مجلة المعيار ISSN :1112-4377
مجلد:28 عدد:1 (رت 75) السنة: 2024

التربية الإعلامية الرقمية كمتطلب لحماية المشتركين داخل الميتافيرس
قراءة في الفرص والتحديات

Digital Media Education as a Requirement to Protect Subscribers within Metaverse Read on for Opportunities and Challenges

زينب جميلي[1]
جامعة العربي بن مهيدي أم البواقي الجزائر
مخبر دراسات الإعلام والوسائط الرقمية
zeyneb.djemili@univ-oeb.dz

عادل صيد
جامعة العربي بن مهيدي أم البواقي الجزائر
adelinffo@hotmail.com

تاريخ الوصول2023/04/21القبول2023/07/25 النشرعلى الخط 2024/01/15
Received21/04/2023Accepted25/07/2023 Published online 15/01/2024

ملخص:

يتناول المقال موضوع التربية الإعلامية الرقمية في سياق الميتافيرس، ويسلط الضوء على كافة مكوناته وطرق عمله، كما يبين حدود وإمكانيات تحقيق أهداف التربية الإعلامية الرقمية ضمن عوالمه الافتراضية. خاصة عند تجاوز هذا الأخير مفهوم الانغماس البسيط، وتوجّهه نحو تبني مفهوم الانغمار الشامل. وعليه، تم التوصل في هذه الورقة إلى مقاربة وإسقاط أدوار التربية الإعلامية الرقمية في سياق معالجة هذه الظاهرة الاتصالية الرقمية الجديدة. هذه المقاربة تمثل مساهمة تهدف لمعالجة استخدامات الميتافيرس المستقبلية المحتملة، خاصةً في الدول النامية التي تعاني الفجوة الرقمية، والتعامل مع هذا المعطى التكنولوجي كظاهرة اتصالية لها آثارها النفسية والاجتماعية. وفي نفس الوقت فرصة يجب استغلالها في تنمية بعض النشاطات العلمية، الاجتماعية والترفيهية الهادفة بطرق ابتكارية مبنية على أساس العقل والحجة، مع التركيز على تقييم كل فعل اتصالي واقع داخل عوالمه الافتراضية.

الكلمات المفتاحية: التربية الإعلامية الرقمية، الميتافيرس، الانغمار، المشترك، الفجوة الرقمية، العوالم الافتراضية.

Abstract:

The article delves into digital media Education within the metaverse, encompassing its elements, methodologies, and prospective applications among participants, particularly in developing nations with digital disparities. It also highlights the psychological and social impacts, providing an opportunity to foster innovative approaches in scientific, social, and entertainment domains, while emphasizing the assessment of communication actions within virtual metaverse realms.

Keywords: *Digital media Education, Metaverse, Immersion, Subscriber, Digital divide, Virtual worlds.*

[1] المؤلّف المراسل: زينب جميلي البريد الإلكتروني: zeyneb.djemili@univ-oeb.dz

1. مقدمة:

يعيش العالم اليوم زخمًا اتصاليًا رقميًا معقدًا، يختلف في سماته عن ما كان عليه في بداياته الأولى، يعود هذا التغيير إلى التطورات التقنية المتسارعة في مجال تكنولوجيا الاتصال والمعلومات، التي تسعى دائمًا لتكملة ما لم تستطع المستحدثات الاتصالية السابقة تحقيقه، وذلك بغرض تسهيل حياة الأفراد من خلال دمج التقنية في مختلف المجالات، يحظى الميتافيرس كمعطى تكنولوجي جديد بالاهتمام، حيث أكدت الأبحاث إمكانية تأثيره على حياة المجتمعات والسيطرة على معظم النشاطات الإنسانية بها، سواء كانت هذه المجتمعات في حاجة حقيقية له أم لا. هذا الأمر أصبح يثير العديد من الإشكاليات والتساؤلات على المستوى الأكاديمي في حقل العلوم الإنسانية والاجتماعية، حيث صنف الميتافيرس كنشاط اتصالي رقمي جديد له تأثيرات وجدانية، معرفية، وسلوكية على الفرد والمجتمع. وبناءً عليه، يتطلب الأمر التفكير في وضع خطط استباقية لمواجهة أخطاره والاستفادة من فرصه في كافة المجالات.

والتربية الإعلامية الرقمية كواحدة من بين الحلول الراهنة في ما تعلق بتفاعل الإنسان من الآلة اعتمدتها الكثير من دول العالم خاصة تلك التي تهتم بالعلاقة التكاملية بين النظم الإعلامية سواء التقليدية أو الرقمية والنظم الاجتماعية ضمن مساعيها لتحقيق الديمقراطية في الاتصال والاتصال المسؤول، فحسب منظمة اليونسكو يعد هذا النشاط التربوي الرقمي آلية دفاع وتمكين لا بد من إكسابها لمستخدمي الفضاءات الافتراضية بطريقة تربوية الهدف منها التلقين الوجداني المعرفي والسلوكي لتنمية الوعي بكافة مكونات البيئات الافتراضية والتعريف بطرق التعامل معها بغية توسيع الإدراك لتجنب الأخطار والاستثمار في الفرص.

في ظل ثورة الميتافيرس واستشراف انعكاساتها المستقبلية، يستدعى التفكير لتكييف مخرجات التربية الإعلامية الرقمية مع هذا المعطى التكنولوجي الجديد؛ لتكون بمثابة خطة لحماية المشتركين المحتملين من تأثيراته وكذلك قيادة عملية التعلم حول كيفية استخدامه والتفاعل مع مكوناته والاستفادة من مقوماته التقنية والاتصالية بما يخدم الفرد والمجتمع. وكذلك تطوير المهارات الاتصالية اللازمة بين المستخدمين وتحويل الفرد المشترك فيه إلى منتج للأفكار والأفعال الاتصالية البنّاءة وناقد ومحلل لكل ما يتعرض له دون أن يتم المساس بسلّمه القيمي والثقافي والعقائدي والاجتماعي.

وعليه تم طرح التساؤل **الرئيسي** التالي:

- كيف تحمي التربية الإعلامية الرقمية المشتركين داخل الميتافيرس؟

تندرج تحت هذا التساؤل الرئيسي **الأسئلة الفرعية** التالية:

- ما هي الوظائف التي تقوم بها التربية الإعلامية الرقمية لتطوير المهارات الاتصالية بين المشتركين داخل الميتافيرس؟
- ما هي طبيعة التفاعلات الاتصالية السائدة بين المشتركين داخل الميتافيرس التي تسعى التربية الإعلامية الرقمية إلى تقويمها؟
- ما هي مهارات التربية الإعلامية الرقمية التي يتطلب اكتسابها من طرف المشتركين داخل الميتافيرس؟
- ما هي العوامل التي تعرقل عملية تطوير مهارات التربية الإعلامية الرقمية داخل الميتافيرس؟

يستمد هذا الموضوع **أهميته** من كونه يعالج ظاهرة اتصالية رقمية جديدة تتمثل في الميتافيرس، أو ما يُعرف بالإنترنت الجديد، على اعتبار أنه المرحلة الرابعة من الانترنت. إذ يرى الباحثون أنه خلال السنوات العشر القادمة سيشهد ارتفاعًا قياسيًا في الاستخدام،

حيث من المتوقع أن يصل عدد المستخدمين إلى مليار مستخدم حول العالم. وبناءً عليه، أثيرت العديد من الرهانات المتعلقة بتغيّر الظاهرة الاتصالية الرقمية وازدياد تعقيدها بعد أن كانت محصورة في الشاشة المتصلة بالشبكة، وفي ضوء هذا التحول في الاستخدام، سيتعين على الأفراد اكتساب مهارات اتصالية جديدة للتفاعل داخل هذا الفضاء والتكيف مع المشتركين المتفاعلين فيه. وسيكون ذلك ضروريًا للتمكن من التفاعل بنجاح والاستفادة من هذا التطور الهام في عالم الاتصالات الرقمية.

وجد الباحث نفسه اليوم أمام تتبع ظاهرة اتصالية متغلغلة في عمق العوالم الافتراضية، التي تمكنت من الجمع بين تقنيات الواقع الافتراضي والواقع المعزز والواقع المختلط وتقنيات الذكاء الاصطناعي. وعليه، فإن دراسة الميتافيرس وتطوير المهارات الاتصالية للمشتركين فيه من خلال التربية الإعلامية الرقمية يُعدّ ميدانًا مهمًا للبحث، وخطوة مهمة لتعميق الدراسات حوله، إن الظاهرة الاتصالية المذكورة تمثل تحديًا جديدًا أمام الباحث، وبالتالي، يُلزم البحث العلمي المستند إلى نظريات ومنهجيات دقيقة لفهمها وتأثيرها على المجتمعات والأفراد، يُعتبر الميتافيرس مفهومًا معقدًا يستحق الاهتمام العلمي لفهم تأثيره وتطوير الاستراتيجيات التعليمية والتدريبية المناسبة للتفاعل داخل هذه البيئة التقنية المتطورة.

وعلى هذا الأساس، من المهم أن تساهم الدراسات العلمية المتعمقة في حل التحديات الناشئة بسبب تباين وتطور هذه التقنيات الحديثة، وأن تركز على تطوير وتعزيز مهارات التواصل الفعال داخل هذا السياق الاتصالي المتعدد الأوجه والمتعدد التقنيات.

تهدف هذه الدراسة البحث في "كيفية حماية التربية الإعلامية الرقمية للمشتركين داخل الميتافيرس"، ذلك من خلال:

- كشف الوظائف التي تقوم بها التربية الإعلامية الرقمية لتطوير المهارات الاتصالية بين المشتركين داخل الميتافيرس.
- رصد طبيعة التفاعلات الاتصالية السائدة بين المشتركين داخل الميتافيرس.
- بحث المهارات الاتصالية السائدة بين المشتركين داخل المينافيرس التي تسعى التربية الإعلامية الرقمية إلى تقويمها.
- معرفة العوامل التي تعرقل عملية تطوير مهارات التربية الإعلامية داخل الميتافيرس.

2. الإطار المفاهيمي والنظري للدراسة:

1.2 النظرية المؤطرة للدراسة:

فرض موضوع وطبيعة البحث اعتماد نظرية المسؤولية الاجتماعية في تفسير الظاهرة الاتصالية محل الدراسة، فالتربية الإعلامية الرقمية كمتطلب لحماية المشتركين داخل الميتافيرس توفر فرصًا وتحدّيات، من جهة هي تعزّز الوعي والتعليم حول التربية الإعلامية الرقمية، كما تساهم في تمكين المشتركين من التفاعل بشكل آمن وذكي في البيئات الافتراضية، وتوفير المعرفة والمهارات المناسبة الأمر الذي يحمي من التهديدات الرقمية والتضليل الإعلامي، ومن ناحية أخرى تواجه تحديات، تنطوي على تنامي تهديدات الأمان الرقمي وانتهاك الخصوصية داخل الميتافيرس، مع وجود عدم الوعي بمخاطر التعامل داخل العوالم الافتراضية وسوء الاستخدام الأمر الذي يؤدي إلى تعرض المشتركين للتلاعب والاحتيال.

وهنا تنطبق على الدراسة نظرية المسؤولية الاجتماعية التي تنص على أن المنظمات والأفراد على حد سواء يجب أن يتحملوا المسؤولية تجاه المجتمع بشكل عام والأفراد الذين يتفاعلون مع منصات الميتافيرس بشكل خاص، يجب على الشركات المشغلة ومطوري

المنصات أن يتبنوا ممارسات أمان وحماية متقدمة ويمنحوا التعليم والدورات التدريبية للمشتركين حتى يكونوا قادرين على التعامل بشكل آمن وذكي، ومن جانب المشتركين، يجب أن يتحملوا المسؤولية الفردية لتعلم مهارات التربية الإعلامية الرقمية والتفاعل بشكل آمن ومسؤول، ويجب أن يكونوا على علم بخطورة التهديدات ويتبعون ممارسات الأمان والخصوصية.

بالتالي، يتطلب تحقيق حماية المشتركين داخل الميتافيرس تبني نهج شامل يجمع بين جهود المؤسسات والأفراد، وتقديم التعليم الإعلامي الرقمي وتوفير الدعم والتوجيه، هذا ما يساهم في تعزيز التوازن بين الحرية الرقمية والأمان داخل البيئات الافتراضية.

2.2 التربية الإعلامية الرقمية:

تقوم التربية الإعلامية الرقمية على أساس التفكير الناقد في مصادر الإعلام والمعلومات بما يشمل فهم طريقة إنتاج الرسالة الإعلامية ونشرها كما أنها عملية تركّز على تأثير الوسيلة الإعلامية على النظم الاجتماعية، وعليه فالتربية الإعلامية الرقمية ترتبط باستراتيجيات تحليل الرسائل الإعلامية ومناقشتها بطريقة هادفة[1].

كما تتعامل التربية الإعلامية الرقمية مع ثلاثة مجالات رئيسية، تسعى من خلالها إلى تنمية القدرات العقلية والعمليات الذهنية لدى المتعلم من خلال تطوير مهارات المعرفة والفهم والتذكر، بالإضافة إلى التحليل والتقويم والتركيب. تركز هذه العملية على مساعدة الفرد في فهم بيئته الإعلامية، وفحص المحتوى بشكل تحليلي، والقدرة على الاستنتاجات السليمة. وتهتم أيضًا بالجانب الوجداني والعواطف، بما في ذلك الاتجاهات والذوق والقيم، عبر تحفيز فضول المتعلم وجذب انتباهه لهذا المجال المهم في حياته. في النهاية، تشدد التربية الإعلامية الرقمية على الجانب السلوكي، من خلال تعزيز الممارسة والإتقان والإبداع، بهدف مساعدة المتعلم على المشاركة الفعّالة في الوسائط الإعلامية، من خلال تشجيع الحوار والتعبير عن الذات، وكذلك توليد ونشر محتوى إعلامي يعكس تفاعله وتفكيره بشكل فعّال[2].

أما عن المعايير العامة للتربية الإعلامية الرقمية فهي تتمحور حول التعامل مع كل وسائل الاتصال التقليدية/الرقمية، كما تمنح الفرد الحس النقدي في التعامل مع كل الوسائل الاتصالية، وتساعد هذه الأخيرة التعرف على مصادر المضامين الإعلامية وأهدافها الاجتماعية والسياسية، لدى وجب دعم التربية الإعلامية الرقمية بواسطة كل الأنظمة التربوية الرسمية وغير الرسمية[3].

كما تعرف التربية الإعلامية الرقمية بأنها "الجهود التخطيطية للمؤسسات التربوية والتعليمية الرسمية وغير الرسمية، والتي تهدف إلى تمكين الأفراد من وسائل الإعلام ومنتجاتها، وممارسة حقوقهم الاتصالية عليها من خلال تنمية المعارف والمهارات باختيار الوسائل،

---

[1] إيمان سيد علي: اتجاهات النخب الأكاديمية نحو تفعيل مهارات التربة الإعلامية الرقمية لدى طلاب الجامعات، مجلة البحوث الإعلامية، مجلد 6، ع55، كلية الإعلام، جامعة الأزهر، مصر، 2020، ص3931.

[2] ليندة ضيف: التربية الإعلامية في ظل الإعلام الجديد شبكات التواصل الاجتماعي أنموذجا، مجلة المعيار، ع42، كلية أصول الدين، جامعة الأمير عبد القادر للعلوم الإسلامية، الجزائر، 2017، ص452.

[3] سحر أم الرتم وسامية عواج: التربية الإعلامية والرقمية ضمن متطلبات التنشئة الاجتماعية، مجلة العلوم الاجتماعية، مجلد 16، ع01، الجزائر، 2019، ص95.

والمشاركة الإبداعية في إنتاج الرموز والمعاني لبناء المواطن الصالح الذي يسهم في نمو المجتمع واستقراره، وثبات النظم الاجتماعية، ودعم المعايير الثقافية والمشاركة الديمقراطية"[1].

كما تعرف على أنها "مجموعة القواعد التي تحدد المهارات والسلوكيات الخاصة بالتعامل مع التكنولوجيا الحديثة والمتطورة، وخلق توأمة ودمج بين القيم التربوية المجتمعية التقليدية والعالم الرقمي لأجل مواكبة المستجدات على الساحة العالمية وإيجاد درجة متقدمة من الوعي بها".[2]

وبناءً على مسار الدراسة، تُعرَّف التربية الإعلامية الرقمية كعمليات تعليمية تركز على تحليل البيئة الرقمية وتحديد التحديات والفرص المرتبطة بالحماية داخل الميتافيرس. يهدف هذا التركيز إلى تطوير المعرفة والمهارات الأساسية للمشتركين، وتعزيز وعيهم بأدوات الحماية والتفاعل الآمن مع التكنولوجيا. يتم التركيز بشكل دائم على توازن القيم التربوية التقليدية والعالم الرقمي، بهدف مواجهة التحديات والاستفادة من التطورات الرقمية بشكل مسؤول وآمن.

3.2 الميتافيرس:

يعتمد الميتافيرس على ثلاث تقنيات أساسية إضافة إلى تقنية الذكاء الاصطناعي، ويشمل ذلك:

2-3-1 الواقع الافتراضي: يشير الباحث إيان جيبسون إلى أن تقنية الواقع الافتراضي تمثل واجهة متقدمة بين الإنسان والحاسوب، حيث تقوم بمحاكاة بيئة واقعية، مما يمكن المشاركين من التجول في عالم افتراضي، ورؤيته من زوايا مختلفة، والوصول إليه، والتقاطه، وإعادة تشكيله[3].

2-3-2 الواقع المعزز: Huang وفريقه قاموا بتعريف الواقع المعزز (AR) كتقنية تجمع بين البيئة الافتراضية والعالم الحقيقي، ووصفه الحسني بأنه يتضمن دمج العالم الرقمي مع الواقع باستخدام الحاسوب، مما يسمح بعرض المحتوى الرقمي كالصور ومقاطع الفيديو والأشكال ثلاثية الأبعاد، بالإضافة إلى مواقع الإنترنت وغيرها. هذا يتيح للمتعلم التفاعل بشكل أفضل مع المحتوى الرقمي ويساعده على تذكره بشكل أكثر فعالية[4].

2-3-3 الواقع المختلط: يُطلق عليه أيضًا اسم "الواقع الهجين"، ويعتبر تكنولوجيا حديثة تمكّن دمج الواقع الحقيقي بالواقع الافتراضي. يمكن للمستخدم التفاعل مع العناصر الافتراضية التي تمت إضافتها إلى بيئته الحقيقية في الوقت الحقيقي، مع القدرة على التحكم فيها ونقلها من مكان إلى آخر. وبالتالي، يتميز هذا النهج بميزات الجمع بين "الواقع المعزز" و "الواقع الافتراضي" في نفس الوقت[5].

---

[1] محمد عبد الحميد، التربية الإعلامية والوعي بالأداء الإعلامي، عالم الكتب، القاهرة، ط1، 2012، ص118.

[2] مفهوم التربية الإعلامية الرقمية: نقلا عن www.ediaroid2014logspot.com، بتاريخ 05-10-2022، 7:34.

[3] Ian Gibson, Virtual Reality, A real world review a somewhat touchy subject, 1998, p20.

[4] مثلى بنت علي الريامية: تكنولوجيا الواقع المعزز Augmented Reality في تدريس العلوم، ماجستير طرق وتدريس العلوم، قسم تكنولوجيا التعليم، كلية التربية، جامعة السلطان قابوس، 2017، ص 02.

[5] الواقع المختلط: نقلا عن www.hbrarabic.com، بتاريخ 15-12-2022، 10:00.

كما يقوم الميتافيرس على مجموعة من المبادئ فهو استجابة العالم الافتراضي إلى رغبات المستخدم وفعالياته، بحيث تصبح له القدرة على التحرك في العالم الافتراضي، والتفاعل مع الشخصيات والكائنات والأماكن الموجودة داخله[1]، وعليه تتمثل مبادئ الميتافيرس فيما يلي:

- ✓ **فضاء مفتوح:** تقنية الميتافيرس تتسم بالانفتاح على جميع الثقافات، وتمنح فرصة المشاركة للجميع حيث نتجاوز بذلك معيار المكان والزمان.
- ✓ **حيادي الأجهزة:** يُطبق مصطلح "حيادي الأجهزة" في مجال تكنولوجيا المعلومات على المنهجية التي لا تشترط الاعتماد على جهاز أو مورد نظام أساسي محدد. الأنظمة التي تتبع هذا المفهوم لا تحتاج إلى أي تعديلات لتكون قادرة على العمل على مجموعة متنوعة من الأجهزة. وبالتالي، يُحقق التصميم الحيادي للأجهزة مستوى عالٍ من التوافق عبر معظم الأنظمة الشائعة. يُعرف أيضًا "حيادي الأجهزة" بأنه يعمل "مستقلاً عن الأجهزة"[2].
- ✓ **شبكة الاتصال:** يعبر مصطلح "الإنترنت" عن مجموعة من الشبكات التي تربط مؤسسات مختلفة، وهو كلمة لاتينية مختصرة تأتي من "International"، والتي تعني عالمي أو دولي، وكلمة "Network" تشير إلى الشبكة. بالتالي، يمثل مصطلح "الإنترنت" الشبكة العالمية أو الدولية التي تربط مؤسسات وأفرادًا على مستوى العالم[3].

2-3-1-1 عروض الميتافيرس:

- ✓ **الانغمار:** وهو شعور المشترك المتعامل بالواقع الافتراضي أنه متواجد بشكل فعلي في البيئة المفترضة، بدلا من مجرد المراقبة من الخارج.[4]
- ✓ **التجسيد:** الميتافيرس بيئة افتراضية غامرة، يحقق للفرد التواجد الفعلي مع بقية المشتركين في المجتمع الرقمي والبيئة الرقمية، يمكن النظر إليه على انه انترنت متجسد بدلا من مجرد النظر إليه على أنه التفاعل مع التكنولوجيا من خلال الشاشة الذكية.
- ✓ **الحضور:** يعنى الحضور أن الميتافيرس فضاء رقمي غير حقيقي يجمع بين المشتركين من جميع أنحاء العالم لتبادل المعلومات والمشاعر والانفعالات السلوكية. يتم ذلك من خلال استخدام قنوات اتصال رقمية تعتمد أساسًا على الحاسوب والأجهزة المتصلة به، مثل القفاز والنظارات والبذلة. تمكّن البذلة المشترك من الولوج والتفاعل مع مكونات الميتافيرس الرقمية فوريًا وبشكل حضوري، وتضيف درجة عالية من المتعة، خاصةً مع إضافة ميزات الاستجابات الحسية والتغذية الراجعة اللّمسية.

---

[1] قاسم محمد حسين: الواقع الافتراضي ودوره في دعم القوات المسلحة والأجهزة الساندة لها، كلية علوم الحاسوب والرياضيات، جامعة تكريت، مجلة تكريت للعلوم الصرفة، مجلد 21، عدد 7، 2016، ص 168.

[2] مبادئ الميتافيرس: نقلا عن www.techopedia.com، 15-12-2022، 21:00.

[3] طارق طراد: شبكة الانترنت والمعلومات الرياضية إشكالية الاستخدام: الدور والمصداقية، جامعة خنشلة، مجلة المداد، المجلد 4، العدد 2، الجزائر، 2016، ص 92.

[4] قاسم محمد حسين: مرجع سبق ذكره، ص 168.

✓ **بناء الهوية:** تبنى الهوية داخل الميتافيرس من خلال Avatar خاص بالمستخدم وهو صورة رمزية وتجسيد لهوية الشخص، مما يسمح له بالخوض في مغامرات مختلفة في تجارب مختلفة.[1]

2-1-3-2 تحديات الميتافيرس:

✓ **الرفاه الجسدي:** تقوم شركة الميتافيرس حاليًا بتحسين البدلات الحسية، وهذا التحسين يمكن المستخدمين من الحصول على تجارب حسية أفضل. ومع ذلك، يشكل هذا التطوير تحديًا كبيرًا، خاصةً فيما يتعلق بمسألة تبادل العنف الجسدي من قبل المستخدمين.

✓ **التأثيرات النفسية:** ترتبط التحديات النفسية والعقلية بشكل كبير بالاعتماد المفرط على التكنولوجيا الرقمية، حيث يشمل ذلك ظاهرة الإدمان الإلكتروني على الميتافيرس، وظواهر مثل الذهان. يظهر بوضوح أن هذه العوالم الافتراضية يمكن أن تؤدي إلى تنشيط الأوهام والهلوسات بمرور الوقت، نتيجة للتداخل بين العوالم الواقعية والرقمية، مما يجعل من الصعب التمييز بينهما. يشير Boron Zyss إلى أن المشاركة في الحفلات قد تثير استجابات ذهانية، حيث يتغير إحساس الفرد بالزمن وتتداخل اللحظات بشكل غير تقليدي. يصف بعض الأفراد تجارب "روحية" خاصة أثناء هذه الحالات، حيث تبدو المفاهيم المتناقضة وكأنها متفقة، مثل الأبيض الذي يعادل الأسود والحياة التي تعادل الموت، مما يعكس تأثيراً عميقاً على تصوراتهم الشخصية والواقع المحيط بهم.[2]

✓ **الأخلاق:** غالبًا ما تظهر الأخلاق والسلوكات البشرية تجاه العنف والانحراف بسبب شعور الفرد بالعزلة والرغبة في الابتعاد عن أعين الرقابة وتحقيق حريته من القيود الاجتماعية. هذا السياق تم تأكيده من خلال بعض الدراسات الاجتماعية، حيث يظهر هذا النمط بشكل واضح في العوالم الافتراضية. إذ يتسارع انتشار العنف الأخلاقي والجسدي، فضلاً عن حالات السرقة وحتى جرائم القتل، مما يظهر بوضوح من خلال الاعتداءات التي تم الإعلان عنها حديثًا من قبل بعض الضحايا المستخدمين للميتافيرس، في سياق معين، تعرضت إحدى الشخصيات الرقمية من الجنس الأنثوي لاعتداء جنسي من قبل أربع شخصيات أخرى من الجنس الذكر، وتم التشهير بأفاتارها، مما أثر سلبًا على حالتها النفسية والمشاركة في العالم الافتراضي. هذا يشير إلى أهمية مواكبة الأنظمة الأخلاقية والقانونية للتطورات الرقمية، وضرورة التخلي عن الاعتقاد السائد بأن العوالم الافتراضية هي مجرد بيئات ترفيهية لا تلتفت إلى أفعالنا بشكل جدي. خاصة مع توقع أن تتطور في العقود القادمة لتجعل العوالم الافتراضية جزءًا أساسيًا من الحياة اليومية، لذا يمكن التنبؤ بأن التطورات العلمية قد تدفع نحو إقرار تشريعات لرصد السلوكيات داخل الميتافيرس، مما يعكس توجهًا مشابهًا للتنظيم في الواقع. قد نسمع في المستقبل عن حالات قانونية تتعلق بتجارة المخدرات الرقمية أو الجرائم الرقمية المتعمدة داخل الميتافيرس، وحتى سرقة البنوك الرقمية.

---

[1] بناء الهوية داخل العوالم الافتراضية: نقلا عن https://geekyants.com، 15-12-2022، 20:15.

[2] زعتر نور الدين: العالم الافتراضي الميتافيرس Metaverse من منظور سيكولوجي، المجلد 09، ع 02، مجلة العلوم الإنسانية لجامعة أم البواقي، الجزائر، 2022، ص1023.

✓ **الخصوصية:** دخول الميتافيرس يتطلب من الأفراد تقديم مزيد من البيانات الشخصية، وذلك بفحص تعابير الوجه وإنشاء صور رمزية تعيد إنتاج سمات الوجه البشري بأقصى درجة دقة. ويشير هذا إلى التأثيرات المحتملة على المستخدمين من الناحية الأمنية والصحية والحقوقية.

وعليه تتركز المخاوف حول تأثير هذه التقنية على خصوصية المستخدمين، حيث تكون البيانات البيومترية الخاصة بهم عرضة للتسجيل بشكل دقيق لجميع حركاتهم وخصائصهم الشخصية والسلوكية. لذا يحتمل استغلال هذه البيانات من قبل أطراف مختلفة لأغراض متنوعة، مما يثير مخاوف المشككين في الميتافيرس. حيث يظهر القلق بشكل خاص حيال إمكانية استخدام هذه البيانات بصفة أكبر من الاستفادة التي تحظى بها حاليًا.[1]

وعليه الميتافيرس يُعَد بيئة تتيح للمشتركين فرصة الانغمار الكامل داخل أفقها والتفاعل مع عناصرها بشكل يشبه الواقع. يُعتبر هذا الفضاء الرقمي تلاقيًا بين العالم الفعلي الذي نعيش فيه والعالم الافتراضي، حيث يتم إنشاء الآفاتار (تمثيل رقمي للشخصية في العالم الافتراضي). في هذه العوالم، يتم الدخول والتفاعل بشكل يُشبه الواقع، بدلاً من النهج السابق الذي كان يتضمن المشاهدة والتصفح فقط للمحتوى الإلكتروني".[2]

ووفقًا لمنصة Variety Intelligence، يُعتبر الميتافيرس صناعة لخلق مساحات افتراضية مشتركة، حيث يمكن للأفراد التفاعل باستخدام الصور الرمزية الرقمية في بيئة ثلاثية الأبعاد.[3]

من خلال هذه الدراسة، يُمكن تعريف الميتافيرس إجرائيا كعالم افتراضي مترابط، حيث يدمج بين تقنيات الواقع الافتراضي والواقع المعزز لإنشاء تجربة واقعية محسَّنة للمستخدمين. يهدف الميتافيرس إلى إيجاد بيئة تفاعلية وشاملة، تمكِّن الأفراد من التفاعل مع العوالم الافتراضية بشكل متقدم ومحاكاة مواقف واقعية بطريقة غير مسبوقة. يشمل هذا السياق العديد من التطبيقات في مجالات عدة مثل الترفيه، والتعليم، والتدريب، والطب، والأعمال، ويُعَدُ جزءًا أساسيًا من التطور التكنولوجي الحديث الذي يسعى إلى تعزيز تجربة الاستخدام وتوفير فرص جديدة للتفاعل الافتراضي وتحفيز الابتكار.

4.2 التربية الإعلامية الرقمية كمتطلب لحماية المشترك داخل الميتافيرس:

تعد التربية الإعلامية الرقمية ضرورة أساسية لضمان حماية المشتركين داخل الميتافيرس، إذ تهدف إلى تمكينهم من اكتساب المعرفة والمهارات الضرورية للتفاعل بشكل آمن ومدرك داخل هذا العالم الرقمي المتقدم. تُمكِّن هذه التربية المشتركين من فهم كيفية التعامل المسؤول مع التكنولوجيا الرقمية وحماية خصوصيتهم وأمان معلوماتهم الشخصية. إلى جانب ذلك، تُسهم في زيادة الوعي حيال التحديات الأمنية المحتملة، مثل الاحتيال والتلاعب وانتهاك الخصوصية، مما يمكّنهم من اتخاذ الاحتياطات اللازمة وتجنب

[1] ليليا بوسجرة، عبد القادر بودربالة: الميتافيرس وتحدي الحرية والحقيقة قراءة تحليلية في نموذج الحرب الروسية الأكرانية، مجلة مصداقية، مجلد 04، ع 01، الجزائر، 2022، ص ص4-5.

[2] زعتر نور الدين، مرجع سبق ذكره، ص1018.

[3] محمد عبد الظاهر، صناعة الجيل السابع وما هو ابعد من إعلام الميتافيرس كيف يمكن تطبيق ميتافيرس في التسويق الروبوتي، دراسة استطلاعية مقابلات معمقة مع خبراء التسويق، مؤسسة صحافة الذكاء الاصطناعي للبحث والاستشراف، الإمارات العربية المتحدة، 2020، ص09.

المخاطر.وبالتالي، تتصل علاقة التربية الإعلامية الرقمية بالميتافيرس بشكل مباشر بفهم الثقافة الرقمية والمشاركة الفعّالة في العصر الرقمي. يُشير مصطلح الميتافيرس إلى مراحل تطور الثقافة الإنسانية عبر التاريخ، حيث يُفترض أن العصر الحالي يأتي بعد العصر الحديث (العصر الصناعي) ويُعرَف بالعصر الرقمي[1].

من خلال تعزيز التربية الإعلامية الرقمية، يصبح للمشتركين دور نشط في إنشاء بيئة آمنة وصحية داخل الميتافيرس، حيث يكونون على دراية بالسلوكيات الرقمية الملائمة والأخلاقية، ويساهمون في تحسين تجربة المستخدمين العامة وتعزيز التعاون الإيجابي. بالتالي، يتحقق توازن مهم بين الاستفادة من التكنولوجيا الرقمية والحفاظ على سلامة المشتركين وحقوقهم، مما يضمن تجربة ميتافيرس مُثْرِية ومُرضِيَة للجميع. وعليه إذا تم الاستعانة بالتربية الإعلامية الرقمية لضبط السياق الاتصالي داخل فضاء الميتافيرس وكذا تطوير المهارات الاتصالية بين مستخدميه، فإنه يمكن تحقيق الأهداف التالية:

- ✓ تقدم التربية الإعلامية الرقمية للمستخدم معارف عالية وتعزز تطوير سلوكيات بنَّاءة، مما يسهم في رفع مستوى المعرفة والقيم والوعي الذاتي بين المشتركين.
- ✓ تعزز التربية الإعلامية الرقمية تطوير المهارات اللفظية وغير اللفظية الفعَّالة لدى المستخدمين، من خلال تدريبهم على التفكير النقدي والقدرة على التمييز بين الصواب والخطأ. وبالتالي، تعزز مبادئ الاتصال البنَّاء بعيدًا عن التنمر والإساءة واستخدام العبارات البذيئة التي قد تؤدي إلى تشكيل مشاعر عدائية بين الأفراد، سواء كان ذلك بين الجنسين، أو الأجيال، أو القوميات، أو الأنواع، أو الديانات.
- ✓ يتجه تأثير التربية الإعلامية الرقمية على تفعيل التفكير المنطقي القائم على الحجة، مما يساعد في تجنب الأزمات الناتجة عن اتصال غير فعَّال والتي تؤثر على مستويات عدة، سواء كان ذلك على مستوى فردي أو حتى جماعي وعالمي.
- ✓ تسعى التربية الإعلامية الرقمية إلى تعزيز روح المشاركة والتفاعل الإيجابي فيما يتعلق بالمعارف والسلوكيات والتجارب الوجدانية بين الأفراد والشعوب والثقافات، مما يشجع على قبول الآخرين والابتعاد عن التحيز العرقي والإساءة واضطهاد الأقليات.
- ✓ تنمي التربية الإعلامية الرقمية روح المسؤولية الاجتماعية.
- ✓ تدعو التربية الإعلامية الرقمية جميع المؤسسات في المجتمع للمشاركة في حماية النشء من الآثار السلبية للعوالم الافتراضية وتدريبهم على استخدامها بشكل فعَّال لتحقيق الفائدة القصوى للفرد والمجتمع.

وفقًا لـ Hobbs، تسهم التربية الإعلامية الرقمية داخل الميتافيرس في تطوير قدرات الأفراد في التفاعل مع الواقع الافتراضي بشكل ذكي وآمن. تعمل هذه التربية على تعزيز الوعي الرقمي وزيادة المعرفة حول التحديات والفرص المتاحة في العالم الرقمي، مثل مكافحة الأخبار الزائفة، والتحقق من مصادر المعلومات، وحماية الخصوصية الرقمية. كما تقوم بتعزيز قدرات المشترك في البحث والتحليل الرقمي، مما يمكِّنه من الوصول إلى معلومات موثوقة وتقييم المصادر وتحليل البيانات بشكل فعّال.

[1] Navigating the Metaverse: Understanding Media Literacy Education in the Digital Age. Journal of Media Literacy Education, 8(2), 16-24.

تسعى التربية الإعلامية الرقمية أيضًا إلى تطوير مهارات التواصل والتفاعل الاجتماعي داخل العالم الرقمي، وتعزيز التفاهم السليم لاستخدام المنصات الرقمية. وبالإضافة إلى ذلك، تشجع على عمليات الإبداع والابتكار باستخدام التكنولوجيا والواقع الافتراضي لإنتاج محتوى جديد ومبتكر. تُعزِّز التربية الإعلامية أيضًا مهارة التحكم في الاستخدام، حيث تهدف إلى تعليم الأفراد كيفية السيطرة على وقت استخدامهم للتكنولوجيا وتقليل مخاطر الإدمان على الأجهزة الرقمية.[1]

5.2 الوظائف التي تقوم بها التربية الإعلامية الرقمية لتطوير المهارات الاتصالية داخل الميتافيرس:

تلعب التربية الإعلامية الرقمية دورًا حاسمًا في تطوير المهارات الاتصالية داخل الميتافيرس، إذ تساعد هذه الوظيفة التعليمية على تعزيز قدرات المشتركين على التواصل والتفاعل بشكل فعال. كما تعتمد هذه الوظائف على مجموعة من الاستراتيجيات والأساليب التي تعزز المهارات الاتصالية وتحسِّن التواصل بين الأفراد، وتكمن فيما يلي[2]:

- ✓ تنمية مهارات التفاعل الافتراضي: تُسهم التربية الإعلامية الرقمية في تنمية مهارات الأفراد للتفاعل بفعالية مع العالم الرقمي داخل الميتافيرس. يمكن للأفراد أن يشاركوا في بيئات افتراضية واقعية لاكتساب تجارب تفاعلية تتطلب مهارات محددة.
- ✓ السيطرة على الهوية الرقمية: تُساهم في تشجيع الوعي بأهمية الهوية الرقمية وكيفية إدارتها داخل الميتافيرس، بما في ذلك إدارة البيانات الشخصية والحفاظ على الخصوصية الرقمية.
- ✓ التواصل الاجتماعي الآمن: تُعنى بتعليم الأفراد كيفية التواصل الاجتماعي بشكل آمن ومسؤول داخل الميتافيرس، والتفاعل مع الآخرين بطرق يسودها الاحترام.
- ✓ تنمية المهارات الرقمية: تهدف إلى تعليم مهارات تكنولوجية ضرورية للاستفادة الفعَّالة من الميتافيرس، مثل التفاعل مع واجهات المستخدم واستخدام الأدوات والتطبيقات المختلفة.
- ✓ تعزيز الوعي بالأمان الرقمي: تُساعد في زيادة الوعي حول التحديات الأمنية داخل الميتافيرس، مثل الاحتيال الإلكتروني واختراق الأمان، وتقديم استراتيجيات لحماية الحسابات والبيانات الشخصية.
- ✓ التحليل النقدي والتفكير النقدي: تهدف إلى تعليم الأفراد كيفية التحليل النقدي للمعلومات والمحتوى داخل الميتافيرس، والتمييز بين المعلومات الصحيحة والمعلومات الزائفة.

من هنا يمكن حصر وظيفة التربية الإعلامية الرقمية داخل الميتافيرس في كونها تحوّل المشترك من متفاعل سلبي إلى متصل ايجابي قادر على التعبير عن أفكاره وسلوكاته الرقمية بطرق إبداعية، وتتيح فرصة أكبر للتعرف بتقنياته وكيفية استخدامها، كما تكسب الفرد كافة مهارات التفكير الناقد والتفسير والتحليل لكل فعل اتصالي أو مكون من مكونات هذا النسق الرقمي، وبالتالي بناء جيل قادر على الحفاظ على هويته الثقافية بكل ما تحمله من فن، عادات، تقاليد، لباس، قيم، مبادئ، دين، ولغة. وتكون التربية الإعلامية

[1] Hobbs, R., & Frost, R. (2018). Measuring the Digital and Media Literacy Competencies of Children and Teens in the Digital Age. Journal of Media Literacy Education, 10(2), 83-99.

[2] Livingstone, S., & Bulger, M. (Eds.). (2013). A Global Agenda for Children's Rights in the Digital Age. London: London School of Economics and Political Science.

بهذا حاجر حماية ضد استهلاك القيم الهابطة التي من شأنها أن تلحق الضرر بطرق فهم كيفية عمل السياقات الرقمية وتبعاتها على كافة الأنساق الاجتماعية.

6.2 طبيعة التفاعلات الاتصالية السائدة بين المشتركين داخل الميتافيرس:

داخل الميتافيرس، يمكن أن تكون هناك تفاعلات اتصالية إيجابية وسلبية بين المشتركين، تعتمد على طبيعة البيئة الافتراضية وثقافة المجتمع الافتراضي، ومن الأهمية بما كان التعرف على هذه التفاعلات لتعزيز التجربة الإيجابية وتجنب المشاكل الحاصلة، وبالتالي نجد من بين أكثر التفاعلات الايجابية داخله حسب ما قدمه الباحث Deterding وزملاؤه قيم التعاون والتعاطف الإيجابي بين المشتركين الذي يتضمن مساعدة بعضهم البعض ومشاركة الخبرات والمعرفة، إضافة إلى التعامل بأدب واحترام مع الأخر، وتجنب التصرفات العدوانية أو المسيئة، كل هذا مع تعزيز المشاركة الإيجابية من خلال النقاشات البنّاءة والمثمرة، ومشاركة الأفكار بطرق إيجابية. كما تمت الإشارة في ذات السياق لبعض السلوكات السلبية المنتشرة داخل عوالم الميتافيرس الافتراضية، كالتحرش الرقمي الذي يشمل التعليقات المسيئة، والمضايقات، والتصرفات غير اللائقة نحو المشتركين الآخرين. هذا بالإضافة إلى السلوكات العدوانية والتنمر ما يؤثر سلبًا على تجربة المشتركين. ونشر المعلومات الزائفة والمظللة، التي تؤدي بدورها إلى نشر المعلومات الكاذبة داخل الميتافيرس ومالها من تداعيات سلبية.[1]

وعليه يشير تقرير "أسوأ السلوكات على الانترنت انتقلت لعالم الميتافيرس" إلى ما يلي[2]:

- ✓ انتشار العنصرية والكراهية بين المستخدمين.
- ✓ ازدياد حالات التحرش والاغتصاب الافتراضي.
- ✓ انتشار ظواهر المثلية الجنسية، ويُعتبر موقع جيزمودو دليلاً على عدم قدرة شركة Meta على تحقيق حلم إنشاء مساحة تواصل مشتركة على الإنترنت لملايين المستخدمين.
- ✓ انتشار الصور الرمزية العنصرية والمعادية للمرأة بشكل ملحوظ، حيث يستضيف منتج Horizon Worlds أسوأ التمثيلات الرمزية.
- ✓ هناك تقارير عديدة، من بينها مجموعة SumOfUs، تؤكد مدى التدهور الأخلاقي داخل الميتافيرس، خاصة مع منتجه Horizon الافتراضي، حيث ينتشر استخدام الخمور والعقاقير الافتراضية، والتنمر، واستخدام ألفاظ عنصرية.
- ✓ انتشار المعلومات المضللة وخطاب الكراهية.

[1] Deterding, S., Dixon, D., Khaled, R., & Nacke, L. (2011). From Game Design Elements to Gamefulness: Defining "Gamification". In Proceedings of the 15th International Academic MindTrek Conference: Envisioning Future Media Environments (pp. 9-15). ACM.

[2] أسوأ السلوكات على الانترنت التي انتقلت إلى عالم الميتافيرس: نقلا عن www.dw.com، بتاريخ 22-03-2023، 10:44pm.

على الرغم من تأكيد شركة Meta على تفعيل ميزة الحدود الشخصية، إلا أن هناك العديد من الأفراد يؤكدون تعرض أفاتاراتهم للاعتداءات الجسدية والنفسية، وهو الأمر الذي يؤثر بشكل كبير على المستخدم، خاصة مع ارتداء النظارة والقفاز، حيث تُنشط المناطق المسئولة عن المشاعر وتجعل الفرد يعيش التجربة بشكل أقرب إلى الواقع.

7.2 المهارات الاتصالية التي يتطلب اكتسابها من طرف المشتركين داخل الميتافيرس:

إن التربية الإعلامية الرقمية مفهوم يحمل في طياته كل المعارف التي يتوجب على الفرد اكتسابها عند التفاعل مع الإعلام الرقمي ووسائله، والميتافيرس كنشاط اتصالي مستجد يتطلب ضرورة الإحاطة بكل المهارات والمعارف اللازمة التي تمكن المشترك من استخدامه بطريقة سليمة، وتأتى وظيفة التربية الإعلامية الرقمية في الوقت الراهن كخطة للحماية والتوعية وبناء الإدراك لدى المشترك، هذا في الحين الذي يشهد العالم العربي والجزائر خاصة ولوج محتشم لتقنياته وبطئ في الاعتياد على استخدامه خاصة في ظل ارتفاع أسعار الأجهزة، وعليه من خلال هذه الدراسة حاول الباحث مقاربة مهارات التربية الإعلامية الرقمية المتعارف عليها في البيئة الرقمية وتكييفها مع تقنية الميتافيرس للتقصي في كيفية تطوير مهارات التربية الإعلامية الرقمية والسير في ركب تطور الوسيلة واحتياجات المستخدمين للمهارات اللازمة في كل مرحلة تقنية اتصالية جديدة، بكل ما تحمله من أبعاد نفسية واجتماعية. وعليه تكمن المهارات الاتصالية التي يتطلب اكتسابها من طرف المشتركين داخل الميتافيرس فيما يلي:

- ✓ التفاعل الرقمي: يتطلب الميتافيرس تفاعلاً نشطًا وفعالًا مع الواقع الافتراضي والتقنيات المختلفة المتاحة، لذا وجب على المشتركين تعلم كيفية التفاعل مع البيئة الرقمية واستخدام الأدوات والواجهات الرقمية بشكل سلس وفعال.
- ✓ التعاون الاجتماعي: الميتافيرس يوفر فرصًا للتفاعل الاجتماعي داخل العوالم الافتراضية، ما يتطلب تعلم كيفية التعاون والتفاعل مع الآخرين داخل هذه البيئة الرقمية، والتعاون في المشاريع والنشاطات المختلفة.
- ✓ قراءة وفهم الرموز والرسائل: الميتافيرس يعتمد على استخدام الرموز والرسائل الرقمية للتفاعل والتواصل، وبالتالي يجب على المشتركين تعلم قراءة وفهم هذه الرموز والرسائل بشكل صحيح ودقيق لتفادي الإشكاليات والتواصل بفعالية.
- ✓ التعبير الرقمي: يجب أن يكون لدى المشتركين قدرة جيدة على التعبير عن أنفسهم بشكل رقمي داخل الميتافيرس، سواء عبر النصوص أو الصور أو الفيديوهات أو الرموز، وذلك للتفاعل والتواصل بنجاح مع الآخرين.
- ✓ التحليل الرقمي: تتطلب المشاركة في الميتافيرس القدرة على التحليل والتفاعل مع المحتوى الرقمي والمعلومات المتوفرة داخل هذه البيئة، حيث يجب على المشتركين تطوير مهارات التفكير النقدي والقدرة على تحليل المعلومات بشكل صحيح ومنطقي.
- ✓ إدارة الوقت والانتباه: يمكن أن يكون الميتافيرس بيئة ملهمة ومسلية، ولكنها في نفس الوقت تتطلب القدرة على إدارة الوقت والانتباه لتحقيق الأهداف المرجوة وتجنب الانشغال الزائد بالمحتوى غير المفيد.
- ✓ التواصل الاجتماعي والثقافي: في الميتافيرس، قد يتواجه المشتركون بثقافات وأفكار مختلفة، ما يتطلب تكوين القدرة على التواصل مع الآخرين بفعالية واحترام الاختلافات الاجتماعية والثقافية.

وبالتالي إن اكتساب هذه المهارات يحقق ما يلي:

- ✓ الفعالية في استخدام تكنولوجيا الميتافيرس والمحافظة على القيام بالفعل الاتصالي البناء الذي تتحقق من خلاله مصالح الجماعات ويحافظ على توازنها.
- ✓ التعرف على كيفية الولوج إلى الميتافيرس ومراجعة سياسات الخصوصية المدرجة ضمن تطبيقاته هذا في إطار حماية الحقوق وحفظ الواجبات.
- ✓ التعامل النقدي القائم على أساس الحجة والعقل مع المشتركين الآخرين داخل الميتافيرس، ومحاولة معرفة الأسباب الكامنة وراء سلوكاتهم وكذا تحكيم العقل في انتقاء ردود الفعل المنعكسة.
- ✓ التفاعل مع الثقافات المختلفة وفق مبدأ التعايش السلمي والابتعاد عن كل ما هو عنف رمزي وجسدي تجاه الأعراق، الأنواع، الطوائف والديانات.
- ✓ التحليل النقدي للغة والرموز وكل الدلالات اللفظية وغير اللفظية المستخدمة في الحوارات.
- ✓ التفاعل مع المشتركين داخل الميتافيرس وفقا لمبدأ تحقيق الاتصال المسؤول والديمقراطية في الاتصال.

كل ما سبق ذكره سيحوّل المشترك داخل الميتافيرس إلى فرد عقلاني في التعامل مع مكوناته وخاصة تنمية إدراكه بأن تكنولوجيا الإعلام والاتصال الرقمي سلاح ذو حدين ولا يوجد في طياته الكثير من الحياد والمصداقية والبراءة، وعليه على المشترك إدراك ثلاث نقاط أساسية:

- ✓ الحاجة إلى تفكيك الفعل الاتصالي ونقده.
- ✓ الكشف عن المخادعات المستترة في طريقة تفاعل المشتركين داخل الميتافيرس، بهدف الحماية من التفاعل الغير الواعي مع مكوناته والتوجيه العاطفي داخله.
- ✓ اكتساب مهارة لغة الميتافيرس واستيعاب جميع تقنياته.

8.2 العوامل التي تعرقل عملية تطوير مهارات التربية الإعلامية الرقمية داخل الميتافيرس:

تشمل العوامل التي قد تعرقل عملية تطوير مهارات التربية الإعلامية الرقمية داخل الميتافيرس ما يلي:

- ✓ قلة الوعي والتعريف بالميتافيرس والتربية الإعلامية الرقمية: يعرقل التبني الفعال لتقنية الميتافيرس عندما يقل الوعي بين المعلمين والطلاب وأولياء الأمور حول مفهومه وفوائد التربية الإعلامية الرقمية ودورها في ضبطه.
- ✓ التحديات التقنية والبنية التحتية: تشكل التحديات التقنية وقلة البنية التحتية المتاحة في المؤسسات التعليمية عائقًا أمام تطبيق الميتافيرس وتطوير مهارات التربية الإعلامية الرقمية.
- ✓ نقص المحتوى التعليمي المناسب: يتطلب التدرب على التفاعل داخل الميتافيرس تطوير محتوى تعليمي ملائم وجذاب.
- ✓ التدريب والاستعداد: يحتاج المعلمون والمدربون إلى التدريب والتأهيل للتعامل مع التقنيات المستخدمة في الميتافيرس وتطبيقها في التعليم.
- ✓ القلق بشأن الأمان والخصوصية: قد يكون لدى الطلاب وأولياء الأمور قلق بشأن قضايا الأمان والخصوصية عند استخدام الميتافيرس في التعليم.

✓ نقص الدعم المؤسساتي والتمويل: يعد نقص الدعم المؤسساتي والتمويل عائقًا أمام تطوير مشاريع التربية الإعلامية الرقمية داخل المؤسسات التعليمية.

✓ ضيق الوقت والجداول الزمنية: قد يمثل ضيق الوقت والجداول الزمنية عاملا يؤثر على قدرت الطلاب والمدربين على التفرغ لتطوير مهارات التربية الإعلامية الرقمية داخل الميتافيرس.

كما تجدر الإشارة إلى العوامل التالية:

➢ **عوامل نفسية:** إن الضغوط النفسية والتوتر وارتفاع معدلات البطالة خاصة في الدول النامية تدفع مستخدمي الميتافيرس لاعتماده كفضاء لتفريغ الطاقة السلبية، ما يجعل الفرد أكثر عدائية وشذوذ داخل هته العوالم الافتراضية، كما نجد هناك عوامل نفسية أخرى ترتبط بالفطرة الإنسانية خاصة وأن الفرد عادة ما يتجه إلى تبني السلوكات العدائية إذا ما تخلص من القيود الاجتماعية والدينية والقانونية التي تكبل سلوكاته في الواقع الحقيقي، ولعل هذا ما أكدته نظرية التفاعلية الرمزية في السابق إذ افترضت أن الأفراد في الحياة الواقعية يتفاعلون خلف شخصيات تمثيلية كالتي نجدها عند الممثلين في المسارح، لكن ما لا نعلمه هو ما هي طبيعة سلوكاتهم الحقيقية.

➢ **عوامل تقنية:** إن التجارب الغامرة التي يقدمها الميتافيرس، وعمله على إضفاء عنصر المتعة للعملية الاتصالية الرقمية من خلال استثارة الحواس، جعل الفرد ينساق نحو الاستخدام غير الواعي لهذا الفضاء خاصة وان الطبيعة البشرية تنقاد وراء المتعة بالفطرة، كما أن الانغمار داخل مكوناته بحثا عن حالات شعورية وتجارب وجدانية فريدة أمر جيد بالنسبة لفرد طالما حلم بتحقيقها في الواقع ولم يتمكن منها سواء لأسباب دينية، اجتماعية، ثقافية، قيمية، أو نفسية، هذا الأمر الشعوري المعقد صعّب المهمة على التربية الإعلامية الرقمية في السيطرة على الرغبة في الاكتشاف والانقياد خلف تجارب العوالم الافتراضية، خاصة وأن للرغبة قدرة كبيرة في توجيه العقل والسلوكات البشرية، هذا الأمر يستدعي من القائمين على التربية الإعلامية الرقمية الاستعانة بكافة التخصصات العلمية لخلق إستراتيجية تربوية متكاملة هدفها التمكن من تصحيح المعارف وكذا تعديل السلوكات وتغيير الاتجاهات.

➢ **عوامل اقتصادية وأكاديمية:** إن عدم الاهتمام بالتربية الإعلامية الرقمية كمتطلب لحماية النشء والمجتمع من الانترنت الجديد، يؤدي إلى تسارع توسع فجوة تحقيقها، ما يجعل الدراسات التي تهتم بالمجال تزداد تكاليفها مقارنة بما إذا تم العمل على وضع استراتيجيات تربوية محكمة قبل الأزمة.

من خلال ما سبق يتوجب تفعيل الأبعاد النفسية والثقافية والدينية داخل الميتافيرس، ويتطلب ذلك احترام التنوع والتعددية وتوفير بيئة شاملة ومتساوية للمشتركين، يمكن تحقيق ذلك عن طريق التصميم الفعال للعوالم الافتراضية والتفاعلات الاجتماعية بحيث تتيح للأفراد التعبير عن هوياتهم النفسية والثقافية والدينية بحرية وبدون تمييز، من بين الخطوات التي يمكن اتخاذها حسب الباحث Steuer، ضرورة التوعية والتثقيف من خلال تعزيز الوعي بأهمية التنوع النفسي والثقافي والديني وتوفير معرفة أكبر حول التحديات التي يواجهها الأفراد من مختلف الخلفيات داخل الميتافيرس، مع التوجه نحو تصميم بيئات متعددة الثقافات لحماية كل الفئات من الغزو والانفلات الثقافي وإشكالية الانحدار نحو التنميط، ذلك من خلال توفير محتوى متنوع يعكس تنوع الثقافات والهويات النفسية والدينية، مثل الملابس والرموز والأعياد والطقوس التي تمثل مجتمعات مختلفة، كل هذا مع تشجيع المشتركين على المشاركة في

مجموعات وأنشطة جماعية تجمع بين أفراد من مختلف الثقافات والديانات، في إطار دعم أسس الحوار والتفاعل البناء ونبذ الكراهية بين المشتركين بغض النظر عن الاختلافات الثقافية والدينية، كما تبقى الخصوصية والحماية الضمان الوحيد للحقوق والحماية الشخصية للمشتركين، وعدم التمييز أو الاعتداء على هوياتهم النفسية والثقافية والدينية[1]. ومن بين النقاط الأساسية التي يجب أخدها بعين الاعتبار عند التوجه نحو تفعيل الأبعاد النفسية والثقافية والدينية داخل الميتافيرس ما يلي:

– تصميم الشخصيات والمظاهر: يمكن تفعيل الأبعاد النفسية والثقافية داخل الميتافيرس من خلال تصميم الشخصيات والمظاهر بطريقة تعكس التنوع الثقافي والنفسي، يجب أن تكون مجموعة متنوعة من الشخصيات والمظاهر المتاحة لتمكين المشتركين من تجسيد هوياتهم الفريدة.

– الاحتفال بالثقافات والمناسبات: يمكن تفعيل الأبعاد الثقافية داخل الميتافيرس من خلال إقامة فعاليات ومناسبات للاحتفال بالثقافات المختلفة، حيث تكون هذه الفعاليات فرصة للتعرف على الثقافات الأخرى وتعزيز التفاهم المتبادل.

– البيئات التعليمية المتنوعة: يمكن تفعيل الأبعاد النفسية والثقافية داخل الميتافيرس من خلال توفير بيئات تعليمية تعكس التنوع الثقافي وتحتوي على محتوى متنوع يمثل مختلف القافات.

– تشجيع التفاعل والتواصل: يجب أن تشجع منصات الميتافيرس التفاعل الاجتماعي والتواصل بين المشتركين من مختلف الخلفيات، حيث تكون هذه المنصات مكانًا آمنًا للتحاور وتبادل الآراء والخبرات.

– توفير موارد تعليمية: يمكن تفعيل الأبعاد النفسية والثقافية داخل الميتافيرس من خلال توفير موارد تعليمية تعكس التنوع الثقافي والمعرفي وتساهم في نمو الوعي والفهم المتبادل.

3. خاتمة:

تعمل التربية الإعلامية الرقمية على أساس توظيف الاتصال الفعال بهدف بناء مستخدم قادر على التفاعل مع وسائل الاتصال الرقمي بكفاءة وفعالية، مع امتلاك القدرة على إيصال أفعاله الاتصالية للطرف الآخر بطرق سليمة وابتكارية. لذا، يستند مشروع التربية الإعلامية الرقمية إلى مهام أساسية تتجلى في متابعة كل الأفعال الاتصالية داخل المجتمعات الافتراضية وحث الأفراد على إتباع السلوكيات السليمة، واحترام الآخرين والابتعاد عن التنمر والتجريح واضطهاد الأقليات. كما تجدر الإشارة هنا إلى أن التربية الإعلامية الرقمية ليست مجرد نشاط تعليمي مستقل يتم تدريسه فقط في المقررات التعليمية، بل هي جهد مجتمعي متضافر تشارك فيه الأسرة والمسجد والمدرسة بفاعلية لحماية الأجيال من الافتراس الثقافي والوقوع في فخ الثقافات الدخيلة على المجتمع والتقليد الأعمى. لهذا، يحاول هذا النشاط التربوي الإعلامي الرقمي، في سياق استخدام الميتافيرس، حماية المشتركين داخله من كل التأثيرات الوجدانية والمعرفية والسلوكية، وخاصة مع ردود الفعل التي طورها هذا الأخير، والتي صنفها الباحثون كآثار جديدة يستلزم مواجهتها

[1] Steuer, J. (1992). Defining Virtual Reality: Dimensions Determining Telepresence. Journal of Communication, 42(4), 73-93.

بجهود تقنية معرفية وتوعوية متضافرة للتحكم فيها. يأتي ذلك خاصة أن هذه الفضاءات لا تعرف القيود الاجتماعية والثقافية والعقائدية.

في الختام، يبقى الميتافيرس نشاطًا اتصاليًا جديدًا له أهميته البالغة في المجتمعات على اختلافها. وتستدعي الضرورة إثراء الأبحاث العلمية حول طريقة عمله وكيفية تأثيره في كل فئة اجتماعية، مع الأخذ بعين الاعتبار دور التربية الإعلامية الرقمية في تمكين المشتركين من تفادي أضراره واستثمار فرصه.

4. قائمة المصادر والمراجع:

1.4 المراجع باللغة الأجنبية:

- Deterding, S., Dixon, D., Khaled, R., & Nacke, L. (2011). From Game Design Elements to Gamefulness: Defining "Gamification". In Proceedings of the 15th International Academic MindTrek Conference: Envisioning Future Media Environments (pp. 9-15). ACM.
- Hobbs, R., & Frost, R. (2018). Measuring the Digital and Media Literacy Competencies of Children and Teens in the Digital Age. Journal of Media Literacy Education, 10(2), 83-99.
- Ian Gibson, Virtual Reality, A real world review a somewhat touchy subject, 1998, p20.
- Livingstone, S., & Bulger, M. (Eds.). (2013). A Global Agenda for Children's Rights in the Digital Age. London: London School of Economics and Political Science.
- Navigating the Metaverse: Understanding Media Literacy Education in the Digital Age. Journal of Media Literacy Education, 8(2), 16-24.
- Steuer, J. (1992). Defining Virtual Reality: Dimensions Determining Telepresence. Journal of Communication, 42(4), 73-93.

2.4 الكتب باللغة العربية:

- محمد عبد الحميد، التربية الإعلامية والوعي بالأداء الإعلامي، عالم الكتب، القاهرة، ط1، 2012.

المقالات العلمية:

- إيمان سيد علي: اتجاهات النخب الأكاديمية نحو تفعيل مهارات التربة الإعلامية الرقمية لدى طلاب الجامعات، مجلة البحوث الإعلامية، ج6، ع55، كلية الإعلام، جامعة الأزهر، مصر، 2020.
- زعتر نور الدين: العالم الافتراضي الميتافيرس Metaverse من منظور سيكولوجي، مجلة العلوم الإنسانية لجامعة أم البواقي، المجلد 09، ع 02، الجزائر، 2022.
- سحر أم الرتم وسامية عواج: التربية الإعلامية والرقمية ضمن متطلبات التنشئة الاجتماعية، مجلة العلوم الاجتماعية، مجلد 16، ع01، الجزائر، 2019.
- طارق طراد: شبكة الانترنت والمعلومات الرياضية إشكالية الاستخدام: الدور والمصداقية، مجلة المداد، مجلد 4، عدد 2، الجزائر، 2016.
- قاسم محمد حسين: الواقع الافتراضي ودوره في دعم القوات المسلحة والأجهزة الساندة لها، كلية علوم الحاسوب والرياضيات، جامعة تكريت، مجلة تكريت للعلوم الصرفة، المجلد 21، عدد 7، 2016.

- ليليا بوسجرة، عبد القادر بودربالة: الميتافيرس وتحدي الحرية والحقيقة قراءة تحليلية في نموذج الحرب الروسية الأكرانية، مجلة مصداقية، مجلد 04، ع 01، الجزائر، 2022.
- ليندة ضيف: التربية الإعلامية في ظل الإعلام الجديد شبكات التواصل الاجتماعي أنموذجا، مجلة المعيار، ع42، كلية أصول الدين، جامعة الأمير عبد القادر للعلوم الإسلامية، الجزائر، 2017.

3.4 الرسائل:

- محمد عبد الظاهر، صناعة الجيل السابع وما هو ابعد من إعلام الميتافيرس كيف يمكن تطبيق ميتافيرس في التسويق الروبوتي، دراسة استطلاعية مقابلات معمقة مع خبراء التسويق، مؤسسة صحافة الذكاء الاصطناعي للبحث والاستشراف، الإمارات العربية المتحدة، 2020.
- مثلى بنت علي الريامية: تكنولوجيا الواقع المعزز Augmented Reality في تدريس العلوم، ماجستير طرق وتدريس العلوم، قسم تكنولوجيا التعليم، كلية التربية، جامعة السلطان قابوس، 2017.

4.5 المواقع الالكترونية:

- مفهوم التربية الإعلامية الرقمية: نقلا عن *www.ediaroid2014logspot.com*، بتاريخ 05-10-2022، 7:34.
- الواقع المختلط: نقلا عن *www.hbrarabic.com*، بتاريخ 15-12-2022، 10:00.
- مبادئ الميتافيرس: نقلا عن *www.techopedia.com*، 15-12-2022، 21:00.
- أسوأ السلوكات على الانترنت التي انتقلت إلى عالم الميتافيرس: نقلا عن *www.dw.com*، بتاريخ 22-03-2023، 10:44pm.
- بناء الهوية داخل العوالم الافتراضية: نقلا عن *https://geekyants.com*، 15-12-2022، 20:15.