Dirassat & Abhath
The Arabic Journal of Human and Social Sciences

مجلة دراسات وأبحاث
المجلة العربية في العلوم الإنسانية والاجتماعية

EISSN: 2253-0363
ISSN : 1112-9751

العوالم الافتراضية ثلاثية الأبعاد ومستقبل الدبلوماسية العامة

The three-dimensional virtual worlds and the future of public diplomacy

نصيرة خالفي nacera khalfi
جامعة مولود معمري تيزي وزو Université Mouloud Mammeri de Tizi Ouzou
khalfinacera4@gmail.com

تاريخ الاستلام : 2020-02-10 تاريخ القبول : 2020-04-18

الملخص:

على مدى عصور طويلة مضت، كانت الدبلوماسية العامة تتم عبر عدد من الوسائل التقليدية مثل الإذاعات المسموعة والمرئية والصحافة، ونتيجة للتقدم في تكنولوجيا الاتصالات والتقنية الرقمية تغيرت وسائل الدبلوماسية،يث تسارعت سرعة التواصل، فاليوم التواصل يتم داخل العوالم الافتراضية حيث عفا الزمن على أدوات الاتصال التقليدية مثل البريد والهواتف الأرضية وأجهزة الفاكس.

لذلك شهدت الدبوماسية العامة تغييرات كبيرة في هذا العصر، وظهر مصطلح الدبلوماسية الافتراضية، فقامت عدد من الدول بإنشاء سفارات افتراضيةلها داخل العوالم الافتراضية ثلاثية الأبعاد"SL"، واستخدمها المرشحون للرئاسة الأمريكية كمنصة إعلامية وانتخابية لهم،لذلك فالعوالم الافتراضية ثلاثية الأبعاد لها تأثير كبير في حاضر ومستقبل الدبلوماسية العامة.

الكلمات المفتاحية: العوالم الافتراضية - ثلاثية الأبعاد- الدبلوماسية العامة ، الدبلوماسية العامة الافتراضية.

Abstract

For a long time, public diplomacy has been carried out through a number of traditional ways, such as radio, television and the press, And as a result of development in communications technology and digital technology, diplomatic ways have been changed, Today, Communication takes place in the virtual worlds, where time has passed on using traditional communication tools such as mail, landlines and fax machines.

So public diplomacy has undergone major changes in this age, The expression 'virtual diplomacy' appeared, and a number of countries created their virtual embassies in the three-dimensional virtual world "SL", And it used by the candidates for the presidency of the United States as an information platform for them Therefore, the three-dimensional virtual worlds have a significant impact on the present and future of public diplomacy.

Key words: virtual worlds- three-dimensional- public diplomacy–public virtual dilomacy.

مقدمة:

إن التقدم الهائل في تكنولوجيا المعلومات والاتصالات والذي أحدث نقله نوعية في تقدم الإنسانية، وإثراء المعرفة البشرية، أدى إلى استقرار يقين العالم المعاصر إلى أن المعرفة والإبداع والخيال هم المواد التي يجب أن تنال الإهتمام في التنمية البشرية الشاملة، ونتيجة لهذا التطور في تكنولوجيا الاتصالات ظهرت أشكال جديدة من الدبلوماسية مثل الدبلوماسية الرقمية "Digital Diplomacy" والدبلوماسية الإلكترونية "E-Diplomacy"، والدبلوماسية الافتراضية "Virtual Diplomacy" والتي ظهرت نتيجة لانتشار العوالم الافتراضية ثلاثية الأبعاد.

وترتكز فكرة العالم الافتراضي على خلق رؤية مجسمة ثلاثية الأبعاد، من خلال تعاون مجموعة من الوسائط والتقنيات معاً لتنتج مجتمع افتراضي يُشعر المستخدم وكأنه جزء من هذا العالم، فيستطيع أن يتحدث ويتواصل مع اشخاص في جميع أنحاء العالم (محمد إسماعيل، 2014)، واتجهت عدد من الدول لممارسة الدبلوماسية داخل هذا العالم الافتراضي ثلاثي الأبعاد، فقاموا ببناء سفارات، وعمل مؤتمرات، وندوات ثقافية وغيرها من الأنشطة الدبلوماسية الاخرى.

وإذا كانت الدبلوماسية التقليدية "TraditionalDiplomacy" تقوم على الاتصال بالحكومات، فإن الدبلوماسية الافتراضية أو الرقمية تتخطى هذا الحد؛ حيث إنها تقوم على التواصل أو العمل مع الحكومات والشعوب الأجنبية، وتهدف إلى الاستفادة من العوالم الافتراضية كوسيلة لزيادة الإدراك المتبادل وتسليط الضوء على السياسات الخارجية للدول وتفسيرها لمستخدمي هذه العوالم الافتراضي، ومن ثم يسهم هذا النمط من الدبلوماسية في تعزيز السياسة الخارجية للدول عن طريق إيصالها إلى الجمهور الخارجي (الأجنبي) وشرح أهدافها ومقاصدها، والدفاع عن نفسها، ولذلك قامت كثير من الدول عبر دبلوماسيتها الافتراضية بترويج رؤيتها وإضعاف رؤية الدول المنافسة لها تجاه القضايا المختلفة. (Cevik, 2018)

لذلك قامت عدد من وزارات الخارجية باستخدام العوالم الافتراضية ثلاثية الأبعاد"3D" مثل السويد التي أنشات سفارتها داخل الحياة الثانية "Second Life" وهي أحد أشهر منصات العوالم الافتراضية ثلاثية الأبعاد "3D"، كما قامت الولايات المتحدة الأمريكية بإنشاء البيت الابيض داخل الحياة الثانية "SL"، وأيضاً قامت دولة المالديف بإنشاء سفارتها داخل الحياة الثانية"SL" وقامت بافتتحها بشكل دبلوماسي كبير بحضور عدد من الشخصيات الافتراضية لبعض الدبلوماسيين، وغيرها من الدول الأخرى التي أسست بالفعل سفارتها الافتراضية وما زال البعض الاخر يسعى لإنشاء سفارات افتراضية مثل مالطا وجيبوتي.

ومن هنا تتضح أهمية هذا المقال في توضيح أهمية العوالم الافتراضية ثلاثية الابعاد وتوضيح الدور التى تلعبه هذه العوالم في حاضر ومستقبل الدبلوماسية العامة..

2.الدبلوماسية العامة وتطورها:

يرجع مصطلح الدبلوماسية إلى اللغة اليونانية من اسم "Diphoma" والذي تشتق منه كلمة دبلوم "Diplome" ويعني أساساً الوثيقة الرسمية التي يُصدرها أصحاب السلطة وتمنح حاملها مزايا معينة. ومع مرور الزمن، انتقلت هذه الكلمة إلى اللغات الحية، ومنها اللغة العربية لتعبر عن مفهوم ومعنى يتخطيان اللفظ اللغوي إلى الممارسة الفعلية والتواصل بين الحكومات (علي حسين، 2011)، وتطور مصطلح الدبلوماسية نتيجة لتطور العلاقات والممارسة الدبلوماسية التي انتشرت في أغلب الدول الأوروبية منذ القرن الثامن عشر.

ثم ظهر مصطلح الدبلوماسية العامة التي تسعى إلى تعميم ونشر الرؤية الخاصة بمجتمع معين، عن طريق القضايا ذات العلاقة وليس باستخدام فقط أساليب الدعاية والإعلان والعلاقات العامة، إنما بالتواصل متعدد القنوات بين مختلف المؤسسات والهيئات والنقابات والأحزاب مع مثيلاتها حول العالم، وبهذا يمكن للحكومة أو الأفراد أو الجامعات أن تؤثر بصفة مباشرة أو غير مباشرة في الاتجاهات والأراء العامة، بحيث يكون لهذا التأثير ثقل ووزن على القرارات التي تتخذها الدولة في المجال الخارجي. (سمير عوض، 2011)

1.2 المقصود بمصطلح الدبلوماسية العامة

مصطلح الدبلوماسية العامة وضعه إيدمون غوليون، وهو دبلوماسي سابق وكان عميد كلية فليتشر "Fletcher"، حيث حدده بقوله: "الدبلوماسية العامة تتناول تأثير المواقف العامة على صياغة وتنفيذ السياسات الخارجية، وتنطوي على أبعاد العلاقات الخارجية التي تتجاوز الدبلوماسية التقليدية، والإفادة من قياس الحكومات للرأي العام في البلدان الأخرى، والتفاعل بين المجموعات والمصالح الخاصة في بلد ما مع مجموعات ومصالح بلد أخر، ورفع التقارير حول الشؤون الخارجية وأثرها على السياسة، والتواصل بين من يعملون في مجال الاتصالات وبين الدبلوماسيين والمراسلين الاجانب، فالأمر المركزي للدبلوماسية العامة هو التدقيق التحويلي للمعلومات والأفكار.(كروكو سنو، 2017)

وتعرف أيضاً بأنها: القوة الناعمة "Soft Power" التي تسير إلى القدرة على تحقيق الاهداف المنشودة، لأن الأخرين يريدون ما تريد، وهي القدرة على تحقيق الأهداف عن طريق الاستمالة لا الإكراه، وهي تنجح بإقناع الاخرين بأن يتبعوا القواعد التي تنتج السلوك المنشود أو حملهم على الموافقة عليها، والقوة الناعمة يمكن أن ترتكز على جاذبية أفكار المرء أو ثقافته أو القدرة على تحديد الموضوعات عن طريق المعايير والتقاليد التي يفضلها الاخرون". (روبرت كيوهن، وجوزيف ناي، 2010)

ووفقاً لفريق التخطيط والدمج التابع لوزارة الخارجية الامريكية "USIA"، تُعرف الدبلوماسية العامة بأنها:" الدبلوماسية التي تسعى إلى تعزيز المصلحة الوطنية للولايات المتحدة الامريكية، والأمن القومي والاقتصادي، وذلك من خلال التفاهم وإعلام الجماهير والتأثير الأجنبي، والحوار بين المواطنين والمؤسسات الأمريكية".

أما الخارجية الأمريكية فتعرف المصطلح على أنه "البرامج التي ترعاها الحكومة بهدف إعلام الرأي العام في بلدان أخرى أو التأثير عليه، وأدواتها الرئيسة هي المنشورات، أو الصور المتحركة، والتبادلات الثقافية، والإذاعة والتلفزيون". (Cevik, 2018)

2.2تاريخ نشأة الدبلوماسية العامة:

توصف الدبلوماسية العامة على أنها "نبيذ قديم في داخل زجاجة جديدة" فهي ظاهرة قديمة تواجدت بالعصور القديمة بهدف زراعة وترسيخ الصورة للدولة "Image Cultivation" أو الدعاية والنشاطات الدولية وغيرها، فقد ظهرت الدبلوماسية العامة منذ ظهور الدبلوماسية نفسها في العصور القديمة فكانت كهيبة "برستيج" الامراء وممثليهم وتوجب بضرورة الاهتمام بالرأي العام بالبلاد الأجنبية، أما العلاقات الدولية في اليونان القديمة وروما وبيزنطا وفي عصر النهضة الإيطالية فكانوا على دراية واهتمام بالنشاط الدبلوماسي الذي يهدف للتأثير بالشعوب الاجنبية، وأدى اختراع الألة الطابعة إلى تطور ملحوظ في العلاقات الدولية، حيث بدأت تأخذ منحنى رسمياً أكثر، فأخذ أهل فينيقيا (حضارة قديمة تمركزت في شمال كنعان) في البندقية بمنهجية النشرات الإخبارية من داخل البعثة الدبلوماسية في دولة ما لشعوب تلك الدولة، وفي بداية القرن السابع عشر في فرنسا، فقد ذهب الفرنسيون إلى أبعد من النظام السياسي القديم، فقاموا بإعادة قولبة الصورة الذهنية لفرنسا أكثر من أي دولة أوروبية أخرى، وقد بذلوا جهداً كبيراً في توظيف السمعة الحسنة لبلادهم، ووجدوا أن الصورة الخارجية هي واحدة من المصادر الرئيسة لقوة الأمة، وبلغت الدبلوماسية العامة الفرنسية ذروتها في عصر لويس الرابع عشر الذي قام بإنشاء الهوية وإسقاط الصورة وإظهار العلامة الوطنية لفرتسا. (Melissen, 2005)

ومن الدول الأخرى التي اهتمت بالدبلوماسية العامة تركيا في عهد كمال أتاتورك (1923-1938)، الذي قام بتغيير وجه بلاده وهويتها، وبدأ بالسعي لتثبيتها على الطراز الأوروبي، التي لولاه لما بدات تركيا بالاندماج والتكامل مع أوروبا، وفي بداية القرن العشرين بدأ هناك تطور في الهويات الوطنية وبناء الامة، فظهرت الفاشية والشيوعية اللتان شكلاتا تحدياً مباشراً تجاه المجتمع الداخلي، للمحاولة للتواصل مع الجماهير الأجنبية عن طريق القوى الديمقراطية، حيث سعتا لتوسيع إطار أفكارهما ومحاولة جذب شعوب العالم لتبني ايديولوجياتها وأهدافها، فهذه العملية كانت دبلوماسية عامة بلا شك. (Melissen, 2005)

وفي منتصف الحرب العالمية الأولى عام (1917م)، أنشأ الرئيس الأمرلايكي هاري ترومان (1945-1953م) لجنة المعلومات الشعبية أو العامة التي كانت تهدف لإقناع العالم بنبل أهداف السياسة الخارجية الأمريكية.(Battle for Hearts and Minds, 2012)

أما خلال الحرب العالمية الثانية عام (1942م)، فقد أنشا الرئيس الامريكي فرانكلين روزفلت (1933-1945م) خدمة المعلومات الخارجية "Foreign Information Service" التي كانت تبث مجموعة من الأخبار المؤيدة للولايات المتحدة في كل من أوروبا وأسيا الوسطى للتصدى للدعاية الالمانية واليابانية. (Melissen, 2005)

وفي عام (1950م) أعلن الرئيس تورمان حملة الحقيقة، والتي تهدف إلى تعريض الشيوعية إلى الأفكار والقيم الغربية لمحاربة الشيوعية، ثم في عام (1953م) أسس الرئيس إيزنهاور وكالة الاستعلامات الأمريكية خلال الحرب الباردة "Cold War" وكان الهدف الرئيس منها هو فهم الرأي العام الخارجي والتأثير فيه، ومن ناحية أخرى فإن الرئيس رونالد ريجان قد أنشأ في ثمانينيات القرن الماضي مكتب الدبلوماسية العامة لأمريكيا اللاتينية والكاريبي وذلك كجزء من التغطية على حرب وكالة الاستخبارات الأمريكية "CIA" السرية ضد نيكاراجو.

وبعد الحرب الباردة اندمجت وكالة الاستعلامات الأمريكية في وزارة الخارجية الأمريكية وكان ذلك عام (1999م)، فبعد أن لعبت الدبلوماسية العامة دوراً كبيراً في فوز الولايات المتحدة الأمريكية والمعسكر الغربي في الحرب الباردة على الاتحاد السوفيتي، قامت الولايات المتحدة الأمريكية بتفكيك أدوات الحرب الباردة خاصة الجزء الإعلامي منها، وتمثل ذلك في حل وكالة الاستعلامات الأمريكية وضم اختصاصاتها إلى الخارجية الأمريكية، رغم ما قامت به الوكالة في حرب الخليج الثانية من أدوار متعلقة بتدعيم الرأي العام المساند للحرب والقيام بالتحليلات ودراسة ردود الأفعال وتطوير برنامج التعامل الإعلامي، كما شهد عقد التسعينات تناقص أعداد المستمعين إلى البث الأمريكي عبر صوت أمريكيا وأوروبا الحرة وغيرها بمقدار (45%) وانخفاض القوة العاملة في الإعلام الموجة بمقدار الثلث، وهو ما يمثل خطر للإدارة الامريكية في ذلك الوقت. (أحمد السمان، 2005)

وبعد أحداث 11 سبتمبر عام (2001م) تعزز الاهتمام الامريكي في الدبلوماسية العامة، وأصبح النضال ضد الايديولوجيات المتطرفة حاسماً في حربها ضد الإرهاب، فأصبحت الدبلوماسية العامة قضية أمريكية مركزية لتحسين صورة الولايات المتحدة الامريكية لدى الشعوب (Kennon & Weed, 2009)، فأدركت الولايات المتحدة الامريكية أن ثمة خللاً واضحاً في صورتها لدى العالم العربي والإسلامي، وهو الامر الذي أثر بصورة كبيرة على سياستها الخارجية وأهدافها في العالم العربي بشكل سلبي، فقد أدركت الولايات المتحدة أهمية الدبلوماسية العامة إلى جانب القوة في تحقيق أمنها، وقد تجلى ذلك واضحاً بعد الحرب الامريكية على العراق، ففي أعقاب الحرب أظهرت استطلاعات الرأي تدنياً هائلاً في شعبية الولايات المتحدة الامريكية وبريطانيا، كما وصلت شعبية الولايات المتحدة الامريكية في أدنى مستوياتها في الدول الإسلامية، ولكنها أدركت أنها فى حاجة إلى تلك الدول من أجل المساعدة في تعقب الإرهابيين والأموال الملوثة والأسلحة الخطيرة، وأكد ذلك تقرير (جيريجيان) "Report of Djerejian" لسنة (2003م) الذي أكد على أن الدبلوماسية العامة ساعدت الولايات المتحدة الامريكية في الفوز بالحرب الباردة، كما أنه من المتوقع أن تساعدها أيضاً في حربها ضد الإرهاب.(Report of Djerejian , 2003)

وبالعودة إلى أحداث 11 سبتمر فإن هذه الاحداث جعلت الدبلوماسية العامة محوراً رئيساً في وزارات الخارجية في العديد من البلدان، مثال كندا ونيوزلندا والأرجنتين وحتى منغوليا، فقامت تلك الوزارات بتطوير عملها في مجال الدبلوماسية العامة أكثر من منطلق ارتفاع أهمية القوة الناعمة في العلاقات الدولية، فأصبحت الدبلوماسية العامة أكثر من مجرد أداة من أدوات السياسة الخارجية، وتجاوزتها لتصبح نسيجاً ضرورياً في ممارسة السياسة الخارجية، داعية للتعاون والشفافية عبر الحدود الوطنية، وتمارسها الدول الصغيرة والكبيرة على حدا سواء من الولايات المتحدة إلى بلجيكا، ومتجاوزة أيضاً طبيعة النظم السياسية سواء أكانت ديمقراطية أو ديكتاتورية كالصين وسنغافورة، ومتجاوزة فقر الدول أو غناها، فتمارسها النرويج مثلما تمارسها أثيوبيا التي تعد من أفقر دول العالم.

أما في الجنوب من العالم فقد بدأ حديثاً الاهتمام بالدبلوماسية العامة، وعلى سبيل المثال: اهتمام الحكومة في إندونيسيا بالدبلوماسية العامة بعد انفجار بالي عام (2002م)، فأعطيت أولوية قصوى للدبلوماسية العامة، وحظيت باهتمام على مستوى مجلس الوزراء، لتشكل درعاً واقياً ضد الإرهاب، وللتعامل مع الأزمة الحادة في القطاع السياحي الإندونيسي. (Melissen, 2005)

وعقب ظهور مواقع التواصل الاجتماعي مثل الفيسبوك وتويتر وانتشاره بشكل كبير بين سكان العالم والمجتمعات للتقارب فيما بينهم، فاستخدمت الحكومات لإصغاء الطابع الديمقراطي لنظامها وسياستها، كوسيلة من وسائل السياسة الخارجية لها (Melissen, 2005)، فاستخدمت الولايات المتحدة مواقع التواصل من خلال الرئيس السابق باراك أوباما (2009-2017) كأداة من أدوات الدبلوماسية العامة من أجل كسب الدعم السياسي والتواصل مع الناخبين في حملاته الانتخابية، واستخدمها في نقل السياسة الخارجية للولايات المتحدة الأمريكية من أجل تحسين صورة الولايات المتحدة الأمريكية بعد تراجعها في فترة حكم الرئيس الأسبق جورج بوش، فسعى أوباما إلى تحسين صورة الولايات المتحدة الأمريكية مستخدما تلك التكنولوجيات الحديثة.

وبذلك فالدبلوماسية العامة لا تقتصر على الدول القوية والعظمي والغنية بل تمارسها الدول الصغيرة والضعيفة والقوية، وخاصة بعد ظهور منصات حديثة مثل العوالم الافتراضية ثلاثية الأبعاد.

3.العوالم الافتراضية ثلاثية الأبعاد:

العوالم الافتراضية هي بيئات ثلاثية الأبعاد قابلة للتطوير بشكل مذهل، حيث يستطيع المستخدم لتلك العوالم أو ما يطلق عليهم (سكان العالم الافتراضي) أن يدخلوا هذه العوالم عن طريق الشخصية الافتراضية "Avatar" الخاص بهم، وهذا الافاتار هو تمثيل رمزي للشخص داخل العالم الافتراضي. وهو قابل للتشخيص والتجسيم ليصبح مطابق للشخص الحقيقي مما يؤدي إلى الشعور بالهوية الفريدة في تلك العوالم، فيستطيع سكان العالم الافتراضي استكشاف هذا العالم المذهل، ولقاء السكان الأخرين الذين يعيشون معهم في هذا العالم والاختلاط بهم، وكذلك مشاركتهم في الأنشطة الفردية، والجماعية، وكذلك التجارة في الممتلكات والخدمات الافتراضية. فهذه التجربة هي تجربة اجتماعية للغاية حيث تتفاعل الافاتارات مع بعضهم البعض باستخدام الصوت والدردشة النصية،وكذلك الإيماءات، فما يحدث عند دخول العالم الافتراضي هو الذي يحدث داخل العالم الحقيقي وأكثر، فالعوالم الافتراضية بيئات مفتوحة يقوم سكانها بتصميم وإنشاء عالم خاص بهم ويمثلهم ويمثل ثقافتهم وسلوكهم.(Nteliopoulou, 2017)

فالعوالم الافتراضية يمكن تطبيقها على اي سياق وهي كثيرة ومتنوعة ومن أشهر تلك العوالم "Active Worlds" (العوالم النشطة- لاس فيجاس- نيفادا)، والحياة الثانية "Second Life" (ليندن لاب- سان فرانسيسكو- كاليفورنيا)، وعالم "Opensim" (مؤسسة أوفيرت- جنوب أمبتون- المملكة المتحدة)، و"Open Cobalt" (دورهام- شمال

كارولينا)، و "There" (سان ماتيو- كاليفورنيا) فالغاية من إنشاء كل تلك العوالم الافتراضية هو الانتقال من هذا الكوكب الذي نعيش فيه إلى كوكب أخر بإمكانيات أكثر.

1.3مفهوم العوالم الافتراضية:

العوالم الافتراضية عبارة عن محاكاة كمبيوترية عادة ما تكون في صورة بيئة ثنائية أو ثلاثية الأبعاد، بحيث يوظف مستخدمي هذا العالم الافتراضي ما يسمى بالشخصية الافتراضية أو الوكيل"Avatar" ومن خلال هذه الشخصية الافتراضية يمكن للمستخدم التعامل مع البيئة الافتراضية المحيطة به، والتعامل مع الشخصيات الافتراضية للمستخدمين الأخرين، وأغلب العوالم الافتراضية تستعمل في تقمص الأدوار المتعددة للمستخدمين عبر الانترنت.(Childs, 2010)

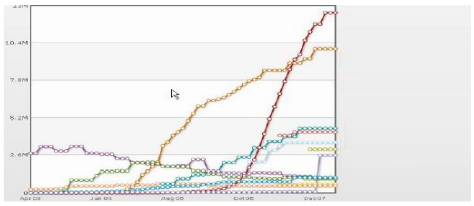
وتعرف أيضاً بأنها أماكن تم خلقها داخل الكمبيوتر وتصمم لتوطين عدد كبير من البشر، أو هي شبكة متزامنة ودائمة من البشر والأفراد يمثلون كرموز ويتواصلون بشبكات الكمبيوتر، ولها مميزات وخصائص متفردة مثل الإيهام بالفضاء ثلاثي الأبعاد والذي يسمح بالتفاعلات في نفس اللحظة، وأدوات الدردشة التي تيسر الاتصال والتواصل، وحرية الإبحار، وتطوير قدرات المشاركين للمشاركة مع بعضهم البعض، وتصميم فضاءاتهم الخاصة بهم(Palomki, 2009)، ويستطيع مستخدموا هذه العوالم ابتكار شخصياتهم الافتراضية بأنفسهم وأيضاً بناء وتصميم المباني، والمجسمات، والقيام بمختلف أنواع الأنشطة، والتعرف والتواصل مع أشخاص أخرين من مختلف بقاع العالم. (هند الخليفة، 2008)

2.3 لمحة تاريخية عن العوالم الافتراضية وأشهر منصاتها:

إن الاستعراضات التاريخية للعوالم الافتراضية تشرح لنا كيف تطورت تلك العوالم على مر السنين، فنجد أنه هناك ثلاثة أعمار مختلفة للعوالم الافتراضية، والتي تتميز بسمات متغيرة من جيل لأخر:(Downey, 2012)**فالجيل الأول** من العوالم الافتراضية كان يعتمد على النص في المقام الأول، وكان صغير الحجم (250 مستخدم أو أقل) وكان مقتصراً على مغامرة الخيال"Fantasy Adventure"، وكان العالمين البارزين في هذا الجيل "MUD" و"AVATAR" التي تم إصدارهم في هذا الوقت كنظام لكوكب بلوتو.

أما **الجيل الثاني** فقد شهد استخدام متزايد للعوالم المبرمجة، والنظم الأوسع نطاقاً فاحتوى على (1000 مستخدم وأكثر)، وتم إدخال عوالم ذات توجه اجتماعي، وتطوير تلك العوالم بما يسمح للمستخدمين أن يخلقوا الأشياء ويشكلوا عالم الرسوم البيانية، ومن أشهر العوالم في هذا الجيل "Lamdamoo" و"Habitat" حيث يمكن للمستخدم إنشاء حسابه الخاص في هذا العالم الافتراضي، ويتميز هذا الجيل بأنه ترك ألعاب الخيال وتوجه إلى العوالم الاجتماعية والتعليمية.

وأخيراً فإن **الجيل الثالث** (الحالي) فهو يمثل عصر النظم الضخمة، فيستخدم هذا الجيل (أكثر من 10000 مستخدم في وقت واحد) وهي من الناحية البصرية عوالم ثلاثية الأبعاد 3D مذهلة، وهي مجموعة متزايدة من الأنواع فيستخدم هذا الجيل الأطفال والكبار فهو يحتوي على (فانتازيا– خيال علمي– الألعاب–الأعمال– ودعم العملاء والاحتفاظ بهم، ومن أشهر العوالم الافتراضية شهرة أستخداماً هي بيئة الحياة الثانية "SL" التي نمت بشكل ملحوظ ومتزايد في وقت قصير، والشكل (1) يوضح نمو بيئة الحياة الثانية مقارنة بباقي العوالم الافتراضية ثلاثية الأبعاد.



4.الحياة الثانية "Second Life":

تعتبر الحياة الثانية "Second Life" أشهر العوالم الافتراضية ثلاثية الأبعاد، حيث استطاعت أن تجذب الملايين من البشر للانتقال من العالم الحقيقي إلى عالم افتراضي يمكن استخدامه في كافة الأغراض الاقتصادية والسياسية والاجتماعية والتعليمية، فوفرت الحياة الثانية الكثير من وسائل الاتصال، فعن طريقها يستطيع الانسان أن يحقق ما يعجز عن تحقيقه في العالم الحقيقي.

1.4تعريف الحياة الثانية:

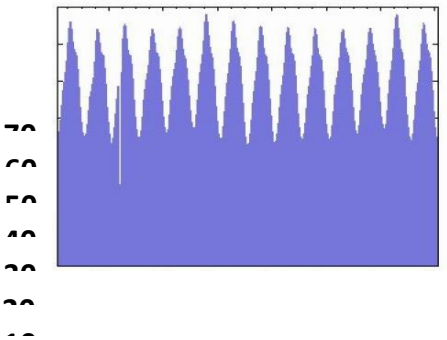
الحياة الثانية هي عالم افتراضي ثلاثي الأبعاد على شبكة الأنترنت أنشا بواسطة شركة مقرها في سان فرانسيسكو تسمى "Linden Labs" عام (2003م)، وهناك عدد من برامج العملاء المجانية يطلق عليها "Viewers" تمكن مستخدمي الحياة الثانية من التفاعل مع بعضهم البعض من خلال الشخصية الافتراضية "Avatar"، فالحياة الثانية مخصصة للأشخاص الذين يتراوح أعمارهم من (16) عام إلى ما فوق ذلك، وفي نوفمبر عام (2015م) كان لديها (43) مليون حساب مسجل.(Crespi, 2015)

وتعد بيئة الحياة الثانية الافتراضية أكثر المنصات الافتراضية استخداماً في العالم من بين جميع العوالم الافتراضية الأخرى، فالحياة الثانية هي عالم افتراضي (تخيلي) تم إطلاقه بشكل ثلاثي الأبعاد على الإنترنت في عام (2003م) كحياة ثانية موازية للحياة البشرية التي نعيشها على كوكب الأرض، وسكان هذا العالم يعدون اليوم بالملايين من جميع أنحاء العالم، يتعايشون ويبيعون ويشترون، ويمكن شراء الأرضي والجزر وبناء البيوت والبحث عن الترفيه والسعادة، فهي شبكة اجتماعية تعمل على الخروج على الواقع الذي نعيشه، لنعيش في عالم

أخر داخل الويب، باسم جديد تختاره بنفسك، ووظيفة تختارها بنفسك، تفتتح أي مشروع، تقتني سيارتك المفضلة، تشتري أرض وتبنى بيتك، كل هذا بوثائق كأنك تعيش في العالم الحقيقي،فالاشتراك مجاني ولكن الشراء والمباني والسيارات بثمن لكن هذا الثمن رمزي. (Dalgamo, 2011)

وتصنف الحياة الثانية كنوع من أنواع العوالم الافتراضية، فالحياة الثانية هي أكثر العوالم الافتراضية انتشاراً ونمواً، وتدور فكرة هذا العالم في تحميل برنامج على الجهاز والتسجيل في الخدمة ثم ابتكار الشخصية الافتراضية الممثلة، ثم الدخول في العالم الافتراضي حيث يمكن التجول في هذا العالم، وبناء كيانات بدون الحاجة لكتابة أو تعلم لغة برمجية معينة، كما يمكن خلق صداقات افتراضية جديدة في هذا العالم، ويمتلك الأشخاص في هذا العالم الحقوق الكاملة لممتلكاتهم التي أوجدوها ويمكن بيع أو شراء أي شيء فيه لذا فان العملة المستخدمة تسمى "Linden" ويمكن تحويلها للدولار الأمريكي فعلياً أو شراؤها. (هند الخليفة، 2008)

وموقع الحياة الثانية عبارة عن عالم افتراضي يقوم زائره باختيار معادل له أو قرين "Avatar" يتنقل في هذا العالم كما يريد، فيستطيع مثلاً أن يختار أرضاً ويبني فيها منزلً، ويقضي بعض الأشخاص ما بين (4) إلى (10) ساعات يومياً داخل عالم الحياة الثانية، والشكل (2) يوضح التزامن داخل بيئة الحياة الثانية في (14) يوماً.(Nino, 2010)



الثلا الأ الح الأ الا ال لثلا

الشكل 2: التزامن لمدة 14 يوم

ويستطيع الافتار أن يختار عملاً ويمارسه بانتظام، بل وأن يصبح له زبائن يقبلون على إنتاجه، وأن يبيع ويشترى باستخدام وحدة نقود خاصة (دولار لیندن) الذي يمكن مقايضته بالدولار الأمريكي، ويبلغ سعر الدولار الأمريكي (270) دولار لیندن، وتصل المعاملات المالية في موقع الحياة الثانية إلى عدة ملايين من الدولارات الأمريكية في كل شهر، ويملك زوار الموقع الحقوق الفكرية لما يبدعونه، الأمر الذي يعني أنك إذا بنيت أو ابتكرت شيئاً على الموقع يمكنك بيعه لغيرك من مستخدميه، وبمجرد دخولك الموقع ستجد كثيرين من زواره يحاولون التعرف عليك، ويمكنك تكوين صداقات أو الدخول في علاقات اجتماعية أو غيرها، وخلال أكثر من أربع سنوات من عمر موقع الحياة الثانية تزايد الإقبال عليه، كما حصل على تغطية إعلامية كبيرة.

وعلى الرغم من أن مظهر الحياة الثانية في البداية مثل لعبة الكمبيوتر، إلا أن الحقيقة ليست كذلك فهي بيئة ديناميكية موزعة، فالقدرات الأساسية للحياة الثانية هي إنشاء المحتوى لأنها تتيح للمستخدمين بناء وخلق بيئة شخصية بشكل فريد من نوعه تناسب الغرض المحدد، وتحتوي الحياة الثانية على لغة برمجة عالية المستوى تسمى"Linden Scripting Language" مما يجعل من السهل للمستخدمين إنشاء المحتوى وإنشاء النصوص البرمجية، ومعظم المحتوى الموجود داخل الحياة الثانية هو من إنتاج سكانها، مما يساعد سكان الحياة الثانية على الانخراط في الحياة والأنشطة الترفيهية والقيام بالأعمال التجارية والتعلم، ومن المثير للاهتمام أن الخصائص الديمغرافية للمستخدمين للحياة الثانية مختلفة عن المشاركة في البيئات متعددة اللاعبين.(Nocchi, 2017)

وقبل الدخول إلى عالم الحياة الثانية يجب على المستخدم إنشاء حساب خاص على الحياة الثانية، وتحميل البرامج الخاص للولوج إلى عالم الحياة الثانية الافتراضي، ورغم عدم وجود أي رسوم لإنشاء حساب على الحياة الثانية، إلا أن هناك عضوية مميزة بتكلفة (9,95) دولار أمريكي شهرياً، تُقدم للمستخدم راتبًا أسبوعيًا قدرة (300) دولار لیندن ومستوى أعلى من الدعم التقني. وإذا نظرنا إلى متوسط أعمار المشاركين في الحياة الثانية فهي (30) سنة، ويتساوى الرجال والنساء في المشاركة باستخدام الحياة الثانية إلا أن النساء تحتاج إلى تدريب أكثر من الرجال، (Ondrejka, 2007)فالحياة الثانية أضافت مزايا اضافية للعوالم الافتراضية ثلاثية الأبعاد، وهي:**أولاً**: بسبب إمكانياتها غير المحدودة لإنشاء المحتوى، وظهور مفهوم "Stigmergy" أي القدرة على إنشاء محتوى دائم،**ثانياً**: أنها تتسم بالاستمرار والتطور فالسكان يمكنهم إجراء التغيرات على بيئاتهم ومع ذلك الحفاظ على ملكية الغير، كما أنها تحتوي على شخصيات افتراضية افتار"avatar" وهي وسيلة التواصل والتفاعل بين السكان (Salt, Atkins&Blackall, 2008)،**ثالثاً**: إن مجتمع الحياة الثانية يسمح بالتنمية ودعم منصات الاتصالات متعددة الوسائط التي تشمل الدردشة النصية، والدردشة الصوتية، والفيديو، والإيماءات. (Nteliopoulou, 2017)

2.4تطبيقات واستخدامات الحياة الثانية:

هناك تطبيقات عديدة ومتنوعة لعالم الحياة الثانية الافتراضي ولعل أكثر تلك التطبيقات ما يلي: (إبراهيم الفار، 2012)

1.2.4 الاقتصاد والعمل في الحياة الثانية:

يعمل اقتصاد هذا العالم بطريقة مشابهة للعالم الحقيقي، حيث يبتاع ويشترى سكانها من بعضهم البعض، ويمكن استبدال عملاتها الافتراضية (ليندن دولار) بالدولار الأمريكي حسب سعر صرف خاص به مثل باقي العملات. فقد بلغ سعر الصرف في ديسمبر(2006م) حوالي (270) ليندن دولار لكل دولار أمريكي، وهى العملة الرسمية للحياة الثانية، وينفق السكان ما يقارب المليون دولار أمريكي كل 24 ساعة في هذا العالم الافتراضي. ويستطيع المشاركون في هذه الشبكة استخدام هذه الدولارات لشراء ما يحتاجون إليه من سلع وخدمات، وتتميز هذه العملة بميزة هامة ألا وهى إمكانية تحويلها إلى عملة حقيقية (دولارات أمريكية حقيقية) تضاف لحساب العميل، والعكس ممكن أيضا- تحويل دولارات حقيقية إلى ليندن دولار، ويمكنك الحصول على هذه الدولارات عن طريق العمل أو بيع السلع أو تقديم الخدمات في الحياة الثانية.

ولا يقتصر الاقتصاد في الحياة الثانية على الحياة دخلها فقط بل يمتد الأمر إلى خارج عالم الحياة الثانية الافتراضي، فيمكن الحصول على الأشياء من داخل الحياة الثانية أو من خارجها عن طريق المتاجرة على الشبكة، فالتعاملات المالية هنا مشابهة لاستخدام اله الصرف الألى"ATM" فيتصفح المستخدم الأشياء المختلفة ويختار ما يريد، فيتم خصم المبلغ من حساب المشترى ويتم إيداعه في حساب البائع ويتم إضافة نسخة من هذا الصنف في مخزون المشترى.

كما تحقق بعض الشركات عائدات من فروعها التي تقدم خدمات داخل الحياة الثانية، لكن القيمة الإجمالية لهذه التعاملات لم تحسب بعد، وان ذكر أنها تجاوزت ملايين الدولارات في عام (2008م).

2.2.4 الرياضة والفنون في الحياة الثانية:

أقامت شركة اى بى ام "IBM" ملعب تنس في الحياة الثانية ليحاكى بطولة ويمبلدون"Wimbledon" العالمية للتنس والتي تشرف الشركة عليها. وهناك أمثلة أخرى الملاعب لكافة الألعاب الرياضية وحمامات سباحة.

أما في مجال الفنون، فيمكنك إقامة معرض لك تعرض فيه صورك في الحياة الثانية، لتحقيق التكامل بين جوانبها، وتعزيز فكرة استقلالها وكونها حياة كاملة بكل ما تحمل الكلمة من معان.

3.2.4 العقارات والمنشات في الحياة الثانية:

يمكن لسكان الحياة الثانية أن يتملكوا أراض افتراضية، وأن يتاجروا بتقسيمها وبيعها أو إنشاء الأبنية عليها وتأجيرها، ويشكل هذا العمل مصدر دخل حقيقي للكثير من مستخدمي الحياة الثانية، ويمكن لمالك الأرض وضع القوانين الخاصة بأرضه يتحتم على زوارها الالتزام بها. وتقوم المؤسسات الكبرى عادة بشراء جزر خاصة بها تكون مساحتها (65.500) مترا مربعا تقريبا، تشيد عليها مبان تلعب دورا في خدمة أهداف تلك المؤسسات كالتسويق والتوعية، وتقوم المؤسسات الكبرى عادة بشراء جزر خاصة بها تشيد عليها مبان تلعب دورا في خدمة أهداف تلك المؤسسات، كالتسويق والتوعية.

4.2.4 الإعلام في الحياة الثانية:

قامت وكالة رويترز للأخبار بافتتاح مكتب لها هناك ليغطى أخبار وأنشطة هذا العالم الافتراضي وينقل لهم أخبار العالم الأول اى عالمنا الذي نعيش فيه. وعين الإعلامي المقيم في لندن ادم باسيك ليكون رئيسا لأول مكتب إخباري افتراضي لها في هذا العالم الافتراضي (الحياة الثانية)، مستخدما اسما افتراضيا هو أدم رويترز.

5.2.4 التجارة:

تستخدم الشركات عالم الحياة الثانية الافتراضي لتسويق منتجاتها وبيع سلعها الحقيقة، فشركة ديل (Dell) الشركة الشهيرة في إنتاج أجهزة الكمبيوتر تستخدم الحياة الثانية للتجارة، فيستطيع اى شخص شراء أجهزة كمبيوتر حقيقية عن طريق الحياة الثانية. كما أنشأت أكثر من (80) شركة مقار لها داخل الحياة الثانية، وتعد أشهرهم هى شركة اى بى ام "IBM" والتي دخلت مع شركة ليندن لاب في مشاريع بهدف تسهيل فرص اللقاء والنقاش وإقامة العلاقات الاجتماعية، وإستغلت شركة أخرى مثل كوكاكولا Coca Cola وأديدس "Adida" تواجدها في الحياة الثانية للدعاية والإعلان عن منتجاتها، كما استفادت صن مايكروسيستمز "Sun Microsystems" من الحياة الثانية لتدعيم العلاقات الاجتماعية وتعزيز التواصل بين حوالي (33000) موظف لديها.

6.2.4: التعليم:

نجد أن كليات وجامعات وهيئات حكومية تستخدم عالم الحياة الثانية الافتراضي، فعالم الحياة الثانية يوفر تجربة تتسم بالطابع الشخصي، وأكثر حيوية من نظام التعليم عن بعد التقليدي، فهى منبر قليل التكلفة وفى ذات الوقت يقدم خدمة عالية للجمهور في نطاق عالمي.

وهناك أكثر من (100) منطقة داخل عالم الحياة الثانية مستخدمة لأغراض تعليمية واسعة المجالات والتخصصات، وتقوم أكثر من (300) جامعة من عالم الواقع بتدريس مواد أو إجراء بحوث في الحياة الثانية، كما يعمل كثير من المؤسسات التعليمية بصفة حصرية داخل الحياة الثانية.(Mabrito 2012)

7.2.4 الدين:

نجد أن المنظمات الدينية لها تواجد داخل عالم الحياة الثانية الافتراضي، فنجد ذلك في وجود أماكن للاجتماعات واللقاءات في الحية الثانية، وقد اشترى موقع إسلام اون لاين، أرضا ليتيح للسكان فرصة أداء مناسك الحج في شكل واقع افتراضي، فهذا يعطى خبرة تامة بفريضة الحج نفسها. (Baden et al, 2010)

8.2.4 السفارات والدبلوماسية:

توجد داخل عالم الحياة الثانية (جزيرة الدبلوماسية)، حيث تستخدم بلدان كثيرة سفارات افتراضية، فتوجد سفارات افتراضية لجزر المالديف والسويد وصربيا وألبانيا وكولومبيا وإسرائيل ومقدونيا والقلبيين، كما تخطط مالطا وجيبوتي في فتح بعثات دبلوماسية افتراضية في عالم الحياة الثانية. ففي سفارة جزر المالدين مثلا يمكن للزوار التحدث وجها لوجه مع السفير (الحاسوبي) أو السفير الافتراضي عن التأثيرات والتجارة وغيرها من الأمور. (Diplomacy island, 2009)

9.2.4 التجنيد العسكري:

للجيش الأمريكي جزيرتان في عالم الحياة الثانية الافتراضي، تقوم واحدة من الجزيرتين بدور كشك للمعلومات ومركز للتجنيد الافتراضي، بينما تقدم الجزيرة الافتراضية الأخرى مجموعة من الخبرات الافتراضية كرياضة القفز بالمظلة وتسلق الحبال واستخدام الأسلحة. (Shachtman, 2009)

10.2.4 الترفية:

يُستخدم عالم الحياة الثانية الافتراضي كوسيلة للتسلية والترفية، بما في ذلك مجالات عديدة مثل الرياضة والموسيقى والمسرح والمعارض وغيرها من الأماكن والمجالات داخل الحياة الثانية.

5.العمل الدبلوماسي والسفارات داخل الحياة الثانية:

الدبلوماسية ليست ممارسة ثابتة، بل أنها تطورت وتوسعت على مدار عقوم من الزمن، ونتيجة للتقدم في تكنولوجيا الاتصالات والتقنية الرقمية تغيرت وسائل الدبلوماسية، حيث تسارعت سرعة التواصل، فاليوم التواصل يتم داخل العوالم الافتراضية حيث عفا الزمن على أدوات الاتصال التقليدية مثل البريد والهواتف الأرضية وأجهزة الفاكس، لذلك شهدت الدبلوماسية العامة تغييرات كبيرة في هذا العصر.

فاتجهت أنظار العالم إلى العوالم الافتراضية ثلاثية الأبعاد لتصبح مستقبلاً جديداً للدبلوماسية العامة، فنجد الرئيس الأمريكي السابق أوباما أثناء زيارته لدولة غانا يطلب من الجمهور الغاني أن يتواصلوا معه صباحاً داخل الحياة الثانية "SL"، والشكل (3) يوضح الشخصية الافتراضية الرئيس السابق أوباما مع زوجته داخل الحياة الثانية.

الشكل 3: الشخصية الافتراضية للرئيس السابق أوباما وزوجته

ومنذ عدة سنوات وحتى الأن، قامت وزارات الخارجية لعدد من دول العالم بعمل سفارات افتراضية داخل العوالم الافتراضية ثلاثية الأبعاد وخاصة بيئة الحياة الثانية "Second Life" حيث بدأ ذلك من خلال وزارة خارجية دولة السويد في بناء أول سفارة افتراضية لها داخل بيئة الحياة الثانية عام (2007م)، وكانت بمثابة سفارة ثقافية تمكن الزوار من التعرف على الثقافة السويدية، حيث عرضت السفارة الافتراضية عدد من الفنون السويدية والصور، كما عقدت بداخلها عدد من الندوات الافتراضية، فكانت السفارة ترسل الدعوات للزوار لحضور تلك الندوات، والشكل (4) يوضح شكل السفارة السويدية الافتراضية داخل الحياة الثانية.(Linden lab, 2019)

الشكل 4: السفارة السويدية الافتراضية داخل الحياة الثانية

وكان للسفير السويدي شخصية افتارضية (افاتار) خاصة به لحضور الندوات الافتراضية كما يوضح الشكل (5).

الشكل5: الشخصية الافتراضية للسفير السويدي

وفي نوفمبر عام (2007م) افتحت ملطى جزيرتها الدبلوماسية داخل عالم الحياة الثانية، وأطلقت عليها اسم "SLURL" وذلك لتكون بمثابة تمثيل دبلوماسي للدولة داخل العالم الافتراضي ثلاثي الأبعاد "SL"، وقاموا بافتتاح السفارة الافتراضية الثلاثاء الساعة التاسعة والنصف صباحاً، بحضور عدد من الوزاراء والشخصيات العالمية، وكان من بين الحضور رئيس الجمعية العامة للأمم المتحدة، والمدير العام لمكتب الامم المتحدة في جينيف، والسفير والترفوست مدير الوكالة السويدية للتنمية والتعاون .(Linden lab, 2019)

وفي عام (2009م) قامت دولة المالديف بافتتاح سفارتها الافتراضية داخل الحياة الثانية، وكانت تقدم الكثير من الخدمات الدبلوماسية: حيث يمكن للزائر التحدث مع السفير حول التأشيرات والتجارة وغيرها من الأمور، وقالت وزارة خارجية المالديف في بيان لها: "إن الحياة الثانية سوف تصبح سبيل للتمثيل الدبلوماسي والتعاوني خاصة بالنسبة للدول الصغيرة والنامية التي لديها اتصال دبلوماسي محدود في العالم الحقيقي"، والشكل (6) يوضح سفارة المالديف الافتراضية داخل الحياة الثانية.

الشكل 6: سفارة المالديف الافتراضية

وفي عام (2011) أطلقت وزارة الخارجية الأمريكية سفارتها الافتراضية في طهران "Virtual Embassy Teheran" وذلك من أجل تعزيز الحوار بين الولايات المتحدة الأمريكية والشعب الإيراني، فكان الهدف من السفارات الافتراضية هو التواصل مع الجماهير الدولية، وتشجيع الحوار معهم، إلا أن السفارة الافتراضية في طهران كانت أكثر طموحاً حيث اعتمدت على أن الدبلوماسية الرقمية سوف تنجح فيما فشلت فيه الدبلوماسية التقليدية، وأن فضاء الحياة الثانية ثلاثي الأبعاد يمكن أن يكون أرض محايدة للشعب الإيراني للتواصل مع أمريكا، كما قامت أمريكا بإنشاء بديل افتراضي للبيت الأبيض داخل الحياى الثانية، والشكل (7) يوضح البيت الأبيض الافتراضي.(Linden lab, 2019)

الشكل 7: البيت الأبيض الافتراضي داخل الحياة الثانية

وفي عام (2013م) أطلقت إسرائيل أول سفارة افتراضية لها من أجل تعزيز الحوار مع الدول العربية، حيث أطلقت إسرائيل أكثر من (400) تغريدة عبر سفارتها الافتراضية، وجذبت هذه التغريدات (1797) متابعاً، واختارات إسرائيل مكان مميز في جزيرة افتراضية داخل بيئة الحياة الثانية لتكون مقر لسفارتها، والشكل (8) يوضح سفارة اسرائيل الافتراضية داخل عالم الحياة الثانية. (Linden lab, 2019)

الشكل 8: سفارة اسرائيل الافتراضية داخل الحياة الثانية

6.استخدام الحياة الثانية في الدعاية الانتخابية الرئاسية للولايات المتحدة الأمريكية:

اشتعلت المنافسة بين المرشح الجمهوري (دونالد ترامب) والمرشحة الديمقراطية (هيلاري كلينتون)، وذلك من أجل خلافة الرئيس أوباما على منصب رئيس الولايات المتحدة الأمريكية، ومنذ أن حقق الحزبين الديمقراطي والجمهوري فوزاً كبيراً في الانتخابات التمهيدية والصراع بينهم لم يتوقف بل أخذ إطاراً افتراضياً لأول مرة في الولايات المتحدة الأمريكية، حيث قاما كلا المرشحان بعمل دعاية انتخابية لهم عبر موقع الحياة الثانية، وكان لكل منهما شخصية افتراضية (افاتار) خاص به، كما يوضح ذلك الشكل (9) والشكل (10). (Linden lab, 2019)

الشكل 9: الدعاية الانتخابية الافتراضية لكلينتون داخل الحياة الثانية

الشكل 10: الدعاية الانتخابية الافتراضية لترامب داخل الحياة الثانية

وقاما كل منهما بالتواصل مع الجماهير داخل بيئة الحياة الثانية مستخدما التواصل الصوتي مع الجماهير، ووضع الصور والاعلانات وعرضت على الشاشات الافتراضية برنامج كل منهما، وعرضت كذلك مقاطع فيديو لهما على الشاشات الافتراضية داخل مقر كل منهما، بالإضافة إلى الندوات واللقاءات والاخبار التي كالنت تنشر صفة مستمرة

الخاتمة:

يتضح من خلال هذا المقال كيف أحدثت العوالم الافتراضية ثلاثية الأبعاد تغيراً كبيراً في الدبلوماسية العامة، حيث ساعدت وزارات الخارجية على الوصول بكل سهولة إلى المجتمع العالمي، ووفرت لتلك الوزارات الكثير من الوسائل الصوتية والكتابية للتواصل مع الجماهير في كافة أنحاء العالم، ويمكن القول أن العوالم الافتراضية ثلاثية الأبعاد تلعب دوراً مهماً في كافة نواحي الحياة الثقافية والاجتماعية والسياسية، وستلعب دوراً رئيساً أكبر في الدبلوماسية العامة في المستقبل القريب، لذلك يجب أن تهتم وزارات الخارجية العربية بمثل هذا النوع من المنصات حتى تستطيع أن تواكب اسرائيل التي تسعى جاهدة إلى التواصل الجدي مع الجماهير العربية ومحاولة جذبهم، وكسب تعاطف دولي.

قائمة المراجع:

1. محمدإسماعيل على، فاعلية استخدام بيئة الحياة الثانية في تنمية مهارات التعبير الكتابي والشفهي لدى

تلاميذ الصف الثاني الإعدادي، رسالة ماجستير ،(القاهرة: معهد البحوث والدراسات العربية، 2014)، ص23.

2. Senem Cevik, Public Diplomacy of Rising and Regional Powers, Volume 3, Issue3 , 2018, p68.

3. علي حسن الشامي، الدبلوماسية: شكلها وتطورها وقواعدها ونظم الحصانات والامتيازات الدبلوماسية،(عمان:دار الثقافة للنشر والتوزيع، 2011)، ص27.

4. سمير عوض، الدبلوماسية العامة الفلسطينية، مجلة شؤون فلسطين، مج 25، العدد 246، 2011، ص19.

5. كروكو سنو من شؤون الصحافة إلى الدبلوماسية العامة(2017)، على [11/03/2017].http://www.america.gov/st/humanrightsarabic/2008/June/20100629170217x0.2784235.html

6. روبرت كوهين وجوزيف ناي، القوة والاعتماد المتبادل في عصر المعلومات، مجلة شؤون الأوسط، العدد 102، ص75.

7. Senem Cevik, Public Diplomacy of Rising and Regional Powers, Volume 3, Issue 3, 2018, p121.

8. Senem Cevik, Public Diplomacy of Rising and Regional Powers, Volume 3, Issue 3, 2018, p122.

9. Jan Melissen, The New Public Diplomacy Soft Power In International Relations,(New York, Palgrave Mancmillan,2005), p3.

10. Jan Melissen, The New Public Diplomacy Soft Power In International Relations,(New York : Palgrave Mancmillan,2005), p3-4.

11. Battle for Hearts and Minds (2012), U.S. Public Diplomacy in the Cold War Middle East, Ursinus College, pp 9-13, Retrieved 2012/12/20 from: mmons.ursinus.edu/cgi/viewcontent.cgi?article=1000&context=historyhttp://digitalco_hon

12. Jan Melissen, The New Public Diplomacy Soft Power In International Relations,(New York: Palgrave Mancmillan,2005), p72.

13. أحمد السمان، هل تمكنت الدبلوماسية العامة من اصلاح الصورة الأمريكية، (مصر: مركز الدراسات الساسية والاستراتيجية بالاهرام. 2005)، ص25.

14. Nakamura ,Kennon and Matthew Weed. "U.S. Public Diplomacy :Background and Current Issues", (Congressional Research Service, 2009), p138..

15. World, The US Advisory Group on Public Diplomacy for the Arab and Muslim, Op.cit, p13...

16. Melissen, Jan, ed. The New Public Diplomacy Soft Power In International Relations, (New York: Palgrave Mancmillan,2005), p9.

17. Melissen, Jan, ed. The New PublicDiplomacy Soft Power In International Relations, (New York: Palgrave Mancmillan,2005), p10.

18. Melissen, Jan, ed. The New Public Diplomacy Soft Power In International Relations, (New York: Palgrave Mancmillan,2005), p43.

19. Sofia Nteliopoulou, Using Virtual Worlds In Distance Education, Master Thesis, Athabasca University, 2017, p16.

20. Sofia Nteliopoulou. Using Virtual Worlds In Distance Education, Master Thesis, Athabasca University, 2017, p18.

21. Childs, M, A conceptual framework for mediated environments, Educational Research, 52 (2), (2010),p11.

22. Palomki, E. Applying 3d virtual worlds to higher education, Thesis submitted in partial fulfillment of the requirements for the degree of master of science, Helsinki university of technology , Faculty of information and natural sciences, Degree programmer in industrial engineering and management,(2009), available at:http://lib.tkk.fi/Dipi/2009/um100120.pdf

23. هند بنت سليمان الخليفة، توظيف الحياة الثانية في التعليم والتدريب،(كلية علوم الحاسب والمعلومات: جامعة الملك سعود الرياض، 2008)، ص16.

24. Downey, S, Visualizing a taxonomy for virtual worlds, Journal of Educational Multimedia and Hypermedia, 21(1), (2012). P53-69.

25. Nino, T. (2010). Second life statistical charts. http://dwellonit.taterunino.net/sl- statistical-charts/

26. Crespi, M. (2015). Things about Second Life you may not know, Retrieved fromhttps://medium.com/@mattiacrespi/things-about-second-life-you-may-not-know-24fc57f7eac2#.qd8zqjn67

27. Dalgamo, B. et. The contribution of 3D Environment to conceptual understanding, in A. Williamson, C. Gunn, A. Young and T Clear(EDS) Winds of change in the sea of Learning charting the course of digital education, proceeding of the 19th An null Conference of the Australasian Society for computers in learning in tertiary Education, (2011), p23.

28. هنـد بنـت سـليمان الخليفـة، توظيـف الحيـاة الثانيـة في التعلـيم والتـدريب،(كليـة علـوم الحاسـب والمعلومـات: جامعـة الملـك سـعود الريـاض، 2008)، ص20.

29. Nino, T. (2010). Second life statistical charts. http://dwellonit.taterunino.net/sl- statistical-charts/

30. Susanna nocchi, The affordances of virtual worlds for language learning, thesis submitted for the degree of doctor of philosophy, Dublin city university, (2017), p39

31. Ondrejka, C, Education unleashed: participatory culture, education, and innovation in second life, The John D. and Catherine T. MacArthur Foundation Series on Digital Media and Learning, . (2007),P 229-251.

32. Salt, B. Atkins, C. & Blackall, L. (2008). Engaging with Second Life: Real Education in A Virtual World, SLENZ Project for the New Zealand Tertiary Education Commission, Retrieved April 2, 2011 from: http://slenz.files.wordpress.com/2008/12/slliteraturereviewa1.pdf

33. Sofia Nteliopoulou. Using Virtual Worlds In Distance Education, Master Thesis, Athabasca University, 2017, p23.

34. إبراهيم عبد الوكيل الفار، تطبيات ويب 0.2 ،ط1، (القاهرة: مكتبة الأنجلو المصرية، 2012)، ص187.

35. Mabrito, M, Student as avatar: A study of informational preferences in a virtual world class, LOT Journal of Online Learning and Teaching, 8 (2), (2012),P111-121

36. Savin Baden, M. Gourlay, L. Tombs, C. Steils, N. Tombs, G. Mawer, M, Situating pedagogies , positons and practices in immersive virtual worlds, Educational Research, 52 (2),(2010),P123-133.

37. Diplomacy island (2009). Diplomacy island,. Retrieved fromhttp://www.diplomacy.edu/diplamacyisland/default.asp.

38. Noah shachtman (2009). Army builds fantasy island in second life, Retrieved fromhttp://www.wired.com/dangerroom/2008/12/the-armys-news-fl.

39. Linden lab (2019). First quarter 2019 in detail onhttps://community.secondlife.com/blogs/

40. Linden lab (2019). First quarter 2019 in detail onhttps://community.secondlife.com/blogs/

41. Linden lab (2019). First quarter 2019 in detail onhttps://community.secondlife.com/blogs/

42. Linden lab (2019). First quarter 2019 in detail onhttps://community.secondlife.com/blogs/

43. Linden lab (2019). First quarter 2019 in detail onhttps://community.secondlife.com/blogs/