

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

إحياء التراث والثقافة الشعبية داخل الحياة الثانية: دراسة إثنوغرافية رقمية

**Reviving folklore and Popular Culture within Second Life: A Digital
Ethnographic Study**

نصيرة خالفي Nacera Khalfi

جامعة مولود معمري تيزي وزو Université Mouloud Mammeri de Tizi Ouzou

nacera.khalfi@ummtto.dz

تاريخ القبول : 2023-03-24

تاريخ الاستلام: 2023-02-05

المخلص

هدفت الدراسة إلى التعرف على دور الحياة الثانية "Second life" كأحد أبرز العوالم الافتراضية ثلاثية الأبعاد في إحياء التراث والثقافة الشعبية لدى المجتمعات العربية، واستخدمت الدراسة المنهج الإثنوغرافي، وتمثلت أدوات الدراسة في الملاحظة والمقابلة، وتكونت عينة الدراسة من خمس شخصيات عربية افتراضية ثلاثية الأبعاد "Avatars" تسكن الحياة الثانية من دول عربية مختلفة هي: الجزائر، ومصر، والمملكة الأردنية الهاشمية، والإمارات العربية المتحدة، والمملكة العربية السعودية، وأشارت نتائج الدراسة إلى أن التراث والثقافة الشعبية تلعب دورًا مؤثرًا في الهوية الرقمية الافتراضية للمواطن العربي داخل الحياة الثانية، كما أشارت النتائج إلى أن الحياة الثانية تعد بيئة فعّالة لإحياء التراث والثقافة الشعبية العربية، حيث إن جزرها العربية تحتوي على أغاني وحكايات من التراث الشعبي، وأمثال شعبية، كما أنها تزخر بالعديد من الأدوات والإمكانيات التي تساعد على إحياء التراث الشعبي، فقد وفرت أشكال متنوعة من الزي المعبر عن أغلب الثقافات الشعبية العربية، كما أنها تمتلك العديد من الأماكن والجزر الافتراضية التي تعود أصولها إلى التراث الشعبي، بالإضافة إلى إقامة ندوات الشعر والأدب داخل جزرها.

الكلمات المفتاحية: التراث والثقافة الشعبية، الحياة الثانية، دراسة إثنوغرافية رقمية.

Abstract

The study aimed to identify the role of the second life as one of the most prominent three-dimensional virtual worlds in revival folklore and pop culture in Arab societies. The study used the ethnographic method. The study tools consisted of observation and interview, the study sample consisted of five three-dimensional virtual Arab characters "Avatars" living in the second life from different Arab countries: Algeria, Egypt, Jordan, the United Arab Emirates and Saudi Arabia, The results indicated that folklore and pop culture play an influential role in the virtual digital identity of the Arab citizen in Second Life, It also abounds with many tools and capabilities that help revive folklore, as it has provided various forms of costume that express most of the Arab popular cultures, it also possesses many places and virtual islands that trace their origins back to folklore, in addition to holding poetry and literature seminars within its islands.

Keywords: folklore and popular culture, Second life, Digital ethnographic study.

مقدمة:

كافة نواحي حياتهم الاجتماعية والثقافية والاجتماعية والسياسية وغيرها.

وقد شغل موضوع إحياء التراث الشعبي والثقافة الشعبية علماء الفولكلور منذ بداية ثورة الاتصالات الإلكترونية، وما يتوقع أن تحدثه من تغيرات كمية ونوعية

نعيش اليوم في عالم متغير بشكل متسارع، تسوده مجموعة كبيرة من القوى والمؤثرات التي تتعايش حيئاً وتتصارع في أغلب الأحيان، فهناك صراع كبير بين القديم والحديث، بين المورث والتجديد وغيرها من الصراعات التي تؤثر بشكل كبير على الأفراد والجماعات، وتترك بصماتها على

وقد اهتمت العديد من الأبحاث والدراسات بالاكشاف الأنثروبولوجي للتراث الشعبي والثقافة داخل الحياة الثانية، فقامت دراسة (Boellstorff, 2008) بالاكشاف الأنثروبولوجي للحياة الثانية، بينما قامت دراسة (Boellstorff, Nardi, 2012) بالبحث عن الاختلافات العرقية داخل الحياة الثانية، وتناولت دراسة (Diehl & Prins, 2008) التواصل بين الثقافات داخل الحياة الثانية، كما قدم (Guest 2007; Winder, 2008) دراسات حول البنية الثقافية والاجتماعية للعالم الافتراضي، وقام (Masmuzidin, Jiang & wan, 2010) بدراسة تناولت، التراث الشعبي الماليزي داخل الحياة الثانية، وتوجد أيضاً دراسة (Klaus, 2010) التي تناولت قصص الأبطال كأحد أنواع التراث الشعبي داخل العوالم الافتراضية، إلى جانب دراسة (Cecotti, 2022) التي استهدفت دراسة التراث الثقافي داخل العوالم الافتراضية، وعلى الرغم من وجود هذه الدراسات، إلا أن هناك فجوة كبيرة، في الأدبيات فيما يتعلق بإحياء التراث والثقافة الشعبية العربية داخل الحياة الثانية، وبناءً على ذلك، تسعى الدراسة الحالية إلى التعرف على دور الحياة الثانية في إحياء التراث والثقافة الشعبية لدى المجتمعات العربية.

تساؤلات الدراسة

- 1- ما دور التراث والثقافة الشعبية في بناء الهوية الرقمية الافتراضية للمواطن العربي داخل الحياة الثانية؟
- 2- هل أثرت الحياة الثانية كأحد أبرز العوالم الافتراضية في إحياء التراث والثقافة الشعبية لدى المواطن العربي؟

هدف الدراسة

هدفت الدراسة إلى اكتشاف دور الحياة الثانية في إحياء التراث والثقافة الشعبية لدى المواطن العربي، وذلك من خلال: العادات، والتقاليد، والقيم، والأعراف، والطقوس، والمناسبات الاجتماعية، والأزياء، كما هدفت الدراسة إلى التعرف على دور التراث والثقافة الشعبية في اختيار المواطن العربي لهويته الرقمية الافتراضية داخل الحياة الثانية.

في شبكة العلاقات الإنسانية، كما انشغل أيضاً علماء الأنثروبولوجيا بمشكلة إعادة إنتاج وإحياء الثقافات الإنسانية (محمد حامد الفايق، 2018، 171).

والتراث والثقافة الشعبية هي النتاج العفوي الجماعي الذي يعبر عن شعور أفراد المجتمع وحاجاتهم وعواطفهم وضميرهم بشكل عام، وتنتقل من جيل إلى جيل، كما أنها تنتشر من جماعة إلى أخرى بشكل عفوي مشافهة أو عن طريق المحاكاة والتقليد، فهي بذلك نابعة من روح الشعب، ولها انتشار واسع بين أفراد المجتمع، وهي أسهل في الاستعمال والحفظ والفهم.

وبشكل عام، فإن الوعي بالتراث الشعبي والثقافي ينمي لدى الجماعات الإحساس بهويتها ووعي بأهمية انتمائها والشعور القوي بارتباط الحاضر بالماضي، كما يعزز هذا الوعي الشعور باحترام الآخر فرداً كان أو جماعة، من خلال احترام تراثه المفاير، انطلاقاً من احترامه لتراثه، كما ينتظر من الآخرين احترام تراثه، انطلاقاً من احترامهم لتراثهم، فيؤدي ذلك كله إلى الانفتاح والانصراف نحو تنمية القدرات الإبداعية البشرية في كل زمان ومكان (عاطف عطية، 2021، 9).

وعلى الرغم من الدور الفعال للتراث والثقافة الشعبية في حياة المجتمعات، إلا أن التطورات التكنولوجية المتسارعة التي شهدتها العالم في السنوات الماضية أدت إلى اندثار التراث والثقافة الشعبية، فمع ظهور الإنترنت وانتشار مواقع التواصل الاجتماعي، انفتحت الأجيال الحالية على ثقافات الشعوب الأخرى "انفتاح لاواعي" واهملت ثقافتها وهويتها الشعبية، إلا أنه في وسط هذا الزخم التكنولوجي ظهرت العوالم الافتراضية "Virtual Worlds"، والتي هدفت إلى إنتاج عوالم يعيش فيها سكانها كما يحلو لهم دون قيود، ووفرت هذه العوالم أماكن تعكس التراث الشعبي والثقافي لكافة شعوب العالم، وفتحت الأبواب على مصراعها لمنشئي المحتوى والسكان من تصميم المدن والجزر كما يشاؤون؛ فأدى ذلك إلى وجود فرص كبيرة لإحياء التراث الشعبي داخل تلك العوالم الافتراضية ثلاثية الأبعاد، ومن أكثر تلك العوالم انتشاراً وأكثرها شهرة الحياة الثانية "Second life".

أهمية الدراسة

- تعد هذه الدراسة الأولى من نوعها - في حدود اطلاع الباحثة- التي تناولت التراث والثقافة الشعبية العربية داخل الحياة الثانية من منظور إنثنوغرافي.
- الوقوف على نقطة مهمة وأساسية وهي التراث والثقافة الشعبية وتأثيرها بالعوامل الافتراضية ثلاثية الأبعاد، وخاصة الحياة الثانية.
- مواكبة التطورات الحديثة التي يشهدها العالم، والانتقال من الحياة الواقعية إلى الحياة الافتراضية التي يقضى بداخلها الأفراد معظم أوقاتهم.
- تقديم دراسة إنثنوغرافية رقمية لحياة المواطن العربي داخل العوالم الافتراضية.

منهج الدراسة

استخدمت الدراسة المنهج الإنثنوغرافي، والذي يعتمد على الوصف والتحليل باستخدام الكلمة والعبارة عوضاً عن الأرقام والجداول الإحصائية، وتتركز أهمية هذا المنهج في أنه يقدم وصفاً مكثفاً للظاهرة موضع الدراسة، كما يسعى إلى الكشف عن المستور حول الظاهرة موضع الدراسة، من خلال مشاركة الباحث المتعمقة لمجتمع البحث، كما يقوم هذا المنهج أيضاً على إشراك المبحوثين بطريقة مباشرة في الدراسة وحثهم على تقديم وجهة نظرهم، وتنصب مهمة الباحث في نقل ووصف ما يشاهده ويسمعه من خلال الملاحظات والآراء والمقترحات والأفكار داخل ميدان الدراسة.

أدوات الدراسة

تتطلب الأبحاث الإنثنوغرافية آليات محددة كتدوين الملاحظات والمشاهدات وإجراء المقابلات العميقة مع المبحوثين من أجل جمع البيانات الخاصة بالدراسة، وليتم ذلك قامت الباحثة بمعايشة المبحوثين فترة من الزمن امتدت لأكثر من عام، وقد اعتمدت الباحثة في هذه الدراسة على الأدوات التالية:

- 1- الملاحظة: هي ملاحظة الظواهر على النحو الذي تبدو عليه بصفة طبيعية، وتعني مشاهدة ومراقبة

سلوك ما أو ظاهرة معينة وتسجيل الملاحظات عنها (عبد الله محمد شريف، 1996، 119)، وعلى الرغم من امتلاك علماء الإنثنوغرافيا العديد من الطرق المنهجية، إلا أن ملاحظة المشاركين تعد أساس البحث الإنثنوغرافي وهي حجر الزاوية في الإنثنوغرافيا (Boellstorff & others, 2012, 65)، ومن أجل ذلك، قامت الباحثة بإنشاء حساب على موقع الحياة الثانية في الوقت الذي بدأت فيه فكرة هذا البحث وتحديدًا في الثاني من شهر ديسمبر لعام (2020م)، وقامت بتصميم الوكيل الرقمي "Avatar" الخاص بها، وطلقت عليه اسم "N-Khalfi"، واستخدمت الباحثة هذا الأفاتار في الموقع الميداني كعنصر اجتماعي فاعل، وبدأت الباحثة بالتجول في الحياة الثانية والتعرف على طبيعة الجزر ومحاولة التفاعل مع أكبر عدد ممكن من المستخدمين، وقضاء ساعات طويلة داخل هذا العالم، وهو ما يسمي وفقًا ل(Boellstorff & others (2012, 66) الوجود الممتد "extended presence" للإنثنوغرافي، والذي يشير إلى الالتزام والاهتمام وفتح الحوار مع مجموعة متنوعة من الأشخاص الذين يمكن تحليل وجهات نظرهم وآرائهم وتمثيلها في الإنثنوغرافيا، فقد حضرت الباحثة العديد من الحفلات والمناسبات الاجتماعية داخل الحياة الثانية، كما شاركت الباحثة مع الأشخاص (السكان الافتراضيين) في أنشطة ترفيهية كثيرة مثل: إنشاء منازل افتراضية، وتطوير الأفاتارات الخاصة بالآخرين ومساعدتهم في الحصول على الإكسسوارات وأماكن التسوق وحضور مناقشات جماعية ومجموعات الشعر والأدب، وهو ما جعل الباحثة تنغمس بشكل كبير داخل هذا العالم الافتراضي، وهو ما أكد عليه (Boellstorff & others (2012, 65) حيث إن الانخراط بشكل مباشر في أنشطة الحياة اليومية داخل الحياة الثانية يوفر نظرة شاملة ودقيقة لمضمونها ومعناها، بالإضافة إلى ذلك، فقد راعت الباحثة الدقة في الحصول على الأفاتار الخاص بها وشراء الملابس الأنثوية حتى لا يُنظر إليها على أنها

والمشاعر، كما أن السبب الرئيس وراء اعتماد الباحثة على المقابلة أنها مهمة في الدراسات الاثنوغرافية، حيث إنها تقنية مباشرة تستعمل من أجل التعرف العميق على الأشخاص المبحوثين، وقد اعتمدت الدراسة على إجراء المقابلات، حيث اشتملت تلك المقابلات على مجموعة من الأسئلة مقسمة على محورين وهما: دور التراث والثقافة الشعبية في بناء الهوية الرقمية الافتراضية للمواطن العربي داخل الحياة الثانية، ودور الحياة الثانية في إحياء التراث والثقافة الشعبية، وبناءً على ذلك، قامت الباحثة بإجراء مقابلات مع مجموعة من سكان الجزر العربية الموجودة داخل الحياة الثانية لجمع المعلومات والبيانات المتعلقة بموضوع الدراسة.

مجتمع وعينة الدراسة

تعتبر مرحلة تحديد مجتمع الدراسة وعينتها من أهم الخطوات المنهجية، حيث إنه قبل أن يقوم الباحث بتحديد عينته فلا بد أن يقوم بتحديد مجتمع بحثه حسب الظاهرة المراد بحثها، ويقصد بمجتمع البحث كامل الأفراد أو الأحداث أو المشاهدات موضوع البحث (محمد عبيدات وآخرون 1999، 84)، ويتمثل مجتمع البحث في الدراسة الحالية في جميع مفردات الظاهرة التي يتم دراستها أي جميع أفراد سكان الحياة الثانية الذين لديهم اهتمامات بالتراث والثقافة الشعبية.

- عينة الدراسة: تعد العينة جزء من المجتمع يتم اختيارها بغرض دراستها والوصول إلى بعض الاستنتاجات عن المجتمع، ويتم استخدامها حين يكون من الصعب الوصول إلى كافة أفراد المجتمع (رحيم يونس وكرو العزاوي، 2008، 182)، ويتم اختيار هذه العينة اختياراً واعياً تراعي فيه قواعد واعتبارات يمكن تعميم نتائجها، وقد اعتمدت الباحثة في الدراسة الحالية على العينة القصدية، وذلك نظراً لأنها حددت أن يكون الأشخاص من المتحدثين باللغة العربية، وكذلك ممن يسكنون الجزر العربية ويترددون عليها بشكل مستمر، وقد

شخص جديد أثناء تجولها داخل الحياة الثانية، وذلك بناء على (Levon 2013, 75) الذي أكد على أنه من المهم أن يكون الباحث على دراية بالطريقة التي ينظر بها الأفراد إليه في المجتمع الذي يدرسه، وأنه يجب على الباحث أن يفعل كل ما بوسعه للتأكد من أنه يتم إدراكه بطريقة أكثر توصيفاً لجمع البيانات التي يحتاجها، كما أنه وفقاً (Saville-Troike 2003, 88) فمن المهم أن يتم التعامل مع الملاحظة والوصف الاثنوغرافي من خلال الانفتاح على اكتشاف الطريقة التي ينظر بها الأفراد إلى تجاربهم، وهو ما قامت به الباحثة من خلال الانفتاح على هذا العالم والانطلاق بدءاً من جزيرة "المساعدة" وصولاً إلى عدد كبير للغاية من الجزر العربية والأجنبية، كما تعرفت الباحثة على تقنيات هذا العالم الافتراضي مثل الحركة والتحكم في الأفاتار والتفاعل مع الأشياء، بعد ذلك تعمق الاكتشاف من خلال استخدام محرك البحث، ومن ثم اكتساب المعرفة الدقيقة حول أكثر الجزر ازدحاماً والأوقات التي يتواجد بها السكان بكثرة داخل هذه الجزر، هذا وبشكل عام، فقد اعتمدت الباحثة على الملاحظة من خلال زيارة الجزر والأماكن العربية الموجودة داخل الحياة الثانية، وملاحظة طبيعة تلك الجزر، وطبيعة وشكل سكانها، والآليات التي يتواصلون بها مع بعضهم البعض، وطبيعة الحياة التي يحيها هؤلاء السكان على تلك الجزر، ومظاهر التراث والثقافة الشعبية المنتشرة داخلها.

2- المقابلة: هي الاستبيان الشفوي، وتعني الالتقاء بعدد من الأشخاص وسؤالهم شفويًا عن بعض الأمور التي يهتم بها الباحث، بهدف جمع إجابات تتضمن معلومات وبيانات يفيد تحليلها في تفسير المشكلة أو اختبار الفروض (مروان عبد المجيد إبراهيم، 2000، 171)، وقد اعتمدت الباحثة في الدراسة الحالية أيضًا على المقابلة؛ لدراسة سكان الجزر العربية في الحياة الثانية، وذلك نظرًا لما تحظى به المقابلة من إمكانية التعرف على الآراء

أول عالم افتراضي بشكله المعروف حالياً كان عام (1986م) على يد (Muller & Liedl, 2007) Tukasfilm Games.

شكل (1) يوضح "Sensarama"



وتعد الحياة الثانية من النوع الثاني، فبيئة "المتافيرس" عبارة عن بيئة ثلاثية الأبعاد تسكنها شخصيات، يتحكم به أشخاص حقيقيون عن طريق لوحة المفاتيح والفأرة، بحيث يمكن تشكيل "الافتار" بالطريقة التي يرغبها صاحبها فليس هناك حدود للتحكم بالشخصية وتغيير هيتها، ولا يوجد في هذا النوع تنافس للوصول إلى هدف (Kapp, 2007).

وقد أسس الأمريكي فيليب روسدال "Philip Rosedale" شركة "لندن لاب" "Linden Lab" عام (1999م) بهدف تقديم خدمة جديدة لزوار الإنترنت، وهي إمكانية الحصول على أراض افتراضية، والقيام بتصميمها وبناء منازل عليها بحيث يستمتع زائر الإنترنت بمنزله الخاص الذي يبدع فيه كما يشاء، وأيضاً يمكنهم بيع، وشراء قطعة أرض أو جزيرة، وبناء البيوت والبحث عن الترفيه، ويعمل بها أكثر من (300) موظف على مستوى العالم ومقر الشركة الرئيسي يقع في سان فرانسيسكو، ثم تطورت الفكرة إلى تصميم موقع خاص يمكن زواره من العيش في حياة افتراضية، وأطلقت شركة "لندن لاب" موقع "الحياة الثانية" في عام (2003م)، ويمكن للمستخدم الدخول إلى هذا العالم عن طريق برنامج "Second Life Viewer" الذي يمكن تحميله بكل سهولة من موقع الحياة الثانية www.secondlife.com.

اعتمدت الدراسة على (5) أشخاص وهم: الافتاتار رقم (1) (س-م) والذي يبلغ من العمر (38) عامًا من دولة الإمارات، والافتاتار رقم (2) (م-ك)، والذي يبلغ من العمر (25) عامًا من دولة مصر، والافتاتار (3) (ح-س) والذي يبلغ من العمر (32) عامًا من الجزائر، والافتاتار (4) (أ-ط) والذي يبلغ من العمر (41) عامًا من دولة الأردن، والافتاتار (5) (م-ق) والذي يبلغ من العمر (39) عامًا من دولة السعودية.

ومن خلال هذه الدراسة سوف يتم معالجة النقاط التالية:

- 1- ماهية الحياة الثانية.
- 2- التراث والثقافة الشعبية.
- 3- الإثنوغرافيا في الحياة الثانية.
- 4- دراسة إثنوغرافية حول إحياء التراث والثقافة الشعبية داخل الحياة الثانية، وتشمل:
 - عرض وتحليل البيانات الميدانية (داخل الحياة الثانية).
 - عرض النتائج الجزئية والعامة للدراسة.

أولاً: ماهية الحياة الثانية

يعرف (Chabada, 2009, 8) الحياة الثانية بأنها: "عالم ثلاثي الأبعاد مُنشأ بواسطة شخصيات افتراضية "Avatars" تمثل الأشخاص الحقيقيين داخل هذا العالم، وقد انتشرت حالياً ويستخدمها ملايين الأشخاص حول العالم، وهي أيضاً تجذب أصحاب الأعمال ليستخدموا هذه البيئة الجديدة وإمكاناتها لتحريك وتنشيط أعمالهم داخل هذا العالم الافتراضي، فمع بيئة الحياة الثانية هناك حقوق الملكية الخاصة بالمستخدم لإنشاء عالمه، وبناء شخصيته الافتراضية، وهذه البيئة لديها اقتصاد مستمر ينمو وينشط باستمرار، مما يجعل الحياة الثانية مصدر جذب للشركات والمنظمات للحصول على عروض لمنتجاتها عليها".

وفكرة العوالم الافتراضية قديمة جداً أكثر مما يعتقد الجميع، حيث قام "Yet Morton Heilig" بعمل عالم تكنولوجي في عام (1950م)، وأطلق عليها "Sensarama" والشكل رقم (1) يوضح هذا العالم الافتراضي البدائي، ولكن

بإرسالها إلى أفتار واحد لا يستطيع أحد غيره أن يقرأ هذه الرسالة، وبذلك يستطيع أن يستخدمها الأفتار للتواصل مع غيره في الأماكن المزدحمة، كما تتيح الحياة الثانية لمستخدميها الشات الصوتي "Voice Chat" فعن طريقه يستطيع المستخدم استخدام صوته للتواصل مع باقي الأفتارات الأخرى، والتحدث معهم في كافة مجالات الحياة.

ويمكن لجميع سكان الحياة الثانية استكشافها والسفر في أنحائها المختلفة والتواصل الاجتماعي مع غيرهم من السكان، كما يمكنهم المشاركة في أنشطة فردية وجماعية وإنشاء ممتلكات وخدمات افتراضية وتبادلها تجارياً، 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 ويبلغ سعر الدولار الأمريكي (207) دولار ليندن.

هذا، وتعتمد أدوار الأفتار بشكل أساسي على المناسبة الاجتماعية، على سبيل المثال بالنسبة لموعد عاطفي يجعل المستخدمين الصورة الرمزية الخاصة بهم تبدو جذابة للغاية، وبالمثل يمكنهم القيام بأى دور اجتماعي تقليدي أو غير تقليدي، والذي قد يتعارض مع تصورات المستخدمين وقيمهم (Mansfield, 2008, 34)، ويجادل Van der Sluis, Luz, (2012, 611) بأن تأثير الأفتار على مالكة قد يكون كبير، وقد يؤثر على سلوكه الشخصي ويجعل صاحبه يعيد النظر في حياته الواقعية.

ثانياً: التراث والثقافة الشعبية

سعت اللغة العربية لوضع كلمة مرادفة لمصطلح فلكلور، حيث قررت الأمانة العامة لمجمع اللغة العربية وضع كلمة تراث بدلاً من الكلمة الإنجليزية فلكلور، على اعتبار أن كلمة تراث تشمل ما تركه الأوائل من مؤلفات، ووضعت تحديداً كلمة الشعبي، فعندما تجد كلمة فلكلور فهو إذا التراث الشعبي والعكس صحيح، والفلكلور "Folklore" هو مصطلح غربي يعني التراث الشعبي، وكل ما يندرج تحت باب التراث من الفنون الشعبية المختلفة، والكلمة مكونة من شقين "Folk" وتعني قوم أو شعب و "Lore"

وبعد ذلك يتفاعل المستخدمون ويطلق عليهم سكان، ويطلق على الشخصية التجسيدية أفتار "Avatar" وهو عبارة عن تمثيل للمستخدم في عالم افتراضي، وكلمة أفتار مشتقة من اللغة السنسكريتية وتعني تجسيد الإله الهندوسي (Bailenson & Bloscovich, 2004, 82)، ويمكن أن تتخذ تلك الشخصيات أي بيئة أو شكل من الأشكال من جماد أو نبات أو حيوان أو أن تشبه الهيئة الحقيقية للسكان، وبعد إنشاء الشخصية الافتراضية الجديدة يمكن للمستخدم أن يبدأ حياته كأحد سكان الحياة الثانية، فيمكن للسكان التواصل مع السكان الآخرين في الجوار باستخدام الدردشة المحلية، كما يمكن إرسال الرسائل الفورية إلى البريد الإلكتروني للسكان، ولكن طول الرسالة محدود، ويمكن أيضاً للسكان استكشاف العالم الافتراضي والسفر في أنحائه المختلفة والتواصل الاجتماعي مع غيرهم من السكان، كما يمكنهم المشاركة في أنشطة فردية وجماعية، وإنشاء ممتلكات وخدمات افتراضية.

ويمكن 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) كذلك هناك مجال لإرسال الرسائل الفورية إلى البريد الإلكتروني للسكان لدى خروجه من تصفح بريده الإلكتروني ويستغرق ذلك (20) ثانية فقط.

ويستخدم سكان الحياة الثانية طرق مختلفة للتواصل مع بعضهم البعض، ولعل أكثر تلك الطرائق استخداماً هي الدردشة الكتابية "Chat" فيستطيع الأفتار أن يكتب في المربع الحوارى كل ما يريد أن يرسله لباقي الأفتارات، وهذه الرسالة تكون متاحة لهم جميعاً على مساحة (30 متر)، ويستطيع الأفتار أن يهمس برسالة لتصبح متاحة على مساحة (5 متر) فقط، فكل الأفتارات التي توجد في المنطقة التي يوجد بها المستخدم سوف تظهر لهم رسالته على الشاشة بكل وضوح.

وثاني أشهر الوسائل المستخدمة للاتصال: هي التراسل الفوري "Instant Messaging" أو ما يطلق عليها "IM" فهذا النوع من الشات "Chat" يشبه الشات الخاص الذي يقوم به الأفراد عبر الإنترنت، فهو عبارة عن رسالة يقوم الأفتار

تعني التراث والمعتقدات التقليدية ،وبمجمليها تعني التراث الشعبي (كاملة غريب، 2017، 13).

والتراث الشعبي هو ذاكرة الأمة وهو تاريخها وماضيها بما يشتمله من قيم ومعايير أخلاقية، وما يتضمنه من أنماط سلوكية وأشكال تعبير وأساليب حياة نابعة من عادات وتقاليده ومعارف ومعتقدات وأداب وفنون راسخة عبر الأجيال، وضع أصولها وأسس قواعدها الأجداد، وعند استقرار هذا التراث تتجلي لنا درره وتنكشف قيمته التي يحيا بها حتى اليوم، والتراث الحضاري على اختلاف أنواعه وأشكاله مبعث فخر للأمة واعتزازها، وهو أكبر دليل على عراقيتها وأصالتها، وهو خير تعبير عن الهوية الوطنية، وصلة وثيقة لا تنقطع بين الماضي والحاضر، وقديماً قالوا من لا ماضي له فلا حاضر له، فالحاضر ابن الماضي (عائشة مقد، 2020، 93).

لذلك، فالتراث الشعبي هو كل ما خلفه جيل الأجداد إلى جيل الأحفاد من عادات وممارسات لها طابع يتصف بالتقليد بشيء من الاحترام في المجتمع، وعبر عما ورثه الشعب من صفات تحدد هوية ذلك المجتمع الذي يعبر عن التنظيم الاجتماعي والاقتصادي وفن العمارة والرسم والتصوير والنحت والعادات والتقاليد وأشكال السلوك في مختلف ظروف الحياة والأدب الشعبي (عريف عبد الرزاق، 2017، 282)، كما عُرف أيضاً بأنه كل ما ورثناه تاريخياً عن الآباء والأجداد (فهبي جدعان، 2010، 16)، ويقصد به كذلك روح الماضي وروح الحاضر وروح المستقبل بالنسبة للإنسان الذي يحيا، وتموت شخصيته وهويته إذا ابتعد عنه سواء أكان في أقواله أو أفعاله (أسهمان مزياني، 2015، 40).

هذا، ويشير مفهوم التراث الشعبي إلى عناصر الثقافة الشعبية التي تتناقل من جيل إلى آخر عن طريق التثنية الاجتماعية داخل مجتمع معين أو جماعة اجتماعية محددة، ويُستخدم التراث الشعبي مرادفاً لمعنى الثقافة اليومية التقليدية أو الثقافة الشعبية التي تنتقل اجتماعياً على نحو أفقي ورأسي، وقد اكتسب التراث الشعبي صفة التقليدية لكونه يضم مخزوناً ثقافياً اجتاز فترة من الزمن في نفس الملامح العامة التي يظهر بها، أما صفة الشعبية في التراث فتعني أن الشعب يمثل الإطار الذي يضم حملة

التراث والمؤمنين به والممارسين له والمبدعين لكل عناصره (سعيد المصري، 2012، 39).

ويعد حماية التراث وإحيائه من الحاجات الأساسية للشعوب التي تسعى إلى تحقيق ذواتها الحضارية واثبات هويتها الماضية والحاضرة، ويتم استخدام القوانين الوطنية والمعاهدات الدولية لحماية التراث في جميع أنحاء العالم، نظراً لكونه إبداع عفوي أصيل يحمل ملامح الشعب، ويحفظ سماته، ويؤكد عراقته، ويعبر بصدق عن همومه اليومية، ومعاناة أفراده على مختلف مستوياتهم، فهو صورة لروحهم العامة، وشعورهم المشترك (أحمد زياد محبك، 2005، 5).

ويهتم الباحثون الأنثروبولوجيون في مجال التراث الشعبي بدراسة كل ما ينتقل اجتماعياً من الأب إلى الابن ومن الجار إلى جاره، مستبعدين المعرفة المكتسبة عقلياً، سواء أكان بالمجهود الفردي أم من خلال المعرفة المنظمة والموثقة التي تُكتسب داخل المؤسسة الرسمية، وهي تشمل أربعة ميادين رئيسية أولها المعتقدات والمعارف الشعبية: والمقصود بها المعتقدات السائدة فيما يتعلق بالعالم الخارجي والعالم فوق الطبيعي سواء أكانت نابعة من رؤيته أو إلهامه أو كانت لها أصول دينية، إسلامية أو مسيحية أو غير ذلك، ومنها على سبيل المثال السحر والحسد، وثانيها العادات والتقاليد الشعبية: وتنطوي تلك العادات على فعل ملموس ومعتقد مشترك وشيء مادي، وهذه العادات غالباً ما ترتبط ارتباطاً وثيقاً بمعتقدات عميقة الجذور عند ممارسيها، ويشمل الميدان الثالث الأدب الشعبي: مثل الأمثال والقصص والأغاني وغيرها من الأنواع الأدبية الشعبية، أما الميدان الرابع من ميادين التراث الشعبي فهو الثقافة المادية والفنون الشعبية (محمد عبد محجوب وفاتن محمد شريف، 2007، 45-46).

ووفقاً لكاملة غريب (2017، 25-46) فهناك أشكال متنوعة للتراث الشعبي وهي: الحكاية الشعبية "Folk tale" وهي جميع الأشكال التقليدية وتضم الحكايات الخرافية المجسمة لرغبات الشعوب البدائية، إلى جانب الإبداع القصصي المعتمد على قدر من التقنية المحكمة مثل حكايات ألف ليلة وليلة، ويختلف الدارسون في تحديد هذا المصطلح، ولكنهم يتفقون على أنه يشمل الملاحم الشعبية

- وملاحم الحيوانات والحكايات الواعظة والتعليمية والاجتماعية ومغامرات الشطار مثل: قصة علي الزئبق المصري (وهبة مجدي وكامل المهندس، 1984، 152)، والمثل الشعبي: وهو قول قصير مشبع بالذكاء والحكمة (نبيلة إبراهيم، 2000، 144)، والنكتة: وهي أحد أشكال الأدب الشعبي المرتبط بالحالة النفسية، وهي عبارة عن خبر قصير في شكل حكاية، أو هي عبارة أو لفظة تثير الضحك، فهي تقوم على التلاعب بالألفاظ بشكل يجعل المعنى مزدوجاً (نبيلة إبراهيم، 2000، 91-92).
- وفي الأدب، غالباً ما يصنف التراث الشعبي في أشكال متنوعة، حيث صنف (Priwan (2010 و Hamral (2017، 18) (23) التراث الشعبي إلى أربعة عشر نوعاً كما يلي:
- حكاية خيالية "Fairy tale": يحتوي هذا النوع من التراث الشعبي على قصة مثيرة تدور في عالم خيالي يحتوي على قوى خارقة ومعجزات لشخصيات غير بشرية مثل العمالقة أو الملائكة، ويُطلق على هذا النوع أيضاً حكايات العجائب.
 - الأسطورة "Legend": يعتقد رواه القصص في هذه الفئة من التراث الشعبي أن الأحداث أو الظواهر في مثل هذه القصة تحدث بالفعل نظراً لوجود أدلة واقعية وأشخاص ومواقع مشار إليها في الأسطورة بشكل أوضح من تلك الموجودة في القصص الخيالية.
 - القصص التوضيحية "Explanatory Tale": وهي ذلك النوع من القصص التي تجيب على سؤال "لماذا" فتشرح تاريخ وأصل البشر والحيوانات والظواهر الطبيعية، كما تشرح الأساس المنطقي لبعض المعتقدات.
 - الرواية أو القصة الرومانسية Novella or romantic tales. وهي قصص أكثر واقعية، والشخصيات فيها عبارة عن أشخاص عاديون إلى حد ما، ويرتبط المحتوى الأساسي لهذا النوع من القصص بالعاطفة والافتنان والخوف والمغامرات، وتظهر الشخصيات فيها
 - حكمتها ومهاراتها في حل المشكلات، وتجاوز الصعاب بشجاعة وصبر.
 - قصص الأشباح "Ghost tales": الشخصيات في هذا النوع من الحكايات تتناول الأشباح، فهي قصص مثيرة ومخيفة، وعادة ما يكون ظهور الأشباح في هذا النوع من القصص من أجل مساعدة الإنسان أو الانتقام منه أو اظهار قوتهم الخارقة للطبيعة.
 - حكايات البطل "Hero Tales": عادة ما يتناول هذا النوع الأخلاق والشجاعة للأشخاص الذين هم أبطال في بلد ما، حيث يقاتل هؤلاء الأبطال من أجل غالبية الناس، فالأبطال في هذه القصص أكثر ميلاً إلى المغامرة ولديهم شجاعة أكثر من الأفراد العاديين، وتتضمن قصص الأبطال أسماء الأشخاص أو البلدان أو المواقف.
 - الخرافات "Fables": وهي قصص قصيرة غير واقعية، ومع ذلك تحتوي الخرافات على دروس أخلاقية تعلم الأفراد طرق العيش، فهي تعطي دروساً، وقد تكون الشخصيات في القصة من البشر أو الحيوانات أو الملائكة ومن المفترض أنها حدثت في الماضي.
 - الحكايات الدينية "Religious Tales": تربط هذه الحكايات بالديانات والآلهة والكهنة والقوة الخارقة للطبيعة.
 - حكايات جاتاكا "Jataka Tales": وفقاً لقاموس المعهد الملكي في بريوانغ فإن كلمة جاتاكا تعني قصص تجسيد الإله بوذا، حيث تحكي قصص عن بوذا وأنشطته المقدسة عندما تجسد على شكل إنسان أو مجموعة متنوعة من الحيوانات، حيث دائماً ما يتجسد بمبدأ أخلاقي رفيع واستحقاق خاصة الفضائل العشر وهي: العطاء، والتورع، والعقل، والاجتهاد، والصبر، والإخلاص، والبركة، والرحمة، والانفصال، والصدق.
 - الخرافة "Myths": وهي حكايات تكون فيها الشخصيات الرئيسية هي الجنيات أو الملائكة،

والتقاليد الشعبية، والأدب الشعبي (أمنية بلهاسي، 2020، 284-285).

وفي هذا السياق تناولت الدراسات السابقة مختلف العناصر المحددة للتراث والثقافة الشعبية داخل العوالم الافتراضية وأكدت على فعاليتها وتأثيراتها على المستخدمين، حيث قامت على سبيل المثال دراسة Masmuzidin, Jiang & wan (2011) باستخدام الحياة الثانية من أجل تدريس الحكايات الشعبية للأطفال في ماليزيا، وتوصلت الدراسة إلى أن بيئة الحياة الثانية أثبتت نجاحها في تحسين إدراك الأطفال للحكايات الشعبية بشكل أكثر فعالية.

كما سعت دراسة Masmuzidin, Jiang & wan (2010) إلى محاولة التغلب على أحد أكبر المشكلات التي يعاني منها التراث الشعبي الماليزي وهو ضياع الحكايات الشعبية، فحاولت الدراسة الحفاظ على تلك الحكايات الشعبية لأنها وسيلة لتعلم الأطفال القيم الأخلاقية، وبناء على ذلك استخدمت الدراسة "حكايات لاند" في الحياة الثانية، حيث قدمت الدراسة الحكايات الشعبية على هيئة عروض افتراضية ثلاثية الأبعاد للأطفال، وقد أشارت نتائج الدراسة إلى نجاح بيئة الحياة الثانية في الحفاظ على الحكايات الشعبية، وجعلت فهمها أكثر سهوله لدى الأطفال.

بالإضافة إلى ذلك، فقد قامت دراسة Klaus (2010) بتناول قصص الأبطال كأحد أنواع التراث الشعبي داخل العوالم الافتراضية، حيث أكدت الدراسة على أن عرض الفلكلور الشعبي وقصص الأبطال داخل مساحات افتراضية يعطي مزيداً من الفهم لأحداث تلك القصص، ويجعلها أكثر تشويقاً، كما أنها تحافظ على التراث الشعبي وتنقله إلى الأجيال الحالية التي تعتمد على العوالم الافتراضية والألعاب ثلاثية الأبعاد بشكل يومي.

كما أكدت أيضاً دراسة Abidin & Nurhuda (2023) على أن استخدام الرسومات ثلاثية الأبعاد في تقديم التراث الشعبي يؤدي إلى نتائج إيجابية في تعلم الفلكلور في المدارس الابتدائية، ودراسة Cecotti (2022) والتي أكدت على أن العوالم الافتراضية ثلاثية الأبعاد تساعد على تحسين طريقة وصول الأفراد إلى التراث الثقافي، وأنه من خلال المتاحف الافتراضية التي تحتوي على مجموعات كبيرة من

وتكون الشخصيات في القصة مرتبطة بالمعتقدات الدينية والطقوس التي تمارس بشكل شائع.

- **حكاية الحيوان "Animal tale":** في هذا النوع من الحكايات، الشخصيات الرئيسية عبارة عن حيوانات، يفترض أن لديها أفكاراً وسلوكيات بشرية، وقد تكون هذه الشخصيات حيوانات برية أو منزلية أليفة، وقد تكون الشخصيات بشرية يمكنها التفاعل مع الحيوانات كما لو كانت بشراً.

- **الدعابات "Jests":** معظم الدعابات هي حكايات قصيرة، وقد تكون عبارة عن قصة عن الغباء أو الذكاء أو المقامرة أو المغامرات بطريقة فكاهية، وقد تكون الشخصيات الرئيسية في القصة هو الشخص الأكثر حماقة الذي لديه أغرب سلوك.

- **حكاية الصيغة "Formula tale":** وهذا النوع من الحكايات له طريقته الخاصة في سرد القصص بتنسيق مختلف عن أي نوع آخر من الحكايات، وتشمل الحكاية اللانهائية، وحكايات التموه، وسلسلة الحكايات.

- **حكاية اللغز "Riddle tale":** يتم سرد هذا النوع من الحكايات بالطريقة التي يتم ربط العبارات لتترك بعض الأدلة الصعبة في منتصف القصة أو نهايتها أو جزء مهم منها للسماح بمشاركة المستمعين أو القراء للتعبير عن آرائهم أو معرفتهم حول تلك القصة.

وفيما يتعلق بالثقافة الشعبية فقد تناولها أغلب الباحثين على أنها مرادف للتراث الشعبي، إلا أن هناك بعض الباحثين يفرقون بينهما في جوانب بسيطة للغاية، إلا أنه وفقاً للتقرير الأول لمجلس جمعية الفولكلور الإنجليزية فإن الفولكلور يمكن أن يطلق على ما يشمل جميع ثقافة الشعب التي لا تدخل في نطاق الدين الرسمي ولا التاريخ، ولكنها تنمو دائماً بصورة ذاتية، ويتفق المختصين على تحديد عناصر التراث الشعبي في: المعتقدات والمعارف الشعبية، والثقافة المادية والفنون الشعبية، العادات

ما تقوم به الدراسة الحالية، وذلك من خلال تطبيق أساليب ونظريات الانثروبولوجيا في عالم الحياة الثانية الافتراضي، بهدف فهم الثقافة الشعبية والتراث داخل الحياة الثانية، ولعل ما دفع الباحثة إلى إحراء هذا النوع من الدراسات داخل العوالم الافتراضية هو محاولة تطوير آليات وطرق البحث العلمي لتواكب التغير التكنولوجي، حيث إن هناك الملايين من الأشخاص يعيشون داخل هذه العوالم الافتراضية، ويتفاعلون مع بعضهم البعض داخله، وتتجلى داخل هذه العوالم الثقافية والتراث الشعبي الخاص بالأفراد بشكل واضح، حيث يعبر كل فرد أو جماعة داخل هذه العوالم الافتراضية عن ثقافتهم وعاداتهم وتقاليدهم دون قيود، لذلك فهناك حاجة ماسة إلى التعمق من خلال أساليب ونظريات الانثروبولوجيا لفهم أشكال النشاط الاجتماعي والثقافة والتراث داخل العالم الافتراضي.

ولعل ما ذهب بالباحثة إلى إطلاق مصطلح إحياء التراث والثقافة الشعبية داخل الحياة الثانية أن الحياة الثانية أحد أبرز العوالم الافتراضية وأكثرها شهرة، كما أن العوالم الافتراضية لها تأثيرات واسعة على الحياة الاجتماعية للأفراد، حيث إن الأفراد داخل العوالم الافتراضية ليسوا بشراً تماماً، بل إنه بمجرد دخول الفرد إلى العالم الافتراضي يتعرض لنوع من إعادة التشكيل الاجتماعي، بسبب طبيعة المكان والمجتمع، فقد يختار الفرد أن يصبح على هيئة حيوان ما أو هيئة مخلوقات خيالية.

هذا، وتلعب الإثنوغرافيا دوراً خاصاً في دراسة العوالم الافتراضية، وذلك لأنها توقعها حتى قبل ظهورها، حيث أنتجت الإثنوغرافيا نوعاً من المعرفة الافتراضية، وهو ما يظهر من خلال قول (Malinowski 1922, 4) تخيل نفسك في مكان جديد، حيث إنه بجملة تخيل نفسك في مكان جديد يوضح أن الأنثروبولوجيا تسعى إلى تجسيد الذات والبحث في الثقافة من خلال آراء ثقافات أخرى.

ولعل ما يؤكد صلاحية الأساليب الإثنوغرافية لدراسة الحياة الثانية هو تأكيد علماء الإثنوغرافيا على أن البحث الإثنوغرافي لا يجب أن يقتصر على موقع ميداني واحد، بل يجب أن يكون أكثر اتساعاً (Gupta & Ferguson 1997)، وهو ما تقوم به الحياة الثانية بالفعل في موقع متعدد الزيارات يأتي إليه الأفراد من كافة أنحاء العالم، فهي بذلك مجالاً

اللوحات ذات التراث الثقافي والأعمال الفنية والزخرفية يمكن أن يتم الحفاظ على التراث الثقافي الشعبي ونشره بين أفراد المجتمع.

ثالثاً: الأثنوغرافيا في الحياة الثانية

يمكن وصف الحياة الثانية بأن تتخيل نفسك فجأة بمفردك على شاطئ استوائي بالقرب من قرية محلية بجانب البحر الذي اجتزته من خلال مركب وليس لديك ما تفعله، ودون أن تكون لديك خبرة سابقة بالمكان، ولا يوجد أحد بإمكانه مساعدتك، وهذا الوصف المفصل عن بداية الدخول إلى عالم الحياة الثانية يمكن أن نوضحه من خلال الصورة المرفقة.

شكل (2) جزيرة Alethia Island الاستوائية



فبالنظر إلى هذا الشعور الذي ينتاب الشخص أو الأفاتار أثناء دخوله إلى عالم الحياة الثانية، فهو يتطابق بشكل كبير مع كتاب "Bronislaw Malinowski" بعنوان أرغونوس من غرب المحيط الهادي "Argonauts of the Western Pacific" الذي نشره عام (1922م)، وفيه يصف ثقافة سكان جزر "Trobriand" شمال استراليا، وكان "Malinowski" أكثر علماء الانثروبولوجيا تأكيداً على ضرورة متابعة ومراقبة حياة الأشخاص المراد التحدث عنهم عن قرب ومتابعة أدق تفاصيل حياتهم اليومية والثقافية وتقاليدهم وعاداتهم (Malinowski, 1922, 3).

كما تحدث مالينوفسكي في هذا الكتاب عن التجربة الفعلية "Actual experience" والحياة الفعلية "Actual life"، وهو

المكونة من ثلاثة أشخاص، وكان أفراد الأسرة يجتمعون معاً في بعض الأوقات داخل المنزل، كما أنهم يذهبون للتسوق معاً، ويفضل (س - م) أثناء تجوله داخل الحياة الثانية استخدام وضع الطيران حتى يتمكن من مشاهدة جمال الجزر من أعلى.

يفضل (س- م) اختيار هويته الافتراضية بشكل يعبر عن ثقافته الشعبية وتحديداً الذي، فهو عاشق للتراث والثقافة الشعبية، ويحب أن يرتدي زي خليجي مثل الذي يرتديه في الحياة الواقعية، كما أنه يرى أن شكل الأفاتار يعكس ثقافة صاحبه، ولا يفضل رؤية الأفاتارات التي تأخذ مظهر مصاصي الدماء أو التي ترتدي ملابس غير مناسبة.

يقضي (س- م) معظم وقته أثناء تواجده داخل الحياة الثانية داخل الجزر العربية التي تحمل طابع الثقافة العربية، فهو يفضل أن يستمع إلى الأناشيد الدينية والفلكلور الشعبي، ويتمتع برؤية الأماكن التي تشبه الأماكن الموجودة في الحكايات الشعبية التي كان يسمعها عندما كان طفلاً، ولا يفضل الذهاب إلى الجزر الأجنبية لأنها لا تتفق مع عاداته وتقاليد.

يحضر (س- م) المناسبات الاجتماعية والمتمثلة في حفلات الميلاد والزواج والسبوع التي تقام أحياناً في الجزيرة، ويرى أنها أفضل من تلك التي تحدث في الحياة الواقعية، حيث إن أغلب أصدقائه الافتراضيين داخل الجزيرة يفضلون أغاني من التراث الشعبي أثناء الاحتفال بتلك المناسبات، وهي أمور عبر عنها (س - م) بأنها لم تعد منتشرة في الحياة الواقعية، كما أنه يحب قضاء بعض الأعياد والمناسبات مع أفراد أسرته وأصدقائه داخل الجزر العربية، فقد أحتفل ذات مرة بعيد شم النسيم مع أسرته وأصدقائه في حديقة افتراضية يمتلكها أحد أصدقائه، فجلسوا في تلك الحديقة لمشاهدة جمال المناظر الطبيعية وكان أطفالهم يلعبون ويمرحون من حولهم.

يملك (س- م) علاقات طيبة مع جيرانه على الجزيرة، ويتبادلون التحية عندما يتقابلون معاً، كما أنه نتيجة للقاءهم معاً داخل الحياة الثانية أصبحوا أصدقاء أيضاً في الحياة الواقعية، ويتبادل (س- م) مع جيرانه وأصدقائه الزيارات والتهنئة في المناسبات المختلفة.

لتشكيل ثقافي وتراثي ناشئ يتبعه تأثير افتراضي وواقعي على هؤلاء الأشخاص.

رابعاً: دراسة إثنوغرافية رقمية حول إحياء التراث والثقافة الشعبية داخل الحياة الثانية

1- عرض وتحليل البيانات الميدانية

أفاتار رقم (1) (س- م)

شكل (3) أفاتار (س - م)



تم إجراء المقابلات مع (س - م) أيام (10) أبريل (2021م)، و(30) أبريل (2021م)، و(8) ماي (2021م)، و(14) ماي (2021م)، و(4) جوان (2021م)، و(12) جوان (2021م)، و(24) جوان (2021م)، و(2) جويلية (2021م)، و(27) جويلية (2021م)، وذلك في جزيرة "Majilis Al Jinn" داخل الحياة الثانية.

- المحور الأول: دور التراث والثقافة الشعبية في بناء الهوية الرقمية الافتراضية للمواطن العربي:

اختار (س- م) البالغ من العمر (38) عاماً أفاتار يحمل الطابع الخليجي، حيث إنه من دولة الإمارات، ويمتلك منزل داخل الجزيرة، قام بتصميمه وفقاً للتراث العربي، يحتوي المنزل على أثاث ذو تراث عربي أنيق، وتوجد بعض الأغاني العربية الخليجية داخل منزله، حيث إنها تعمل بشكل تلقائي بمجرد الدخول من باب المنزل، فبمجرد فتح الباب يمكنك سماع الأغاني بصوت منخفض، كما يحتوي المنزل على لوحات فنية وبعض آيات القرآن الكريم مدونة على جدران وحوائط المنزل، يعيش (س - م) في منزله مع أفراد أسرته

مثل القصور التي وصفت في حكايات علاء الدين، كما أن بعض سكان هذه الجزر يفضلون الزي العربي، كما

أكد (س - م) على أن الأثاث في هذه الجزيرة يغلب عليه التراث العربي الذي يتسم بالطابع البدوي حيث توجد في بعض الأماكن خيام وسجاد عربي يجلس عليها الأشخاص وبجانب تلك الخيام يوجد بعض الجمال والأحصنة العربية الأصيلة والخراف، كما أشار (س-م) إلى أنه يتم إقامة ندوات ولكن على فترات متباعدة ينظمها أصحاب الجزر فيأتي المثقفون إليها لإلقاء الشعر وحضور الندوات الثقافية والأدبية.

الافتاتار (2) (م-ك)

شكل (4) أفتاتار (م - ك)



تم إجراء المقابلات مع أفتاتار (م-ك) أيام (28) أبريل (2021م)، و(2) جوان (2021)، و(23) أوت (2021)، و(24) أوت (2021)، و(12) أكتوبر (2021)، و(19) نوفمبر (2021)، و(21) نوفمبر (2021)، و(16) ديسمبر (2021)، و(2) جانفي (2022)، و(6) جانفي (2022)، و(7) فيفري (2022)، وذلك في جزيرة "Kingdom of Nubia" داخل الحياة الثانية.

- المحور الأول: دور التراث والثقافة الشعبية في بناء الهوية الرقمية الافتراضية للمواطن العربي:

(م-ك) يبلغ من العمر (25) عامًا، من جمهورية مصر العربية، يسكن في جزيرة "Kingdom of Nubia"، ويفضل (م - ك) ارتداء الملابس المعبرة عن التراث الحديث مثل الزي المنتشر داخل جمهورية مصر العربية، يقوم بشراء ملابسه من أحد المحلات التجارية في الجزيرة، ولديه منزل يسكن فيه بمفرده، يتسم المنزل بالتراث الفرعوني والعربي، حيث يحتوي المنزل على غرفة معيشة، والتي تتكون من أثاث

يؤمن (س-م) بالحسد وبعض المعتقدات الموروثة ثقافيًا، فيضع آيات قرآنية داخل منزله لتحفظه من الأعين الحاسدة، كما يحافظ (س-م) على تقاليده وخاصة تلك المتعلقة بمظهر وتعاملات أفراد أسرته مع الآخرين، فيرفض أن يظهر أفراد أسرته بمظهر غير لائق أمام الآخرين، ويفضل أن تكون تعاملاتهم معهم تحمل طابع الاحترام والمودة مثل الحياة الواقعية.

المحور الثاني: دور الحياة الثانية في إحياء التراث والثقافة الشعبية لدى المواطن العربي

يرى (س-م) أن الحياة الثانية تعد منبرًا لإحياء التراث والثقافة الشعبية التي بدأت تندثر في الحياة الواقعية، وأنبتها جعلته يعيش لحظات كان يفتردها منذ طفولته، فقد استمتع داخل الحياة الثانية إلى أغاني من الفلكلور الإماراتي، وشاهد رقصات "اليولة" أثناء افتتاح أحد المحلات التجارية داخل جزيرة "Royal" كما استمتع أيضًا إلى "المالد" أثناء الاحتفال بالمولد النبوي الشريف داخل جزيرة "Majilis Al Jinn".

ويرى (س-م) أن الجزر العربية داخل الحياة الثانية تساعد على إحياء التراث الشعبي من خلال الحكايات الشعبية، التي تعرض أحيانًا على الشاشات الافتراضية المنتشرة في الجزيرة، حيث أكد على أنه يتم عرض حكايات شعبية لكافة المجتمعات العربية، ويذكر (س-م) أنه شاهد قصة "عليا الهلالية" وشعر بسعادة غامرة عندما شاهدها على شاشة العرض.

أشار (س-م) أن الجزر العربية لم تكتفي بالأغاني والرقصات الشعبية بل تعرض العديد من الحكم والأمثال الشعبية التي تكتب على اللافتات في الشوارع ويتم تغير محتوى تلك اللافتات بشكل مستمر، فهناك أمثال عربية كثيرة، ومن الأمثال الشعبية الإماراتية التي قرأها ذات يوم أثناء تجوله "الي ما يعرف الصقر يشويه" وهو مثل يقال للفرد الذي يقوم بعمل ما دون خبره أو معرفة.

وأكد (س-م) أن الجزر العربية المتواجدة داخل الحياة الثانية، التي قام بزيارتها، تحتوي على أماكن من الحكايات والتراث الشعبي مثل جزيرة "Royal" والتي تحتوي على قصور

يحتفل (م-ك) بأي احتفالات أو أعياد شعبية داخل الحياة الثانية.

يذهب (م-ك) مع أخيه الأصغر للتزهر داخل الحياة الثانية، ويدرسون كورس تعليمي في مجال البرمجة في جامعة كامبريدج، والتي تمتلك مقر لها داخل الحياة الثانية، وعلى الرغم من أن (م-ك) غير متزوج وليس لديه أبناء إلا أنه لا يفضل رؤية أحد أفراد أسرته يظهر بشكل غير لائق داخل الحياة الثانية، وقد تعرف (م-ك) على فتاة داخل الحياة الثانية والأثن هما في مرحلة التعارف ويريد أن يتزوجها، ويخطط لأن يقيم حفلة الزواج داخل الحياة الثانية، وأن تكون الحفلة على التراث الفرعوني.

يؤمن (م-ك) بالحسد، ويؤكد على أنه أمر واقعي ومذكور في القرآن الكريم، لا أنه لا يعطيه أكبر من حجمه، فيكتفي باستخدام الآيات القرآنية لتحمية من الحسد، فقد قام بكتابة عبارة "بسم الله ما شاء الله" على منزله، كما أنه يضع داخل سيارته في الحياة الثانية عين زرقاء يمكن رؤيتها بوضوح بمجرد دخول السيارة.

المحور الثاني: دور الحياة الثانية في احياء التراث والثقافة الشعبية لدى المواطن العربي

يؤكد (م-ك) أن الحياة الثانية تلعب دورًا كبيرًا في احياء التراث والثقافة الشعبية، فقد استمع مرات عديدة لأغاني من التراث مثل أغنية "الليلة الكبيرة"، كما شاهد في إحدى الزيارات قصة "فتاة من نور" وهي أحد القصص الشهيرة في التراث الشعبي المصري، كما قرأ ذات مرة لافته أمام أحد المحلات التجارية مكتوب عليها "الي يحسب الحسابات في الهنا بيات".

يؤكد (م-ك) أن الحفلات التي تتم على الجزيرة تحتوي في بعض الأوقات على رقصات شعبية لأهل النوبة مثل رقصة "الاراجيد"، كما أن حفلات الزفاف يغلب عليها التراث الثقافي، فقد حضر أحد ليالي الحناء والتي اتسمت بالتراث الثقافي، لأهل النوبة، كما حضر بعض حفلات السبوع حيث يوضع البخور وتمر عليه الأم سبع مرات مع غناء الأفراد أغاني السبوع الشهيرة في ثقافة أهل النوبة.

يري (م-ك) أن العديد من سكان الجزيرة يرتدون الزي النوبي الملئ بالألوان المبهجة، ولكن بشكل عام فإن أغلب

يحمل التراث الفرعوني مثل المتاحف المصرية في الحياة الواقعية، بينما تحمل الغرفة الأخرى التراث المعماري الفاطمي، والذي يظهر واضحًا من خلال أرابيسك الشبائيك والأبواب، ويمتلك سيارة أمام منزله، ويضع لافتة على باب منزله مكتوب عليها "بسم الله ما شاء الله"، بالإضافة إلى مسلة فرعونية طويلة مكتوب عليها نقوش هيلوغريفية، ويتكون منزله من طابقين الطابق الأول عبارة عن غرفة للاستقبال وغرفة للمعيشة، والطابق الثاني يتكون من غرفة واحدة واحدة توجد فيها شاشة عرض، يعرض (م-ك) عليها بعض مقاطع الفيديو التي يود مشاهدتها في أوقات فراغه.

اختار (م-ك) الافتار الخاص به بشكل يتناسب مع ملابسه التي يرتديها في الحياة الواقعية، ويؤكد (م-ك) على أن شكل الأفاتار يعكس عادات وتقاليده صاحبه، فهو يعرف هوية بعض الأفاتارات من خلال مظهر الأفاتار الذي قاموا باختياره، ويرى (م-ك) أن شكل الأفاتار ما هو إلا انعكاس لشخصية صاحبه وثقافته، فالهوية الافتراضية من وجهة نظره ما هي إلا امتداد لحياة الفرد الواقعية، ويفضل (م-ك) التواصل مع الأفاتارات التي تعبر عن الموروث الثقافي والاجتماعي لصاحبه عن التواصل مع الأفاتارات مجهولة الهوية.

يفضل (م-ك) الإقامة في جزيرة "Kingdom of Nubia" لأنها تعبر عن أحد أفضل المدن العريقة بالنسبة له وهي مدينة النوبة المصرية، والتي تتمتع بالتراث والثقافة العريقة، ويفضل قضاء معظم وقته داخل هذه الجزيرة، فهي تذكره بالأوقات التي قضاها في مدينة النوبة، ويحافظ (م-ك) على عاداته وتقاليده أثناء التواصل مع الأفاتارات الأخرى داخل الحياة الثانية، فهو على يقين تام بأنه من لا تراث له لا مستقبل له، وهو السبب الذي دفعه إلى تصميم منزله بطراز يجمع بين التراث الفرعوني والتراث العربي.

يحضر (م-ك) العديد من الحفلات التي يقيمها جيرانه وأصدقائه في محاولة منه لتوطيد علاقاته والتعرف على أصدقاء جدد داخل الجزيرة، إلا أنه يشعر بالطمأنينة والراحة النفسية أثناء تواجده في الحفلات التي تحمل طابع التراث الشعبي لصاحبها، وقد احتفل (م-ك) مع أحد جيرانه على الجزيرة بسبوع أجد الأبناء من خلال طقوس أهل النوبة، حيث يتم غمر الطفل في اليوم السابع من ميلاده في مياه نهر النيل، وكانت تجربه فريدة من نوعها أول مرة يراها (م-ك)، ولم

و(21) ديسمبر (2021)، و(4) أبريل (2022)، و(27) ماي (2022)، وذلك في جزيرة "ألف ليلة وليلة" داخل الحياة الثانية.

اختار (ح-س) البالغ من العمر (32) عامًا أفاتار يتشابه مع شكله في الحياة الواقعية، فهو ملتزم بلحيته الطويلة، مرتديًا ملابس تشبه ملابسه التي يرتديها في الحياة الواقعية. ولديه منزل حرص على تصميمه وفقًا للتراث الجزائري، فالمنزل عبارة عن مساحة أرض مربعة الشكل، محاطة بالبناء من كافة جوانبها، ويتوسطها نافورة مياه وأرضيته من الرخام، وأبوابه تأخذ التراث المعماري الجزائري على شكل نصف قطر دائرة من الأعلى، يتكون المنزل من طابقين، ويسكن فيها (ح-س) مع أفراد أسرته، والمكونة من زوجته، وتحرص زوجته على الدخول معه أثناء وقت فراغها إلى منزلهم داخل الحياة الثانية لقضاء بعض الوقت معًا، ويذهبون أيضًا للتنزه داخل الجزيرة، وأحيانًا يسافرون بالانتقال "Teleport" إلى تايلاند وأحيانًا إلى بعض المناطق الأثرية والمحميات الطبيعية وحدائق الحيوانات.

يفضل (ح-س) اختيار هويته الافتراضية بشكل يعبر عن ثقافته وعادات وتقاليد مجتمعه الجزائري، وبما لا يخالف تعاليم دينه، فهو يحب أن يجعل أفاتاره ذو لحية طويلة، ويرتدي ملابس تشبه تلك التي يرتديها في حياته الحقيقية، ولا يقوم بشراء الملابس من المحلات التجارية بل يقوم فقط بتغيير الألوان للملابس التي يمتلكها من فترة لأخرى، ويرى أن الأفاتار ليس من الضروري أن يعكس ثقافة صاحبه فبعض الأفاتارات من وجهة نظره يريدون تجربة أشياء جديدة حتى لو كانوا غير مؤمنين بها، وليس لديه مشكلة في التواصل مع أي شكل من أشكال الأفاتارات بخلاف الأفاتارات التي ترتدي ملابس غير لائقة.

يفضل (ح-س) أن يقضي معظم وقته أثناء تواجده داخل الحياة الثانية داخل الجزر العربية التي تحمل طابع الثقافة الشعبية العربية، فهو يفضل أن يستمتع إلى الموسيقى التي تعبر عن الحكايات الشعبية، ويتمتع برؤية الأماكن التي تشبه الأماكن الموجودة في الحكايات الشعبية التي كان يسمعها عندما كان طفلًا، وهو ما جعله يختار

الجزر داخل الحياة الثانية يقوم سكانها باستخدام زي يعبر عن ثقافتهم الشعبية، سواء كانوا من العرب أم من جنسيات أخرى، فالزي الصيني والياباني منتشر بشكل كبير داخل الحياة الثانية.

يؤكد (م-ك) أن الحياة الثانية تقوم بمحاكاة أماكن عريقة في الحياة الواقعية، فقد شاهد الكعبة المشرفة، كما شاهد الأهرامات وأبو الهول، وشاهد متحف الكرنك، بالإضافة إلى أماكن تعود إلى ثقافات أسبوية مثل معبد بوذا، وجميعها أماكن تحصل على عدد كبير من الزيارات، حيث يفضل العديد من الأفاتارات زيارتها وقضاء وقت طويل داخلها، كما أكد (م-ك) أن الآثار الموجودة في تلك الأماكن يتسم بالطابع الثقافي للمكان، فالكراسي الموجودة في المتحف تشبه الكراسي الفرعونية الموجودة في المتاحف الفرعونية الموجودة في الحياة الواقعية.

لم يشاهد (م-ك) أي ندوات أدبية أو ثقافية داخل الحياة الثانية، وذلك لأنه لم يسعى للبحث من قبل عن هذا النوع من الندوات لأنه لا يفضل الشعر والأدب، ولكن سمع من صديق له من قبل أن هناك ندوة لإحياء أحد معلقات عنتر بن شداد، ولكنه لم يرى ذلك بنفسه.

الأفاتار رقم (3) (ح-س)

شكل (5) أفاتار (ح-س)



تم إجراء المقابلات مع أفاتار (ح-س) أيام (22) فيفري (2021)، و(24) فيفري، و(5) مارس (2021)، و(10) مارس (2021)، و(22) مارس (2021)، و(12) أبريل (2021)، و(6) ماي (2021)، و(23) جوان (2021)، و(28) جوان (2021)،

يعيش الحلم، فطالما حلم أثناء استماعه إلى حكايات ألف ليلة وليلة وأن يعيش في تلك المناطق ويشاهد القصور والطرق وشاهد السلطان والجواري، وهو ما وجدته بالفعل داخل الجزيرة فهناك أشخاص بملابس السلطان وأشخاص بملابس الجواري والعبيد، كما أنه استمتع داخل الجزيرة إلى أغاني وموسيقى ألف ليلة وليلة، والتي تملأ شوارع الجزيرة، وشاهد رقصة "البارود" أثناء مشاركته في احتفالات عيد الاستقلال الجزائري.

ويضيف (ح-س) أن الجزر العربية داخل الحياة الثانية تساعد على إحياء التراث الشعبي من خلال الحكايات الشعبية والتي تُعرض أحياناً على الشاشات الافتراضية المنتشرة في جزيرة ألف ليلة وليلة، حيث يتم عرض حكايات شعبية لكافة المجتمعات العربية، ويذكر (ح-س) أنه شاهد عرض ثلاثي الأبعاد على الشاشة الكبيرة في جزيرة ألف ليلة وليلة لقصة "عمار الجايح"، كما أن أحد أصدقائه أخبره بأنه شاهد عرض لقصة "الغنجة".

كما يعتقد (ح-س) أن جزيرة ألف ليلة وليلة تتميز بعرضها للعديد من الأمثال الشعبية العربية والجزائرية سواء على الشاشات أو على اللافتات أو حتى على حوائط المنازل والمحلات التجارية، ومن نماذج تلك الأمثلة الشعبية فقد شاهد "الفم ماضي والجهد فاضي" على لافتة أمام أحد المحلات التجارية، كما شاهد أيضاً "لسانك إذا صنته صانك وإن خنته خانك"، وهو أمر جعله يشعر بنوع من الفخر نتيجة لاهتمام الجزيرة بإحياء مثل هذه الأمثلة الشعبية التي اعتاد على سماعها في الصغر، لكنه لم يسمعها منذ سنوات عديدة.

ويؤكد (ح-س) أن جزيرة ألف ليلة وليلة هي تراث فريد يعكس التراث الشعبي والثقافي العربي بشكل واقعي للغاية، فالجزيرة مليئة بالقصور التي تم تصميمها بنفس الشكل الذي أخبرتنا به رواية ألف ليلة وليلة، كما أن أصحاب بعض تلك القصور يرتدون الملابس التي تشبه ملابس السلطان ويوجد أيضاً نساء يرتدون ملابس تشبه ملابس الجواري، ويوجد أفتار لشخص أسود البشرة يحمل سيفاً في يده، يشبه شخصية "مسرور" الذي كان يقوم بقتل الجواري بأمر من السلطان في القصص، كما أكد (ح-س) أن أصحاب هذه الجزيرة حريصون دائماً على وجود موسيقى ألف ليلة وليلة

جزيرة ألف ليلة وليلة ويذهب في بعض الأوقات بصحبه زوجته إلى الجزر الأجنبية وتحديداً الجزر الأستوائية التي طالما حلم أن يذهب لزيارتها في الحياة الواقعية، وبفضل التواصل مع سكانها والاستماع إلى لغتهم والتعرف على تراثهم وثقافتهم وعاداتهم وتقاليدهم.

لم يحضر (ح-س) أي مناسبات اجتماعية أو حفلات ميلاد داخل الحياة الثانية، ولكنه شاهد من قبل مجموعة من السكان في الجزر الأستوائية يقومون بالاحتفال بعيد ميلاد أحد أصدقائهم ويشعلون النار ويرقصون حولها ويقربون الطبول بشكل يشبه رقصات الفلكلور، كما أنه لم يحتفل بأي احتفالات وأعياد اجتماعية داخل الحياة الثانية، فهو ليس ضد هذه المبدأ، إلا أنه لم تسنح له الفرصة للقيام بذلك، ولكنه يود أن يقوم بتلك التجربة في القريب العاجل، كما أضاف (ح-س) أنه حضر احتفالات السكان الجزائريين بعيد الاستقلال مرة واحدة وقاموا بالرقص وغناء الأغاني الوطنية.

يمتلك (ح-س) علاقات طيبة مع جيرانه على جزيرة ألف ليلة وليلة، وله علاقة طيبة مع بعض الأصدقاء من الجزائر والسعودية ومصر، ونتيجة لتلك الصداقات، فقد ذهب لزيارة صديقة المصري أكثر من مرة في منزله داخل جزيرة ألف ليلة وليلة وتعرف على جميع أفراد أسرته، وأصبحت الصداقة بينهم ذات روابط قوية.

يؤمن (ح-س) بالحسد وبعض المعتقدات الموروثة ثقافياً، لكنه لم يقوم بوضع أي أشياء تعبر عن إيمانه بالحسد داخل منزله، كما أن (ح-س) يسعى جاهداً للحفاظ على تقاليده وعاداته وخاصة تلك المتعلقة بمظهر وتعاملات زوجته مع الآخرين، فيرفض أن تظهر زوجته بمظهر غير لائق أمام الآخرين، ويفضل أن تكون تعاملاتها مع الآخرين أثناء تواجده معها فقط.

المحور الثاني: دور الحياة الثانية في إحياء التراث والثقافة الشعبية لدى المواطن العربي

يرى (ح-س) أن الحياة الثانية تساعد على إحياء التراث والثقافة الشعبية الجزائرية والعربية التي بدأت تندثر في الحياة الواقعية، فيرى أن جزيرة ألف ليلة وليلة جعلته

وثلاثة أبناء، يدخلون معًا في بعض الأوقات إلى الحياة الثانية، ويتمتعون بالتجول داخل المحلات التجارية.

اختار (أ- ط) هويته الافتراضية بشكل يعبر عن ثقافته الشعبية الأردنية، وتحديدًا في الثوب الأردني الذي يطلق عليه في الثقافة الأردنية الشعبية "المدركة"، فهو عاشق للتراث والثقافة الشعبية للأردن ولكافة ثقافات الشعوب العريقة، ويعشق (أ - ط) الحضارة الفرعونية والحضارة العراقية، ويحب أن يرتدي الثوب الأردني مثل الزي الذي يرتديه في الحياة الواقعية، كما أنه يرى أن شكل الأفاتار يعكس ثقافة صاحبه، لأنه يتعرف على الأفاتار من خلال ثوبه قبل أن يقوم بفتح الملف الشخصي له، فيعرف الأفاتار الذي يمر أمامه أو الذي يتحدث معه من أي دولة، ولا يفضل (أ- ط) رؤية الأفاتارات التي تأخذ شكل الأشباح ولا مصاصي الدماء ولا الأفاتارات ذوي المظهر غير السوي.

يقضي (أ- ط) معظم وقته أثناء تواجده في الحياة الثانية داخل المتاحف الافتراضية التي تعد صورة افتراضية للمتاحف الموجودة في الحياة الواقعية، وخاصة المتحف المصري الكبير، الذي يعكس الثقافة الفرعونية، كما يفضل التجول في الأسواق التي تحمل الثقافة العربية، والتي تعرض المنتجات والملابس العربية، والتي يعتقد (أ- ط) أنها أصبحت غير موجودة في الحياة الواقعية.

يفضل (أ- ط) حضور حفلات الميلاد والزواج والسبوع التي تقام أحيانًا داخل الفندق، حيث إن العاملين بفندق دبي حرصين على أن تتسم تلك الحفلات بالتراث الشعبي الإماراتي، كما يحب (أ - ط) قضاء بعض الأعياد والمناسبات الثقافية مع أفراد أسرته وأصدقائه داخل الجزر، وخاصة في العطلات الرسمية.

يمتلك (أ- ط) علاقات طيبة مع جيرانه في الفندق ومع زبائن المحل التجاري، فتسود علاقة من الود والمحبة والاحترام بينه وبين أصحاب الفندق والعاملين فيه، وبينه وبين أصدقائه، فيرسلون له من وقت لآخر رسائل نصية يسألون فيها عن أحواله، ويقوم هو بدوره بالإجابة على رسائلهم النصية عندما يدخل إلى الحياة الثانية.

تعمل في معظم الأوقات بمجرد دخول القصر أو التجول في بعض الشوارع، كما أضاف (ح-س) بأنه لم يشاهد ندوات ثقافية داخل الحياة الثانية.

أفاتار (4) (أ- ط)

شكل (6) أفاتار (أ - ط)



تم إجراء المقابلات مع (أ - ط) أيام (28) جانفي (2021م)، و (21) فيفري (2021م)، و (9) مارس (2021م)، و (22) مارس (2021م)، و (27) مارس (2021م)، و (5) أبريل (2021م)، و (10) أبريل (2021م)، و (19) أبريل (2021م)، و (12) جوان (2021م)، و (16) جوان (2021م)، وذلك في جزيرة "BURJ AL - ARAB DUBAI HOTEL" داخل الحياة الثانية.

اختار (أ- ط) البالغ من العمر (41) عامًا أفاتار يحمل الطابع الثقافي الأردني حيث إنه من دولة الأردن، ويمتلك غرفه داخل فندق دبي العربي، والتي تتسم بالتراث العربي، قام باختيارها لتتناسب مع خلفيته الثقافية، تحتوي الغرفة على أساس عربي، وتحتوي على لوحات فنية عربية وآيات قرآنية على الحوائط، ويقضي فيها (أ- ط) بعض الأوقات أثناء تواجده في الحياة الثانية، حيث إنه يمتلك محل تجاري لبيع الملابس والاكسسوارات العربية، فيتابع عمليات البيع والشراء من داخل الغرفة في بعض الأوقات وفي البعض الآخر يتواجد داخل محله التجاري الذي يجني منه مالا وفيرا، حتى أنه في بعض الأوقات يكسب أموالا من هذا المحل التجاري أكثر من الدخل الشهري له في الحياة الواقعية، ويقوم بتحويل الأموال من عملة الحياة الثانية إلى الدولار الأمريكي ويستلمها عن طريق حوالات بنكية، ولدى (أ- ط) أسرة مكونة من زوجة

وأشار (أ- ط) أيضًا إلى أن الجزر العربية المتواجدة داخل الحياة الثانية والتي قام بزيارتها تحتوي على أماكن من الحكايات والتراث الشعبي مثل جزيرة "habibi" والتي تحتوي على قصور تتميز بالتراث القديم الذي يشبه حكايات هارون الرشيد، فالقصور تحتوي على بحيرات للمياه، وأمامها خيام للاستجمام في بهو القصر، وفي داخل القصر يوجد كرسي مثل العرش، وتوجد لوحات فنية تعرض صور لسلطين ليست حقيقية ولكنها من وحي خيال صاحب الجزيرة، كما أضاف (أ - ط) أنه لم يشاهد ندوات ثقافية أو أدبية داخل الحياة الثانية.

افاتار (5) (م-ق)

شكل (7) أفاتار (م - ق)



تم إجراء المقابلات مع (م - ق) أيام (2) ديسمبر (2021م)، و(23) ديسمبر (2021م)، و(3) جانفي (2022م)، و(5) جانفي (2022م)، و(22) فيفري (2022م)، و(21) أفريل (2022م)، و(22) أفريل (2021م)، و(7) ماي (2021م)، و(9) ماي (2021م)، و(24) جويلية (2021م)، وذلك في جزيرة "Royal" داخل الحياة الثانية.

اختار (م- ق) البالغ من العمر (39) عامًا أفاتار يحمل الطابع الخليجي، حيث إنه من المملكة العربية السعودية، ويمتلك (م- ق) قطعة أرض داخل الجزيرة قام بتصميمها وفقًا للتراث العربي، فهي جزيرة تتميز بالطابع البدوي الصحراوي، أرضها عبارة عن رمال، وتحتوي الجزيرة على عدد من الخيام وبعض الجمال والخراف، كما تحتوي على سجاد عربي داخل تلك الخيام للجلوس عليه،، ويعيش (م- ق) فيها مع أفراد أسرته المكونة من خمسة أشخاص، ويجتمع

يؤمن (أ- ط) بالحسد وبعض المعتقدات الموروثة ثقافيًا، فيضع آيات قرآنية داخل محله التجاري، كما يحافظ (أ- ط) على تقاليده وخاصة تلك المتعلقة بمظهر وتعاملات أفراد أسرته مع الآخرين، فيرفض أن يظهر أفراد أسرته بمظهر غير لائق أمام الآخرين، ويفضل أن تكون تعاملاتهم مع الآخرين تحمل نوعًا من المودة والتقدير مثلما هي في الحياة الواقعية، كما وضع (أ - ط) نظامًا لتجارته داخل الحياة الثانية يقوم على الأمانة والصدق والسعي إلى كسب احترام ورضا العملاء.

المحور الثاني: دور الحياة الثانية في إحياء التراث والثقافة الشعبية لدى المواطن العربي

أكد (أ- ط) أن الحياة الثانية أنشأت حياة أخرى موازية للحياة الواقعية، وكان من أحد أبرز نتائجها حفظ وحياء التراث والثقافة الشعبية التي بدأت تندثر في الحياة الواقعية، وأنها جعلته يتمكن من أن يحيا الحياة التي طالما حلم بها، فقد استمتع داخل الحياة الثانية إلى أغاني من الفلكلور الأردني، وقام بعمل استعراض رقصات "الدبكة" في أثناء افتتاحه لمحله التجاري كنوع من الترويج للمحل التجاري أمام المارة.

أشار أيضًا (أ- ط) أن الجزر العربية داخل الحياة الثانية تساعد على إحياء التراث الشعبي من خلال الحكايات الشعبية والتي تعرض أحيانًا على الشاشات الافتراضية المنتشرة في الجزيرة، حيث يتم عرض حكايات شعبية لكافة المجتمعات العربية، ويذكر (أ- ط) أنه شاهد قصة "منادية الليل" أثناء الفترات الترفيهية التي يعرضها الفندق في بعض الأوقات في المساء، حيث يعرضها الفندق على شاشة سينمائية على هيئة صور يصحبها صوت راوي.

كما أشار (أ- ط) أن الفندق لم يعرض فقط الأغاني والرقصات الشعبية بل يعرض في السهرات الترفيهية الحكم والأمثال الشعبية، فقد شاهد العديد من الأمثال العربية التي لا حصر لها والتي عرضها العاملون بالفندق كنوع من الترفيه للنزلاء، ومن تلك الأمثال الشعبية التي قرأها "من شاف حاله انشغل باله" حيث عرض الفندق هذا المثل وأخذ يوضح قصته والعبرة المستفادة منه.

يرفض أن يتفاعل أفراد أسرته معهم، ولكنه يقوم بالترحيب بهم على أرضه.

المحور الثاني: دور الحياة الثانية في إحياء التراث والثقافة الشعبية لدى المواطن العربي

يؤكد (م-ق) أن الحياة الثانية ساعدت على إحياء التراث والثقافة الشعبية، والتي أصبحت غير موجودة في الحياة الواقعية نتيجة لسرعة الحياة وانتشار التكنولوجيا الحديثة واعتماد الأفراد عليها بشكل متزايد، وقد ساعدته الحياة الثانية بإمكاناتها على وضع أغاني كثيرة من الفلكلور الشعبي السعودي تعمل بشكل تلقائي داخل أرضه بمجرد دخول الزوار إلى حيز أرضه فإنهم يستمعون إليها، كما أنه استمع داخل الحياة الثانية إلى أغاني من الفلكلور السعودي، وشاهد رقصات "الدحة" و"الدمه" في أرض بدوية يقوم صاحبها بعمل سهرات بدوية لحذب الأفاتارات من ثقافات أجنبية الذين يتمتعون بقضاء الوقت داخل الصحراء، وبين الجمال والخيول.

لم يشاهد (م-ق) حكايات من الفلكلور السعودي داخل الحياة الثانية، ولكنه نتيجة لامكانيات الحياة الثانية تمكن من عرض بعض الحكايات على أرضه ليُشاهد أبنائه وأفراد أسرته وأصدقائه والزائرين، حيث قام بعرض قصص شعبية نجدية على الشاشة الافتراضية.

شاهد (م-ق) العديد من الحكم والأمثال الشعبية من الفلكلور السعودي أمام أحد المحلات التجارية، ومن أمثلة ذلك: "أصبر على الحصرم يصير عنب"، لم يحضر (م-ق) أي ندوات ثقافية أو أدبية داخل الحياة الثانية، كما أنه لم يشاهد جزر أو أماكن تعود إلى التراث الشعبي داخل الحياة الثانية.

ثانياً: عرض النتائج الجزئية والعامة للدراسة

1- النتائج الجزئية للتساؤل الفرعي الأول

يتفق (س-م) و(أ-ط) و(م-ق) على أن سبب اختيارهم للأفاتار الخاص بهم هو التراث الثقافي والشعبي لمجتمعهم، بينما (م-ك) و(ح-س) فقد كان السبب وراء اختيارهما للأفاتار هو التمتع بنفس الزي الذي يستخدمونه في

أفراد الأسرة معاً في بعض الأوقات داخل هذا المكان ويتجولون بالجمال.

يفضل (م-ق) اختيار هويته الافتراضية بشكل يعبر عن ثقافته الشعبية وتحديداً في الزي، فهو عاشق للتراث والثقافة الشعبية للخليج العربي، ويفضل أن يرتدي الأفاتار الخاص به زي خليجي مثل الزي الذي يرتديه في الحياة الواقعية، كما أنه يرى أن شكل الأفاتار يعكس ثقافة صاحبه، ويحب التواصل مع أي نوع من الأفاتارات سواء كانت بري خليجي أو بأى زي، فليس لديه تحفظ على نوع الزي فهو يؤمن بالاختلاف الثقافي.

يقضي (م-ق) أوقات طويلة داخل الجزر العربية التي تحمل طابع الثقافة العربية، كما يفضل الذهاب إلى الجزر الشهيرة التي تحتوي على عدد كبير من السكان لمشاهد أفاتارات من مختلف الدول، وليطالع على ثقافات متنوعة، كما يفضل الذهاب إلى الحفلات الموسيقية التي تعرض أغاني من الفلكلور الشعبي السعودي، وتحديداً فلكلور "حجازي"، ويتمتع برؤية الأماكن التي تشبه الأماكن الموجودة في الحكايات الشعبية.

يحضر (م-ق) حفلات الزواج والحناء والسبوع التي تقام أحياناً في الجزيرة، ويشعر بإثارة عندما يجد أمامه أفاتارات تعبر عن أشخاص حقيقيين لديهم مناسبات اجتماعية، ويذهب للتسوق من أجل إحضار هدايا قيمة لأصحابه لكي يقدمها لهم في تلك المناسبات، ولكنه لم يحضر أعياد اجتماعية داخل الحياة الثانية.

يملك (م-ق) علاقات اجتماعية واسعة مع أصدقاء وجيران وطلاب على الجزيرة، كما أنه نتيجة لعلاقاته مع بعض السكان على الجزيرة أصبح يتواصل معهم من خلال رسائل نصية عبر مواقع التواصل الاجتماعي في حالة غيابهم لفترة طويلة عن الدخول إلى الحياة الثانية.

يؤمن (م-ق) بالحسد والجن وبعض المعتقدات الموروثة ثقافياً، ولكنه لم يضع أي علامات تعبر عن ذلك داخل مكانه في الحياة الثانية، كما يحافظ (م-ق) على تقاليده وخاصة تلك المتعلقة بمظهر وتعاملات أفراد أسرته مع الآخرين، وعندما يأتي غرباء إلى أرضه لمشاهدة الطبيعة البدوية

صاحبه، وأن أفراد العينة يفضلون الأماكن التي تحمل الطابع الثقافي لمجتمعاتهم، كما أنهم يتمسكون بعاداتهم وتقاليدهم حتى أثناء تواجدهم داخل الحياة الثانية، ويفضلون حضور المناسبات الاجتماعية التي تحمل طابع التراث الشعبي والثقافة الشعبية لمجتمعاتهم، كما يفضلون أيضاً أن تكون منازلهم والأماكن من حولهم ذات طابع فلكلوري يعكس ثقافتهم وتراثهم الشعبي، وبالإضافة إلى ما سبق فإنهم يؤمنون بالمعتقدات الموروثة كالحسد والجن وغيرها.

3- النتائج الجزئية للتساؤل الفرعي الثاني

أكد جميع أفراد العينة على أن الحياة الثانية ساعدت بشكل كبير على إحياء التراث والثقافة الشعبية، والتي اندثرت نتيجة للتطورات السريعة التي شهدتها المجتمعات العربية، كما أكد جميع أفراد العينة على انتشار أغاني من التراث الشعبي في العديد من الجزر العربية داخل الحياة الثانية، كما أكدوا أيضاً على مشاهداتهم للعديد من حكايات التراث الشعبي والأمثال الشعبية داخل الجزر العربية.

كما أشار جميع أفراد العينة إلى أن المناسبات الاجتماعية التي تقام داخل الجزر العربية لا تخلو من أغاني ورقصات من التراث الشعبي، كما أكدوا على تمسك عدد كبير من سكان الجزر العربية بالزي الموروث ثقافياً، كما أكدوا على أنه يتم إقامة ندوات ثقافية للشعر والأدب في الحياة الثانية مثل ((أ-ط) و(س-م)، بينما أشار (م-ق)، و(ح-س)، و(م-ك) على عدم مشاهدتهم أي ندوات ثقافية داخل الحياة الثانية.

إتفق جميع أفراد العينة على أن الحياة الثانية مليئة بأماكن تعود إلى التراث الشعبي، باستثناء (م-ق) الذي أكد أنه لم يشاهد أثناء تواجده في الحياة الثانية أي جزيرة تعود إلى التراث الشعبي لمجتمعه.

4- النتيجة العامة الخاصة بالتساؤل الثاني

ساعدت الحياة الثانية بشكل كبير على إحياء التراث والثقافة الشعبية، حيث ينتشر داخل جزرها العربية أغاني من التراث الشعبي، كما تمتلئ تلك الجزر بحكايات من التراث

الحياة الواقعية دون وجود علاقة للتراث الشعبي، كما اتفق جميع أفراد العينة باستثناء (ح-س) أن شكل الأفاتار يعكس عادات وتقاليدهم صاحبه، كما اتفق جميع أفراد العينة أنهم يفضلون قضاء وقت طويل داخل الجزر والأماكن التي تحمل الطابع الثقافي والتراث الشعبي لمجتمعاتهم.

هذا، ويفضل جميع أفراد العينة التواصل مع الأفراد الذين يحملون طابع ثقافي في "الزي"، وبعض أفراد العينة لا يفضلون التواصل مع أفاتارات لا تمتلك هوية ثقافية مثل (م-ك)، كما أن بعض أفراد العينة لا يفضلون التواصل مع الأفاتارات التي تمتلك شكل غريب مثل (أ-ط)، و(م-ك) و(س-م)، بالإضافة إلى ذلك، فيتمسك جميع أفراد العينة بالعادات والتقاليد الموجودة في مجتمعاتهم أثناء تواجدهم داخل الحياة الثانية، كما أن جميع أفراد العينة يفضلون الحفلات والمناسبات الاجتماعية التي تحمل التراث الشعبي والثقافي للمجتمعات العربية.

كما احتفل بعض أفراد العينة بالأعياد داخل الحياة الثانية وهم (أ-ط) و(س-م) بينما لم يحتفل (م-ق) و(ح-س) و(م-ك) بأي أعياد شعبية داخل الحياة الثانية، إلا أنهم يتفقون مع فكرة أن يتم الاحتفال بتلك الأعياد داخل الحياة الثانية.

بالإضافة إلى ذلك، فقد حافظ جميع أفراد العينة على التراث المعماري لمنازلهم داخل الحياة الثانية بالطابع الثقافي والفلكلوري لمجتمعاتهم، كما اهتم جميع أفراد العينة بإقامة علاقة اجتماعية طيبة مع الجيران والأشخاص الآخرين داخل الحياة الثانية، كما أن جميع أفراد العينة لديهم بعض أفراد أسرهم داخل الحياة الثانية، بالإضافة إلى أن جميع أفراد العينة يؤمنون بالحسد وبعض المعتقدات الثقافية، وقد قام بعضهم بوضع آيات قرآنية لحمايتهم من الحسد، مثل: (أ-ط)، و(م-ك)، و(س-م)، بينما لم يضع (م-ق)، و(ح-س) أي وسائل لحمايتهم من الأعين الحاسدة، كما رفض جميع أفراد العينة ظهور أحد أفراد أسرهم بمظهر غير لائق داخل الحياة الثانية.

2- النتيجة العامة الخاصة بالتساؤل الأول

من خلال الحصول على إجابات أفراد العينة وتحليلها تمت الإجابة على التساؤل الفرعي الأول، حيث يتضح أن التراث والثقافة الشعبية تلعب دوراً كبيراً في اختيار شكل الأفاتار، وأن شكل الأفاتار يعكس ثقافة وعادات وتقاليدهم

الأحصنة والخراف التي تحاكي البيئات البدوية التي يفضلها العديد من أهل المدن، ويفضلون قضاء أوقات داخلها.

شكل (8) جزيرة البادية داخل الحياة الثانية



كما أنه من خلال ملاحظة الباحثة للجزر في الحياة الثانية، وجدت العديد من الجزر التي تعود إلى التراث الشعبي العربي، وهي جزيرة "السلطان"، والتي يرتدي العاملون بها ملابس تعود للتراث الشعبي، فيوجد أفاتارات يرتدون ملابس السلطان، وملابس الأميرات، ويوجد داخلها قصور بها جوارى ترقص كما في قصص ألف ليلة وليلة والشكل التالي يوضح ذلك:

شكل (9) جزيرة السلطان داخل الحياة الثانية



الشعبي والأمثال الشعبية، كما أن المناسبات الاجتماعية التي تقام داخل الجزر العربية تستخدم أغاني ورقصات من التراث الشعبي، بالإضافة إلى ذلك، فإن عدد كبير من سكان الجزر العربية يتمسكون بالزي الموروث ثقافيًا، كما أنه في بعض الأحيان يتم إقامة ندوات ثقافية للشعر والأدب داخل الحياة الثانية ولكن ليس على شكل واسع، إلى جانب ذلك، تتميز الحياة الثانية بوجود أماكن تعود إلى التراث والثقافة الشعبية.

وتتفق هذه النتائج مع (Boellstorff, 2008, 119) والذي قدم اكتشافاً أنثروبولوجياً للجوانب المختلفة لحياة الإنسان الافتراضي يمثل الذات والثقافة والجماعة، حيث إنه من خلال ملاحظته للمشركين جراء المقابلات في الحياة الثانية، وجد أنهم يتمتعون بالحرية في ممارسة تراثهم وعاداتهم وتقاليدهم بحرية، وأنهم يفعلون ما يريدون دون قيود، وأنهم يجدون متعة كبيرة أثناء مشاهدة تراثهم الشعبي داخل الحياة الثانية.

كما تتفق هذه النتائج أيضاً مع ملاحظة الباحثة للجزر المختلفة داخل الحياة الثانية، حيث لاحظت الباحثة أن الحياة الثانية قد لعبت دوراً بارزاً في إحياء التراث والثقافة الشعبية العربية، فتوجد داخل الحياة الثانية العديد من الجزر تحمل الطابع البدوي، ويقام داخلها الرقصات والفلكلور العربي مثل جزيرة "الطيبون".

شكل (7) جزيرة الطيبون داخل الحياة الثانية



وجزيرة "البادية" حيث يُلاحظ داخل تلك الجزيرة انتشار الزي العربي الموروث من التراث الثقافي، وكذلك وجود

أسمهان مزياني (2015). التراث الشعبي في رواية سيد الخراب، رسالة ماجستير، كلية العلوم الإنسانية، جامعة محمد خيضر.

أمنية بلهاسي (2020). الثقافة والثقافة الشعبية والتراث: مفاهيم وتقاطعات، مجلة مقامات للدراسات اللسانية والنقدية والأدبية، المركز الجامعي أفلو-معهد الآداب واللغات، مج 4، ع 2، 282-289.

رحيم يونس وكرو العزاوي (2008). مقدمة في منهج البحث العلمي، عمان: دار دجلة للنشر والتوزيع.

سعيد المصري (2012). إعادة إنتاج التراث الشعبي: كيف يتشبث الفقراء بالحياة في ظل الندرة، القاهرة، المجلس الأعلى للثقافة.

صلاح قنصوة (2007). تمارين في النقد الثقافي، القاهرة: دار بيروت.

عاطف عطية (2015). الثقافة الشعبية بين المادي واللامادي، مجلة الثقافة الشعبية، أرشيف الثقافة الشعبية للدراسات والبحوث والنشر، مج 8، ع 31، 14-25.

عاطف عطية (2021). تصدير التراث الشعبي المرتكزات والتجليات، مجلة الثقافة الشعبية، أرشيف الثقافة الشعبية للدراسات والبحوث والنشر، مج 14، ع 54، 8-9.

عائشة مقدم (2020). البحث الميداني في التراث الشعبي: آلياته وأدواته الإجرائية، مجلة أفاق للعلوم، جامعة زيان عاشور الجلفة، مج 5، ع 3، 92-98.

عبد الحميد حواس (2010). المادي وغير المادي في الثقافة الشعبية: رؤية عربية، مجلة الثقافة الشعبية، أرشيف الثقافة الشعبية للدراسات، ع 10، 9-15.

عبد الله محمد شريف (1996). منهج البحث العام: دليل الطالب في كتابة الأبحاث والرسائل العلمية، الإسكندرية: دار الشعاع للنشر والتوزيع.

كما أنه من خلال ملاحظات الباحثة وتجولها لفترات طويلة داخل الحياة الثانية، فقد اكتشفت ندوات ثقافية وأدبية تقام داخل الحياة الثانية، يتم فيها عرض الأشعار والأدب والموسيقى والفنون التشكيلية كما هو موضح في الشكل التالي:

شكل (10) قاعة للندوات الثقافية داخل الحياة الثانية



لذلك، يمكن القول أن الحياة الثانية تعد منبراً معاصراً لأحياء التراث والثقافة الشعبية العربية، على عكس كافة وسائل الاتصال الحديثة، والتي أدت إلى اندثار التراث الشعبي، إلا أن الحياة الثانية بما توفره من إمكانيات وتقنيات تساعد، بشكل كبير على إحياء التراث الشعبي وتجعل الأجيال الحالية تعيش الماضي البعيد بشكل ملموس، فيصبحوا أكثر انغماساً في العادات والتقاليد والأغاني والرقصات الشعبية وكافة نواحي التراث الشعبي العربي، فيشعروا كما لو كانوا قد عايشوا هذا التراث، الأمر الذي يجعله يترسخ في أذهانهم، ويصبح أسلوب حياة لهم.

توصيات الدراسة

بناءً على النتائج التي توصلت إليها الدراسة الحالية، فإنها توصي بتدريس التراث الشعبي للأجيال الحالية من خلال الحياة الثانية، كما توصي بضرورة إضافة التراث الشعبي في المناهج الدراسية، وتؤكد الدراسة في نفس الوقت على ضرورة قيام وسائل الإعلام المرئية بتقديم التراث الشعبي بشكل يتناسب مع طبيعة العصر الحالي حتى تتقبله الأجيال الحالية.

قائمة المراجع:

أحمد زياد محبك (2005). من التراث الشعبي: دراسة تحليلية للحكاية الشعبية، بيروت، لبنان: دار المعرفة.

- Bailenson, J & Blascovich, J. (2004). Avatars encyclopedia of human computer interaction, Berkshire publishing group.
- Boellstorff, T. (2008). *Coming of Age in Second Life: An Anthropologist Explores the Virtually Human*. Princeton: Princeton University Press.
- Boellstorff, T., B. Nardi, C. Pearce and T. L. Taylor (2012). *Ethnography and Virtual Worlds: A Handbook of Method*. Princeton and Oxford: Princeton University Press.
- Cecotti, H (2022). Cultural Heritage in Fully Immersive Virtual Reality, *Virtual Worlds*, Vol. 1, 82–102.
- Chabada, M. (2009). Use of 3d modeling in the design of emergency evacuation plans, *Master thesis*, Molde university.
- Diehl, W. & Prins, E (2008). Unintended Outcomes in Second Life: Intercultural Literacy and Cultural Identity in a Virtual World. *Language and Intercultural Communication*, Vol. 8, No. 2, 101-118.
- Guest, T. (2007). *Second Lives*. London: Hutchinson
- Hamral, A (2017). The Role of Folktales as Learning Source to Support Vocabulary Mastery for
- عريف عبد الرازق (2017). التراث الشعبي والتنمية بحث في العلاقة، مجلة العلوم الإنسانية والاجتماعية جامعة قاصدي مرباح ورقلة، مج 2، ع 30، 280-298.
- فاروق خورشيد (1992). الموروث الشعبي، لبنان: دار الشروق.
- فهي جدعان (2010). نظرية التراث، وزارة الثقافة، عمان، الأردن.
- كاملة غريب (2017). توظيف التراث الشعبي في مسرحية "المحقوق" لحسان الجيلاني، رسالة ماجستير، جامعة قاصدي مرباح-ورقلة، كلية الآداب واللغات.
- محمد حامد الفايق (2018). إعادة إنتاج التراث الشعبي، مجلة الدراسات الإنسانية، جامعة دنقلا، كلية الآداب والدراسات الإنسانية، ع 20، 170-181.
- محمد عبده محبوب وفاتن محمد شريف (2007). التراث الشعبي: دراسات ميدانية في مجتمعات ريفية وبدوية، الاسكندرية: دار الوفاء لدنيا الطباعة والنشر.
- محمد عبيدات وآخرون (1999). منهجية البحث العلمي: القواعد والمراحل والتطبيقات، الأردن: دار وائل للنشر.
- مرسي الصباح (2001). دراسات الثقافة الشعبية، الاسكندرية: دار الوفاء.
- مروان عبد المجيد إبراهيم (2000). أسس البحث العلمي لإعداد الرسائل الجامعية، عمان: مؤسسة الوراق للنشر والتوزيع.
- نبيلة ابراهيم (2000). أشكال التعبير في الادب الشعبي، القاهرة: دار غريب للطباعة والنشر.
- وهبة مجدي وكامل المهندس (1984). معجم المصطلحات العربية في اللغة والأدب، بيروت: دار اليمامة للبحث والترجمة والنشر.
- Abidin, Y & Nurhuda, T (2023). Mixed Reality (MR) in Folklore Learning, *ASSEHR*, Vol. 680, 62–69

- An experience use. Proceedings of ICERI2010 Conference
- Muller, A. & Leidl, M. (2007). Virtuelle (lern-)welten. second life in der lehre. http://www.e-teaching.org/didaktik/gehaltung/vr/SL_lehre_langtext_071207_endpdf. (2/1/2023)
- Nino, T. (2010). Second life statistical charts. <http://dwellonit.tateruni.no/net/sl-statistical-charts/> (19/10/2022)
- Priwan, R. (2010). The Story of Folk Tales, http://www.thaifolk.com/doc/literate/tales/index_e.htm, (1/1/2023)
- Saville-Troike, M. (2003). The Ethnography of Communication: An Introduction. Oxford: Blackwell
- Van der Sluis, I., Luz, S., Breitfub, Ishizuka, M., & Prendinger, H. (2012) Cross-cultural Assessment of Automatically generated Multimodal Referring Expressions in a Virtual World. *International Journal Human-Computer Studies*, Vol. 70, 611-629.
- Winder, D. (2008). *Being Virtual: Who you really are online*. Chichester, England: Wiley.
- Senior High School students, *Master thesis*, Universities NEGERI MAKASSAR
- Johnstone, B. (2000). *Qualitative Methods in Sociolinguistics*. New York: Oxford University Press.
- Kapp, K. (2007). Defining and Understanding Virtual Worlds. <http://www.learningcircuits.org/2007/0507kapp.htm> (13/9/2022)
- Klaus, S (2010). Heroes in Virtual Space, *tud. ethno. Croat.*, vol. 22, 361-391
- Levon, E. (2013). *Ethnographic fieldwork*. Childs, and G. Van Herk (Eds.) Data Collection in Sociolinguistics: Methods and Applications. London: Routledge.
- Mansfield, R. (2008) *How to do Everything with Second Life*, New York: McGraw-Hill.
- Masmuzidin, M., Jiang, J & Wan, T (2011). A pilot study: the evaluation of Malaysian virtual folktales in second life, *Procedia Social and Behavioral Sciences*, Vol. 15, 1993–1997.
- Masmuzidin, M.Z., Jiang, J., & Wan, T. (2010) The development of Malaysian virtual folktales in Second Life:

