الديناميكا الاجتماعية وانعكاساتها في الفضاء الداخلي الافتراضي

ا.م. د وسام حسن هاشم

كلية الفنون الجميلة/ جامعة بغداد

wisam.hashim@cofarts.uobaghdad.edu.iq

الملخص:

أصبح الواقع الافتراضي ظاهرة علمية حية ونهجًا علميًا متعدد التخصصات مطبقًا على أشياء وعمليات مختلفة. استنادًا إلى الأهداف المحددة في بداية العمل ، و تأثير تقنيات الكمبيوتر سريعة التطور وتقنيات الواقع الافتراضي للكمبيوتر على أجنحة تطورها ، على الحضارة الإنسانية ، وعلى وجه الخصوص على الثقافة الإنسانية في الواقع ، في الأوساط العلمية ، يتم التعبير عن رأي بشكل متزايد حول ظهور حضارة افتراضية وتشكيل ثقافته. برزت المشكلة البحثية من خلال التساؤل الآتي: (مافاعلية المتغيرات الديناميكية الاجتماعية وانعكاساتها في التصميم الداخلي الافتراضي), وهدف الدراسة المتمثل يهدف البحث الحالي للكشف عن التمثلات الاجتماعية المحلية التي انعكست في تصاميم الواقع الافتراضي المعاصر, واشتمل على مبحثين المبحث الاول :مفهوم الواقع الافتراضي. والمبحث الثاني :الديناميكا الاجتماعية والثقافة التصميمة. انتهج البحث المنهج الاستقصائي وفق المبررات الموضوعية, وتوصل البحث الى استنتاجات اهمها:

1. يؤدي الواصل عبر الانترنت إلى تكوين مجتمعات افتراضية مجموعات الأشخاص الذين لديهم اهتمامات وأنماط حياة مماثلة.
2. يتاثر المجتمع ذو البنية التقليدية والتسلسل الهرمي للقيم بشبكة من اتصالات ديناميكية في الفضاء الداخلي الافتراضي.
3. تنقل الوعي الفرد في سياق مختلف وغير مادي. يتحدى المنطق التقليدي الفضاء ، لانه لا يعترف بالحدود .

الكلمات المفتاحية: الديناميكا الاجتماعية، الأنعكاس، الواقع الافتراضي، الفضاء الداخلي.

Research Abstract

Virtual reality has become a living scientific phenomenon and a multidisciplinary scientific approach applied to different objects and processes , Based on the goals set at the beginning of the work, the influence of rapidly developing computer technologies and computer virtual reality technologies on the wings of its development, on human civilization and, in particular, on human culture Indeed, in the scientific community , an opinion is increasingly expressed about the emergence of a virtual civilization and the formation of its culture , The research problem emerged through the following question: (What is the effectiveness of social dynamic variables and their reflections in virtual interior design) , and the objective of the study is to aim at the current research to reveal the local social representations that were reflected in contemporary virtual reality designs, and included two sections, the first topic : the concept of virtual reality. The second topic: social dynamics and design culture. The research followed the investigative approach according to objective justifications, and the research reached the most important conclusions:

.1Online connectivity creates virtual communities of groups of people with similar interests and lifestyles.

.2A society with a traditional structure and hierarchy of values is influenced by a network of dynamic connections in the virtual internal space .

.3The individual's consciousness is transmitted in a different and non-physical context. Conventional logic challenges space, because it recognizes no boundaries.

Keywords: social dynamics, reflection, virtual reality, internal space.

.مشكلة البحث

ينعكس تطبيق الواقع الافتراضي في كل التخصصات لاسيما التصميم الداخلي على الثقافة الاجتماعية اثرا وتاثيرا في الوعي الاجتماعي والثقافة واثراء محتواهما بالكامل ، ويتمثل الواقع الافتراضي في العديد من الجوانب والعلاقة بين المادية والمثالية والموضوعية والذاتية في ثقافة كل مجتمع ، وفعاليتها النسبية اوالعشوائية بسبب الميول الذاتية للناس فضلا عن طبيعة كل مجتمع وثقافته ، التي تشكلت تاريخيا موضوعياً وذاتياً كنظام واحد ومتكامل تدفع الناس اليوم المجتمعات المحلية على الخضوع لها كحقيقة موضوعية تفرضها المتغيرات الثقافية في المنظومات المحلية والعالمية ، اذ لا يمكن أن تكون الثقافة مطابقة للواقع الافتراضي ومن هنا برزت المشكلة البحثية عبر التساؤل الآتي: (مافاعلية المتغيرات الديناميكية الاجتماعية وانعكاساتها في التصميم الداخلي الافتراضي).

أهمية البحث:

1. تنبع اهمية الدراسة الحالية من رفد المصممين بمعلومات عن الواقع الافتراضي وأثر وتأثر التصميم الداخلي فيه.
2. تركز الدراسة على التأثيرات الواقع الافتراضي في المجتمعات وثقافتها المحلية.
3. اثر الثقافية المحلية في تصميم الفضاءات الداخلي وما من شانه تحقيق هوية الفضاء الافتراضي الداخلي

اهداف البحث:

يهدف البحث الحالي للكشف عن التمثلات الاجتماعية المحلية التي انعكست في تصاميم الواقع الافتراضي المعاصر.

تعريف المصطلحات:

1. الديناميكا الاجتماعية

عرفت كونت اصطلاحيا بانها انها قوانين التغير وإضفائها إلى قانون المراحل الثلاث ونظريته عن التطور، و عملية التغير واستمرارية حدوثها. (عبد المعطي,1993,15-16) كما وعرفت بانها نظرة اجتماعية تكاملية للقوة والسلطة والتأثير والاحساس. (E. Bannester, 1969, 374-393) بينما عرفت بانها فرع من الفيزياء الاجتماعية يتعامل مع قوانين وقوى وظواهر التغيير في المجتمع (https://www.merriam-webster.com/dictionary/social%20dynamics.)

بينما عرفها الباحث اجرائيا: بانها منهج في علم الاجتماع يركز على الدراسة التجريبية وعمليات التغيير في أي مجموعة اجتماعية بفعل التقنيات المستحدثة ومنها الواقع الافتراضي وتطبيقاتها في الفضاء الداخلي.

2. الانعكاس

يعرف لغويا ردّ آخر الشيء على أوّله. (الفيروزآبادي,2013,338)

عرف اصطلاحيا بانه علاقة قائمة بين مُنبِّه مَشروط و اسْتِجابة خاصَّة مكتسبة من خبرات سابقة (معلوف , 2000 , 106) كما عرف بانه سلوك يقلد فيه الفرد لا شعوريًا إيماءة أو نمط كلام أو حالة شخصٍ آخر (Meltzoff.1990. 164)

بينماعرفها الباحث اجرائيا على انها فعالية اجتماعية، وتجربة إنسانية، ويكون الهدف المصمم بهذه التجربة التي يعرضها في تصميم فضائه الداخلي الافتراضي، بحيث يؤثر في المتلقي، وشعوره؛ لكي يسهم في تغيير واقعه الاجتماعي بفعل التقنية الى واقع افتراضي.

3. **الافتراضية Virtuality:** يشير المفهوم الى الفضاء الرقمي للتصميم بمساعدة الحاسوب، حيث يتضمن التعامل مع انتاج المواصفات الافتراضية، سواء بشكل رسوم أوإنموذج مجسم، كنظير للفضاءات الحقيقية. ويشير مفهوم الافتراضي الى القوة والإمكان، أو الصفة والجوهر، للكينونة دون وجود مادي (Senagal, 2011, 8)

4. الفضاء الداخلي لغوياً:

هو المكان الواسع من الأرض، والفعل فضا يفضو فضوا وقد فضا المكان وأفضى إذا اتسع وأفضى فلان إلى فلان أي وصل إليه. (منظور، 2007, 157)

الفضاء الداخلي اصطلاحاً:

يعرف اصطلاحا بانه اللبنة الأولية التي يتعامل بها المصمم ، و يكتسب الفضاء شخصيته الجمالية والحسية من العوامل والعناصر الموجودة في مجاله (Ching, 1997, 11)

اجرائياً:

هو الفضاء الداخلي الافتراضي المصمم على وفق الحاجات والرغبات للمستخدم او العميل بما يتوافق مع، والقيم، والاتجاهات الثقافية المحلية السائدة.

المبحث الاول :مفهوم الواقع الافتراضي.

ينطلق فهم الافتراض من أن للواقع الفعلي اثراً، وطريقة إنتاج ، وفعلًا إبداعيًا ، وشكلًا معينًا هو نتاج الفاعلية وإمكانية التي من خلال يمكن تحديد ماهيته (Openkov, 1997, 63)بهذا المعنى ، تبنى علم النفس ان الدماغ فعليًا لايتحدد بقدرات بشرية معينة، بل يمكنه توليد اشكال ونشاطات افتراضية الابداعية , (Leontiev , 1972, 98) واثر مادي وفلسفي بفعل الزمان ، والمكان ، والموضوع ، والتقنية (Nosov, 1994, 62)

ينتشر مفهوم الافتراضية في مختلف مجالات العلم والفن والممارسات العلمية مما يجعل من الممكن الحديث عن متغيرات جديدة يتم التعبير عنها من حيث التنظيم الذاتي والتأثيرات المتبادلة والحوادث التكوينية

يفسر مفهوم الواقع الافتراضي بوصفه تقنياً بحتاً, اذ يُفهم الواقع الافتراضي على أنه فضاء سيبراني تم إنشاؤه على أساس تقنيات وبرامج الحاسوب ، حيث يتم العزل بالوسائل التقنية ، أي يتم حظر جميع قنوات اللمس أو السمعية أو المرئية أو أي اتصال آخر بالعالم الخارجي , اذ ان الواقع الافتراضي حقيقة لها تقنية غير مشروطة وجميع تفسيرات التي قدمها الباحثين المعاصرين ان فاعية الواقع الافتراضي ذات طبيعة نفسية أو وجدانية تنبع من المساحات الابداعية المتخيلة لهذا السبب يعد الفن أو المسرح أو الأدب على أنه واقع افتراضي لأنه بغض النظر عن مدى عمق انغماس الشخص فيها ، فإنه يتمتع دائمًا بقنوات

اتصال مع عوالم اخرى, اذ تكمن خصوصية الواقع الافتراضي في حقيقة أن واقعه يعتمد بشكل أساسي على عزل جميع قنوات الاتصال الممكنة مع العالم الخارجي باستثناء تقنيات الواقع الافتراضي (Voronov, 1999, 62)

استخدم مصطلح Virtus ، وعُدَّ العقل الذي ينطلق منه التفكير هو أعلى قدرة فاضلة للإنسان, تعود جذور هذا المفهوم ، إلى الثقافة القديمة للاستخدام القديم والعصور الوسطى لمصطلح Virtus ، استخدم الرومان مصطلح Virtus في المقام الأول للدلالة على القوة والشجاعة والبسالة العسكرية والشجاعة ما يليق بالرجولة" , واستخدم يميزتوماس الأكويني* مفهوم الافتراضي ، بتعايش روح التفكير مع ارواح المخلوقات بشكل مستقل , اذ ان لكل ظاهرة وظائف يتم تنفيذها في أشكال أخرى بأشكال أقل كمالًا وبنفس الطريقة ، ينبغي للمصمم أن يتحدث عن الروح الحسية في جميع الأشكال الأكثر كمالًا في علاقتها بالأشكال الأقل كمالًا وحسب الإمكانيات التقنية والثقافة المحلية , فالواقع الافتراضي (VR) نتيجة حتمية لتطور المجتمع الحديث بسبب التطور السريع لتكنولوجيا الكمبيوتر والاتصالات التي اسقطت اثرها بقوة على جميع مجالات العلم لاسيما المنظرين الذين اولو اهتمامًا وافرزوا ثلاثة أنواع رئيسية مجالات الواقع الافتراضي باعتباره (Nosov N. , 1995,. 21) :

1. ذات طبيعة نظرية، تعتمد على مراعاة إنجازات نظرية (الأنظمة، والنموذجة، ورسومات الكمبيوتر، والوسائط المتعدد).
2. أعمال فلسفية ودراسات نفسية لاثار الواقع الفتراضى وتأثيرها على المستخدمين.
3. استخدام أنظمة الواقع الافتراضي في المجالات متعددة (التعليم والعلوم والأعمال الأخلاقية، والسياسية، والثقافية).

يكشف المتابعة في الاثار العامة والخاصة لتطور الثقافة والحضارة من وجهة نظر الواقعية، أن هناك ميلًا لتفسير الواقع الافتراضي على أنه الثقافة بأكملها، اذ ان هناك قضية جادة تتعلق بالعلاقة بين الواقع الافتراضي والموضوعي، العالمين الحقيقي والوهمي , وبالاستناد الى فرضيتين ، تغطي كل تنوع الآراء (Babenko , 1997, 43) :

* القديس توما الأكويني أو توما الإكويني (ولد عام 1225 وتوفي راهبٌ وفيلسوف، وكاهنٌ تبنى الإكويني الأفكار التي طرحها أرسطو -الذي دعاه «الفيلسوف» وحاول المزاوجة بين فلسفته والعقيدة الكاثوليكية .

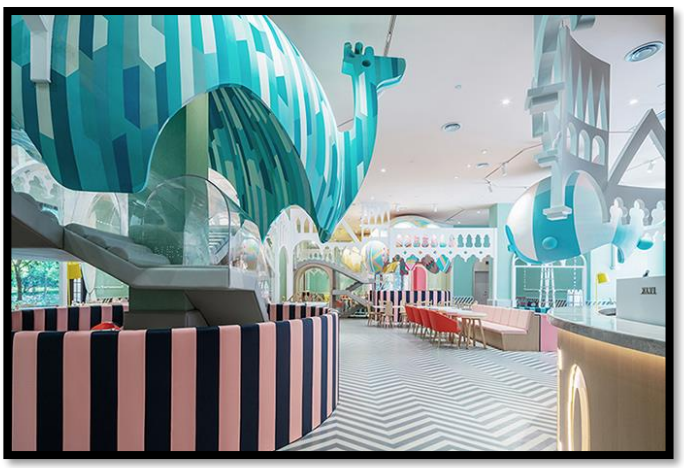
1. انها تختزل الواقع الافتراضي إلى ظاهرة تقنية .
2. انها ظاهرة فكرية تتوافق مع اراء وثقافة وحاجات الافراد والمجتمع .

.الفهم السوسيولوجي لمفهوم الفضاء الداخلي الافتراضي

تتحول مفاهيم علم الاجتماع ،التي تهدف تقليديًا إلى دراسة العمارة بصورة عامة والتصميم الداخلي بصورة خاصة بما يتماشى مع الأعراف والتقاليد والمعايير الاجتماعية، إلى الأساس النفسي الفسيولوجي للاحساس, والسبب الموضوعي هو تفاعل النشاط الإنساني مع وجوده الاجتماعي ويمتد مبدأ الاتساق مع شخصية المصمم وتجسيده في التصميم ورغبات واتجاهات المستخدم الفضاء الداخلي في حيز اجتماعي وثقافي واحد , فضلا عن الاخذ في الاعتبار عند التصميم إلى توجيه التصميم المستهدف ولا تستبعد الحاجة إلى انعكاس شامل للعالم الحسي البشري من خلال القيم التي ينقلها التصميم من المحيط الاجتماعي الى الفضاء الافتراضي ,الذي يمكن ان يمتد ليفسر بمعاني عديدة (Toporov,1983, 283) :

1) بالمعنى العام : عكس الواقع ، وهم ، شيء مستحيل أو وهمي.
2) الفلسفي : تصميم داخلي ممكن ولكن ليس لديه الوجود الفعلي .
3) معلوماتي : مخزنة رقميا كبرنامج تصميمية وقواعد بيانات .
4) مخرجاتيا: وجود مكاني عوالم يتم فيها عرض التصميم الافتراضي كأنه يتولد من العدم، وهو ثمرة الخيال وتطلعات المصمم الداخلي.

المبحث الثاني: الديناميكا الاجتماعية والثقافة التصميمة.



تعد الديناميكا الاجتماعية الثقافة انعكاس عن الحقيقة وعالم الثقافة الخيالي والقدرة على كشف عن آفاق تطور التصاميم مثل الفضاءات الأسطورية من الفضاء المادي (سواء كان ذلك

،هندسية ، ومادية ، وما إلى ذلك) ، وكذلك للفضاء الداخلي تمثلات ادبية او او مكانية ، يمكن توظيف تمثلاتها و تصميمها واختبارها في أي مكان وبعدد من الاحتمالات التي يمكن تصورها, لذلك فليس من قبيل المصادفة أن تتميز النصوص بالخيال و الجمالية ، والقدرات اللوجستية ، والحرية الداخلية للتصميم ذاته "الخارجية للمقتربات التصميمية والاحتمالات والفضاءات المجاورة والمحيطة , اذا تعد مساحة الحرية أكثر تعقيدًا وثراءً وحيوية محفوفة بأنواع مختلفة من تجميع القوى ،مفاجآت ومفارقات. إنه يلغي مشكلة البعد والفصل بين المكان والزمان, إنه إبداع محض بوصفه التغلب على كل زمكان ، وتحقيق أعلى درجات الحرية .

الواقع الافتراضي هو من صنع العقل البشري ، ترتبط الثقافة الإنسانية ارتباطًا وثيقًا بالبعد الروحي للإنسان ، ولا تقتصر على أي منها الإطار الجغرافي أو الزمني ؛ حيث لا تنطبق قوانين الفيزياء والزمن يتدفق بشكل مختلف, يمكن تفسير الفضاء الافتراضي , في هذا بمعنى أن الفضاء الافتراضي يبدو خاليًا من ميزات الواقع مكان وهمي خالي من النسخ والمحتوى والمسؤولية. (Kasyanov, 2016, 186)

الفضاء الافتراضي التفاعلي هو عالم منفصل بالأدوات الخاصة ونوع من التواصل بين شاغلي الفضاء الداخلي،لا يهم في أي مكان يكون الشخص ، وماذا يفعل ، وما نوع الأشخاص الحقيقيين الذين يشاركوه الفضاء ، يمكنك ذلك إجراء عمليات التفاعل ، وتشارك المعلومات ، وما إلى ذلك تصبح المسافات البينية غير محدد من الواقع (حقيقي أو افتراضي). بفعل التشابك المستمر بين الواقعية و الواقع ، الذي يمتزج مع التصميم

الافتراضي ويمتلك نفس القوة تأثير وذات العالم المحيط (A. Rossokhin, 2004, 89)

.

https://yandex.com/images/search?from=tabbar&img_url

يؤدي التواصل عبر الشبكة العالمية إلى تكوين مجتمعات افتراضية من مجموعات وافراد لديهم اهتمامات وأنماط حياة متماثلة , لاسيما المجتمعات ذو البنية التقليدية والتسلسل الهرمي للقيم وتحقق شبكة الاتصالات الديناميكية في الفضاء السيبراني تنقل وعي الفرد في سياق مختلف تمامًا وغير مادي, يتجاوز المنطق التقليدي للفضاء و يلغيه بل وينكره ,وغالبًا ما يكون سلوك الأفراد في الفضاءات الداخلية الافتراضية غير متوقعة بفعل العولمة واتجاهين احدهما تقويض القيم بينما الاتجاه الاخر يدعو الحفاظ على الأنماط الثقافية المحلية وتمثيل معناها ويحيل الواقع الافتراضي تدريجياً الى عالمًا في حد ذاته بثقافته الخاصة .

الواقع الافتراضي والثقافة الالكترونية.

يرتبط الواقع الافتراضي بتطوير تقنيات الكمبيوتر وانعكاساتها على على شكل" الثقافة الإلكترونية ",اذ تعد تطبيقات الكمبيوتر للواقع الافتراضي مجرد حالة مبسطة لظاهرة أعمق تفهم من خلال مراجعة مفاهيم الواقع الذي يتطلب امتلاك خبرة عميقة في دراسة الافتراض في الفلسفة ، والدراسات الثقافية ، وعلم النفس ،فضلا عن البحث في الفيزياء والتربية وغيرها من المجالات كما يجب أن تتعامل مع هذا المفهوم بطريقة أكثر تجريدًا , لذا يتطلب الولوج في الواقع الافتراضي توازناً وجدانياً من أجل الحفاظ على الإمكانات المتوافرة للثقافة.

يعد الواقع الافتراضي من ابرز منجزات للثقافة الحديثة ، والتي يمكنها أن تولد وتجمع بين مفاهيم متناقضة تمامًا تحتوي على المعنى الظاهر عبر التقنية والواقع الاجتماعي والثقافي وانعكاساته في الفضاءات الداخلية الافتراضية لذلك يجب النظر في الجمع بين هذين

المفهومين حيث يتجلى بشكل طبيعي في تكنولوجيا الكمبيوتر, مع الاعتبار جميع الآراء , ومراعاة ان مفهوم الواقع الافتراضي لا يمكن حصره في إطار المواصفات التقنية فقط ،لاتساع استخدامه في طيف واسع من المجالات العلمية لاسيما العمارة والتصميم الداخلي.

الديناميكا الاجتماعية وثقافة الواقع الافتراضي

من الضروري النظر في مفهوم الثقافة من وجهة نظر فلسفية والدراسات الثقافية والفن لانها يتبادلان الاثر والتاثير ، اذ تُفهم الثقافة في المقام الأول على أنها النتاجات التي انشائها الناس أنفسهم ، بفعل النشاط الانساني ويكتمل بفعل الطبيعة ولذلك يسمى بالطبيعة الثانية.

وصف علماء الاجتماع في القرن العشرين ، الثقافة بأنها نظام من القيم يساعد المجتمع على التكامل ، ويحافظ على عمل المؤسسات الاجتماعية وترابطها. وتفهم الثقافة كمجموعة من القيم والمعايير التي يستخدمها الناس في المجتمع, اذ أن أي جماعة منظمة لها ثقافة علاوة على ذلك لا مجموعة اجتماعية ولا فرد يمكن أن يوجد بدون ثقافة خاصة به .

أن الثقافة ببساطة كل ما تم إنشاؤه بوساطة الافراد يخدم غرضين, اذ أن الثقافة ببساطة كل ما تم إنشاؤه بواسطة الافراد يخدم غرضين(Nosov N, 2002,69) :

- حماية الإنسان من مؤثرات البيئية
- تنظيم العلاقات بين الناس.

يظهر جانب اي ثقافة محلية الثقافة اخرى معارضة لما هو سائد ، والذي يكون موجهًا ضد الافراد وضد المجتمع ويمكن اعتبار مناهضة الثقافة الوافدة جزءًا من فعل الثقافة المحلية ، ولكن من الضروري أن نأخذ في الاساس عدم تجانس الثقافة في معناها للأفراد وفي البشرية جمعاء ، لتمييز المظاهر التقدمية والرجعية للثقافة للحضاره, وكل ذلك لايمكن تقييمه بشكل موضوعي إلا كنتيجة لتحليل الظواهر والثقافات المختلفة ومرجعياتها ,من أجل دراسة أكثر شمولاً للعلاقة بين الثقافة والواقع الافتراضي ، وبالاضافة الجانب الوجداني توجد أيضًا ثقافة مادية تتمثل ب (Kovalevskaya , 1998, 27) :

1. ثقافة الحياة اليومية .
2. ثقافة الإقامة والسكن.

3. ثقافة تجاه الذات
4. الثقافة البدنية.
5. الثقافة المادية

الثقافة الالكترونية والفضاء الافتراضي الداخلي

يرتبط الواقع الافتراضي بالثقافة الإنسانية بأكملها والوعي العام ككل. اذ ان التقنيات الحديثة لاسيما الكومبيوتر تعد علامة بارزة على طريق تحويل حياتنا إلى واقع افتراضي ، والابتعاد عن الواقع القائم الحقيقي, بالمعنى الدقيق للكلمة ، يمكن تخيل الحياة البشرية بأكملها كعالم افتراضي ضخم واحد بسكانه ، بكل تسلسلاته الاجتماعية و قوانينه .

تتمتع الثقافة الإلكترونية بامكانية تحولها الى ثقافة كاملة ، بعد أن اصبحت خاصية افتراض مناسبة لفهم العالم وتفسيره , اذ ان أساس هذا الاستنتاج هو حقيقة أن فكرة الافتراضية أصبحت معروفة أكثر في فروع مختلفة جدًا من العلم النظرية والتطبيقية ومنها التصميم ، بالإضافة إلى حقيقة أن هناك حاجة اجتماعية لطرق جديدة للتفاعل مع العالم وتقانه ومتغيراته الثقافية وما حققته من موطئ قدم حتى في المكونات المادية للحضارة المتحققة الموجودة التصاميم الافتراضية

الواقع الافتراضي ليس فقط أجهزة محاكاة وأجهزة كمبيوتر ، ولكنها أيضًا تغطي مجالات اجتماعية كبيرة. عصبها الرئيس الإنترنت وبدون الاتصال بالإنترنت ، يوصف الفرد بانه غير نشط من الناحية المعلوماتية , الإنترنت نفسه ظاهرة غير مسبوقة ، لكنها قائمة من وجهة نظر افتراضية كونها فوضوية وبدون انظمة ظابطة مناسبة وعلى درجة عالية جدًا من التنظيم الذاتي , وتتحول فيه الثقافة الحديثة إلى نوع جديد من الثقافة التي تجعل من العالم قرية صغيرة (القرية العالمية) (Stepanov A.A., & Zheltov S.Yu, 2002, 67)

تتوافق التصاميم الداخلية الافتراضية او لا تتوافق مع العالم الحقيقي او قد تعكس صورة مشوهة او مبالغة التي تمثل منطقيًا وكليًا نوعًا من الفسيفساء ، يمكن أن تصبح تمثيلاً فعليًا لمجتمع المعلومات وقد تكون نتيجة ذلك ولادة تصاميم جديدة تعمل كوسيلة للتغلغل

العميق فيه بهدف تحسينه ، على وجه الخصوص ، تحسين حياة الإنسان , كل هذا يتوقف على طبيعة المجتمع.

نماذج من المدن الافتراضية METAVERSE

تبدأ الحضارة الافتراضية الجديدة بثقافتها الإلكترونية والواقع الافتراضي في استبدال واحلال النوع الجديد من الثقافة اذ نستشهد اليوم بالتطورات هائلة المتمثلة في إنشاء مدن افتراضية, ويستخدم النظم الذي تحاكي المدينة أحدث التصاميم المعمارية والداخلية والكرافيكية الحاسوبية لتعزيز تنفيذ البيئة الافتراضية, اذ يمكن لكل متصل بالشبكة أن يصبح مقيمًا في هذه المدينة ، ويختار رغاباته من بين الالاف الخيارات المصممة والمعروضة . سكان المدينة يتواصلون ويستمتعون وينتخبون الحكومة ، كما ولديها ميزات إضافية تميزها عن غيرها من مظاهر الثقافة الاجتماعية الخاصة بها وحسب خيرات المختارة (Solopov, 2005, 87) يؤثر النسيج الاجتماعي بما في ذلك الفئات الاجتماعية التقليدية ، اذ تفقد الكثير من سماتها في Metaverse (الكون الرقمي الموازي) اذ ان العالم افتراضي للمستقبل سيتواجد جنبًا إلى جنب مع العالم المادي، "يسكنه" صور رمزية رقمية لأشخاص حقيقيين, في حين الظاهرية الموجودة العوالم مجزأة ومستقلة وغير متصلة ببعضها البعض , مع ظهور الميتافيرس سوف تنتقل حياة الناس بالتدريج إلى البيئة الافتراضية (https://www.matthewball.vc/all/forwardtothemetaverseprimer

https://mulakhs.com/thread/2626

يرتبط مفهوم Metaverse ارتباطًا وثيقًا بالتقنيات الرقمية الواقع الافتراضي والمعزز (تقنيات VR/AR)، والذكاء الاصطناعي، والاتصالات اللاسلكية، اي يمكن تمييز ثلاث مراحل من تطور المجتمعات عبر الإنترنت: المرحلة الماضية من الويب 1.0 (توحيد المستخدمين على أساس الشبكات الافتراضية)، المرحلة الحالية من الويب 2.0 (إنشاء مجتمعات عبر الإنترنت) والمستقبل أو البداية بالفعل الويب 3.0 (تصميم العالم الافتراضي، الانتماء إلى المجتمعات الافتراضية (Hirsh–Pasek, , & H., Mi Hadani,,(2022, 31) "سيكون الانتقال إلى Metaverse مشابهًا للتحولات التكنولوجية السابقة على مر العصور لاسيما الثورة الصناعية أو عصر الاتصالات، حيث سيؤدي هذا التطور إلى ظهور التكنولوجيا رائدة تؤدي إلى إزاحات كبيرة في المنظومات الاجتماعية والاقتصادية والتنظيمية من خلال النشاطات القائمة في هذه المدن وهي::www.theverge.com/22588022/markzuckerberg

87% – الاختلاط بالأصدقاء

76% – اكتشف العوالم

59% – المشاركة في الأحداث

53% – تشغيل

34% – إنشاء عوالم وصور رمزية .

11% – نشاطات غيبية.

ستكون Metaverse بيئة تعاونية مفتوحة للواقع المختلط يتفاعل فيها الأشخاص والأشياء الذكية داخل العديد من العوالم الافتراضية التي أنشأتها شركات مختلفة على أساس تكنولوجي واقتصادي واجتماعي مشترك. مع اهمال الثقافات المحلية لبناء المجتمع اللامركزي, وتبرز الجوانب الرئيسية لـ Metaverse: (Fick, N, & Segal, A. , 2022, 96)

1. تعد الشركات الناشئة هي في طليعة تطوير تقانات وبرامج الواقع الافتراضي/الواقع المعزز، مثل سماعات الرأس، وتقنية التقاط الحركة، وتجارب الألعاب الغامرة.

إن التعاون بين عمالقة التكنولوجيا مثل سوني والشركات الناشئة الناشئة يقود الابتكار في هذا المجال.

2. غالبًا ما يتضمن الميتافيرس عناصر من الثقافة المحلية، بما في ذلك الرسوم المتحركة وألعاب الفيديو, أصبحت الحفلات الموسيقية والفعاليات الافتراضية التي تضم فنانين وشخصيات مشهورة أكثر شيوعًا.

3. على غرار الاتجاهات العالمية، هناك سوق متنامٍ للعقارات الافتراضية ، حيث يمكن للمستخدمين والشركات شراء الأراضي والعقارات الرقمية وتطويرها وتحقيق الدخل منها.

4. يوفر Metaverse منصة جديدة للتفاعل الاجتماعي، مما يسمح للأشخاص بالاتصال والمشاركة في التجارب المشتركة بغض النظر عن الموقع الفعلي, اذ تلبي المساحات والفعاليات الاجتماعية الافتراضية مختلف الاهتمامات والمجتمعات.

5. تستكشف الشركات نماذج أعمال جديدة ضمن Metaverse، بما في ذلك واجهات المتاجر الافتراضية والإعلانات والتعاون مع العلامات التجارية, اذ تعمل منصات التجارة الإلكترونية على دمج تقنيات الواقع الافتراضي/الواقع المعزز لتعزيز تجارب التسوق عبر الإنترنت.

6. تستفيد المؤسسات التعليمية والشركات من هذا التحول في برامج التدريب والفصول الدراسية الافتراضية وتجارب التعلم الفاعل

توافر النشاطات المختلفة في الفضاءات الداخلية في الواقع الافتراضي يمثل فرصة للحصول على هذه الخدمات دون زيارة المؤسسات المختلفة شخصيًا عبر الانغماس وينطبق هذا، على مجالات مثل التعليم والسياحة والعمل، اذ يمكن الوصول إلى اي مكان وزمان أكثر سهولة فلا حاجة للسفر إلى بلد آخر للقيام باي نشاط , فضلا عن ان الفضاء الافتراضي تنفيذ القيم المتضمنة في النشاط

المدني والتصميم التشاركي من أجل الشعور وكأنهم سكان وأصحاب منطقتهم أو مدينتهم، ويشارك الناس في تطويرها.

إجراءات البحث: بعد ان الاطلاع على الادبيات موضوع (الديناميكا الاجتماعية وانعكاساتها في الفضاء الداخلي الافتراضي) وتحقيقا لهدف البحث

اولا :منهجية البحث: استخدم الباحث منهج الوصفي في إجراءاته لتوافقها مع متطلبات بحثه وتحقيق للأهداف

ثانيا: مجتمع البحث يشتمل مجتمع البحث الحالي على الفضاءات الداخلية الافتراضية في المدن الافتراضية (metaverse)

ثالثا: عينة البحث: تم عينة قصدية متمثلة تم اختار نماذج العينة المتمثلة بثلاث مدن افتراضية (met averse) كنماذج لعينة البحث الحالي مع ما يتوافق مع اهداف البحث .

رابعا: اداة البحث: استخدم الباحث واستمارة التحليل التي قام بأعدادها بمقياس خماسي(لكرت) (غير متحقق(0) , متحقق ضعيف(1), متحقق متوسط (2),متحقق جيد(3), متحقق جيد جدا(4))

نماذج الميتافيرس العالمية

1-سيؤل ميتافيرس بدأت سيول في تصميم برنامجها لميتافيرس سيؤل ليشمل جميع النواحي الحكومة والبلدية وتجدر الإشارة إلى أنهم كانوا الأوائل في الخوض في هذا المضمار، في سبتمبر 2021، أعلن عن خطط لإنشاء ميتافيرس تمتد هذه الخطة إلى 5 سنوات تكتمل بالكامل بحلول عام 2026. ولتحقيق هذا الهدف، تخطط سيول لإنشاء "أكاديمية ميتافيرس" وتدريب 40 ألف متخصص تبدا بالتصميم الحضري للمدينة الافتراضية الى تصميم الفضاءات الداخلية لكل فضاء وحسب ادائيته, وتهدف السلطات الكورية إلى ميتافيرس كأداة لسد الفجوة التعليمية، وزيادة الحراك الاجتماعي للمواطنين، حيث سيتمكن السكان من حجز أماكن في مؤسسات المدينة والحصول على الخدمات الإدارية، فضلا عن تنشيط السياحة والمهرجانات المختلفة وابراز المعالم السياحية والمواقع التاريخية والقيام باعمالهم في فضاءات داخلية صمم لكل عمل ونشاط (-version-of-seouls-/metaverse-revealed)

2-ميتافيرس دبي.

اطلقت دبي الإمارات العربية المتحدة إطلاق استراتيجية دبي ميتافيرس. وتهدف الاستراتيجية إلى زيادة مساهمة القطاع في اقتصاد الإمارة إلى 4 مليارات دولار بحلول عام 2030 وخلق 40 ألف فرصة عمل افتراضية. وبعد فترة وجيزة، ظهرت أول شركة في دولة الإمارات العربية المتحدة متخصصة في التوظيف والتدريب في مجال الميتافيرس.

أعلنت حكومة دبي عن خطط لإنشاء توأم رقمي للمدينة، تحت عنوان (واقع إنساني واحد). أثناء تقديم المشروع، وصف الواقع الإنساني الواحد بأنه مكان التقاء أو تكامل بين عالمين العالم المتحول والعالم الذي نعيش فيه, اذ يمكن أن ينضم إلى المقيمين أصدقاء من أجزاء أخرى من العالم في تصاميم افتراضية معمارية افتراضيةوداخلية يمكن التنقل والتجوال، يمكن للناس السفر عبر الزمن إلى الماضي لحظات تاريخية أو شارك في جولات غامرة لمناطق مختلفة

https://thefintechtimes.com/success-at-dubai-metaverse

https://www.google.com/imgres?imgurl=https%3A%2F%2Fpublic.newsdirect.com

3-ميتافيرس اليابان

يشير Metaverse Japan إلى مساحة الواقع الافتراضي والمعزز الناشئة داخل اليابان، مع التركيز على تطوير تقنيات Metaverse واعتمادها وتكاملها الثقافي. يتضمن مفهوم met averse إنشاء عوالم افتراضية مترابطة حيث يمكن للمستخدمين التفاعل مع البيئات الرقمية ومع بعضهم البعض في الوقت الفعلي، غالبًا من خلال الصور الرمزية.

يواجه تطوير Metaverse في اليابان تحديات مثل القيود التكنولوجية والقضايا التنظيمية والمخاوف بشأن الخصوصية والأمن, ومع ذلك، فإن إمكانات النمو الاقتصادي والتأثير الثقافي والتقدم التكنولوجي توفر فرصًا كبيرة,تمثل Metaverse Japan تقاربًا بين التكنولوجيا والثقافة والتجارة، مما يشكل مستقبل التفاعل الرقمي والتجارب الافتراضية في البلاد.

نتائج البحث:

وقام الباحث بالتحليل وفق الاستمارة التي اعدها سلفا وتوصل الى النتائج المثبتة احصائيا الوسط الحسابي لفقرات الاستمارة 3.02ونسبة مئوية معدل جميع الفقرات 75.5%

	الفقرة		متحقق جيد جدا	متحقق جيد	متحقق متوسط	متحقق ضعيف	غيرمتحقق	الدرجة
1	يتحقق التواصل الافتراضي	بين مجتمعات			*			2
		بين الافراد	*					4
2	تأثر الأنظمة الافتراضية بديناميكية المجتمع بفعل.	البنية التقليدية		*				3
		والتسلسل الهرمي			*			2
		للقيم		*				3
		والوسائط المتعدد).	*					4
3	مميزات الفضاء	اختلاف السياقات	*					4
		الفضاءا ت غير المادي.	*					4

	الداخلي الافتراضي	المنطق التقليدي			*			2
		لا يعترف بالحدود	*					4
		القيم السائدة			*			2
4	توظيف أنظمة الواقع الافتراضي في استخدام	التعليم والعلوم	*					4
		والأعمال التسويقية		*				3
		الاعمال الترفيهية	*					4
		والثقافية		*				3
		السياسية			*			2
5	التغيير في الأنماط الثقافية يؤثر في الفضاء الداخلي الافتراضي	ويخلق ثقافتهم الخاصة	*					4
		يخرج عن حدود محلية	*					4
		تصبح تدريجياً عالمًا مشاعاً	*					4

		العولمة	*					4
	القيم الاجتماعية و تغير سلوك الأفراد في الواقع الافتراضي بفعل	فعل راس المال	*					4
	المتحقق الكلي		النسبة	%75.5	الوسط الحسابي			3.02

الاستنتاجات

1. يؤدي التواصل عبر الانترنت إلى تكوين مجتمعات افتراضية مجموعات الأشخاص الذين لديهم اهتمامات وأنماط حياة مماثلة.
2. يتاثر المجتمع ذو البنية التقليدية والتسلسل الهرمي للقيم بشبكة من اتصالات ديناميكية في الفضاء الداخلي الافتراضي.
3. تنقل الوعي الفرد في سياق مختلف وغير مادي. يتحدى المنطق التقليدي الفضاء، لانه لا يعترف بالحدود والقيم السائدة.
4. يؤثر الواقع الافتراضي على القيم الاجتماعية بل ويسعى الى تغيرها وغالبًا ما يكون سلوك الأفراد في الواقع الافتراضي متغيرة بفعل العولمة ورأس المال .
5. تقوض القيم الدور المتميز في الحفاظ الأنماط الثقافية وتفسير معناها إلى حد ما ، تخرج عن سيطرته , اذ يصبح الواقع تدريجياً عالمًا في حد ذاته ، ويخلق ثقافتهم الخاصة ، بلا حدود محلية.

6. أن الأهداف المحددة لاي تصميم داخلي افتراضي يتم تحقيقها بعد عرض وتحليل مناهج مختلفة لمحتوى مفهوم الواقع الافتراضي في سياقه الحديث ,ودراسة آراء الباحثين في هذه القضية حول طرق دمج الواقع الافتراضي والثقافة البشرية بشكل متكامل .
7. يغطي مفهوم الواقع الافتراضي العديد من مجالات المعرفة ويتم دمجه في العديد من تقنيات الكمبيوتر لكل عملية جوانبها الإيجابية والسلبية, والتركيز الرئيسي في تطوير الثقافة الإلكترونية .
8. تتمتع الثقافة الإلكترونية بكل فرصة لتصبح ثقافة كاملة، مع الأخذ في الاعتبار جميع الآراء التي تم التعبير عنها حول العلاقة بين الثقافة والواقع الافتراضي في الحاضر والمستقبل ، اذ أن الإنسانية تنتقل تدريجياً من الثقافة المكتوبة إلى ثقافة الشاشة ، من الحضارة الصناعية إلى الحضارة المعلوماتية.
9. يعمل عامل التنشئة الاجتماعية وتحديد الهوية الشخصية في مجموعة اجتماعية كمؤثر في المخرج النهائي للتصاميم الواقع الافتراضي.
10. تم تطوير مبادئ النهج التكاملي في مختلف فروع الفلسفة. التي تسمح لنا بدمج البيانات من العلوم المختلفة والأبحاث متعددة التخصصات في رؤية عالمية واحدة للوصل الى تصميم افتراضي فاعل.
11. إن التفاعل بين الواقع والافتراض في التصميم الداخلي هو جانب ديناميكي ودقيق يؤثر على كل من العملية الإبداعية والمصممين .

المصادر

1. ***M.Yu Openkov .(1997) .Virtual Reality .Moscow: Mir Publishing House.***
2. ***Nosov, N. (1994). Psychology of virtual realities and analysis of operator error. Moscow: a psycho doctor. Sciences.***
3. ***A.N Leontiev .(1972) . Problems of the development of the psyche .Moscow: Mir Publishing House.***
4. ***Ching, F. (1997). rchitecture : Form, Space .And Orde. New York: John Wiley & Sons, Inc.***
5. ***https://www.merriam-webster.com/dictionary/social%20dynamics.(بلا تاريخ) .***
6. ***Meltzoff, A. ((1990). . Foundations for developing a concept of self. Chicago: University of Chicago Press.***
7. ***Michael). "e". w. P. 374 .393–E. Bannester .(1969)) . Sociodynamics: An Integrative Theorem of Power .new york: American Sociological Revie.***
8. ***Senagal, M. ((2011). . Speed and Relativity: Toward Time-like Architecture . In: national science foundation workshop & symposium. Muncie: Ball State University.***
9. ***ابن منظور. (2007). لسان العرب. بيروت: دار المعارف .***
10. ***فاروق عبد المعطي. (1993). أوجست كونت مؤسس علم الاجتماع الحديث. بيروت: دار الكتب العلمية.***

11. لويس معلوف . (2000). المنجد في اللّغة العربيّة المعاصرة. بيروت: دار المشرق.

12. محمد الفيروزآبادي. (2013). لقاموس المحيط. بيروت: مؤسسة الرسالة.

13. Fick, N., Miscik, J., Segal, A. et al. (2022). Confronting Reality in Cyberspace: Foreign Policy for a Fragmented Internet. Independent Task Force Report No.80. Washington: Council on Foreign Relations

14. Anthology of world philosophy. – v. 1, h. 2., M., 1969.

15. Babenko V.S. Two books on virtual reality // Virtual reality and the modern world. – M., 1997

16. Ball M. Framework for the Metaverse. 'The Metaverse Primer'. June 29, 2021. URL:

17. Hirsh-Pasek, K., Zosh, J. M., Shwe Hadani, H., Michnick Golinkoff, R.,Clark, K., Donohue, Ch., Wartella E. (2022). A whole new world: Education meets the metaverse. Report: Policy brief. Washington, Brookings.

18. .(Kasyanov V.V. Sociology of culture. Krasnodar – Moscow., 2016.

19. Kovalevskaya E.V. Computer virtual reality: some philosophical aspects // Virtual reality. – M.–1998

20. Leontiev A.N. Problems of the development of the psyche. – M., 1972.

21. Losev A.V. Hellenistic–Roman aesthetics of the 1st–2nd centuries AD – M., 1979.

22. Maylenova F.G. In the virtual world of modern moral values and beliefs // Virtual realities. – M. – 1998.

23. Newton C. Mark in The Metaverse. Facebook's CEO on why the social network is becoming

24. Nosov N.A. Virtual civilization // Virtual realities in psychology and psycho–practice. – M., 1995.

25. P.E. Solopov Philosophical problems of virtualistics: Dis. … Cand. filos. Sciences, M., 2000.

26. Rossokhin, V. Izmagurova Virtual happiness or virtual dependence // Rossokhin A.V., Izmagurova V.L. Personality in the changedstates of consciousness. M., 2004.

27. Sorokin P.A. Human. Civilization. Society. – M., 1992.

28. Stepanov A.A., Zheltov S.Yu. Principles of the formation of computer virtual spaces // Virtual realities. – M., 1998

29. Toporov V.N. Space and text // Text: semantics and structure. M.,1983 p. 283.

30. Voronov A.I. Philosophical analysis of the concept of "virtual reality": Dis. … Cand. philosophy. sciences. – S–Pb., 1999

31. https://www.matthewball.vc/all/forwardtothemetaverseprimer (accessed 08/15/2022

32. 'a metaverse company'. July 22, 2021. URL: https://www.theverge.com/22588022/markzuckerberg-facebook-ceo-metaverse-interview (accessed: 08/15/2022