وبالتالي الانزواء وإصابته بالتوحد الاجتماعي.

شغل ميتافيرس منذ ظهوره حيزا كبيرا من الاهتمام الإعلامي والأكاديمي، اختلفت فيها الطروحات بين التطرق لمميزاته والدراسات الاستشرافية على ما يكون عليها وما سيقدمه للإنسانية، والتي تمايزت بين المتشائمة والمتفائلة، ولأن ميتافيرس كفكرة وتطبيق ظهر في العالم الغربي فمجتمعاته لها الأحقية والأولوية للتحدث عنه وتقييمه، لأنهم من ابتكروه وجربوه، فهل يعني هذا أنه لا يحق لغيرهم إبداء رأيهم فيه وأتحدث هنا عن "عالم الشرق"، الذين يتلقونه كمستهلكين ومنهم دول لازالت مجتمعاتها تجهل ميتافيرس ولم تجربه بعد، إلا أنها تتعرض له على المستويين الإعلامي والعلمي، من خلال ملتقيات ومقالات وكتب علمية تتطرق إليه(وهذا المقال من ضمنها)، فلماذا نتحدث عن ميتافيرس ونحن لم نجربه بعد وليس لدينا مساهمة فيه؟ إن هذا التساؤل منطقي وموضوعي، فالغرب هم أصحاب الابتكار وهم وحدهم المخولين للحديث عنه وتقييمه، فهل هذا متأت من ثنائية "الشرق الأخلاقي" و"الغرب المادي"، الشرق مصدر الحكمة ومُنظر القوانين الأخلاقية، في مقابل الغرب راعي الفردانية ومُطلق العنان للغرائز لتكون هي السيدة؟ على ما يبدو بأننا أمام محاكمة أخلاقية من الشرق "الحكيم" للمنظومة الإنتاجية للغرب "الأناني"، بتهمة مساسه بالإنسان الفاضل والمخلوق المتعالي.

وإذا ما قيمنا موضوع دراستنا وهو ميتافيرس بالمقياس الذي أشرنا إليه قبلا، المتمثل في الحكم على تطور ما، بمدى سموه وإعلاءه من الجوانب النفسية، والعقلية، والوجدانية، والجسمية للإنسان، فسنتوصل بعد كل ما طرحناه في هذه الدراسة، إلى أنه لا يسمو به بل على العكس من هذا، فهو يسعى إلى تشويه صورة الإنسان مع نفسه، وتحويله إلى آلة، خال من المشاعر والأخلاق والقيم.

المراجع:

ادغار موران، (2004)، الفكر والمستقبل(مدخل إلى الفكر المركب)، (أحمد القصوار ومنير الحجومي، ط01)، الدار البيضاء، دار توبقال للنشر.

اريك فروم، (د.ت)، الانسان المستلب وافاق تحرره، (حميد لشهب)، شركة نداكوم للطباعة والنشر.

ألان دونو، (2020)، نظام التفاهة، (عبد العزيز الهاجري، ط01)، بيروت، دار سؤال للنشر.

بيير ليفي، (2018)، عالمنا الافتراضي: ماهو؟ وما علاقته بالواقع؟، (رياض الكحال، ط01)، المنامة، هيئة البحرين للثقافة والاثار.

برونو باتينو، (2021)، حضارة السمكة الحمراء، (مصطفى حجازي، ط01)، الدار البيضاء، المركز الثقافي العربي.

خالد حاجي، (2023)، الميتافيرس: هل يحسن حياة الانسان أم يزيده اغترابا؟، http://www.aljazeera.net.

Mathew Ball, (2022),The Metaverse: and how it will revolutionize everything, Newyork: liveright publishing corporation.
Rayan mac, Sheva frenkel, Kevin roose (2022), "Skipticism, confusion, frustration: inside Mark zukerburg′s Metaverse struggles" ,http//www.ny times.com.
The Metaverse,(2021), http://grayscale.com.
The state of Metaverse,(2022), http://nextrope.com.
Xinhi zhang, Yuchen chen, Lailin hu, Youmei wang, (2022), the Metaverse in education: Definition, framework, features, potential application, challenges and future research topics, http://www.frontierism.org.