

الوظيفة الرمزية للأفاتار الرقمي داخل لعبة الفيديو لدى المراهق

Symbolic function of digital avatars within a teen's video game

Fonction symbolique des avatars numériques dans le jeu vidéo d'un adolescent

نوال بوكصاصة¹*

تاريخ الإرسال: 2024/11/01 تاريخ القبول: 2025/11/03 تاريخ النشر: 2025/12/31

ملخص:

تهدف الورقة البحثية إلى الكشف عن الوظيفة الرمزية للأفاتار الرقمي داخل لعبة الفيديو لدى المراهق كصورة رمزية عنه أو بالأحرى داخل شاشة فيديو محدودة الفضاء حيث يمكنه التحكم فيه، هذا الأفاتار الذي يشكل الغلاف النفسي الرقمي يشكل الوسيط الرقمي بين العالم الواقعي والعالم الافتراضي النفسي وبالتحديد الفضاء الانتقالي. يعمل الأفاتار كموضوع بديل لموضوع مفقود يؤمن الوظيفة الحاوية لجميع انفعالات المراهق ولجميع تصوراته ورغباته المكبوتة، كما يعمل الأفاتار كمثير وكصاد للإثارة لما تحتويه لعبة الفيديو من مثيرات حسية وحركية، تتدخل فيها ذاتية اللاعب المراهق بشكل بارز تجعله يختار أفاتار إفتراضي مميز. لم يكن بالإمكان الكشف عن الوظيفة الرمزية للأفاتار إلا من خلال تقديم تعريف للعالم الافتراضي وتعريف للعبة الفيديو، كما تم الاستناد في هذا العمل على حالة عبادية واحدة أدمن بشكل كبير على لعب Free Fire.

الكلمات المفتاحية: الأفاتار الرقمي؛ المراهق؛ لعبة فيديو؛ الوظيفة الرمزية.

Abstract :

The research paper aims to reveal the symbolic function of the digital avatar within the adolescent's video game as an avatar of him, or rather within a video screen with limited space where he can control it. This avatar, which constitutes the digital psychological envelope, constitutes the digital mediator between the real world and the virtual psychological world, specifically the transitional space. The avatar acts as an alternative subject to a missing subject that provides the function that contains all the teenager's emotions and all his repressed perceptions and desires, and the avatar also acts as an exciter and counter to excitement because of the sensory and motor stimuli that the video game contains, in which the teenage player's subjectivity intervenes prominently, making him choose a distinctive virtual avatar. The symbolic function of the avatar could only be revealed by providing a definition of the virtual world and a definition of the video game, and this work was based on one clinical case that was heavily addicted to playing Free Fire.

Keywords: digital avatar; teenager; video game; symbolic function.

Résumé :

* نوال بوكصاصة

¹Nawel Boukessassa, Ibn Khaldoun University, Algeria, psychonawel@gmail.com

L'article de recherche vise à révéler la fonction symbolique de l'avatar numérique dans le jeu vidéo de l'adolescent en tant qu'avatar de lui-même, ou plutôt dans un écran vidéo avec un espace limité où il peut le contrôler. Cet avatar, qui constitue l'enveloppe psychologique numérique, constitue le médiateur numérique entre le monde réel et le monde virtuel psychologique, spécifiquement l'espace transitionnel. L'avatar agit comme un sujet alternatif à un sujet manquant qui fournit la fonction qui contient toutes les émotions de l'adolescent et toutes ses perceptions et désirs réprimés, et l'avatar agit également comme un excitateur et contre l'excitation en raison des stimuli sensoriels et moteurs que le jeu vidéo contient, dans lesquels la subjectivité du joueur adolescent intervient de manière prééminente, le faisant choisir un avatar virtuel distinctif. La fonction symbolique de l'avatar ne pouvait être révélée qu'en fournissant une définition du monde virtuel et une définition du jeu vidéo, et ce travail était basé sur un cas clinique qui était fortement addicté à jouer à Free Fire.

Mots-clés : avatar numérique ; adolescent ; jeu vidéo ; fonction symbolique.

مقدمة

تعتبر مرحلة المراهقة مرحلة إنتقالية تتوسط مرحلة الطفولة ومرحلة الرشد، لذلك نجدها تتسم بالتناقضات الوجدانية أحيانا يتصرف المراهق مع الآخرين كطفل صغير، وأحيانا أخرى كشخص راشد. زد على ذلك نظرة البالغ إليه والتي تشكل عنصرا حاسما في بناء هويته، فتارة يراه والديه بأنه شخصا بالغاً، وتارة يرياه بأنه لا يزال طفلا صغيراً، في الوقت الذي يرغب فيه المراهق في الاستقلالية والتي تترجم بالحاجة إلى التفهم والحماية، في هاته الحالة من التناقض الكامن يمكن أن يعيش المراهق في حالة من عدم القدرة على ضبط نفسه أثناء محاولاته لمواجهة الوضع، يمكن أن تكون ردة فعله واضحة، فتجده مثلا يصرخ على من حوله، أو على العكس من ذلك يكتفي بالإنطواء والانعزال عن الآخر. في الواقع هي كلها محاولات من المراهق لاتخاذ لنفسه مكانة هامة داخل أسرته والمجتمع ككل، والتي يمكن أن تتحول إلى مصدر لضيق نفسي عميق فالمراهق يسعى دوما إلى الاستقلالية من الحماية الأبوية وتجرب إمكانية الشخصيّة التي قليلا ما يكون على علم بها، لأن المحيطين به لا يعترفون بما يمتلكه من قدرات أو على العكس من ذلك يتوقعون منه أكثر مما يمكنه فعله وبالتالي تتسع الفجوة بين المراهق والمحيط مما يمكن أن تتسبب في ظهور صراعات.

رغما عن المراهق تتطلب مرحلة المراهقة مسافة ليست بقريبة ولا بعيدة عن الآخر، هذا التكييل المتقلب في الزمان والمكان هو مصدر لعدد من الصراعات العائلية، بالإضافة إلى أن الاتصال يكون محصور في الصراخ أو السكوت، توزيع الفضاء والسلطة، عدم الأخذ برأيه في المسائل العائلية يعيشه المراهق على أنه تحد وبحث عن الحدود، ويمكن أن يعيشه الوالدين على أنه تحد يفرضه عليهما ابنهما المراهق. في مثل هاته الأجواء العلائقية والعاطفية، يقبل المراهق على ممارسة ألعاب

الفيديو بشكل تعسفي، فقد أوضحت العديد من الدراسات التي توصلت إلى أن الطريقة التي يمارس فيها ألعاب الفيديو بشكل مكثف لدى المراهق هي انعكاس لما يعيشه داخل النسق الأسري. (grenienenberger, 2021, p. 31) وبالنظر أيضا إلى ما تقدمه ألعاب الفيديو على تعدد أشكالها وخصائصها العديد من المزايا للاعبين على الصعيد الخيالي والإبداعي، تسمح أيضا بالغوص وتوسيع الرهانات الرمزية للاعبين والعلاقات الموجودة في العالم الافتراضي النفسي. (Duris, 2017, p. 96) كما تسمح ألعاب الفيديو كفضاءات رقمية بالدخول في التنشئة الاجتماعية وتفضيل التعارف وبناء علاقات مع الآخرين، لكن يمكن أن تشبع إستيهامات القوة المطلقة والهروب من الواقع، كما تسمح أيضا بتعدد الهويات التي يتعرف عليها، خاصة بوساطة الأفاتار الرقمي، واختيار أدوارها وتقلدها. بالإضافة إلى أن افتراضية هويته يتم تحيينها من طرف صاحبها، حسب Serge Tisseron (2012) فإن ابتداء والتلاعب بالأفاتار في محيط اجتماعي افتراضي يصبح من طقوس الانتقال من الطفولة إلى سن البلوغ، فترة من الحياة أين تكون واقعية الجسد تتغير بشكل سريع. بفضل الأفاتار الخاص به، فإن المراهق ينسلخ افتراضيا. (lejeune, 2012, p. 380)

كما مكنت الوسائل الرقمية أيضا من إعادة إنتاج وبشدة قوية شكلين من العلاقات التي نبنها مع عالم الافتراض النفسي: من جهة العلاقة مع الموضوع الافتراضي كقطب للعلاقة تأخذ الواقع بعين الاعتبار بشكل مستمر، ومن جهة أخرى العلاقة الافتراضية التي تنكر الواقع. لهذا السبب فمثل هاته الوسائل تمنح معلومات مهمة جدا في مجال الصحة النفسية والعلم بصفة عامة، لكنها بالمقابل يمكن أن تسهل انعزال المستخدمين في عالم من الأوهام، فقد جعلت هاته الوسائل الرقمية اللاعب محصورا بين عالمين عالم واقعي وعالم افتراضي، يجمع بينهما أو بالأحرى يتوسطهما الأفاتار الرقمي باعتباره صورة رمزية عن اللاعب الحقيقي فنجد هذا الأخير يختار لاعب افتراضي دون سواه بمواصفات خاصة تطرحها لعبة لفيديو وما عي اللاعب سوى انتاء ما يناسبه. نحن نعتقد بأن اختيار المراهق لاعب افتراضي ليس بمحظ الصدفة وإنما هي عملية تعيها العديد من السيروتات النفسية لها صلة مباشرة بمعاشه النفسي. هذا ما نحاول التطرق إليه في هذا العمل الكشف عن الوظيفة الرمزية للأفاتار الرقمي؟ قبل ذلك لابد من التعرف على ما هو واقعي وما هو افتراضي، باعتبار أن الأفاتار الرقمي ينتمي إلى العالم الافتراضي على شكل لعبة فيديو:

1- الافتراضي

إن مفهوم الافتراضي المحدد بدقة ليس له صلة بالمزيف، التوهم أو كل ما هو خيالي، فالافتراضي ليس مضاد للواقعي على الإطلاق، بل على العكس من ذلك فهو يعبر عن أسلوب خصب وقوي من الوجود، الذي يفسح المجال أمام العمليات الإبداعية أو السيورورات، يفتح الآفاق نحو المستقبل، ويغوص بعيدا في المعنى، تحت سطحية الوجود المادي الفوري. (Duris, 2017, p. 86)

كما تحدث تيرسون Serge Tisseron (2013) عن الافتراض النفسي، يوجد لدى الكائن البشري افتراض نفسي، لا يعتبر خيالا، فالعالم الافتراضي النفسي يتعلق بمجموعة من التوقعات والتصورات المبنية مسبقا تتواجه مع ما هو واقعي. (Vial, 2014, p. 43)

كما يمكن أن تكون هناك مسافة بين عالمنا الواقعي والعالم الافتراضي، حيث يمكن التقريب بينهما من خلال لعبة الفيديو، من خلال آلية الإسقاط. وأشار أيضا Serge Tisseron (2012) إلى أن فكرة الافتراض النفسي كتوتر للجهاز النفسي، تتميز بالدينامية والتوقع، بالإضافة إلى أن الكائن البشري يبني واجهة مشتركة بين العالم وبينه حسب المحاور التالية: **المحور الخيالي:** يسمح للفرد بالغوص عندما يرغب في ذلك على شكل أحلام يقظة، تحت أشكال صور وحديث ونصوص تعبر عن حديث النفس عما تشتهي أو عن ما يؤلمهما.

المحور الحسي الإدراكي: تتشابه المحاور الإدراكية البصرية عندما يوجه الفرد انتباهه نحو الأشياء الملموسة في الواقع، لمقارنة أفكاره حول العالم المحيط به مع المعلومات الحسية التي يدركها، سيجد الفرد نفسه في مواجهة مدركاته الحالية في اتصال مع الموضوع الحقيقي، وفي مواجهة توقعاته وتصورات المستقبلية فيما يتعلق بهذا الموضوع. هاته التوقعات والتصورات المسبقة هي التي تحدد العالم الافتراضي. (Duris, 2017, p. 87). أعد Serge Tisseron في هذا الصدد خمسة علامات مرتبطة بهاته العلاقة الافتراضية:

- علاقتنا مع العالم تميل نحو إدراك المواضيع الموجودة في الواقع وتمثيلها في الافتراضي يسمح باستباق نشاطاتنا.
- المواضيع الافتراضية تستهدف في غياب المواضيع الواقعية لكن هاته الأخيرة غير مستمر فيها.
- وعندما يكون العالم الافتراض المسيطر، يشعر الفرد بالإحباط داخل علاقته مع الموضوع الواقعي.
- إن الحياة النفسية الطبيعية تتغذى من الذهاب والإياب على كل من هذين القطبين ويمكن أن تتوقف عند أحدهما.
- العلاقة عن بعد تسهل نمو العلاقة بالموضوع الافتراضي. وعلاقتنا بالموضوع الرقمي تتواجد في نقطة تقاطع القطب الافتراضي والقطب الحالي للعلاقة مع الموضوع، تماما مثل مواضيعنا النفسية.

(lejeune, 2012, p. 380)

ما يمكن استنتاجه أن العالم الواقعي يتميز بالمدرجات الحسية بكافة أشكالها وبشكل الحقيقي من دون تغيير، أما العالم الافتراضي فيتكون من مجموعة التصورات والتوقعات التي من شأنها أن تغير من مدركاتنا، هاته التصورات التي في الواقع تشكل ذاتية كل فرد، وبالتالي يمكن لها أن تغير نظرتنا لذواتنا ونظرتنا للعالم الخارجي من حولنا.

لتوسيع مجال عالم الافتراضي النفسي، أوضح Serge Tisseron (2012) بأنه يمكن إيجاد الافتراض النفسي في العلاج التحليلي كعملية تحول للذات أو لكل ما هو ذاتي، سيتحول الفرد إلى ما هو افتراضي وبهذا يمكن النظر إلى الافتراض النفسي على أنه يتكون من توقعاتنا وتصوراتنا المسبقة. توفر التقنيات الرقمية بالفعل إمكانية التحول الذاتي وإضفاء الطابع الذاتي على عملية التحول هاته. أصبح هذا الاحتمال واردا في هاته الفترة من الزمن والتي تبدو فيها جميع الحدود بين الطبيعي والمصطنع غير واضحة. (Duris, 2017, p. 88)

تشكل لعبة الفيديو وسيطا بين العالم الواقعي والواقع الافتراضي، اعتبره البعض من الباحثين بما وصفه فينيكوت بالفضاء الانتقالي بين ما هو داخلي وخارجي، فيما يلي تعريف للعبة الفيديو والعناصر التي تشكلها:

2 لعبة الفيديو

هي منتج تصميمي معاصر ومركب يتميز باستعمال وتركيب ذات ميزة معقدة، بالإضافة إلى جانبها المرح، فهي تقدم مزيجًا من المنتجات الثانوية للتصميم في تفاعل دائم، مما يشكل نظام لعب يعكس ثرائه ولكن أيضًا مشاركة العديد من الجهات الفاعلة المشاركة في تصميمه. نذكر كمثال الصوت، والصورة كواجهة رسومية تفاعلية، والمساحة كإطار مكاني وزماني لسرد اللعبة. (Manai, 2024, p. 624) هناك العديد من الألعاب الفيديو التي تثير فضول العديد من المراهقين من أهمها لعبة فري فاير Free Fire.

أضافت (Asma Manai, 2024) بأن عملية استخدام هذا المنتج مرتبط بالفضاء الافتراضي الخاص بألعاب الفيديو، والذي يجعل اللاعب المستخدم في علاقة ترابط ما بين العالم الواقعي بالمعنى الملموس، وما بين العالم الافتراضي أي عالم الألعاب المتمثل في عروض غامرة. هذا الترابط يتفعل في إطار الفضاء الافتراضي لألعاب الفيديو، وينجر عنه تواجد اللاعب المستخدم ما بين ثلاثية الجوانب الواقع، الافتراضي واللاواقعي. في حين باحثين آخرين خاصة في مجال علم النفس المرضي للإدمان على ألعاب الفيديو يتحدثون عن العالم الواقعي والعالم الافتراضي، والمنطقة الوسيطة وهي لعبة الفيديو.

شبه العديد من الباحثين في هذا المجال لعبة الفيديو بلعب الأطفال بصفة عامة، فبالنسبة للعديد من العلماء أمثال Winnicott , M. Klein يمكن للعبة أن تتحول إلى شيء مخيف، فالألعاب التي تنظمها القواعد والقوانين، تهدف إلى إبقاء الجانب المخيف من اللعبة، وبالتالي تصبح مكانا يواجه فيه اللاعب الحقيقي مخاوفه وحدود أمكانياته، ويلاحظ أيضا بأنه منذ اللحظة التي يصل فيها اللاعب إلى المرحلة التي تتشكل فيها وحدته، يمكن تمييز بين عالمين: واقع خارجي وواقع داخلي. يجب إضافة عنصر ثالث لهذين العالمين موجودين في حياة كل كائن بشري: المنطقة الوسيطة للتجربة وهي تشكل مساحة وهم ومنطقة راحة لدى الفرد تساهم فيه الوقائع الداخلية والخارجية في نفس الوقت الذي يحافظ عليه منفصلا ومتصلا ببعضه البعض. هاته المنطقة المتوسطة من الخبرة والتي تسمى المساحة الانتقالية ستشكل استمرارية مباشرة مع منطقة لعب الطفل الضائع في لعبة، وبالتالي اللعبة لها مكانها وزمانها الخاص، لا تتموقع لا في الداخل بشكل حقيقي، ولا في الخارج تظهر أهميتها في أنها تعتبر سلوك مبادأة من الطفل. وبالعودة لأعمال D. Winnicott واهتمامه بعالم اللعب لدى الأطفال، فإن لعبة الفيديو تشبه إلى حد ما اللعبة بصفة عامة فاللعب هو ظاهرة انتقالية هامة بالنسبة للطفل، تجلب له الشعور بالتواجد الحقيقي، وتجعله يفهم بأن الحياة تستحق أن تعاش. للذهاب إلى ما هو أبعد من ذلك، باعتبار أن اللعبة هي فعل إبداعي، لا تقتصر على ذاتية الطفل بل يتم لعبها عند الحد الفاصل بين ما هو ذاتي وما هو مدرك موضوعيا.. فاللعب سيسمح للطفل بالوجود كذات على الرغم من قيود الواقع التي يجب عليه التكيف معها. (Duris, 2017, p. 90)

من ناحية المرح والتسلية، يمكن أن تشبه لعبة الفيديو الألعاب بشكل عام، لذلك يمكن تعريفها وتقديمها كفضاء من التجارب التي بمقدورها إحداث ظروف التغيير الذاتي، وتعبير عن مفهوم اللعب حسب ما جاء به D. winnicott.

يوجد هناك رابط بين لعبة الفيديو والمنطقة الوسيطة للتجربة حسب ما وصفه Winnicott، فاللعبة لا تتخذ مكانة داخل العالم الخارجي *لأننا*، ولا بداخل العالم الداخلي *الأننا*، ولا يمكن فقط اعتبارها استيهام أو بناء ذهني وظيفي، فالفترة الواقعية التي ينفذ فيه الفعل أو النشاط يأخذ مكان داخل منطقة تقع بين هذين القطبين. ومن خلال اللعب بلعبة الفيديو من خلال إطار شاشة فيديو، يصبح من المحتمل نقل الأشياء من العالم الذي يعيش فيه إلى داخل عالم جديد. حسب رغبات اللاعب يمكنه اللعب بطريقتين مختلفتين: يمكن أن يشكل فضاءات، أشياء أو شخصيات من خلال اللعب ويمكنه أيضا تغييرها، أو يمكنه اللعب بهاته النماذج كمواضيع إنتقالية.

انطلاقا مما سبق، يمكن اعتبار الآفاتار الرقمي أحد هاته النماذج الانتقالية على شكل شخصيات سواء أكانت مجسمة أم لا، فهي المسؤولة عن تمثيله في العالم الافتراضي حيث يتم التحكم فيها بالكامل من قبل اللاعب وهي ضرورية للدخول والتفاعل من خلالها في الفضاء الافتراضي.

3- الآفاتار الرقمي

يعرف الآفاتار الرقمي بشكل عام على أنه الصورة الرمزية للاعب الحقيقي داخل إطار الشاشة، هذا الفضاء الصغير المحدود الذي يمكن من خلاله التحكم أكثر في هاته الصورة. لكن بشكل أدق يعرف الآفاتار الرقمي على أنه نموذج إسقاطي لذات اللاعب الحقيقي، يستثمر فيه نرجسيا، من خلال الاستثمار فيه جسديا ومعرفيا.

بالعودة إلى عالم الفيديو، يمكن اعتبار الآفاتار الرقمي نقطة التقاء بين ما هو واقعي وافتراضي مثلها في ذلك مثل المواضيع النفسية. في الواقع تتكون الصورة الرمزية إفتراضيا في اللحظة التي يتم فيها تشغيل الكمبيوتر أو الهاتف، ويمكنها بعد ذلك تغذية توقعات اللاعب وتصورات المسبقة ومن ناحية أخرى عندما يراقبها المستخدم ويتحكم فيها، فإنه يحدثها وفقا لرغباته وتفاعلاته مع البيئة الرقمية، وفي حال ألعاب الشبكة مع لاعبين آخرين أيضا، ومن تم تصبح المواضيع الإفتراضية في اللحظة التي تنخرط فيها أعمال التحيين، تصبح مواضيع رقمية.

يجسد الآفاتار الرقمي باعتباره صورة رمزية ثلاثة احتمالات في العالم الافتراضي: الإنغماس والتحول، والالتقاء بمستخدمين آخرين لديهم هم أيضا آفاتار خاص بهم. كما أن لديها خمس وظائف: اللاعب الافتراضي المساق به، الأداة، واجهة تواصل مع الآخرين، واجهة تواصل مع الذات، وأخيرا عملية التجسد. (lejeune, 2012, p. 380)

كما يمكن أيضا اعتبار الآفاتار هو الجلد الثاني، وسيلة للمحاربة ضد لاعبين آخرين، فالآفاتار يمثل المراهق في أعين الآفاترز الآخرين والعكس. زد على ذلك فإن الرقمي باعتباره موضوع افتراضي ممكن أن يصبح موضوعا معززا، انطلاقا من اللحظة التي يصبح فيها موضوعا للعالم الذاتي للاعب الحقيقي من خلال استخدام التقنيات الرقمية الخارجية. توفر هذه الأخيرة بالفعل إمكانية التحول الذاتي وإضفاء الطابع الذاتي على عملية التحول هاته. أصبح هذا الاحتمال وارد اليوم، في هاته الفترة التي تبدو فيها جميع الحدود بين الطبيعة والمصطنع غير واضحة. (Duris, 2017, p. 88)

3-1- الوظيفة الرمزية للأفاتار الرقمي

اختلفت التعاريف التي تضمنت مفهوم الوظيفة الرمزية خاصة في مجال اللغة، لكن تتفق في معظمها حول موضوع البديل، فالوظيفة الرمزية في هذا المحتوى تشكل بديل حاوي، بشكل أدق، يمكن القول أن الوظيفة الرمزية للأفاتار الرقمي هي تشكيل غلاف جلدي رقمي حاوي لمخاوف المراهق، وحاو بديل أيضا لاستيهامات القوة المطلقة التي لم تجد لها داعم في العالم الواقعي، بحيث أنه تشكيل صورة معينة للأفاتار يمكن أن يكون له دور في المرأة الحاوية بمعنى أن الأفاتار الرقمي يعتبر كحاو لجميع انفعالات اللاعب الحقيقي ولجميع تصوراته ورغباته المكبثة. فيمكن أن يتم من خلال اللعبة تسيير جزئي خارجي من ذاتية اللاعب، كما يمنح الأفاتار اللاعب إمكانية التقمص الخيالي وليس كشخص حقيقي، يبتدع اللاعب ذات فريدة مختلفة التي من خلالها يمكن تجسيد بعض من خصائصه الذاتية. وبالاعتماد على المصطلحات النظرية لـ Bion (1983) يمكن اعتبار الأفاتار كموضوع حاو لرغباته وصراعاته اللاشعورية الداخلية، من يمكن من خلاله للاعب إرسال عناصر β وهي عبارة عن مشاعر خام تبحث عن من يستوعبها والتي أيضا يمكن أن يتسبب تراكمها في ثقل فكري زائد. (Duris, 2017, p. 94)

بالرغم من أن التقمص يعتبر ظاهرة معقدة لا يمكن اختزاله في مفهوم واحد، إلا أنه عادة ما يستخدم لوصف العلاقة بين اللاعب والأفاتار الخاص به، فقد عرف كل من لابانش وبونتاليس (1997) التقمص على أنه عملية نفسية يتمثل الشخص بواسطتها أحد المظاهر، أو الخصائص أو صفات شخص آخر، ويتحول كلياً أو جزئياً، وبالتالي يمكن القول أن اللاعب الحقيقي يتمثل الأفاتار الخاص به ويتوحد به، فيصح الأفاتار بصيغة أنا أو يحل محل الأنا، ولتدعيم ما سبق ذكره فيما يلي أهم المؤشرات التي تؤكد وجود آلية تقمص اللاعب للأفاتار الخاص به ما يلي:

- **إمتداد الذات:** إمتداد الذات هو واحدة من بين احتمالات تقمص الأفاتار داخل لعبة الفيديو، بمعنى عندما يعتبر المراهق أفاتاره امتداد لذاته، ويعتبر بمثابة افتراضية الهوية بمعنى ازدواجية اللاعب الحقيقي. كما ويعتبر Carl Therrien أن الأفاتار هو قوقعة فارغة، يمكن أن تتطور خصائصها حسب ميول اللاعب، فهي تفسح له المجال لبناء شخصية على طريقته الخاصة مهما كان شكله الظاهري، تاريخه، مما يشجع إدراكه للأفاتار على أنه امتداد لذاته.

- **التقمص التعاطفي:** وهي سيرورة تفترض أن اللاعب يشعر برابط التعلق أو التعاطف نحو الأفاتار الرقمي، يتعرف على شخصية خيالية تتحرك في العالم الافتراضي وفقاً للأوامر التي يصدرها اللاعب له. وما يحفز أيضا التقمص التعاطفي هو العدوى الذهنية التي يعززها النظام العصبي المرآتي، عندما نجد أنفسنا أمام تعابير وجهية إنفعالية، فاللاعب يمكن أن يشعر بالخوف، التوتر عندما يشاهد بأن الأفاتار يعاني أو يشعر بالتوتر.

- **الانفصال:** واحدة من أشكال التقمص اتجاه الأفاتار هو الانفصال عندما لا يشعر اللاعب بأية عاطفة اتجاه الأفاتار.

- **التقمص الإسقاطي:** أشار James Paul Gee إلى وجود ثلاث هويات مختلفة بداخل لعبة الفيديو: الهوية الافتراضية، الهوية الواقعية، والهوية الإسقاطية. ترتبط الهوية الافتراضية بالشخصية التي تتطور في العالم الخيالي للعبة. الهوية الواقعية تعود إلى الشخص أمام الشاشة. الهوية الإسقاطية تعود إلى التفاعلات بين الهوية الافتراضية والهوية الواقعية.

– **أدائية الأفاتار:** إذا كان اللاعب يمارس تأثيره على الأفاتار، فإن هذا الأخير يمارس تأثيره على اللاعب الحقيقي. فمن خلال الأفاتار يجرب اللاعب شكل جديد من ذاتيته التي يمكن لها أن تحول تقريبا هويته.، هذا يعني أن الأفاتار كصورة رمزية يعتبر أدائي، لأنه يشارك في بناء هوية اللاعب الذي من المفترض أن يمثل، وليس مجرد نتاج الشخص الذي ابتكره، يتم ذلك من خلال الاتصال المتكرر مع الأفاتار و الأداء المتكرر للسلوكات والممارسات. باختصار، هناك تأثير متبادل بين هوية اللاعب وتلك الصورة الرمزية الخاصة به والتي تختلف من لاعب إلى آخر. (Simard, 2023, p. 42)

للتقمص أبعاد مختلفة ويمكن للاعب أن يتبناها كلها أو البعض منها، حسب معاشه الداخلي، فالأمر لا يقتصر فقط على التقمص الجسدي إن صح التعبير فإنه يمتد ذلك لتقمص القدرات وحتى التعابير الوجهية، فقد تبين من خلال الملاحظة المتكررة أن تعابير الوجه أصبحت آلية أكثر تشبه لحد ما إيماءات الأفاتار خاصة تلك التي تعبر عن القلق والغضب:

- **تقمص جسد الأفاتار الرقمي**

تمنح لعبة الفيديو على الصعيد الجسدي مدى فيزيولوجي لجسد المراهق، هذا الأخير عليه أن يقوم باتصالات حسية حركية بينه وبين الصورة الرمزية وذلك للاتصال باللعبة. يشكل الجسد الافتراضي جسر تواصل تمر من خلاله العلاقة بين اللاعب والصورة الرمزية، فهو يسمح بتقديم اللاعب في عالم افتراضي من خلال الحركات التي يعرفها مسبقا، المشي، القفز والرمي أيضا. دخول الجسد في اللعبة هو من العوامل الرئيسية في الانغماس فيها، فالصورة الرمزية أمام الاستجابة المباشرة لطلبات اللاعب الحقيقي من خلال شاشة مشتركة بين اللعب والصورة الرمزية قدر الإمكان، بهذا الشكل سيكون للمستخدم انطباع بالدخول في اللعبة فيزيولوجيا، فالتحكم يصبح حدسي وليس اصطناعي. وكلما كان التحكم في الأزرار سهلا خاصة على الهواتف الذكية، كلما أصبحت الصورة الرمزية مألوفة للاعب. هاته الحرية الفيزيولوجية تؤثر على التقمص بالصورة الرمزية لأنها تمنح للاعب القدرة على التحكم فيها. (Lainé, 2017, p. 14)

من خلال لعبة الفيديو، يهرب المراهق اللاعب من الجسد الواقعي الذي يشعر اتجاهه بعدم الرضا وذلك للاستفادة من الإشباع الأنوي المباشر للجسد الافتراضي، متجاهلا أبعاد الجسد الواقعي الذي يكشف من خلال اختلالاته عن علاقة المراهق بتوقعات المقلقة للآخر: الآباء والمجتمع، فيتخذ بذلك من الجسد الافتراضي سندا ونقطة مقارنة يسمحان بالعودة إلى الجسد الواقعي للتساؤل حول هاته الجدلية. (Léon, 2015, p. 99)

فيختار المراهق ما يلائمه من عديد الخصائص الجسدية التي تطرحها. في الواقع تخضع الميول الاختيارية للجسد الافتراضي للعديد من المعايير: أولا المعايير اللعبة وما تتطلبه من السرعة والقوة، وتخضع أيضا لآلية الإسقاط والرغبة في التقمص، فيسقط اللاعب أثناء إختياره اللاعب الافتراضي التصورات اللاشعورية والشعورية أيضا عن ذاته وعن توقعات الآخر من الأولياء أيضا. من جهة أخرى، فإنه داخل اللعبة لا نتحدث عن الجسد العضوي بل عن الجسد الحسي الإدراكي، فمن خلال التعامل المتكرر يقوم اللاعب بدمج وحدة التحكم وأزوارها في تخطيطه الجسدي، ويصبح الفعل منعكس آلي.

فالأفعال الحركية للعب على صورته الرمزية داخل الشاشة، التناسق البصري الحركي، تجنيد القدرات المعرفية للإدراك، الانتباه، التوقع، التعديل الحسي الذهني والعاطفي هي نقاط مهمة تحدد كيفية سير المعركة داخل الشاشة، فدمج اللاعب ديناميكية كل المتغيرات الحركية لصورته الرمزية ويتوقع كل ضرباته حتى يتمكن من التحكم في التنفيذ، بالمختصر يتفاعل اللاعب مع كل المثيرات البصرية والسمعية وتصبح حركيته واضحة بواسطة النشاطات البصرية المسقطة على الشاشة. زد على ذلك، بعض المراهقين في حاجة إلى تصحيح صورهم الجسدية حسب بعض المتغيرات الافتراضية خاصة فيما يتعلق بكمال الأجساد خاصة تحميل العضلات وإقبال المراهقين عليها. (grenienenberger, 2021, p. 77)

يصبح الشبيه كنموذج للتمقص مختلف عن النماذج التقمص الاعتيادية، لدرجة أنه يريد التوحد به. زد على ذلك تقمص القدرات والإمكانات التي يمتلكها لاعب الأفاتار، فحسب ما أشارت إليه Duris Olivier (2017) فإن اللاعب لا يستثمر فقط في الخصائص الجمالية والظاهرية المقترحة من طرف مصمم اللعبة، لكن مدى قدراته وإمكاناته على الفعل، فالفرد اللاعب يخصص الصورة الرمزية الخاصة به من خلال النظر فيها باعتباره التجسيد الافتراضي لنية الفعل، وبالتالي فإن الصورة الرمزية ليست دائما إسقاط لصورته الجسدية، ولكنها إسقاط لإمكانات الفعل المختلفة واللازمة لتحقيق مشروع يمكن للفرد أن يتعرف عليه، القدرة على المرواغة، القدرة على الشفاء، الدفاع على الجماعة هي كلها إمكانات وقدرات يسعى المراهق لامتلاكها، خاصة وأن مرحلة المراهقة تنسم في طبيعتها بالبحث عن البطولة وإنقاذ الآخرين وهي كلها مظاهر تغذي نرجسيته.

يمكن القول أن الوظيفة الرمزية للأفاتار تمنح للمراهق فرصة إعادة إصلاح الجسد الذي يشعر اتجاهه بعدم الرضا، وبالتالي يمنحه فرصة إعادة ترميمه. لتدعيم ما تم تقديمه من معلومات مهمة في الجانب النظري من الورقة البحثية حول العالم الافتراضي والأفاتار الرقمي ندرج الحالة العيادية التالية من خلال تطبيق أداة الملاحظة والمقابلة النصف موجهة والتي تم الكشف من خلالها عن مفاهيم أخرى منها الذات الحقيقية والذات المزيفة داخل وخارج لعبة الفيديو:

4- الحالة العيادية

1-4- منهجية الدراسة

تم استخدام المقاربة النفسية العيادية القائمة على دراسة الحالة بهدف البحث في طبيعة الوظيفة الرمزية للأفاتار الرقمي داخل لعبة الفيديو على حالة مراهق يبلغ من العمر 15 سنة، أدمن الألعاب الإلكترونية. تم الاعتماد في دراسة الحالة على الملاحظة المقصودة، كان الهدف منها ملاحظة سلوك الحالة أثناء اللعب، بالإضافة إلى التركيز على ما يقوله أثناء اللعب، الحركات، الإيماءات الوجهية، حركات الأصابع، حركات العينين. بالإضافة إلى المقابلة العيادية النصف موجهة لجمع معلومات أكثر وتكون مكملة لنتائج الملاحظة، تم التركيز فيها على محاور مهمة: الأفاتار المفضل إليه؟ ماهي حركاته المفضلة؟

ماهي معايير إنتقاءه للأفاتار الخاص به؟ الأسباب التي جعلته يتعاطف معه دون سواه من الأفاتارز؟ وغيرها حتى يتسنى لنا الحصول على معلومات أكثر.

4-2- تقديم الحالة

الحالة رياض، البالغ من العمر 15 عاما، هو الابن البكر في العائلة، ترتيبه الأول في التسلسل الميلادي، ولديه أخ يصغره بسنتين، وأخت صغيرة. لم يتمكن الحالة رياض من الحصول على شهادة التعليم الأساسي، مع العلم أن تحصيله الدراسي منخفض دوما بالرغم من المجهودات التي يبذلها شخصيا ويذلها والديه في تعليمه. الحالة رياض مدمن على استخدام الهاتف الذكي بشكل عام و ألعاب الفيديو خاصة لعبة Free Fire - هي لعبة محفزة على الصعيد الحسي الحركي، تعتمد على إطلاق النار يتم تحميلها على الهاتف النقال، بحيث على اللاعب مواجهة 49 لاعب آخر على جزيرة، كل لاعب فيها يسعى للبقاء على قيد الحياة على تلك الجزيرة لأطول فترة ممكنة - . الوقت الوحيد الذي يترك فيه رياض الهاتف هو شحن بطاريته الفارغة، يمنع أخويه منعاً باتاً الاقتراب من هاتفه. عند شحن البطارية تنتاب الحالة نقص انتباه وتركيز، حالة من شحوظ العينين وكأنه لا يزال أمام شاشة الهاتف. الملفت للانتباه أن والديه لم يبدوا أية اعتراض على الاستخدام المفرط للهاتف والإدمان على لعبة فري فاير، حتى أخاه الأصغر منه هو الآخر أصبح مهتماً بهاته اللعبة. لا يملك الحالة الكثير من الأصدقاء، يفضل كثيراً البقاء في المنزل منشغلاً مع هاتفه الذكي، يمكن القول بأنه خجول نوعاً ما، لكن بالمقابل هو شخصية تلقائية وعفوية لا يبدي أي تكلف. فقد أصبح رياض منغلقاً على نفسه في مجاله الفضائي، يحدد لنفسه مكاناً في الغرفة، يصرخ إذا قام أحد من إخوته إزعاجه. أحيانا تتصادف فترة الغذاء مثلاً مع مرحلة مهمة من اللعبة، فمعظم أكله عبارة عن شطيرة مما أثر على عاداته الصحية.

4-3 إستنتاج عام عن الحالة

قد تبين من خلال المقابلات والملاحظات أن الحالة قد وجد متنفساً من خلال لعبة الفيديو، لدرجة أنه انغمس بشكل كبير في الشخصية الافتراضية التي قد كونها داخل لعبة الفيديو، لدرجة أننا نعتقد بأن الحالة رياض لم يعد يفصل بين العالمين، العالم الواقعي والعالم الافتراضي ويريد أن يتحكم بأخويه مثلما يتحكم بشخصية أفاتاره الرقمي، ويريد فرض سيطرته عليهما أيضاً، فيمكن القول بأن العالم الافتراضي أصبح يميل كفة على الواقعي لكثرة الساعات التي يقضيها في اللعب داخل إطار الشاشة، هذا الإطار الصغير الذي يمكن من خلاله الحالة رياض التحكم في حركة الأفاتار الخاص به. وما تمت ملاحظته أيضاً أن الحالة رياض يتغير مزاجه بسرعة أثناء اللعب، شخصية متسلطة، تصدر الأوامر وتخصد الكثير من المكافآت متمثلة في حاضنات، أسلحة وذخيرة . وعندما ينخفض شحن بطارية الهاتف تظهر على الحالة نوع من الكف النفسي الحركي، يتوقف عن الكلام والحركة فقد أصبح مرتبطاً مادياً وعاطفياً باللعبة، لا يحتمل رؤية أخويه يلعبان أو يصرخان، فينفلج الحالة ويضرب أخاه ويصرخ في وجه أخته.

وعن طبيعة الأفاتار الرقمي داخل لعبة Free Fire عن بقية اللاعبين الافتراضيين الذي اختاره الحالة لم يتردد في الإجابة مفتخراً بأنه اختار أفاتار اسمه ألوك Alock، وهو لاعب مشهور. يشتهر هذا الأخير بقدرته على إحداث هالة شفاء

وزيادة سرعة الحركة، مما يجعله مفيداً في الهجوم والدفاع، سواء في المواجهات الفردية أو الجماعية. من أفضل حالات استخدامه: دعم الفريق، اللعب العدواني من خلال الاقتراب من الأعداء. في الواقع هي ميزات محبذة خاصة خلال مرحلة المراهقة أين يهوى المراهق المواقف البطولية والتي يكون فيها بطلاً يساعد الآخرين، فقام بإسقاط هاته الصفات على الأفاتار حتى تتناسب واستيهاماته للقوة المطلقة التي تغذي نرجسيته كمراهق يسعى لإثبات سلطته واستقلاليتته، وهذا ما توصلت إليه أيضاً كشرود فاطمة (2023) حيث أشارت إلى أن التفاعل مع الألعاب الالكترونية يشكل أحد وسائل الهروب من الواقع لما يوحيه العالم الافتراضي بامتلاك القدرات الخارقة التي لا يمكن أن يحققها في أرض الواقع، خاصة مع وجود الألوان، والموسيقى التي يمكن التحكم في إعداداتها.

تجدر الإشارة أيضاً أن الحالة يغير بين الحين والآخر الأفاتار الخاص به، عندما سألنا الحالة عن الأفاتار الجديد، تبين بأنها أنثى، صرح الحالة بأن اسمها لورا ، نظراً لقدرة على "الرمية الحادة" التي تزيد من دقة التصويب عندما تكون في مجال الرؤية، مما يجعلها فعالة في القتال عن بعد، ولأنها سريعة أيضاً ولديها العديد من المغارات. في هذا السياق تحدث العديد من الباحثين في هذا المجال عن تناذر Lara Croft، حيث يعجب بها المراهقين كثيراً لما تمتلكه من خصائص جمالية وقدرات خارقة ذكية وسريعة الحركة، رشيقه القوام، تجيد استخدام الأسلحة ولديها انتصارات عديدة، كلها خصائص تجعلها محط الأنظار، خاصة وأن هاته اللعبة الافتراضية تمتلك نظرة ثابتة تشبه لحد بعيد نظرة الذكور البالغين. للتشبه باللاعب الافتراضي وتقمصه، أصبحت لدى الحالة رياض رغبة في ممارسة تمارين كمال الأجسام خاصة بتحميل العضلات، فأصبح كل فترة مسائية يقوم بتمارين تساعد على اكتساب العضلات وفي كل مرة يأتي فيها إلى المنزل يستعرض عضلاته أمام أفراد أسرته خاصة والدته بالرغم من أنها لم تتشكل بعد، أصبحت أيضاً مشية رياض فيها نوع من الغرور والتكبر ، فالواضح أن الحالة لديه نوع من الاستعراضية الجسدية التي تغذي من خلالها نرجسيته الهشة التي أثرت بشكل ما على هويته وصورة الذات لديه. (أنظري أُمي كيف أصبحت * مجرد أنه يقوم يوميا بالتمارين المنزلية مشيراً إلى عضلات كتفيه.) والملاحظ أيضاً على الحالة خاصة على مستوى الائمات الوجهية حركات عيني سريعة، العض على الشفتين، حركات الأصابع السريعة، التناسق البصري الحركي، التركيز اللامتناهي، استثمار واضح في الوظائف الأدائية، هذا إن دل على شيء فإنما يدل على تفاعل الحالة مع المدركات الحسية الحركية التي تتمتع بها اللعبة تجعله يستثمر كثيراً في تركيزه داخل العالم الافتراضي وهذا ما يفتقر إليه الحالة في العالم الواقعي بحيث يصعب عليه التركيز والانتباه مع تعليمات الأستاذ أو تعليمات والديه. الواضح أيضاً أن الحالة قد تقمص الأفاتار من الناحية الجسدية، وحتى تقمص مشية الأفاتار وطريق تحفته.

لكن بالمقابل جعل الإدمان على استخدام الهاتف وألعاب الفيديو من الحالة شخصاً أنانياً، مزاجياً، متمركزاً حول ذاته، عصبياً، وعدوانياً اتجاه إخوته، فجل تعاملاته مع إخوته عبارة عن أوامر أو نواهي مما جعله يدخل في صعوبات علائقية معهما، وشخصاً حساساً اتجاه الأحداث المحيطة به دليل واضح على تقمص الأفاتار داخل اللعبة. مثلاً لعبة Free

Fire يتشارك فيها العديد من اللاعبين من دول مختلفة، بطريقة تحدث الحالة مع اللاعبين فيها نوع من السادية اللغوية، والتنمر اللفظي خاصة، الصراخ والتحدث بصوت عالي، حتى صوت الطلقات النارية على الهاتف مرتفعة تسبب إزعاج للمحيطين به لكنه لا يكثر لذلك.

نعتقد بأن الأفاتار يؤمن الوظيفة الحاوية لرغبات اللاعب الحقيقي، يتم ذلك من خلال التقمص والتماهي. فهو يشكل غلاف جلدي رقمي يحميه ويدعمه، لهذا يقوم اللاعب بالتحكم فيه ويستثمر فيه، ويسعى دوماً للفوز من خلال فهو يغذي لديه استيهامات القوة المطلقة، فالأفاتار يغطي أيضاً على مشاعر الضعف والهشاشة الموجودة لدى المراهق. فقد تبين لنا من خلال المقابلات وجود حالة من اللاتمايز أثناء اللعب علاقة اندماجية تكافلية يعتمد فيها المراهق على الأفاتار الرقمي في تحقيق المبتغى، فمن خلال المقابلات أن الحالة يستخدم كثيراً أنا، لي مثلاً "غادي يقتلني، سلاحني، راني خازن" وغيرها من العبارات. كما ويبدو أن العالم الافتراضي النفسي قد احتوى مشاعر وأفكار بل وحتى تصورات وقناعات الحالة رياض مما جعله يركز وبشكل كبير أثناء اللعب والتركيز على اختيار الأفاتار الرقمي الذي يمكنه الفوز والبقاء على قيد الحياة قدر الإمكان، وهذا ما لم يتمكن من الوصول إليه في العالم الحقيقي. تتفق النتيجة مع ما توصلت إليه الباحثة غزال آمال (2023) إلى أن الألعاب الإلكترونية كانت كبديل عن الحب المفقود، أي الموضوع المفقود، واستبدال ذلك بشيء خارجي، أي إنتقال إلى موضوع آخر .

التساؤل المطروح لماذا الحالة رياض لا يستخدم مثل هاته المهارات في التعلم المدرسي، ويستخدمها بدلاً من ذلك في لعبة الفيديو؟ يمكن الإجابة والقول بأن اللعبة بكافة ما تحتويه من خيارات وامتيازات، احتوت مشاعر الغضب والقلق والخوف الذي يعيشه الحالة رياض في العالم الواقعي، حيث والديه يضغطان عليه نوعاً ما خاصة التعلم الإجباري، حتى يمكن القول بأنه للتكيف مع متطلبات والديه والاستجابة لها كون لنفسه ذات معرفية مزيفة. لكن رياض داخل اللعبة يشعر بأنه حر يمكنه أن يستثمر في قدراته بشكل عفوي وتلقائي بدليل أنه يكمل المهمة الموكلة إليه داخل اللعبة بمخاديرها عكس العالم الواقعي أين تجد الحالة رياض شخصاً كسولاً متمرداً. تساؤل آخر يفرض نفسه: هل يمكن القول أيضاً أن داخل اللعبة تظهر الذات الحقيقية حيث يشعر الحالة بأن لديه القوة المطلقة على اللاعب الافتراضي والتحكم فيه، والتمتع أيضاً بالمزايا التي يملكها هذا الأخير، وخارج اللعبة تظهر الذات المزيفة التي يحاول الحالة من خلالها التكيف مع متطلبات المحيط قدر الإمكان.

خاتمة

إن عالم المراهق خطر جداً إذا ما ترك لعالم أحلام اليقظة فمثل هاته الألعاب لها تأثير مباشر على الحياة الإستيهامية للمراهق، فلعبة الفيديو التي يمكن لعبها بالهاتف الذكي يشكل إطار شاشة صغيرة يحمل العديد من المزايا ويمكن إحكام القبضة عليه، تشكل حاوي نفسي، تغذي العديد من الرغبات الشعورية وخاصة اللاشعورية منها، هاته الأخيرة التي يمكن أن تواجه بالدحض والتثبيط من العالم الواقعي ومن الأسرة بصفة خاصة .

لأسباب المذكورة سابقا، على الأولياء بما كان الاهتمام أكثر بهذا الجانب، ويجب عليهما أيضا الإنصات لما يقوله الطفل أو المراهق أثناء اللعب أمام شاشة الفيديو لعله يعبر عما بداخله من صراعات داخلية لا يقوى على التعبير عنها بالكلام واللغة اللفظية. فقد تبين لنا من خلال العمل أن المعاش النفسي الداخلي للحالة قد ساهم كثيرا في الاقبال على مثل هاته الألعاب والغوص في غمارها من دون أن يهتم بالعواقب مادامت هاته اللعبة تحقق له إشباع ذاتي حتى وإن كان مؤقتا. لذا يعتبر التواصل الأسري والتفاعل مع المراهق الحل الأمثل تفادي لحالات الإدمان، وحالات طمس شخصية وتبني شخصية صورة رمزية في لعبة، لأن الطفل أو المراهق دائما ما يبحث عن بديل لموضوع ما حتى وإن كان في عالم افتراضي يسهل الوصول إليه. تجدر الإشارة في هذا الصدد بأنه يجب على كل من المراهق والطفل أيضا أن يكونا حذرين في التعامل مع ما يرونه داخل الشاشة. فالأفاتار الرقمي في نهاية المطاف، هو عملية تجسد وإسقاط، ويجب تحديده في حالة ما إذا كان شخص مقرب، شخص عزيز مفقود، أو شبح نفسي مستقى من تاريخ العائلة، فيغوص المراهق في مغامراته الخاصة من خلال الأفاتار الخاصة به. (lejeune, 2012) وبالتالي يمكن للوالدين تغيير توجهات المراهق نحو مواضيع أخرى مثل ممارسة أي نوع رياضة مثلا يستثمر فيها المراهق كل قدراته وامكاناته لما للرياضة من فوائد جمّة. بالمقابل ونظرا لأهمية لعبة الفيديو وما تثيره من سيرورات نفسية لاشعورية في معظمها، تحدث العديد من الباحثين أمثال عن إمكانية إستخدامها كوسيط علاجي يكشف من خلالها لاشعور اللاعب، وتكشف أيضا عن رغباته وتصوراته المكبوتة اتجاه العام الخارجي.

قائمة المراجع

- غزال آمال، (2023)، التوظيف النفسي لدى الطفل المدمن على الألعاب الإلكترونية. مجلة الحقيقية للعلوم الانسانية والاجتماعية، المجلد 22(02) ص. ص 201-217.
- لابلاتش وبونتاليس، (1997). معجم مصطلحات التحليل النفسي، تر: مصطفى حجازي، المؤسسة الجامعية والنشر والتوزيع، لبنان: بيروت.
- كشروود فاطمة الزهراء. (2023). الألعاب الالكترونية وإعادة إنتاج العنف الرمزي لدى الأطفال. مجلة الزهير للدراسات والبحوث الإتصالية والإعلامية. المجلد 03(01)، ص. ص 69-83.
- Duris, O. (2017). Du jeu au jeu vidéo, Revue de l'enfance et de l'adolescence, n 95, pp 85-98.
- Grenienberger, j. (2021). l'adolescent dans le jeu de vidéo. Thèse de doctorat en médecine , Université de Strasbourg.
- Lainé, G. (2017). Identification et projection dans les jeux vidéo de type RPG, Master Arts et technologies numériques, Université de Rennes 2.
- lejeune, F. (2012). Serge Tisseron, Rêver, fantasmer, virtualiser. », <http://journals.openedition.org/questionsdecommunication/7052>
- Léon, J. (2015). Du corps virtuel des jeux vidéos au corps de la réalité chez l'adolescent, 35(02), pp 99-106.

- Manai, A. (2024).Le virtuel vidéoludique : à l'épreuve du « réel » et de l'irréel, Journal of social sciences Democratic Arabic Center For Strategic, Political & Economic Studies, Germany-Berlin, Vol 08 / Issue 32, pp624-694.
- Simard,E. (2023), Interprétations, appropriations et détournements du personnage de Lara Croft, mémoire présenté comme exigence partielle de la maîtrise en communication, Université du Québec à Montréal.
- Tisseron, S. (2016).Du virtuel psychique au virtuel numérique. Bulletin national santé mentale et précarité Des mondes virtuels ?
- Vial, S. (2014). Critique du virtuel : en finir avec le dualisme numérique, psychologie clinique , n°37, pp 38-51.