



ملخص تحليلي لمؤسسة طابة | رقم ٩ | يونيو ٢٠٠٩

# الأخلاقيات والعوالم الافتراضية

الحياة الثانية - دراسة تطبيقية

موسى فيربر

المحتويات

الموضوع

الأهميّة

الملخص التنفيذي

التعريف بـ «الحياة الثانية»

الأخلاقيات والعوالم الافتراضية

التأمل الشرعي المعاصر

خاتمة

مجالات لمزيد من البحوث

ملخص تحليلي لمؤسسة طابة، رقم ٩، يونيو ٢٠٠٩

## الأخلاقيات والعوامل الافتراضية: الحياة الثانية - دراسة تطبيقية

© حقوق الطبع محفوظة لمؤسسة طابة، ٢٠٠٩

ص.ب. ١٠٧٤٤٢

أبو ظبي، الإمارات العربية المتحدة

www.tabahfoundation.org

جميع الحقوق محفوظة. يمنع إعادة إنتاج أو توزيع أي جزء من هذا الكتاب بأي وسيلة دون موافقة خطية صريحة من مؤسسة طابة، إلا في حالات الاقتباس المختصر مع العزو الدقيق والكامل في المقالات النقدية أو المراجعات.

الهدف من الملخصات التحليلية هو رفد الجهات التي نتعامل معها من كبار العلماء وقادة الرأي بالمعلومات التي تتعلق بالسياق السابق للأحداث والنقاشات المعاصرة والتحليلات النقدية بشأنها. ويعدّ الملخص التحليلي مدخلاً موجزاً إلى مفهوم أو موضوع ذي صلة بالثقافة والتحويلات الاجتماعية في المجتمع العالمي. كما تصبو السلسلة إلى توفير معلومات مهمة للعلماء وقادة الرأي بها يعينهم على صياغة تصور واضح حول ما يسمّى بـ «الفضاء العام المشترك» (Shared Public Space) في سبيل تكوين خطاب منبثق عن وعي وبصيرة، وبعد ذلك التوسط من أجل التصدي للتحديات التي تواجه العالم الإسلامي اليوم.

Linden™ و Linden Lab® و Linden X™ و Second Life® و Teen Second Life™ علامات تجارية مسجلة أو علامات تجارية لـ Linden  
Blizzard Entertainment و World of Warcraft؛ Research, Inc و Blizzard Entertainment أو علامات تجارية لـ  
Rockstar Games و Grand Theft Auto و Entertainment؛ Take-Two Interactive أو علامات تجارية لـ  
EVE Online و Software, Inc و CCP Games, Inc أو علامات تجارية مسجلة لـ

## الأخلاقيات والعوالم الافتراضية الحياة الثانية - دراسة تطبيقية

**الموضوع:** مدخل إلى عالم افتراضي، يسمى الحياة الثانية (Second Life)، أنشأته شركة ليندن لاب، ومدخل إلى العوالم الافتراضية عموماً وأخلاقياتها خصوصاً، وملخص لمسائل متعلقة بها تحتاج لموقف شرعي.

**الأهمية:** «الحياة الثانية» عالم افتراضي تفاعلي شهير متاح من خلال الشبكة<sup>(١)</sup>، وهذه العوالم الافتراضية تفرز قضايا متعددة، تحتاج إلى رأي خبراء الشريعة، وقادة الرأي الإسلامي، وتشمل مجالاتها تصور الأحداث الافتراضية، والمواقف الشرعية والأخلاقية منها، وتقييم المخاطر والفوائد المحتملة.

**ملخص تنفيذي:** يُعد عالم «الحياة الثانية» الافتراضي واحداً من عدة عوالم افتراضية تفاعلية، يبذل فيها الناس كثيراً من الوقت والمال، وتشمل هذه العوالم الافتراضية: الأكوان الماورائية (metaverses) على الشبكة، وألعاب الحاسوب على الشبكة، وألعاب الفيديو كلعبة (Second Life) ولعبة (World of Warcraft) من شركة (Blizzard Entertainment)، ولعبة (Grand Theft Auto) من شركة (Rockstar Games).

المشاركون في هذه الأكوان الافتراضية التي يتزايد شبهها بالحياة الواقعية ينخرطون في أنشطة تتراوح من مجرد محادثات بسيطة ومعاملات مالية، إلى محاكاة الجنس والعنف والاعتصاب أو حتى الزواج والطلاق. وهنا تظهر حاجة حقيقية لمعرفة الوضع القانوني والموقف الأخلاقي من التفاعلات ضمن هذه العوالم الافتراضية.

القسم الأول من الملخص التحليلي يقدم نبذة عن «الحياة الثانية» وتطبيقاتها، ثم يتبعه ملخص للانتقادات والمخاوف التي سبق بروزها.

١ عريب لكلمة (Internet)، وهو تعريب مجمع اللغة العربية بدمشق.

القسم الثاني يقدم ملخصاً لتحليل فلاسفة وعلماء الأخلاق وواضعي المعايير الأخلاقية (ethicists)، للسلوك الافتراضي في سياق ألعاب الحاسوب والعوالم الافتراضية.

القسم الثالث من هذا الملخص يقدم قضايا متعلقة بالعوالم الافتراضية محتاجة إلى موقف شرعي من قبل العلماء وقادة الرأي، يظهر كيف يقدم الفقه الإسلامي بطبيعة الحال إجابات على العديد من القضايا ذات الصلة.

## التعريف بـ«الحياة الثانية»

عالم «الحياة الثانية» هو عالم افتراضي متاح على الشبكة، طورته شركة ليندن لاب. هذا العالم الافتراضي هو «بيئة محاكاة على الحاسوب يمكن للمستخدمين العيش فيها، والتفاعل مع آخرين، إما بأنفسهم أو من خلال برمجيات محاكاة السلوك البشري (bots)، أو رسوم تصويرية تسمى «الشخصية التجسدية» (avatars). قد يوجد في العالم الافتراضي كل ما يمكن أن يواجهه المرء في العالم الحقيقي، فضلاً عن الأشياء والظواهر التي لا نظير لها في الحياة الحقيقية»<sup>(٢)</sup>.

يمكن تصنيف العوالم الافتراضية إلى أكوام ماورائية مثل «الحياة الثانية»، وألعاب الشبكة مثل لعبة (World of Warcraft)، ولعبة (EVE Online) من إنتاج شركة (CCP Games)، وألعاب فيديو مثل لعبة (Grand Theft Auto). في حين أن هذه الفئات الثلاث تشترك في العديد من الخصائص، إلا أن الماورائية تتسم بعدة صفات مميزة:

- عالم واحد متصل متواصل مستمر حتى عندما يتركه أي من المشتركين، وفيه يمكن للمستخدمين التجول بحرية وشفافية في مناطق مختلفة دون أهداف محددة مسبقاً.
- ينشئ المستخدمون المحتوى ويحتفظون بملكيتهم تقريباً.
- ينحو نطاقه ومستوى التركيب فيه إلى أن يكون أكبر بكثير مما يوجد في الألعاب الأخرى المتاحة على الشبكة.
- غالباً ما يكون هناك اقتصاد متنام يتيح للمستخدمين شراء وبيع محتويات موجودة في هذا العالم الافتراضي، بل وأحياناً سلع من العالم الحقيقي.

S. Kumar et al., "Second Life and the New Generation of Virtual Worlds", *Computer* 41, no. 9. ٢ (September 2008): 46-53.

- تتسم الأكوان الماورائية بالحيوية والنشاط، حيث يقوم المستخدمون باستمرار بإنشاء وتعديل الأشياء والأماكن.

«الحياة الثانية» لشركة «ليندن لاب» من أكثر الأكوان الماورائية شعبية اليوم، وهي «عالم مستمر ومتواصل، وقد تم تصميمه بحيث يتيح للمستخدمين السيطرة على كافة جوانب هذا العالم تقريباً، وذلك من أجل تحفيز قدرات المستخدمين على الابتكار والتعبير عن الذات، وهو ما من شأنه أن يترجم إلى عالم يتمتع بالحيوية والحراك، ويحفل بالمحتوى الشيق. فيمكن للمستخدمين أن يكونوا كما يريدون ويفعلوا ما يشاؤون، دون كثير من القيود أو الحدود المختلفة الموجودة في العالم المادي»<sup>(٣)</sup>.

والمعلوم أن عالم «الحياة الثانية» الافتراضي مخصص للمستخدمين الذين لا تقل أعمارهم عن ثمانية عشر عاماً، وثمة موقع شقيق للمستخدمين الذين تتراوح أعمارهم بين ثلاثة عشر وسبعة عشر عاماً.

وبخلاف ألعاب الحاسوب التقليدية، ليس هناك من هدف معين بذاته أو آليات أو قواعد محددة كما في الألعاب التقليدية. ويحوي عالم «الحياة الثانية» الافتراضي فضاءً واسع النطاق، يمكن استكشافه والتفاعل معه، ولا يوجد به مفهوم أو فكرة الفوز والخسارة.

توفر ليندن لاب مجموعة أدوات يمكن للسكان المقيمين، في العالم الافتراضي، استخدامها لإنشاء محتوياتهم وخدماتهم، وإن كانت الأغلبية الساحقة من المستخدمين تستخدم فضاء هذا العالم الافتراضي بشكل أساسي وسطاً تفاعلياً ترفيهياً.

## التاريخ والاستخدام

إن تاريخ وإحصاءات استخدام «الحياة الثانية» يظهران تطورها ونموها،

- في عام ١٩٩٩، أسس فيليب روزينديل (Philip Rosendale) شركة ليندن لاب.
- في يونيو/ حزيران ٢٠٠٣، انطلق عالم «الحياة الثانية» الافتراضي على الشبكة.
- في ٢٦ نوفمبر/ تشرين الثاني ٢٠٠٦، أعلنت شخصية أنشي تشونغ (Anshe Chung) المسجدة للمستخدم أيلين غرايف (Ailin Graef) في «الحياة الثانية» أنها قد أصبحت أول شخصية على الشبكة، تحقق قيمة صافية تتجاوز مليون دولاراً أمريكياً من الأرباح المكتسبة بالكامل داخل عالم افتراضي.

S. Papagiannidis, M. Bourlakis, and F. Li, "Making Real Money in Virtual Worlds: MMORPGs and Emerging Business Opportunities, Challenges and Ethical Implications in Metaverses", *Technological Forecasting and Social Change* 75, no. 5 (2008): 611.

- خلال عام ٢٠٠٦، أمضى السكان المقيمون، المستخدمون داخل «الحياة الثانية» أكثر من ٥١ مليون ساعة على الشبكة، وبلغ الحضور الذروة بـ ١٨ ألف من السكان على الشبكة في وقت واحد. كما أنفق السكان أكثر من ٩٤ مليون دولاراً أمريكياً في التعاملات المالية بين المستخدمين، من بيع السلع والأراضي والخدمات الافتراضية، وتجاوزت التبادلات ١٩ مليون دولاراً أمريكياً، من خلال صيرفة ليندن لاب.

- خلال عام ٢٠٠٧، أمضى السكان أكثر من ٢٤٦ مليون ساعة على الشبكة، بذروة بلغت ٥٨ ألفاً من السكان على الشبكة في وقت واحد، وأنفق السكان أكثر من ٣٠٣ ملايين دولاراً أمريكياً في التعاملات المالية فيما بين المستخدمين من بيع السلع والأراضي والخدمات الافتراضية، وزادت التبادلات المصرفية على ٨٢ مليون دولار أمريكي من خلال صيرفة ليندن لاب إلى دولارات ليندن. وبحلول نهاية العام، كان إجمالي الأراضي التي يملكها سكان «الحياة الثانية» قد وصل إلى ٩٨٤ مليون متر مربع.

- في ٢٥ يوليو/ تموز ٢٠٠٨، تم حظر القمار داخل عالم «الحياة الثانية» الافتراضي، مما أطلق سباقاً بين المودعين على سحب ودائعهم، مما جعل بنك جينكو فايننس (Ginko Finance)، عاجزاً عن تسديد ٧٥٠ ألف دولار أمريكي كان قد جمعها من عملائه المستثمرين.

- خلال عام ٢٠٠٨ أيضاً، أمضى سكان «الحياة الثانية» أكثر من ٣٩٧ مليون ساعة على الشبكة، بذروة بلغت ٧٧ ألفاً من السكان على الشبكة في وقت واحد. أنفق السكان أكثر من ٣٥٠ مليون دولاراً أمريكياً في التعاملات المالية بين المستخدمين، بيع السلع والأراضي والخدمات الافتراضية، وتجاوزت التبادلات المصرفية ١٠٠ مليون دولاراً أمريكياً من خلال صيرفة ليندن لاب، وفي نهاية العام وصل إجمالي الأراضي التي يمتلكها السكان إلى ١,٧٢٤ مليار متر مربع<sup>(٤)</sup>. وتم تكريم عالم «الحياة الثانية» الافتراضي في الحفل السنوي التاسع والخمسين لجوائز إيمي السنوية في التقنيات والهندسة (Annual Technology & Engineering Emmy Awards) لتطوير مواقع الشبكة التي ينتج محتواها المستخدمون<sup>(٥)</sup>.

- في مايو/ أيار ٢٠٠٩، بنهاية الربع الأول من العام، أمضى السكان ١٢٤ مليون ساعة استخدام على الشبكة، بذروة بلغت ٢٠٠, ٨٨ مستخدماً في وقت واحد. كما أنفق السكان أكثر من ١٢٠ مليون دولاراً أمريكياً في التعاملات المالية فيما بين المستخدمين، وزادت التبادلات المصرفية على ٢٨ مليون

٤ Linden Lab, "First Quarter 2009 in Detail", <https://blogs.secondlife.com/community/features/blog/2009/04/16/the-second-life-economy--first-quarter-2009-in-detail> (accessed 26/5/2009).

٥ National Academy of Television Arts & Sciences, "Winners of 59th Technology & Engineering Emmy Awards Announced By National Television Academy At Consumer Electronics Show", [http://www.emmyonline.tv/mediacenter/tech\\_2k7\\_winners.html](http://www.emmyonline.tv/mediacenter/tech_2k7_winners.html) (accessed 26/5/2009).



دولاراً أمريكياً من خلال صيرفة ليندن لاب. في نهاية الربع الأول، انخفض إجمالي الأراضي التي يملكها السكان إلى ٦٣٢, ١ مليار متر مربع.

خطت ليندن لاب أن يبلغ إجمالي التعاملات المالية فيما بين المستخدمين ما يقرب من ٤٥٠ مليون دولاراً أمريكياً في عام ٢٠٠٩<sup>(٦)</sup>.

وأعلن في مايو/ أيار أيضاً أن السكان الافتراضيين قد استهلكوا أكثر من ١٥ مليار دقيقة صوتية في الشهر، مما يجعل «الحياة الثانية» واحداً من أكبر مزودي خدمات الإتصال الصوتي من خلال الشبكة (VOIP) في العالم<sup>(٧)</sup>.

• ٢٨ مايو/ أيار ٢٠٠٩، أورد مصدر البيانات الفورية لعالم «الحياة الثانية» تقريراً جاء فيه:

- تم فتح ٤٢٩, ٥٥٠, ١٥ حساباً للسكان وهي في حالة نشطة أيضاً.

- تم تسجيل دخول ١٩٩, ٤٠٤, ١ حساب للسكان الستين يوماً الماضية.

- تم إجراء تعاملات مالية قيمتها ٠, ٨٩, ٣٧٢, ٢ دولاراً أمريكياً فيما بين السكان خلال الأربعة والعشرين ساعة الماضية.

- هناك ١٥٦, ٤٧ من السكان تم تسجيل دخولهم إلى حساباتهم الافتراضية لحظياً<sup>(٨)</sup>.

من الواضح أن عدداً كبيراً من المستخدمين يقضون بالفعل قدراً بالغاً من الوقت، وينفقون الكثير من المال داخل «الحياة الثانية»، وأنه من المعقول أن نتوقع استمرار هذا العدد في النمو.

## السكان والشخصيات التجسدية

قبل الدخول إلى «الحياة الثانية» يجب على المستخدم المأمول إنشاء حساب شخصي وتحميل برمجيات العملاء اللازمة للولوج إلى عالم «الحياة الثانية» الافتراضي. رغم عدم وجود أي رسوم لإنشاء حساب على «الحياة الثانية» أو استخدام هذا العالم الافتراضي، إلا أن هناك عضوية متميزة، تكلف ٩, ٩٥

٦ Linden Lab, "First Quarter 2009 in Detail".

٧ Linden Lab, "Over 15 Billion Voice Minutes Served", <https://blogs.secondlife.com/community/features/blog/2009/05/20/over-15-billion-voice-minutes-served> (accessed 26/5/2009).

٨ Linden Lab, "Live Data Feeds", [http://wiki.secondlife.com/wiki/Live\\_Data\\_Feeds](http://wiki.secondlife.com/wiki/Live_Data_Feeds) (accessed 28/5/2009).

دولاراً أمريكياً شهرياً، تقدم للمستخدم راتباً أسبوعياً قدره ٣٠٠ دولاراً من دولارات ليندن ومستوى أعلى من الدعم التقني.

يتفاعل المستخدمون، ويطلق عليهم اسم سكان «الحياة الثانية»، من خلال الشخصيات التجسدية، والشخصية التجسدية (avatar) هي تمثيل للمستخدم في عالم افتراضي، يمكن أن تتخذ تلك الشخصيات أي صيغة أو شكل من الأشكال، من جماد أو نبات أو حيوان، أو أن تشبه الهيئة الحقيقية للسكان، وبعد إنشاء الشخصية التجسدية الجديدة، يمكن للمستخدم أن يبدأ «حياته» كأحد سكان «الحياة الثانية».

يمكن للسكان التواصل مع السكان الآخرين في الجوار باستخدام الدردشة المحلية، أو مع الأفراد باستخدام الرسائل الفورية. كما يمكن للمستخدمين أيضاً استخدام الدردشة الصوتية، وإرسال رسائل نصية قصيرة، واستقبال مكالمات من خارج «الحياة الثانية». يمكن إرسال الرسائل الفورية اختياريًا إلى البريد الإلكتروني للسكان لدى خروجه من تصفح بريده الإلكتروني، رغم أن طول الرسالة محدود.

يمكن لسكان العالم الافتراضي استكشافه والسفر في أنحاءه المختلفة، والتواصل الاجتماعي مع غيرهم من السكان. كما يمكنهم المشاركة في أنشطة فردية وجماعية، وإنشاء ممتلكات وخدمات افتراضية وتبادلها تجارياً أيضاً. ويتم استخدام «دولار ليندن» في التبادل التجاري، والذي يمكن شراؤه بعملة العالم الحقيقي أو بالعملة المكتسبة من داخل «الحياة الثانية». وبالإمكان أيضاً استبدال عملات العالم الحقيقي بدولارات ليندن.



جزيرة المساعدة حيث الخبراء المقيمون يعرضون عونهم للأعضاء الجدد. هذه الصورة تعرض نموذج من الشخصيات التجسدية المتنوعة الموجودة في «الحياة الثانية».



تتجاوز تطبيقات «الحياة الثانية» مجرد التفاعل الاجتماعي والتجارة المذكورين سابقاً. وتشمل تطبيقاتها الأساسية الأخرى:

- التجارة: تستخدم الشركات في العالم الحقيقي هذه «الحياة الثانية» لتسويق منتجاتها وبيع سلعتها الحقيقية. فشركة ديل (Dell) لإنتاج الحواسيب الشخصية لها جزيرة افتراضية، حيث يمكن للمرء توصيف وشراء حاسوب ديل الشخصي الحقيقي، من مصنع ديل الافتراضي في «الحياة الثانية».
  - التعليم: كليات وجامعات ومكتبات وهيئات حكومية، وغيرها من المؤسسات، تستخدم «الحياة الثانية» منبراً للتعليم. يوفر عالم «الحياة الثانية» الافتراضي تجربة تتسم بالطابع الشخصي الأكثر حميمية من النظام التقليدي للتعليم عن بعد، وتتميز بأنها منبر قليل التكلفة لتقديم خدمة عالية الجودة للجمهور على نطاق عالمي.
- هناك أكثر من مائة منطقة في «الحياة الثانية» مستخدمة للأغراض التعليمية التي تغطي مجموعة واسعة من المجالات والتخصصات. وتقوم أكثر من ثلاثمئة جامعة من عالم الواقع بتدريس مواد أو إجراء بحوث في «الحياة الثانية». كما يعمل كثير من المؤسسات التعليمية بصفة حصرية داخل «الحياة الثانية»<sup>(٩)</sup>.
- الدين: للمنظمات الدينية أماكن للاجتماعات واللقاءات في «الحياة الثانية». وقد اشترى موقع إسلام أون لاين أرضاً ل يتيح للسكان فرصة أداء مناسك الحج في شكل واقع افتراضي. فهذا يعطيهم خبرة قبل أداء فريضة الحج بأنفسهم<sup>(١٠)</sup>.
  - السفارات: تحتوي «الحياة الثانية» على «جزيرة الدبلوماسية» حيث تستضيف الكثير من البلدان سفارات افتراضية. توجد سفارات افتراضية لجزر المالديف والسويد وصربيا وإستونيا وألبانيا وكولومبيا وإسرائيل ومقدونيا والفلبين، كما تخطط مالطا وجيبوتي لفتح بعثات دبلوماسية افتراضية هناك.

في سفارة جزر المالديف مثلاً، يمكن للزوار التحدث وجهاً لوجه مع السفير «الحاسوبي» عن التأشيرات والتجارة وغيرها من الأمور، كما تستضيف «جزيرة الدبلوماسية» متحف الدبلوماسية

Patrick Michels, "Universities Use Second Life to Teach Complex Concepts", ٩ <http://www.govtech.com/gt/252550> (accessed 27/5/2009).

Sky News, "Second Life Visit to Mecca for the Hajj", <http://news.sky.com/skynews/Home/Sky-News-ArchiveArticle/20080641297721> (accessed 27/5/2009).



سفارة استونيا (على الشمال) وسفارة المالديف (على اليمين) المتمركزة في الجزيرة الدبلوماسية.

والأكاديمية الدبلوماسية. الجزيرة أنشأتها مؤسسة ديبلو (DiploFoundation) كجزء من مشروع الدبلوماسية الافتراضية<sup>(١١)</sup>.

- التجنيد العسكري: للجيش الأمريكي جزيرتان في «الحياة الثانية»، تقوم واحدة من الجزيرتين بدور كشك المعلومات ومركز للتجنيد الافتراضي، بينما تقدم الجزيرة الافتراضية الأخرى مجموعة من الخبرات الافتراضية، كرياضة القفز بالمظلة، وتسلق الجبال، واستخدام الأسلحة<sup>(١٢)</sup>.
- الترفيه: يستخدم عالم «الحياة الثانية» الافتراضي وسائل التسلية التقليدية، بما في ذلك: الرياضة والموسيقى والمسرح والمعارض الفنية والألعاب عبر الشابكة.

## الاقتصاد

يمكن للسكان شراء الأراضي أو السلع أو الخدمات، أو بيعها أو تأجيرها أو المتاجرة بها مع غيرهم من السكان، باستخدام العملة الداخلية في «الحياة الثانية» وهي دولار ليندن (\$L).

11 Diplomacy Island, "Diplomacy Island", <http://www.diplomacy.edu/DiplomacyIsland/default.asp> (accessed 27/5/2009); Megan Jacobs, "Second Life Israel", <http://www.jpost.com/servlet/Satellite?cid=1200308085985&pagename=JPost%2FJPArticle%2FShowFull> (accessed 27/5/2009); Second Life Update, "Serbia Enters Second Life", <http://www.secondlifeupdate.com/2007/11/19/serbia-enters-second-life/> (accessed 27/5/2009); Akela Talamasca, "The Maldives Virtual Embassy", <http://www.secondlifeinsider.com/2007/05/23/the-maldives-virtual-embassy/> (accessed 27/5/2009); The Times Online, "Tiny Island Nation Opens the First Real Embassy in Virtual World", The Times Online, [http://technology.timesonline.co.uk/tol/news/tech\\_and\\_web/article1832158.ece](http://technology.timesonline.co.uk/tol/news/tech_and_web/article1832158.ece) (accessed 27/5/2009); Living in the Metaverse, "Serbia is Entering Second Life", <http://metaverse.acidzen.org/2007/serbia-entering-second-life> (accessed 27/5/2009).

12 Noah Shachtman, "Army Builds Fantasy Island in Second Life", <http://www.wired.com/dangerroom/2008/12/the-armys-new-f/> (accessed 20/5/2009).

- الأراضي: تتيح العضوية الممتازة للسكان شراء الأراضي من شركة ليندن لاب، التي عادة ما تعقد مزادات لقطع كبيرة فقط من الأراضي. أما السكان ممن ليس لديهم عضوية متميزة فيمكنهم شراء أو استئجار الأراضي من غيرهم من السكان.

بمجرد أن يشتري السكان الأرض، يمكنه استخدامها لأي غرض من الأغراض التي لا تحظرها شروط الخدمة في «الحياة الثانية»، ويمكنه تقسيمها أو عرضها للإيجار أو بيعها لغيره من السكان.

- أمتعة (أشياء) افتراضية: تسمح مجموعة أدوات ليندن لاب للسكان بإنشاء المباني والمركبات، والأجهزة من كل الأنواع، والرسوم المتحركة، والملابس والجلد والشعر، والمجوهرات والنباتات والحيوانات والأعمال الفنية. فمن ينشئ شيئاً ما، يمتلكه ويمتلك حقوقه الفكرية، ويمكنه استخدام هذا الشيء بنفسه أو نقل ملكيته إلى ساكن آخر. يتطلب إنشاء شيء افتراضي وقتاً ومعرفة ومهارات، والسكان على استعداد لدفع ثمن الأشياء الجاهزة.

- الخدمات: تتضمن الخدمات أداء عمل ما داخل عالم «الحياة الثانية» لسكان آخر، وإدارة الأعمال، والترفيه، وإنشاء المحتوى حسب الطلب، والإعلان أيضاً.

لا يقتصر اقتصاد «الحياة الثانية» على عالم «الحياة الثانية» الافتراضي فقط، نظراً لأنه يمكن استبدال عملات العالم الحقيقي بدولار ليندن من خلال ليندن لاب، أو سمسرة مستقلين، أو غيرهم من السكان المستخدمين. سعر صرف العملة هو حوالي ٢٦٠ دولار ليندن لكل دولار أمريكي واحد.

تودع دولارات ليندن التي يشتريها السكان في حسابه، وتخصم الدولارات التي يبيعها من حسابه. وهذا يسمح لأموال العالم الحقيقي بالتدفق إلى «الحياة الثانية»، ثم الخروج منها مرة أخرى.

يمكن الحصول على الأشياء من داخل «الحياة الثانية» أو من خارجها عن طريق المتاجر على الشبكة. التعاملات المالية ماثلة لإستخدام آلة البيع أو جهاز الصراف الآلي (ATM). يتصفح المشتري الأشياء المختلفة، فيتم عرض صورة، أو وصف موجز، بالإضافة إلى سعر كل متاع من الأمتعة. يحدد المشتري ما يختاره لتبدأ عملية الشراء. يتم خصم المبلغ حينها من حساب المشتري، ويتم إيداعه في حساب البائع، ويتم إضافة نسخة من هذا الصنف إلى قائمة مخزون المشتري.

مثال: تستخدم السيدة أليس (Alice) في لندن بطاقتها الائتمانية لتستبدل بالجنهيات الإسترلينية دولارات ليندن. يتم إضافة دولارات ليندن إلى حسابها في «الحياة الثانية»، ثم تُسَيَّر شخصيتها التجسدية إلى كشك في العالم الافتراضي حيث يعرض بوب (Bob) أحذية التزلج ذات العجلات بسعر ١٠ دولارات ليندن. تشتري السيدة أليس حذاء للتزلج، يخصم من حسابها ١٠ دولارات ليندن،

وتضاف إلى حساب السيد بوب. ويضاف حذاء التزلج إلى قائمة مخزونات شخصيتها التجسدية، حيث يمكنها الآن إرتداءه. أما السيد بوب، الذي يعيش في مكان ما من الولايات المتحدة، فيقرر تحويل دولارات ليندن من حساب شخصيته التجسدية إلى دولارات أمريكية. ويستخدم السيد بوب هذه الدولارات الأمريكية لشراء شطيرة من المطعم المفضل لديه في الجوار.

يحصل عدد صغير نسبياً من المستخدمين على مبالغ كبيرة من المال من عالم «الحياة الثانية» الافتراضي. ووفقاً للأرقام التي نشرتها ليندن لاب، فقد حقق ما يقرب من ٦٤ ألف مستخدم أرباحاً في «الحياة الثانية» في فبراير/ شباط ٢٠٠٩، ومن بين هؤلاء حقق ٥٢٤, ٣٨ ساكناً أقل من ١٠ دولارات أمريكية، في حين حقق ٢٣٣ ساكناً أكثر من ٥ آلاف دولاراً أمريكياً.

تحقق بعض الشركات عائدات من فروعها التي تقدم خدمات في «الحياة الثانية». لكن القيمة الإجمالية لهذه التعاملات لم تحسب، وإن ذكر أنها تجاوزت ستة ملايين دولاراً أمريكياً في عام ٢٠٠٨.

## انتقادات وقضايا مثيرة للجدل

لا تخلو «الحياة الثانية» من انتقادات وخلافات تقنية وقانونية واجتماعية.

### الجوانب التقنية

معظم القضايا التقنية لا تحمل تبعات قانونية أو أخلاقية ذات شأن، بالرغم من بعض الاستثناءات، فقد استفاد السكان من قدرات مجموعة الأدوات لإنشاء أشياء تضايق سكاناً آخرين أو تلحق أضراراً بالنظام، لكن ليندن لاب لا تحمي السكان من هذا النوع من الهجمات<sup>(١٣)</sup>. وتزيد احتمالات إساءة استخدام هذه الأدوات نظراً لأن ليندن لاب تسمح للمستخدم بالحصول على العديد من الشخصيات التجسدية، كما أن هناك ميلاً كبيراً بين السكان لإخفاء هوياتهم الحقيقية واستخدام الأسماء المستعارة<sup>(١٤)</sup>.

وهناك مشكلة أخرى تتمثل في فقد بعض الموجودات في المخزن، حيث تختفي الأمتعة من مخزن

Robin Linden, "Security and Second Life", <https://blogs.secondlife.com/community/features/13blog/2006/10/10/security-and-second-life> (accessed 27/5/2009); BBC News, "'Worm' Attacks Second LifeWorld", <http://news.bbc.co.uk/2/hi/technology/6164806.stm> (accessed 27/5/2009).

Jeff Linden, "I'll See Your Million... and Raise You a Million", <https://blogs.secondlife.com/community/features/blog/2006/12/15/ill-see-your-million-and-raise-you-a-million> (accessed 27/5/2009); Clay Shirky, "Linden's Second Life Numbers and the Press's Desire to Believe", [http://many.corante.com/archives/2006/12/26/lindens\\_second\\_life\\_numbers\\_and\\_the\\_presss\\_desire\\_to\\_believe.php](http://many.corante.com/archives/2006/12/26/lindens_second_life_numbers_and_the_presss_desire_to_believe.php) (accessed 27/5/2009).

المستخدم دون سابق إنذار، وقد لا تظهر عند الطلب. ولا تقدم ليندن لاب تعويضاً عن «مفقودات المخزن»، ولا تسجل بياناتها لأغراض اكتشاف الأخطاء والتخلص منها، ما لم يكن الساكن حائزاً على الاشتراك المتميز. قد تحاول بعض الشركات في العالم الافتراضي التعويض عن أحد الأمتعة المفقودة أو استعادته، بالرغم من أنها ليست ملزمة بالقيام بذلك<sup>(١٥)</sup>.

رغم أن عميل ومزوّد (server) «الحياة الثانية» يدججان الحقوق الرقمية لتقنية الإدارة لمنع الاستخدامات غير المصرح بها للمحتوى الخاضع للحماية، ينبغي في نهاية المطاف إرسال البيانات البصرية للأشياء إلى العميل من أجل أن يتم رسمها، إلا أنه وجدت سبل لتجاوز خطط الحماية تلك.

يتعرض السكان الذين ينسخون محتوى يخص المستخدمين الآخرين لحظر دخولهم إلى «الحياة الثانية»، لكن ليندن لاب حتى الآن لم ترفع أي دعوى قضائية ضد أحد السكان لانتهاكه حقوق النشر. ونظراً لأن الساكن المبتكر، وليس ليندن لاب، هو من يتمتع بحقوق الملكية الفكرية، فليس من الواضح ما إذا كانت ليندن لاب قادرة من الناحية القانونية على القيام بذلك. سوف تمثل ليندن لاب لطلبات إزالة المحتوى الذي تم بيعه بطريقة غير قانونية بالرغم من تمتعه بحقوق الطبع والنشر<sup>(١٦)</sup>.

## الجوانب القانونية

يطلب من سكان العالم الافتراضي الالتزام بشروط الخدمة في «الحياة الثانية»، والامتثال لنفس القوانين التي تنطبق على المستخدم بينما هو خارج «الحياة الثانية».

لعزل السكان عن المحتوى غير المرغوب، قسمت ليندن لاب عالم «الحياة الثانية» الافتراضي إلى مناطق تحت تصنيفين: مناطق مناسبة لجميع سكان «الحياة الثانية»، وهي خالية من المواد الخارجة على الأدب والذوق، وأخرى تحتوي على هذه المواد ومخصصة للكبار فقط. وتقتصر ممارساتهم على الأنحاء المصنفة للكبار.

وقد طلب السكان تصنيفاً ثالثاً يقع بين التصنيفين السابقين، حيث أن النظام الحالي يمنع ولو أقل القليل من الألفاظ النابية في مناطق التصنيف الأول الخالي من المواد الخارجة. وتخطط ليندن لاب لإنشاء

---

HamiltonLinden, "InventoryLossReductionInitiative", <https://blogs.seconlife.com/community/features/blog/2007/10/12/inventory-loss-reduction-initiative> (accessed 27/5/2009); Torley Linden, "ExperiencingInventory Loss? Read On...", <https://blogs.seconlife.com/community/features/blog/2007/04/14/updatedexperiencing-inventory-loss-read-on> (accessed 27/5/2009).

Fresh Baked Goods, "Sweet Justice...?", <http://slfreshbakedgoods.blogspot.com/2008/09/sweet-justice.html> (accessed 27/5/2009); Benjamin Duranske, "Second Life Content Creators' Lawsuit Against Thomas Simon (Aka Avatar 'Rase Kenzo') Settles; Signed Consent Judgment Filed", <http://virtuallyblind.com/2007/12/03/kenzo-simon-settlement/> (accessed 27/5/2009).



تصنيف جديد للراشدين فقط، لتشمل أقصى درجات المحتوى من العنف والجنس تطرفاً. السكان الذين لم يتم التحقق من أن أعمارهم أكبر من ١٨ سنة، لن يتمكنوا من الوصول إلى مثل هذا المحتوى.

ويمكن أن تنشأ المشاكل عندما يتفاعل السكان ممن يخضعون لقوانين مختلفة مع بعضهم البعض، كما هو الحال عندما تجتمع الساكنة «أليس» مع الساكن «بوب» الساكن في منطقة تتبع تصنيف المناطق الخالية من المواد الخارجة، وتقدم له صوراً إباحية مشروعة في بلادها، لكنها غير مشروعة في بلاده.

لم تنتهك أليس قانون بلادها، رغم أنها قد انتهكت شروط الخدمة في «الحياة الثانية»، ويمكن أن يتم إلغاء اشتراكها أو إيقافه. بينما بوب قد خالف قانون الانتهاكات الجنسية في بلاده، وسيواجه عقوبة أسوأ بكثير، لأنه سوف يخضع للتحقيق، ويعاني من إهانة وإضرار بسمعته، وغير ذلك من الأضرار.

وكما هو الحال في الحياة الحقيقية، وفي المناطق الأخرى من الشبكة، هناك جانب جنسي في «الحياة الثانية»، إذ تتيح مجموعة أدوات «الحياة الثانية» للمستخدمين وضع محتوى إباحي داخل «الحياة الثانية»، بل ويوجد أيضاً سوق للأعضاء التناسلية الافتراضية التي يمكن للمستخدم إضافتها إلى شخصيته التجسدية. علاوة على ذلك، يمكن وضع برنامج حاسوبي صغير لترميز الأشياء لمحاكاة الأفعال الجنسية عن طريق الرسوم المتحركة، والسماح للسكان بمحاكاة قدر معين من التفاعل الجنسي. كما يستخدم السكان أيضاً وسائل مختلفة لإرسال الرسائل لإجراء محادثات جنسية صريحة.

كانت «الحياة الثانية» مخصصة لمستخدمين أكبر من ١٨ سنة، وأشارت ليندن لاب إلى أن «الحياة الثانية» ليست للصغار أو القصر، وتتضمن المشاركة موافقة ضمنية على ذلك. ونظراً لأن الشخصية التجسدية للمرء يمكن لها أن تتخذ أي شكل من الأشكال، يميل الاستكشاف الجنسي إلى أن يكون محدوداً بحدود التقنيات فقط. وإن وجود الجنس وموضوعات الشبق الجنسي وغيرها من الموضوعات الخاصة بالكبار لم يُثر إلا القليل من الجدل حتى الآن. وتستثنى الممارسات الجنسية بين شخصين مختلفين في العمر، كالممارسات الجنسية التي تتضمن شخصيات تجسدية لها هيئة الأطفال من هذا الموقف المتسم بسياسة عدم التدخل.

في حين تنظر ليندن لاب إلى «تصوير الأفعال الجنسية أو الخليعة التي ينخرط فيها قُصر» على أنها جريمة ممنوعة، لا تزال هناك قضية مثارة حول هذه الأعمال في حال عدم مشاركة قُصر حقيقيين فيها. تُعامل بعض البلدان الصور الإباحية «المحاكية» للأطفال والتي ينتجها الحاسوب على أنها مواد إباحية عن الأطفال، على أساس أن المجتمع لا ينبغي أن يسمح بالتساهل مع التعبير عن الرغبات الجنسية تجاه الأطفال أو استغلالهم جنسياً.

## الحقوق وإمكانية فرضها

هناك كثير من الالتباس بشأن الحقوق القانونية التي يجب أن يتمتع بها المستخدمون فيما يتعلق بما يمتلكونه من أراض وأشياء وحسابات افتراضية. مع أن محكمة أمريكية قضت بأن هناك أجزاء من شروط الخدمة غير واجبة التطبيق، لأنها تنحاز ضد مستخدمي «الحياة الثانية» بما يشكل ظلماً لهم<sup>(١٧)</sup>.

لا تقدم ليندن لاب عادة أي تعويضات عندما يتم تغيير شروط الخدمة، أو التقنيات المستخدمة في «الحياة الثانية»، حتى لو كان لهذا أثر سلبي فعلي على المستخدمين.

فقد غيرت ليندن لاب شروط الخدمة كي تخضع الأنشطة التجارية داخل عالم «الحياة الثانية» الافتراضي لمختلف القوانين الدولية. ومن محصلة هذه التغيرات أن أجزاء كبيرة من اقتصاد «الحياة الثانية»، الذي كان مجانياً من قبل، قد تم تنظيمه أو حظره.

لا تقدم ليندن لاب عادة أي تعويضات للشركات التي تتضرر أو تدمر من جراء هذه التغييرات، وكثيراً ما يكون هذا على حساب الوقت والجهد الذي بذلته الأطراف المتضررة.

في يوليو/تموز ٢٠٠٧، أعلنت ليندن لاب فرض حظر على نوادي القمار في هذا العالم الافتراضي. قوبل الإعلان باحتجاجات في العالم الافتراضي<sup>(١٨)</sup>. حيث أن المستخدمين الذين كانوا قد استثمروا في كازينوهات القمار خسروا استثماراتهم من الوقت والمال.

في أغسطس/آب ٢٠٠٧، أعلن مصرف جينكو للتمويل في العالم الافتراضي أنه لن يكون قادراً على تسديد ٧٥٠ ألف دولاراً أمريكياً، كان قد جمعها خلال فترة ثلاث سنوات ونصف السنة من المستثمرين. فقد أدى حظر ليندن لاب للقمار إلى مسارعة المودعين إلى سحب ودائعهم، مما سبب بدوره إعسار المصرف. كذلك، انهارت أيضاً مصارف افتراضية أخرى.

منذ يناير/كانون الثاني ٢٠٠٨، حظرت ليندن لاب الفائدة الثابتة على الودائع النقدية في الأنشطة المصرفية غير المنظمة في العالم الافتراضي، حيث أعقلت المصارف التي ليس لها مقابل في العالم الحقيقي،

Brandon Boyer, "Judge Rules Against Second Life Terms of Service", [http://www.gamasutra.com/php-bin/news\\_index.php?story=14176](http://www.gamasutra.com/php-bin/news_index.php?story=14176) (accessed 27/5/2009); VintFalken.com, "Second Life, a World Imagined, Created, and Owned By It's Residents No More", <http://www.vintfalken.com/second-life-a-world-imaginedcreated-and-owned-by-its-residents-no-more/> (accessed 27/5/2009).

Thomas Claburn, "Second Life Gambling Ban Gets Mixed Reaction", *Information Week*, ١٨ <http://www.informationweek.com/news/internet/showArticle.jhtml?articleID=201201441> (accessed 27/5/2009).

أو تم تحويلها إلى شركات مساهمة افتراضية. استمر القليل من الشركات في تقديم حسابات إيداع تحقق فائدة صفرية<sup>(١٩)</sup>.

## الاحتيايل والإرهاب

يقع الاحتيايل أحياناً في «الحياة الثانية». من جانبها، لا تحقق ليندن لاب في العقود أو الاتفاقات التي تتم بين مستخدمي «الحياة الثانية»، ولا تعمل على وضعها موضع التنفيذ، رغم تعاونها في تحقيق ذلك مع المحاكم أو وكالات فرض القانون الواقعية. وهذا الموقف يمهد لقيام بيئة يمكن لبعض السكان فيها الاحتيايل باطمئنان على سكان آخرين ليسلبوا منهم دولارات ليندن، والتي يمكن تحويلها وصرها إلى عملات العالم الحقيقي. وبما أن معظم حالات الاحتيايل لا تتجاوز قيمة إحداها غالباً ١٠٠ دولاراً أمريكياً، فمن المستبعد أن يقوم الضحايا باللجوء إلى الإجراءات القانونية في العالم الحقيقي.

وكانت الحكومة الأمريكية قد أعربت عن مخاوفها من أن يستخدم عالم «الحياة الثانية» الافتراضي في غسل الأموال والإرهاب. وفي المقابل أشار فيليب روزنديل، مؤسس ليندن لاب، إلى أن متوسط عمليات السحب في «الحياة الثانية» هو دولار واحد، مما يجعل من السهل نسبياً تحديد التعاملات المالية الأكبر. وقال أيضاً: «إن ليندن لاب تمكنت من الحفاظ على معدل منخفض لحالات الاحتيايل يصل إلى جزء من واحد في المئة، يقرب المتوسط المماثل في المجال المالي بالعالم الحقيقي من واحد في المائة»<sup>(٢٠)</sup>.

## الضرائب

في أيلول/ سبتمبر ٢٠٠٧، أعلنت ليندن لاب أنه سيكون عليها فرض ضريبة القيمة المضافة على رسوم الأراضي على المستخدمين من دول الاتحاد الأوروبي. ورغم أن قانون الاتحاد الأوروبي يسمح للمنشآت التجارية بتسجيل ضريبة القيمة المضافة التي تمكنها من المحافظة على مزاياها التنافسية، إلا أنه لا توجد طريقة عملية يمكن بها للشركات في عالم «الحياة الثانية» الافتراضي أن تطبق هذه الشروط بالفعل.

عندما تم إدخال ضريبة القيمة المضافة، كان المستخدمون الأوروبيون يتلقون الفاتورة تلقائياً بدون إتاحة الفرصة لهم للحد من استهلاكهم للخدمة. ونتيجة لذلك، اضطر المستخدمون إلى دفع ما قد يعتبره الكثيرون فواتير عالية لدرجة غير مقبولة.

Ken Linden, "New Policy Regarding in-World 'Banks'", <https://blogs.secondlife.com/community/19/features/blog/2008/01/08/new-policy-regarding-in-world-banks> (accessed 27/5/2009), Robin Sidel, "Cheer Up, Ben: Your Economy Isn't as Bad as This One", *The Wall Street Journal*, [http://online.wsj.com/article/SB120104351064608025.html?mod=todays\\_us\\_page\\_one](http://online.wsj.com/article/SB120104351064608025.html?mod=todays_us_page_one) (accessed 27/5/2009).

Sharon Weinberger, "Congress Freaks Out Over Second Life Terrorism", *Wired*, ٢٠ <http://www.wired.com/dangerroom/2008/04/second-life/> (accessed 21/5/2009).

## الجوانب الاجتماعية

بناء على محاضرة قدمها كل من روزنديل (Rosedale) وأوندريكا (Ondrejka)، نائب مدير ليندن لاب لشؤون التقنيات، ذكر باباغيانيديس (Papagiannidis) وآخرون ما يلي:

- ٢٥ بالمائة من مستخدمي «الحياة الثانية» جاؤوا من خارج الولايات المتحدة الأمريكية، وبريطانيا هي ثاني أكبر بلد لها مستخدمين في «الحياة الثانية».
- يبلغ متوسط عمر المستخدم ٣٢ عاماً.
- ٤٣ بالمائة من المستخدمين من الإناث.
- تم بيع ١٨٠ ألف شيئاً مختلفاً في فترة ٣٠ يوماً.
- ٧٥ بالمائة من المستخدمين كانوا زبائن مشتريين، و٢٥ بالمائة منهم بائعين، وأشار بضعة مئات من المستخدمين إلى «الحياة الثانية» باعتبارها وظيفة ذات دوام كامل<sup>(٢١)</sup>.

خلال أحد اللقاءات صرح روبن هاربر (Robin Harper) من شركة ليندن لاب بأن «النساء يمثلن نحو ٢٧ بالمائة من مجموع السكان المسجلين، بيد أنهم يمثلن ما يقرب من ٤٥ بالمائة من السكان المتواجدين من حيث عدد ساعات الاستخدام. ويبلغ متوسط أعمارهن حوالي ٣٢ عاماً، وإن كانت الأعمار تتدرج بشكل متواصل من ١٨ إلى ٣٢ عاماً<sup>(٢٢)</sup>.

تشمل الدوافع الرئيسية لاستخدام «الحياة الثانية»: التواصل الاجتماعي، والبحث عن وسط اجتماعي، والاسترخاء، واتخاذها بديلاً عن الحياة الواقعية.

تبين الدراسات التي أجريت حول الاستخدام العام للألعاب متعددة الأدوار واللاعبين على الشبكة أو (MMORPG) أن المستخدمين يميلون إلى قضاء ٧١, ٢٢ ساعة أسبوعياً في ممارسة هذه الألعاب، وأن الدوافع الأساسية للإناث من اللاعبين هي تكوين علاقات مع لاعبين آخرين، والانغماس في عالم خيالي يلعبن فيه دور شخص آخر، ونزعة الهروب من الواقع، في حين كانت الدوافع الأساسية للذكور

Papagiannidis, Bourlakis, and Li, "Making Real Money in Virtual Worlds: MMORPGs and ٢١ Emerging Business Opportunities, Challenges and Ethical Implications in Metaverses".

womengamers.com, "A Second Life With Robin Harper", <http://www.womengamers.com/archives/articles/robin.php> (accessed 21/5/2009).

من اللاعبين هي المكاسب الشخصية، والمناورة، والشعور بالرضا<sup>(٢٣)</sup>.

### العواقب الواقعية لسلوكيات العالم الافتراضي

ما يفعله المستخدم من خلال شخصيته التجسدية داخل العالم الافتراضي يمكن أن يكون له عواقب في العالم الحقيقي. فقد أسفرت الخيانة الزوجية الافتراضية عن سعي زوج وزوجة في الحياة الواقعية إلى طلب الطلاق حيث وجدت الزوجة أن الشخصية التجسدية لزوجها منخرطة في علاقة افتراضية مع شخصية تجسدية أخرى. وقد حصل الزوجان بالفعل على طلاق افتراضي في «الحياة الثانية»، وهما بانتظار إتمام الطلاق في العالم الحقيقي<sup>(٢٤)</sup>.

وعلاوة على كون الأفعال في العالم الافتراضي تطلق استجابات وردود فعل في العالم الحقيقي، هناك أدلة متزايدة على أن العوامل الافتراضية يمكن أن تؤثر على السلوك في العالم الحقيقي بطرق مآكرة.

### دراسات نفسية لتأثير الشخصيات التجسدية على السلوك

هناك بالفعل عدد من الدراسات التي تدور حول تأثير الشخصية التجسدية للمرء على سلوكه داخل العالم الافتراضي، وكذلك في العالم الحقيقي.

في إحدى الدراسات، أظهر الخاضعون للدراسة الذين تم تعيين شخصيات تجسدية حسنة المظهر لهم المزيد من الثقة والود والانفتاح، تماماً كما في العالم الحقيقي. وفي دراسة أخرى، تم تعيين شخصيات تجسدية إما طويلة أو قصيرة لبعض المستخدمين لمعرفة تأثير إدراك المرء لمدى طول قامته على سلوكه.

المستخدمون الذين تم اختيار شخصيات تجسدية أطول كانوا أكثر قوة في المساومة، والآخرين أصحاب الشخصيات التجسدية الأقصر كان احتمال قبولهم لتقسيم غير عادل أكبر مرتين، على سبيل المثال: ٦٠ / ٤٠ بالمائة بدلاً من ٥٠ / ٥٠ بالمائة. واستمرت هذه الاتجاهات حتى عندما طُلب من الخاضعين للدراسة تكرار المهام نفسها بينما هم جالسون وجهاً لوجه في العالم الحقيقي.

Nick Yee, "MMORPG Hours vs. Tv Hours", <http://www.nickyee.com/daedalus/archives/000891.php> (accessed 31/5/2009); Nick Yee, "Primary Motivations", <http://www.nickyee.com/daedalus/archives/print/001612.php> (accessed 31/5/2009); Nick Yee, "Motivations for Play in Online Games", *CyberPsychology & Behavior* 9, no. 6 (2006): 772-5; A. Meredith, Z. Hussain, and M. Griffiths, "Online Gaming: A Scoping Study of Massively Multi-Player Online Role Playing Games", *Electronic Commerce Research* 9, no. 1-2 (10 June 2009): 4-5, 15.

Amanda Cable, "Divorced From Reality: All Three Accounts of the Second Life Love Triangle That Saw a Woman Separate From Her Husband for Having a Cyber-Affair", <http://www.dailymail.co.uk/femail/article-1085915/Divorced-reality-All-accounts-Second-Life-love-triangle-saw-woman-separate-husband-having-cyber-affair.html> (accessed 27/5/2009).



هناك أيضاً دراسة أخرى وجدت أن الخاضعين للدراسة الذين شاهدوا شخصيات تجسدية شبيهة بهم تمارس تمارين رياضية كان احتمال ممارستها التمارين الرياضية خلال الأربع وعشرين ساعة التالية أكبر مقارنة بأولئك الذين شاهدوا إما شخصيات تجسدية شبيهة بهم تتسكع وتتكاسل أو شخصيات تجسدية من نفس الجنس والعمر لكنها لا تشبههم<sup>(٢٥)</sup>.

يتضمن الجزء المتعلق بالأخلاق الافتراضية التفسيرات الممكنة لكيفية تعرّف المستخدمين على شخصياتهم التجسدية وقبولهم أو تعلقهم بها.

## الأخلاق الافتراضية

تركز معظم المناقشات حول أخلاق العوالم الافتراضية على قضايا تتعلق بما إذا كانت الأفعال داخل العوالم الافتراضية ذات مغزى أو دلالة، وطبيعة الخطأ ووضع الأفعال الضارة داخل العالم الافتراضي، والعقاب.

لا تقتصر هذه المناقشات على عالم «الحياة الثانية» الافتراضي أو الأكوان الماورائية فحسب، وإنما تشمل أيضاً ألعاب الفيديو والألعاب من خلال الشابكة.

الأسئلة الأساسية المطروحة فيما يتعلق بالأخلاق الافتراضية:

- المغزى الأخلاقي للأفعال داخل العوالم الافتراضية
  - هل تعد التفاعلات في الفضاء الإلكتروني أحداثاً حقيقية، أم أن النطاقين الحقيقي والافتراضي يستبعد كل منهما الآخر؟
  - هل يمكن لشخص أن يرتكب خطأ أخلاقياً ضد شخص آخر، رغم أن التفاعلات فيما بينهم تتم كلية في فضاء إلكتروني افتراضي؟
  - هل الأضرار التي يدعي بعض الناس أنها لحقت بهم في الفضاء الإلكتروني تعد أخطاء أخلاقية حقيقية؟
  - هل هناك فارق أخلاقي بين أن يراقب المرء فعلاً افتراضياً وبين أن يكون مشاركاً فعلاً فيه؟ وما مدى هذا الفارق؟

Kristina Dell, "How Second Life Affects Real Life", *TIME*, <http://www.time.com/time/health/article/0,8599,1739601,00.html> (accessed 21/6/2009).

- هل قدرتنا على التفاعل مع الآخرين في الفضاء الإلكتروني تمثل وضعاً أخلاقياً جديداً؟

• طبيعة الخطأ في العوالم الافتراضية

- ما هي الأسباب التي يمكن أن تدفع أياً منا إلى الاعتقاد بأنه من الخطأ قتل الشخصيات الافتراضية في الواقع الافتراضي، أو اغتصابها أو تعذيبها أو سرقتها<sup>(٢٦)</sup>؟

- إذا كان ألعاب الفيديو المغالية في العنف خطأ، فأين هو هذا الخطأ؟

- هل المشاركة في محاكاة العنف، حتى عندما لا يكون هناك ضحية، تعد في حد ذاتها مرفوضة أخلاقياً على نحو ما؟ هل هناك ضحايا؟ هل يوجد ما هو خاطئ في إجراء حركات الفعل غير الأخلاقي؟ وإذا كان الأمر كذلك فما هو هذا الخطأ؟

- ما هو المغزى الأخلاقي من قتل شخص افتراضي تتولد أفعاله بواسطة برنامج حاسوبي، في مقابل قتل شخص افتراضي ينتمي إلى شخص حقيقي؟

- لماذا يشعر الناس بكل هذا السرور من ارتكاب أعمال العنف الافتراضية؟ ما الذي يجعل ألعاب الحاسوب العنيفة جذابة على هذا النحو؟ وما الذي يعنيه هذا بخصوص من نكون؟

- إذا لم يتم استغلال أطفال حقيقيين في أعمال الاستغلال الجنسي الافتراضي، محاكاة تشبه واقع الممارسة الفعلية، فهل يعني ذلك أنه ينبغي علينا تجاهل هذه الأعمال بنفس الطريقة حيال القتل الافتراضي؟

• وضع الأفعال المؤذية داخل العوالم الافتراضية

- ما هو الوضع الأخلاقي لهذا الشكل من الأضرار الشخصية؟ وكيف نستجيب لضحاياها؟

- هل يُعد الضرر الذي يلحق بالشخصية الافتراضية ضرراً لصاحبها المتحكم الحقيقي فيها؟

٢٦ استرعت هذه القضية انتباه الناس كثيراً عندما حظرت (amazon.com) لعبة (RapeLay) وهي من ألعاب الكمبيوتر التي صممها شركة (Illusion)، يقوم فيها اللاعبون الذين هم عبارة عن عصاة باغتصاب نساء افتراضيات، وبعد ذلك يتمكنون من إرغامهن على الإجهاض (Matthew Moore, "Rapelay Virtual Rape Game Banned By Amazon", <http://www.telegraph.co.uk/scienceandtechnology/technology/4611161/Rapelay-virtual-rape-game-banned-by-Amazon.html> (accessed 11/6/2009)). وكما جاء في مقالة لتوماس پورز، فإن الاغتصاب الافتراضي لا يزال مسألة مثيرة للقلق منذ عام ١٩٩٣ (T. Powers, "Real Wrongs in Virtual Communities", *Ethics and Information Technology* 5, no. 4 (December 2003): 191-8).

وهل يعد هذا الضرر خطأ أيضاً؟

- ما مدى خطورة الضرر الافتراضي وما هو مغزاه الأخلاقي؟
- ما هي أنواع الارتباطات التي نعتبرها ذات مغزى أخلاقي؟

#### • العقاب



مشهد من لعبة «صيادة البشر الثانية»  
(Manhunt 2).

- من الناحية الأخلاقية، لماذا يتطلب هذا الفعل الذي يتم في الواقع الافتراضي أي عقوبة على الإطلاق؟
- هل نستطيع، بالمعنى الأخلاقي، معاقبة تلك الشخصيات التجسدية في المجتمعات على الشبكة؟
- هل يمكننا معاقبة الشخصية التجسدية في العالم الافتراضي بسبب أفعال يقوم بها المتحكم فيها في العالم غير الافتراضي؟

#### التفكير في المغزى الأخلاقي للسلوك داخل العوالم الافتراضية

تم طرح العديد من النقاشات والمجادلات لتحديد ما إذا كان للسلوك داخل العوالم الافتراضية مغزى أخلاقياً، والحكم الأخلاقي على هذا السلوك، وتحديد طبيعة خطئه الأخلاقي.

تعتبر دراسة فيليب بري: أخلاقيات التمثل والفعل في الواقع الافتراضي (The Ethics of Representation and Action in Virtual Reality)، إحدى المحاولات الأولى للرد على هذه الأسئلة<sup>(٢٧)</sup>، فقد ناقش العديد من المقالات هذا العمل والتوسع فيه. إن عرض كل تلك المناقشات كاملة هو أمر يخرج عن نطاق هذا الملخص التحليلي، لذلك سنقدم فقط ملخصاً للمجادلات الرئيسية.

يوضح فيليب بري كيف أن المآلية أو العواقبية (consequentialism)، التي تقول بأن العبرة بالمآلات وأن قيمة الأمر بحسب عواقبه وليس بالمبدأ الذي صدر عنه، وأخلاقيات الواجب عند كانط (Kantian

P. Brey, "The Ethics of Representation and Action in Virtual Reality", *Ethics and Information Technology* 1, no.1 (March 1999): 5-14.

(duty ethics)، يمكنها أن تجيب على السؤال حول «الأسباب التي قد تدفع أياً منا إلى الاعتقاد بأنه من الخطأ قتل الشخصيات الافتراضية في الواقع الافتراضي أو اغتصابها أو تعذيبها أو سرقتها»<sup>(٢٨)</sup>.

يقول بري:

تعتبر أخلاقيات الواجب عند كانط، في المقام الأول، أن أهم مبدأ أخلاقي أساسي هو أن البشر عليهم واجب معاملة الأشخاص الآخرين باحترام، أي معاملتهم باعتبارهم غايات وليسوا وسائل، أو معاملتهم بالطريقة التي يتوقع المرء أن يعاملها الآخرون. ولكن الشخص الافتراضي لا يُعد شخصاً حقيقياً بأي شكل من الأشكال، وإنما هو مجرد محاكاة لشخص، ولذلك فإنه يبدو أن البشر ليس عليهم واجب فعلي يقضي بمعاملة الأشخاص الافتراضيين باحترام. ومع ذلك، ربما يمكن القول أن واجبنا الذي يقضي بمعاملة الأشخاص باحترام يتطلب ألا نتعامل مع الأشياء أو الكائنات الافتراضية بعدم احترام. ولكن ما هي الحجة التي تدعم مثل هذا الادعاء<sup>(٢٩)</sup>؟

يقدم بري حجتين: حجة التطور الأخلاقي وحجة الضرر النفسي.

قدم كانط بنفسه الأساس لحجة بري الأولى في حجته القائلة بأنه من الخطأ معاملة الحيوانات بقسوة حيث أن المعاملة المخزية للحيوانات تتسبب في معاملة البشر بعدم احترام.

وأضاف بري قائلاً: «بالتأكيد، إذا كانت المعاملة المخزية للحيوانات تتسبب في معاملة البشر بعدم احترام، فإن المعاملة المخزية لشخصية افتراضية، والتي قد تكون مماثلة أكثر لمعاملة البشر الحقيقيين، سوف يكون لها نفس العواقب»<sup>(٣٠)</sup>.

يعترف بري أن هذه الحجة تقوم على وجود أدلة تجريبية على أن «القسوة أو غيرها من السلوكيات غير الأخلاقية والتي تمارس في نطاق واحد تنتقل بالضرورة إلى نطاقات أخرى مماثلة»<sup>(٣١)</sup>.

الحجة الثانية، وهي حجة الضرر النفسي تقول:

- 
- ٢٨ المرجع السابق، ٨.
  - ٢٩ المرجع السابق، ٨-٩.
  - ٣٠ المرجع السابق، ٩.
  - ٣١ المرجع السابق.

قد يعاني طرف ثالث من الضرر النفسي جراء معرفة أن الشخصية التي تمثل شخصه أو أفراداً مثله، أو من يمثل باقي الكائنات أو الأشياء التي يقدرها لا يلقي معاملة تتسم بالاحترام من الآخرين. ووفقاً لهذا الرأي، يميل الناس إلى التضامن مع من يمثلهم أو مع الفئات الاجتماعية التي يندرجون فيها أو التي ينتمون إليها. إذا كان من يمثلهم لا يُعامل باحترام، فإنهم سيشعرون بقلّة الاحترام وسوء المعاملة<sup>(٣٢)</sup>.

يشير يوهانسون إلى أن حجة الضرر النفسي «التي تشير إلى أن العلاقة النفسية بين الحياة الحقيقية للمرء والشخصية التجسدية له تجعل الواقع الافتراضي خاضعاً لاعتبارات أخلاقية»<sup>(٣٣)</sup>.

بعد إدخال تعديلات طفيفة عليها، يمكن لهاتين الحججتين أن تدعماً الرؤية العواقبية ضد التصرفات غير الأخلاقية داخل العالم الافتراضي.

النظريات العواقبية للأخلاق عادة ما تقوم على أنه يجب أداء الأفعال التي تؤدي إلى تحقيق قدر من الخير أكبر من الشر لكل من يتأثر بها، والأفعال غير الأخلاقية هي تلك التي تضر الآخرين بدون داع<sup>(٣٤)</sup>.

من ثمّ يمكن استنباط صياغة معدّلة لحجة التطور الأخلاقي، على النحو التالي: «السلوك غير الأخلاقي في [العوالم الافتراضية] يؤدي إلى أفعال في العالم الحقيقي تكون لها عواقب وخيمة، مقارنة بالأفعال التي تنطوي على عدم احترام الآخرين»<sup>(٣٥)</sup>. كما يمكن صياغة حجة الضرر النفسي على النحو التالي: «الأفعال في [العوالم الافتراضية] تكون لا أخلاقية إذا كانت الأضرار النفسية التي يعاني منها أولئك الذين تؤذيهم هذه الأفعال أكثر من المتعة التي يشعر بها أولئك الذين يقومون بهذه الأفعال»<sup>(٣٦)</sup>.

يشير ديفيد ودينغتن إلى أن احتمال التعرض للمخاطر بشكل كبير هو في حد ذاته خطر، وبالتالي لا يتطلب الأمر يقيناً بوقوع المخاطر الفعلية<sup>(٣٧)</sup>. ويخلص إلى أنه «قد يخطئ الشخص النفعي [الذي يقول بأن القيمة الأخلاقية للفعل بمقدار منفعته] من ناحية عدم توخي الحذر إذا ما علق حكمه حول ألعاب الفيديو العنيفة حتى تتاح المزيد من المعلومات حول تكلفة هذه الألعاب إنسانياً. على كل حال، رغم

٣٢ المرجع السابق.

٣٣ M. Johansson, "Why Unreal Punishments in Response to Unreal Crimes Might Actually be a Really Good Thing", *Ethics and Information Technology* 11, no. 1 (12 December 2009): 73.

٣٤ Brey, "The Ethics of Representation and Action in Virtual Reality", 9.

٣٥ المرجع السابق.

٣٦ المرجع السابق.

٣٧ D. Waddington, "Locating the Wrongness in Ultra-Violent Video Games", *Ethics and Information Technology* 9, no. 2 (20 September 2007): 122-4.



أنه قد لا يكون من الخطأ الانخراط فيها يحتتم فقط أن يكون خطأ، إلا أنه من المعقول الحكم عليه بأنه عمل يفتقر إلى الحكمة»<sup>(٣٨)</sup>.

يشير مات ماكورمك إلى أنه ليس كل الأفعال التي تزيد المخاطر تعد مرفوضة من الناحية الأخلاقية، وأن عتبة المخاطر المقبولة في مجتمعنا تميل إلى أن تكون عالية جداً في الأنشطة الترفيهية<sup>(٣٩)</sup>. كما ناقش ما إذا كانت الحجج الكانطية والعواقبية تنطبق على ألعاب الفيديو أصلاً، وأشار إلى أن أخلاقيات أرسطو الفاضلة تمثل إطاراً أفضل لشرح أو تفسير تمثلاتنا ونزواتنا تجاه أن هناك شيئاً خطأ في العنف الموجود في لعبة الفيديو.

### أخلاقيات أرسطو الفاضلة

تهتم هذه الأخلاقيات اهتماماً أوسع بشخصية المرء، وليس بالآثار المترتبة على فعل يقوم به تجاه أشخاص آخرين أو توافقه مع قاعدة ما [...] من خلال المشاركة في محاكاة الأفعال المفرطة، والمتساهلة، والخاطئة، فإننا ننمي النوع الخاطيء من الشخصية<sup>(٤٠)</sup>.

ويشير إلى أن «تمثلاتنا الأخلاقية التي ترى أن محاكاة العنف في الترفيه تجعلنا عرضة لممارسة العنف الحقيقي هو إدراك مشوش، ولا يتسق مع مجموعة واسعة من الأنشطة الأخرى التي نجدها مقبولة أخلاقياً»<sup>(٤١)</sup>، كما في الألعاب الرياضية مثل كرة القدم.

يستكمل وِدِنغْتُنْ مقالة ماكورمك معلقاً بأن أفلاطون أشار إلى أنه ليس هناك سبيل لمعرفة الفرق بين الفضيلة الحقيقية والمحاكاة لدى الآخرين<sup>(٤٢)</sup>. ثم يقول إن هذا الالتباس يمكن أن يؤدي إلى انتقاص قيمة الفضيلة والخطأ في حد ذاته.

مع ازدياد محاكاة الواقع في ألعاب الفيديو، نستمر في دفع ثمن العنف إنسانياً واجتماعياً، وسوف تزداد صعوبة التمييز بين التجاوزات العدوانية الحقيقية، التي يعلم الجميع بأنها خطأ، والتجاوزات الأخرى المحاكية، التي يعلم الجميع بأنه لا بأس بها. وإذا كان المرء لا يستطيع أن يميز بين التجاوزات الحقيقية

٣٨ المرجع السابق.

M. McCormick, "Is it Wrong to Play Violent Video Games?", *Ethics and Information Technology* 3, ٣٩ no. 4 (2001): 280-1.

٤٠ المرجع السابق.

٤١ المرجع السابق.

٤٢ Waddington, "Locating the Wrongness in Ultra-Violent Video Games", 126.

والتجاوزات المحاكية، من ثم يكون على المرء أن يقلل من قيمة فكرة الخطأ<sup>(٤٣)</sup>.

وإذا كانت محاكاة الأفعال من الممكن أن تبدو خاطئة، أو تبدى لنا خطأ، وبالتالي لا يمكن بسهولة تمييزها عن الأفعال الخاطئة الحقيقية، عندها لا يكون من السهل تمييز فكرة الخطأ من الأفعال الخاطئة الحقيقية، وتصبح فكرة الخطأ أقل فائدة باعتبارها قيمة أخلاقية. وبعبارة أخرى، تصبح منتقصة القيمة<sup>(٤٤)</sup>.

ينتهي وِدِنغْتُنْ إلى ملاحظة أنه «إذا كانت فكرة الخطأ تتلاشى تدريجياً، فقد نلاحظ أن هناك شيئاً على درجة من الأهمية يتلاشى، وحتى لو [أخفقتنا] في تحديد الطبيعة الدقيقة لهذا التلاشي»<sup>(٤٥)</sup>.

تقدم مونيك وِنْدَرْلِي حجة، من خلال النزعة العاطفية لهيوم (Humean sentimentalism)، ألعاب الفيديو المغالية في العنف خاطئة لأنها «قد تضر بقدراتنا على التعاطف والتقمص العاطفي. وبذلك، فإنها يمكن أن تضر مباشرة مراكز الحكم الأخلاقي لدينا»<sup>(٤٦)</sup>. يقدم هذا المنهج مزايا عديدة في أنه «يفسر وجود صلة مباشرة بين ممارسة هذه الألعاب العنيفة والضرر الأخلاقي»، وذلك «لا يعتمد فقط على التبعات السلبية التي قد تحدث في المستقبل»<sup>(٤٧)</sup>. تستدل مونيك وِنْدَرْلِي في جدالها ببحث علمي حديث عن الدماغ، يشير إلى وجود أساس عصبي حيوي للمشاركة الوجدانية<sup>(٤٨)</sup>.

ويجمع بَوْرز بين نظرية جيه أل أوستن (J.L. Austin) حول الأفعال الكلامية (speech acts)<sup>(٤٩)</sup> ومفهوم القواعد لجون رولز (John Rawls) التي توضح أن الأفعال الافتراضية لها مغزى أخلاقي. يَقْصُر بَوْرز نقاشه على العوالم المتعددة (الماورائية)، وإن كان رينولدز قد قال في ورقة بحثية لاحقة أن هذا ينطبق على الألعاب عبر الشبكة<sup>(٥٠)</sup>.

في نظرية الأفعال الكلامية، تصنف الأقوال المنطوقة إلى جمل خبرية (constantive)، أي الجمل التصريحية العادية التي تحتل أن تكون حقيقية أو زائفة، مثل «اليوم هو يوم الأحد»، أو جمل إنشائية (performative)، وهي جمل لا تنقل معنى حقيقياً أو زائفاً، وإنما هي أوامر، ونصائح، وإدانات، وغيرها

٤٣ المرجع السابق.

٤٤ المرجع السابق.

٤٥ المرجع السابق، ١٢٨.

٤٦ M. Wonderly, "A Humean Approach to Assessing the Moral Significance of Ultra-Violent Video Games", *Ethics and Information Technology* 10, no. 1 (March 2008): 8.

٤٧ المرجع السابق.

٤٨ Lea Winerman, "The Mind's Mirror", *Monitor on Psychology* 36, no. 9 (2005 October): 48.

٤٩ J. L. Austin, *How to Do Things With Words*, (Harvard University Press, 1962).

٥٠ Reynolds, "Ethics and Practice in Virtual Worlds", [http://game.unimore.it/Papers/R\\_Reynolds\\_Paper.pdf](http://game.unimore.it/Papers/R_Reynolds_Paper.pdf) (accessed 25 May 2009); Powers, "Real Wrongs in Virtual Communities".

من أنواع التعبيرات ذات الأهمية الاجتماعية، مثل «ناولني الملح!»، و «أغضب عن وجهي!». الأفعال الكلامية المؤدية لها قوة الفعل الذي يؤدي بالقول (illocutionary)، أي المقصود بالفعل الكلامي المؤدي، وقوة ما يتم عن طريق الفعل الكلامي (perlocutionary force)، أي تأثيره الاجتماعي.

الأفعال الكلامية المؤدية يمكن توجيهها إلى الشخصيات التجسدية الأخرى المتعدية، أو إلى الشخصية التجسدية التي تنطقها، تبنى أو تُكوّن الأفعال الكلامية المؤدية إلى المجتمع من خلال تأسيس الحدود والتوقعات.

تُجَمَّل الأفعال المؤدية الانعكاسية الشخصية التجسدية للمرء، وتربط الشخصية التجسدية بمن يتحكم فيها، بطرق لا يمكن تخيلها بالوسائل التقنية التي تقتصر على نقل الأفعال الكلامية المؤدية المتعدية مثل أجهزة الفاكس.

يخلص پورز إلى أن:

قوة التوحد بين الشخصية والمتحكم بها، والحدود الأخلاقية الموضوعية للمتحكمين من خلال ممارسات المجتمع الافتراضي تضع الأساس للحكم الأخلاقي. وبعبارة أخرى، فإن التماهي بين الشخصية والمتحكم بها يجعل من إيذاء الشخصية التجسدية إيذاء للمتحكم بها<sup>(٥١)</sup>.

نتيجة هذا التحليل هو أن الخطأ الأخلاقي يعتمد دائماً على قواعد المجتمع والتي تختلف من عالم افتراضي إلى عالم افتراضي آخر. في اللعب من خلال الشبكة قد يكون خداع أو إكراه أحد أعضاء الفريق أمراً غير مقبول، في حين أن كلا الفعلين مقبولاً - بل وحتى متوقفاً - مع غير أعضاء الفريق. وفي تناقض حاد مع هذا، يميل عالم «الحياة الثانية» الماورائي لعكس مشاعر العالم الحقيقي، فيما يتعلق بالأنواع المختلفة من الخداع والإكراه.

تحليل التواصل في العالم الافتراضي، من حيث الأفعال الكلامية، يقدم نظرية عن الكيفية التي تُبنى بها مجتمعات العوالم الافتراضية، وكيف يتوحد المتحكم ويتماهى مع الشخصيات التجسدية التي يتحكم بها.

وفقاً لجيسিকা وُلفينديل، يمثل التماهي أو الالتحاق بالشخصية التجسدية تعبيراً عن الهوية ورؤية الذات. هذا التماهي له دلالة أو مغزى أخلاقي لا يمكن إغفاله بدون إغفال أشكال أخرى من التماهي

٥١ Powers, "Real Wrongs in Virtual Communities", 196.

أكثر قبولاً، مثل التعلق بالمتلكات والناس والمثل الثقافية والدينية والمجتمعات<sup>(٥٢)</sup>.

تقول جيسيكا وُلفينديل:

إن ثمة أدلة قولية تشير إلى أن كلاً من الإيذاء الافتراضي لشخصيات افتراضية شائع، وأن ضحايا الإيذاء الافتراضي يمكن أن يكونوا في غاية الانزعاج من هذه التجربة، وينزعجون أحياناً أكثر مما كانوا يتوقعون. [...] من الواضح أن التأثير بالإيذاء من خلال الشبكة ليس علامة على الهوس أو السلوك غير الطبيعي، بل هو تجربة شائعة مر بها العديد من المشاركين الذين يشتبكون عاطفياً في فضاء الشبكة<sup>(٥٣)</sup>.

أوضحت جيسيكا وُلفينديل أن الأدلة العملية التجريبية لا تثبت الادعاء القائل بأن المشاركة في عوالم افتراضية تؤدي إلى عزلة اجتماعية ومشكلات مالية، أو غيرها من النتائج السلبية. وتقول أيضاً أن «التماهي مع الشخصية التجسدية يتيح المزيد من الوعي والتعاطف مع المشاركين الآخرين الذين قد يتأذون من الإيذاء الافتراضي»<sup>(٥٤)</sup> وأن فقدان التعاطف «هو نفس النوع من المواقف الذي عادة ما يكون لدى المجرمين الافتراضيين، ومن يلعبون أدوار القتل والمتحرشين وجلادي التعذيب الافتراضيين، نحو المشاركين الآخرين»<sup>(٥٥)</sup>.

في هذا السياق، كتب ماركوس يوهانسن حول إمكانية العقاب في العوالم الافتراضية. وهو يختتم مقاله بالملخص التالي:

لقد جادلت بأنه قد تكون هناك حالات يكون فيها من المبرر أخلاقياً، بل من الواجب أخلاقياً، معاقبة شخصية تجسدية. وناقشت هذا الإمكانية المثيرة للجدل من خلال أربعة خطوط جدال مختلفة. أولاً: قد يكون لنا ما يبررمعاقبة شخصية تجسدية على أساس فلسفي عواقبي صارم. ثانياً: قد تكون معاقبة شخصية تجسدية لها ما يبررها من منطلق مبدأ الملاءمة، وهو بدهة لا يستبعد أي عقاب لأحد الشخصيات التجسدية. ثالثاً: قد يكون لمعاقبة الشخصية التجسدية ما يبررها بسبب وجود العامل الأخلاقي باعتبارها كلاً عضوياً، يشمل كل من الشخصية التجسدية والشخصية الحقيقية الواقعية. رابعاً: قد

J. Wolfendale, "My Avatar, My Self: Virtual Harm and Attachment", *Ethics and Information Technology* 9, no. 2 (20 September 2007): 111.

٥٣ المرجع السابق، ١١٢.

٥٤ المرجع السابق، ١١٨.

٥٥ المرجع السابق.

يكون هناك ما يبرر معاقبة الشخصية التجسدية بسبب عدم القدرة على تحديد المركز الأخلاقي، وهو المرشح للعقاب في فضاء معين مادي أو غير مادي<sup>(٥٦)</sup>.

يقدم يوهانسن عدة إمكانات للعقاب الافتراضي، بما في ذلك مصادرة الممتلكات أو الغرامات، والخدمة المجتمعية، والفضح على الملأ أو الإهانة، وفرض قيود على سلوك الشخصية، وتعديل الشخصية التجسدية، والنبد، والسجن، وتنفيذ عقوبة الإعدام على الملأ.

بهذا نختم ملخصنا حول الحجج والمجادلات الرئيسة المتداولة لدى التفكير حول الأهمية والدلالة الأخلاقية للسلوك داخل فضاء العالم الافتراضي.

## التأمل الشرعي المعاصر

يعتقد المسلمون أن الإسلام هو الرسالة الخاتمة، وأن لا وحي بعد القرآن، وأن محمداً صلى الله عليه وآله وسلم هو خاتم الأنبياء والمرسلين. ويلزم من هذا الاعتقاد أن الإسلام صالح لكل زمان وملائم لكل الأماكن والأشخاص والأحوال. فالمسلمون يرجعون إلى أصولي الدين والفقه عند تقييم أفكار أو أعمال أو ظروف جديدة لضمان توافق سير الحياة مع هذين الأصلين وتطبيقاتهما. عادة ما يقوم بهذا التقييم العلماء الذين تدربوا على ممارسة القوانين الفقهية ومناهج استنباط الأحكام من القرآن والسنة. و«الحياة الثانية» يقدم قضايا تدعو إلى مثل هذا التقييم.

الحياة الثانية عالم افتراضي يقدم فيه المستخدمون أنفسهم من خلال الشخصية التجسدية (avatar)، فالأحداث تشمل التحرك والتفاعل داخل هذا العالم بأشياء افتراضية، والتواصل والتفاعل مع شخصيات تجسدية أخرى. تتضمن أساليب التواصل: الإيحاء والصوت والنص، فالتواصل بالصوت والنص يمكن أن يشمل مشتركين ليسوا من مستخدمي «الحياة الثانية». غالباً ما يرتبط المستخدمون ويتطابقون مع شخصياتهم، ومن الممكن أن يشعروا بالأذى والضرر المعنوي التي تؤثر على شخصياتهم التجسدية.

الأشياء الافتراضية لها تمثيل مرئي، ويمكن برمجتها لتتفاعل مع بيئتها بطريقة معقدة وشرطية. ويمكن أن يقتصر السلوك المبرمج على الشيء ذاته، وقد يمتد إلى غيره من الأشياء والشخصيات التجسدية، أو حتى التواصل مع العالم الخارجي.

يمكن للشخصيات التجسدية حيازة الأشياء، ويمكن لها اختيار نقل الحيازة لشخصية تجسدية أخرى.

Johansson, "Why Unreal Punishments in Response to Unreal Crimes Might Actually be a Really Good Thing", 77.



«الحياة الثانية» لها عملتها النقدية الخاصة بها، ويمكن استبدالها بعملات العالم الحقيقي. تتيح القدرة على نقل ملكية الأشياء والعملات أن يكون في «الحياة الثانية» اقتصادها الداخلي. وللمستخدمين ابتكار أشياءهم الافتراضية التي بإمكانهم الاحتفاظ بها ومنحها أو بيعها في العالم الافتراضي. تتيح القدرة على تبادل عمالات العالم الافتراضي للمستخدمين تحقيق مكاسب في العالم الحقيقي، من عائدات المعاملات الافتراضية.

بالرغم من كون «الحياة الثانية» مخصص للبالغين، إلا أن أي شيء عدواني وجارح، مثل: عدم لباقة الكلام والعُري والسلوك الجنسي الفاضح، يقتصر على الأماكن المخصصة للكبار والتي للمستخدمين خيار دخولها.

صارت «الحياة الثانية» تلقائياً وسيلة شائعة للنشاط الاجتماعي والتواصل والترفيه والتعليم والتجارة.

ورغم أن «الحياة الثانية» هي محور هذا الملخص التحليلي، فإن معظم المناقشات التالية تتعلق بالأكوان الماورائية بشكل عام، ثم بصفة أقل ألعاب الحاسوب وألعاب الشبكة، مثل: لعبة (Grand Theft Auto) من إنتاج شركة (Rockstar Games) ولعبة (World of Warcraft) من إنتاج شركة (Blizzard Entertainment).

## المستخدمون والشخصيات التجسدية

يتفاعل المستخدمون في «الحياة الثانية» من خلال شخصياتهم التجسدية، وتقدم شركة ليندن لاب مجموعة أدوات تتيح للمستخدمين قدراً كبيراً من المرونة في إنشاء شخصياتهم التجسدية.

• ما هي العلاقة بين المستخدم وشخصيته التجسدية؟

يبدو من السليم أن نعتبر الشخصية التجسدية وسيلة مباشرة للتعبير عن إرادة المستخدم ونقلها. وتعد الشخصية التجسدية امتداداً للمستخدم، وليس عبداً أو وكيلاً أو حيواناً أو أداة غير حية تحت سيطرته. والمستخدم مسؤول عن تصرفاته التي يسلكها عن طريق الشخصية التجسدية، وعن الكلمات التي ينطقها أو يكتبها من خلال هاتفه المحمول، كما أنه مسؤول تماماً عن الضرر الذي يحدثه عن طريق الضرب بيده المغطاة بقفاز أو قذفه الحجارة أو ركوبه الحصان.

• هل يجوز استخدام شخصية تجسدية تشبه الكائن البشري؟

• هل يجوز استخدام شخصية تجسدية من الجنس الآخر؟

معظم المستخدمين الذين سبق أن فعلوا هذا قد فعلوه على سبيل التجربة. ولئن كانت هناك أسباب مشروعة للقيام بذلك، مثل تفادي التحرش الجنسي أو العرقي مثلاً، إلا أن الرسول صلى الله عليه وآله وسلم لعن المخنثين من الرجال والمترجلين من النساء<sup>(٥٧)</sup>.

• هل يجوز استخدام الشخصية التجسدية في حالة ما إذا كانت:

- من الحرام تصويره بعينه، مثل رسول الله صلى الله عليه وآله وسلم، أو أحد الصحابة رضي الله عنهم.

- يعرف بإنتمائه لدين آخر، كشخصية تجسدية ترتدي صليباً.

- تمثل شيئاً نجساً أو يحرم استخدامه كخنزير أو مزمار أو خمر.

- يعرف عنه فعل الحرام، كساحر أو عرّاف أو عاهرة.

- تصويره بصفة خاصة، كالأفعال الجنسية، العري.

وسوف تناقش هذه القضايا لاحقاً.

• ما هي القوانين التي يجب على المستخدم المسلم الالتزام بها في داخل «الحياة الثانية»؟

تم إستضافة عالم «الحياة الثانية» على آلات أو أجهزة موجودة في الولايات المتحدة الأمريكية. هل يمكن للمستخدمين المسلمين اتباع رأي بعض الأحناف في العقود الفاسدة في غير بلاد المسلمين؟ ماذا لو أن المستخدم المسلم يقيم في بلاد المسلمين؟

• هل يهم إذا ما كانت الشخصية التجسدية لا تظهر أنها تمثل مسلماً، وألا تكون مرتبطة بأي شكل من الأشكال بالإسلام؟

### العالم الحقيقي مقابل العالم الافتراضي

في حين أن العوالم الافتراضية لا بد وأن تشبه العالم الحقيقي، وقد يكون هذا بدرجة عالية من محاكاة الواقع، إلا أنه من الواضح أنها ليسا متطابقين، ولا يصح أن نفترض أن الأشياء الموجودة في العالم

٥٧ أخرجه البخاري، الجامع الصحيح، باب نفي أهل المعاصي والمخنثين ٦/٢٥٠٨، رقم: ٦٤٤٥.

الافتراضي والأفعال التي تتم فيه لها نفس الوضع الشرعي لما يناظرها في العالم الحقيقي.

الوضع الشرعي والنتائج المترتبة على السلوك غير المادي ليست مسألة جديدة في الشريعة الإسلامية. روى عبد الرزاق الصنعاني في مصنفه أثراً عن الثوري عن سليمان الشيباني عن رجل عن علي: أنه أتى برجل، فقيل له: زعم هذا أنه احتلم بأمي، فقال: اذهب، فأقمه في الشمس، فاضرب ظله<sup>(٥٨)</sup>. وهكذا فُرِضت عقوبة غير مادية على جريمة غير مادية. يختلف السلوك في هذا الأثر عن السلوك في العالم الافتراضي، في أن المرء أثناء النوم يكون مشاهداً غير مشارك، بينما هو مشارك فعال في العالم الافتراضي.

ناقشت كتب الفقه القضايا التي تنطوي على خيال وتخيّل، ومن الأمثلة على ذلك كلام الإمام أبي حامد الغزالي في كتابه إحياء علوم الدين، حيث يقول: «وأما من يتمثل في نفسه صورة صبي أو امرأة لا يحل له النظر إليها وكان ينزل ما يسمع على ما تمثل في نفسه فهذا حرام لأنه محرك للفكر في الأفعال المحظورة ومهيج للداعية إلى ما لا يباح الوصول إليه»<sup>(٥٩)</sup>.

ومعناه: أن تخيل امرأة بناء على ما سمعه المرء عنها له نفس الحكم للنظر إليها في الواقع، فعندما يكون النظر إليها حراماً، يكون تمثل صورتها في النفس حراماً، وعندما يكون النظر إليها حلالاً، يكون تمثل صورتها حلالاً. وعلة هذا أن تمثل صورة امرأة لا يحل النظر إليها يجعل المرء يفكر في أشياء حرام في حد ذاتها، وتدفع المرء إلى السعي لما لا يحل عليه.

صاغ القاضي حسين من الشافعية هذا المعنى باعتباره قاعدة فقهية: كما يَحْرُم النَّظَرُ لما لا يَحِلُّ، يَحْرُم التَّفَكُّرُ فيما لا يَحِلُّ، لقوله تعالى: ﴿وَلَا تَتَمَنَّوْا مَا فَضَّلَ اللَّهُ بِهِ بَعْضَكُمْ عَلَى بَعْضٍ﴾، فمنع من التَّمَنِّيِّ لما لا يَحِلُّ، كما منع من النَّظَرِ لما لا يَحِلُّ<sup>(٦٠)</sup>. يمكن لما سبق أن يكون له تطبيقات على حالات مثل اشتهاه ما يتمتع به شخص آخر، كأن يشتهي الزواج بزوجة جاره، أو الرغبة فيما هو محرم في حد ذاته، كإقامة علاقة حميمة مع غير حليله.

ذكر بعض المتأخرين أيضاً حالة تفكير الزوج في امرأة أخرى أثناء جماع زوجته. والقول المعتمد عند الشافعية الجواز. قال ابن حجر الهيتمي في تحفته:

(فرع) وَطِئَ حَلِيلَتَهُ مَتَفَكِّراً فِي مَحَاسِنِ أَجْنِبِيَّةٍ حَتَّى خَيَّلَ إِلَيْهِ أَنَّهُ يَطْوُهَا، فَهَلْ يَحْرُمُ ذَلِكَ التَّفَكُّرَ وَالتَّخْيِيلَ؟ اِخْتَلَفَ فِي ذَلِكَ جَمْعٌ مَتَأَخَّرُونَ بَعْدَ أَنْ قَالُوا إِنَّ

٥٨ أخرجه عبد الرزاق الصنعاني، المصنف، ٦/ ٤١١ - ٤١٢، رقم: ١١٤٢٦.

٥٩ الغزالي، إحياء علوم الدين، ٢/ ٢٧٩.

٦٠ الهيتمي، تحفة المحتاج، ٧/ ٢٦٢.

المسألة ليست منقولة فقال جمع محققون كابن الفركاح وجمال الإسلام ابن  
البرزبي والكمال الرّداد شارح الإرشاد والجلال السيوطي وغيرهم محلّ ذلك  
واقترضاه كلام التّقّي السبكي في كلامه على قاعدة سدّ الذرائع واستدلّ الأوّل  
لذلك بحديث «إنّ الله تعالى تجاوز لأمتي ما حدثت به أنفسها» ولك ردّه بأنّ  
الحديث ليس في ذلك بل في خاطر تحرّك في التّفنن هل يفعل المعصية كالزّنا  
ومقدّماته، أو لا فلا يؤاخذ به إلاّ إن صمّم على فعله بخلاف الهاجس والواجس  
وحديث التّفنن والعزم وما نحن فيه ليس بواحد من هذه الخمسة، لأنّه لم يخطر  
له عند ذلك التّفنن والتّخيّل فعل زنا ولا مقدّمة له فضلاً عن العزم عليه  
وإنّما الواقع منه تصوّر قبيح بصورة حسن فهو متناس للوصف الذاتيّ متذكّر  
للوّصف العارض باعتبار تحيّلته وذلك لا محذور فيه إذ غايته أنّه تصوّر شيء في  
الدّهن غير مطابق للخارج فإن قلت يلزم من تحيّلته وقوع وطئه في تلك الأجنبيّة  
أنّه عازم على الزّنا بها قلت ممنوع كما هو واضح وإنّما اللازم فرض موطوءته هي  
تلك الحسناء وقد تقرّر أنّه لا محذور فيه على أنّا لو فرضنا أنّه يضمّ إليه خطور  
الزّنا بتلك الحسناء لو ظفر بها حقيقة لم يَأثم إلاّ إن صمّم على ذلك فاتّضح أنّ  
كلّا من التّفنن والتّخيّل حال غير تلك الخواطر الخمسة، وأنّه لا إثم إلاّ إن  
صمّم على فعل المعصية بتلك المتخيّلة لو ظفر بها في الخارج<sup>(٦١)</sup>.

ومع أن هذا هو المعتمد عند متأخري الشافعية، إلا أن المعتمد عند غيرهم - وقليل من الشافعية -  
الحرمة أو الكراهة<sup>(٦٢)</sup>.

يذكر الشافعية مسألة مثيرة للاهتمام تتعلق بالشيء وتصوره. فذكر الدميّاطي في حاشيته على فتح  
المعين:

(قوله: لا في نحو مرآة) أي لا يجرم نظره لها في نحو مرآة كماء، وذلك لأنه لم  
يرها فيها وإنما رأى مثالها. ويؤيده قولهم لو علق طلاقها برؤيتها لم يحنث برؤية  
خيالها والمرأة مثله فلا يجرم نظرها له في ذلك. قال في التحفة: ومحل ذلك، كما  
هو ظاهر، حيث لم يخش فتنة ولا شهوة<sup>(٦٣)</sup>. ففرق بين حكم النظر إلى انعكاس  
شيء وحكم النظر إلى نفس الشيء.

تبين هذه الأمثلة أن الأجيال السابقة من العلماء كانوا على دراية بالأفعال غير المادية الافتراضية، وأنهم

٦١ المرجع السابق.

٦٢ العراقي، طرح التثريب، ١/ ٣٩٠، وانظر: الزركشي، المثور في القواعد، ١/ ٤٦٦.

٦٣ الدميّاطي، حاشية إعانة الطالبين، ٣/ ٣٠١. وانظر: الرملي، نهاية المحتاج، ٦/ ١٨٧، الهيثمي، تحفة  
المحتاج، ٦/ ٢٤٥.

فرّقوا بين المشاركة الفعالة ومجرد المراقبة. كما تبين الأمثلة أيضاً أن الانعكاس والخيال العقلي يعاملان معاملة مختلفة عما يمثلانه في العالم الحقيقي، وأن هناك حدوداً للاستخدام المشروع للخيال.

يمكن القول بأن الشريعة الإسلامية كانت تتعامل مع العوالم الافتراضية منذ القرون الأولى، حيث قدم علماء الشريعة الأوائل إجابات على قضايا كانت من ضروب الخيال البعيدة أو مستحيلة في عصرهم. وحتى وضع علماء الشافعية ما كان في اعتبارهم احتمالاً بعيد التصديق آنذاك، وهو أن يكف الناس عن تداول الذهب والفضة، أو أن تنتهي رواج هذين المعدنين كعملات، غالباً ما يستخدم المؤلفون كلمتي «حتى» و«لو» اللتين تشيران إلى أن ما يليهما هو حد أقصى أو استحالة، على الترتيب، ليعطوا أحكاماً لقضايا غير معقولة الوقوع أو مناقضة للواقع.

مع وضع كل ما سبق في الاعتبار:

- هل الشيء الافتراضي يأخذ نفس الحكم مثل الشيء الحقيقي الذي يمثله؟ هل الشيء الذي ينتجه الحاسوب والذي يمثل خنزيراً يأخذ نفس الحكم الذي يأخذه الخنزير في العالم الحقيقي؟ ربما نستصعب اعتبار انعكاس أو صورة الخنزير الحقيقي نجسة، فماذا عن النغمات التي ينتجها الحاسوب والتي تشبه المزمار، هل الموسيقى المعزوفة من هذه النغمات تأخذ نفس حكم الموسيقى التي يعزفها المزمار الحقيقي؟ هل يباح إنشاء خنزير افتراضي أو امتلاكه أو شراؤه أو بيعه؟

تحتاج هذه المسائل إلى معرفة علة الأصل وهل رجعت إلى الشكل أم المادة أم الصفة الغالبة للشيء في العالم الحقيقي. على سبيل المثال:

- يثير الجسد العاري الشهوة الجنسية التي يمكن أن تفضي إلى الزنا أو مقدماته. والرسومات، أو الانعكاسات، أو الصور الفوتوغرافية، أو غيرها من الوسائل التي تصور العري ينتج عنها نفس التأثير.

- جسم الخنزير نجس، هذه الخاصية لا توجد في صور الخنازير.

- الخمر شراب مسكر، هذه الخاصية لا توجد في الخمر الافتراضي.

- في زمن النبوة كانت الآلات الموسيقية في الغالب مرتبطة بشرب الخمر. بينما العلاقة اليوم بين الآلات الموسيقية وشرب الخمر ضعيفة، وهي ضعيفة أكثر بالنسبة للآلات الموسيقية الافتراضية.

بعض هذه الاختلافات ستغير الحكم على الشيء الافتراضي.

- كيف تختلف الأفعال التي تتم فقط داخل العالم الافتراضي عن الأفعال التي تمر عبر العالمين الحقيقي والافتراضي؟

الحكم على الفعل الافتراضي قد يعلل بغير علة نظيره في العالم الحقيقي. في العالم الحقيقي، يحرم الزنا، لقوله تعالى: ﴿وَلَا تَقْرُبُوا الزِّنَا إِنَّهُ كَانَ فَاحِشَةً وَسَاءَ سَبِيلًا﴾<sup>(٦٤)</sup> وغيرها، إذ الزنا ومقدماتها تهدم العفة وتتسبب في اختلاط الأنساب وحفظها من أهم أهداف الدين. ولكن في حالة ممارسة الجنس الافتراضي مع غير الحليل، لا تتعرض العفة المادية أو النسب إلى الخطر، رغم أن الأفعال الافتراضية تتعارض بالفعل مع تحريم مقدمات الزنا، سواء أكان من خلال اللمس المباشر أو الاتصال غير المباشر.

- ما هو وضع الفعل الافتراضي الذي يحرم فعله أو مشاهدته أو الاقتراب منه في العالم الحقيقي؟ على سبيل المثال: تناول المشروبات الكحولية أو لحم الخنزير، وفعل السحر، والزنا ومقدماته، وكشف العورة، والاعتصاب، والقتل، والسرقه، وعبادة الأوثان، والغيبة، والنميمة.

- يمكن أن يكون التواصل الإلكتروني في العوالم الافتراضية عن طريق النص المكتوب والصوت وحتى الفيديو. فما هو وضع وسائل الاتصال المختلفة فيما يخص الأمور المالية، كالمبيعات والإيجارات والشراكات والجمعالات، ومسائل الأحوال الشخصية كالزواج، والطلاق والقذف؟

يبدو أن من المعقول اعتبار التواصل بالكلام والكتابة من خلال الشخصيات التجسدية مثل أفعال التواصل في العالم الحقيقي، حيث أن الكلام المنقول عبر هذه الشخصيات يكون هو نفس الكلام المنقول عن طريق الهاتف، وكذلك الكلام المنقول عبر النص المكتوب يكون مثل نقل نص الرسائل الفورية أو البريد الإلكتروني. ويترتب على ذلك أن الكذب والغيبة والنميمة والقذف بالزنا أو بالنسب غير المشروع، والرّدة التي تقوم بها الشخصية التجسدية، هي في الواقع أفعال تواصل في العالم الحقيقي، ويتحمل الشخص المتورط عواقبها.

- تتضمن الشريعة الإسلامية حدوداً مقررّة للقتل والجناية والزنا والقذف وشرب الخمر والسرقه وقطع الطريق والردة. كما يتضمن أحكاماً تعزيرية لمعاقبة السلوك المحرّم الذي لا يوجد له حد معين، أو عند درأ حد بشبهة مقبولة.

٦٤ سورة الإسراء: آية ٣٢.





زيارة إلى الحرم الافتراضي لموقع إسلام أون لاين حيث يستطيع المقيمون أن يمارسوا حجاً افتراضياً.

هل الأفعال التي تتم داخل العالم الافتراضي تستحق العقوبة؟

لا يمكن تطبيق أكثر العقوبات المذكورة سابقاً على نظيراتها في العالم الافتراضي لأن العقوبات على جرائم القتل والجنايات والزنا وشرب الخمر وقطع الطريق، تتطلب جميعها عناصر مادية لا توجد في صورها الإلكترونية، وبالتالي فالعقوبات المذكورة لا تنطبق فعلياً على نظائرها الافتراضية.

ورغم أن منافع الشيء الافتراضي تقتصر على العالم الافتراضي التي تنتمي إليه، إلا أن لها قيمة في السوق، كما أنها تساوي كمية من عملات العالم الحقيقي. ويترتب على ذلك أن سرقة شيء افتراضي تعد في الواقع سرقة حقيقية. فالقذف أو إعلان الردة التي تقوم بها شخصية تجسدية، لا تختلف عن أدائها عبر الهاتف أو كتابة على الورق. ومن ثم فإن السرقة والقذف وإعلان الردة في العالم الافتراضي، يعدّ في الواقع من أفعال العالم الحقيقي، ومن ثم تنطبق عليها العقوبات المقررة، بيد أنه قد يصعب إثباتها أمام القاضي.

- أن يجد الزوج زوجته تشترك في علاقة عاطفية افتراضية، من شأنه أن يسبب الشعور بالضيق والخيانة. فهل يمكن أن يكون هذا أساس لتطليقها؟ وإن عكست الصورة وهي وجدته فهل لها أن تقوم بدعوى الطلاق من قبل القاضي؟

## العقود

يمكن لمستخدمي العوالم الافتراضية امتلاك الأشياء والعقارات الافتراضية، وشراءها وبيعها، وإهداءها للآخرين. ويمكنهم أيضاً إنشاء الأشياء وتطوير العقارات الافتراضية بأنفسهم. ويمكن استبدال دولارات ليندن بالعملات الحقيقية، حيث يمكن استخدام الأولى في التعاملات المالية بالعالم الافتراضي. كما يمكن أيضاً استبدال العملات الحقيقية بدولار ليندن.

• ما هو وضع دولار ليندن؟ هل يجب معاملتها مثلما نعامل العملات الحقيقية ونخضعها للزكاة وتحريم الربا بنفس الطرق؟

يمكن تحويل دولارات ليندن من وإلى العملات الحقيقية، وهي تقوم بدور في «الحياة الثانية» كما هو دور العملات في العالم الحقيقي، لذلك لا يبدو من المعقول أن نتعامل معه على نحو مختلف، خاصة في ضوء حقيقة أن التعاملات المالية في العالم الافتراضي يخضعها الاتحاد الأوروبي بالفعل للضرائب.

• الشيء الافتراضي هو مركب من شكل مرسوم كالصور والأشكال الهندسية، وسلوك مبرمج. فهل يُعدُّ الشيء الافتراضي عين أم منفعة؟

للوهلة الأولى، يبدو أن الأشياء الافتراضية موجودة فقط في صورة خدمات أو منافع في عالم افتراضي. بيد أنها تعتبر أكثر من ذلك، من حيث أن الشيء الافتراضي له صيغة تمثيلية عينية، وليس مجرد منفعة، في العالم الافتراضي، وأن هذه الأشياء تملك قدرًا من الوجود المادي المستمر من حيث أن كل ما هو ضروري لإعادة إنشاء الجسم يمكن تسجيله. وهكذا يبدو الشيء الافتراضي أقرب إلى العين منه إلى المنفعة.

• يمكن الحصول على الأشياء من داخل «الحياة الثانية» أو خارجها عن طريق المتاجر على الشبكة. والتعامل يكون مماثلاً لاستخدام آلة البيع أو جهاز الصراف الآلي (ATM). بحيث يتصفح المشتري عبر «الحياة الثانية» الأمتعة والأشياء المختلفة. فيتم عرض صورة ووصف موجز، بالإضافة إلى سعر كل صنف من أصناف هذه الأمتعة. يحدد المشتري ما يختاره لبدء عملية الشراء. ويتم خصم المبلغ حينها من حساب المشتري، ويتم إيداعه في حساب البائع، ويتم إضافة نسخة من هذا الصنف إلى قائمة مخزون المشتري. فهل يعد بيعاً صحيحاً؟

يبدو من المعقول أن نعتبر هذا البيع على أنه «بيع الموصوف في الذمة»، وفيها يكون العرض والقبول كتابة. فلا يمكن إنكار أن التراضي والنية اتفقتا، وأنه تم تبادل الممتلكات.

• ما هو وضع الزواج والطلاق في العالم الافتراضي؟

أشرنا من قبل إلى أن التواصل الذي يتم عن طريق الشخصيات التجسدية هو تواصل حقيقي بين المستخدمين. التواصل عبر الشخصية التجسدية هو نفسه التواصل في الحياة الحقيقية: فالكلمات يتم التلفظ بها بالفعل أو كتابتها، ومع تعيين مخاطب في الحسبان، ومن ثم يمكن إلحاقها بنظيراتها من المسائل المذكورة في الكتب الفقهية.

تحت الشريعة الإسلامية على الاحتياط في أمور الزواج. وفي مذهب السادة الحنفية صورة لعقد زواج تسمح بأن يتم نقل الإيجاب والقبول كتابة دون الحاجة إلى اشتراط الحضور المادي للزوجين والشهود في وقت واحد، وإن كان ذلك يخرج عن نطاق هذا الملخص<sup>(٦٥)</sup>.

• عندما يقوم المستخدم ببيع أرض في «الحياة الثانية»، تتيح الضوابط المدججة في بيع الأراضي للبائع الاحتفاظ ببعض السيطرة، وبالتالي يبقى هو المالك. تعترف ليندن لاب بالمالك باعتباره صاحب الأرض، ولا تتدخل في النزاعات بين سكان «الحياة الثانية». ونتيجة لذلك، يمكن للمالك استعادة أرض الساكن بدون إعادة أمواله، ولن تقوم ليندن لاب بالتحكيم في النزاع.

كيف ينبغي إذن أن ننظر إلى هذا الوضع؟ هل يدل النقل غير الكامل للملكية على أن الصفقة يجب أن تعامل على أنها استئجار وليست بيعاً؟

كيف ينبغي أن ننظر في الحالة التي يسحب فيها المالك الأرض من الساكن دون رد الأموال التي دفعها ثمناً لها؟

في حين أن من الواضح أنه قد تم الاستيلاء على ما دفعه الساكن، إلا أنه ليس من الواضح ما الذي حدث أيضاً: هل سُرقت الأرض، أم تم انتهاك اتفاق التأجير، أو شيء آخر تماماً. يعد ما حدث هنا مختلفاً عن السرقة من حيث أن الساكن لم تكن له ملكية كاملة على الإطلاق، كما أنه يختلف عن الآفات السماوية مثل تدمير الجراد للمحاصيل أو تآكل التربة، من حيث أن هناك عنصر بشري واع محدد تقع عليه مسؤولية الخسارة.

• يمكن للمستخدم الواحد أن يكون له شخصيات تجسدية متعددة، وهوية المستخدم قد لا تكون معروفة أبداً للمستخدمين الآخرين. تتطلب بعض العقود معرفة هوية واحد أو أكثر من المتعاقدين. قد لا تكون معرفة الهوية الحقيقية في عمليات البيع مهمة خارج نطاق حل النزاعات، حيث أن شركة ليندن لاب نفسها تتولى عمليات نقل الملكية والبيع في العالم الافتراضي. بيد أن مسائل الهوية تمثل مشكلات للقضايا التي تتعلق بالزواج والطلاق.

---

٦٥ نقل العلامة ابن عابدين في حاشيته عن فتح القدير قوله: (فتح) فإنه قال: ينعقد النكاح بالكتاب كما ينعقد بالخطاب. وصورته: أن يكتب إليها بخطبها، فإذا بلغها الكتاب أحضرت الشهود وقرأته عليهم وقالت: زوجت نفسي منه، أو تقول إن فلانا كتب إلي يخطبني فاشهدوا أنني زوجت نفسي منه، أما لو لم تقل بحضرتهم سوى زوجت نفسي من فلان لا ينعقد، لأن سماع الشطرين شرط صحة النكاح، وبإسماعهم الكتاب أو التعبير عنه منها قد سمعوا الشطرين، بخلاف ما إذا انتفيا. انظر: ابن عابدين، حاشية رد المحتار، ٣/١٣ - ١٤، والكمال ابن الهمام، شرح فتح القدير ٣/١٠٩.

## الاستخدام العام

- تنص شروط الخدمة في «الحياة الثانية» على أنها بمثابة «عقد ملزم عالمياً يحكم سلوك المستخدم. وفي وصف التصرفات التي تكون مقبولة أو غير مقبولة، يعطي أيضاً فكرة للمستخدمين عن أنواع السلوكيات التي ينبغي لهم أن يتوقعوها داخل عالم افتراضي معين»<sup>(٦٦)</sup>.

هل يعد هذا العقد ملزماً، لا سيما في ضوء حقيقة أن ليندن لاب لها سوابق في تغيير شروطه؟

- ما قول الشريعة فيما يتعلق بالملكية الفكرية الرقمية؟
- هذه المسألة تتجاوز مسألة ما إذا كان يجب على المرء الالتزام بأحكام عقد شروط الخدمة في «الحياة الثانية» وهو عقد يعقده المرء طواعية.
- نظراً لأن ليندن لاب لا تفرض تنفيذ العقود فيما بين المستخدمين ولا تقوم بحل النزاعات في العالم الافتراضي، ماذا يمكن للمسلمين أن يفعلوا من أجل تسوية النزاعات في العالم الافتراضي؟
- ما هي حدود مقدار الوقت الذي يقضيه المرء في العالم الافتراضي، مع الأخذ في الاعتبار أن العوالم الافتراضية يمكن استخدامها لمختلف الأهداف مثل الترفيه، والتواصل الاجتماعي، والتجارة، والتعليم؟

**الخاتمة:** تتيح العوالم الافتراضية للمستخدمين المشاركة في عوالم محاكية لا تحدها نفس القيود المادية والقانونية والأخلاقية الموجودة في العالم الحقيقي.

يمكن للمستخدمين المشاركة في عوالم تكون فيها المعايير هي الخيال، وما هو مستحيل مادياً، ويمكنهم الانخراط في سلوك غير أخلاقي أو حتى حرام في العالم الحقيقي. ويعلن المستخدمون أن المشاركة في العوالم الافتراضية تؤثر عليهم في العالم الحقيقي.

يشارك المسلمون في «الحياة الثانية» وغيرها من العوالم الافتراضية مثل: (World of Warcraft)، و(Grand Theft Auto)، لذلك هناك حاجة ملحة لتقييم معاملات العوالم الافتراضية طبقاً للشريعة - أصولاً وفقهاً - التي شرعت لتكون صالحة لكل زمان ومكان. وكيف يمكن أن تستخدم هذه العوالم بطرق نافعة في الحياة الدنيا وفي الآخرة.

A. Craft, "Sin in Cyber-Eden: Understanding the Metaphysics and Morals of Virtual Worlds", ٦٦ *Ethics and Information Technology* 9, no. 3 (July 2007): 209.

سيجد العلماء المسلمون المعاصرون المهتمون بهذه القضية أنه على الرغم من أن العوالم الافتراضية هي تقنية جديدة، إلا أن كثيراً من المسائل الفقهية والأخلاقية المتأصلة فيها قد ناقشتها من قبل الأجيال السابقة من العلماء الذين كانوا يسعون إلى تطبيق الشريعة الإسلامية على كل الحالات المحتملة.

كتب فلاسفة وعلماء الأخلاق الغربيون عن أخلاقيات العالم الافتراضي لأكثر من عقد من الزمان واستخدموا طائفة واسعة من النظم الأخلاقية في مناقشاتهم، وهم والمسلمون في انتظار مساهمة إسلامية في هذه المسألة.

## مجالات لمزيد من البحوث

- كيف تنظر الشريعة الإسلامية إلى حقوق الملكية الفكرية غير المادية؟
- عند مناقشة خطأ ألعاب الفيديو المغالية في العنف، قال بعض فلاسفة وعلماء الأخلاق إن القتل والاعتصاب الافتراضي خطأ لأنها تحاكي عملاً خاطئاً، في حين أن قتل جندي افتراضي ليس خطأ لأنه يحاكي عملاً مقبولاً. إذا اعتمدنا هذه الفكرة القائلة بأن خطأ الفعل الافتراضي يحدده سياقه التخيلي وفرقنا بين القتل الافتراضي والقتال الافتراضي، فهل سنفرق أيضاً بين ممارسة الجنس عبر وسيط إلكتروني مع غير الحليل وممارسة الجنس عبر وسيط إلكتروني مع زوج تخيلي؟
- تحظى الكثير من ألعاب الفيديو المغالية في العنف بشعبية في الشرق الأوسط. بعض هذه الألعاب تشجع على قتل مدنيين افتراضيين في اللعبة. وإذا ما كان السلوك في العالم الافتراضي يؤثر على السلوك في العالم الحقيقي، فما هو تأثير محاكاة أعمال العنف على قدرتنا على أن نكون من أهل الرحمة والشفقة، وكيف نُعدُّنا محاكاة الأفعال الجنسية لأن نتسم بالعفة، والحياء، وممارسة الرقابة الذاتية؟
- ما هي توجيهات وإرشادات السلوك المناسب على الشبكة، بما فيها الحياء؟
- تتيح العوالم الافتراضية للمشاركين الانخراط في أعمال افتراضية تتضمن الإساءة في حق الآخرين، وهناك مخاوف من أن يكون الانخراط في الخطأ الافتراضي له تأثير سلبي دائم، وفي الوقت نفسه، تتيح العوالم الافتراضية للمشاركين فرصة المرور بتجربة الموت والإصابة الافتراضية، والمشاركة في أفعال خيرة مثل الكرم والرحمة والتواضع، واقعية أو حقيقية الخطأ الافتراضي الذي يصيبهم، أو الخير الافتراضي الذي يؤديه، فلا تقل المشاركة الواقعية عن خطأ الأعمال الافتراضية الخاطئة التي يلحقونها بالآخرين.
- كيف يمكن أن تختلف العوالم الافتراضية الإسلامية عن تلك الأمثلة القائمة؟

- إذا كان يسمح للمشاركين بالانخراط في الخطأ الافتراضي، فإلى أي مدى تمتد مسؤولية الناس الذين جعلوا هذا الانخراط ممكناً؟

## المصادر العربية

- القرآن الكريم.
- البخاري، محمد بن إسماعيل، الجامع الصحيح، ت: مصطفى ديب البغا، ط ٣، دار ابن كثير، دار اليمامة، بيروت ١٩٨٧.
- الدمياطي، حاشية إعانة الطالبين على فتح المعين للمليباري، مكتبة ومطبعة مصطفى البابي الحلبي، القاهرة، غير مؤرخ.
- الرملي، شمس الدين محمد، نهاية المحتاج إلى شرح المنهاج للنووي، مكتبة ومطبعة مصطفى البابي الحلبي، القاهرة، ١٩٦٧.
- الزركشي، محمد، المثور في القواعد، ت: تيسير فائق أحمد ممدوح وعبد الستار أبو غدة، طبع وزارة الأوقاف والشؤون الإسلامية، الكويت، ١٩٨٥.
- الصنعاني، عبد الرزاق، المصنف، ت: حبيب الرحمن الأعظمي، ط ٢، المكتب الإسلامي، بيروت، ١٤٠٣ هـ.
- ابن عابدين، محمد، حاشية رد المحتار، مكتبة ومطبعة مصطفى البابي الحلبي، القاهرة، ١٩٨٤.
- العراقي، عبد الرحيم بن الحسين، طرح التثريب في شرح القريق، دار إحياء التراث العربي، بيروت، ١٤١٣ هـ.
- الغزالي، أبو حامد، إحياء علوم الدين، مطبعة الإستقامة، القاهرة، غير مؤرخ.
- كمال الدين ابن الهمام، شرح فتح القدير، إحياء التراث العربي، بيروت، غير مؤرخ.
- الهيثمي، ابن حجر، تحفة المحتاج بشرح المنهاج للنووي، دار إحياء التراث العربي، بيروت، غير مؤرخ.

## المصادر الأجنبية

- Austin, J. L. *How to Do Things With Words*. Harvard University Press, 1962.
- BBC News. “‘Worm’ Attacks Second Life World”. <http://news.bbc.co.uk/2/hi/technology/6164806.stm> (accessed 27/5/2009).
- Boyer, Brandon. “Judge Rules Against Second Life Terms of Service”. [http://www.gamasutra.com/php-bin/news\\_index.php?story=14176](http://www.gamasutra.com/php-bin/news_index.php?story=14176) (accessed 27/5/2009).
- Brey, P. “The Ethics of Representation and Action in Virtual Reality”. *Ethics and Information Technology* 1, no. 1 (1999): 5-14.
- Cable, Amanda. “Divorced From Reality: All Three Accounts of the Second Life Love Triangle That Saw a Woman Separate From Her Husband for Having a Cyber-Affair”. <http://www.dailymail.co.uk/femail/article-1085915/Divorced-reality-All-accounts-Second-Life-love-triangle-saw-woman-separate-husband-having-cyber-affair.html> (accessed 27/5/2009).
- Claburn, Thomas. “Second Life Gambling Ban Gets Mixed Reaction”. *Information Week* <http://www.informationweek.com/news/internet/showArticle.jhtml?articleID=201201441> (accessed 27/5/2009).



- Craft, A. "Sin in Cyber-Eden: Understanding the Metaphysics and Morals of Virtual Worlds". *Ethics and Information Technology* 9, no. 3 (2007): 205-17.
- Dell, Kristina. "How Second Life Affects Real Life". *TIME* <http://www.time.com/time/health/article/0,8599,1739601,00.html> (accessed 21/6/2009).
- Diplomacy Island. "Diplomacy Island". <http://www.diplomacy.edu/DiplomacyIsland/default.asp> (accessed 27/5/2009).
- Duranske, Benjamin. "Second Life Content Creators' Lawsuit Against Thomas Simon (Aka Avatar 'Rase Kenzo') Settles; Signed Consent Judgment Filed". <http://virtuallyblind.com/2007/12/03/kenzo-simon-settlement/> (accessed 27/5/2009).
- Fresh Baked Goods. "Sweet Justice...?" <http://slfreshbakedgoods.blogspot.com/2008/09/sweet-justice.html> (accessed 27/5/2009).
- Jacobs, Megan. "Second Life Israel". <http://www.jpost.com/servlet/Satellite?cid=1200308085985&pagename=JPost%2FJPArticle%2FShowFull> (accessed 27/5/2009).
- Johansson, M. "Why Unreal Punishments in Response to Unreal Crimes Might Actually be a Really Good Thing". *Ethics and Information Technology* 11, no. 1 (2009): 71-9.
- Kumar, S., J. Chhugani, C. Kim, D. Kim, and A. Nguyen. "Second Life and the New Generation of Virtual Worlds". *Computer* 41, no. 9 (2008): 46-53.
- Linden Lab. "Over 15 Billion Voice Minutes Served". <https://blogs.secondlife.com/community/features/blog/2009/05/20/over-15-billion-voice-minutes-served> (accessed 26/5/2009).
- \_\_\_\_\_. "First Quarter 2009 in Detail". <https://blogs.secondlife.com/community/features/blog/2009/04/16/the-second-life-economy--first-quarter-2009-in-detail> (accessed 26/5/2009).
- \_\_\_\_\_. "Live Data Feeds". [http://wiki.secondlife.com/wiki/Live\\_Data\\_Feeds](http://wiki.secondlife.com/wiki/Live_Data_Feeds) (accessed 28/5/2009).
- Linden, Hamilton. "Inventory Loss Reduction Initiative". <http://blogs.secondlife.com/community/features/blog/2007/10/12/inventory-loss-reduction-initiative> (accessed 27/5/2009).
- Linden, Jeff. "I'll See Your Million... and Raise You a Million". <https://blogs.secondlife.com/community/features/blog/2006/12/15/ill-see-your-million-and-raise-you-a-million> (accessed 27/5/2009).
- Linden, Ken. "New Policy Regarding in-World 'Banks'". <https://blogs.secondlife.com/community/features/blog/2008/01/08/new-policy-regarding-in-world-banks> (accessed 27/5/2009).
- Linden, Robin. "Security and Second Life". <https://blogs.secondlife.com/community/features/blog/2006/10/10/security-and-second-life> (accessed 27/5/2009).
- Linden, Torley. "Experiencing Inventory Loss? Read On...". <https://blogs.secondlife.com/community/features/blog/2007/04/14/updated-experiencing-inventory-loss-read-on> (accessed 27/5/2009).
- Living in the Metaverse. "Serbia is Entering Second Life". <http://metaverse.acidzen.org/2007/serbia-entering-second-life> (accessed).
- McCormick, M. "Is it Wrong to Play Violent Video Games?" *Ethics and Information Technology* 3, no. 4 (2001): 277-287.
- Meredith, A., Z. Hussain, and M. Griffiths. "Online Gaming: A Scoping Study of Massively Multi-Player Online Role Playing Games". *Electronic Commerce Research* 9, no. 1-2 (2009): 3-26.
- Michels, Patrick. "Universities Use Second Life to Teach Complex Concepts". <http://www.govtech.com/gt/252550> (accessed 27/5/2009).

- Moore, Matthew. "Rapelay Virtual Rape Game Banned By Amazon". <http://www.telegraph.co.uk/scienceandtechnology/technology/4611161/Rapelay-virtual-rape-game-banned-by-Amazon.html> (accessed 11/6/2009).
- National Academy of Television Arts & Sciences. "Winners of 59th Technology & Engineering Emmy Awards Announced By National Television Academy At Consumer Electronics Show". [http://www.emmyonline.tv/mediacenter/tech\\_2k7\\_winners.html](http://www.emmyonline.tv/mediacenter/tech_2k7_winners.html) (accessed).
- Papagiannidis, S., M. Bourlakis, and F. Li. "Making Real Money in Virtual Worlds: MMORPGS and Emerging Business Opportunities, Challenges and Ethical Implications in Metaverses". *Technological Forecasting and Social Change* 75, no. 5 (2008): 610-622.
- Powers, T. "Real Wrongs in Virtual Communities". *Ethics and Information Technology* 5, no. 4 (2003): 191-198.
- Reynolds. "Ethics and Practice in Virtual Worlds". [http://game.unimore.it/Papers/R\\_Reynolds\\_Paper.pdf](http://game.unimore.it/Papers/R_Reynolds_Paper.pdf) (accessed 25 May 2009).
- SecondLifeUpdate. "Serbia Enters Second Life". <http://www.secondlifeupdate.com/2007/11/19/serbia-enters-second-life/> (accessed 27/5/2009).
- Shachtman, Noah. "Army Builds Fantasy Island in *Second Life*". <http://www.wired.com/dangerroom/2008/12/the-armys-new-f/> (accessed 20/5/2009).
- Shirky, Clay. "Linden's Second Life Numbers and the Press's Desire to Believe". [http://many.corante.com/archives/2006/12/26/lindens\\_second\\_life\\_numbers\\_and\\_the\\_press\\_desire\\_to\\_believe.php](http://many.corante.com/archives/2006/12/26/lindens_second_life_numbers_and_the_press_desire_to_believe.php) (accessed 27/5/2009).
- Sidel, Robin. "Cheer Up, Ben: Your Economy Isn't as Bad as This One". *The Wall Street Journal* [http://online.wsj.com/article/SB120104351064608025.html?mod=todays\\_us\\_page\\_one](http://online.wsj.com/article/SB120104351064608025.html?mod=todays_us_page_one) (accessed).
- Sky News. "Second Life Visit to Mecca for the Hajj". <http://news.sky.com/skynews/Home/Sky-News-Archive/Article/20080641297721> (accessed 27/5/2009).
- Stein, J. "My So-Called Second Life". *Time.com* 29, (2006):
- Talamasca, Akela. "The Maldives Virtual Embassy". <http://www.secondlifeinsider.com/2007/05/23/the-maldives-virtual-embassy/> (accessed 27/5/2009).
- The Times Online. "Tiny Island Nation Opens the First Real Embassy in Virtual World". *The Times Online* [http://technology.timesonline.co.uk/tol/news/tech\\_and\\_web/article1832158.ece](http://technology.timesonline.co.uk/tol/news/tech_and_web/article1832158.ece) (accessed 27/5/2009).
- VintFalken.com. "Second Life, a World Imagined, Created, and Owned By It's Residents No More". <http://www.vintfalken.com/second-life-a-world-imagined-created-and-owned-by-its-residents-no-more/> (accessed 27/5/2009).
- Waddington, D. "Locating the Wrongness in Ultra-Violent Video Games". *Ethics and Information Technology* 9, no. 2 (2007): 121-128.
- Weinberger, Sharon. "Congress Freaks Out Over Second Life Terrorism". *Wired* <http://www.wired.com/dangerroom/2008/04/second-life/> (accessed 21/5/2009).
- Winerman, Lea. "The Mind's Mirror". *Monitor on Psychology* 36, no. 9 (2005): 48.
- Wolfendale, J. "My Avatar, My Self: Virtual Harm and Attachment". *Ethics and Information Technology* 9, no. 2 (2007): 111-119.
- womengamers.com. "A Second Life With Robin Harper". <http://www.womengamers.com/archives/articles/robin.php> (accessed 21/5/2009).
- Wonderly, M. "A Humean Approach to Assessing the Moral Significance of Ultra-Violent Video Games". *Ethics and Information Technology* 10, no. 1 (2008): 1-10.

- Yee, Nick. "MMORPG Hours vs. TV Hours". <http://www.nickyee.com/daedalus/archives/000891.php> (accessed 31/5/2009).
- \_\_\_\_\_. "Motivations for Play in Online Games." *CyberPsychology & Behavior* 9, no. 6 (2006): 772-775.
- \_\_\_\_\_. "Primary Motivations." <http://www.nickyee.com/daedalus/archives/print/001612.php> (accessed 31/5/2009).