مجلة العلوم الإنسانية لجامعة أم البواقي
ISSN 1112-9255/E-ISSN 2588-2414
المجلد09 العدد 02 – جوان 2022

OEB Univ. Publish. Co.

العالم الافتراضي"الميتافيرس Metaverse" من منظور سيكولوجي

The virtual world "Metaverse": a psychological perspective

د.زعتر نورالدين*
جامعة زيان عاشور بالجلفة،الجزائر n.zaatar@univ-djelfa.dz

تاريخ التسليم: 2022/02/02، تاريخ التقييم: 2022-02-12 تاريخ القبول: 2022-03-10

الملخص

ظهر العالم الافتراضي الميتافيرس metaverse في إعلانٍ لرئيس شركة "ميتاMeta" كثورة تكنولوجية، تندمج فيها الحياة الواقعية مع واقعٍ افتراضي وواقعٍ مُعزز، كما ظهر معها تخوفٌ من سلبياتها على الحضارة الإنسانية، يقوم الباحث هنا بدراسة واستشراف سيكولوجي لسلوك الإنسان في استخدامه لهاته التكنولوجيا.

عالم الميتافيرس طموح مشروع، وطبيعي أن يكون هناك تخوف من كل جديد، صحيحٌ أن لها ايجابيات كما أن لها سلبيات كثيرة خاصة على الصحة النفسية، وأنه توجد نصائح لاستغلالٍ أفضل لها.

الكلمات المفتاحية: الميتافيرس، الواقع الافتراضي، منظور نفسي، علم النفس الافتراضي

Abstract

The metaverse appeared in an advertisement for the president of the Meta company as a technological revolution, in which real life merges with virtual reality and augmented reality, as well as a fear of its negative effects on human civilization. Here, the researcher is studying and foreseeing the psychology of human behavior in his use of this technology. The world of metaverse is a legitimate ambition, and it is natural for there to be fear of everything new. It is true that it has positives and many negatives, especially on mental health, and that there are tips for a better use of it.

Keywords : metaverse, Virtual reality, psychological perspective, virtual psychology

*المؤلف المراسل: د.زعتر نورالدين ، الإيميل: n.zaatar@univ-djelfa.dz

1- مقدمة

إن تطوير الإنترنت والتقنيات التكنولوجية بما فيها العوالم الافتراضية طموح مشروع في مسار ركب الحضارة الإنسانية و يخدم رفاهية الإنسان وسعادته، حيث يُسهل الاتصالات وتبادل المعلومات و الابتكار وتذليل الصعوبات التي تحُول دون تحقيق الإنسان لأمنياته المعيشية المشروعة.

مع بداية تفشي جائحة كورونا Covid-19 وما رافقها من أجواء الحجر والإغلاق على المستوى العالمي تم الاعتماد بشكل كبير ومُتسارع على تكنولوجيات الإنترنت، أصبح التعليم والعمل والترفيه عن بعد هي الوسائل البديلة، وبالرغم من بعض الانحصار لهذا الوباء إلا أنه بقيت تلك التكنولوجيات خياراً مُعتمداً لدى الكثير من الأفراد والمؤسسات، وفي نهاية شهر كتوبر 2021 أعلن مارك زوكربيرغ Mark Zuckerberg رائد أكبر شركة تواصل اجتماعي عن تغيير اسم شركته من "فيسبوكFacebook" إلى "ميتا Meta"،وكذا عن انطلاق مشروع العالم الافتراضي"الميتافيرس Metaverse" والذي هو بمثابة ثورة تكنولوجية ومُنتج تتجمع فيه أغلب التكنولوجيات الحديثة متجسدة في مشروع حياة افتراضية رقمية وموازية.

في هذا المقال يحاول الباحث القيام باستشراف سيكولوجي لسلوك الإنسان في تعامله واستخدامه لتلك التكنولوجيا أو الحياة الرقمية الافتراضية، ولاستغلالٍ أفضل لمزاياها و تسليط الضوء على ما نعتقد أنها مساوئ لها من أجل درءها والتقليل من تبعاتها، و تقديم بعض التوجيهات والنصائح.
وواضعاً بين عينيه الأهداف التالية:

1- تعريف ودراسة سيكولوجية لمشروع العالم الافتراضي "الميتافيرس Metaverse".
2- التركيز على الملامح السيكولوجية للشخصية الافتراضية في عالم الميتافيرس.
3- الكشف على بعض ايجابيات عالم الميتافيرس الافتراضي من منظور سيكولوجي
4- الكشف على بعض سلبيات عالم الميتافيرس الافتراضي من منظور سيكولوجي
5- تقديم توجيهات ونصائح في الولوج والتعامل مع عالم الميتافيرس
6-جلب اهتمام النفسانيين والباحثين لإجراء دراسة معمقة أكثر حول عالم الميتافيرس

2- العالم الافتراضي الميتافيرس "Metaverse":

يعود مصطلح الميتافيرسMetaverse إلى الروائي نيل ستفنسون Neal Stephenson في روايته "تحطم الثلج Snow Crash" سنة 1992 والذي يعبر فيه عن عالم افتراضي يتفاعل فيه البشر، وسبق كذلك رواية Ready Player One للمؤلف ارنست كلاين Irnest klaine الذي تم تحويله إلى فلم سينمائي عام 2018 والذي تدور أحداثه في عام2045 حيث يهرب فيه مراهق يتيم

من عالمه الكئيب إلى عالم آخر افتراضي بالكامل، وكذلك فيلم Summer Wars الصادر عام 2009 والذي هو فلم كرتوني تدور أحداثه حول عالم افتراضي يدعى "أوزي".

إن كلمة "ميتافيرسMetaverse" تجمع مابين الكلمة الأولى هي "ميتا " (Meta) وتعني ماوراء، أما الكلمة الثانية "فيرس (Verse) "وهي كلمة مصاغة من العالم أو الكون، وبذلك يكون الاسم الكامل" ,الكون الماورائي"، أو مابعد الكون.

هي في الأساس تكنولوجيا قديمة للواقع الافتراضي كان يستعملها الأطباء للتدريب على العمليات الجراحية، وكذا مساعدة الطيارين للتدريب على القيادة، وفي مجال محاكاة الأنظمة العسكرية.

أ- تعريف الميتافيرس:

هي تكنولوجيا يتم فيها دمج مابين العالم الحقيقي الذي نعيش فيه والعالم الافتراضي، ويتم فيها إنشاء الأفاتارAvatar(تجسيد لشخصياتنا رقميا في العالم الافتراضي) والأغراض الرقمية، حيث أنه فيه بدلا من المشاهدة والتصفح للمحتوى الالكتروني كما كان سابقا يتم في هذه العوالم الدخول والتجسد في هذا العالم الرقمي، والشعور بأنك موجود فعلا مع شخص آخر أو في مكان آخر، و هو بمثابة عالم ثالث افتراضي يأخذ من الواقع شيئاً ومن الإنترنت والتقنيات الذكية أشياءً وخصائص أخرى، وهو كما قيل "الإنترنت الذي أعطيت له حياة فنبض قلبه".

وصف مؤسس شركة "ميتا"، مارك زوكربيرج "مشروع ميتافيرس" بأنها بيئة افتراضية شبه حقيقية فبدلا من النظر إليها من خلال الشاشة فقط، يمكنك الدخول إليها والتفاعل معها بشكل يبدو كالحقيقة، بفضل السترات والقفازات التي يتم ارتداءها والمزودة بأجهزة استشعار، إنها عوالم افتراضية لا نهاية لها، حيث يمكن للناس الدخول لهاته العوالم والمجتمعات والالتقاء مع الأصدقاء والتحدث إليهم وكذلك اللعب معهم باستخدام نظارات الواقع الافتراضي. كما يوجد فيها اقتصاد رقمي من عملات رقمية وتجارة العقارات وتسويق مركات الموضة.

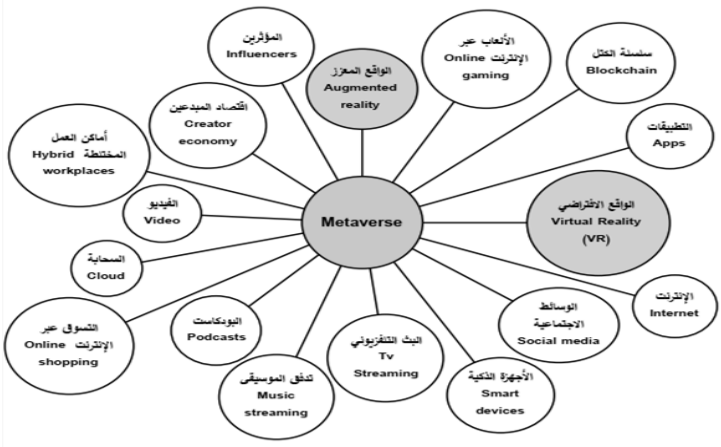
أن عوالم الميتافيرس حسب المبشرين به سيكون لمحة عن المستقبل، حيث سيتمكن الناس من العيش والعمل في أي مكان يريدون وفي جميع الأوقات، وستصبح بيئة الميتافيرس الرقمية وبتطور تقنياتها وبقوة الانغماس الخادع للحواس والإدراك فيها هي الحياة الحقيقية.

ب- تقنيات وتجهيزات العالم الافتراضي:

إن الولوج الآن لبعض منصات عالم الميتافيرس لبعض الشركات يتطلب استخدام نظارات العالم الافتراضية وموجهات في قبضة اليدين فقط ، أما ما يخطط له في الميتافيرس لدى شركة ميتا فإنه بالإضافة إلى استخدام نظارات الواقع الافتراضي(Virtual Reality. VR) سيدمج كذلك الواقع المُعزز (Augmented Reality. AR) وارتداء سترات وقفزات مُزودة بأجهزة استشعار حسية.

كما أعلنت شركة "Meta ميتا "بداية هذه السنة (2022) أنها ستنتج كومبيوتر خارق هو الأسرع في العالم وسيساعدها في التحضير لمنصة العالم الافتراضي "الميتافيرس".

حسبGibbs 2021 فإن الميتافيرس Metaverse هي تَجمُعٌ للتقنيات التي كانت تتلاشى منذ أعوام (وحتى عقود) والتقنيات الآخذة في الظهور، والتي تبرز في الشكل التالي:



(عادل 2021 حسب Gibbs)

إن هناك تسارع وتنافسية محمومة للوصول إلى إحساسات بشرية قريبة من الواقع في العالم الافتراضي من ذلك ما وصلت إليه شركة Nourished Project من محاكاة شبه حقيقية لتجربة تناول الطعام. كما تم في اليابان تطوير شاشة تلفاز يمكن من خلالها تذوق بعض نكهات الطعام. كل ذلك لاصطناع واقعٍ مشابه للواقع الحقيقي ومُدمج معه بشكل لا يمكن الفصل بينهما.

ج-المجتمع الالكتروني الافتراضي:

يقودنا الكلام عن العوالم الافتراضية إلى ما يُعرف بالمجتمع الافتراضي (Virtual Community) وهو مصطلح ظهر أول مرة عام 1993م في كتاب (الجماعات الافتراضية) من طرف هاورد راينغولد Howard Rheingold وهو يشير إلى مجموعة من الأفراد مستخدمي شبكة الإنترنت على الخط (Online) الذين يتواصلون ويتفاعلون دون وجود حدود جغرافية أو سياسية تقيدهم.

إن الفرد في الفضاءات المستحدثة هو تَمثُّلٌ واضح لأطروحة "مجتمع الاستعراض" كما نظر له غي ديبورد Guy Debourd،..فأصبحنا الآن نتحدث عن الشخصية كعلامة تجارية وعن تسويق الذات افتراضيا.(غمشي2018ص255)

د- الشخصية الافتراضية :

الشخصية الافتراضية والشخصية الفيسبوكية وغيرها من المصطلحات التي تشير إلى القناع الذي تصنعه برامج التواصل الاجتماعية الالكترونية، إذ أن غالبية الأفراد يرتدون قناعاً يواكب الموقف ومتطلباته، حينها يظهر الشاب بمظهر فارس الأحلام المتكامل، والفتاة تختفي وراء مسميات ترمز إلى المثالية من حيث الصور المستعارة والحِكم والأقوال الرنانة.(حيدر 2021ص11)

هـ-الهوية الافتراضية:

الهوية تمثل خصوصية الفرد عن غيره من الناس وكذلك كجماعة بشرية عن غيرها، ويشتركون في عوامل محددة ومشتركة، وتتعزز قيمة الذات بقيمة الهوية الاجتماعية وخصائصها، أما مفهوم الهوية الالكترونية فهي السمات والخصائص والرموز التي يُوظفها الفرد لتسويق شخصه إلى المجتمع الالكتروني،(حيدر 2021ص25)، وهي هوية بديلة لها اغلب خصائصه المميزة له من مثل العمر والجنس، لكن بعضهم يظهرون في هويات مخالفة تماما لهم ، ومع طول الاستخدام وعبر التكرار واستمرار الزمن في تقمص هويات رقمية متعددة والمُقَنعَة ويسلك سلوكها في الواقع سيؤثر ذلك سلبا على مفهوم الذات لديه وعلى هويته وشخصيته الحقيقية .

طرحت فكرة (الذات الحقيقية) لأول مرة منذ فترة طويلة وبالتحديد في عام 1951 من طرف كارل روجرزRogers.K والمعروف على نطاق واسع بأنه أحد الآباء المؤسسين للعلاج النفسي، تستند نظريته عن"الذات الحقيقية" إلى الخصائص الموجودة التي لا تحتاج بالضرورة مناسبات تكون فيها واضحة، وبدلا من ذلك تُصَور على أنها ردود أفعال معينة في حالات افتراضية، وبعد خمسين سنة شهد العصر الرقمي قيام جون بارغ Bargh وفريقه بوضع مفهوم(الذات الحقيقية على الانترنت) للإشارة إلى ميل الفرد إلى التعبير عن جوانب الذات(الحقيقية) من خلال الاتصال المجهول الهوية بالانترنت بدلاً من الاتصالات المباشرة وجها لوجه (عدي2020ص82).

الشخصيات الافتراضية في عالم "الميتافيرس" لن تكون مجرد فتح حسابات الكترونية أو صورة رمزية بل في أشكالٍ تعرف بـ الأفاتارAvatar ومن المتوقع أن يكون ظهورهم على شكل مجسمات رقمية شبيهة بهيئات بشرية بدرجة لافتة للانتباه، وهو ما طورت أحد نماذجه شركة Epic والذي عرف بـ MetaHuman. كذلك يتيح عالم الميتافيرس الظهور بأشكال غير واقعية في أشكال حيوانات أو أشكال مصنعة لا نضير لها واقعياً.

3-ايجابيات العالم الافتراضي"الميتافيرس":

لا شك أن أي تكنولوجية حديثة لها مزايا استحدث لأجلها، من ذلك استخدامها في مجال التعليم حيث يعمل على: توفير الخبرات غير المباشرة، وتوفير التعليم في المناطق النائية ويخلق جوا من المتعة والإثارة والتشويق للمتعلم، ويعتبر عنصرا جاذبا في مجال التعليم، ويُحول الخبرات المُجردة إلى خبرات محسوسة يسهل تعلمها، كما يربط بين مدارس الدول المتقدمة والدول النامية "الفصول

الافتراضية".(علي2012ص02)، كما توفر كم هائل من المعلومات والبيانات وبشكل سريع وسهل، وكذلك تسهل القيام بزيارات تعليمية افتراضية لمواقع وظواهر كانت مستحيلة أو صعبة أو تحفها المخاطر من مثل مشاهدة الشمس والأفلاك وأعماق البحار عن قريب، أو زيارة الأزمنة التاريخية الغابرة والاطلاع على طرق العيش فيها من مثل حياة العصور الحجرية والدينصورات فيها. كما قد يستخدم في تطوير ميدان الإعلام وتكنولوجياته، فيصبح من الممكن لمذيع الأخبار أن ينقلنا مثلا إلى منطقة حربٍ ما وإظهار ما يحدث فيها عياناً.

و لها فوائد أخرى خاصة في الهندسة والطب ومحاكاة أنشطة للمعاقين كانت متعذرة عليهم، كما أنها أقل هدرا للنفقات وتقليلا للازدحام، ويتجاوز الصعوبات والعراقيل الزمنية والمكانية ويشجع الاقتصاد الرقمي ويسهل حركية البيع والشراء والتسويق، و ينشط المجالات الثقافية والفنية أكثر ويزيد من فرص التسلية والمتعة، كما أنه يعبر بيئة خصبة للإبداع والابتكارات خاصة لدى الشباب.

كما أن له فوائد في ميدان العلاج النفسي حيث يستخدم الواقع الافتراضي في كثير من بروتكولات علاجية لمؤسسات الصحة النفسية وخاصة مع الرُهابات التي يصعب أو يتعذر فيها مواجهة أو التفاعل المباشر مع مصدر المخاوف مثل ركوب الطائرات وبعض الأماكن العالية وكذلك في بعض علاجات الصدمات النفسية PTSD.

4- سلبيات العالم الافتراضي:

منذ إعلان مارك زوكربيرغ عن مشروع "الحياة الافتراضية الميتافيرس" رافقه تخوف شديد في الأوساط الإعلامية والعلمية مما قد يحمله من خطر وشر وتحويل واقعنا إلى "مدينة ديستوبيا"(مدينة فاسدة)، وإنه من الطبيعي حدوث التخوف من كل شيء جديد.

إن خصائص وتكنولوجيات العالم الافتراضي المتطورة قد يستغلها الأشخاص المعروفون بالمضايقات والمتنمرون وأصحاب خطاب الكراهية ليصبحوا أكثر تطرفا وتسلطا، حيث لن تقتصر على الكلمات البذيئة أو صور ستُترجَم في الواقع الافتراضي إلى حركات مرئية.

دأب المختصون على دراسة مخاطر مشاهدة أفلام العنف في التلفاز على الأطفال والمراهقين ، ولكن للأسف في برامج العوالم الافتراضية لن يكون فيها مجرد متفرجاً بل يكون مشاركاً افتراضياً داخل تلك العملية العنيفة. ومعلوم أن نسب كبيرة من الألعاب الالكترونية الافتراضية هي من العاب العنف والقتال يتقمصها و يتصف بها اللاعب، وكل ما كان بارعاً في ذلك كلما حصل على نقاط ودرجات تؤهله لتقمص شخصيات أكثر شراسة وبأن يُكافأ بخيارات للأخذ أسلحة أكثر فتاكً لي ينكل أكثر بأعدائه الافتراضيين. ومدام أن عالم الميتافيرس يعطي صبغة أكثر واقعية للألعاب وبالتالي يكون أكثر انغماساً وتشرباً لها، لذا فإننا نتوقع أن تكون لها أثاراً أكثر سلبية على نفسيات وسلوكيات هؤلاء اللاعبين صغارا كانوا أو كبارا. ويمكن للتغيرات أن تشمل أيضا الناحية الأخلاقية، فالعنف في

الألعاب يكافأ عادةً، ويعطي اللاعب الشعور بالنجاح، ويعطيه أيضا التبرير الأخلاقي لسلوكه العدواني ، بأن العنف على الشاشة إنما كان من أجل قضية عادلة، من هنا فالعنف أو العدوان لا يكون فقط منتشراً بل ضرورياً ومبرراً من الناحية الأخلاقية.(مطاع 2006 ص421)

في العوالم الافتراضية وفي ظل وجود هوية حقيقية وهوية افتراضية قد يجعل الفرد يعاني من صراع وتنافر ديناميكي مستمر وقد يصل الأمر إلى ظهور أعراض لاضطراباتٍ عقلية كاضطراب الشيزوفرينيا" الالكترونية" أو اضطراب الشخصية ثنائية القطب ..، ويسلك أفراد الهوية الالكترونية عدد من السلوكيات التي تكون متناقضة مع سلوكياتهم التلقائية في الواقع الاجتماعي الصريح، فهناك من يأخذ دور المصلح الناقد والحكيم الصالح، ومنهم من ينحدر إلى مستوى العدوان والتنمر الالكتروني بأشكاله ومنها التشهير بالبعض والتسقيط وغيرها من الممارسات.(حيدر 2021)

إن المجتمع الالكتروني الافتراضي هو مجتمع وهمي غير دائم وسرعان ما يزول في أي لحظة، بعكس المجتمع الحقيقي الذي يمده بالدعم والانتماء الحقيقي والدائم

التكنولوجيا الحديثة سهلة وسرعة الحصول على المعلومة بعيدا عن محركات البحث الكلاسيكية، مما قد تنتج لنا جيلا من أصحاب الذاكرة والشخصيات الكسولة علميا وفكريا غير مجتهدة، لأنها و بكبسة زر تجد كل ما تريد ، فيزهد الشباب في الدراسة ولا ترى حاجة لتطوير الذات الشخصية واستكمال نموها وخبراتها. كما قد تتحول حياة المُستخدم الحقيقية شيئاً فشيئاً إلى كابوس من دون أن يدري، فلا يهتم بشكل منزله الحقيقي، ولا بشكل مدينته الحقيقة، ولا يسعى إلى تعمير الأرض التي يسكن فيها، ويكتفي ببناء جنة خيالية في عالم افتراضي، يعيش فيها طيلة اليوم ولا يتركه إلا عند النوم.

5-الخصوصية وخطر القرصنة في العالم الافتراضي:

مخاطر الأمن السيبرياني وانتهاكات الخصوصية تزداد في العالم الرقمي، بل هي بيئة خصبة لهجمات تضليل وتجسس ونشرٍ للإشاعات. كما أن هناك رقابة و رصدٌ لكل الحركات والأنشطة الالكترونية للمستخدم حيث تم تطوير تقنيات لتتبع حركات اليد والعين من أجل جمع بيانات بيومترية خاصة به واستخدامها، وكذا لاستهدافه بإعلانات مناسبة لشخصه وميولاته، أي أننا سنكون مكشوفين تماما في عالم الميتافيرس، وتزداد خطورة تجهيزات ذلك العالم إذا ما تم إدماج مُوصلات ومستشعرات إلكترونية بالجسم والجهاز العصبي تقرأ الموجات الكهربائية للإنسان وبالتالي تجعله مكشوفا وقابلا للتأثير،وهو ما يعمل عليها رائد الأعمال ايلون ماسك Elon Musk .

إن البنى التحتية المادية لعوالم الميتافيرس التي ستكون في يد مجموعة شركات تكنولوجية تعد على أصابع اليد يجعل هناك سيطرة خفية للدول المستضيفة لها و عرضة للابتزاز ولبعض النزاعات السياسية والأيديولوجية،

ومما يلخص لنا كل ما سبق من عدم أمان عالم الميتافيرس ما أكدته فرانسيس هوغن Francis Hogan مُسربة معلومات شركة فيسبوك عن إخفاء فيسبوك لتقارير ومعلومات حساسة و موضحة أنه "يجب أن يكون ذلك بمثابة إنذار لكل شخص في مجتمعنا، لأنه في هذه المرحلة لا يكون المُنتَج هو النظام، ولكن **المُنتَج هو أنت**"

6- الاضطرابات النفسية وعالم "الميتافيرس":

إن الاستخدام المفرط للتكنولوجيات الرقمية يرتبط بعديد المشكلات النفسية والعقلية، منها الإدمان الالكتروني على الميتافيرس، كذلك الذهان، حيث أن هاته العوالم الافتراضية مع مرور الزمن قد تنشط الأوهام والهلوسات بسبب التداخل بين العالمين وعدم القدرة على التمييز بينهما. يرى (Boron. Zyss1996) أن الحفلات التكنو قد تقود إلى ظهور استجابات اقل ما يقال عنها أنها "ذهانية" لأن شعور المرء صار "فوق الزمن" تمتد الدقيقة إلى ساعة أو يبدو الماضي والحاضر متماثلين، أو حتى يمكن أن يتم استقبال مثير من قناة إدراكية معينة من خلال قناة أخرى، مثلا رؤية تحول الموسيقى المسموعة إلى أمواج مرئية لألوان حية، أو يشعر بعضهم بتجارب "روحية" خاصة في هذا الوضع، في هذه الحالات تبدو المفاهيم المتناقضة متفقة الأبيض يعادل الأسود، والحياة تعادل الموت.(مطاع،2006ص413)

إن استخدام نظارات الواقع الافتراضي المتطورة تعطي الفرد انطباعاً أن ما يراه من بيانات معززة هي أشياء حقيقية فتختلط عليه العوالم، وبعضهم حتى بعد نزع النظارات الافتراضية يستمر في استخدام سلوكيات وتصرفات وكأنه لا يزال في العالم الرقمي المليء بالبيانات التي يعالجها، مثل حركات وأوامر باليدين يعتقد استمرار تأثيرها في الواقع الحقيقي.

إن العالم الواقعي تبدو لهم بالمقارنة مع عالمهم الافتراضي كأنها دون معنى أو طعم، حيث يصادفون أشكالا وأشخاصا مختلقين من قبل الحاسوب،فتيات أشد جمالاً مما يمكن رؤيته في الواقع ويمكنهم أن يحصل على أي خبرة يريدونها، أي أن يجرب أي تجربة يحلم بها، كل شيء تقريبا يبدو ممكناً.، ويمكن للمشارك أن يختار أي شكل من هذه الأشكال ليتجسد فيه، إن ثورة جيل التكنو تقوم على الهروب الفردي إلى العالم الافتراضي، وفيه تُقدم لهم ألعاب الحاسوب جديدا بعد جديد. في هذه الأجواء يقوم الشباب بخلق لذة مُختلقة وحرية مصطنعة. يصبح المصدر الأساسي للإحساس وللمعلومات هو الشاشة ومكبر الصوت في اللقاء بين الإنسان المشارك والحاسوب الشريك، الذي يتم رفعه إلى مصاف العقلاء، ويعامل كما لو كان إنسانا حقيقياً.(مطاع ،2006 ص414)

يتيح العالم الافتراضي الاختلاط بين الجنسين بشكل واسع رومانسي وجنسي في علاقات افتراضية، وقد يعتقد الفرد المستخدم لهاته الشبكة الافتراضية أنه مادام أنه مجرد عالم افتراضي فإنه لا وجود لحدودٍ ولا مكان لقيمٍ أخلاقية أو قانونية خاصة في العلاقات الاجتماعية و العلاقات

الجنسية الافتراضية بالتحديد. وفي ظل تسارع تطور العالم الافتراضي لا شك أن المحتوى الإباحي سيرافقه في ذلك، الأمر الذي قد يُمهد لاستبدال العلاقات الزوجية الطبيعية إلى العلاقات غير المحدودة مع شركاء عديدين افتراضيين، وتحقق لهم مِجسات تحسُسية خاصة أو حتى دمى لحدوث النشوة والمتعة مع ذاك الطرف غير الحقيقي، وهذا الأمر يُمهد لحدوث مشكلات نفسية سلوكية وجنسية وعزوف عن العلاقات العادية الطبيعية، التي هي غير مُفضلة في خصائصها بالمقارنة مع النظير الافتراضي الجاذب والمثالي، بل حتى يؤثر على مستقبل النسل ونقص عدد الزيجات.

أ- **الآثار الذهنية والإدراكية للعالم الافتراضي:** أن عالم الميتافيرس يتيح دمج العالم الافتراضي والعالم المعزز ليصنع لنا عالما ثالثا مزيجا بينهما مليئا بالبيانات الرقمية والأشكال والمعلومات الماثلة أمامه، مما قد يُشتت المخ ويختلط عليه بين ما هو حقيقي موجود فعلا وبين ما هو مدمج ومعزز فقط، فيحدث اختلال وتشتت ذهني وحالة شك دائم فيما يرى ويحس، وهذا ما يسمى بـ"الغمر المعلوماتي"، والذي يُعرفه (Kinzer et al 1996) بأنه"سلوك قهري يقوم على محاولة تحليل الإمكانات المعلوماتية الهائلة الموجودة في الشبكة، كمية أكبر كثيرا من أن يستطيع الفرد استيعابها أو تمثلها والتعامل معها بشكل واقعي. هذا يقود طبعاً إلى إحراز معلومات مترامية المساحات، لا يستطيع الفرد أن يقرأها ولا أن يستفيد منها في حياته الواقعية بشكل عملي. (نفس المرجع ص426).

ب- اضطرابات النوم في عالم الميتافيرس: إن عالم الميتافيرس يتجاوز مفهوم الزمن والجغرافيا، والداخل فيه يتخطى عتبات الليل والنهار، ولا يحس لتعاقب الدقائق والساعات فتبعا لذلك تضطرب الساعات البيولوجية لنومه خاصة، ويؤثر على فعاليته الجسمية والذهنية،و يؤثر سلبا على صحته والتزاماته الأسرية والمهنية والدراسية، ونظراً لجاذبية ذلك العالم فإنه يبقى مشدوها إليه، ولكن يجد نفسه أمام التزامات مهنية أو دراسية في اليوم الموالي لذا فقد يلجأ إلى أدوية وعقاقير تُعرضه للإدمان وآثار الضغط الجسمي والذهني والإصابة بالأمراض.

جـ- المخدرات الرقمية في عالم الميتافيرس: الميتافيرس عالم رقمي خصب، يُتوقع فيه انتشار وتطور ما يُعرف بالمخدرات الرقمية وهي حسب (أبو سريع 2010) عبارة عن ملفات صوتية تحتوي على نغمات أحادية أو ثنائية يستمع إليها المستخدم تجعل الدماغ يصل إلى حالة من الخذر تشابه تأثير المخدرات الحقيقية،(ص05)

أحصت الكثير من البحوث أثار نفسية وصحية كثيرة جراء استخدام التكنولوجيات المتعارف عليها سابقاً بالرغم من خصائص المتواضعة بالمقارنة مع واقع الميتافيرس. وفي نفس الوقت نجد تسارعا لإطلاق ونشر تقنيات العوالم الافتراضية المتطورة عما سبقها بدون دراسة متأنية لمدى مناسبته للسلوك الإنساني وكذا من حيث أي مخاطر وآثار جانبية.

د- متلازمة الفومو Fomo والميتافيرس: عرف(Elhai.yang2020) مصطلح الخوف من فوات شيء ما الفومو" Fear Of Missing Out"على أنه الخوف الذي ينطوي على القلق، من أن يكون لدى الآخرين تجارب أفضل، أو يكتسبون معلومات أكثر فائدة من الفرد، ويتظمن "الفومو" الخوف من فقدان الخبرات الجيدة والممتعة، والحاجة للبقاء باستمرار على اتصال بالشبكة الاجتماعية للفرد (سامية،2021). من خلال ما سبق نعتقد أنه سيكون هناك "فوموميتافيرس" وأكثر حضورا من خلال خصائصه وما يتيحه لمستخدميه .

هـ-النوموفوبيا والميتافيرس: (Nomophobia (No-Mobil-Phone Phobia هو خوف واضطراب سلوكي وتشوش ذهني واضح وارتفاع مستويات شعور الفرد بالخوف من فقدان الهاتف النقال، سواء كان بنسيانه في مكان ما، أو تعطله عن العمل أو الاتصال، أو السير دونه، أو اقتراب بطارية الهاتف من النفاذ.وحسب(عبد العزيز 2020) فإنه لم يدرج حتى الآن اضطراب النوموفوبيا سواءا في الدليل التشخيصي والإحصائي للاضطرابات النفسية الإصدار الرابع DSM4 أو الإصدار الخامسDSM5 كاضطراب مستقل بذاته إنما تحت فئة رُهاب لأشياء معينة/محددة، لذلك يقترح أن يتم إدراجه في الإصدار القادم.(ص07). من خلال ما سبق كذلك يعتقد الباحث أنه سيكون هناك "النوميتافيرس" وأكثر حضورا .

يعتقد الباحث كذلك أنه ستظهر اضطرابات جديدة متعلقة بسرعة وانتشار استخدام تقنيات الواقع الافتراضي والواقع المعزز والمجتمعة في عوالم الميتافيرس، مما يشكل اضطرابات جديدة لم تكن من قبل أو جديد ويُقولب لنا نماذج متطورة من اضطرابات نفسية خاصة. كما يتوقع تزايدا في مستوى السلوك الانتحاري في ذلك الزمن التي يسيطر فيه هذا العالم الافتراضي، لأنه سيُحدث شرخاً كبيراً بين عالم حقيقي نحن بائسون وعاجزون متكاسلون فيه لم نحقق فيه شيء ولم نُحسن فيه مهاراتنا وقدراتنا، وبين عالم مُبهر وهمي خادع غير حقيقي، لذا تكون الدعوة قائمة وبإلحاح لإنشاء عيادات نفسية افتراضية لتوفير خدمات الاستشارة والعلاج النفسي وبشكل قريب من رواد هذا العالم وهو نوع من المواكبة وتقليلٍ لمخاطر هاته التكنولوجيا، وكذا لتقديم توجيهات لاستخدام صحي وآمن في هذا العالم.

7- الأطفال والمراهقين والعوالم الافتراضية:

الميتافيرس عالم رقمي يتطور ليكون شبه حقيقي، مما يصعب فيها وبشكل كبير التمييز بين ماهو حقيقي وموجود وبين ما هو افتراضي ومعزز، وهو ما يكون تأثيره السلبي أكثر على الأطفال والمراهقين .

إن الانغماس في العوالم الافتراضية وألعابها لفترات طويلة يؤثر على مراحل نمو الطفل وعلى سلوكياته وعلى حرمانه من جو اللعب الطبيعي مع أقرانه، وعلى اكتشاف العالم المادي المحيط به

والتفاعل معه، وهاته العوالم الافتراضية بإبهارها وما تحويه من إثارة وتشويق وأمور جديدة هي في تأثيرها بمثابة السحر على الأطفال والمراهقين يقفون أمامها مشدوهين مبهورين، وقد يصل الأمر بهم إلى محاكاة شخصيات غير سوية أحبوها أو تقليد سلوكيات أو حركات خطرة وغير أخلاقية شاهدوها. وغير خفيٍ وجود بعض النفوس المريضة والمتطلعة لاستغلال الأطفال أو التنمر عليهم أو التأثير عليهم لتحقيق مصالحهم غير القانونية أو الشاذة، أو حتى جرهم في مزالق ما يعرف بـ"غسيل الدماغ" وغُرف الأيديولوجيات المُظلمة والمتطرفة.

8- نصائح في التعامل مع العالم الرقمي:

على الأسرة المعاصرة مواكبة تطور التكنولوجيا وأنه لامناص من تجاوز الأمية الرقمية الحديثة، لذا يجب أن يكون هناك نقاش أسري وتثقيف ووعي حول هاته التكنولوجيات ومساعدة الأطفال في اختيار وفلترة ما يشاهدونه وما يستخدمونه فيه بشكل واع وبمعلومات كافية، خاصة فيما يتعلق بالمحتوى غير المفيد أو العنيف و غير الأخلاقي، وبالاستعانة كذلك ببرامج للحماية الالكترونية، وأن يكون كل ذلك في أوقات محدد، وأن يكون هناك نشاطات حياتية واجتماعية ورياضية، ونمط سلوك صحي وتنمية للمهارات والهوايات الشخصية، بعيدا عن الإنترنت والعوالم الافتراضية الرقمية.

يجب تعليم الأبناء التفريق بين ما هو خيالي في العالم الرقمي وبينما هو حقيقي واقعي، وأن يتم ضبط وقت الدخول إلى عالم الميتافيرس وموازنته لصالح الحياة الواقعية، وأنها أداة وليست حياة. فلا يجب أن تأخذ جُل وقتنا، ولا نستعين بها في كل مناحي الحياة الواقعية. يجب البحث عن المتعة والرفاه في الحياة الحقيقية، وأن يُكتشف فيه عالمنا الجميل، وأن بشخصيتنا الحقيقة نجد السعادة الحقيقية.

في حال ظهور مشكلات نفسية أو سلوكية جراء استخدام و ولوج عالم الميتافيرس أو تلقي صعوبة في السيطرة على وقت وشكل التعرض للعالم الافتراضي فإنه ينصح بالتقدم لأخصائي نفساني من أجل إزالة تلك المشكلات، وكذا لاستخدامٍ أفضل وإيجابي لها.

9- خاتمة :

حقيقة إن مشروع عالم الميتافيرس رؤية ونهج جيدة لحياة مستقبلية وهو ثورة تكنولوجية في عالم الإنترنت، لها ايجابيات كونها منصة عمل وتعليم وتواصل وترفيه وتجارة، وهي التقنية الأهم منذ ظهور شبكة الإنترنت، ولها سلبيات كثيرة تضعها على المحك وهي ما زالت قيد الاختبار مثل غيرها من المشروعات التي لم تتحقق بعد. وسيقابل هذا التطور المُتسارع في العالم الافتراضي الرقمي تيار إنساني مُحافظ لكل ماهو كلاسيكي واجتماعي وحقيقي ملموس باعتباره مكسب طبيعي، ويجب أن يكون هو الأساس وغيره مُكمل وليس بديل.

وصلنا لهاته الفقرة من خاتمة المقال و بقي في جعبتنا أسئلة تحتاج إلى إجابات شافية، سيجيب عنها الباحثون والنفسانيون حين تتضح معالم أكثر لهذا المشروع الرقمي، من تلك الأسئلة ما يلي: هل يستطيع الإنسان مستقبلًا العيش من دون نظارات "الميتافيرس"؟، وهل عدم مجاراته لذلك العالم يخلق له صعوبات مثلما يُروج لذلك؟، وماذا كان يُقصد من مقولة:(أن من يموت في العالم الافتراضي يموت في الحقيقة أيضا)؟، وهل المستقبل مع عالم الميتافيرس يحمل لنا خيراً وتطوراً للحضارة الإنسانية أو هو نكسة لها وتقهقر، ويحولها لمدينة "ديستوبيا"؟. وهل ستواكب المهن النفسية ذلك العالم الافتراضي وتُسهم في رفاهيته أم تعجز في ذلك؟، ما محل تجارب ومشاريع إيلون ماسك Elon Musk الخاصة بالشرائح العصبية في هذا العالم الافتراضي؟، ما دور العالم الإسلامي في هذا العالم الافتراضي؟، وما مدى مناسبة محتوياته وتقنياته للتعاليم والأخلاق الإسلامية وكيفية استثمارها لصالحهم وفي إعمار الأرض؟

في انتظار اكتمال مشروع عالم الميتافيرس واتضاح رؤيته ومعالمه، أتمنى أن تكون هناك دراسات متخصصة استباقية للباحثين والنفسانيين وإشراكهم في موضوع "أنسنة عالم الميتافيرس".

10- قائمة المراجع:

- أبو سريع أحمد عبد الرحمان،استخدام الإنترنت في تعاطي المخدرات "المخدرات الرقمية"، السعودية، الإدارة العامة للمعلومات والتوثيق، وزارة الداخلية ،2010
- حيدر كريم الجزائري، علم النفس الالكتروني، بغداد ، مكتبة نور الحسن 2021
- بسيوني عبد الحميد،تكنولوجيا وتطبيقات الواق ع الافتراضي، القاهرة ،دار النشر للجامعات، 2015
- عدي عنان البلداوي، الشخصية بين العالم الحقيقي والعالم الافتراضي،بغداد، البلداوي للطباعة،2020
- جابر عبد الحميد، علاء الدين الكفافي، معجم علم النفس والطب النفسي، القاهرة. دار النهضة،1988
- خالد منصر، علاقة استخدام تكنولوجيا الإعلام والاتصال الحديثة باغتراب الشباب الجامعي، جامعة باتنة1الجزائر، رسالة ماجستير غير منشورة، 2012
- غمشي الزهرة، رأس المال الاجتماعي الافتراضي: قراءة في سوسيولوجيا العلاقات الاجتماعية في مواقع الشبكات الاجتماعية(دراسة على عينة من مستخدمي الفيسبوك الشباب في الجزائر). جامعة وهران1،أطروحة دكتوراه(ل م د)غير منشورة، 2018

– سندس عبد الرحمان الحربي، النوموفوبيا وعلاقتها بالقلق لدى عينة من طلاب جامعة الملك عبد العزيز، جامعة الملك عبد العزيز. السعودية، رسالة ماجستير غير منشورة، 2020

– عبد العزيز محمود عبد العزيز، فعالية برنامج إرشادي عقلاني انفعالي سلوكي لخفض النوموفوبيا(رهاب الابتعاد عن الهاتف المحمول) وتنمية تقدير الذات لدى عينة من الشباب الجامعي، مجلة الإرشاد النفسي، عدد(62)،2020

– كريمة علاق، الهوية البديلة(Avatar)في لعبة الحياة الثانية: دراسة اثنوجرافية نفسية افتراضية على مجموعة من الشخصيات الافتراضية، مجلة جامعة القدس، مج 08عدد24،2018

– مطاع بركات، الواقع الافتراضي،فرصه ومخاطره وتطوره ،مجلة جامعة دمشق 22(2)،2006

– نزيهة خليل، دور العالم الافتراضي في نشر الاغتراب الاجتماعي من خلال مواقع التواصل الاجتماعي، مجلة الباحث في العلوم الإنسانية والاجتماعية،13(03)،2021

– هيثم جوده مؤيد، التحليل النقدي للأطر المعرفية والنظرية والمنهجية لبحوث إدمان مواقع التواصل الاجتماعي في الدراسات العربية والغربية خلال العقد الثاني من القرن الحادي والعشرين، مجلة الإعلام،(68) ،2019

– سامية محمد صابر الخوف من فوات شيء ما "الفومو FOMO" واستخدام الهاتف الذكي المُشكل، المجلة التربوية، جامعة سوهاج، (82)، 2021

– جنات رجم، الهوية الافتراضية لدى المراهقين، دراسة ميدانية لعينة من المراهقين بمدينة سطيف، مجلة الآداب والعلوم الاجتماعية ،16(03)،2019

– الشيماء فتحي عبد الحليم، الواقع الافتراضي والأطفال ذوي صعوبات التعلم، المجلة العلمية لكلية رياض الأطفال، جامعة المنصورة مج03 عدد 04،2017

– محمد عطية خميس، تكنولوجيا الواقع الافتراضي وتكنولوجيا الواقع المعزز وتكنولوجيا الواقع المخلوط، مجلة الجمعية المصرية لتكنولوجيا التعليم ،1(25)،2015

– وجدي محمد بركات، توفيق عبد المنعم توفيق، الأطفال والعوالم الافتراضية، آمال ومخاطر. مؤتمر الطفولة في عالم متغير 18-2009/05/19 ، الجمعية البحرينية لتنمية الطفولة.البحرين،2009

– الغنبري محمد قيس عادل(2021): المرجعية الداخلية في عالم الميتافيرس: بين آفاق الواقع الافتراضي وإمكانيات الواقع المعزز

https://www.researchgate.net/publication/357019136_almrajt_aldakhlyt_fy_alm_mytafyrs_byn_afaq_alwaq_alaftrady_wamkanyat_alwaq_almzz (consulté le 28/01/2022)

-Young K.Caught in the Net:How to Recognize The Sings of Internet Addiction and Winning Strategy for Recovery.J.Wiley Puplisher.ny .(1994)

- Mihelj.M.Novak.DEt Begus.s.Virtual Reality Technology and Applications.New york: Springer Dordrecht Heidelberg(2014)

- Elhai.J.D.YangH.Rozgonjuk.D.et.Montag.CUsing machine learning to model problematic smartphone use severity:The significant role of fear Of missing out.Addictive Behaviors.103.april.2020.106261 .(2020).