

*Kevin Jae | كيفن جاي

ميتافيرس: أهو امتدادٌ لرأسمالية المراقبة؟

The Metaverse: An Expansion of Surveillance Capitalism?

الرقم التعريفي DOI

<https://doi.org/10.31430/TYSZ4386>



الإشارة - على سبيل المثال - إلى بعض المشاريع الحالية، مثل (VRChat)⁽⁶⁾.

يمكن تفهم وجود قدر كبير من الحماسة حول إمكانات "ميتافيرس" في الخطاب العام، إن التكنولوجيا تشكّلنا وتشكّل مجتمعنا بقدر ما نشكّل تكنولوجياتنا. فكما هو الحال مع أي تكنولوجيا، ينبغي أن نكون على دراية بالأخطار المحتملة والمخاطر المجتمعية، وهذا ما تبينه هذه المقالة بيجاز، لتقديم إطار آخر يمكن من خلاله التفكير في "ميتافيرس"؛ إذ يمكننا اعتباره، كما تحتاج هذه المقالة، امتداداً لرأسمالية المراقبة، إنها طريقة لشركات التكنولوجيا لاستخراج المزيد من بيانات المستخدم، والتلاعب بسلوكه.

فكما هو نموذج الأعمال لعدد كبير من شركات التكنولوجيا في السنوات الأخيرة، فإن "ميتافيرس" عبارة عن منصة. ووفقاً لنيك سرنيسك في كتابه **رأسمالية المنصة**⁽⁷⁾، فإن نموذج المنصة هو استجابة للقيمة المتزايدة للبيانات في المجتمع المعاصر. فعلى المنصات، يتفاعل مستخدمان أو أكثر، وينتجون محتوى من إنشاء المستخدم، بينما تتمتع شركات المنصات بموقع متميز يمكن من خلاله تسجيل بيانات المستخدم واستخراجها. وقد لاحظت شوشانا زوبوف في عملها الرائد **عصر رأسمالية المراقبة**⁽⁸⁾، أن بيع بيانات المستخدم

ولج "ميتافيرس" (Metaverse) إلى الوعي العام في عام 2021، حين سمّت شركة "فيسبوك" (Facebook) نفسها "ميتا" (Meta)، وأعلن عمالقة التكنولوجيا في جميع أنحاء العالم، من "مايكروسوفت" (Microsoft) إلى "علي بابا" (Alibaba)، اهتمامهم بالأمر؛ وسرعان ما تلا ذلك انتباه الجمهور الواسع.

فما الميتافيرس؟ بكلمات مارك زوكربيرغ⁽¹⁾ الخاصة، إنه "إنترنت أكثر تفاعلية وأكثر تجسّداً"؛ حيث "يكون المرء قادراً على فعل أي شيء تقريباً يمكنه تخيله، من الاجتماع مع الأصدقاء والعائلة، والعمل، والتعلم، واللعب، والتسوق، والخلق والإبداع، إضافة إلى فئات جديدة تماماً لا تتناسب مع طريقة تفكيرنا في أجهزة الكمبيوتر أو الهواتف اليوم"⁽²⁾. في منظور مارك زوكربيرغ، سوف يشارك المستخدمون في "ميتافيرس"، الذين سيمثلهم "أفاتار"⁽³⁾، في مجموعة متنوعة من الأنشطة في العالم الافتراضي، مع وجود كامل ثلاثي الأبعاد عن بعد بوساطة تكنولوجيا "الواقع الافتراضي"⁽⁴⁾، و"الواقع المعزز"⁽⁵⁾. ويمكن

1 مارك زوكربيرغ (Mark Zuckerberg) هو مؤسس أكبر موقع تواصل اجتماعي "فيسبوك"، وهو ضمن قائمة أغنى عشرة أشخاص في العالم، ويعدّ من بين الشخصيات الأكثر تأثيراً (المترجم)

2 "Everyone Pitching the 'Metaverse' Has A Different Idea of What It Is," *Arstechnica*, 7/11/2021, accessed on 29/11/2022, at: <https://bit.ly/3ikJEnE>

3 في العالم الرقمي، "الأفاتار" (Avatar) هو التمثيل الشكلي أو التجسيد للمستخدم على شبكة الإنترنت، أو في الألعاب الإلكترونية، أو على الشبكات الاجتماعية. (المترجم)

4 الواقع الافتراضي (Virtual Reality) هو تجربة محاكاة تستخدم تتبع الوضع وشاشات ثلاثية الأبعاد قريبة من العين لمنح المستخدم إحساساً غامراً بالعالم الافتراضي. (المترجم)

5 الواقع المعزز (Augmented Reality) هو تجربة تفاعلية تجمع بين العالم الحقيقي والمحتوى الناتج من الكمبيوتر، يمكن أن يمتد تأثيرها إلى أمهات حسية متعددة، بما في ذلك البصر، والسمع، واللمس، والشم، والحي - الجسدي. (المترجم)

6 (VRChat) هي منصة عالمية افتراضية عبر الإنترنت، تتبع للمستخدمين التفاعل مع الآخرين باستخدام تجسيدات وعوالم ثلاثية الأبعاد أنشأها المستخدمون، سواء باستخدام سماعات الواقع الافتراضي ونظاراته أو من دونها. (المترجم)

7 Nick Srnicek, *Platform Capitalism* (Hoboken, New Jersey: Wiley, 2017).

8 Shoshana Zuboff, *The Age of Surveillance Capitalism* (London: Profile Books, 2018).

تعديل العوامل البيئية. فقد تمكنت لعبة "بوكيمون غو" (Pokemon Go) المحمولة بتقنية الواقع المعزز، والتي تحظى بشعبية كبيرة، من قيادة أعداد كبيرة من المستخدمين إلى موقع معين مع ظهور بوكيمون نادر⁽¹²⁾. ويمكن استخدام مبدأ مماثل في "ميتافيرس".

✦ وأخيراً، يشير "التكييف" إلى أعمال عالم النفس الأمريكي بورهوس سكينر حول التكييف الفعال⁽¹³⁾، حيث يخضع المستخدمون لـ "جدول زمني للتعزيزات" (Schedule of Reinforcements)، يقوم على التسليم المتحكم فيه للمكافآت، والاعتراف، والعقوبات، بغرض إنتاج سلوكيات معينة بشكل موثوق.

تستخدم شركات التكنولوجيا هذه الاستراتيجيات اليوم وتعمل على تحسينها. وقد جرى توجيه انتقادات ضد شركات وسائل التواصل الاجتماعي، مثل "فيسبوك"، لتسببها في الإدمان على منتجاتها وخدماتها. وقد أضحى من المعروف اليوم أن شركات وسائل التواصل الاجتماعي تعمل على تحسين منتجاتها وخدماتها

هو نموذج الأعمال لشركات رأسمالية للمراقبة، والمستخدمون هم "المواد الخام"، والعملاء الحقيقيون هم الشركات الأخرى⁽⁹⁾.

ستمثلك شركات التكنولوجيا بيئة "ميتافيرس" وتتحكم فيها، ولن تكون مساحات للرقابة الديمقراطية من المستخدمين. ففي المساحات غير الديمقراطية والمملوكة للقطاع الخاص في "ميتافيرس"، لا يعد التصميم مجرد وسيلة لخلق تجارب إيجابية للمستخدمين، بل إنه، بدلاً من ذلك، نمط من السيطرة الاستبدادية؛ إذ يمكن لـ "فيسبوك" وعمالقة التكنولوجيا الآخرين فرض تغييرات من جانب واحد على بيئة "ميتافيرس" لمصلحتهم الخاصة، وهذه الممارسات موجودة بالفعل في عالم اليوم. وفي هذا الصدد، تصف شوشانا زوبوف ثلاث فئات من التلاعب السلوكي من خلال التصميم: "الضبط" (Tuning)، و"الرعي" (Herding)، و"التكييف" (Conditioning)⁽¹⁰⁾:

✦ يفرض "الضبط" تعديلات طفيفة على سلوك المستخدم من خلال "التنبيهات" (Nudges)؛ فعلى سبيل المثال، يمكن أن يؤدي حجم خيارين وشكلهما ولونهما إلى دفع المستخدمين نحو شراء عضوية "أمازون برايم" (Amazon Prime)⁽¹¹⁾.

✦ ومن خلال "الرعي"، تتحكم شركات التكنولوجيا في السلوك الفردي من خلال

12 "بوكيمون غو" هي لعبة محمولة بتقنية الواقع المعزز صدرت في عام 2016، وحقت انتشاراً كبيراً في العالم ونجاحاً تجارياً منقطع النظير، تستخدم أجهزة محمولة مزودة بنظام تحديد المواقع لتحديد مواقع الكائنات الافتراضية المسماة "بوكيمون" والنقاطها وتدريبها ومكافحتها، والتي تظهر كما لو كانت في موقع اللاعب الحقيقي. (المترجم)

13 بورهوس سكينر (1904) (Burrhus F. Skinner 1990) أحد رواد علم النفس في القرن العشرين. طُوّر تحليل السلوك، ورأى أن الفعل البشري يعتمد على عواقب الأفعال السابقة، وهي نظرية طورها بناءً على "مبدأ التعزيز" (Principle of Reinforcement). (المترجم)

9 Ibid.

10 Ibid.

11 "أمازون برايم" هي خدمة اشتراك مدفوعة من موقع التجارة الإلكترونية والحوسبة السحابية أمازون، تمنح المستخدمين إمكانية الوصول إلى خدمات إضافية غير متوفرة أو متوفرة بسعر أعلى لعملاء أمازون آخرين، تشمل تدفق الموسيقى والفيديو والكتب الإلكترونية والألعاب وخدمات التسوق. (المترجم)

إن "ميتافيرس" ليس مجرد فرصة لإنشاء منتج جديد رائع بالنسبة إلى شركات التكنولوجيا؛ فهو يعكس الحدود القادمة لرأسمالية المراقبة. فمن خلاله، ستستخرج شركات التكنولوجيا، مثل "فيسبوك"، أشكالاً أكثر تعقيداً من البيانات السلوكية، وسيجري تحويل جزء أكبر من الوجود البشري إلى سلع وبيعه لشركات التأمين والمعلنين وغيرهم من الأطراف المحتمل أن تكون لثيمة. وسيكون استخراج البيانات مصحوباً بتدخلات فاعلة، من ضبط، ورعي وتكييف، للتحكم في سلوك المستخدم.

ومع ذلك، ليس مقدراً أن يكون "ميتافيرس" معادياً للمصلحة العامة، فمن خلال المشاركة الحاسمة للتكنولوجيا، لا يزال بإمكان الجمهور الواسع - على نحو استباقي - تشكيل ميتافيرس يساهم في رفاهيتهم جميعاً

لإطلاق مادة الدوبامين⁽¹⁴⁾، وإبقاء المستخدمين على اتصال بالإنترنت، وإنتاج المزيد من البيانات السلوكية⁽¹⁵⁾. ولم تكن نتائج ذلك إيجابية، في أقل تقدير؛ إذ إن إدمان هذه الوسائل مرتبط بالاكنتاب لدى المراهقين والبالغين⁽¹⁶⁾.

وهناك إشارات تحذير مبكرة على أن "ميتافيرس" سيستمر في هذا الاتجاه؛ فوفقاً لفرانيسيس هوغن (Frances Haugen)، وهو مبلغ عن مخالفات شركة "فيسبوك"، فإن الميتافيرس الخاص بمؤسس الشركة ومالكها الرئيس، مارك زوكربيرغ، لديه القدرة على أن يكون "مسبباً للإدمان على أعلى مستوى، ويشجع الناس على الانفصال عن الواقع الذي نعيش فيه بالفعل"⁽¹⁷⁾. ويمكن شحن دورة إدمان الدوبامين التي جرى إنشاؤها بواسطة الأشكال الحالية لوسائل التواصل الاجتماعي في البيئة الافتراضية الأكثر انغماسية⁽¹⁸⁾ في "ميتافيرس".

14 الدوبامين (Dopamine) مادة عضوية تُفرز في جسم الإنسان، وتؤدي دور هرمون وناقل عصبي، فهي عامل تحفيزي في نظام المكافأة في الدماغ؛ إذ إن توقع المكافآت يرفع مستويات الدوبامين في الدماغ. (المترجم)

15 Trevor Haynes, "Dopamine, Smartphones & You: A Battle for your Time," *Blog, Science in the News is a Graduate Student Group at the Harvard Graduate School of the Arts and Sciences*, 1/5/2018, accessed on 28/11/2022, at: <https://bit.ly/3GYpKZX>

16 Sarah Fielding, "How Your Social Media Habits may Contribute to Depression-and 4 Ways to Fix It," *Insider/ Reviews*, 29/10/2020, accessed on 28/11/2022, at: <https://bit.ly/3AVXQK3>

17 "Metaverse will Bring Facebook's Privacy Problems to Workplaces, Whistleblower Says," *Ars Technica*, 9/11/2021, accessed on 28/11/2022, at: <https://bit.ly/3imLu7u>

18 الانغماس (Immersion) في الواقع الافتراضي هو تصور أن تكون حاضراً بدنياً في العوالم غير المادية؛ إذ يجري إنشاء الإدراك من خلال إحاطة مستخدم نظام الواقع الافتراضي بالصوت أو الصوت أو غيرها من المحفزات التي توفر بيئة كاملة جذابة. (المترجم)