

"Second Life": Virtual and illusion space



Received: 12/05/2024; Accepted: 10/07/2024

Aziz Namane*

Discourse Analysis Laboratory, Mouloud Mammeri University, Tizi-Ouzou (Algeria), aziz.namane@ummto.dz

"الحياة الثانية": فضاء الافتراضية والوهم

الكلمات المفتاحية:

افتراضية ؛
ثقافة ؛
حياة ثانية ؛
أعراض ؛
استيهام.

ملخص

يتموضع إنسان اليوم، المتواصل عبر شاشات العالم الافتراضي، في صلب الصورة- الحركة، كما هو الحال في فضاء التبادل واللعب المسمى "الحياة الثانية" (Second Life)، فيظل متفاعلا تفاعلا بعديا تتحول كل هوة فيه إلى إشكالية، متمسكا بسراب تحقق الاستيهام، والانتقال المتنوع المتعدد بين فضاءات صورية دائمة التشكل والصياغة، وذلك من بين ما يُبقيه في حلم يقظة تتطير فيه هويته وترتلك معالم شخصيته وثقافته، ومن بين ما يرفع احتمال ابتعاد بينته الافتراضية تلك عن إنسانيته. إن العالم الافتراضي الذي ما فتئ يُوهم بتأسيس خطاب بديل على كافة أصعدة الحياة، يحملنا على البحث في أعراض ثقافة التحول، ولعل من أهداف البحث في العالم الافتراضي وإظهار تداعيات خطابه على الواقع وثورته الموهمة بالاختلاف، إبراز آثار ذلك كله في بيئات المجتمع الإنساني للألفية الثالثة، ومدى إسهامها في صنع وعي جديد وأيديولوجيات وأنماط حياة تشترك فيها/ تعيش معها المجموعات الافتراضية/ البشرية. **كلمات مفتاحية:** افتراضية، ثقافة، حياة ثانية، أعراض، استيهام.

Abstract

The human being of today, who communicates through the screens of the virtual world, is positioned at the heart of the action image, as is the case in the space of exchange and play called «Second Life». It remains in subsequent interaction in which each abyss is transformed into a problem, clinging to the mirage of the realization of illusion and the multiple and varied transition between image spaces in constant formation. This is one of the things that keeps him in a waking dream in which his identity is scattered and the characteristics of his personality and culture are confused, and it is one of the things that raises the possibility that his virtual environment is moving away from his humanity.

The virtual world, which continues to give the illusion of the establishment of an alternative discourse at all levels of life, encourages us to seek the symptoms of the culture of transformation. One of the objectives of research on the virtual world and to show the repercussions of its discourse on reality and its revolution that makes believe in the difference, is to highlight the effects of all this in the environments of human society in the third millennium, and the degree of its contribution to the creation of a new consciousness, ideologies and lifestyles that virtual/human groups share/live.

Keywords:

Virtuality ;
Culture ;
Second Life ;
Symptoms ;
Illusion.

* Corresponding author, e-mail: namane.aziz@gmail.com

Doi:

I - مقدمة

دخل المجتمع البشري مرحلة جديدة من حياته، ولّى فيها وجهه شطر المادة، وانغمس في ثقافة سائلة صيرته أسير سياسة الإغراء، التي لا تفتأ تخلق لدى الإنسان حاجات كثيرة دون أن تُشبعها، أو تفضي إلى إحساس الرضا والقناعة. وهذه السيولة التي تتجلى في مختلف جوانب الحياة الراهنة، تبثت موضة التغيير والصرورة، وحالت دون بقاء الأشياء على حالها وشكلها، جاعلة من المتعة والآنية وجهتها ومدار بحثها واهتمامها.

لعل التجربة الحسية البصرية، التي تمنحها العوالم الافتراضية، من بين ما يخلق اليوم حاجات متعية وآنية لا تُقاوم ولا تُسدّ، ويغمس الإنسان في ثقافة تتدفق فيها العروض والمغريات تدفقاً سريعاً، ويتزايد مسار التغيير ووتيرته تزايداً مذهلاً، فتتوالد الرغبة والحاجة في/ وإلى تخطّي الراهن المثقل بالضغوطات المادية والنفسية، ومحاكاة الأوضاع والوقائع الجديدة واصطناعها اصطناعاً رقمياً لعباء، في رحاب حياة سائلة فقدت فيها الأفكار الكبرى مصداقيتها، وارتفعت أصوات وأشكال فردية جديدة زادت صلات البشر بعضهم ببعض تباعداً وعزلة.

إن عملية المحاكاة، التي تقتضيها متغيرات الواقع الجديد، وتتطلبها الفريديات المتواصلة في تباعدها وتناثرها، تجد فضاء رحباً لها في الافتراضي وفي تجاربه الكثيرة، وكما يقول ريمي بواتيه (Rémy Poitier)، فإنه "ينبغي إذن أن تُؤخذ التجارب الافتراضية مأخذ جد، ذلك أنها تقترح تجربة واقعية أخرى. فالحقيقة المتصورة عامة تصبح في الظاهر موضع تساؤل. والتجارب الافتراضية للوهلة الأولى شبيهة بالتجارب الحسية الواقعية. هذه التقنيات تستدعي الجسد في فضاء المحاكاة من خلال تمكينه من تضمين الصور وعيشها من الداخل" (Potier, 2009, pp.150-151). والعيش الحسي من الداخل أقرب ما يكون إلى المرأة التي يدعو الافتراضي إلى التوضع داخلها لا على جوانبها، وتشرب أطيفافها، والحلول في سيولة متاهاتها.

أن يعيش إنسان اليوم- من الداخل- الصورة المنعكسة، وأن يتواصل عبر شاشة ضبابية، هنا مكنن المفارقة، ذلك أنه يظل، من جهة، في حلم يقظة مزمن، معوّلاً على الاستيهام وتمسكاً بسرّاب تحقّقه، مظهر أعراس ثقافة التحول، صانعاً للحظة والمتعة في الآن معاً، أو منشئاً افتراضية ذات واقعية تامة بوصفها افتراضية (Deleuze, 1968, p.269)، على حد تعبير جيل دولوز (Gilles Deleuze)، لكن معالم الهوية والشخصية والثقافة الإنسانية، من جهة أخرى، تضطرب وتتناثر، فيتبنى، أو تتبناه، بيئة افتراضية مضلّة أبعد ما تكون عن بيئته الأصلية التي لا مهرب منها إلا إليها. فكيف تتجلى تلك المفارقة في فضاء التبادل واللعب المسمى "الحياة الثانية"، الذي يمنح المنتسبين إليه، وهم أكثر، سبل التفاعل البعدي وتجريب حياة بديلة؟

وتتبع فضاء "الحياة الثانية" الافتراضي بالدراسة والمقاربة، باعتماد آليتي الوصف والتحليل المنهجيتين، والاستثناس بمفاهيم وطروحات ذوي الاختصاص في الميدان، من شأنه أن يمدنا بأهم علامات تبعية إنسان اليوم للعوالم الافتراضية، ودلائل انغماسه في ثقافة الاستيهام، في ظل بيئة صورية متنامية، وذكاء آلي شامل لا ينفك يتحكم في حياة البشر ويلتحم عضويًا، إلى حد تسيير حاجاتهم الحيوية، من مسكن، ومأكل وملبس؛ ومن شأنه أيضاً أن يضعنا أمام ثنائية جوهريّة تثير في أيماننا نقاشات كثيرة بين أوساط الدارسين والباحثين وتسيل حبر المفكرين، ثنائية: المجتمع الافتراضي/ المجتمع البشري.

II- ثقافة الاستيهام وأعراضها:

سينصب اهتمامنا في هذا المبحث الأول على تحديد فضاء (موقع) الحياة الثانية، باعتباره النموذج الذي اخترناه في دراستنا هذه، ومحاولة استنباط معالم ثقافة الاستيهام المحددة لها والمميزة لبرامجها، التي لا تعدو أن تكون اختراعاً أراد بواسطته الإنسان أن يبسط سيطرته على نفسه عبر الآلة، التي غدت الأمر والناهي. وسيكون تركيزنا على مرتادي الموقع، والمتخصصين في الأنظمة المعلوماتية.

"الحياة الثانية" (SL) فضاء افتراضي مجاني ثلاثي الأبعاد يتيح تبادلات عديدة، أطلقتها الشركة الأمريكية "ليندن لاب" (Linden Lab) سنة 2003، يسعى لأن يكون متنوعاً كالحياة، إذ يسمح لمستعمليه بتجسيد ما يريدون والقيام بأنشطة متعددة وإضفاء طابع شخصي عليها، فهو من ثمّ يرمي إلى استنساخ الحياة وإتاحتها بسرعة وسهولة، وسد أوقات الفراغ وتجاوز الوحدة، ويدعو إلى الخلق والاستكشاف.

تعرّفنا الصحفية الفرنسية مورغان تويال (Morgane Tual)، المتخصصة والمشتغلة في مجال الويب، على ذلك الفضاء، الذي تدخله وتستكشفه- سنة 2016- بمساعدة "باتي تيزان" (Patty Tisane)، المترددة عليه منذ ما يقارب عشر أعوام: "تكاد الحياة الثانية تستند كلية على إبداع مستعملها، الذين يصنعون بأنفسهم ما يشكّل عالم اللعبة في قسمه الأكبر. أنتقل بذلك عن بعد، عملاً بنصيحة باتي، إلى عوالم مذهلة من كل الأنواع، صنعها اللاعبون: الاستكشاف هو

من بين الأنشطة الأساسية في الحياة الثانية" (Tual, 2016). تكتسي العوالم التي تتحدث عنها "ثيوال" طابع الممارسة الافتراضية والاشتغال الحسي على الصور، والدعوة المتبادلة بين المستعملين لتواصل جسدي واسع النطاق.

تتعدد العوالم التي ينتقل المستخدمون بينها، تتباين وتتداخل، فتتراءى للزائر مدنٌ وقرى، أماكن عامة وخاصة، فضاءات الإبداع والفن المتواجدة هنا وهناك في مناطق متباعدة جغرافيا ومتفاوتة زمنيا:

"وبذلك أخط في بُوتلاند (Poudlard)، مدرسة هاري بوتر (Harry Potter) الرائعة، التي أعيد بناؤها بعناية، استكشفها مع حلول الليل. قبل أن أنتقل عن بعد، إلى الكوكب الرملي لتاتوين (Tatooine)، العزيز على هواة حرب النجوم (Star Wars)، على وقع موسيقى التكنو. ثم لم لا منتزه أحلام ياباني تحت أشجار الكرز المزهرة؛ ملهى ليلي مزين بأعلام بلجيكية تخليداً لذكرى ضحايا الاعتداءات؛ شارع بيكر 221 ب (B Baker Street) لشيرلوك هولمز (Sherlock Holmes)؛ باريس في 1900؛ لندن في أيامنا؛ أو أيضا التريانون الصغير (Petit Trianon) البديع في عتمة الغروب، مصحوب بموسيقى سحرية (Tual, 2016).

يُظهر هذا المقطع كيف اتسعت حرية الاستيهام وتزايدت دائرة تأثيره، إذ تمثل لنا الصحفية "ثيوال"، التي أرادت من زيارتها لـ "الحياة الثانية" واستكشاف عوالمها، مادة لمقال صحفي نقدي، أعراض ثقافة سائلة قائمة على إزالة الحدود الزمكانية بين المعالم المعمارية، السياحية، الترفيهية، الطبيعية، والبيئية، وإزالة الحواجز الأجاسية والفنية بين السينما والموسيقى والغناء والرقص والأدب، ودمج الرومانسي في اليومي والجمالي في البشع. وهذا التداخل كله يترجم حالة اضطراب على صعيدي الذائقة والممارسة، تلازم مستعملي الفضاء الافتراضي وتحملهم على تجريب هذيان المتعة، والانكفاء على التجربة الحسية في حدود/رحاب مكبوتات الذات ونزواتها وهواجسها.

إن انتقال مستخدم "الحياة الثانية" بين فضاءات كثيرة، وإن بدا سلسا وأنيا في ظاهره، فإنه متشعب ومضطرب، يُخفي ويتطلب ذكاء جمعي، يتيح في تصور بيير ليفي (Pierre Lévy) تبادل المعارف وتفاعلا دائما، ذلك أن "التكاثر العصري للفضاءات يجعل مَنّا بدوا رَحَلا بأسلوب جديد، إذ عوضا عن تتبع خطوط سير وهجرة ضمن مساحة معطاة، فإننا نقفز من شبكة إلى أخرى ومن منظومة تقارب إلى أخرى. فتتغير الفضاءات وتتشعب تحت أقدامنا دافعة بنا إلى تكوين متغيرات" (ليفى، 2018، ص.16). وهذا التكوين هو ما يصنع وعيا جماعيا من شأنه أن يمنح الجماعة سلطة ويؤهل أفرادها للمشاركة في النقاشات العامة والإسهام في معالجة قضايا المجتمع، ولمن يظل إيمانه بالسبرنطيقا قويا فإن تلك السلطة الجماعية تنشأ عبر الفضاء الافتراضي لتجد مكانا طبيعيا لها في الواقع.

تتجلى القيمة العملية لفضاء "الحياة الثانية" الافتراضي في تردد الكثيرين عليه وإقبالهم على مرافقه ودروبه، فتؤكد الكندية "تاتيانا" (Tatiana)، المولعة بالجمال الكلاسيكي، المهمة بتصميم المباني العتيقة، والمشتغلة منذ عشر أعوام على قصر "التريانون الصغير"، المشيد في فرنسا في القرن الثامن عشر، بأنها تستمتع بتمضية ثمان ساعات في تصاميمها الافتراضية. كما تتحدث "باتي"، من جهتها، عما يجلبه ذلك الفضاء اللعبي من انفتاح للذهن، وحنان، وتبادل، وصداقة، وشعر؛ وتُصور كيف شهدت موت مريضة في أحد المستشفيات ووقفت إلى جانبها وتقمصت دور عائلتها، مع أعضاء آخرين (Tual, 2016). فتُظهر "الحياة الثانية"، بوصفها تطبيقا افتراضيا، إمكانية نسخ الواقع أو معاشته، وملء فجواته وإضفاء أجواء خاصة عليه، لعبية وجادة، فكل حصته من تلك الحياة وأسلوب في التعامل مع رتابتها وتقلباتها.

ما يشد الانتباه، ونحن ننهي حديثنا عن أعراض التحول في الفضاء الافتراضي، هو اتخاذ الصورة عتبة ووجهة في آن، فمنها يكون المنفذ وإليها المقصد، فالتصاميم والمواقع والتبادلات، ومختلف أشكال التعامل والتواصل، من بيع، وشراء، وزيارة، ولعب، ومشاهدة، وغيرها، تقتزن بالعين التي تترجمها حسا، فتُسوّقها صورا بالنسبة للطرف المنتج وتستهلكها صورا بالنسبة للطرف المستقبل، فـ "هناك، من جهة، تجربة حسية لـ ح ت (SL)، يكون البصر بموجبها منغمسا في الصورة، حيث يتولد انطباع بالمشي، اللمس، وملاقة الآخرين. وهناك، من جهة أخرى، النمذجة الشكلية السابقة لتركيب الصورة، التي يكون إدراكها مكتسبا لدى المستخدمين، بصفة تدريجية، إذا ما رغبوا في المشاركة في توسيعها" (Potier, 2009, p.151)، فلا قطيعة بين ظروف إنتاج الصورة ونمذجتها وتلقيها، فيقدر ما يتلذذ المصمم في إبداع صور من واقعه الافتراضي، بقدر ما يفعلها المتلقي، ويمنح نفسه حركة بها، ويكتفها ليتخطى بها حاضره وواقعه ووضعه الوجودي.

وهذا التزامن الحاصل بين الإنتاج والتلقي، والتصميم والتفعيل على صعيد الصورة المبتوثة والمروّج لها بقوة في فضاء "الحياة الثانية"، هو مسلك يجر نحو الميتافيرس (Métavers)، بوصفه فضاء افتراضيا أرحب، تتمظهر أشكاله، حسب جامي كاسيو (Jamais Cascio)، أحد الدارسين والمؤلفين المهتمين باستشراف المستقبل، عبر العوالم الافتراضية عينها، والواقع المعزز، والعوالم المرآوية، وتسجيل الأنشطة الحياتية وتتبعها (Sussan, 2008)، وكلها أشكال تسهم في انغماس مرتادي هذه الفضاءات الافتراضية في واقع كل شيء فيه يوحي بالواقعية، دون أن يكون الأمر كذلك، فالاستيهام يكون في أوج درجاته وتبعية الإنساني للآلي تكون في ذروتها.

يترتب عن ولوج المرتادين فضاء "الحياة الثانية" ظهور أعراض على واقعهم الحياتي، فهم يعيشون اللاواقع في اللاواقع، ذلك أنهم حيال "واقعية دون أن تكون راهنة، مثالية دون أن تكون مجردة، ورمزية دون أن تكون خيالية" (Deleuze, 1968, p.269)، وليس في هذه البيئة التي تفيض صورا ومجسمات وأبعادا هندسية ما يدعم الإنسان في رحلة تأكيد قيمته الوجودية كإنسان جُبِل على مواجهة الحياة وركوب أهوالها والتكيف مع نوازل الدهر وصواعده.

يقوم العالم الافتراضي على الصورة التي يحيا بها مرتادوه ويمارس بها عليهم استيهاما، يمتد تأثيره على حياتهم، ليشمل، فضلا عن أوقات فراغهم، أوقات عملهم، صحتهم وغفوتهم، ويطبع سلوكياتهم بأعراض تنبئ بثقافة تحوّل فرضتها الأزمنة السائلة، كان لهم فيها وعليهم سلطنا الإنتاج والاستهلاك، ونصيب الانغماس في رهن مضطرب، شديد التناقض، وواسع الأفق.

III- أوهام الافتراضي ومخاطره :

يسعى هذا المبحث الثاني للاقترب أكثر من دلالة الوهم التي تقترب بالعالم الافتراضي في صلتها المضطربة بالحياة الواقعية الإنسانية، ورفع النقاب عن بعض المخاطر المترتبة عن وعي مصنوع على مقياس غير إنساني تسلك فيه المجموعات البشرية نمط حياة متشظ مضطرب لا يتواصل مع الحياة إلا من أجل القطيعة فيها ومعها.

إن الأعراض التي تظهر على مرتادي فضاء "الحياة الثانية"، تجعل منهم أناسا مختيرين، كما يصرح أحدهم، بين اللعب وحياة ثانية (Tual, 2016)، أي بين إمتاع النفس والترويح عنها، وبين توهم حياة أخرى أفضل، في مدينة أو قرية مستقبلية، تتلاشى فيها الحدود والفواصل وتتداخل العوالم والفضاءات، ويصير كل شيء أيلا للسيولة، وفي ذلك المكان أو "اللامكان" تتجسد سياسة الحياة الشخصية، حيث يكون الجميع "معا ولكن فرادى" (باومان، 2017، ص.89)، على حد تعبير زيجمونت باومان (Zygmunt Bauman)، ويكون الإسقاط والانعكاس والاستيهام بدائل لعمليات تواصل وتفاعل، تراهن على اللحظة والمتعة والانفلات.

هذا الإقبال على حياة ثانية بديلة، حيث تتقلب الذات وتتطير الهوية، يظل مع ذلك مقترنا بالواقع ومرهونا بواقعية الحياة الفعلية، فحالة التراجع والتذبذب التي شهدتها الموقع الافتراضي، ولا يزال يشهدها، خلال السنوات الأخيرة، ينبئ عند الصحفية مورغان تويال باصطدام المرتادين بجدران الوهم وظلال الافتراضي: "مع ذلك، تضم المؤسسة اليوم 900000 شخصا يتواصل باللعبة كل شهر. حتى وإن تراجع عدد المستخدمين تراجعاً واسعاً، فإن المتبقين جدّ نشطين، ومن بينهم مضيفي الذي وجد نفسه وقد أدركته حياته «الحقيقية»: عليه أن ينقطع عن التواصل، لكنه اقترح أن نتقابل مجددا كي يساعدني في تغيير المظهر. «لتبدين أقل إخافة. ههه»" (Tual, 2016).

ليست عودة المضيف إلى الواقع، أو "إدراك الواقع له" كما جاء في المقطع على سبيل التهكم، سوى علامة على استحالة إحداث قطيعة جذرية مع الحياة الواقعية والعيش بمعزل تام عنها، أو احتوائها واستنساخها كلية في وعبر برامج وتطبيقات افتراضية، لا يرتاد مستعملوها ومتعاطوها عوالمها وفضاءاتها إلا لحاجة ظرفية في نفوسهم تتحرك على الصعيد الذهني والعاطفي دون أن تبرح الأجساد المكان، فالحركة الشعرية الاستيهامية تظل وليدة وحبيسة النزوة والمتعة والكبت.

تمكّن الأعراض التي تُظهرها "الحياة الثانية"، باعتبارها فضاء افتراضيا لعبيا يتيح المغامرة والتواصل، المرتاد، أو "المقيم" بتعبير مستخدمي العوالم الافتراضية، من سد بعض حاجيات ذاته وإشباع بعض مكبوتاته، ومع ذلك فإن "تلك الكفاية الظاهرية الذاتية هي بالطبع مجرد سراب" (باومان، 2017، ص.33)، بقدر ما توسّع دائرة الإشباع وتنمي حيز الرغبة، فإنها تجد في الواقع الأخلاقي والقيمي والاجتماعي والثقافي إجهاضا لها وحداً لانفاعاتها، فتتأرجح بين لحظة الوهم وواقعية اللحظة.

تترتب عن هذه الأعراض المرتبطة بالحياة الثانية مخاطر كثيرة تمس جل مناحي حياة الإنسان، ففضلا عن آثارها السلبية على الأخلاق، التربية، الثقافة والاقتصاد، بل حتى السياسة، فإن وقعها على الصحة البدنية والنفسية وعلى العلاقات الاجتماعية، على مستوى العائلة والمدرسة والعمل، ما يفتأ يتأكد ويتزايد، ولقد أكد مشروع بحث مؤله الاتحاد الأوروبي أن "تمضية وقت كبير في العوالم الافتراضية قد يغير إدراكنا للوقت، وتسريعه، ولكنه أيضا قد يتسبب في تسارع نبض القلب. وفي الوقت ذاته يؤدي الواقع الافتراضي إلى مستوى التزام عاطفي أكثر علواً، لاسيما حيال الواقع الرقمي ثنائي الأبعاد" (Groupe d'auteurs, 2023, p.11). وتتأتى هذه المخاطر التي تحدد بالقيم الإنسانية من رغبة إنسان اليوم في تخطي الواقع والانفلات من قدره بتناسيها وتجاهلها.

ينبني الوعي الجديد الذي أفرزته العوالم الافتراضية، و"الحياة الثانية" واحد منها، على تصنيع المتعة والتحكم في اللحظة الراهنة، وتجاوز الحدود الاجتماعية والأخلاقية، والسعي لتسويق فكرة وجود ذات رقمية تمثل صاحبها، مهما كانت طبيعتها وجنسها، بشرا أو آلة، ذكرا أو أنثى، وممكن الفائدة من هذه العوالم "تمكين الناس من القيام بتجربة

تُشعرهم بدلالة الحياة في وضعية الآخرين" (Groupe d'auteurs, 2023, p.10)، ومع ذلك فإن عيش وضعية الآخر أو تبني التزام عاطفي تجاهه ظرفيا وعبر شاشات وهمية، من شأنهما جعل ذلك الشعور أنيا وظرفيا وتعليبه باسم المشاركة الافتراضية والتفاعل الآلي بدرجة أولى وخاصة، وبصفة ظرفية، مواكبة لمطلب السرعة والتجوال الدائم في عوالم المجهول التي تتيحها نقرة بسيطة على الحاسوب أو الهاتف.

تعدّ "الحياة الثانية" - كما أسلفنا القول في المبحث الأول من هذا المقال، مظهرا من مظاهر الميتافيرس، الذي يستمد دلالاته من فكرة وجود وإنشاء عالم افتراضي متموضع وراء العالم الذي نعرفه ونعيشه، وإمكانية الانغماس فيه، والتفاعل معه حسيا، رؤية وسماعا وشما ولمسا، فهو إذ يتيح إمكانيات التواصل الاجتماعي، والدراسة داخل جامعات حقيقية، والتعامل التجاري الحر، والتعاون على مستويات عدة، واللعب المتعدد، فإنه يخلق بيئات تفاعلية جد متنوعة من شأنها أن تسهّل العروض الافتراضية وتوسّع التخصصات وتلبّي الأذواق، دون أن يفصل ذلك كله عن المجموعة الافتراضية التي تتأرجح بين الواقع والسراب، وتلازم أفرادها فقاغة تغمرهم بالوهم وتحملهم على محاكاة الواقع بأحسن ما هو، أو بالأحرى بما يفوقه ويتعداه ويتحده، حتى على صعيد/ حساب الإنسان والأخلاق.

لا تترك البيئة الافتراضية لمستعمليها، لمرتاديها أو المقيمين فيها، من خيار آخر، سوى النحت في صلب الافتراضي، سواء كانوا من العامة، أو من الخاصة، كالفنانين والمبدعين، ووجه التقابل الجوهري، لدى هؤلاء وأولئك، هو بين الافتراضي والفعلي، فكما يرى الفيلسوف، الباحث في علم المعلومات والاتصال، بيير ليفي، "لا يتعارض الافتراضي مع الحقيقي ولكن مع الفعلي. وعلى النقيض من الممكن الساكن الذي سبق أن تشكل، فإن الافتراضي هو بمثابة مجمّع إشكالي، أي عقدة تيارات أو قوى مرافقة لحالة أو لحدث أو لغرض أو لأي كيان، وهو الذي يحتاج إلى عملية حلّ هي: التفعيل (بمعنى جعله فعليا)" (ليفي، 2018، ص.ص. 24-25). وأن تغدو "الحياة الثانية" حياة فعلية ممكنة، معناه قبول العيش على أنقاض الحياة الإنسانية وتخطي منظومتها الأخلاقية وتسويق المتعة وإدامتها.

يترجم فضاء "الحياة الثانية" التواصل واللعبي، رغبة إنسان اليوم، الغالب منه على وجه الخصوص، في أن يفرض ويرسخ، أكثر من أي وقت مضى، واقعا مصطنعا مفرضا، على حد قول جان بودريار (Jean Baudrillard)، ويؤسس لثقافة تحوّل وهمية تنأى بالمجتمع الإنساني عن الواقع وعن إنسانيته، دون أن تنتزّه تلك البرامج المتخفية للواقع والحياة، عن مطاعم الريح والهيمنة، وطموحات صنع وعي جديد وإقامة أيديولوجيا وأنماط حياة تتقاسمها المجموعات الافتراضية/ البشرية وتتصادم في رحابها، يتأرجح فيها الذهن بين حالي حلم اليقظة والشتات.

IV - الخاتمة:

اهتم هذا المقال ببعض مظاهر التحول في المجتمع الإنساني الجديد، في رحاب عوالم افتراضية منفتحة على تجربة حسية بصرية، تجربة داعية إلى التموضع داخل المرأة لا على جوانبها، تقتضي محاكاة الأوضاع والوقائع الجديدة واصطناعها اصطناعا رقميا لعبيا، تمليه نزوة المتعة ويستدعيه الانفلات الظرفي من تقلبات الواقع المادي، وذلك وجه جلي من أوجه المفارقة التي تطبع واقع البشرية في زمننا الراهن.

مكننا فضاء "حياة ثانية"، باعتباره موقعا تفاعليا ولعبيا، من معاينة درجة انغماس مستخدميه في دهاليزه وسعيهم وراء مرآوية مضللة تعكس الواقع الافتراضي أكثر من عكسها الواقع الإنساني، وتمثل الأنشطة الحياتية الافتراضية تجاوزا للواقع. ومنظور الانغماس هذا الذي يُعد خاصية جوهرية للعوالم الافتراضية يُبقي تجربة الصوري معزولة عن القيمي والروحي.

الاندماج الاجتماعي الذي تتحدد بموجبه هوية الإنسان وتتعرّز في رحابه إنسانيته، يتقلص حجمه في ظل فضاءات الميتافيرس، و"الحياة الثانية" أحد مظاهرها، فتغدو التجربة ذاتية فردية رقمية، تنوق إلى فرض المتعة أكثر من عيشها، لا تتفاعل إلا من أجل استكشاف المجهول والممنوع والمنبذ، فالآلة التي حررت الإنسان لا ترضى إلا أن تراه تحت تصرفها، وحامل مبادرة تأسيس وجود افتراضي لا معالم إنسانية تحدده، تطبعه وتؤنسّه.

بقدر تزايد إقبال مستخدمي "الحياة الثانية" على الفنون، بشتى صنوفها، وتمضية أوقاتهم في المعارض والتظاهرات الثقافية الافتراضية، بقدر تضائل علاقتهم بالمكان الواقعي وفقدان صلتهم بالواقع الجمالي الحسي، الذي لا تعوضه أي تجربة أخرى اصطناعية، لا سيما إن كان منبعها آلي، سواء تعلق الأمر بالمبدع ذاته أو متذوقه وناقده.

ليس فضاء الحياة الذي توهم به العوالم الافتراضية وترفع ألوّيته فضاء تواصليا قارا ومستقرا، إنما في الواقع يخضع للحياة مقدار خضوع مستخدميه البشر لها، فدلالة البديل التي قد تفيدها كلمة "ثانية" ليست سوى نزول إلى درك أسفل من نظرة إنسان الألفية الثالثة إلى الحياة، وقد تكون اعتلاء لدرجة أسمى في سلم أولوياته ما دام مراعيًا لشرطه الإنساني ومتدبرا حياته الأولى الفعلية.

إن كانت الحاجة أم الاختراع، فإن حاجة إنسان اليوم إلى ما يعيد صلتها ببني جنسه وانصهاره مع واقعه، أصبحت أكثر إلحاحاً واستعجالاً، فلا مانع من أن يطور وسائل تواصله وتفاعله شريطة أن يتواصل بها وألا يعود بها القهقري في درب إنجازاته وفضاء ابتكاراته.

الملحق :

مقطع من نص مدونة المقال: "عشية، خلقة وفاسدة: لا تزال "حياة ثانية"، بعد عشر سنوات على قيد الحياة"
(Absurde, créatif et débauché: dix ans après, «Second Life» est toujours bien vivant) **للمدرسة مورغان تويال (Morgane Tual):**

شهدت موت شخص في أحد المستشفيات:

تشكل الحياة الثانية بالنسبة للكثيرين وسيلة لملء الوقت وكذلك للتغلب على الوحدة أحياناً. تؤكد ذلك: "ثمة مجموعة هامة من الأشخاص المعاقين أو المعزولين هاهنا، الذين يتيح لهم ذلك التمتع ببعض الحياة (...).

ليس بمقدور ليندن لاب (Linden Lab) إيراد إحصائيات دقيقة حول ملامح مستخدميها، لكن مديرها العام يؤكد بأن "مستخدمي الحياة الثانية لا يتوافقون مع نمط «اللاعب» الذين يتصوره الناس أحياناً. لدينا تمثيل واسع للفئات العمرية، من المراهق إلى الكهل. ما يقارب 50% من المستخدمين نساء".

كل واحد يأخذ «حياته الثانية»، التي تمتد على سنوات، مأخذ أقل ما يمكن أن يقال عنه إنه مأخذ جد. وهي تمثل، بالنسبة إلى البعض، كل شيء، حتى الموت، الواقعي جداً، الذي صادفته باتي (Patty) أثناء اللعب:

"شهدت موت امرأة على الحياة الثانية. كانت تعاني من السرطان، وكانت في غرفتها بالمستشفى، متواصلة في حث عبر حاسوبها المحمول. كنا نسمعها، وفجأة عمت البلبلة، جاءت الممرضات... كنا بجانبها على فراش موتها. كنا نحن الأقارب".

إن هذه الصلة التي أنشأتها مع مستخدمين آخرين هو ما تذكره أساساً من اللعبة: "الـ ح ث هي الروح المنفتحة، الحنان والتشارك". بالطبع، ثمة جانب مرعب، "مثلما هو الحال في الحياة الحقيقية، إذ نجد الصالح والطالح، حتى وإن استفحل ذلك. لك أن تختاري مع من تشقين طريقك". بعد «الصدقة»، الكلمة التي توظفها غالباً للحديث عن تلك اللعبة هي "الشعر". الساعات الثلاثة اليومية التي تقضيها مخصصة أساساً "للحديث، والاستماع إلى الحفلات الموسيقية، كليزا برون (Lisa Brune) مثلاً، إنها رائعة.

تنظم بذلك فعاليات موسيقية عديدة في ح ث. حفلات كبيرة تعيد إنتاج حفلات النجوم وخلقتها بصفة شبه مطابقة: عروض، إضاءة وتصميم رقصات مدعمة، كما الشأن مع مادونا (Madonna) وميلان فارمير (Mylène Farmer).

اقترح المستخدمون تظاهرات ثقافية أخرى، كذلك الزيارة الرائعة لنوتردام في باريس على السحاب، التي يقودها المرشدون.

تقول باتي مغتربة: "هناك عدة معارض، ومعارض فنية". "أعرف جماعة وضعت تحت تصرف الفنانين فضاءات مجانية لعدة شهور. هذا ما أعشقه في الحياة الثانية".

من حرب النجوم إلى التريانون الصغير:

تكاد الحياة الثانية تستند كلية على إبداع مستخدميها، الذين يصنعون بأنفسهم ما يشكل عالم اللعبة في قسمه الأكبر. أنتقل بذلك عن بعد، عملاً بنصيحة باتي، إلى عوالم مذهلة من كل الأنواع، صنعها اللاعبون: الاستكشاف هو من بين الأنشطة الأساسية في الحياة الثانية.

وبذلك أخط في بوتلاند (Poudlard)، مدرسة هاري بوتر (Harry Potter) الرائعة، التي أعيد بناؤها بعناية، استكشفها مع حلول الليل. قبل أن أنتقل عن بعد، إلى الكوكب الرملي لتاتوين (Tatooine)، العزيز على هواة حرب النجوم (Star Wars)، على وقع موسيقى التكنو. ثم لم لا منتزّه أحلام ياباني تحت أشجار الكرز المزهرة؛ ملهى ليلي مزين بأعلام بلجيكية تخليداً لذكرى ضحايا الاعتداءات؛ شارع بيكر 221 ب (B Baker Street) لشيرلوك هولمز (Sherlock Holmes)؛ باريس في 1900؛ لندن في أيامنا؛ أو أيضاً التريانون الصغير (Petit Trianon) البديع في عتمة الغروب، مصحوب بموسيقى سحرية.

قررت الذهاب للبحث عن الأيدي الصغيرة التي هي أصل تلك الإنجازات العظيمة. على مقربة من التريانون الصغير، لافتة تشير إلى متجر على الانترنت لصاحبته. التقيت إذن الكندية "تاتيانا" (Tatiana)، المولعة بـ «الجمال

الكلاسيكي»، المشتغلة منذ عشر أعوام على ذلك التصميم ببرنامج ثلاثي الأبعاد. هي اليوم في الصيغة الرابعة من تلك البناية التي تبهرها:

"يبدو التريانون الصغير لأول وهلة قاعديا، مجرد مكعب... لكن إن نظرتم إليه عن كثب، تكشفون جماله. أعشق تناسقه، أبوابه الوهمية التي تساعد على بقاء تناسقه، أبوابه المخفية لكن الوظيفية، تفاصيل عمل الحجارة والخشب. حتى مقابض الأبواب رائعة! إن محاولة إعادة ابتداعها متعة".

تأتينا نشعر، من جهتها، بمتعة في مهنتها، بوصفها مصممة كلاسيكية، فقد تأخذ منها ثماني ساعات في اليوم، "حينما تحاصرني الثلوج في الدار". ذلك أن حياتها الثانية رغم أهميتها، بذلك صرحت لي، فإن "طقس الحياة الفعلية" هو ما يحدد الحد بين الاثنين ويتحكم في القطيعة. "حينما يُقبل شهر ماي، أفضل تمضية وقتي حرة في العمل ببستاني الحقيقي".

المراجع

- [1]. باومان زيجمونت، 2017، الأزمنة السائلة. العيش في زمن اللايقين، ترجمة حجاج أبو جبر، تقديم هبة رءوف عزت، ط1، بيروت: الشبكة العربية للأبحاث والنشر. 128ص.
- [2]. بيير ليفي، 2018، عالمنا الافتراضي: ما هو؟ وما علاقته بالواقع؟، ترجمة رياض الكحال، مراجعة منصور فرح ومحمد المومني، ط1، المنامة: هيئة البحرين للثقافة والآثار. 223ص.
- [3]. DELEUZE Gilles, (1968), Différence et répétition, Paris, Presses Universitaires de France. 409p.
- [4]. Groupe d'auteurs, (2023), «Que faut-il savoir sur les mondes virtuels?», in, Panel de citoyens européen sur les mondes virtuels. Dossier d'information, 1 décembre 2022- 30 avril 2023, Bruxelles, Publications Office of the European Union, Commission européenne. PP08-13
- [5]. POTIER Rémy, (2009), «Au risque du virtuel?», in, L'Esprit du temps, «Topique», N° 107, 2/2009, <https://www.cairn.info/revue-topique-2009-2-page-149.htm>. PP149-162.
- [6]. SUSSAN Rémi, (2008) L'avenir des univers virtuels, Publié le 20 janvier 2008, Consulté le 01 avril 2024, <https://www.futura-sciences.com/tech/dossiers/technologie-avenir-univers-virtuels-776/>.
- [7]. TUAL Morgane, (2016), Absurde, créatif et débauché: dix ans après, «Second Life» est toujours bien vivant, Publié le 21 avril 2016 à 16h10 - Mis à jour le 03 mai 2016 à 09h25, Consulté le 05 mars 2022 à 10h30, https://www.lemonde.fr/pixels/article/2016/04/28/absurde-creatif-et-debauche-dix-ans-apres-second-life-est-toujours-bien-vivant_4909910_4408996.html.