الدراسات

- أشكالية الهوية داخل الحياة الثانية وانعكاسها على ما تقدمه المكتبات التخيلية من خدمات للمستفيدين
- قوائم رؤوس الموضوعات العربية: دراسة تحليلية وتقييمية للقائمة الكبرى لرؤوس الموضوعات العربية
- الاحتراف الأكاديمى لأعضاء هيئة التدريس بأقسام المكتبات والمعلومات فى مصر كأساس لتحقيق ضمان الجودة فى التعليم

إشكالية الهوية داخل الحياة الثانية وانعكاسها على ما تقدمه المكتبات التخيلية من خدمات للمستفيدين

د. عبد الله حسين متولي

أستاذ المكتبات والمعلومات المساعد

قسم المكتبات والوثائق وتقنية المعلومات

كلية الآداب – جامعة القاهرة

بريد إلكتروني:
abdabc2005@gmail.com

اسم المعادل الرقمى Avatar فى الحياة الثانية: Abdallah Cybertar

المستخلص

إن ظهور الحياة الثانية Second Life (SL)[١] على بساطة تعريفها من حيث كونها عالماً تخيلياً Virtual world ثلاثى الأبعاد متاح على الخط المباشر عبر شبكة الإنترنت، يوفر لقاطنيه Residants/or Second Lifers بيئة انغمارية An Immersive environment يمكنهم التفاعل داخلها بحرية، كما يستطيعون من خلال معادليهم الرقميين/ أو الأقاطار Avatars بناء نماذج لأشياء مختلفة وإجراء تطبيقات متنوعة، فضلاً عن ممارسة العديد من الأنشطة والأعمال، سواء كان ذلك داخل هذا العالم التخيلى فقط، أو متصلاً بشكل أو بآخر بالعالم الحقيقى المعيش.

وقد أثارت فكرة الهوية الرقمية Digital Idientity (DI) -والتى تبدو أقرب إلى انطباع انفصال العقل عن الجسد Mind-body split فكرة التحرر من قيد الجسد؛ فعندما يمارس الشخص نشاطاً ما داخل الحياة الثانية عادة ما يخامره ذلك التحرر من أو الانفصال عن الجسد disembodiment، والذى يمكن التعبير عنه بإحساس الظهور فى المكان المشاهد على شاشة الحاسب الآلى، وفى نفس الوقت عدم الوجود الفعلى هناك، ناهينا عن إحساس التجسد Aviation المتمثل فى خبرة التوحد Identification مع الشكل أو الجسد الذى يتخذه المعادل الرقمى الاستبدال به شكل وجسد الشخص ذاته.

هذا ويمكننا التمييز بين هويات ثلاث يتخذها الشخص أو بمعنى أدق تتنازعه - مستفيداً كان أو اختصاصى معلومات - فى تعامله مع مفردات هذه الحياة، هذه الهويات هى: الهوية الحقيقية Real identity (شخصية

الفرد الذى يجلس على لوحة المفاتيح)، الهوية التخيلية Virtual identity (المعادل الرقمي)، ثم الهوية الإسقاطية Projected identity (الشخص الحقيقى عندما يتصرف من خلال معادله)، مع ملاحظة احتمالية تطابق وفى بعض الأحيان تناقض هذه الهويات الثلاث بتأثير عدد من المتغيرات الفاعلة، مثل: طبيعة شخصية كل فرد، والهدف الذى يسعى لتحقيقه من الوجود داخل الحياة الثانية، ونمط البيئة المنخرط فيها داخل تلك الحياة.

ومن ثم تسعى هذه الدراسة إلى استكشاف والتعرف على مدى تأثير ما يتخذه الأفراد من هويات داخل الحياة الثانية على نوع وطبيعة خدمات المعلومات المقدمة إليهم من جانب المكتبات التخيلية الناشئة فى تلك الحياة، وذلك من خلال رصد وتقييم تجربة مكتبة ويلسون بجامعة شمال كارولينا بتشابل هيل بالولايات المتحدة الأمريكية اعتمادًا على منهج دراسة الحالة.

توطئة

بادئ ذى بدء ينبغى الاتفاق على أن الحياة الثانية بوصفها أحد نماذج العوالم التخيلية (الافتراضية) ثلاثية الأبعاد، لا ينبغى النظر إليها على أنها وسيلة للهروب من الواقع الفعلى الذى نعيش فيه إلى واقع آخر بديل أو حتى موازٍ نبنيه بأيدينا ونصوغ مفرداته بأنفسنا، بل يجب علينا التعاطى معها على أنها أداة تمكننا من خلق عالم اصطناعى من شأنه زيادة فهمنا وإدراكنا لأبعاد ومتطلبات عالمنا الحقيقى الذى نعيشه، وإيجاد الحلول المثلى لما يواجهنا فيه من صعاب ومشكلات.

ومن ثم الارتقاء به وتنميته فى اتجاه ما هو أفضل وأصلح. وفى المقابل فعلى الرغم مما تعد به الحياة الثانية من تنويعات التطبيقات ورحابة فى أفق الإبداع والابتكار، يتعين علينا - بل لا بد - ألا ننخرط فى هذه الحياة وتجرفنا ملاهيها ومشاغلها بعيدًا عن حياتنا الأولى أو نستعيض بهذه عن تلك، أو أن تتبدل الحياتان لدى البعض منا فتصبح الحياة الثانية بالنسبة له هى الأولى، أو أن تتراجع حياته الأولى التى هى الواقع الفعلى المعيش لتحتل المرتبة الثانية ضمن قائمة أولياته. سواء كان ذلك على المستوى الشخصى والعائلى، أو على المستوى الدراسى والوظيفى. عندئذٍ سيصبح هذا الشخص عرضة للوقوع فيما يطلق عليه نظرية "الغمد العصبى المتفجر Exploded Neurilemma"، وهى نظرية تصف اللحظة التى لا يدرك العقل عندها الفرق بين الواقع والخيال رغم حدوثهما فى الواقع، أو أن يصبح عرضة للإصابة بأحد أنماط إدمان الإنترنت؛ ألا وهو إدمان العيش فى الحياة الثانية دون الحياة الأولى، وتفضيل التواصل والوجود التخيلى على نظيره الحقيقى المباشر.

وتعد المكتبات التخيلية المنشأة فى بيئة الحياة الثانية Virtual Library in Second Life (VLSL) or Second Life Libraries (SLL) أنموذجًا حيًا وثريًا للمؤسسات

الاجتماعية الموجودة داخل تلك الحياة، يمكننا رصد وتتبع ما يتم على مسرحها من محاولات كشف أو إخفاء أو تغيير وتبديل لهويات الأفراد المرتبطين بها، وتأثير ذلك على منظومة خدمات المعلومات المقدمة فى تلك البيئة سلبًا كان أو إيجابًا، وهذا ما تحاول هذه الدراسة القيام به وتحقيقه.

٢ـ المقدمة المنهجية

١/٢ـ مشكلة البحث

تتمحور مشكلة هذا البحث حول ما تواجهه المكتبات ومرافق المعلومات على اختلاف أنواعها من تحدٍ مزدوج يتمثل فى ضرورة التعاطى مع الحياة الثانية كأحد أبرز البيئات التخيلية ثلاثية الأبعاد التى فرضت نفسها فى الآونة الأخيرة كبيئة واعدة يمكن داخلها تقديم خدمات معلومات مختلفة سواء فى النوع أو الدرجة.كذلك حتمية مراجعة تلك المكتبات والمرافق لأدائها وأسلوب تعاملها مع أفراد مجتمع المستفيدين من خدماتها من قاطنى الحياة الثانية، واتخاذ التدابير اللازمة لذلك، فى ظل ما تسمح به هذه البيئة لهؤلاء المستفيدين من حرية إشهار أو تغيير أو حتى إخفاء الهويات المختلفة؛ سواء الدينية، أوالثقافية، أوالعرقية...أو غير ذلك من الهويات.

٢/٢ـ مجال البحث وحدوده

يتناول البحث بالأساس تجربة مكتبة ويلسون بجامعة شمال كارولينا بتشابل هيل بالولايات المتحدة الأمريكية، كنموذج للمكتبات الأكاديمية التى أنشأت لها كيانًا مناظرًا داخل الحياة الثانية، تقدم من خلاله خدماتها لأفراد مجتمع المستفيدين من قاطنى الحياة الثانية ومدى تأثر ذلك بما يحمله المستفيدون من هويات.

٣/٢ـ أهمية البحث

تنبع أهمية موضوع هذا البحث ليس فقط من حداثة المجال الأساسى الذى يتناوله؛ ألا وهو بيئة الحياة الثانية التى على الرغم من السنوات القليلة التى مرت على نشأتها كبيئة تكنولوجية جديدة للتواصل والاتصال، استقطبت ما يقرب من الخمسة عشر مليون شخص من مختلف أنحاء العالم ليسجلوا أنفسهم داخلها من أجل القيام بأنشطة مختلفة (Second life)، وإنما تنبع أهميته أيضًا من العدد الكبير والمتزايد من المكتبات ومرافق المعلومات التى حرصت على إنشاء كيانات مناظرة لها داخل هذه البيئة تقدم من خلالها خدماتها لأفراد مجتمع المستفيدين من قاطنى هذه الحياة، ناهينا عن المؤسسات المهنية والأكاديمية المعنية بتخصص المكتبات والمعلومات التى صار لها وجود وتمارس أنشطة، وتعقد ملتقيات ومؤتمرات داخل هذه البيئة التخيلية.

٤/٢ ـ هدف البحث وتساؤلاته

يهدف هذا البحث إلى التعريف بالحياة الثانية، والخدمات التى يمكن أن تقدمها المكتبات التخيلية المنشأة داخلها، ثم التعرف على مدى تأثير ما يتخذه الأفراد من هويات داخل تلك الحياة على الخدمات المقدمة لهم،

وذلك من خلال رصد وتقييم تجربة مكتبة ويلسون بجامعة شمال كارولينا بتشابل هيل بالولايات المتحدة الأمريكية، وعليه فإن هذا البحث يسعى إلى محاولة الإجابة عن التساؤلين الآتيين:

السؤال الأول

ما مفهوم وطبيعة وأهمية الحياة الثانية، وما متطلبات الولوج إليها والإفادة منها؟ وما أبرز ملامح وجود وإسهام تخصص المكتبات والمعلومات داخل هذه الحياة؟

أما السؤال الثانى فهو

ما ملامح تجربة مكتبة ويلسون التابعة لجامعة شمال كارولينا بتشابل هيل، فيما يتعلق بإنشاء مكتبة تخيلية لها داخل الحياة الثانية، وتقديم خدماتها من خلالها؟ وما مدى تأثر ذلك بما يقوم به أفراد مجتمع المستفيدين داخل تلك الحياة من كشف أو إخفاء أو تغيير وتبديل لهوياتهم على الخدمات التى تقدمها تلك المكتبة؟

٥/٢- منهج البحث وأدواته

تم استخدام منهج دراسة الحالة لرصد وتقييم مختلف الجوانب المرتبطة بتجربة مكتبة ويلسون بجامعة شمال كارولينا بتشابل هيل لإنشاء مكتبة تخيلية لها فى الحياة الثانية، وفكرة الإنشاء، والخدمات المقدمة فى بيئة الحياة الثانية، والعاملون المسئولون عن تقديم تلك الخدمات، وهويات المستفيدين الذين يترددون إليها...وغير ذلك من الجوانب. وقد قام الباحث بتصميم استبيان موجه إلى القائمين على أمر هذه المكتبة لتجميع البيانات اللازمة للدراسة تمهيدًا لتحليلها واستقرائها للخروج بنتائج ذات دلالة (انظر الملحق رقم١ الوارد فى نهاية البحث، هذا ويرجع اختيار هذه المكتبة تحديدًا إلى عدة أسباب، أهمها:

١- أنها تتبع واحدة من أعرق الجامعات فى الولايات المتحدة الأمريكية، وهى جامعة شمال كارولينا بمدينة تشابل هيل التى أنشئت عام ١٧٩٣ كأول جامعة حكومية فى الولايات المتحدة الأمريكية، وهى جامعة بحثية بالأساس، وقد فاز سبعة من الأساتذة العاملين بها بجائزة نوبل فى مجال الطب فى الأعوام: ١٩٨٨، ١٩٩٤، ١٩٩٨، ٢٠٠٧، وفى الكيمياء عامي: ١٩٩٢، ٢٠٠٣. كذلك عُرفت هذه الجامعة بكفاءة برامجها الدراسية الأكاديمية والبحثية حيث اختيرت حسب آخر تقرير صادر عن" US News and World Report's Survey of American Colleges and Universities" كأحسن جامعة تعليمية على مستوى الولايات المتحدة الأمريكية (The University of North Carolina at Chapel Hill: fact book 2009-2010).

٢- تعد جامعة شمال كارولينا بتشابل هيل، من أوائل الجامعات التى حرصت على الدلوف إلى بيئة الحياة الثانية (ديسمبر ٢٠٠٦)، وإنشاء كيان مناظر لها داخلها، وتقديم برامج تعليمية، ومقررات

دراسية، وخدمات مكتبية، كذلك تشجيع الطلاب وأعضاء هيئة التدريس بها على الدخول إلى هذه البيئة التخيلية وممارسة مختلف الأنشطة وإقامة المشروعات والبحوث داخلها. كما أن بها قسم خدمات تكنولوجيا المعلومات Infomration Technology Services (ITS) الذى يوفر لكل قطاعاتها وكلياتها وأفرادها أساتذة وطلاب وإداريين دعمًا فنيًا وتكنولوجيًا هائلاً بما يضمن مواكبتها لمختلف التطورات التكنولوجية، وأخذها بأحدث طرق وآليات البحث والتعليم.

٣- تتبع مكتبة ويلسون - محور اهتمام هذه الدراسة - منظومة مكتبات جامعة شمال كارولينا بتشابل هيل، والتى تضم نحو خمسة ملايين كتاب مطبوع، وأربعة ملايين وعاء محمل على مصغرات، ومليونى مطبوع حكومى، وما يزيد على العشرين مليون وعاء مخطوط، إضافة إلى مئات الآلاف من المواد السميعة البصرية والمصادر الرقمية للمعلومات (Graham) كما يبلغ عدد العاملين بها أكثر من ثلاثمائة شخص بعضهم من حملة الماجستير والدكتوراه، إلى جانب مئات المتطوعين من طلاب المرحلة الجامعية الأولى ومرحلة الدراسات العليا بمدرسة المعلومات وعلم المكتبات بالجامعة، والتى أنشئت عام ١٩٣١ وتحتل المرتبة الأولى بين مدارس المكتبات والمعلومات فى الولايات المتحدة الأمريكية منذ عام ٢٠٠٦ وحتى الآن حسب آخر تقرير صادر عن US News and World Report's Survey of American Colleges America's best) and Universities .(graduate Schools 2009

٤- تضم مكتبة ويلسون مجموعة كبيرة ومتنوعة من المخطوطات، والكتب النادرة، وكتب التراث الثقافى والمحلى الخاص بولايات الجنوب الأمريكى، فضلاً عن العديد من القطع الفنية المتحفية والأثرية، ومئات من اسطوانات الموسيقى الشعبية لسكان الجنوب، كل هذا جعلها على رأس المكتبات التى تحرص الجامعة على إنشاء كيان لها داخل الحرم التخيلى كما سيأتى تفصيله لاحقًا بين ثنايا هذا البحث.

٥- أخيرًا فإن هذه المكتبة - أعنى مكتبة ويلسون - لا تقتصر فى تقديمها لخدماتها على مجتمع الجامعة بمختلف أطيافه وتخصصاته العلميه فقط، بل تمتد لتشمل كل من يطرق بابها أو يلج إلى موقعها الإلكترونى أو يدلف إلى كيانها التخيلى فى الحياة الثانية من شتى أنحاء العالم، مما يجعلها أنموذجًا ثريًا جديرًا بالدراسة فى ضوء هدف هذا البحث وهو رصد وتقييم الكيفية التى يمكن أن تدير بها المكتبة خدماتها داخل البيئة

التخيلية فى ظل هذا التنوع الكبير فى هويات المستفيدين الذين يترددون إليها.

٦/٢- الدراسات السابقة

على الصعيد العربى يمكن القول بأن الدراسة التى أعدها صاحب هذا البحث ونشرت فى يناير من عام ٢٠٠٩ تحت عنوان:"الحياة الثانية Second Life وتطبيقاتها فى التعليم الإلكترونى فى تخصص المكتبات والمعلومات"[٢] هى أول دراسة باللغة العربية تتعرض لموضوع الحياة الثانية من منظور تخصص المكتبات والمعلومات، حيث سعت إلى التعريف ببيئة الحياة الثانية من حيث الطبيعة، والمتطلبات المادية والبرمجية اللازمة للاشتراك بها والولوج إليها، كما استعرضت أنماط إسهام تخصص المكتبات والمعلومات فى هذه الحياة، ثم عرجت على بيان السمات والمتطلبات الخاصة بإعداد برنامج للتعليم الإلكترونى فى مجال المكتبات فى الحياة الثانية، من خلال رصد وتقييم تجربة مدرسة المكتبات وعلم المعلومات بجامعة سان هوزيه بالولايات المتحدة الأمريكية فى هذا الصدد.

تلتها دراسة على درجة كبيرة من الأهمية توفرت عليها الدكتورة فاتن سعيد بامفلح بعنوان: "خدمات المعلومات فى العالم الافتراضى The Second Life"[٣]، ورغم إشارة صاحبة هذه الدراسة إلى أنها تعد مقالاً تعرفيًا أكثر منه دراسة بحثية إلا أن ما اشتملت عليه من عرض شامل ومكثف لمفهوم الحياة الثانية، وطبيعتها الخاصة، وكيفية الولوج إليها، وخدمات المعلومات المتاحة داخلها، يرقى بها لأكثر من مجرد مقال تعريفى، خاصة مع ما قدمته الدكتورة فاتن من اقتراح لأفضل السبل الواجب اتباعها عند التعاطى مع هذه البيئة التكنولوجية الجديدة، ودعوتها جموع المكتبيين واختصاصيى المعلومات فى شتى البقاع ومن مختلف الأطياف إلى الدلوف إلى تلك البيئة، والمشاركة والإسهام بشكل إيجابى فى بناء مجتمعها والإفادة من إمكاناتها.

وفى يوليو من نفس العام ٢٠٠٩ قامت الباحثة عزيزة على محمدى بتسجيل رسالتها للماجستير بقسم المكتبات والمعلومات بجامعة القاهرة حول موضوع الحياة الثانية، وإن لم يرد المصطلح صراحة فى عنوان الرسالة، وهو: "أنماط الإفادة من المكتبات الناشئة فى المجتمع الافتراضي: دراسة مسحية تقييمية" وتمثل هدفها الأساسى من دراستها فى تحليل أنماط الإفادة من الخدمات والأنشطة التى تقدمها المكتبات داخل الحياة الثانية، مع قياس حجم هذه الإفادة وتقييمها تقييمًا موضوعيًا، إلى جانب استكشاف فرص الإسهام العربى فى هذا المجال.

أما على الصعيد الأجنبى فهناك العديد من الدرسات الأجنبية التى تناولت خدمات المكتبات والمعلومات المقدمة داخل بيئة الحياة الثانية نذكر منها على سبيل المثال لا الحصر ما يلي:

دراسة باركر Parker [٤] التى تناولت الأنشطة والخدمات المكتبية بشكل عام والمتاحة فى الحياة الثانية، وحرصت فيها على بيان أوجه الشبه والاختلاف بين هذه الخدمات ونظيرتها المقدمة فى الواقع الحقيقى، مع التأكيد على أهمية التعاطى مع الحياة الثانية على أنها أحد الأوجه الخاصة بمرافق المعلومات على اختلاف أنواعها.

ودراسات كل من إردمان Erdman [٥]، ولو Luo [٦]، وجونت Joint [٧]، التى ركزت جميعها تحديدًا على الخدمات المرجعية وخدمة المراجع فى بيئة الحياة الثانية، وانتهت إلى أن ملامح ومقومات هذه الخدمة سوف تختلف عندما تقدم داخل هذه البيئة، والتى تحمل بين طياتها فرصًا وتحديات ينبغى على اختصاصيى الخدمة المرجعية (سواء أكانوا موظفين أم متطوعين) أن يكونوا على وعى كامل بها؛ ولعل من أبرز هذه التحديات: ضبابية، وأحيانًا عدم معرفة، طبيعة وسمات مجتمع المستفيدين داخل هذا العالم التخيلى - حتى وإن كانوا هم نفس المستفيدين الذين يتعامل معهم فى العالم الحقيقي- ناهينا عن التغير المستمر والسريع فى هذه السمات، بالإضافة إلى تنوع مصادر وأوعية المعلومات التى يمكن الاعتماد عليها عند تقديم هذه الخدمة، واختلاف كل من نمط الاتصال المتبع، وطبيعة المقابلة المرجعية التى تجرى، ونوعية الأسئلة المرجعية التى تطرح.

أيضًا هناك دراسة كواليسكي Kowalsky[٨] الأكاديمية التى سعى فيها إلى رصد عملية التواصل وتلاقح الأفكار فيما بين اختصاصيى المعلومات وبعضهم البعض داخل بيئة الحياة الثانية، حول ما يقدمونه من خدمات مرجعية من خلال معادليهم الرقميين، وكيف يمكن لهذا الحوار والنقاش البناء أن ينعكس بالإيجاب على مستوى جودة هذه الخدمات، فضلاً عن رفع كفاءة أداء هؤلاء الاختصاصيين لعملهم المكتبى، وسرعة تلبية الاحتياجات المعلوماتية لأفراد مجتمع المستفيدين من قاطنى تلك الحياة.

٣- الإطار النظرى للبحث

١/٣- الحياة الثانية .. الهوية: مدخل تعريفي

بالنسبة للحياة الثانية: نشير بداية إلى أن هناك من ينظر إلى الحياة الثانية على أنها أنموذج للعوالم التخيلية Virtual Worlds[٩] أو ما يطلق عليها أحيانًا العوالم المجازية Metavers[١٠]، فى حين قد يرى البعض الآخر أنها لا تعدو مجرد واحدة من الألعاب الإلكترونية، عمومًا يمكننا استعراض بعض التعريفات التى وضعت للحياة الثانية، مثل:

* هى أنموذج للجيل الرابع من العوالم التخيلية ثلاثية الأبعاد متاح على الخط المباشر، تم إنشاؤه ويدار بواسطة مختبر ليندن بكاليفورنيا Linden Lab (LL)، يضم ملايين من البشر من مختلف أنحاء العالم

يطلق عليهم قاطنى الحياة الثانية Second Life Residents، يتفاعلون معًا فى نفس الوقت، سواء بهدف المتعة والترفيه واللعب، أو التعلم، أو التدريب، أو القيام ببعض الأنشطة التى تدر عائدًا ماديًا؛ ومن ثم فهم يعيشون ويتعايشون فى هذا العالم كما لو كانوا يحيون حياة أخرى فى عالم آخر غير العالم الحقيقى المعيش (Rebecca 5)

* الحياة الثانية -كمجتمع- هى مجموعة من الأفراد يتمتعون بحكم شبه ذاتى، ويقومون بشكل تعاونى بتصميم وإنشاء ما يحلو لهم، ويعيشون، ويتفاعلون داخل عالم ثلاثى الأبعاد متاح على الخط المباشر، يملكه ويديره مختبر ليندن"(White 4)
* هى أنموذج للألعاب الإلكترونية - فئة لعب الأدوار المحكم متعدد اللاعبين- تمكن المشتركين فيها من تشكيل معادلين لأنفسهم؛ يتحركون، ويتكلمون ويتحادثون (يدردشون مع بعضهم) فى عالم مجازى ثلاثى الأبعاد صنيعة أيديهم (Wodell 55).

كما هو واضح فليس ثمة تعارض بين هذه التعريفات السابقة، وإنما ينبع الاختلاف بينها من اختلاف وجهة النظر أو زاوية الرؤية التى ينظر من خلالها إلى هذه التكنولوجية الجديدة ويسعى إلى تحديد ماهيتها. ومن جانبه اقترح صاحب هذا البحث فى دراسة سابقة تعريفًا إجرائيًا لها حاول من خلاله تمثيل مختلف الجوانب التى تشتمل عليها، وإبراز السمات الفارقة التى تميزها عن غيرها من التكنولوجيات المشابهة، هذا التعريف هو:

هى عالم تخيلى ثلاثى الأبعاد متاح على الخط المباشر عبر شبكة الإنترنت، يشبه إلى حد كبير فى فكرته وإدارة محتواه الألعاب الإلكترونية - فئة لعب الأدوار المحكم متعدد اللاعبين MMORPG[١١]يوفر لقاطنيه بيئة انغمارية An Immersive environment[١٢] يمكنهم التفاعل داخلها بحرية؛ ومن ثم فهو بذلك يتجاوز مفهوم مجرد اللعب إلى مجال أوسع تتاح داخله الفرصة للأفراد من مختلف أنحاء العالم كى يبنوا نماذج لأشياء ويجروا تطبيقات عدة كيفما يتراءى لهم، كما يستطيعون من خلال معادليهم الرقميين Avatars[١٣] التواصل اجتماعيًا وممارسة أنشطة وأعمال تتصل بشكل أو بآخر بالعالم الحقيقى المعيش، أو تكون قاصرة فقط على العالم التخيلى (عبد الله 155).

تأريخيًا، نجد أنه على الرغم من أن الجذور الأولى لفكرة تصميم وبناء الحياة الثانية تعود إلى أواخر السبعينيات من القرن العشرين، حيث ظهور الألعاب الإلكترونية متعددة اللاعبين، إلا أن البداية الحقيقية لها كانت بين جدران مختبر ليندن بولاية كاليفورنيا الأمريكية، حيث راود فيليب روسدال Philip Rosedale مؤسس المختبر ومديره التنفيذى حلم تصميم نموذج مصغر للعالم الحقيقى يستطيع الأفراد التظاهر بالعيش داخله وبناء مفرداته

وعناصره.وبالفعل قام هو وفريق العمل بالمختبر ببناء النموذج الأولى للحياة الثانية عام ١٩٩١، وأطلق عليه آنذاك اسم "عالم ليندن Linden World" وكان أقرب ما يكون إلى ألعاب الفيديو الإلكترونية، يعج بشخصيات تتحرك كالروبوت.(Second life).

وفى نوفمبر من عام ٢٠٠٢ تم إطلاق نسخة تجريبية Beta جديدة من الحياة الثانية، اتسمت بتطوير هائل على صعيد البنية البرمجية والعتاد،كما تضمنت إمكانية الانتقال اللحظى Teleport (١٤) للمعادلين الرقميين، وإجراء صيانة دورية للأماكن المخصصة للأفراد والمؤسسات داخل الحياة الثانية، مقابل تكلفة مالية تتفاوت تبعًا لمساحة الأرض المشتراة أو المستأجرة. أما التدشين الحقيقى لبيئة الحياة الثانية كما نراها الآن فكان فى الثالث والعشرين من شهر يونيو من عام ٢٠٠٣ حيث طرحت للجمهور العام للتسجيل فيها والإفادة منها عمليًا، وصاحب ذلك تصميم خريطة جغرافية للحياة الثانية شبيهة بخريطة العالم الحقيقى التى نراها عبر برنامج Google Earth (توضح الصورة رقم ١ بالملحق رقم ٢ الوارد فى نهاية البحث خريطة الحياة الثانية موزعة عليها أماكن الكيانات المناظرة لبعض المؤسسات التجارية والجامعات). كما تم وضع نظام محكم للحفاظ على الممتلكات التخيلية، وحماية الحريات الشخصية. أعقب هذا التطوير تطوير آخر فى ديسمبر من نفس العام تمثل فى وضع نظام محاسبى خاص بالضرائب المفروضة على الجزر والأراضى التى يتم شراؤها، إلى جانب اعتبار نظام توقيت منطقة الباسيفيك الذى يتبعه مختبر ليندن بولاية كاليفورنيا هو التوقيت المعمول به داخل الحياة الثانية والمعروف بـ "التوقيت المحلى للحياة الثانية Second Life Time (SLT)". (Rymaszzewski 4,5)

ومنذ عام ٢٠٠٣ وحتى الآن (٢٠٠٩) لا يكف العاملون فى مختبر ليندن جنبًا إلى جنب مع قاطنى الحياة الثانية عن إضافة تحسينات وإمكانيات جديدة لبيئة الحياة الثانية من أجل جعلها أكثر واقعية وأكثر قبولاً لإجراء تطبيقات شتى وأنشطة متنوعة، ربما على رأس هذه التطويرات فى رأيى الشخصى أربعة أعتبرهم الأكثر دراماتيكية (إن جاز التعبير):

١- إدخال الظواهر الطبيعية: كالرياح، والأمطار، والشروق والغروب، والبحار، والأنهار، الجاذبية الأرضية... إلخ لبيئة الحياة الثانية، مع إمكانية التحكم فى أى منها حسب رغبة ملاك الجزر والأراضى داخل تلك الحياة.

٢- استخدام المحدد المتفرد الشامل Universally Unique Identifier (UUID)، والذى يشبه إلى حد كبير فى بنيته والهدف منه الرقم الدولى الموحد للكتاب ISBN، حيث يتكون من ست عشرة خانة موزعة على أربع

مجموعات تفصل بين كل مجموعتين مجاورتين واصلة، وهو يمكن منصة عمل الحياة الثانية من تمييز وتحديد مكان أى شىء أو معادل أو حدث أو نشاط يقع داخل الحياة الثانية بدقة بالغة وفى التو واللحظة. مما يضمن تفرد كل واحد من هذه الأشياء أو الأحداث بالمكان والزمان الخاص به دون غيره.

٣- نظام المعاملات المالية داخل الحياة الثانية، والمعتمد على ما يعرف بالدولار الليندنى، وهو العملة التخيلية المتداولة داخل أروقة الحياة الثانية، وتستخدمها المؤسسات والأفراد فى عمليات الشراء والبيع هناك، كما يتم التحويل فيما بينها وبين الدولار الأمريكى المتعامل به فى الحياة الحقيقية، ويتذبذب سعر صرف الدولار الليندنى مقابل الدولار الأمريكى صعودًا وهبوطًا تبعاً لحجم الطلب عليه بيعًا وشراء، وحاليًا وحسب آخر الإحصائيات (سبتمبر ٢٠٠٩) هناك شبه استقرار لسعر الصرف هذا حيث يساوى الدولار الأمريكى الواحد حوالى ٢٥٠ دولار ليندنى.(Second Life)

٤- تضمين بعض التكنولوجيات الأخرى السابقة على "الحياة الثانية" والمتزامنة معها لتحقيق أكبر قدر من التكامل فيما يقدم للأفراد المشتركين من إمكانيات وخدمات، من هذه التكنولوجيات على سبيل المثال لا الحصر: إمكانية قيام الشخص وهو داخل شبكة Facebook بإخبار من يريد من أصدقائه بأنه موجود فى نفس الوقت داخل الحياة الثانية، كذلك الإعلان والترويج للمنتجات والفعاليات ونشر مقاطع الفيديو والعروض التقديمية تكامليًا فيما بين الحياة الثانية ومواقع: Google، Slideshare، Youtube، Moodle.

وبالنسبة لمتطلبات الاشتراك فى الحياة الثانية، والولوج إليها؛ فيجمل بنا الإشارة إلى أن كلا من مستخدمى أجهزة IBM، ومستخدمى أجهزة Apple يستطيعون الدخول على الحياة الثانية شريطة أن يتوافر لدى كل منهم حد أدنى من المتطلبات المادية والبرمجية، فضلاً عن الاشتراك فى شبكة الإنترنت عن طريق خط مشترك رقمى **Digital Subscriber line (DSL)**؛ وليس الاتصال عبر خط تليفونى أو عبر الأقمار الصناعية، كما أن هناك بعض الشبكات اللاسلكية لم تختبر بعد قدرتها على توفير إمكانية الدخول على الحياة الثانية، وإن أصبح فى الإمكان مؤخرًا الدخول إلى الحياة الثانية من خلال بعض الهواتف المحمولة التى تعمل بتقنية الجيل الثالث G3[١٥].

ومتى توافرت التجهيزات والمتطلبات اللازمة، يحتاج الشخص إلى القيام بخمس خطوات أساسية حتى يتسنى له استخدام الحياة الثانية وتسجيل نفسه كواحد من قاطنيها، هذه الخطوات بإيجاز هى (عبد الله ١٨٢، ١٨٣):

١- الدخول على موقع الحياة الثانية على شبكة الإنترنت وهو www.secondli-fe.com.

٢- التسجيل، وذلك من خلال استيفاء نموذج بيانات خاص بإنشاء حساب شخصى، والذى قد يكون حسابًا أساسيًا Basic (بالمجان)، أو حسابًا متميزًا Premium (نظير دفع اشتراك شهرى قدره 95.9 دولار أمريكى).

٣- اختيار المعادل الرقمى الذى يرغب الشخص فى أن يمثله ويتعامل من خلاله داخل الحياة الثانية؛ حيث يوفر موقع الحياة الثانية نماذج مجانية جاهزة من المعادلين، يمكن الاختيار منها، ثم التغيير فى شكل وهيئة وملابس ومستلزمات المعادل المختار فيما بعد حسب رغبة الشخص وفى حدود قدراته المالية. (توضح الصورة رقم ٢ بالملحق رقم ٢ الوارد فى نهاية البحث الأشكال الأساسية الجاهزة للمعادلين الرقميين الذين يمكن أن يختار الشخص من بينها عند التسجيل وإنشاء حساب له فى الحياة الثانية).

٤- تنزيل وتثبيت أحد برامج تصفح الحياة الثانية للعميل Second Life clint browsers، الذى يمكن من الدخول إلى الحياة الثانية والتجوال داخلها، ومن أمثلة هذه البرامج: Second Life Viewer، OnRez.

٥- الولوج إلى الحياة الثانية وبداية استكشافها، وعادة ما تكون أول أرض تطؤها قدم المعادل حديث العهد بالحياة الثانية Noobie وتبدأ منها جولته التفقدية الأولى، هى جزيرة التوجيه Oriention Island (OI)، حيث يتسنى له، على سبيل المثال لا الحصر: التعديل فى شكل المعادل، التعرف على كيفية الطيران أو الانتقال اللحظى، وصناعة الأشياء والمبانى، التجول أو الملاحة بين الجزر والمناطق المختلفة، تليها جزيرة المساعدة Help Island (HI) والتى يتحصل الشخص داخلها على المساعدة اللازمة، كما يتعرف على الأنشطة والفعاليات التى يمكنه حضورها والمشاركة فيها داخل الحياة الثانية.

بالنسبة لتطبيقات الحياة الثانية بصفة عامة فقد ألمحت (فاتن بامفلح 25، 26) ويتفق معها الباحث إلى حد كبير، فى أنه ما من مجال من مجالات الحياة الحقيقية إلا ويمكن أن نجد له تطبيقًا داخل الحياة الثانية: كالسياحة، والتعليم، والتدريب، والتسوق، وتعلم مهارات القيادة ...وغير ذلك الكثير، بل أن هناك من التطبيقات ما قد يصعب وربما يستحيل إجراؤها فى الواقع الفعلى، ولكن يمكن القيام بها بسهولة ويسر داخل الحياة الثانية؛ كقياس تأثير درجات الحرارة العالية على المعادن والفلزات، واختبار الطائرات والصواريخ غير التقليدية، وتحليل حوادث الطرق، وإشعال حرائق كبيرة فى إحدى

الغابات ثم تقييم سبل السيطرة عليها، وتدريب الأطباء على أعقد العمليات الجراحية دون خوف من الإضرار بمريض حقيقي ولو عن غير قصد. ناهينا عن إتاحة بيئة الحياة الثانية مجالاً أوسع للتفكير غير النمطى وفرصة أكبر للإبداع، مثال على ذلك المشروع الذى عاينه الباحث بنفسه من خلال معادله الرقمى داخل الحياة الثانية ويحمل عنوان و"يمكن للعالم كله أن يسكن بسهولة فى ولاية تكساس The Whole WORLD Could Live in Texas Easil" والذى هدف معده جريج ريميك Greg Rehmke إلى وضع تصور قابل للتطبيق وخطة استراتيجية للتغلب على الزيادة السكانية العالمية من خلال استكشاف المناطق البكر فى العالم كتلك الموجودة بولاية تكساس الأمريكية، ودراسة إمكانية العيش فيها من جانب الأفراد والجماعات.

أما بالنسبة للهوية Identity فيعرفها مجمع اللغة العربية على أنها "حقيقة الشيء من حيث تميزه عن غيره، وتسمى أيضًا وحدة الذات." (مجمع اللغة العربية 208)، ولا يختلف هذا المعنى كثيراً عما ورد فى قاموس وبستر وهو " Sameness of essential or generic character in different instances" (Merriam-Webster Online).

والهوية - ابتداءً- هى مصطلح فلسفى مشتق من السؤال ما هو؟ ما هى؟ والإجابة عن مثل هذا السؤال هى الهوية؛ فتكون بإيراد الصفات الأساسية الجوهرية التى تميز شيئًا ما، أوموضوعًا ما، أو شخصًا ما عن غيره من الأشياء أو الموضوعات أو الأشخاص. وهناك من يرى أن الهوية – كمصطلح - تنطوى على مفهومين: الأول: كون الشيئين متماثلين بفضل امتلاكهما الخصائص نفسها رغم تميز كل منهما إحصائيًا، والثاني: كون الشيء فى هوية (مع نفسه) بكونه هو نفس الشيء أو الشخص عبر الزمن. (إيرل 400).

هذا وتتنوع الهوية تبعًا للجانب الذى ينظر إليها من خلاله أو المحك الذى تصنف بناء عليه، وفى هذا الصدد أرى فى الإمكان التمييز بين الأنماط الآتية من الهويات، وذلك باستقراء طبيعتها دون الخوض فى البحث عن تعريف جامع مانع لكل منها؛ ومن ثم نجد لدينا:

الهوية العمرية: وتعنى ببساطة السن أو الفئة العمرية التى ينتمى إليها الشخص، والتى قد تتعرض لإخفاء أو تزييف بفعل ظروف اجتماعية (مثل: الحرص على تزويج الفتاة رغم سنى عمرها الصغيرة، أو حرص غالبية النساء بعد سن معينة على عدم الإفصاح عن عمرهن الحقيقى، أو إضافة عدد من السنوات من جانب بعض المراهقين لأعمارهم، أو خصم بعض الشيوخ لبعض السنوات من عمرهم الحقيقى طمعًا فى الدخول فى تجارب عاطفية مثيرة)، أو ظروف اقتصادية (مثل: الرغبة فى تحقيق مكاسب مالية).

الهوية الجنسية (النوع): ويقصد بها كون الشخص ذكرًا أو أنثى- بعيدًا عن ميله العاطفى أو توجهاته الجنسية - وما يترتب على ذلك من حقوق وما يفرضه من واجبات، خاصة على المستوى الاجتماعى أو القانونى.

الهوية الثقافية: وهى التى تلاحظ فى فكر وسلوك الفرد أو الجماعة نتيجة الانتماء إلى ثقافة معينة، فمع التسليم بأن الثقافة فى بنيتها وبنائها عملية ديناميكية مكتسبة وليست فطرية، كما أنها ترتبط ارتباطاً عضوياً بالجانب القيمى فى شخصية الفرد. هذا وعادة ما يقاس ثقل ومدى انتشار هوية ثقافية ما بعدد المنتمين إليها حتى لو لم يكونوا يحملونها منذ الميلاد، كذلك يعتبر الاختبار الحقيقى والأصعب لقوة وعمق هوية ثقافية ما، هو قدرتها على الصمود فى مواجهة هيمنة وسطوة هوية ثقافية أخرى، دون أن تفقد ملامحها أو تتحول إلى مسخ بفعل التفويت - وليس الحوار أو التواصل- المتبادل بين الثقافات.

الهوية اللغوية: ونعنى بها اللغة الأم بالأساس، وهى تمثل جزءً لا يتجزأ من الهوية الثقافية، كما قد تكون فى بعض الأحيان مظهراً من المظاهر الدالة على الهوية الدينية، ومؤشراً كمياً لحجم المد أو الانحسار الحادث لكل منهما؛ هذا وتميز الهوية اللغوية بكونها قابلة للقياس حتى خارج النطاق الجغرافى الذى ضم مهدها، كما أنها ترمومتر جيد لقياس مدى ارتفاع أو انخفاض حرارة الفخر بلغة ما من جانب حامليها أو منتسبيها.

الهوية الدينية: ويقصد بها الديانة التى يعتنقها الشخص، وينتمى إليها دون غيرها من الديانات الأخرى، سواء كان ذلك مع الميلاد أو جاء اختيارًا فى مرحلة معينة من مراحل العمر.

الهوية العرقية: وهى تشير إلى العرق أو الأصل الذى ينتمى إليه الشخص، وترجع إليه جذوره. وهى تعتبر أكثر الهويات التصاقا بالشخص، وأكثرها صعوبة من حيث التخلص منها أو تغييرها.

الهوية الوطنية والهوية السياسية: والسبب فى الجمع بين هاتين الهويتين أن مفهوميهما قد يختلطان لدى البعض، ويستخدمان بشكل تبادلى، على الرغم من وجود فارق بيِّن بين كل منهما؛ فبينما يقصد بالهوية الوطنية الوطن أو الدولة التى ينتمى إليها الشخص ويحمل جنسيتها، يشير مصطلح الهوية السياسية إلى الانتماء إلى جماعة أو فكر أو حزب سياسى سواء داخل نطاق الدولة الواحدة أو متجاوز لحدود الدولة.

الهوية الرياضية: وهى التى تبرز من خلال الانتماء لفريق رياضى بعينه وتشجيعه دون بقية الفرق الأخرى، وهنا يمكن القول بأنه من الممكن أن يصبح السلوك المخل بالنظام فى تشجيع فريق أحد الأندية أو دولة معينة مؤشرًا ودلالة على هوية مشجعيه؛ كما هو الحال بالنسبة لمثيرى الشغب من مشجعى كرة القدم الإنجليز المعروفين بالـ "هوليجانز Holiganz"

تبقى الإشارة إلى نقطتين على جانب كبير من الأهمية

النقطة الأولى: أنه بالنظر إلى الهويات المختلفة المشار إليها آنفًا، نجد أن ثمة تداخلاً وصعوبة فى الفصل بين بعض منها؛ حيث تبدوان كزوجين متلازمين: كالهوية اللغوية والهوية الثقافية، والهوية العمرية والهوية الجنسية، والهوية الوطنية والهوية الرياضية.

النقطة الثانية: أنه فى حالة حدوث احتكاك، أو تصادم، أو مواجهة بين هويتين مختلفتين داخل نفس النوع أو الفئة، عادة ما تحدث أربعة أزواج من ردود الأفعال أو المواقف يحكمها مدى عمق، ورسوخ، وهيمنة كل هوية مقارنة بالأخرى، هذه الأزواج من المواقف هى:

١- الرفض والتعالى فى مقابل الاحترام المتبادل. ٢- المداهنة المتبادلة فى مقابل الاختلاف الواعى. ٣- الاستسلام والخنوع نتيجة الشعور بالدونية فى مقابل الحرية فى التعبير عن الذات. ٤- الذوبان فى بوتقة أكبر تمثل جُمَّاعًا من الهويات فيما يمكن أن نسميه مجازًا "عولمة الهوية" فى مقابل الحرص على إبراز خصوصية وتميز كل هوية.

٢/٣ مفهوم المكتبات التخيلية المنشأة فى الحياة الثانية، وطبيعة الخدمات التى تقدمها

نؤكد ابتداءً على أن دلوف المتخصصين فى مجال المكتبات والمعلومات لبيئة الحياة الثانية قد أحدث تأثيرًا كبيرًا وتغيرًا جذريًا فى جوانب شتى من هذه الحياة، تمامًا مثلما كان لدخول تطبيقات الحياة الثانية إلى مجال المكتبات والمعلومات أبلغ الأثر فى خدمات المعلومات التى تقدمها المكتبات المنشأة داخلها والسلوك المعلوماتى للمستفيدين من قاطنيها، وكيفية حصولهم على المعلومات داخلها وتداولهم لها.

وتوقعى الشخصى أن مثل هذا التزاوج يعد نقلة نوعية فى التخصص وثورة فى أداء كل من الأكاديميين والمهنيين والدارسين لأدوارهم. ظهرت بشائرها من خلال بعض الدلائل: مثل (عبد الله 184، 185)

أولاً- حرص عدد من المؤسسات المهنية والأكاديمية ومؤسسات العمل الميدانى من مكتبات وطنية وأكاديمية وعامة... إلخ على إنشاء كيانات مناظرة داخل الحياة الثانية، منها على سبيل المثال لا الحصر:

- جمعية المكتبات الأمريكية American Library Association (ALA) (صورة رقم ٣، الملحق رقم ٢).
- مدرسة المكتبات وعلم المعلومات بجامعة سان هوزيه SLIS at San José State University، ومدرسة المعلومات وعلم المكتبات بجامعة شمال كارولينا بمدينة تشابل هيل SILS at UNC at Chaple Hill (صورة رقم ٤، بالملحق رقم ٢).
- المكتبة الوطنية الاسترالية Australian National Library (ANL).
- مكتبة كليفلاند العامة Cleveland Public Library.

ثانيًا- وجود جزر كاملة وتجمعات من المتطوعين لتقديم خدمات مكتبية ومعلوماتية لقاطنى الحياة الثانية، مثل:

- "جزيرة المعلومات "InfoIsland وهى إحدى الجزر بالحياة الثانية، تقدم فيها خدمات المعلومات وفق فلسفة الجيل الثانى من المكتبة Library 2.0، يديرها ويقدم الخدمة داخلها متطوعون ومؤسسات من شتى أنحاء العالم.ومن بين المدن التى تضمها جزيرة المعلومات هذه "مدينتا سيبررى الأولى والثانية Cybrary City I and II" وهما مناطق يمكن للمكتبات - على اختلاف أنواعها - إنشاء فروع لها على أرضها، وتقديم خدمات معلومات اعتماداً على مصادر المعلومات المتوافرة لدى كل منها (توضح الصورة رقم ٥ بالملحق رقم ٢ الوارد فى نهاية البحث كلاً من جزيرة المعلومات ومدينة سيبررى على الترتيب).

ثالثًا- قيام عدد من مدارس المكتبات وعلم المعلومات بتقديم بعض المقررات الدراسية أو أجزاء منها داخل الحياة الثانية، منها على سبيل المثال لا الحصر:

- مدرسة المكتبات وعلم المعلومات بجامعة شمال كارولينا بتشابل هيل School of Information and Library Science (SILS) at UNC at Chaple Hill التى تم تدريس مقرر تفاعلات معلومات البشر Human Information Interactions (INLS 500) داخل الحرم التخيلى للجامعة بالحياة الثانية فى خريف ٢٠٠٧، تحت إشراف دكتور لارى تيلور Larry Taylor الأستاذ المساعد بالمدرسة. كما بدأ كثير من طلاب الماجستير بتنفيذ مشروعاتهم الجماعية داخل الحياة الثانية.
- مدرسة المكتبات وعلم المعلومات بجامعة سان هوزيه School of Library and Information Science (SLIS) at San José State University، التى يتم فيها تدريس مقررى خدمات المعلومات والمراجع Reference and Information Services، وتاريخ الكتب والمكتبات History of Books and Libraries

رابعًا- صدور مجلة علمية متخصصة فى بحوث العوالم التخيلية بما فيها الحياة الثانية، وهى: Journal of Virtual Worlds Research (JVWR)، وهى دورية إلكترونية مفتوحة المصدر تستضيفها مكتبة تكساس الرقمية The Texas Digital Library(١٦) وتقبل نشر بحوث من مختلف التخصصات طالما أنها تمس موضوع العوالم التخيلية.

هذا ويتداخل مصطلح "المكتبات التخيلية المنشأة فى الحياة الثانية Virtual Library in Second Life (VLSL)" مع عدد من

المصطلحات الأخرى التى قد تستخدم بشكل تبادلى معه أو ينظر إليهم جميعًا تجاوزًا على أنهم مترادفات، وهي:

- المكتبات الإلكترونية Electronic Libraries: مكتبات ذات كيان مادى physical، تشتمل على مواد مختلفة ومتنوعة من أوعية المعلومات التقليدية والإلكترونية، وتدار بواسطة نظام آلى يتوافر به الحد الأدنى من النظم الفرعية، كما أنها تقدم خدماتها فى صورتين: مادية، ورقمية."(عبد الرحمن 25، 26).
- المكتبات الرقمية Digital Libraries: "فئة من المكتبات تضم مجموعات من المصادر متاحة فى شكل مقروء آليًا بواسطة الحاسب الآلى (فى مقابل كل من المواد المطبوعة والمحملة على مصغرات فيلمية)، ويمكن للمحتوى الرقمى أن يكون مقتنًى داخل جدران المكتبة أو يتم الوصول إليه عن بعد عبر شبكات المعلومات". (Reitz).

وهناك تعريف آخر لها هو: "أنها عبارة عن مجموعة من مواد المعلومات الإلكترونية أو الرقمية digital، المتاحة على جهاز الخادم بالمكتبة Server، ويمكن الوصول إليها من خلال شبكة محلية أو عبر الشبكة العنكبوتية." (عبد الرحمن 25، 26) .

- المكتبات التخيلية (الافتراضية) Virtual Libraries: "هى مكتبات بلا جدران؛ حيث إن مجموعاتها لا توجد فى شكل ورقى أو مصغر، أو أى شكل آخر ملموس متاح فى موقع مادى، ولكنها متاحة بصورة إلكترونية فى شكل رقمى، ويمكن لها بهذا المفهوم أن تتجاوز الحدود حيث يمكن الوصول إليها عبر شبكات الحاسبات." (Reitz)، ويرى حشمت قاسم أنها بهذا المفهوم تتجاوز الحدود المكانية والجغرافية، فضلاً عن قدرتها على الجمع بين أكثر من فئة وظيفية واحدة للمكتبات يجمعها هدف مشترك. (حشمت 532)

أما المكتبات التخيلية المنشأة فى الحياة الثانية Virtual Library in Second Life (VLSL) or Second Life Libraries (SLL) فينبغى النظر إليها على أنها محصلة جهود تتجاوز فى هدفها وتأثيرها مجرد إنشاء كيان مناظر لمكتبة موجودة فى الواقع الفعلى أو منشأة فقط داخل الحياة الثانية، حيث يتكاتف اختصاصيو المكتبات والمعلومات والمتطوعون من محبى مهنة المكتبات من أجل تنمية مصادر المعلومات وتقديم خدمات المعلومات للمستفيدين من قاطنى الحياة الثانية. ويأتى ذلك انطلاقًا من فلسفة أن المكتبات كمؤسسة ينبغى عليها بناء وجود لها وتقديم خدماتها حيثما يوجد مستفيدون محتملون.

ومن هنا جاءت دراسة بوب، وبيتر وبيل Pope, Peter and Bell من أجل عرض ومناقشة متطلبات وتحديات إنشاء مكتبة فى الحياة الثانية من خلال تقييم تجربة منظومة تحالف المكتبات The Alliance Library System بأوهايو، والتى بدأت فى

أبريل ٢٠٠٦ كمجرد واجهة محل عرض كتب صغيرة قام ببنائها فى الحياة الثانية كل من بيل وبوب، ثم اتسعت حتى صارت تضم فى أغسطس ٢٠٠٧ أكثر من ٢٥٣ مكتبة من مدينة إلينوى بولاية أوهايو الأمريكية، موزعة على نحو ثلاثين جزيرة، وقد انضم لهذا التحالف العديد من المكتبات فتكون ما يشبه أرخبيل المعلومات Info Archipelago والذى يضم سبع عشرة جزيرة، وجدير بالذكر أن هذا التحالف هو الذى توفر على إنشاء "جزيرة المعلومات InfoIsland" و "مدينة سيبررى Cybrary City" المشار إليهما سابقًا.

هذا وتجدر الإشارة إلى أن مصطلح "مكتبة Library" له مدلولان فى بيئة الحياة الثانية؛ **المدلول الأول** يشير إلى تلك المؤسسة التى تعنى بتجميع مصادر المعلومات وتنظيمها ثم إتاحتها لعدد من المستفيدين، أما **المدلول الثانى** فيشير إلى تلك التجميعة من الأدوات أو الأشياء (Set of items (Kit التى يتم تحديثها بشكل دورى، والتى يتم تزويد الشخص بها فور دلوفه للمرة الأولى إلى بيئة الحياة الثانية، وتضم، إلى جانب بعض الملابس المجانية لمعادله الرقمى، منزلاً Livable house، وأثاثا متحركًا movable furniture، وعربة تسوق Kart، بالإضافة إلى عناصر من الطبيعة تتمتع بالحيوية: كالأشجار، والسحب التى تتأثر بهبوب الرياح، والشلالات ذات مناظر خلابة وأصوات مميزة (Rymaszzewski 112).

فإذا انتقلنا إلى الحديث عن الخدمات التى تقدمها المكتبات التخيلية المنشأة فى الحياة الثانية، نجد أن الدافع الأساسى وراء تقديم مثل هذه الخدمات داخل بيئة الحياة الثانية نابع من أن هناك فئات عدة من المستفيدين لا يستطيعون التردد على مبنى المكتبة، إما بسبب إعاقة بدنية، أو نتيجة معوقات اجتماعية، أو حتى نتيجة تفضيل شخصى من جانب بعض منهم. ومن ثم كان لزامًا على المكتبات التى تحرص على تلبية الاحتياجات المعلوماتية لهذه الفئات أن توفر سبلاً مختلفة للوصول إلى مجموعاتها والإفادة من خدماتها، ومن بين هذه السبل بيئة الحياة الثانية.

هذا ومن الطبيعى أن تختلف طبيعة الخدمة عند تقديمها فى الحياة الثانية مقارنة بتقديمها فى الواقع الفعلى، فالخدمة المرجعية على سبيل المثال، رغم أن الهدف منها والفلسفة التى تقوم عليها واحدة تقريبًا سواء فى شكلها التقليدى أو فى الشكل الذى تقدم به فى العالم التخيلى، فإن التواصل والتفاعل الذى يتم بين اختصاصيى تقديم الخدمة والمستفيد يبدو مختلفًا فى الحالتين، حتى وإن تم استخدام معادلين رقميين لكل منهما؛ فتعبيرات الوجه على سبيل المثال تختلف دلالتها من بلد إلى آخر ومن جماعة ثقافية لأخرى.

ويجمل بنا فى هذا السياق أن نميز بين مصطلحين مرتبطين بالخدمة المرجعية فى شكلها غير التقليدى هذا (مع تسليمنا الكامل

بنسبية ما هو تقليدى و ما هو غير تقليدي)

المصطلح الأول: الخدمة المرجعية التخيلية Virtual Reference Services: وتعنى تقديم الخدمة المرجعية من قبل الاختصاصى عن طريق: البريد الإلكترونى، أو المراسلة اللحظية (الآنية)Instant messaging (IM)[١٧]، وتجاذب أطراف الحديث (الدردشة) Chat، أو موقع الشبكة العنكبوتية، وأحيانًا ما يستخدم تبادليًا مع مصطلح الخدمة المرجعية الرقمية Digital Reference Services (Reitz).

أما المصطلح الثانى فهو: الخدمة المرجعية فى العالم التخيلى Virtual World Reference Services: وهى عبارة عن برنامج أو موقع على شبكة الإنترنت يتيح للشخص فرصة التواصل والتفاعل داخل بيئة ثلاثية الأبعاد تقدم الخدمة المرجعية داخلها بواسطة معادل رقمى لأمين المكتبة أو اختصاصى الخدمة المرجعية(Erdman 4) (توضح الصورة رقم ٦ بالملحق رقم ٢ الوارد فى نهاية البحث شكل تقديم الخدمة المرجعية فى المكتبات التخيلية المنشأة داخل الحياة الثانية).

٣/٣- المستفيدون من خدمات المكتبات التخيلية المنشأة فى الحياة الثانية وهوياتهم المختلفة:

بادئ ذى بدء ينبغى أن نميز بين هويات ثلاث يتخذها الشخص أو بمعنى أدق تتنازعه – مستفيدًا كان أو اختصاصى معلومات - عند تعامله مع مفردات الحياة الثانية، هذه الهويات هى: الهوية الحقيقية Real identity (وتعنى الشخصية الحقيقية للفرد الذى يجلس على لوحة المفاتيح)، والهوية التخيلية Virtual identity (ويقصد بها المعادل الرقمى للشخص)، ثم الهوية الإسقاطية Projected identity (وهى الشخص الحقيقى عندما يتصرف من خلال معادله)، مع ملاحظة احتمالية تطابق وفى بعض الأحيان تناقض هذه الهويات الثلاث بتأثير عدد من المتغيرات الفاعلة، مثل: طبيعة شخصية كل فرد، والهدف الذى يسعى لتحقيقه من الوجود داخل الحياة الثانية، نمط البيئة المنخرط فيها داخل تلك الحياة.

ولعل من أكثر المزايا التى تتيحها بيئة الحياة الثانية تلك المرونة الكبيرة فى الهويات التى يتخذها الأشخاص داخلها، فبعدد قليل من الضغطات على الفأرة Click يتم تحويل شكل المعادل الرقمى من رجل إلى امرأة أو العكس، أو تحويله إلى كائن خرافى أو أحد الحيوانات، ورغم ما قد يبدو من لعب وترفيه تنطوى عليه عملية اختيار الشخص لشكل وهيئة معادله الرقمى، إلا أنها قد تعكس بشكل ما هوية وشخصية صاحبه، وهذه الهوية قد تعكس بدورها -إلى جانب مظهر وشكل المعادل- أنماطًا وأشكالاً مختلفة من الوظائف والعلاقات يرغب الشخص فى أن يبرز معادله الرقمى فى إطارها داخل الحياة الثانية، فمثلاً قد نجد (Robbins):

- هوية تبرز من خلال العلاقات Relationships: أم، أب، ابن، ابنة، صديق، رفيقة ...إلخ.

- هوية تبرز من خلال المهن والوظائف Professions: معلم، طالب، أمين مكتبة، أستاذ جامعي...إلخ، (وعادة ما يظهر ذلك فى التاج أو الاسم Tag الذى يوجد أعلى رأس المعادل ويصاحبه حيثما يذهب، فيما يطلق عليه توسيم المعادل Avatar labeling).(انظر الجزء الأيسر من الصورة رقم ٦ بالملحق رقم ٢ الوارد فى نهاية البحث).
- هوية تبرز من خلال الأنشطة التى تتم ممارستها Activities: كرة القدم، السباحة، القراءة، التطوع لمساعدة مستخدمى المكتبات...إلخ.
- هوية تبرز من خلال نمط الشخصية Personality: خجول، متهتكة، مرحة، محتشمة، عابس ...إلخ.
- هوية تبرز من خلال الهيئة Style: ولا نعنى بالهيئة هنا شكل وبنية جسم المعادل الرقمى والانطباع الذى يتركانه لدى من يراه فقط، بل نعنى أيضًا ما تعكسه هذه الهيئة من الانتماء إلى مؤسسة أو جماعة أو فكر معين.

هذا وتجب الإشارة إلى أنه بمرور الوقت وفى ظل ما تتيحه بيئة الحياة الثانية من إمكانية فعل أى شىء يمكن أن يدور بخلد الشخص، يصبح المعادل الرقمى للشخص هو العصا السحرية أو خادم المصباح الذى يحقق له كل ما يتمناه (على الأقل على المستوى الذهنى حتى الآن)، ويقوم بما لا يستطيع هو القيام به (كالطيران أو الانتقال اللحظى من مكان إلى آخر مثلاً)، ومن ثم تنشأ علاقة غاية فى الخصوصية بينهما (الشخص ومعادله الرقمى) يمكن أن نصفها بأنها نمط ما من أنماط التوحد أو التقمص Identification[١٨] تتفاوت درجته حسب مدى استعداد هذا الشخص من جهة، والظروف والأماكن التى قد يتواجد فيها المعادل من جهة ثانية، ثم الأنشطة التى يريد أن يقوم بها من جهة ثالثة. بمعنى آخر أن مصير وقدر الشخص ومعادله قد ارتبطا وتلازما معًا منذ وطأت قدم المعادل أرض الحياة الثانية أو جال طائراً فى سمائها، حيث صارت هناك مسئولية مشتركة تربطهما معًا؛ فالمعادل يأتمر بأوامر صاحبه ويقوم بما يطلبه منه كالخادم المطيع، وفى المقابل فإن أى تصرف أو نشاط أو إجراء يقوم به هذا المعادل داخل الحياة الثانية تقع تبعته مباشرة ودون جدال على صاحبه حتى ولو كان هذا التصرف ناتجًا عن خطأ أو جهل من جانب هذا الشخص أو حتى نتيجة لوقوع مشكلات تقنية طارئة فى حاسبه الشخصى أو شبكة الاتصال، وهنا يصبح المعادل أشبه بالسحر الذى انقلب على صاحبه، أو المسخ الذى ثار على سيده كما فى قصة "فرانكشتين"، حيث يقول المسخ للطبيب فرانكنشتين:"أنا صنيعتك التى ترتبط إليها بروابط لا تنحل إلا بإبادة أحدنا، قم بواجبك نحوى وسوف أقوم بواجبى نحوك".

وبمعنى أكثر تحديدًا، أنه رغم تلك الحرية الكبيرة المتاحة داخل بيئة الحياة

الثانية، فإن الأمر لا يجرى هكذا على عواهنه، حيث توجد ضوابط ومعايير تحكم هذه الحياة وتنظم التعاملات داخلها، وضعها مختبر ليندن منعًا لوقوع أية تجاوزات أو تهديدات أو تلاعب يخل بالأمن والسلام، ويمكننا تقسيم هذه الضوابط إلى فئتين:

الفئة الأولى: ضوابط عامة ملزمة لكل مشترك فى الحياة الثانية، ومن أمثلتها:

١- إلزام الشخص عند بداية التسجيل كتابة بعض البيانات الخاصة به والمفترض صدقها وصحتها ومسئوليته عنها، مثل: البريد الإلكترونى، وتاريخ الميلاد، والنوع (توضح الصورة رقم ٧ بالملحق رقم ٢ بنهاية البحث نموذج تسجيل البيانات الخاص بالاشتراك فى الحياة الثانية).

٢- إلزام الشخص باختيار اسم عائلة من قائمة سابقة الإعداد، كنوع من التأمين حيث يحمل اسم العائلة فى الولايات المتحدة وبعض الدول الأوروبية بعدًا قانونيًا، ويعول عليه أكثر من الاسم الأول فى المعاملات الرسمية. (انظر الجزء الأيمن من الصورة رقم ٧).

٣- التحقق من التزام جميع قاطنى الحياة الثانية بمجموعة القواعد الخاصة بتنظيم السلوكيات والتعاملات داخلها، ويطلق على هذه القواعد عدة تسميات كمعايير المجتمع Community Standards، أو مجموعة افعل ولا تفعل Set of Do's and Don'ts أو الست الكبار The Big Six، ويتعرض من يخرق هذه القواعد أو يخل بها للحرمان المؤقت أو الطرد للأبد من الحياة الثانية، هذه القواعد هى[١٩]:

القاعدة الأولى: التعصب Intolerance.

القاعدة الثانية: التحرش Harassment.

القاعدة الثالثة: التهجم Assault.

القاعدة الرابعة: الإفشاء Disclosure. (وهذه القاعدة بالذات تهمنا نظرًا لارتباطها بشكل مباشر بموضوع البحث، حيث تؤكد على أن قاطنى الحياة الثانية يتمتعون بدرجة من السرية حسب مدى خبرة كل منهم بهذه الحياة ودواخلها. وعليه فإن إفشاء البيانات والمعلومات الشخصية لأحد قاطنى الحياة الثانية (مثل: النوع، أو الديانة، أو السن، أو الحالة الاجتماعية، أو العرق، أو التفضيلات/ التوجهات الجنسية، أو محل الإقامة فى الحياة الأولى الحقيقية) من قبل مؤسسة (مكتبة مثلاً) أو قاطن آخر؛ يعد اعتداءً على حقوق هذا القاطن وانتهاكًا لخصوصيته Privacy invade. كذلك ممنوع منعًا باتًا التلصص أو المراقبة عن بعد للأحاديث والحوارات التى تجرى أو الدخول فيها دون إذن من المشاركين.

القاعدة الخامسة: عدم الاحتشام Indecency.

القاعدة السادسة: تكدير الأمن والسلام Disturbing the Peace.

٤- التحقق من التزام جميع قاطنى الحياة الثانية بمجموعة من السياسات الحاكمة المرتبطة بالقواعد الست السابقة، مثل: (Second Life)

- كل المناطق بالحياة الثانية خاضعة للقواعد الست، وهذه المناطق مقسمة إلى مناطق آمنة ومناطق غير آمنة. كما أنها مصنفة إلى مناطق للكبار فقط Mature (M)، ومناطق ملائمة للجميع non-Mature (PG)، وأى منطقة غير مصنفة تعد ضمنًا منطقة للجميع. وبشكل عام ودون استثناء ينبغى أن تتفق سلوكيات قاطنى الحياة الثانية مع هذا التصنيف.
- أى انتهاك لما جاء فى القواعد الست يوجه لمرتكبه فى البداية تحذير يستتبعه - حال تكراره - حرمان مؤقت من الدخول إلى الحياة الثانية، ثم فى حالة الاستمرار فى القيام بهذا الانتهاك يحرم الشخص من الوجود فى الحياة الثانية إلى الأبد. ويتولى فريق العمل بمختبر ليندن المعروف بـ "دائمو الاتصال بالحياة الثانية Liaisons"، والذى يتصل أفراده بشكل متواصل ومسيطر على الحياة الثانية متابعة ذلك والتحقق منه.
- على قاطنى الحياة الثانية ضرورة الإبلاغ عن أى انتهاك لمعايير المجتمع أو عند التعرض لأى تهديد أو أذى، وذلك باستخدام خيار إعداد تقرير انتهاك Abuse Reporter (AR) من قائمة المساعدة داخل برنامج الحياة الثانية، ثم إرسال هذا التقرير إلى فريق التحقيق فى الانتهاكات بمختبر ليندن، والذى بدوره يحقق فى الشكوى ومدى صحتها محافظًا على هوية الشاكى، ومتى تبين صدقها تتخذ على الفور الإجراءات العقابية اللازمة، والتى قد تصل إلى الحرمان والاستبعاد من الحياة الثانية.
- من حق مختبر ليندن إغلاق أى حساب وإلغاء تسجيل صاحبه وعدم رد أية أموال له فى حالة ثبوت ارتكابه لمخالفات ما داخل الحياة الثانية.

الفئة الثانية: ضوابط خاصة تفرضها المؤسسات (ومن بينها المكتبات التخيلية) أو الأفراد داخل حدود ملكياتهم فى الحياة الثانية، ومن أمثلتها:

١- ضرورة الإفصاح عن الهوية الحقيقية Real Identity من خلال اسم مستخدم User Name وكلمة مرور Pass word أو رقم تحقيق الشخصية Personal ID Number (كالبطاقة الشخصية، أو جواز السفر، أو كارنيه الجامعة، أو رخصة القيادة، أو رقم الضمان الاجتماعى Social Security Number (SS#)) إذا كان ذلك من متطلبات الحصول على خدمة بعينها أو من أجل التمتع بإحدى المزايا المقصورة على منتسبى المؤسسة، مثال ذلك: قصر الحصول على خدمة التنزيل المجانى لمصادر المعلومات الإلكترونية بالمكتبة التخيلية على أعضاء هيئة التدريس وطلاب الجامعة التى تتبعها المكتبة.

٢- ضرورة التحلى بقدر من الذكاء والحس الاجتماعى Common Sense

خاصة فى المواقف والظروف التى لا توجد قواعد وضوابط تحكمها، مثال ذلك: جعل المعادل الرقمى يتحرك بهدوء ولا يطير برعونة أو بشكل دائم فى الأماكن والقاعات المخصصة للاسترخاء أو الاطلاع داخل وخارج مقر المكتبة فى الحياة الثانية، مما قد يسبب إزعاجًا للآخرين. (ملاحظة: عادة ما تحرص كثير من المكتبات فى مرحلة تصميم وإنشاء مبناها داخل الحياة الثانية، على جعل مثل هذه الأماكن مناطق محظورًا الطيران فيها No-fly area، فمتى دخلها معادل رقمى حتى ولو طائرًا فبمجرد أن تلامس قدماه الأرض لا يستطيع معاودة الطيران مرة أخرى حتى يغادر هذه المنطقة).

٣- على الرغم من حرص مختبر ليندن والتزامه منذ إنشائه بيئة الحياة الثانية على عدم التدخل بأية صورة أو إجراء تعديلات ومراجعة لما ينشئه قاطنو الحياة الثانية من أشياء، ومبانٍ، ومشروعات...إلخ، يتعين على كل شخص من قاطنى هذه الحياة ألا يجور على أو ينتقص من حرية وحق أى قاطن آخر بما يقوم بتصميمه من أشياء أو يمارسه من أنشطة، مثال ذلك: قيام أحد المستفيدين بتصميم إعلان عن أحد الكتب أو إحدى الندوات أو الملتقيات، ووضعه فى لوحة الإعلانات التى تخصصها المكتبة التخيلية لهذا الغرض بشكل يطغى على أو يحجب إعلانًا آخر، أو تعمد أحد مستفيدى المكتبة من طلاب الجامعة وضع صورًا ومواد إعلانية قبيحة ومنفرة فى قطعة الأرض Parcel المخصصة من قِبل المكتبة للإيجار لتصميم مشروعات التخرج، مما يؤدى إلى تشويه الجوار أو حجب إطلالة مشروع طالب آخر بجانبه على المنظر الطبيعى الذى تشرف عليه قطعة الأرض، وذلك فى محاولة منه لتشويه مشروع هذا الطالب ودفعه إلى الرحيل وترك قطعة الأرض.

هذا وقد فطِن المُشرِّع الأمريكى مبكرًا للمشكلات التى تنطوى عليها العوالم التخيلية ومن بينها بيئة الحياة الثانية، فقام بوضع مجموعة من الإجراءات بهدف تنظيم وتقنين حقوق الأفراد فيما يتعلق بالملكيات داخل البيئات التخيلية والمعروفة بالملكية التخيلية Virtual property، حيث ذكر سكليمر Schleimer أن تلك الحقوق محمية بموجب تشريعات وقوانين لا تقل فى قوتها عن تلك المعمول بها فى العالم الحقيقى، كما ناقش لينز Leenes فى بحثه المنشور ضمن الكتاب التجميعى السنوى الصادر عن الاتحاد الدولى لمعالجة المعلومات 33 باستفاضة كيفية حماية خصوصية الأفراد فى العوالم المجازية Metaverses وتحديدًا الحياة الثانية، ومع ذلك نرى أن هذه البيئة لا تزال فى حاجة لمزيد من الجهد من جانب القانونيين من أجل صياغة قوانين تتلاءم أكثر مع طبيعتها، وتغطى مختلف الجوانب وشتى التعاملات التى تتم داخلها.

٤ ـ الدراسة الميدانية

بداية نشير إلى أنه بمجرد تفكير أى مكتبة فى إنشاء كيان لها داخل الحياة الثانية فإن عليها أولاً الإجابة عن سيل من التساؤلات ترتبط بهذه الفكرة وتحدد ملامحها والسبيل الأمثل لتنفيذها، مثل: ما الشكل الذى سيكون عليه مبناها فى الحياة الثانية؟ وهل سيكون مطابقًا لمبناها فى الواقع الحقيقى أم مختلف عنه؟ وما طبيعة هذا الاختلاف؟ ما الخدمات التى تنوى تقديمها فى هذه البيئة الجديدة؟ وما عدد ساعات تقديم الخدمة؟ كم عدد الموظفين الذين سيتوفرون على تقديمها؟وما مؤهلاتهم؟ وأخيرًا وليس آخرًا ما طبيعة العلاقة ومدى التكامل بين كيانى المكتبة الحقيقى والتخيلى بمشتملاتهما؟ وهل المستفيدون الذين يترددون على المكتبة فى كيانها التخيلى هم أنفسهم المستفيدون الذين يترددون على مبنى المكتبة فى الواقع الفعلي؟ وأى الكيانين يحظى بإقبال أكثر؟ ولماذا؟... وغير ذلك من التساؤلات التى تختلف الإجابة عنها تبعًا لعدة محكات، مثل: هدف المكتبة نفسها، ونوعها، وكم ونوع المجموعات، وطبيعة أفراد مجتمع المستفدين، ودرجة تمكنهم من التعامل مع بيئة الحياة الثانية، ناهينا عن مدى توافر الدعم المالى والتكنولوجى اللازمين لإنشاء كيان مناظر للمكتبة فى الحياة الثانية، واستمرار هذا الكيان وتطويره بشكل مستمر. كل ذلك سنحاول الإجابة عنه من واقع رصد وتقييم تجربة مكتبة ويلسون محور تركيز هذه الدراسة.

١/٤ ـ مكتبة ويلسون بجامعة شمال كارولينا بتشابل هيل: مدخل تعريفى موجز

تنسب مكتبة ويلسون لـ "لويس راوند ويلسون Louis Round Wilson" (١٨٧٦-١٩٧٩) الذى تخرج فى جامعة شمال كارولينا وحصل على ماجستير فى الآداب، ثم دكتوراه فى فقه اللغة التاريخى Philology، وشغل منصب أمين مكتبة الجامعة عام ١٩٠١، ثم توفر على تدريس مقررات فى تخصص المكتبات بالجامعة عام ١٩٠٤، وفى العام التالى ١٩٠٥ قام بتأسيس جمعية مكتبات شمال كارولينا North Carolina Library Association، كما شارك فى تأسيس جمعية مكتبات ولايات الجنوب الغربى الأمريكى وشغل منصب رئيسها فى الفترة ١٩٢٤ – ١٩٢٦، كذلك شغل منصب رئيس جمعية المكتبات الأمريكية عام ١٩٣٥. وحرص على وضع حجر الأساس لمركز النشر الخاص بجامعة شمال كارولينا University of North Carolina Press فى ١٩٢٢، وخلال شغله منصب أمين مكتبة جامعة شمال كارولينا ارتفع عدد مجموعات المكتبة من ٣٢٠٠٠ مجلد فى عام ١٩٠١ إلى ٢٣٥٠٠٠ مجلد فى عام ١٩٣٢، ثم رحل عن المكتبة ليشغل فى نفس العام (١٩٣٢) منصب عميد مدرسة علم المكتبات بجامعة شيكاغو.(Graham, Nicholas).

هذا ويرجع تاريخ إنشاء مكتبة ويلسون لعام ١٩٢٩، حيث خصص مبنى قصر بولك Polk Palace الواقع فى قلب الحرم الجامعى ليضم أقسام المكتبة، وهى: قسم المجموعات

الخاصة Special collections، وقسم المخطوطات (الذى يضم مخطوطات ترجع إلى عام ١٨٤٤، إلى جانب مجموعة كبيرة من المخطوطات التى تغطى تاريخ الجنوب الأمريكى The Southern Historical Collection، وأرشيف الجامعة، مجموعات التراث الشعبى لسكان الجنوب الأمريكي)، ومجموعات شمال كارولينا (وتضم المكتبة البحثية، وصالة عرض القطع الفنية والمتحفية Gallery، وأرشيف الصور الفوتوغرافية، مجموعة الكتب النادرة Rare Book هنا كخدمات أخرى Collection (التى بدأت بأربعمائة عنوان من المهاديات يرجع تاريخ بعضها لعام ١٩٢٩، أهدتها عائلة هانز (إحدى العائلات الثرية بمدينة تشابل هيل) للمكتبة، أضيف إليها فيما بعد مجموعات تنوعت ما بين: الألواح الطينية، وإصدارات أوائل الناشرين الأكاديميين خلال القرن السادس عشر الميلادى، وبعض المخطوطات الخاصة المجمعة فى شكل كتاب) (The University of North Carolina at Chapel Hill: rare book collection: Introduction)، كما يضم مبنى مكتبة ويلسون المكتبة الرقمية لمكتبة الجامعة The University Library's Digital Library، ومعمل حفظ وصيانة المجموعات الخاصة Special Collection Conservation Lab.

وقد قامت مكتبة ويلسون بدور المكتبة المركزية أو الرئيسة لجامعة شمال كارولينا بمدينة تشابل هيل منذ إنشائها فى عام ١٩٢٩ وحتى عام ١٩٨٤، حيث أنشئت مكتبة ديفز Walter Royal Davis library لتكون هى المكتبة المركزية للجامعة، وتتولى جميع الأنشطة الخاصة بالتزويد، والمعالجة الفنية وتقديم بعض الخدمات.

٢/٤- مكتبة ويلسون التخيلية المنشأة فى الحياة الثانية: الفكرة والهدف

فى ديسمبر من عام ٢٠٠٦ قام مركز خدمات تكنولوجيا المعلومات بجامعة شمال كارولينا بتشابل هيل Information Technology Services (ITS) بشراء أولى الجزيرتين الخاصتين بالجامعة داخل الحياة الثانية بتكلفة قدرها ٥٥٦٠ دولارًا أمريكيًا سنويًا، تغطى تكلفة التأسيس، التكلفة الشهرية الخاصة بالصيانة). ومنذ ذلك التاريخ بدأ العمل على قدم وساق من جانب العاملين بالمركز ومنتسبى الجامعة: أساتذة، وطلاب، وبعض الأفراد من سكان مدينة تشابل هيل فى بناء العديد من الكيانات والأشياء والمبانى التى تميز المدينة وتتميز بها الجامعة (ملحوظة: يصعب فصل حرم الجامعة عن معالم وأجزاء مدينة تشابل هيل حيث لا يحاط الحرم بسور يفصله عن شوارع وأبنية المدينة).

وكان من الطبيعى أن تكون مكتبة ويلسون، بمبناها الأثرى الضخم ومجموعاتها الثرية من المخطوطات والكتب النادرة والقطع الفنية الرائعة، فى مقدمة الكيانات التى حرص على إنشائها داخل مقر الجامعة فى الحياة الثانية (توضح الصورة

رقم ٨ بالملحق رقم ٢ الوارد فى نهاية البحث شكل مبنى مكتبة ويلسون من الخارج فى الواقع الفعلى وشكله فى الحياة الثانية)، وكما هو من واضح من تطابق شكل مبنى مكتبة ويلسون فى الواقع مقارنة بنظيره فى الحياة الثانية سواء من الخارج أو من الداخل كما عاينه الباحث بنفسه من خلال تجوال معادله الرقمى داخله. فإن هدف الجامعة فى إنشاء كيانها التخيلى Virtual Campus بكل مكوناته داخل الحياة الثانية يتمثل فى محاولة "تجسيد الحرم الجامعى Campus Mateializes" من أجل دعم التعريف بالجامعة، وإتاحة مكان يتسنى لطلاب الجامعة وأعضاء هيئة التدريس اللقاء والتواصل، والتشارك فى الأفكار، والتعاون وكذا الإبداع. (انظر الصورة رقم ٩ بالملحق رقم ٢ الوارد فى نهاية البحث).

هذا ورغم إتاحة الفرصة وفتح المجال لكافة منتسبى الجامعة لتصميم أشياء ونماذج داخل الحرم التخيلى للجامعة بالحياة الثانية، إلا أن كلاً من: كاثرين كيزر Kathleen Kyzer، مدير قطاع التدريس والتعلم الممتد، ودكتور لارى تيلور Larry Taylor الأستاذ المساعد بمدرسة المعلومات وعلم المكتبات هما المنوطة بهما مسئولية إدارة والإشراف على إنشاء الكيان التخيلى للجامعة بمشتملاته.

٣/٤- مواعيد العمل وتقديم الخدمة بمكتبة ويلسون التخيلية المنشأة فى الحياة الثانية

لقد روعى منذ بداية التفكير فى مشروع مكتبة ويلسون التخيلية فى الحياة الثانية فى عام ٢٠٠٧ وحتى الآن أن يكون هناك تكامل بين الخدمات التى تقدم فى الحياة الثانية وتلك المقدمة فى الواقع الفعلى، ومن هنا كان حرص القائمين عليها وضع ذلك موضع التنفيذ فى مختلف الجوانب المتعلقة بالمشروع، ويأتى فى مقدمة هذه الجوانب ساعات العمل وفترات تقديم الخدمة. حيث يجد المعادل الرقمى فور دخوله لردهة الاستقبال بمبنى المكتبة فى الحياة الثانية منضدة عليها جرس مكتوب أعلاه عبارة: "إذا كنت ترغب فى التحدث إلى أمين المكتبة فانقر على هذا الجرس" وبمجرد أن يقوم المستفيد - من خلال معادله الرقمى بالطبع – بذلك يظهر على الفور داخل بيئة الحياة الثانية الصفحة الخاصة بمواعيد عمل المكتبة وفترات تقديم الخدمة والبدائل المطروحة للحصول على الخدمة فى غير أوقات العمل المحددة، بعدة طرق: الدردشة، أو المراسلة اللحظية، أو البريد الإلكترونى (انظر الصورتين رقمى ١٠، ١١ بالملحق رقم ٢ الوارد فى نهاية البحث).

التعليق الوحيد للباحث على مواعيد العمل هذه هو أنها ترتبط بالتوقيت المحلى للحياة الثانية SLT وهو -كما ذكر من سابقًا- توقيت منطقة الباسيفيك حيث ولاية كاليفورنيا التى يوجد بها مختبر ليندن، ومن ثم فهو قد لا يناسب المستفيدين الذين يعيشون فى الدول التى تقع على الجانب الآخر من الأطلنطى؛ كمصر والدول العربية وبعض دول أوروبا، حيث يصل فارق التوقيت

لأكثر من ثماني ساعات، مما يتطلب من هؤلاء المستفيدين فى تلك الدول البقاء بعد ساعات العمل الرسمية أو العمل فى غير هذه الساعات عند الرغبة فى الحصول على الخدمة أو التواصل مع أمين المكتبة، ولكننى أرى أن دافع الحصول على الخدمة، ومتعة خوض تجربة الإفادة المكتبات التخيلية، إلى جانب التحاق بعض المستفيدين - وهم فى بلدهم - ببرامج لدراسة الماجستير والدكتوراه فى الجامعات التى تتبعها تلك المكتبات ووجود تكليفات دراسية يتعين عليهم إنجازها، ومحاضرات ينبغى عليهم حضورها داخل بيئة الحياة الثانية. كل ذلك يجعل عبء فارق التوقيت أمرًا يمكن تجاوزه، بل والتعايش معه.

٤/٤- بالنسبة للتوزيع الكمى والنوعى للعاملين فى مكتبة ويلسون التخيلية المنشأة فى الحياة الثانية

بداية نشير إلى ما ذكرته باركر Parker من أن هناك ما يزيد على الألف مكتبى داخل الحياة الثانية تضمهم قائمة جماعة مكتبيى الحياة الثانية Librarians of Second Life group، وما يقرب من ألفى مكتبى متطوع أعضاء فى جماعة أصدقاء مكتبات الحياة الثانية Second Life Library Friends group يتوفرون على تقديم خدمات مرجعية، وجولات تعريفية، ويصممون ويبنون مكتبات تخيلية، ويقودون إلى مجموعات من المصادر الرقمية للمعلومات والمواقع الإلكترونية، فضلاً عن التشارك فى المعلومات (Parker 236).

هذا وتجدر الإشارة إلى أن جوهر ما يقوم به أمين المكتبة من وظائف ومهام فى الحياة الحقيقية تدور جميعها حول تلبية الاحتياجات المعلوماتية لأفراد مجتمع المستفيدين لن يتغير فى الحياة الثانية، وسينصب التغير فقط على الأدوات المستخدمة وطبيعة مصادر المعلومات المعتمد عليها فى تلبية هذه الاحتياجات، إلى جانب السرعة والفورية فى تقديم الخدمة. ومن هنا يرى الباحث أن ثمة عددًا من المهارات ينبغى توافرها فى العاملين المنوطة بهم مسئولية تقديم الخدمات فى المكتبات التخيلية المنشأة فى الحياة الثانية لضمان تحقيق الهدف من إنشاء هذه المكتبات والتأكد أن تقديم هذه الخدمات سيتم بفعالية وجودة عالية. ويمكن إيجاز هذه المهارات على النحو الآتي:

١- أن يعرف كيف ينشئ حسابًا Account له داخل الحياة الثانية ويسجل نفسه كأحد قاطنيها، كذلك يستطيع التحكم فى معادله الرقمى والتفاعل من خلاله مع مفردات الحياة الثانية وأفراد مجتمع المستفيدين من قاطنى هذه الحياة. فعلى الرغم من أهمية توافر القدرات المهنية فى مسئول المكتبة من أجل تلبية الاحتياجات المعلوماتية للمستفيدين إلا أن المظهر الذى يبدو عليه هذا المسئول من خلال معادله لا يقل أهمية عن تلك القدرات، فبناءً على مظهر

المعادل يتشكل انطباع المستفيدين من قاطنى الحياة الثانية عن مسئول المكتبة حتى قبل أن يطرحوا عليه استفسارهم. هذا ويتسع مفهوم مظهر المعادل الرقمى هنا ليشمل الملابس والإكسسوارات التى يرتديها، وكذا لون وتسريحة شعره، وشكل ولون العينين، بل ولون جلده وطريقة حركة جسمه والتى يطلق عليها "لغة الجسد Body language". باختصار السؤال هنا: "ماذا يريد المكتبى أن يوصله من خلال معادله؟ " هل يريده أن يعكس البعد الأكاديمى أو الرسمى للمؤسسة الأم التى تتبعها المكتبة؛ ولتكن الجامعة مثلاً، فيكسوه بدلة ورابطة عنق، أم يريد أن يستثمر ما تتيحه الحياة الثانية من حرية فيجعله يرتدى مجرد قميص وبنطلون بسيط لخلق جو من الود وعدم التكلف عند تقديم الخدمة.

٢- القدرة على إدارة النقاش سواء مع مجموعة من الأفراد أو فرد واحد فى إطار المقابلة المرجعية التخيلية، والتى تختلف عن نظيرتها التى تجرى فى الواقع الفعلى؛ حيث تتطلب جهدًا أكبر من جانب أمين المكتبة فى قراءة ما بين سطور الرسائل الآنية، إلى جانب حرفية قراءة تعبيرات وجه وإشارات المعادل الرقمى للمستفيد، والتى قد تختلف من دولة لأخرى ومن جنسية لجنسية.

٣- الإلمام بقواعد وبروتوكولات تنظيم وإدارة الندوات والسيمنارات وورش العمل التخيلية التى تنظمها المؤسسات الأكاديمية والجمعيات المهنية كجمعية المكتبات الأمريكية فى الحياة الثانية ومعرفة أسس المشاركة فيها، فمثلاً عليه فى حالة ما إذا أراد التعليق أو إجراء مداخلة ما أثناء مشاركته فى مؤتمر رسمى (خاصة إذا كان هذا المؤتمر يدعم خاصية الصوت) جعل معادله الرقمى يرفع يده قبل البدء فى التحدث، بينما إذا كان المؤتمر غير رسمى فيكفيه استخدام خاصية الدردشة، على أن يتم إرسال مجمل النص لاحقا للمشاركين.

٤- التثقيف الذاتى وزيادة الوعى بأهم القضايا التى تناقش فى أروقة الحياة الثانية بين الأكاديميين والمكتبيين، وعادة ما يتم ذلك من خلال: الاشتراك فى جماعات الاهتمام بالعوالم التخيلية مثل: تجمع قاطنى عش المتعلمين Educators Coop "for this source"، ويكى التعليم فى الحياة الثانية Second Life in Education Wiki، Librarians of Second Life group، متابعة كل الكتابات حول الحياة الثانية سواء كانت مطبوعة أو رقمية، وسواء كانت منشورة فى الحياة الواقعية أو داخل الحياة الثانية، مثل: Linden Lab's Second Opinion Newsletter، Metaverse Messenger، Journal of Virtual Worlds Research (JVWR) إلى جانب التطوع لتقديم الخدمة المعلوماتية فى أروقة جزيرة المعلومات Info Island لاكتساب الخبرة.

وبالنسبة لمكتبة ويلسون، فقد وجد أن بها ٣٩ موظفًا (٢٢ موظفًا يحملون درجة الماجستير فى المكتبات والمعلومات، ١٧ لديهم خبرة فى العمل فى المكتبات تتراوح ما بين ٢ – ٥ سنوات بعد الحصول على شهادة الثانوية العامة أو ما يعادلها) يشكلون نسبة ١٦% من إجمالى العاملين فى التشكيل المكتبى لمنظومة مكتبات جامعة شمال كارولينا بتشابل هيل، وهى نسبة كبيرة تتناسب مع ضخامة حجم مجموعات المكتبة وطبيعتها التراثية المتميزة (أمل وجيه ١٢٩). وقد وجد الباحث أن معظم هؤلاء العاملين لديهم معادلون رقميون داخل الحياة الثانية يقومون من خلالهم بتقديم الخدمة كل فى حدود اختصاصه ومسئولياته الوظيفية، يعاونهم فى ذلك عدد كبير من المتطوعين من طلاب المرحلة الجامعية الأولى ومرحلة الدراسات العليا الذين يتركز دورهم حول التوجيه والإرشاد إلى مصادر المعلومات والأماكن، إلى جانب تولى مسئولية القيام بالجولات المكتبية التعريفية بالمكتبة داخل الحياة الثانية، وهو ما يقلل من كثافة أعداد من يرغبون فى القيام بهذه الجولات فى الواقع الفعلى.

٥/٤- بالنسبة للخدمات التى تقدمها مكتبة ويلسون التخيلية المنشأة فى الحياة الثانية

نؤكد هنا على ما سبقت الإشارة إليه من أن الخدمات التى تقدمها المكتبات التخيلية المنشأة فى الحياة الثانية لا تختلف فى جوهرها أو الهدف منها عن نظيرتها التى تقدم فى الواقع الفعلى، وكما تذكر كواليسكى (Kowalskyn 18) هناك خدمات وأنشطة تقدمها المكتبات فى الحياة الحقيقية، كإقامة معارض للمجموعات الخاصة من الكتب والمخطوطات، أو استضافة أحد الكتاب أو المفكرين للحديث إلى رواد المكتبة، علاوة على كثير من الخدمات المرجعية يمكن تقديمها أيضًا فى الحياة الثانية.

ومن ثم فالاختلاف الذى قد يلاحظ على نفس الخدمات عند تقديمها فى البيئتين هو اختلاف فى الدرجة وليس اختلافاً فى النوع؛ اختلاف فرضته الطبيعة الخاصة لبيئة الحياة الثانية والأدوات والآليات المستخدمة لتقديم الخدمة؛ فمكتب الخدمة المرجعية على سبيل المثال فى بعض مكتبات الحياة الثانية - وبخلاف ما هو معتاد عليه فى الواقع الفعلى – عبارة عن مساحة مفتوحة وليس مكتب ثابت، كما أن القائم بتقديم الخدمة ليس شخصًا قابعًا خلف مكتب ينتظر قدوم المستفيدين إليه، وإنما هم مجموعة من المتطوعين أو الاختصاصيين يتمشون وقد يطيرون فى محيط هذه المساحة، مستعدين للرد على أى استفسار يوجه إليهم (انظر الصورة رقم ٦ بالملحق رقم ٢).

هذا وتجدر الإشارة إلى أن الخدمة المرجعية التى تقدم فى العالم التخيلى وتحديدًا الحياة الثانية تأتى كحل وسط، وتحقق المعادلة الصعبة المتمثلة فى تلبية احتياجات كل من المستفيدين الذين يحرصون على الحصول على الخدمة

المرجعية فى الواقع الفعلى، حيث يفضلون التعامل وجهاً لوجه مع أمين المكتبة، والمستفيدين الذين يفضلون الخدمة المرجعية التخيلية، حيث تجمع بين مزايا الطريقتين أو الأسلوبين معًا وتستبعد سلبياتهما؛ فالمعادل الرقمى لاختصاصى المراجع يحقق للفريق الأول إحساس الحميمية من خلال الشكل والمظهر وتعبيرات الوجه، كما أن فى استطاعته مرافقة المعادل الرقمى للمستفيد والتجول معه بين أرفف المكتبة التخيلية أو يقوده إلى أحد مصادر المعلومات، ناهينا عن التدريب على استخدام المكتبة أو استخدام أحد أدواتها؛ كالفهرس المباشر المتاح للجمهور فى الحياة الثانية Secoond Life Online Public Access Catalog (SLOPAC). بمعنى أدق أن فكرة المعادل الرقمى ومفهوم توحد الشخص معه - مستفيدًا كان أو اختصاصى مراجع - يضفى بعدًا إنسانيًا - ولو جزئيًا - على الخدمة المرجعية التخيلية.

وفى المقابل باستطاعة اختصاصى الخدمة المرجعية أن ينخرط – من خلال معادله - فى مقابلة مرجعية تخيلية عن طريق الدردشة مع المستفيد عبر أجهزة الحاسب، وفى الوقت نفسه يقدم لهذا المستفيد والذى هو أحد قاطنى الحياة الثانية معلومات يمكنه الاحتفاظ بها سواء عن طريق ما يطلق عليه " بطاقة الملاحظات Notecards" وهى عبارة عن أى وثيقة نصية يتم إنشاؤها داخل الحياة الثانية، أو عن طريق ما يسمى "الكيان (الشىء) Object" ويقصد به أى شىء يتم بناؤه داخل الحياة الثانية، أوعن طريق "علامة حدود Landmark"، وهى عبارة عن إشارة لموقع جغرافى بعينة أو منطقة داخل الحياة الثانية، ويتم الانتقال إليها باستخدام إمكانية الانتقال اللحظى Teleport حتى لو كان هذا الاختصاصى مشغولاً فى الواقع الفعلى فإن معادله الرقمى سيبدو فى الحياة الثانية مستعدًا ومتحمسًا ومتأهبًا لتقديم الخدمة للمستفيدين مما يعطى هؤلاء المستفيدين قدرًا من الراحة - حتى ولو النفسية - خلال فترة انشغال الاختصاصي.

هذا وتعدد باركر الخدمات التى تتميز بتقديمها المكتبات التخيلية المنشأة فى الحياة الثانية على النحو الآتى (Parker 236):

- المساعدة فى الانتقال اللحظى Teleport لمكتبات أو أماكن أخرى قد يجد المستفيد فيها ما يبحث عنه.
- تقديم بطاقات ملاحظات إرشادية Notecards with "how to guides" لتلبية الاحتياجات المعلوماتية.
- اقتراح الأماكن والجزر التى قد تحظى باهتمام المستفيدين.
- المساعدة فى العثور على الأشياء، أو الأشخاص، أو المعلومات.
- تنظيم أنشطة مثل: عقد لقاءات تثقيفية وندوات لمناقشة أحد الكتب، وإقامة عروض مسرحية وترفيهية، وتنظيم ورش عمل ومؤتمرات وسيمنارات للارتقاء بالتخصص، وتنمية قدرات اختصاصى

المعلومات خاصة ما يرتبط منها بالتعامل مع مفردات الحياة الثانية.

- إتاحة الوصول إلى نسخ مختصرة Abridgments من النصوص الكاملة للكتب التى سقط عنها حق المؤلف، مثل الكتب التى نشرت خلال القرن التاسع عشر وتوجد على الموقع الإلكترونى الآتى:

http://www.thelibrarymilitant.net/blog/about-the-library-militant.html.

على الرغم مما سبق لا يزال هناك بعض الصعوبات والمشكلات التى تنطوى عليها عملية تقديم الخدمة المرجعية داخل الحياة الثانية، أبرزها أنه إذا لم تصدر إيماءات أو تعبيرات من جانب المعادلين الرقميين الخاصين بالمستفيد واختصاصى المراجع فلن تتم عملية التواصل بشكل فعال، كذلك هناك عبء على كل من العاملين بالمكتبة والمستفيدين من خدماتها يتمثل فى ضرورة المتابعة الدائمة والحثيثة لكل ما هو جديد يطرأ على الحياة الثانية والتدرب على استخدامه والإفادة منه، يضاف إلى هذا وذاك أن كثيرًا من ناشرى مصادر المعلومات الرقمية لم ينتبهوا بعد لمجتمع الحياة الثانية، ومن ثم لم يقتحموا سوقه، كما لم يصوغوا اتفاقيات تنظم استخدام الأوعية التى يصدرونها بشكل يتلاءم مع طبيعة هذه البيئة الجديدة، وأخيرًا فإن كثيرًا من المكتبات ومراكز المعلومات لم تفطن لطبيعة ونمط احتياجات المستفيد التخيلى، ومن ثم لم توفر المتطلبات اللازمة لتلبية هذه الاحتياجات، بل لم تعد نفسها أصلاً للتعاطى مع والإفادة من بيئة الحياة الثانية.

بالنسبة لمكتبة ويلسون التخيلية المنشأة فى الحياة الثانية لاحظ الباحث تقديمها لمعظم الخدمات التى تقدمها فى الواقع الفعلى، دون السؤال عن هوية المستفيد أو عمره، ومن أبرز هذه الخدمات التى تقدم فى الحياة الثانية: الاطلاع الداخلى وخاصة على الكتب التخيلية التى يمكن تصفح أوراقها Turning page books، والخدمات المرجعية وخاصة خدمة الرد على الاستفسارات التى تعد من أكثر الخدمات حظوًا بإقبال المستفيدين، ومناقشة أحد الكتب التى تحظى بالاهتمام (انظر الصورة رقم ١٢ بالملحق رقم ٢ الوارد فى نهاية البحث)، وهناك بعض الخدمات الأخرى المقصورة على منتسبى الجامعة طلابًا وأساتذة مع ضرورة تحديد هويتهم وكلمة المرور كما سيرد لاحقًا.

كما تم تصميم الدور الثانى من مبنى المكتبة التخيلى تمامًا كما هو فى الواقع الفعلى، من أجل تحقيق أقصى قدر من التكامل بين الخدمات المقدمة فى الكيان المكتبى الحقيقى والكيان التخيلى، فنجد المعادل الرقمى للمستفيد يمكنه صعود السلم الداخلى للمكتبة لكى يصل إلى هذا الدور، فيجد مكتب الخدمة المرجعية فى مواجهته، كما يمكنه الجلوس على أحد المقاعد انتظارًا لمجيء دوره فى الحصول على الخدمة (انظر الصورة رقم ١٣ بالملحق رقم ٢

الوارد فى نهاية البحث)، كذلك يوجد بنفس الدور معرض تخيلى Virseum (Virtual museum) للتحف الفنية والمخطوطات النادرة التى تقتنيها المكتبة توفر على تصميمه طلبة مدرسة المعلومات وعلم المكتبات بالجامعة (انظر الصورة رقم ١٤ بالملحق رقم ٢ الوارد فى نهاية البحث)، وعروض فيديو مرئية يستطيع كل شخص أن يراها بمجرد الإشارة إليها من خلال معادله الرقمى ثم الضغط على الفأرة ضغطة مزدوجة double-click، أيضًا توفر المكتبة قاعة اجتماعات يمكن حجزها لعقد الاجتماعات والمؤتمرات والحلقات النقاشية (انظر الصورة رقم ١٥ بالملحق رقم ٢ الوارد فى نهاية البحث)، كما تقدم المكتبة خدمة الإحاطة الجارية بشكل تفاعلى من خلال شاشتى عرض اسطوانيتى الشكل أمام مبنى المكتبة (انظر الصورة رقم ١٦ بالملحق رقم ٢ الوارد فى نهاية البحث) تعرض عليهما الأحداث والفعاليات وغير ذلك من المستجدات بالصوت والصورة.

٦/٤- بالنسبة للمستفيدين من خدمات مكتبة ويلسون التخيلية المنشأة فى الحياة الثانية

نؤكد بداية على أن الأصل فى الخدمات التى تقدمها منظومة مكتبات جامعة شمال كارولينا بتشابل هيل بما فيها مكتبة ويلسون، أنها متاحة لكافة فئات المستفيدين دون استثناء وبصرف النظر عن هوية كل منهم أيا كان نوع هذه الهوية، فقط الخدمات التى تتطلب اسم مستخدم وكلمة مرور لإثبات هوية صاحبها وأنه من منتسبى الجامعة هى: طلب استعارة كتاب، حجز كتاب مستعار، طلب الاطلاع على النص الكامل لمصدر معلومات رقمى أو طلب تحميل أجزاء منه، البحث فى الدوريات الإلكترونية و قواعد البيانات المشترك فيها.

هذا وينبغى التأكيد على وجود فوارق بين المجتمعات فيما يتعلق بالسؤال عن هوية الأفراد، ففى المجتمعات الغربية والولايات المتحدة الأمريكية يعتبر السؤال عن بعض الهويات: كالهوية الدينية، أو العرقية، أو الحالة الاجتماعية، والتوجهات الجنسية انتهاكًا للخصوصية وتجاوزًا للحدود، فى حين قد يصنف مثل هذا السلوك فى مجتمعاتنا الشرقية وتحديدًا السؤال عن الحالة الاجتماعية والأصل نوعًا من الود والحميمية، من هذا المنطلق نجد أنه لا يتم التمييز من جانب مكتبة ويلسون بين المستفيد نتيجة ما يحملونه من هويات. كما أن الحفاظ على هوية المستفيدين المتعاملين مع المكتبة هى مسئولية مشتركة ما بين هؤلاء المستفيدين والمكتبة.

هذا ويمكننا تمييز نوعين من الخدمات تقدمان داخل مكتبة ويلسون سواء فى كيانها الحقيقى أوالتخيلى داخل الحياة الثانية، قد يبدوان على طرفى نقيض رغم أن حقيقة الأمر تؤكد أن كلًا منهما يكمل الآخر، النوع الأول هو تلك الخدمات الموجهة بالأساس للأفراد متحدى الأصول Monogenesis، والتى قد يظن الشخص عندما يسمع بها أن

ثمة شبهة تحيز عرقى تعتريها نتيجة طبيعة مصادر المعلومات التى يعتمد عليها فى تقديم، وفئة المستفيدين التى توجه إليهم، وهم الأمريكيون السود أو ما يطلق عليهم الأفروأمريكيين African-american (يشكلون نسبة ١٠% من سكان مدينة تشابل هيل). ونفس الشىء بالنسبة للأمريكين الناطقين بالإسبانية أو ما يطلق عليهم Hispanic (يشكلون نسبة ٥%)، والوافدون من دول جنوب شرق آسيا(يشكلون نسبة ٨,٤%). ((Carolina 26ويسير تقديم هذا النوع فى اتجاهين: الاتجاه الأول: يتم فيه تلبية الاحتياجات المعلوماتية لأفراد هذه الفئة التى تدور حول تأصيل جذورهم والحفاظ على هويتهم الثقافية وموروثهم الفكرى وعادتهم وتقاليدهم بما لا يجعلهم يشعرون بالغربة أو فقدان الهوية داخل المجتمع الأمريكي.

والاتجاه الآخر: يهدف إلى حث ومساعدة هؤلاء الأفراد على تقبل والاعتياد على نمط الحياة داخل المجتمع الأمريكى واستيعاب المنظومة الثقافية التى تحكمه، ثم الانخراط فى شتى مناحى الحياة والإسهام فى تنمية وتطوير المجتمع والارتقاء به. وهو ما يزرع فى نفوسهم شيئًا فشيئًا ومع مرور الزمن شعورًا حقيقيًا بالانتماء، وليس نوعًا من **"الانتماء مدفوع الأجر"** الذى يتكون وتتأجج درجة حرارته تبعًا لكم العائد والفوائد المتحصلة من الوجود على أرض الدولة.

أما **النوع الآخر** من الخدمات فهو الخدمات الموجهة للأفراد مختلفى الأصول Polygenesis، فكما هو معلوم أن المجتمع الأمريكى تشكل فى الأساس من المهاجرين من مختلف دول العالم، ومن هنا يصدق عليه اسم "أرض جميع الأعراق Land of many Colors"، ومن ثم يأتى هذا النوع من الخدمات من أجل تذويب الفوارق بين أبناء الأصول المختلفة وإشعارهم بأنهم سواسية وسواء أمام القانون والمجتمع، كذا جعلهم يندمجون Engaged وينصهرون فى بوتقة واحدة حافتها هى حدود الدولة التى تضمهم بين جنباتها.

٧/٤- بالنسبة لنوع وعمر المستفيدين من خدمات مكتبة ويلسون التخيلية المنشأة فى الحياة الثانية

نجد أنه من الصعب تحديد نوع أو عمر الأفراد الحقيقى فى الحياة الثانية أو فى أى بيئة من البيئات الرقمية، نظرًا لعدم مصداقية الأفراد فى ذكرهم لهذا البيان، سواء من منطلق الحذر والحماية الشخصية أو من منطلق الخداع؛ لذلك ونتيجة هذا التلاعب فى ذكر تاريخ الميلاد الحقيقى والذى يعتمد عليه فى تحديد الصلاحيات الممنوحة للشخص داخل الحياة الثانية، قام المسئولون عن مختبر ليندن بإضافة إجراء ليهدف للتحقق من الهوية العمرية يعرف بـ "إثبات العمر: تاريخ الميلاد Age verification: date of birth"؛ حيث لم يعد فى استطاعة الشخص تغيير تاريخ ميلاده بعد إدخاله للمرة الأولى

وموافقته على بنود التسجيل فى الحياة الثانية، وإذا أراد تغييره فعليه أن يتصل بفريق الدعم الفنى بمختبر ليندن على الموقع الآتـي: http://secondlife.com/support/ ليقوم هذا الفريق بعملية التغيير هذه، بعد التحقق من بعض البيانات الشخصية من الشخص ذاته للتأكد من أنه هو نفسه صاحب الحساب، كما يطلب منه فريق الدعم معرفة السبب الذى يدفعه لتغيير تاريخ الميلاد.

وبالنسبة لمكتبة ويلسون فإن الخدمات متاحة لجميع الأعمار ولكافة الأفراد، وبالنسبة لمنتسبى الجامعة يوجد ملف كامل بالبيانات الشخصية محفوظ لدى الجامعة ولا يطلع عليه إلا المسئول فى شئون الطلاب أو شئون العاملين بالجامعة. أما بالنسبة للبيان الخاص بالجنس (ذكر أو أنثى) فلا مجال للسؤال عنه على الإطلاق من جانب المكتبة سواء فى البيئة الحقيقية أو التخيلية (الحياة الثانية) حيث تقدم الخدمات للذكور والإناث على قدم المساواة أو أى تقصير يحدث فى تقديم الخدمة نتيجة التمييز على أساس الجنس يحق للمتضرر مقاضاة المكتبة بل والجامعة نفسها بسببه.

٨/٤ـ بالنسبة لمدى قناعة المسئولين عن مكتبة ويلسون التخيلية المنشأة فى الحياة الثانية بجدوى تقديم الخدمات فيها

فليس أدل على قناعة القائمين على أمر المكتبة والمسئولين فى الإدارة العليا لجامعة شمال كارولينا بتشابل هيل بصلاحية بيئة الحياة الثانية لتقديم الخدمات المكتبية لمختلف فئات مجتمع المستفيدين من منتسبى الجامعة، وأن هذه البيئة ستحظى بقدر أكبر من الاستقرار والمعيارية فى المستقبل، من تلك المخصصات المالية التى توجه لدعم منظومة مكتبات الجامعة فى الحياة الثانية، وكذا تدريس مقررات داخلها ضمن برامج التعليم الإلكترونى التى تقدمها الجامعة والتى تعد المكتبة التخيلية أحد ركائزها، والإقبال الكبير من جانب الطلاب وأعضاء هيئة التدريس بالجامعة على تصميم معادلين رقميين لهم يلتقون ويتفاعلون من خلالهما داخل بيئة الحياة الثانية، بل إن نسبة ليست بالقليلة من الطلاب يفضلون تصميم مشروعاتهم للتخرج داخل تلك البيئة مستغلين الإمكانيات التى توفرها لهم وفرص الإبداع التى تدعمها.

٥ـ نتائج البحث وتوصياته

فى ختام هذا البحث أستطيع الإقرار بأن الحياة الثانية لا تزال تجابه بعض الرفض والحذر فى التعامل معها من جانب عدد ليس بالقليل من المتخصصين فى مجال المكتبات والمعلومات، شأنها فى ذلك شأن غيرها من الابتكارات والاختراعات، ومع ذلك فإننى لعلى ثقة من أن ذلك لا يخرج عن كونه مجرد مرحلة عابرة ضمن سلسلة من المراحل المتعاقبة تمر بها كل تكنولوجية جديدة؛ تبدأ بالتلقى، فالدهشة، ثم الاستغراب، فالاستكشاف والتعرف، ثم الاستخدام، فالتآلف، ثم الاعتياد، ثم الاعتماد عليها وعدم القدرة على الاستغناء عنها، تمامًا مثلما حدث مع شقيقتها الكبرى الإنترنت خلال النصف

الثانى من القرن العشرين، والتى رفع مصممو ها ومريدو ها عند بداية الترويج لها شعار Slogan "استخدمها من أجل أن تعرفها Use it to know It"، وأنا هنا بدورى أرفع شعارًا مشابهًا ليس دفاعًا عن الحياة الثانية، وإنما دفعًا لها ولعجلة الاهتمام بها من جانب المجتمع العربى ككل والمتخصصين فى مجال المكتبات والمعلومات على وجه الخصوص، هذا الشعار هو "عشها من أجل أن تصدقها Live it to believe it". إننى أرى الحياة الثانية بمثابة نقلة نوعية وبداية لمرحلة جديدة فى التعامل مع الإنترنت لا تقل فى أهميتها عن مرحلة العمل تحت بيئة الويندوز أو نسيج العنكبوت العالميWWW، إنها مرحلة التحول من صفحة الإنترنت ذات البعدين إلى الصفحات ثلاثية الأبعاد التى يتجول الشخص فعلياً داخلها وليس فقط يقوم بتصفحها.

ومع ذلك، لا نستطيع القول بأن كافة خدمات المعلومات سيتسنى تقديمها من قِبل المكتبات التخيلية المنشأة فيها، كما لا يمكننا الجزم بأن كل مصادر المعلومات ستكون متاحة أو حتى ملائمة للاستخدام داخل بيئة الحياة الثانية، إن ما يمكن أن تعد به هذه التكنولوجية - على الأقل حتى الآن- هو توفير مساحة للتواصل والتفاعل بين الأفراد من مختلف المشارب والجنسيات من بينهم المعنيين بتخصص المكتبات والمعلومات، وإتاحة الفرصة لاستكشاف واختبار أى مصادر المعلومات مطلوب داخل البيئات ثلاثية الأبعاد؟ وكذا التعرف على الكيفية التى تتم بها إدارة المكتبات التخيلية المنشأة داخلها، فضلاً عن الوقوف على أنسب الطرق التى يمكن بواسطتها تقديم خدمات المعلومات للمستفيدين لمرتادى العوالم التخيلية.

وبالنسبة للنتائج التى انتهى إليها البحث، نؤكد بداية على أن ما انتهى إليه البحث من نتائج وما يمكن أن يقترح فى هذه النتائج من توصيات ومقترحات يصعب تعميمه فى المطلق، خاصة وأن البحث يقوم على دراسة حالة لمكتبة بعينها هى مكتبة ويلسون التخيلية المنشأة داخل الحياة الثانية، والتى لها طبيعتها الخاصة وسماتها التى تميزها عن غيرها من المكتبات التخيلية حتى تلك التى تندرج تحت نفس الفئة، ومن ثم فما يطمح إليه الباحث هنا هو الخروج بمؤشرات عامة وملاحظات من شأنها تعبيد الطريق أمام بحوث ودراسات تالية تتناول إمكانية الإفادة من بيئة الحياة الثانية بشكل أوسع وأعمق من جانب المتخصصين والمهتمين بمجال المكتبات والمعلومات، ومن زوايا أخرى مختلفة ومجالات تطبيق متنوعة، وقد انتظمت النتائج والتوصيات على النحو الآتي:

١- رغم ما استعرضته هذه الدراسة من نماذج لاستثمار الحياة الثانية من قبل المؤسسات الأكاديمية والمهنية المعنية بمجال المكتبات والمعلومات، لم يزل هناك حاجة لمزيد من الجهد من جانب

تلك المؤسسات لتوسعة نطاق هذا الاستثمار وتنويع مجالات تطبيقه، فضلاً عن حث منتسبيها على إعداد دراسات ومشروعات داخل تلك الحياة تساعد فى تطوير المجال.

٢- يعد إنشاء المكتبات التخيلية داخل الحياة الثانية بمثابة نمط جديد للتواصل فيما بين مسئولى المكتبة والمستفيدين، ونقلة نوعية فى الخدمات التى تقدمها، ومع ذلك لا ينبغى أن يكون إنشاء هذه المكتبات هدفًا فى حد ذاته، وإنما وسيلة لتحقيق هدف أهم وأعمق؛ كالوصول إلى المستفيدين الذين لا يستطيعون التردد على مبنى المكتبة لأى سبب من الأسباب، وتوفير بيئة متميزة للتدريب والإبداع، وتقديم خدمات معلومات جديدة.

٣- هناك حرية كبيرة ومساحة رحبة من الإبداع متاحة داخل الحياة الثانية عند تصميم وبناء المكتبات التخيلية فيها، ومع ذلك يفضل أن يأتى مبنى المكتبة مطابقًا من حيث الشكل الخارجى والتصميم الداخلى لما هو عليه فى الواقع الفعلى، وذلك لدعم الخدمات التى تقدمها المكتبة فى البيئتين: الحقيقية، والتخيلية، وتحقيق تآلف المستفيدين مع التوزيع الداخلى لأقسام وإدارات وقاعات المكتبة وإلمامهم بما يتم فى كل منها، كما يساعد ذلك أيضًا على تقليل كثافة المشاركين فى الجولات المكتبية التى تعرف بالمكتبة وخدماتها أو على الأقل إعطاء كل مستفيد تصورًا مبدئيًا عما سوف يعاينه خلال هذه الجولات قبل اشتراكه فيها فى الواقع الفعلى.

٤- هناك ثلاث فئات من الخدمات يمكن أن نجدها فى المكتبات التخيلية المنشأة فى الحياة الثانية:

الفئة الأولى: خدمات هى نفسها التى تقدم فى الحياة الحقيقية، مثل: البحث فى قواعد البيانات، وإقامة المعرض واللقاءات والندوات.

الفئة الثانية: خدمات هى نفسها التى تقدم فى الحياة الحقيقية ولكن مع وجود اختلاف ناتج عن استثمار إمكانيات الحياة الثانية، مثل: الجولات المكتبية، وبعض الخدمات المرجعية كالرد على الاستفسارت وإجراء المقابلات المرجعية.

الفئة الثالثة: خدمات تقدم فقط فى بيئة الحياة الثانية، مثل: المساعدة فى الانتقال اللحظى Teleport لمكتبات أو أماكن أخرى قد يجد المستفيد فيها ما يبحث عنه، وتقديم بطاقات ملاحظات إرشادية Notecards with "how to guides"لتلبية الاحتياجات المعلوماتية، واقتراح الأماكن والجزر التى قد تحظى باهتمام المستفيدين.

وفى جميع الحالات لا بد وأن يحرص على أن يكون هناك تكامل بين الخدمات التى تقدمها المكتبة فى الواقع الفعلى، والخدمات التى تقدمها فى كيانها التخيلى المنشأ فى الحياة الثانية بما يحقق أهداف المكتبة التى أنشئت من أجلها.

٥- على الرغم من أهمية التحقق من هوية المستفيد داخل الحياة الثانية بشكل عام، وعند تقديم بعض خدمات المعلومات على وجه الخصوص، إلا أن التوجه العام والفلسفة التى تحكم المكتبات التخيلية فى تلك الحياة هو تيسير إفادة الأفراد إيًا كانت هويتهم ودون سؤال عنها - اللهم إلا كانت هذه الخدمات مقصورة على فئة بعينها من المستفيدين كمنتسبى الجامعة من الطلاب وأعضاء هيئة التدريس - مثل: خدمة البحث فى قواعد البيانات الببليوجرافية، أو قواعد بيانات النصوص الكاملة المشتركة فيها المكتبة، أو خدمة تحميل النص الكامل لبعض الأوعية الرقمية المقتناة بالمكتبة، أو طلب استعارة أو حجز وعاء معين من مجموعات المكتبة.

٦- هناك بعض الهويات يعتبر السؤال عنها فى المجتمعات الغربية نوعًا من التجاوز أوانتهاك الخصوصية؛ مثل: الهوية الدينية، والهوية العرقية، والحالة الاجتماعية، والتوجهات الجنسية؛ فى حين يصنف مثل هذا السلوك فى مجتمعاتنا الشرقية وتحديدًا السؤال عن الحالة الاجتماعية، والأصل كنوع من الود والحميمية؛ ومن ثم على مسئول تقديم خدمات المعلومات أن يستوعب هذا الفارق الثقافى والاجتماعى، ويدرك إلى أى المجتمعات ينتمى المستفيد الذى يتواصل معه فى بيئة الحياة الثانية حتى يتجنب أى سوء فهم قد يؤثر على تقديم الخدمة.

٧- إن قناعة مسئولى المكتبات التخيلية المنشأة فى الحياة الثانية بجدوى تقديم الخدمات فيها لم تعد مجال اختبار أو مناقشة؛ فاتخاذ قرار إنشاء هذه المكتبات هو فى حد ذاته دليل على هذه القناعة، فقط ينبغى تقييم هذه الخطوة أو التجربة من مختلف الجوانب وبعد مرور فترة زمنية كافية حتى يتأكد من جدوى الاستمرار فيها أو تطويرها.

هوامش البحث

(١) جدير بالذكر أنه على الرغم من أن هذا البحث هو بحث باللغة العربية إلا أن حداثة الموضوع الذى يتناوله، وعدم وضع مقابلات عربية بعد لكثير من المصطلحات المستخدمة فى إطاره والمتداولة على ألسنة المهتمين به، فضلاً عن عدم الاستقرار والاتفاق على بعض المقابلات العربية المقترحة من جانب من كتب عن الموضوع باللغة العربية، كل ذلك قد دفع الباحث إلى الحرص على وضع المصطلحات الأجنبية إلى جانب المقابلات العربية التى اجتهد فى وضعها بهدف تحديد المفاهيم التى يتحدث عنها.

(٢)عبد الله حسين متولى. " الحياة الثانية Second Life وتطبيقاتها فى التعليم الإلكترونى فى تخصص المكتبات والمعلومات." الاتجاهات الحديثة

في المكتبات والمعلومات ١٦. ٣١ (يناير ٢٠٠٩): ١٤٩-١٩٧.

(٣) فاتن سعيد بامفلح. "خدمات المعلومات فى العالم الافتراضى The Second Life." أحوال المعرفة ١٤. ٥٥ (أبريل ٢٠٠٩): ٢٤-٢٧.

(٤) Parker, L. "Second Life: The seventh face of the library?" Program: Electronic Library and Information Systems (UK) 42.3 (2008): 232-243.

(٥) Erdman, J. " Reference in a 3-D Virtual World: Preliminary Observations on Library Outreach in "Second Life"." The Reference Librarian 47.2 (2007): 29-39.

(٦) Luo, Lili. "Reference services in Second Life: An overview." Reference Services Review 36.3 (2008): 289-300.

(٧) Joint, Nicholas."Virtual reference, Second Life and traditional library enquiry services." Library Review 57.6 (2008): 416-423.

(٨) Kowalsky, Michelle. "The development process of the Second Life Librarians." Pepperdine University, Graduate School of Education and Psychology (March 2009): XIV, 210 p.(Dissertation)

(٩) العالم التخيلى Virtual World: بيئة محاكية معتمدة على الحاسب الآلى تمكن عدة مستخدمين من التعايش والتفاعل داخلها فى نفس الوقت من خلال معادليهم، والأساس فى هذه العوالم أن تكون متاحة بصفة مستمرة ٢٤ ساعة فى اليوم، ٧ أيام فى الأسبوع، كما أن التطبيقات التى تتم فيها ونمط التعامل معها يجعلها أشبه ما تكون بالعالم الحقيقي.

المصدر:

Book, Betsy. "About virtual worldreview." virtual world review. 20 Feb. 2006. 17 September . 2009 <http://www.virtualworldsreview.com/info/whatis.shtml>

(١٠) العالم المجازى Metaverse: عالم تخيلى وخيالى أيضاً، جاء وصفه لأول مرة فى رواية لنيل ستيفنسون Neal Stephenson "انهيار الجليد Snow Crash" التى نشرت عام ١٩٩٢، والتى تحكى عن أناس يعيشون كمعادلين تخيليين أو رقميين يتعاملون مع بعضهم البعض ومع برمجيات الحاسب الآلى داخل عالم ثلاثى الأبعاد يحاكى العالم الحقيقى المعيش. وقد جاءت الكلمة الإنجليزية نحتاً من كلمتى مجاز meta، وعالم universe.

المصدر:

Piaggio, Catleya "Second Life Dictionary- Critical Terms to get you through your Second Life." SLutorials. 2009. Bix Weatherwax. 12 august 2009 <http://slutorials.ning.com/forum/topics/2043828:Topic:83>

(١١) الألعاب الإلكترونية – فئة لعب الأدوار المحكم متعدد اللاعبين Massively multiplayer online role-playing games (MMORPGs) هى إحدى فئات الألعاب الإلكترونية التى تتيح لعب الأدوار عبر الحاسب الآلى Computer role-playing games (CRPGs)، حيث يمكن لعدد كبير من اللاعبين التفاعل واللعب مع بعضهم داخل عالم تخيلى. ويرجع الفضل فى سك هذا المصطلح إلى ريتشارد جاريوت Richard Garriott مصمم لعبة UltimaOnline أولى هذه الفئة من الألعاب، والتى طرحت فى الاسواق عام ١٩٩٧.

المصدر:

"Massively multiplayer online role-playing game." Wikipedia. 13 Aug. 2009. 15 Aug. 2009 <http://en.wikipedia.org/wiki/MMORPG>

(١٢) الانغمار "Immersion" حالة شعورية يقل فيها - بل أحياناً قد يتلاشى - شعور الشخص المنغمر بكيانه المادى، نتيجة كونه محاطًا ببيئة أخَّاذة؛ غالباً ما تكون هذه البيئة مصطنعة. وعادة ما يتم تحقيق ذلك من خلال توافر مجموعة من العناصر، أهمها: مساحة مكانية ملائمة لعملية الغمر، وتركيز شديد من جانب الشخص، وتشويه وأحياناً تغييب للإحساس بالزمن، ثم ممارسة أحد الأنشطة التلقائية البسيطة: كالسير أو الحديث أو اللعب مثلاً. وعادة ما يستخدم هذا المصطلح لوصف بيئة الواقع التخيلى أو بيئة الحياة الثانية. هذا وعادة ما يلاحظ على الشخص المنغمر داخل مثل هذه البيئة بعدم قدرته على تبيُّن الخط الفاصل بين اكتساب الخبرة والانخراط الشعورى الكلى داخل الأحداث والعلاقات، بحيث ينتقل الأمر بالنسبة له ودون أن يدرى من مجرد لعبة هو جزء منها أو تجربة ما يمر بها إلى أحداث حقيقية وواقع معيش يتأثر به، رغم علمه بأنه فى الحقيقة ليس كذلك [هناك تعليق شائع داخل الحياة الثانية يلخص هذه الحالة أو ذلك التناقض الشعورى، حيث يذكر أحد الأشخاص موجهاً حديثه لمعادل آخر على شكل فتاة: إننى أعلم أنك لست أكثر من معادل رقمى يتحدث إلى معادلى الرقمى، ومع ذلك لا أعرف لماذا تتسارع دقات قلبى ويتصبب جبينى عرقًا؟!].

(١٣) المعادل الرقمى أو الأفاطار Avatar (Av, Avi, Ava or Avie): هو المعادل التخيلى Virtual representative أو البديل الرقمى Digital alter للشخص داخل الحياة الثانية، وهو عبارة عن شخصية كارتونية كالتى تظهر فى الألعاب الإلكترونية ثلاثية الأبعاد، يتواصل الأفراد من خلالها داخل الحياة الثانية ويتفاعلون مع مفرداتها، ويمكننا تشبيه هذا المعادل بدمية الماريونت التى تتصل بخيوط يمسك بها صاحبها فتأتمر بأمره وتتحرك حسب هواه، حيث يتكلم هذا المعادل ويسير ويتحرك، بل أحيانًا يطير حسب رغبة صاحب.

(١٤) الانتقال اللحظى (الآنى) أو التليبورت Teleport(TP): عملية تتم بالضغط بالفأرة على علامة حدود أو أحد النماذج فتؤدى إلى انتقال معادل الشخص إلى مكان ما داخل الحياة الثانية، قد يكون هذا المكان بعيداً كبعد دولة الصين أو قريباً قرب الدور الثانى بأحد المحال التجارية.

المصدر:

Piaggio, Catleya "Second Life Dictionary- Critical Terms to get you through your Second Life." SLutorials. 2009. Bix Weatherwax. 12 august 2009 <http://slutorials.ning.com/forum/topics/2043828:Topic:83>

(١٥) لمزيد من المعلومات حول المتطلبات المادية والبرمجية اللازمة للولوج إلى الحياة الثانية والإفادة منها، يمكن الرجوع إلى الموقعين الإلكترونيين الآتيين:

- مختبر ليندن على الإنترنت: http://secondlife.com/support/sysreqs.php

- ويكى الحياة الثانية فى التعليم:

http://sleducation.wikispaces.com/gettingstarted#technical

(١٦) صدر العدد الأول منها فى يوليو ٢٠٠٨، وموقعها على الإنترنت: http://jvwresearch.org

(١٧) المراسلة اللحظية (الآنية) Instant Messaging(IM): أحد أنماط التواصل الآنى، يتيح الفرصة لشخصين أو أكثر الحديث والدردشة على الخط المباشر عبر شبكة

الإنترنت، ويُمَكِّن هذا الشكل من أشكال الاتصال والتواصل مستخدمه من إضافة أسماء من يتواصل معهم فى قائمة مراسلة، كما يتم إشعاره فى التو واللحظة بأى من هؤلاء المدرجين فى هذه القائمة قد ولج إلى البرنامج، ويتم بدء التواصل عن طريق إرسال رسالة من أحد الأطراف للآخر داخل إحدى غرف أو مواقع الدردشة، حيث تعرض الرسائل المتبادلة مباشرة فى تتابع زمنى على شاشة جهاز كل شخص. ومعظم نظم وبرمجيات التراسل اللحظى الآن (مثل: MSN، ICQ، Skype، Facebook) توفر إمكانية إصدار جرس أو إشارة مسموعة للتنبيه إلى إرسال أو ورود رسالة من الطرف الآخر، بالإضافة إلى إمكانية إرسال وتبادل ملفات البيانات، والبحث المتزامن فى الشبكة العنكبوتية، وإرسال واستقبال ملفات الصور والفيديو، فضلاً عن الاستمتاع بألعاب الفيديو الإلكترونية. وهى تستخدم فى المكتبات لتقديم الخدمة المرجعية الرقمية أو التخيلية لأولئك المستفيدين الذين يحبذون التواصل على الخط المباشر. وفى بيئة الحياة الثانية عادة ما يشير مصطلح التراسل اللحظى إلى رسائل الدردشة النصية المتبادلة بين معادلين رقميين أو أكثر.

(١٨) "التوحد أو التقمص Identification" هو حيلة يلجأ إليها الفرد ليزيد بها من قدر نفسه، بأن يمد هويته إلى شخص آخر، أو يقترض هويته من شخص آخر، أو يخلط ويدمج بها هويته بهوية شخص آخر، ومن أمثلته: "التوحد الإسقاطي" الذى يتصور فيه الفرد نفسه داخل آخر خارج عنه، وهو نوع من الدفاع يلجأ إليه ليخلق لدى نفسه وهمًا بأنه يسيطر بهذه الطريقة على الشخص الآخر، وبذلك يظن بنفسه القوة التى يفتقدها فى نفسه ويجدها لدى الآخرين، وكذلك يحقق لنفسه الإشباع بأن يتصور أن الإشباع الذى يحققه الآخر لنفسه بقوته، هو إشباع لنفسه هو، و"التوحد الاستدماجى" الذى يرى فيه المرء آخر داخله، ويتصور هذا الآخر وكأنه جزء منه هو نفسه، أى يتعين به باستدماجه داخله.

Abdel Monem Alhefnee . Encyclopedia of Psychology & Psycho -Analysis. 4th ed. Cairo: Madbouli Bookshop, 1994. P. 378.

(١٩) لمزيد من المعلومات حول فحوى هذه القواعد يمكن الرجوع إلى المقال الآتي:

عبد الله حسين متولى. " الحياة الثانية Second Life وتطبيقاتها فى التعليم الإلكترونى فى تخصص المكتبات والمعلومات." الاتجاهات الحديثة فى المكتبات والمعلومات ١٦. ٣١ (يناير ٢٠٠٩): ١٤٩-١٩٧.

(٢٠) تجمع قاطنى عش المتعلمين Educators Coop: تجمع من أعضاء هيئات التدريس بالجامعات، والمعاهد العلمية، والمكتبيين، والمدرسين الذين يدرسون أو يجرون أبحاثاً داخل الحياة الثانية، تأسس فى يوليو من عام ٢٠٠٧، نواته تشكلت من اثنين وأربعين عضواً من اثنتين وثلاثين مؤسسة تعليمية، يلتقون بشكل دورى لتبادل الخبرات والنقاش حول قضايا، مثل: التجارب التعليمية، واستراتيجيات التدريس، وتصميم المشروعات البحثية داخل الحياة الثانية. موقعه على الإنترنت: http://www.educatorscoop.org.

(٢١) ويكى التعليم فى الحياة الثانية Second Life in Education Wiki: خدمة ويكى ملحقة بموقع التعليم داخل الحياة الثانية، تعرف بالفرص والإمكانيات التعليمية داخل الحياة الثانية بالأساس إلى جانب بعض العوالم التخيلية الأخرى. موقعها على الإنترنت: http://sleducation.wikispaces.com.

(٢٢) اعتمد فى تجميع الصور الواردة فى هذا الملحق على الموقع الإكترونى للحياة الثانية www.secondlife.com، إلى جانب الصور التى التقطها الباحث بنفسه وهو داخل الحياة الثانية من خلال معادله الرقمى.

قائمة المصادر و المراجع

١- أمل وجيه حمدى. "إدارة مصادر المعلومات الإلكترونية: دراسة حالة لعدد من المكتبات الأمريكية – ١- "دراسات عربية فى المكتبات وعلم المعلومات ١٢. ١ (يناير ٢٠٠٧): ٩٠- ١٣٨.

٢- إيرل، وليم جيمس. مدخل إلى الفلسفة: مزود بمعجم فلسفى معاصر. مج١/ وليم جيمس إيرل؛ ترجمة عادل مصطفى؛ مراجعة يمنى طريف الخولى. القاهرة: المجلس الأعلى للثقافة، ٢٠٠٥.

٣- حشمت قاسم. الاتصال العلمي في البيئة الإلكترونية. القاهرة: دار غريب للطباعة والنشر والتوزيع، ٢٠٠٥.

٤- عبد الرحمن فراج . "مفاهيم أساسية فى المكتبات الرقمية." المعلوماتية ١٠ (٢٠٠٥): ٢٥- ٢٩.

٥- عبد الله حسين متولى. " الحياة الثانية Second Life وتطبيقاتها فى التعليم الإلكترونى فى تخصص المكتبات والمعلومات." الاتجاهات الحديثة فى المكتبات والمعلومات ١٦. ٣١ (يناير ٢٠٠٩): ١٤٩-١٩٧.

٦- عزيزة على محمدى أبو العينين. "أنماط الإفادة من المكتبات الناشئة فى المجتمع الافتراضى: دراسة مسحية تقييمية." جامعة القاهرة، كلية الآداب، قسم المكتبات والوثائق وتقنية المعلومات. إشراف عبد الله حسين متولى (رسالة ماجستير قيد الإعداد، ٢٠٠٩).

٧- فاتن سعيد بامفلح. "خدمات المعلومات فى العالم الافتراضى The Second Life".
أحوال المعرفة ١٤. ٥٥ (أبريل ٢٠٠٩): ٢٤-٢٧.

٨- مجمع اللغة العربية. المعجم الفلسفى. القاهرة: المجمع، ١٩٨٣.

9- Abdel Monem Alhefnee. Encyclopedia of Psychology & Psycho -Analysis. 4th ed. Cairo: Madbouli Bookshop, 1994. P. 378.

10- **America's best graduate schools 2009.** 2009. US news and world report. 4 September 2009.
http://www.usnews.com/usnews/edu/grad /rankings/lib/brief/lib_brief.php

11. Book, Betsy. "About virtual world review." virtual world review. 20 Feb. 2006. 17 September. 2009 <http://www.virtualworldsreview.com/info/whatis.shtml>

12- Carolina, University of North. Carolina: Photographes from the first state university . Chapel hill: The university of North Carolina press, 2006.

13 - Chanault, Elizabeth [Wilson Library services Librarian]. Personal virtual interview in Second Life.4 September 2009.

14-Erdman, J. "Reference in a 3-D Virtual World: Preliminary Observations on Library Outreach in "Second Life"." The Reference Librarian 47.2 (2007): 29-39.

15-Graham, Nicholas [Head of Wilson Library services Depart-

ment].Personal virtual interview in Second Life. 4 September 2009.

16. "Identity." Merriam-Webster Online Dictionary. 2009. Merriam-Webster Online. 14 August 2009 <http://www.merriam-webster.com/dictionary/identity>

17- Joint, Nicholas. "Virtual reference, Second Life and traditional library enquiry services." Library Review 57.6 (2008): 416-423.

18-" Massively multiplayer online role-playing game." Wikipedia. 13 Aug. 2009. 15 Aug. 2009 <http://en.wikipedia.org/wiki/MMORPG>

19-Kowalsky, Michelle. "The development process of the Second Life Librarians." Pepperdine University, Graduate School of Education and Psychology (March 2009): XIV, 210 p.

20- Leenes, R. "Privacy in the Metaverse: Regulating a complex social construct in a virtual world" 51 (IFIP). 262, (2008): 95-112.

21- for this source" Luo, Lili. "Reference services in Second Life: An overview." Reference Services Review 36.3 (2008): 289-300.

22- Parker, L. "Second Life: The seventh face of the library?" Program: Electronic Library and Information Systems (UK) 42.3 (2008): 232-243.

23 Piaggio, Catleya "Second Life Dictionary- Critical Terms to get you through your Second Life." SLutorials. 2009. Box Weather wax. ٢٤ august 2009 <http://slutorials.ning.com/forum/topics/2043828:Topic:83>

24-Pope, Kitty, Tom Peters and Lori Bell. "Get a (second) life: Prospecting for gold in 3-D world." Computer in Libraries 27.1 (Jan 2007): 10- 15.

25- Rebecca, Tapley. Designing your second life: Techniques and inspiration for you to design your ideal parallel universe within the online community, Second Life. London: New Riders Press, 2007.

26- Reitz, Joan M. "ODLIS- Online Dictionary of library and information science.". 2007. Western Connecticut State Library. 21 august 2009 <http://lu.com/odlis>

27-Robbins, Sarah [Doctoral Candidate at University of Indiana, talks about her experiences using Second Life in her Classrooms]. Personal interview. 26 March 2007.

28- Rymaszzewski, Michael ...*et al.* Second Life: The official guide. 2nd

ed. Indiana: Wiley Publishing, inc. 2008.

29- Schleimer, Joseph D. "Legal Problems in Protecting the "Virtual Rights" of Living and Deceased Actors". 2008. 26 august 2009. <http://www.schleimerlaw.com/ELF2Synthespians.htm>

30- Second Life. 2009. Linden Research inc. 15 August 2009 <http://secondlife.com>

31- Secon Life: Community standards. 2009. Linden Research inc. 25 August 2009 <http://secondlife.com>

32- White, Brian A. Second Life: a guide to your virtual world. Indiana: Que Pub, 2008.

33- Wodell, Kate. "Performa 07 in Second Life: Brave New Metaverse". Art in America. 11.6 (June 2007): 55.

34- The University of North Carolina at Chapel Hill: fact book 2009-2010. 2009. University of North Carolina at Chapel Hill. 4 September 2009. http://www.ais.unc.edu/ir/factbook.html

35- The University of North Carolina at Chapel Hill: rare book collection: Introduction.2009. University of North Carolina at Chapel Hill. 4 September 2009._http://www.lib.unc.edu/rbc/introduction.html

الملحق رقم (١):

استبيان حول المكتبات التخيلية المنشأة فى بيئة الحياة الثانية والخدمات التى تقدمها موجة لمكتبة ويلسون بجامعة شمال كارولينا بالولايات المتحدة الأمريكية

١- متى تم إنشاء المكتبة داخل الحياة الثانية؟

٢- ما عدد ساعات عمل المكتبة داخل الحياة الثانية؟

٣- ما عدد ومؤهلات الموظفين القائمين بتقديم الخدمة فى المكتبة؟

٤- كم عدد العاملين منهم بأجر فى مقابل المتطوعين؟

٥- ما الخدمات المقدمة؟ وكيف تتكامل مع الخدمات المقدمة فى مقر المكتبة فى الواقع الفعلي؟

٦- ما ضوابط تقديم الخدمات؟ وما نوع العقوبات التى يتم تطبيقها فى حال الإخلال بأى من هذه الضوابط؟

٧- ما أكثر الخدمات التى يقبل المستفيدون على الإفادة منها فى مقر المكتبة فى الحياة الثانية؟ ولماذا فى رأيك؟

٨- ما السمات الواجب توافرها فيمن يسمح له بالإفادة من خدمات المكتبة؟

٩- هل ينبغى للمستفيد من خدمات المكتبة الكشف عن هويته الحقيقية التى يحملها فى

الواقع الفعلى، لكى يسمح له بالإفادة من خدمات المكتبة؟ ولماذا؟

١٠- هل ترى أن مطالبة المستفيد بالكشف عن هويته الحقيقية أيا كان نوعها، هو نوع من الاعتداء على خصوصيته؟

١١- ما الضمانات التى توفرها المكتبة لحماية من يكشف عن هويته الحقيقية استجابة لما تفرضه من قواعد؟

١٢- ما نوع المستفيدين الذين يترددون إلى المكتبة؟

( ) ذكر.

( ) أنثى.

( ) لم يحدد.

١٣- ما الفئة العمرية التى ينتمون إليها؟

( ) أقل من ١٨. ( ) ١٨-٢٥.

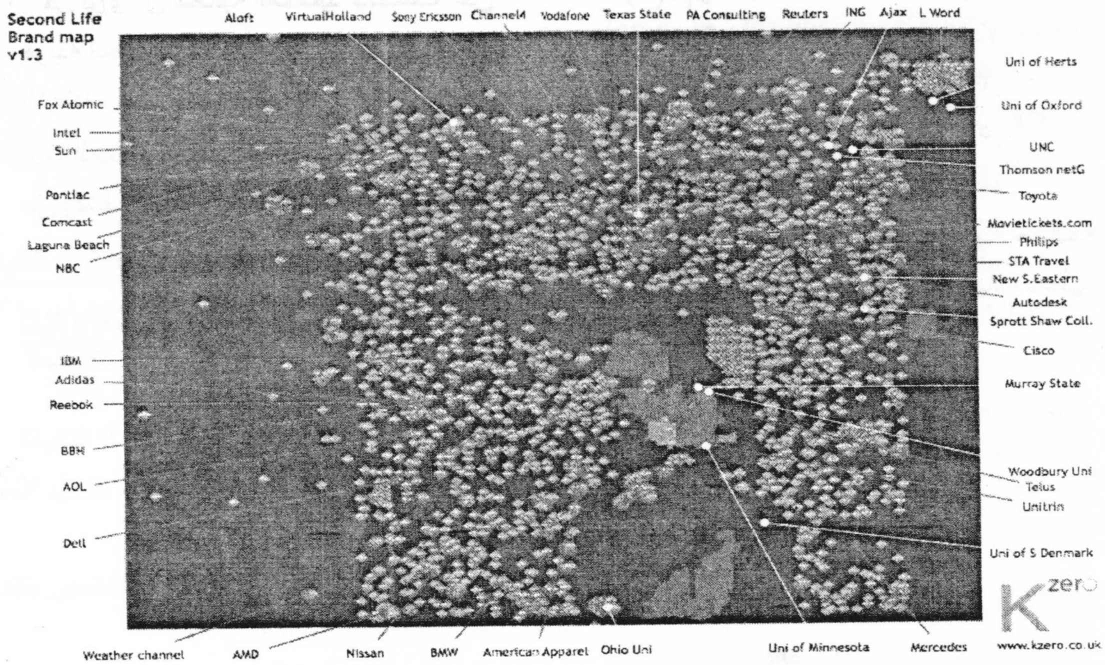
( ) ٢٦-٤٠. ( ) ٤١-٥٥.

( ) أكثر من ٥٥ عاماً. ( ) لم يحدد.

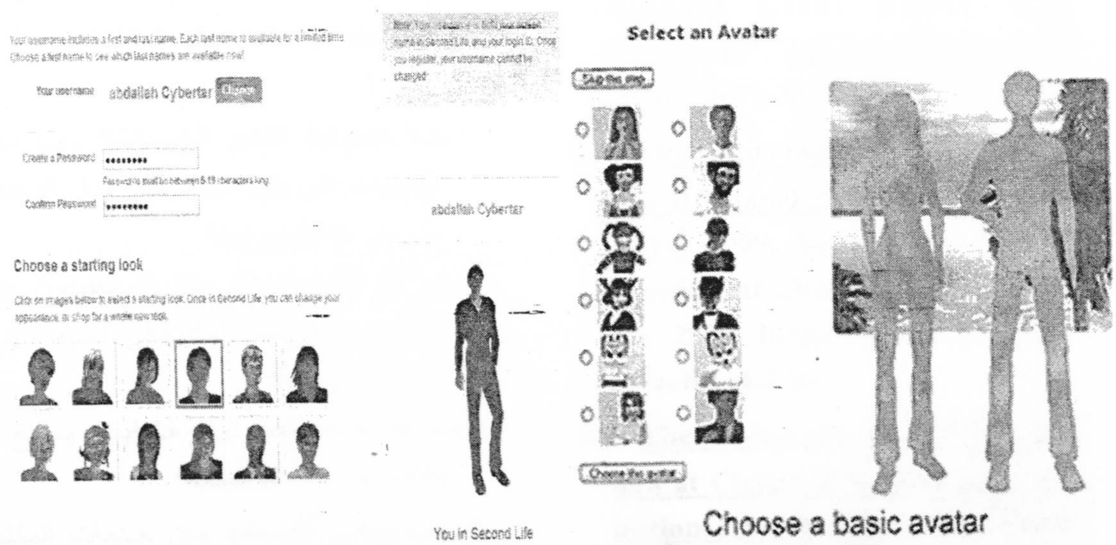
١٤- أخيرًا؛ هل ترى أن الحياة الثانية صالحة لأن تكون بيئة مستقرة تمارس المكتبات داخلها أنشطتها وتقدم خدماتها؟

الملحق رقم (٢):

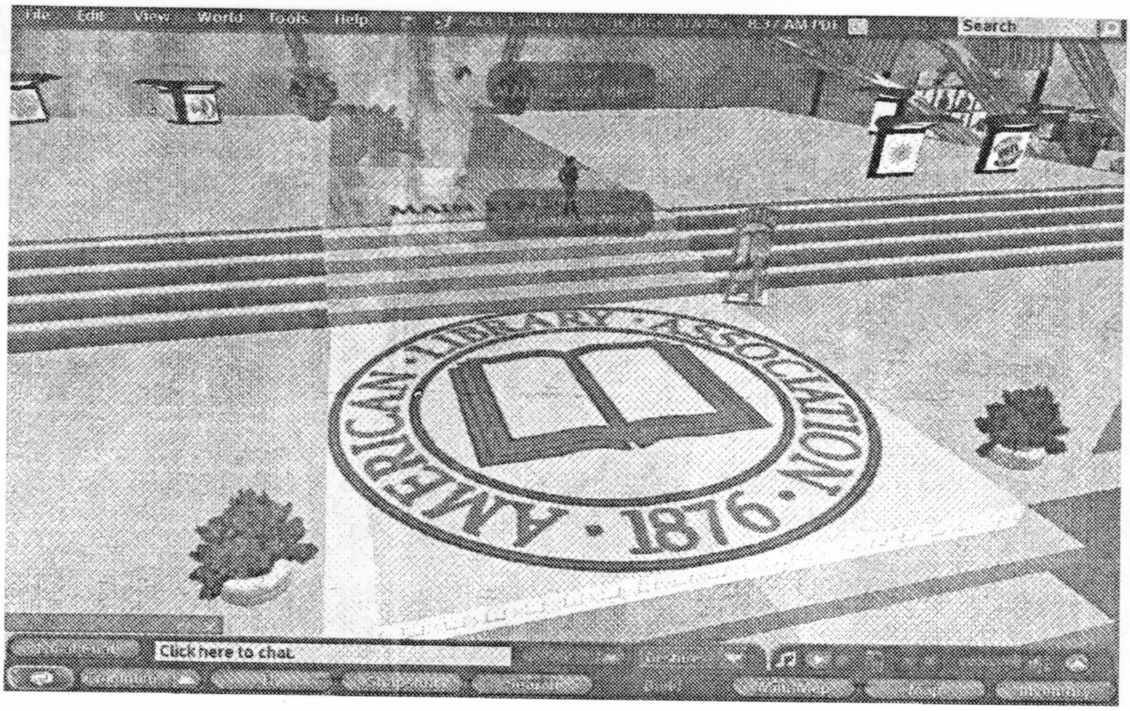
مجموعة الصور



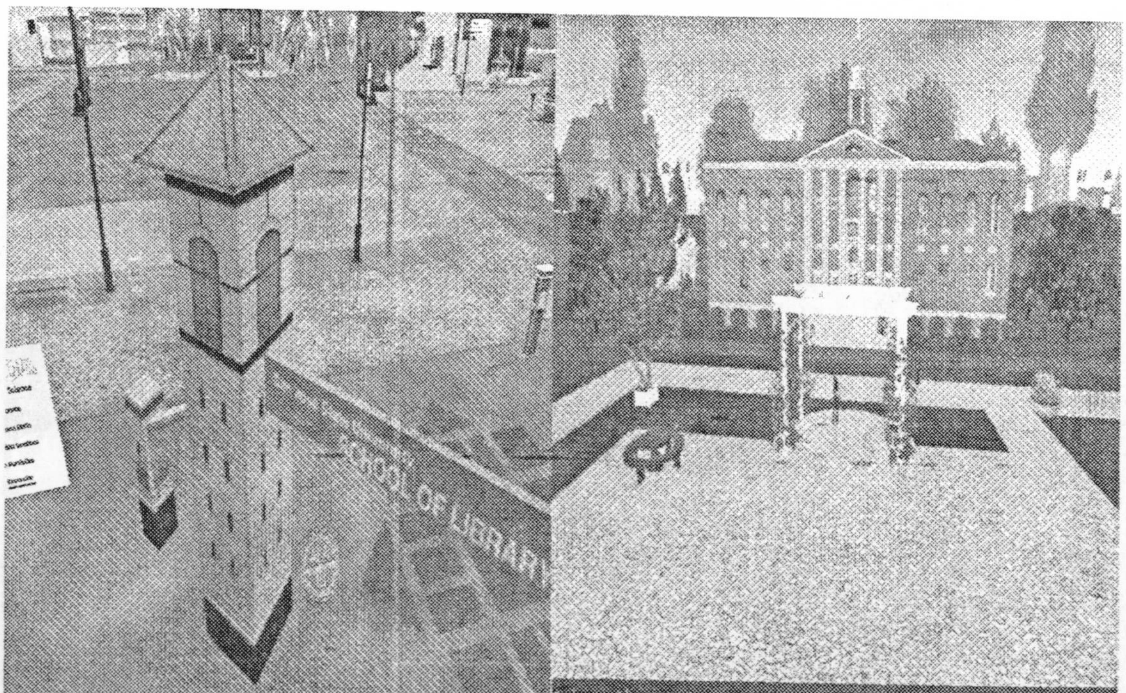
الصورة رقم (١) خريطة الحياة الثانية موزعة عليها أماكن الكيانات المناظرة لبعض المؤسسات التجارية والجامعات



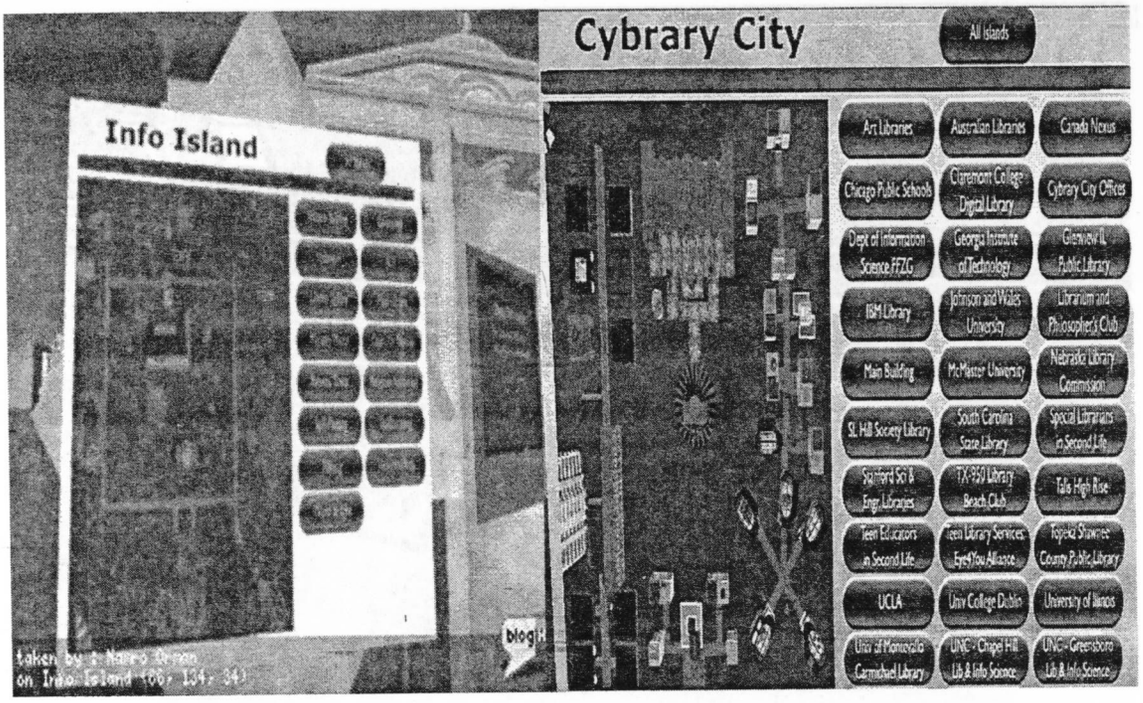
الصورة رقم (٢) الأشكال الأساسية الجاهزة للمعادلين الرقميين التى يمكن الاختيار من بينها



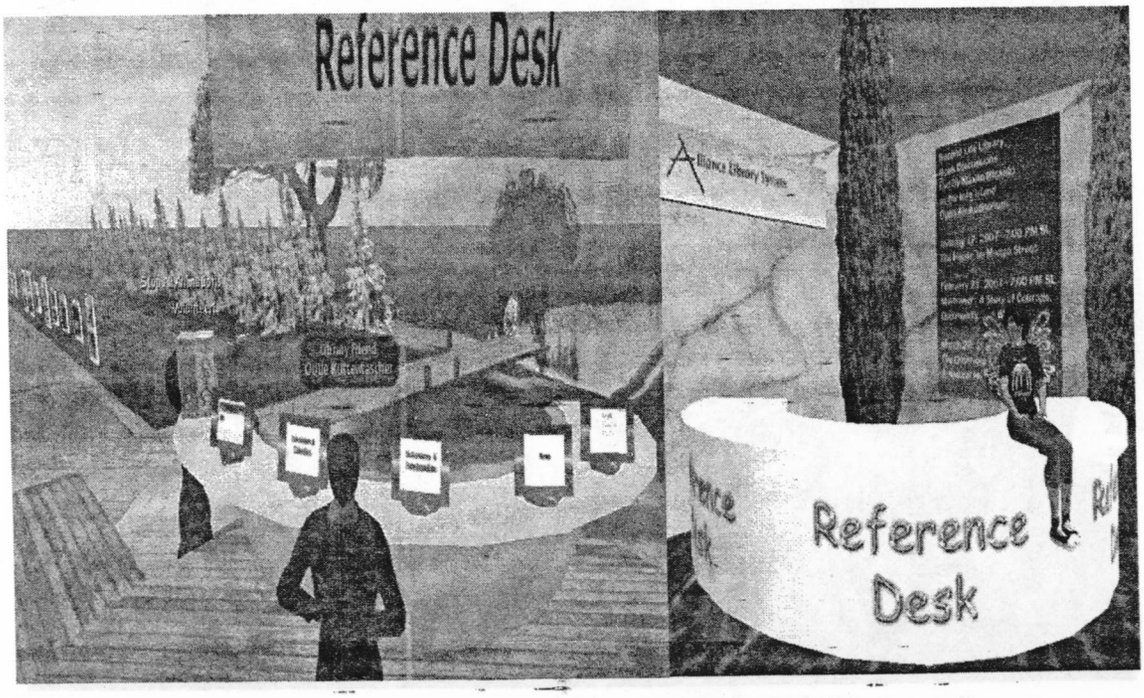
الصورة رقم (٣) الكيان المناظر لجمعية المكتبات الأمريكية ALA في الحياة الثانية



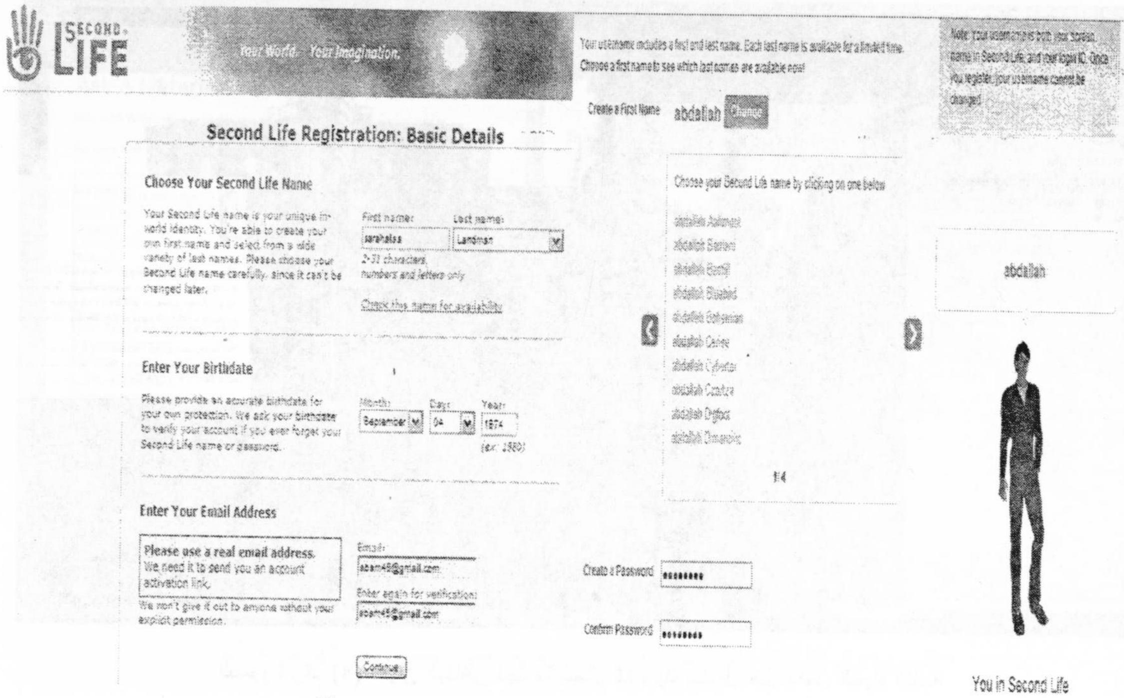
الصورة رقم (٤) الكيانان المناظران لمدرستى المكتبات وعلم المعلومات بجامعتى سان هوزيه وشمال كارولينا فى الحياة الثانية



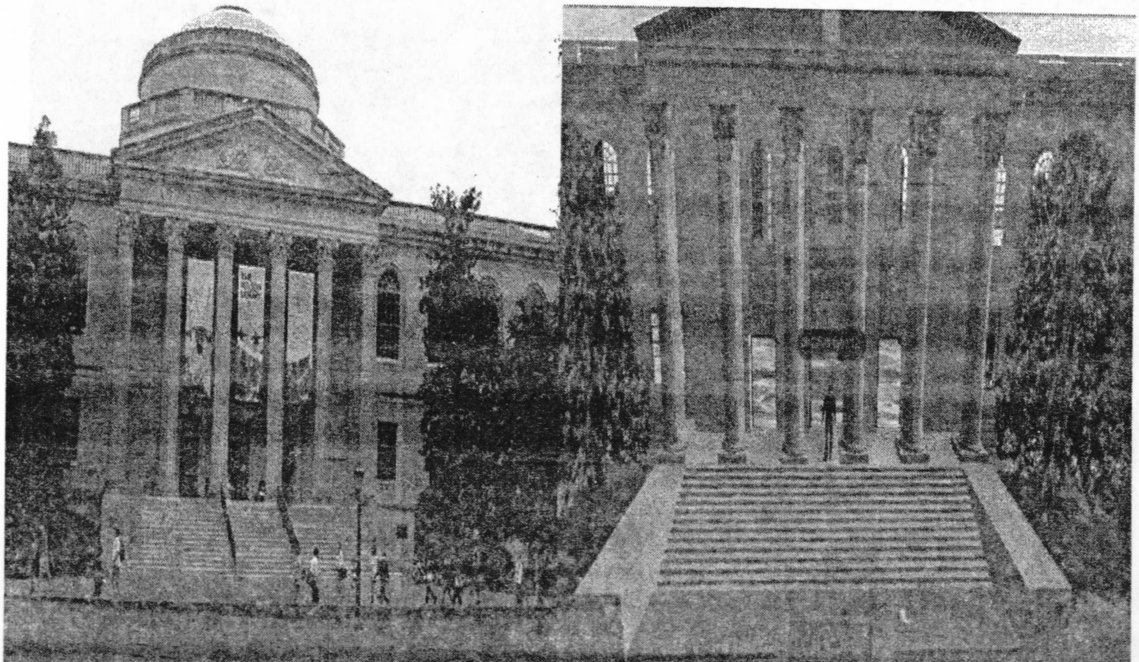
الصورة رقم (٥) جزيرة المعلومات ومدينة سيبرري



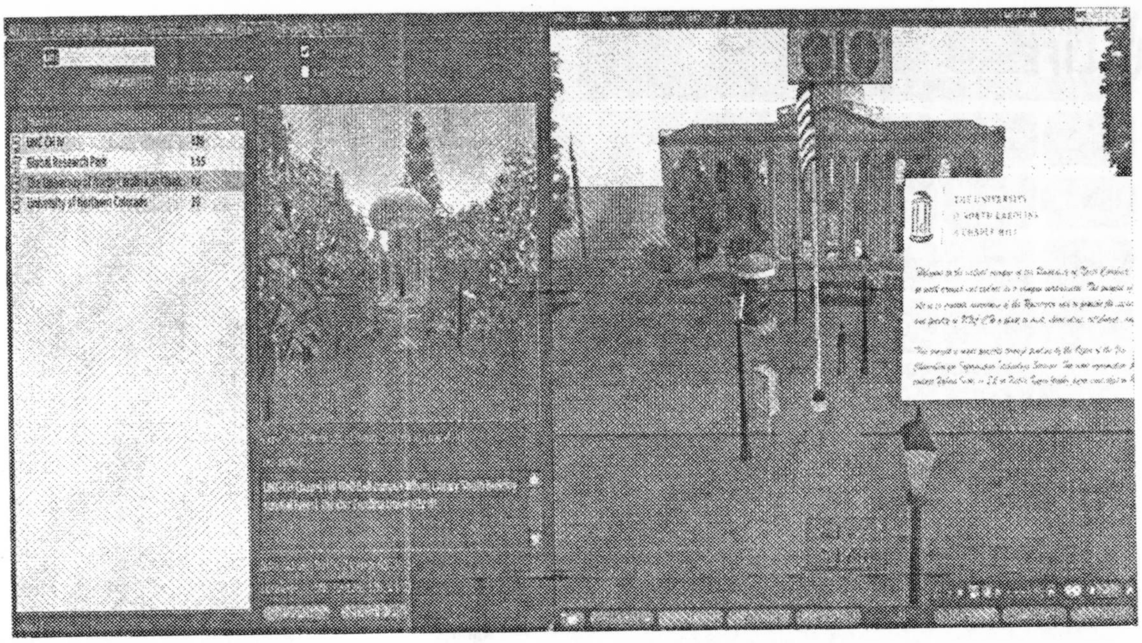
الصورة رقم (٦) شكل تقديم الخدمة المرجعية فى المكتبات التخيلية المنشأة داخل الحياة الثانية



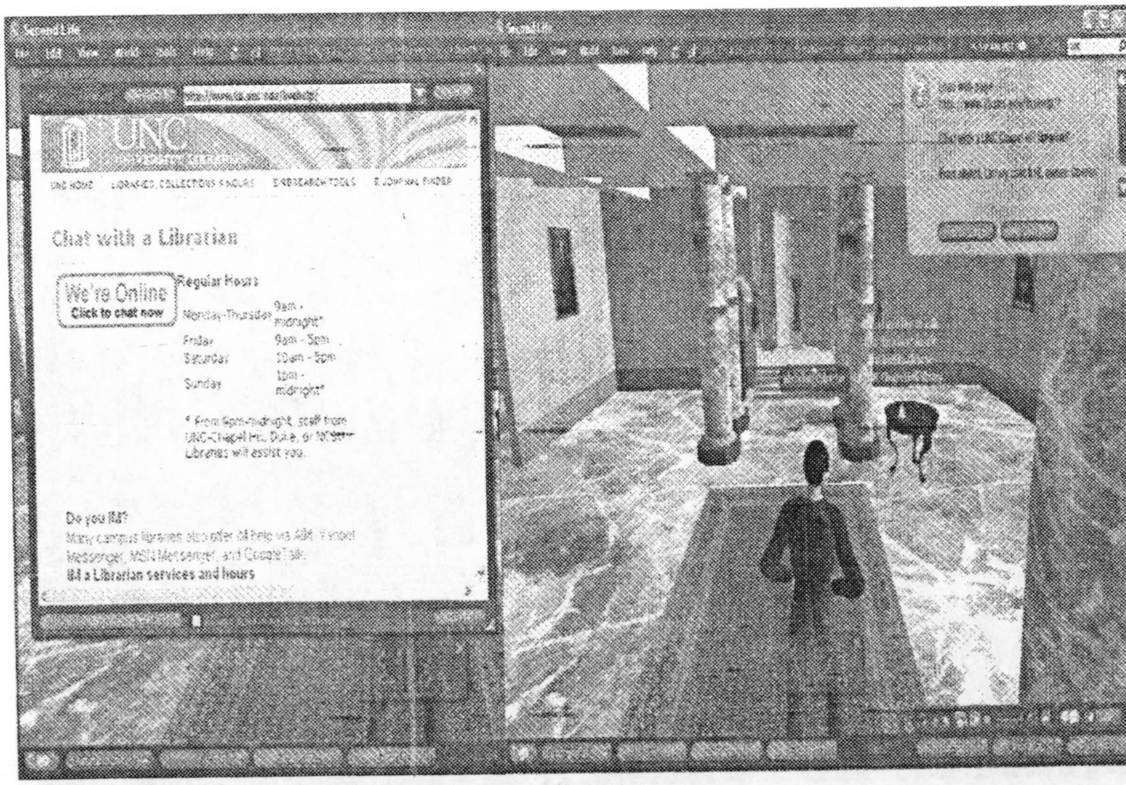
الصورة رقم (٧) نموذج تسجيل البيانات الخاص بالاشتراك فى الحياة الثانية



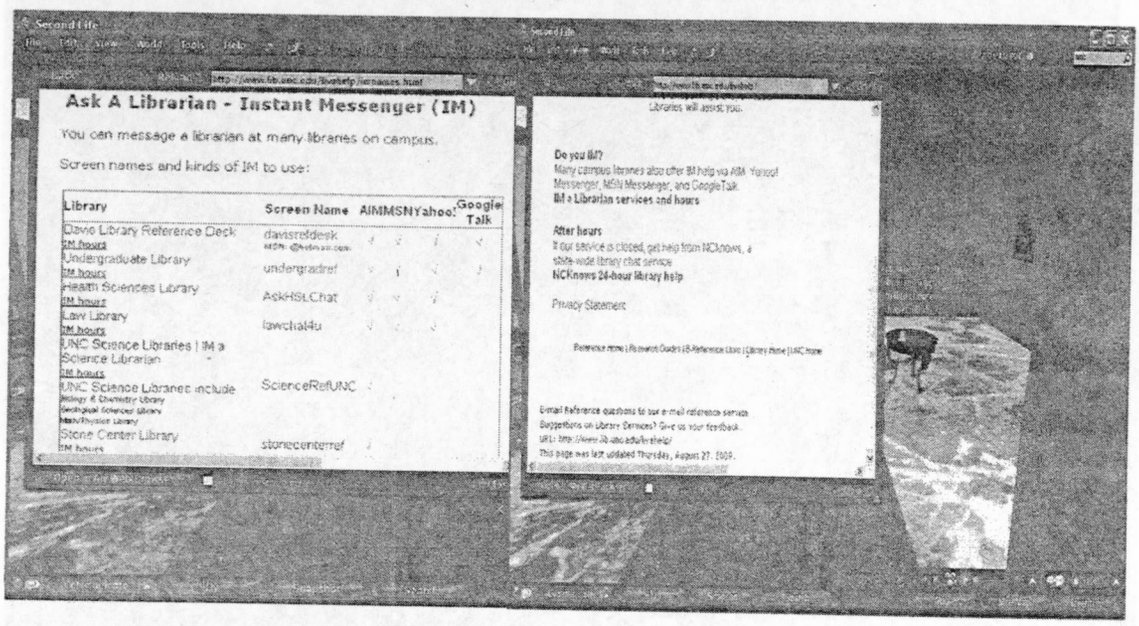
الصورة رقم (٨) شكل مبنى مكتبة ويلسون من الخارج فى الواقع الفعلى وشكله فى الحياة الثانية



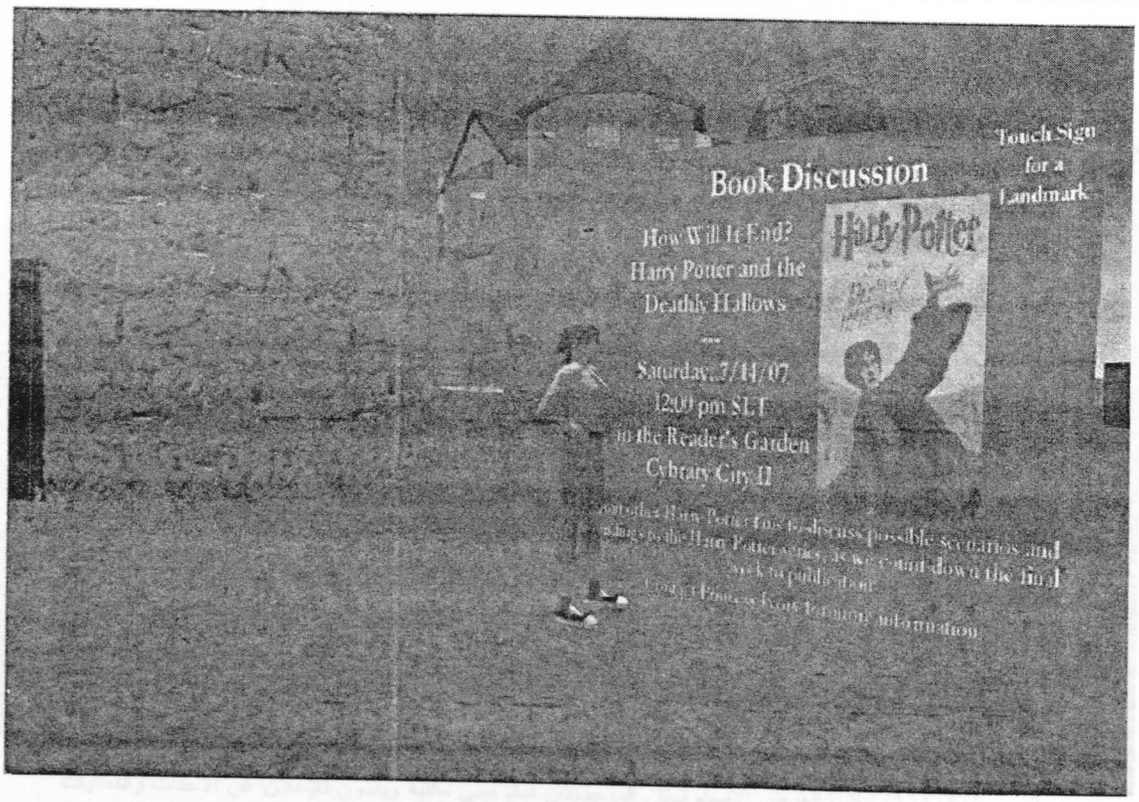
الصورة رقم (٩) الكيان المناظر لجامعة شمال كارولينا بتشابل هيل داخل الحياة الثانية



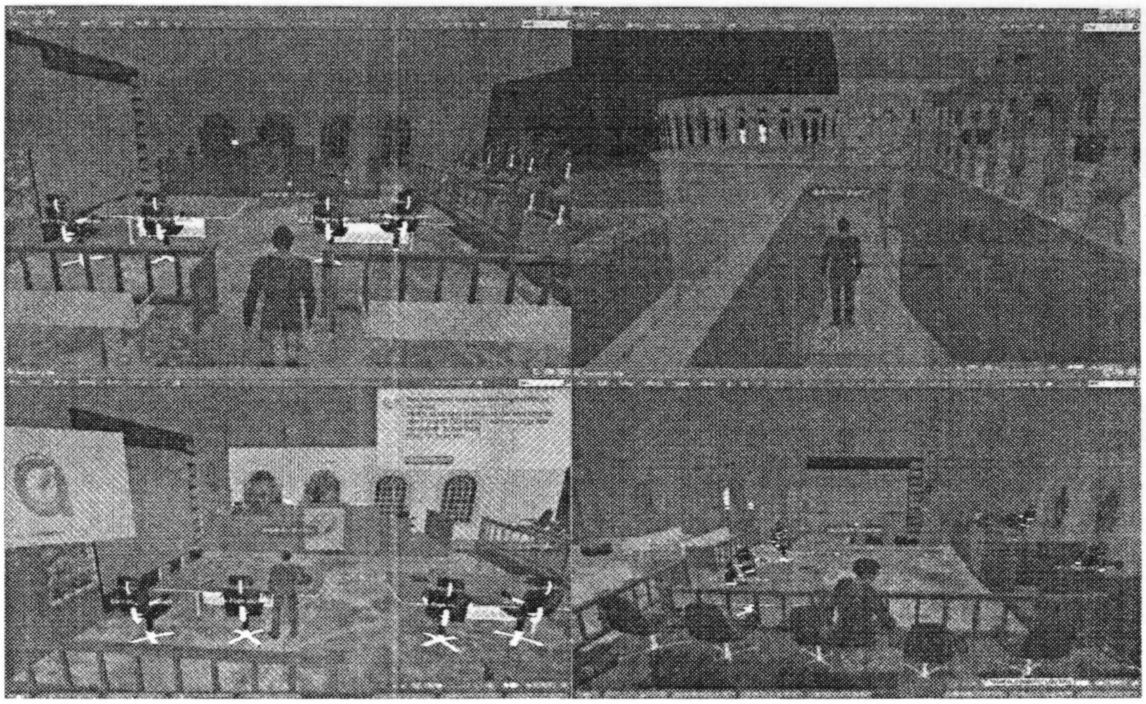
الصورة رقم (١٠) البهو الداخلى لمكتبة ويلسون فى الحياة الثانية ومواعيد العمل وتقديم الخدمة



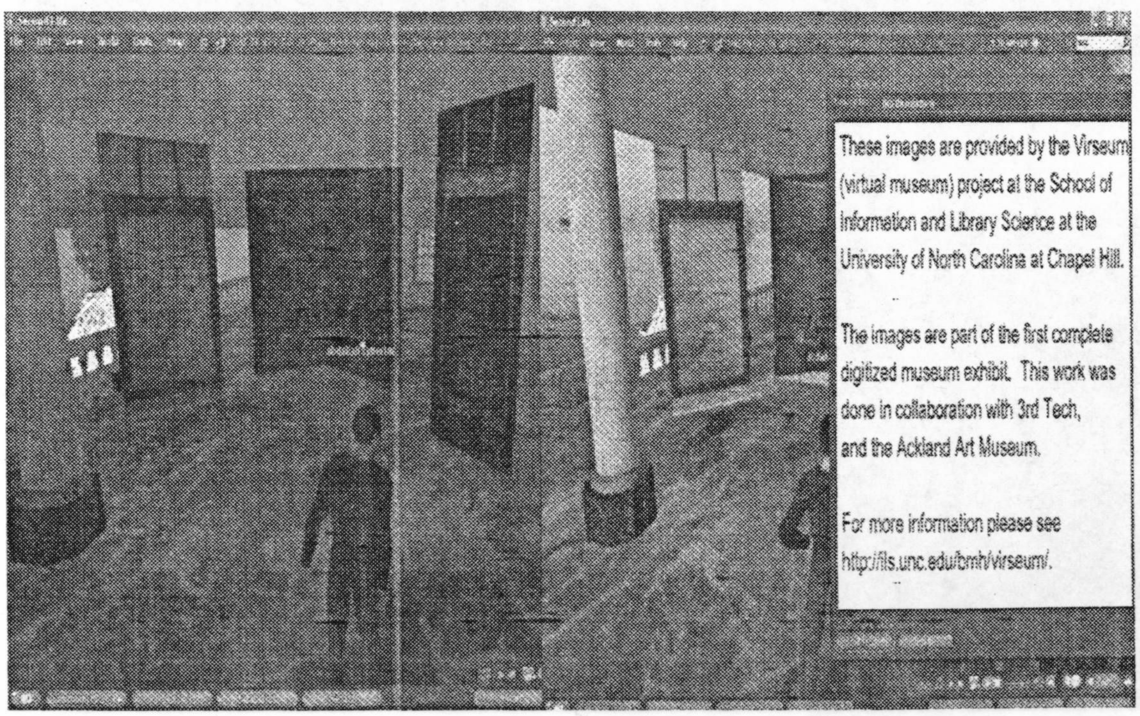
الصورة رقم (١١) إمكانية المراسلة اللحظية وتقديم مكتبة ويلسون لخدماتها من خلالها



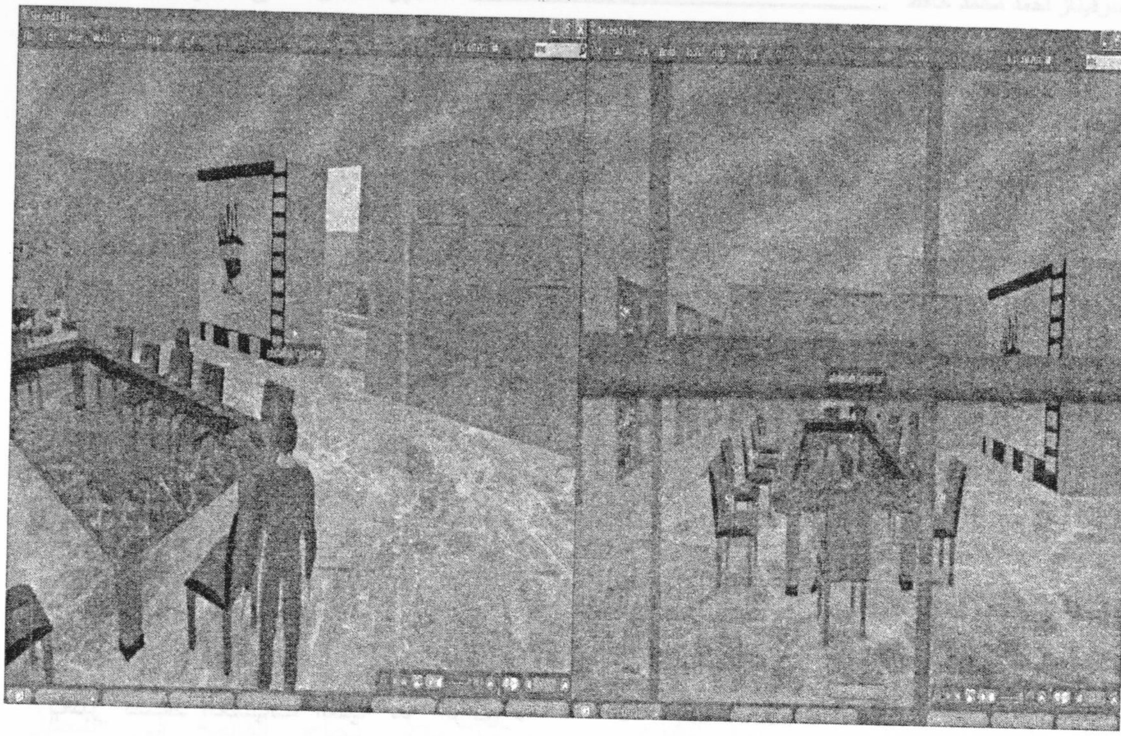
الصورة رقم (١٢) تنويه عن ندوة تخيلية لمناقشة أحد الكتب التى تحظى بالاهتمام



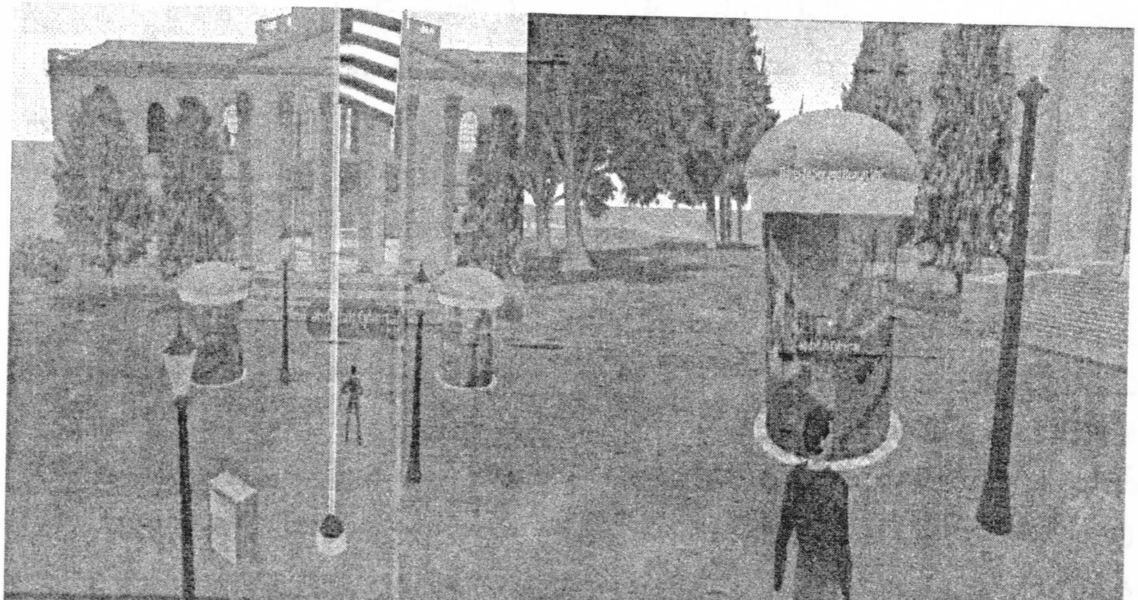
الصورة رقم (١٣) أماكن الجلوس انتظاراً للحصول على الخدمة المكتبية بمكتبة ويلسون فى الحياة الثانية



الصورة رقم (١٤) المتحف التخيلى Virseum بالدور الثانى من مبنى مكتبة ويلسون فى الحياة الثانية



الصورة رقم (١٥) قاعة الاجتماعات بمبنى مكتبة ويلسون فى الحياة الثانية



الصورة رقم (١٦) شاشتا العرض الاسطوانيتان الموجودتان أمام مبنى مكتبة ويلسون للإعلان عن الأحداث والفعاليات