

أزمة الهوية لدى المراهق بين الافتراضية والواقع *The Adolescent's Identity Crisis between Virtualism and Reality*

شيخي سارة*

جامعة عبد الحميد مهري قسنطينة-2-

Sarachikhi25@gmail.com

تاريخ النشر: 2021/10/15

تاريخ القبول: 2021/09/26

تاريخ الإرسال: 2021/06/08

Abstract:

This study falls within the theoretical and analytical research, and aims to give the study in the end a comprehensive conceptual model about the virtual identity in its various aspects and dimensions, as it sheds light on the relationship of the virtual identity with the realistic identity in light of the tremendous spread of digital media of all its diversity that enables everyone to connect to the Internet and penetrate into Virtual worlds, especially teenagers who today are called the original inhabitants of virtual worlds. The study also attempts to uncover the extent to which adolescents are able to represent their identities within virtual environments when they are, in fact, suffering from an identity crisis. Thus highlighting the boundaries that exist between the virtual identity and the realistic identity to allow the possibility of understanding the activities of adolescents in virtual environments and predictability of their behaviour.

Key words

Adolescent, Identity, Virtual Identity, Virtual Realms.

الملخص

تندرج هذه الدراسة ضمن البحوث النظرية التحليلية، وتهدف إلى لتعطي الدراسة في النهاية نموذج مفاهيمي شامل حول الهوية الافتراضية بمختلف جوانبها وأبعادها، حيث تسلط الضوء على علاقة الهوية الافتراضية بالهوية الواقعية في ظل الانتشار الهائل للوسائط الرقمية على تنوعها والتي تمكن الجميع من الاتصال بالشبكة العنكبوتية والتوغل في العوالم الافتراضية، خاصة المراهقين الذين أصبحوا يسمون اليوم بالسكان الأصليين للعوالم الافتراضية. كما تحاول الدراسة الكشف على مدى قدرة المراهقين على تمثيل هوياتهم داخل البيئات الافتراضية في حين أنهم يعانون في الواقع من أزمة هوية. وبالتالي إبراز الحدود الموجودة بين الهوية الافتراضية والهوية الواقعية لإتاحة إمكانية فهم نشاطات المراهقين في البيئات الافتراضية وإمكانية التنبؤ بسلوكياتهم.

الكلمات المفتاحية: مراهق، هوية، هوية افتراضية، عوالم افتراضية.

مقدمة:

لقد أحدثت التكنولوجيات الحديثة في العقود الأخيرة ثورة هائلة في عالم المعلوماتية والاتصال بين الأفراد، وحولت العالم من مجتمعات متعددة، مختلفة تحكمها قوانين وضوابط صارمة والتزامات كثيرة إلى مجتمعات افتراضية تخضع بشكل أساسي إلى احتياجات وقيم واهتمامات مستخدمي الشبكة، مما سمحت بظهور أشكالاً جديدة من التفاعلات والارتباطات الاجتماعية الافتراضية التي تؤثر بشكل مباشر على خصائص الفرد النفسية والاجتماعية.

إن الانتشار الواسع لشبكات التواصل الاجتماعي يعود أساساً لتنوع خدماتها وسهولة استخدامها الشيء الذي زاد من توافد المستخدمين عليها على اختلاف الجنس والعمر، خاصة أن الانخراط في أي من تطبيقاتها يستدعي تأسيس هوية افتراضية، ينشأ المستخدم استناداً على ميولاته ورغباته واهتماماته فهي بذلك قد تكون امتداداً للهوية الواقعية أو تحمل بعضاً من ملامحها كما يمكن أن تناقضها تماماً هذا من جهة، ومن جهة أخرى يمكن للمستخدم إنشاء عدة هويات افتراضية مختلفة المحتوى. وبما أن المراهقة فترة نمائية حساسة وحاسمة لتشكيل الهوية الشخصية والاجتماعية فالمراهق اليوم يواجه تحدياً جديداً من نوع مختلف جداً في مجال بنائه لهويته في ظل سيطرة العوالم الافتراضية على حياته الواقعية حيث يعد المراهقون السكان الأصليون لهذه العوالم، أين يقومون ببناء هوياتهم الافتراضية كامتداد متكامل لذواتهم مادياً وافتراضياً ويكون من الصعب تمثيل هذا التكامل.

وبناءً على ذلك، يبقى تصور الهوية الافتراضية غير واضحاً نظراً لصعوبة تحديد العلاقة بين الهوية الحقيقية والهوية الافتراضية وبالتالي فتقييم أنشطة المراهقين داخل المجتمعات الافتراضية تبقى نسبية إلى حد كبير كما يصعب التنبؤ بها فكل من الهوية الافتراضية وتصور الذات التي يعبر عنها المراهقون من خلال مضامين أنشطتهم داخل الشبكة في غاية التعقيد.

2. إشكالية البحث :

وبناءً على ذلك، ، تحاول هذه الدراسة الإجابة على التساؤل التالي:

هل تؤثر الهوية الافتراضية على بناء الهوية الواقعية للمراهق

3. أهداف البحث:

تهدف الدراسة إلى:

- تحديد الإطار المفاهيمي للهوية الافتراضية
- إبراز العلاقة الموجودة بين الهوية الافتراضية والهوية الواقعية
- تحليل أزمة الهوية لدى المراهق في ظل تعدد الهويات الافتراضية
- الكشف على قدرة تمثيل المراهق لهويته في العالم الافتراضي

4. الإطار المفاهيمي للدراسة

1.4. المراهقة:

فترة من الحياة تقع بين الطفولة ذات النمو المستمر إلى غاية سن الرشد، وهي عبارة عن فترة جاحدة تتميز بالتغيرات الجسمية والنفسية التي تبدأ من 12 و 13 سنة وتنتهي حوالي 18 إلى 20 سنة ، حدودها غامضة وغير دقيقة لأن ظهورها ومدتها تتنوع حسب الجنس، الأصل ، الظروف الجغرافية ، وكذلك حسب المحيط الاجتماعي الاقتصادي. أما من الناحية النفسية ، فتتميز بالنشاط الغريزي الجنسي والرغبة في الاستقلالية (SILLAMY, 1993, p.

2.4. الهوية:

هي المرجع الأساسي الذي يشكل الفرد في تفرد، وتشمل كل السمات التي تحدده. وهي عملية ديناميكية تميل إلى التوفيق بين الأبعاد المتناقضة التي تساهم في بناء الذات وتطورها، حيث تكون نشطة بشكل خاص أثناء الطفولة، ولكنها تستمر طوال الحياة. (MARC, 2005, p. 15)

3.4. الهوية الافتراضية:

يعرفها الباحث الهولندي Jacob Van Kokswijk بأنها تمثيل للهوية في بيئة افتراضية التي يمكن أن توجد بشكل مستقل عن تحكم الفرد ويمكن أن تتفاعل بشكل مستقل في نظام إلكتروني. (BOOTH, 2010, p. 140) وتشمل جميع المضامين والمحتويات التي ينشئها المستخدم للتعبير عن ذاته داخل الشبكة.

4.4. العوالم الافتراضية:

شاشة من إنتاج الكمبيوتر تسمح للمستخدم بالشعور بالتواجد في بيئة أخرى غير البيئة التي هم فيها في الواقع والتفاعل معها، يستلزم ذلك أن تكون البيئات الافتراضية متعددة المستخدمين أو تعاونية أو مشتركة. وتمثل العوالم الافتراضية بيئات أو أنظمة يختبرها المستخدمون مع مشاركين آخرين موجودين في نفس البيئة ويتفاعلون معهم. (SCHROEDER, 2008)

5. البيئات الافتراضية وخصائصها:

تمثل البيئة الافتراضية تلك الحدود الاجتماعية في مجال الحاسوب ويتضمن مجالات متنوعة تتسم بالإثارة والتشويق. ويعود ظهورها إلى الرواية الخيالية snow crash التي أنشأها Stephenson سنة 1992 والتي تتضمن بيئة افتراضية تدعى ب (Métaverse) أي العالم المجازي، وهي بيئة تمكن الأفراد من بناء هويات افتراضية، مع التجرد من حياتهم الواقعية. ولقد كان يهدف عبر ذلك إلى بناء شكل جديد وثنوري للتواصل، عبارة عن نطاق ثلاثي الأبعاد يلتقي فيه الأفراد ويتشاركون الخبرات من خلال بناء عالم موازن داخل هذا النطاق. وهكذا تكونت فكرة الحياة الثانية والتي تجسدت سنة 2003. (الهادي، 2009).

وبرزت بعدها بيئات افتراضية متعددة وكثيرة تحمل أفكارا متنوعة ومختلفة تشمل شتى المجالات منها الفكرية والأخلاقية والاجتماعية والدينية والسياسية وحتى العاطفية.

لقد شملت الأدبيات المعاصرة البيئة الافتراضية بتعاريف متباينة، نظرا لحدثة هذا المصطلح وتعقيده حيث حظيت باهتمام كبير من قبل الباحثين. فالعالم الافتراضي أو البيئة الافتراضية من وجهة نظر عامة يمثل مساحة خيالية تشكل الكلمات والفيديوهات والصور التي تهرم المستخدمون إلى حد الشعور بواقعيته. فالعالم الافتراضي الذي يعد المجال الحيوي للبيانات وحركتها المعلوماتية، هو العالم المختفي في الآلة التقنية. (الديري، 2012)

تسمح مختلف الوسائط الإلكترونية من هواتف، حواسيب، لوحات رقمية وغيرها بالاتصال بهذه العوالم الافتراضية والتحكم في نشاطاتها وأبعادها الافتراضية والواقعية بمسافة ثلاثية الأبعاد وذلك طبعا عبر شبكة الانترنت.

يمكن لرواد العوالم الافتراضية المشاركة في الوقت نفسه والبيئة ذاتها وكذا بالتجارب الافتراضية ذاتها. كما يتيح لهم القدرة على إسقاط هوياتهم وتفرغ نزواتهم واستثمار ما لديهم من قدرات، ما يؤدي إلى تكوين روابط قوية بهذا العالم، حيث ينشط رواد العالم الافتراضي بعد إنشائهم لصور رمزية خاصة بهم، والتي تشكل تمثيلات افتراضية محددة لذواتهم الافتراضية (SCHROEDER, 2008) بالإضافة إلى خلق ملفات شخصية للتعريف بهم مع دمج المعلومات النصية والسمعية والبصرية الممثلة بالصور والأوديوهاوتوالفيديوهات.

لقد أخذ الانصهار في فنيات الشبكة شكلا ثوريا في حياة سكان العالم الافتراضي، أين يمكنهم الانخراط في الكثير من النشاطات المعقدة والتفاعلات الاجتماعية المشابهة لنظيرتها في العالم الواقعي كإقامة علاقات عاطفية أو صداقة، العمل، الدراسة، اللعب، التسوق والتجارة، حضور عروض وحفلات موسيقية، مشاهدة مسرحيات وأفلام... مما يجعلهم أكثر انبهارا وانغماسا في هذه العوالم وبالتالي الهروب من الواقع وقوانينه الصارمة إلى ذلك الفضاء الواسع الذي يتسم بدرجة كبيرة من الحرية، فإذا كان الواقع عالم قيود وإلزامات فإن العالم الافتراضي هو عالم الحرية والاختيار، الشيء الذي يزيد من شعبيته من جهة وتكثيف نشاطاته من جهة أخرى.

وتنقسم العوالم الافتراضية حسب الخدمات والنشاطات التي تقدمها إلى أربعة أنواع يمكن تلخيصها كما يلي:

- بيئة ألعاب واسعة متعددة اللاعبين (MMORPG): يقوم يأخذ فيها اللاعب دورا معيناً من أجل الوصول إلى هدف محدد، وعند تحقيقه يتحصل اللاعب على مجموعة من النقاط تمكنه من الانتقال إلى المرحلة الموالية. يكون تمثيل اللاعبين في هذه البيئة الافتراضية من خلال شخصيات متنوعة ذات قدرات مميزة.
- بيئة الميتافيرس (Metaverses): يمكننا القول بأنها بيئة ثلاثية الأبعاد تسكنها شخصيات تدعى «Avatar» يتحكم فيها أشخاص فعليون، والذين لديهم كامل الصلاحية في تشكيل أفاتارهم بالشكل الذي يريدونه إذ لا يوجد هناك حدود للتحكم فيها وتغيير هويتها.
- البيئة التعليمية واسعة المتعلمين (MMOLE): تعمل هذه البيئة كامتداد لنظم إدارة التعلم ولكن في بيئة ثلاثية الأبعاد (المولى، 2017).

- بيئات ذات التوجه الاجتماعي (second life): بيئات افتراضية ثلاثية الأبعاد تعطي سكانها حرية واسعة واختيارات متعددة في تأسيس هويات مختلفة وبناء مضامين وملفات شخصية وكذا المشاركة في جملة النشاطات الاجتماعية الافتراضية المبنية على التفاعل داخل المجتمع الافتراضي.

تتيح المجتمعات الافتراضية على اختلافها خدمة التواصل بين روادها والذين تربطهم اهتمامات مشتركة أو انتماءات واحدة فكرية كانت أو وطنية أو دينية أو سياسية... ويكون التفاعل داخل هذه المجتمعات مباشرا كتبادل الرسائل والملفات عن طريق الرسائل النصية أو محادثات صوتية أو عن طريق الفيديو. كما قد يكون التفاعل بطريقة غير مباشرة من خلال المنشورات والتعليقات والمشاركات لمضامين مختلفة. وهي تضم مئات الملايين المستخدمين فإذا كان عدد مستخدمي الانترنت قد وصل إلى 2.7 مليار مستخدم، أي ما يعادل مواطن على 2، فإن 2.7 مليار هم مسجلون في شبكات التواصل الاجتماعي منها ما يفوق 1 مليار مستخدم للفيسبوك «Facebook» الذي يحتل المرتبة الأولى من حيث جذبه للجمهور وذلك سنة 2016. كما أنه وفي الثلاثي الأول من نفس السنة تم تسجيل في الدقيقة الواحدة 2.8 مليون فيديو مشاهد على «Youtube»، 21 مليون رسالة متبادلة على «whatsapp»، 530,000 صورة تنشر على «Snapchat»، كما تم إحصاء أكثر من 700,000 اتصال على «Facebook» و350,000 تغريدة على (FAYON C. B., 2016) «Tweeter» ويرجع العدد المتزايد يوما عن يوم لرواد المجتمعات الافتراضية إلى الحرية المطلقة في التعبير عن الذات والأفكار، تبادل الآراء، إشباع الرغبات والاهتمامات... وكذا مجانية خدماتها وتوفرها في كل مكان وزمان. ومن خصائصها أيضا:

- المرونة وانحياز فكرة الجماعة المرجعية بمعناها التقليدي فالمجتمع الافتراضي لا تحده أبعاد تاريخية ولا جغرافية بل يخضع لمبدأ الاهتمامات المشتركة التي تجمع أفرادا لا يعرفون بعضهم البعض.
- مجتمعات ديناميكية لا تعرف التوقف على مدار الساعة.
- تقوم على مبدأ الاختيار بدل الإلزام.
- اللامركزية والتفكيك التدريجي لمفهوم الهوية التقليدي، خاصة وأن أغلب روادها هم يستخدمون أسماء مستعارة وصور ليست بصورهم بل هناك من يملك أكثر من حساب. (السموك، 2011)

• تقوم على معادلة زمنية تضم الزمن اللحظي وسرعة الطواف في الوقت ذاته أي الزمن العالي الخارق لكل الحدود والضوابط المكانية والزمنية حيث تنتقل فيه الرسائل والصور بسرعة قصوى من أي بقعة في العالم وهو ما يصطلح عليه بالزمن الميدياتيكي. (مزيد، 2012، صفحة 42) يتحقق هذا الزمن بمجرد توغل الأفراد في الشبكة وانطلاق أنشطتهم فيه عبر تفاعلاتهم ومنشوراتهم التي تحوي أفكارهم ومشاعرهم وتوجهاتهم، فكل مجتمع افتراضي ينشئ زمنه الميدياتيكي انطلاقاً من النشاطات التي يقوم بها. إذن، تعددت تعاريف البيئات أو العوالم الافتراضية وذلك بسبب حداثة ديناميته الراجعة إلى شموليته وتعدد أبعاده وجوانبه بالإضافة لتنوع الاختصاصات التي تهتم بدراسته.

6. الهوية من الواقع إلى الافتراضية:

تعد الهوية مفهوماً مركزياً في العلوم النفس اجتماعية منذ العمل الرائد والتأسيسي الذي قام به ERIKSON حول تطور الهوية، التي يعتبرها المجموع الكلي لخبرات الفرد، وتتكون من عنصرين أساسيين هما: هوية الأنا وهوية الذات. وترجع هوية الأنا إلى تحقيق الالتزام في بعض النواحي كالعمل والقيم الإيديولوجية والسياسية والدين وفلسفة الفرد لحياته، أما هوية الذات فتتعلق بالانتماء إلى الإندك الشخصي للأدوار الاجتماعية (ERIKSON, 1972) فالهوية في شموليتها، تحدد الإجابات الضمنية والمباشرة على السؤال "من أنا؟" وتشمل جملة المحتويات والسيرورات النفسية والاجتماعية والعقائدية التي تشكل الفرد، والتي تنتج وتتطور من خلال الخبرات والتجارب الشخصية والاجتماعية التي يمر بها الفرد طيلة حياته وهي عملية نشطة جداً خلال فترة الطفولة (MARC, 2005) لكنها تصبح أكثر حركية ونشاطاً خلال فترة المراهقة التي تعتبر فترة البحث عن الهوية.

تجمع الهوية بين الوحدة والتفرد والتشابه والاستمرارية والاعتراف،، هذه السمات التي تبدو متناقضة، تعكس حقيقة أن كل فرد فريد ولكن في الوقت نفسه متشابه مع الآخرين.

وبالاستناد إلى ذلك يمكن تمييز أربعة جوانب للهوية وتشمل الهوية الفردية، الثقافية، الاجتماعية والمادية. يتضمن كل جانب من هذه الجوانب مضامين وعناصر وسياقات مختلفة، وتميزه سيرورات تسمح ببناء وتعديل الهوية.

➤ **الهوية الفردية أو الهوية الشخصية:** يتم فهمها من خلال الخبرة ومعرفة الذات وهي في حركية دائمة وقابلة للتغيير، حيث تشمل الأهداف والمعتقدات والقيم والاهتمامات والميولات والمشاعر الخاصة بالفرد. وينتج الإحساس بالهوية الشخصية من خلال مجموعة من السيرورات المتشابكة بشكل لوطين.

➤ **سيرورة التفردنأ والتمايز:** وتحدث بشكل خاص في السنوات الأولى، والتي من خلالها يتعرف الطفل على نفسه ككائن مختلف ومنفصل عن الآخر، فيكون موضوعات لأحاسيسه وأفكاره وأفعاله تمكنه من قول (أنا) والحديث عن نفسه.

➤ **سيرورة التماهي:** وفيها يجعل الفرد نفسه مشابهاً للآخرين، ويتلائم مع خصائصهم، ويجعل منها نماذج لبناء شخصيته ويشعر بأنه يدعم مجموعات معينة (الأسرة الأصدقاء، الأقران من نفس الجنس، لتتسع فيما بعد وتشمل المهنة، الجنسية الأحزاب...)

➤ **سيرورة التقييم النرجسي:** يعني أن الفرد يستثمر نفسه عاطفياً كموضوع حب ("حب الذات") مصدر تقدير الذات، الثقة بالنفس، تأكيد الذات واحترام الذات..)

➤ **سيرورة الاحتفاظ:** التي تضمن الاستمرارية الزمنية في الوعي بالذات وتمنحه شعوراً بالديمومة وبالتالي، (أشعر بنفس الشيء رغم تنوع الأدوار والوضعيات التي أعيشها ورغم مرور الوقت).

➤ **سيرورة الإنجاز:** تعني أن الهوية ليست مجرد استمرار للماضي، بل تنفتح على المستقبل من خلال المتابعة المثالية لتحقيق أحلام العظمة والنجاح أو البحث عن التوازن والقوة. (MARC, 2005, p. 16_17)

◀ الهوية الثقافية: مجموعة من القيم والمثل العليا وأنواع المعرفة والخطابات والنشاطات الاجتماعية والمعتقدات التي يتم مشاركتها والتي تحافظ على الشعور بالتمائل أو التواصل عبر سياقات مختلفة داخل تلك الثقافة.

◀ الهوية الاجتماعية: فإن مفهوم الذات لدى الفرد يتحدد بانتمائه جماعة معينة حسب معايير محددة كالعرق، الجنسية، الدين، الجنس والأسرة. وللحفاظ على معنى لذواتهم، فإن الأفراد مستعدون للامتثال لمعايير وتوقعات اجتماعية. وبالتالي فالهوية هنا مقيدة بمجموعة متنوعة من العوامل الاجتماعية، سواء كانت مادية أو سياسية أو اقتصادية أو إيديولوجية...

◀ الهوية المادية: تعكس الامتداد المادي للذات وتشير إلى المدى الذي ينظر إليه الفرد إلى بعض الأشياء المادية، كالملابس والسيارات وحتى الأماكن، كعناصر طبيعية مرتبطة بهوياتهم. (DUNCAN, JUNE 2007) بناء على ما سبق، نلاحظ أن الهوية تتشكل من مجموعة التفاعلات الاجتماعية والتجارب التي يختبرها الفرد فعلياً طيلة حياته خلال مواقف ووضعية مختلفة. لكن وتطور التكنولوجيات الحديثة وغزوها لحياة الأفراد والمجتمعات، والتي أدت إلى ظهور عوالم افتراضية موازية للعالم الواقعي، ونظراً لما تحمله من محتويات ومضامين نوعية جديدة وثرية بالنشاطات والمعلومات والتفاعلات الافتراضية، توسع المعنى التقليدي للهوية وأصبح أكثر غموضاً وتعقيداً.

لقد استطاعت التكنولوجيات الحديثة على تنوعها محو كل الحدود الموجودة بين الواقع والخيال وبين ما هو مادي وافتراضي، بفضل الصور الرمزية والملفات الشخصية المتعلقة بالفرد. يستطيع سكان العالم الافتراضي تأسيس هوياتهم بما يلائم رغباتهم واحتياجاتهم وتوقعاتهم دون أي قيود، فهذه العوالم الافتراضية تزود مواطنيها بفضاءات بيضاء تسمح لهم بإنشاء هوياتهم الافتراضية التي يرغبون فيها لتعطي بذلك إمكانية جديدة لإعادة بناء الذات وكذا إعادة إعطاء تعريف جديد للهوية، بناء على حرية اختيار الفرد للهوية التي يريد ودعمها لتصبح مميزة وأكثر خصوصية باستخدام مجموعة من المضامين الرمزية المتاحة. (BOOTH, 2010).

في الحقيقة، إن التفكير في تشكيل الهوية وتطورها بمعناه التقليدي فقط وفي مرجعيته للعالم الواقعي لم يعد كافياً، فالسؤال الجوهرى حول الهوية يبقى مطروحا في كل مرة من قبل رواد العالم الافتراضي والمتمثل في "من أنا؟؟؟" وهو سؤال قاعدي في مسألة الهوية، يتكون من جزأين، أحدهما متعلق بالآنا الواقعي، والآخر متعلق بالآنا الافتراضي. وبالتالي، فإن هذين الجزأين لا يمكن دراستهما منفصلين، بل هما كيانان أساسيان لمختلف جوانب شخصية الفرد، حيث يرى كل من (Vlachopoulou.M, Missonnier.S 2015) أن التكنولوجيات الحديثة تعكس إظهار تصوراتنا وتشكل قطعة من لغز ثقافتنا وتجاربنا التي تغلف وتحدد هوياتنا. (MISSONNIER, 2015, p. 22)

في العالم الافتراضي لا يكون الفرد موجوداً مادياً، وإنما كتمثيل رمزي والذي يدعى بالأفاتار «AVATAR»، فنحن في البيئة الافتراضية نؤثر على هذه التمثيلات الرمزية الخاصة بنا لا على ذواتنا في الواقع، حيث أن التمثيلات الرمزية داخل هذه البيئات تحمل جملة من الوثائق الرقمية المنظمة بشكل محدد يسمح بإعطاء ذواتنا الافتراضية صورة افتراضية متكاملة، فهي تتضمن مواد معلوماتية محفوظة إلكترونياً حول "من نحن" وهي بمثابة بطاقة هوية افتراضية تحمل معلومات حول أسمائنا، كنيائنا، تاريخ الميلاد، الحالة المدنية... إضافة إلى ما نضيفه عليها من صفات تشبع رغباتنا فيضفي الفرد الذي له سلوكيات عنيفة على أفاتاره صفات القوة في حين أن الفرد الذي يعاني من نقص معين فيميل إلى إضفاء الصورة المثالية على أفاتاره. ومن الصفات التي يستطيع الفرد التحكم فيه نجد الطول والوزن، لون الشعر وجميع تفاصيله، لون العينين وتقاسيم الوجه، قدراته الجسدية والنفسية، الأبناء... لتصبح أكثر تكاملاً كما هو الحال في الواقعي، لكن يكمن الاختلاف هنا في أن التغييرات التي نضيفها إلى الأفاتار أي الصورة الرمزية لا حدود لها وهي خاضعة بذلك إلى:

- مبدأ الرغبة: والتي تكون غير ثابتة في كثير من الأحيان الشيء الذي يؤدي بالفرد إلى تغيير صورته الرمزية في كل مرة.
 - الخيال: فبإمكان الفرد خلق أفاتاره على النحو الذي يتخيله فيه بغض النظر عن مدى ملاءمته للواقع.
 - الحرية: كما أشرنا سابقا فإن العالم الافتراضي يتمتع بحرية كبيرة بعيدا عن القيود التي يفرضها الواقع وعليه فإن الفرد حر في إنشاء أفاتاره بالشكل الذي يريده بعيدا عن أي انتقاد.
 - التفرغ: وهنا يكون الأفاتار الذي ينشئه الفرد رهين ضغوطاته ومعاناته، ويصبح بذلك انعكاسا لحالته النفسية أو الجسدية.
 - التعويض: ففي حالة شعور الفرد بالنقص أو فقدانه لصفة ما كالشجاعة أو الجرأة فسينشئ أفاتاره كاملا هروبا من ذلك الشعور. وبالتالي هي تخالف ما عليه الواقع تماما... (TISSERON, 2009)
- إن الهوية الافتراضية شأنها شأن الهوية الواقعية، لها أبعاد فردية وأخرى اجتماعية.
- ✓ الهوية الفردية: تتعلق بما يتسم به الفرد كشخص، أو تمثيله في العالم الرقمي. فالتمثيلات الرمزية هنا تلعب دورا رئيسيا في تنمية الإحساس بالهوية لرواد الشبكة، لا سيما في ظل التوافد الهائل للأفراد على البيئات الافتراضية.
- ✓ الهوية الاجتماعية الافتراضية: فتمثل انتماء الفرد إلى مجتمع افتراضي معين في البيئة الافتراضية. ومن الممكن فهم الهوية الافتراضية عن طريق التماهي معها على اعتبارها كتلة من المعلومات الخاصة. يمكن أن يكون هذا التمثيل إلى حد ما قريبا من الهوية ويجدر الإشارة إلى أن تلك التمثيلات الرمزية قد تتشابه مع نظيرتها في الواقع، فكلاهما تحاول الوصول إلى الإحساس بالكينونة عن طريق الاتصال، لكن تبقى التصورات بطبيعتها الافتراضية لا يمكنها أن تكون مطابقة للواقع.
7. أزمة الهوية لدى المراهق:

تعتبر المراهقة فترة نمائية حرجة وحساسة بفضل جملة التغيرات النمائية التي يحدثها البلوغ (الجسمية، النفسية والعاطفية، الفكرية، الاجتماعية والجنسية) التي تحدث على المراهق فجأة مثيرة لديه الكثير من الاستفهامات حول كينونته وهويته فيسعى جاهدا لمحاولة الإجابة عنها، وذلك من أجل المصالحة مع ذاته والتكيف مع الصورة الجديدة التي آل إليها جسده.

بوصول الفرد إلى مرحلة المراهقة، يبدأ بمراجعة جميع مكتسباته التي كان يسلم بها في الماضي، ويبدأ في الاهتمام بالخصائص والسمات التي تميزه عن باقي الأفراد المحيطين به. ولتحديد ذاته، عليه أن يحقق تكاملا بينا تلقاه في الماضي من أفكار وقيم ومعتقدات المجتمع وبينما يؤمن به من قيم وما يتمسك به من مبادئ في الوقت الراهن وكذا بين طموحاته وتطلعاته المستقبلية. (إسماعيل، 1984، صفحة 166) وهذا ما يطلق عليه Erikson اسم اضطراب الهوية التي يواجهها المراهق بنفس ردود الأفعال التي استدخل بها عناصر الهوية في طفولته.

ترتبط المرحلة الأولى لمشكل الهوية بضرورة أهمية الثقة بالذات والآخرين حيث يبقى في بحث دائم وبحماسة عن الأشخاص الذين يكونون أهلا لثقتهم ليثبت مقدرته وأهليته للثقة. ويؤكد Erikson على الدور الفعال الذي يلعبه المجتمع في تطوير الهوية وذلك من خلال التفاعل بين ما يسمى بالهوية الشخصية والهوية الاجتماعية (Ericson, 1972) حيث تمثل الهوية الشخصية جملة المعتقدات والمشاعر والمشاريع الخاصة بالفرد والتي تبقى في تطور دائم ومستمر. في حين أن الهوية الاجتماعية تنشأ وتتطور في ظل التفاعلات مع أفراد آخرين وفي ظل الانتماءات لفئات مختلفة على حسب الاهتمامات والميولات فإن كان بعضها يصنف على أساس العمر والخصائص الفيزيولوجية فإن

الكثير منها تستند في تصنيفها إلى الوظائف أو الدين أو المكانة الاجتماعية... والتي تحمل في مضامينها تصورات للأدوار والسلوكات.

ويشير Kestenberg إلى أن مرحلة المراهقة تتميز برفض التقمصات السابقة نتيجة رفض الموضوعات الأبوية وفي نفس السياق الذي يطابق فيه رفض المهمات الوالدية أي رفض الذات ككيان جنس (Braconnier & Marcelli, 1988, p. 25)

إن الهوية والتقمصات من منظور تحليلي هما جوهر مشكلة المراهقة، وذلك لما يختبره المراهق من صراعات البحث عن الهوية الجسمية بسبب التغيرات الجديدة الطارئة على مستوى صورة الجسم، وفي صراعات البحث عن الهوية النفسية بسبب عودة الصراعات السابقة إلى السطح (Braconnier & Marcelli, 1988) وهذا ما يضع المراهق في حيرة كبيرة إذ يشعر بأنه غريب عن نفسه وعن غيره، وبأن هويته مهددة فيعيش نوعاً من الاغتراب ولذا تصف Dolto.F مرحلة المراهقة بالمنفى (Dolto, 1988, p. 44) يؤدي هنا التقمص دوراً هاماً في تكوين الهوية حيث أشار Mucchielli 1976 إلى أن التقمص لازماً للأب من نفس الجنس وضروري في تحديد الأنثى (Mucchielli, 1997, p. 81) لهذا تشتد أزمة المراهقة في الأسر التي تعاني من خلافات أو انفصال الوالدين أو هجرة الأب في حالة اتباع الأولياء في تعاملهم مع أبنائهم أسلوب القسوة والنقد والتوبيخ والإهانة المستمر أو الإهمال مما يدفع المراهق إلى البحث عن يفهمه ويتقبله وهذا ما يجده في العوالم الافتراضية التي يجد فيها الإصغاء لمشاكله والإجابة عن تساؤلاته ودعم اهتماماته والمكان المناسب لتفريغ طاقاته الانفعالية. وفي هذه المرحلة الحرجة أيضاً يبدأ بالبحث عن مغزى الحياة ومعناها والتعبير عن رغباته النفسية والجنسية ووضع الأهداف تدريجياً في تنطوي على أهم عناصر التعبير عن الذات وتحدد معالم نظرته إزاء ذاته وإزاء المجتمع، فالحاجة إلى الاستقلالية الذاتية أمر مؤكد إلا أنه يجب على المراهق أن يتعلم الحفاظ على التوازن بين الهيمنة على الذات ومراعاة قيم ومعايير المجتمع، ففترة إدراك الذات هي نفسها فترة التمرد والعصيان (المعاليطي، 2002).

لينتهي الأمر بالمراهق إلى تحديد سمات شخصيته عن طريق إحداث تكامل بين مطالب المجتمع وتوقعاته وهذا يعني أنه تمكن من تحديد إيجابي لهويته وبالتالي يستطيع القيام بدور الراشد (إسماعيل، 1981). إذن، فالمراهق قبل وصوله إلى تحديد هويته وتقمص الأدوار الاجتماعية المنوطة به، يمر بخلط وتيه كبيرين في ما يخص هذه الأدوار والتي تتحدد بناءً على جملة من التقمصات والتفاعلات بحثاً عن النموذج الأمثل الذي يسير على نهجه. وبينما كان المراهق في أوج أزمة الهوية، يواجه تلك الصراعات والتناقضات لتحديد معالم هويته، غزت حياته العوالم الافتراضية بما تحويه من مضامين شيقة، متنوعة على حسب الرغبة وواسعة لا حدود زمنية لها ولا مكانية يمكنه التجول فيها بهويات مختلفة، وجد المراهق نفسه؟ أمام تحد من نوع جديد لتأكيد هويته. فهل يستطيع المراهق تمثيل هويته داخل العالم الافتراضي؟

8. هوية المراهق في ظل الهويات الافتراضية المتعددة:

تسمح العوالم الافتراضية بفضل ديناميتها الدائمة ومرونة خدماتها باختبار وتعديل الهوية الافتراضية أو حتى تغييرها، الأمر الذي يعد بالنسبة للمراهق خبرة تستحق التجريب والاكتشاف، وبما أن المراهق في فترة بحث عن هويته وتأكيده، فالبيئات الافتراضية تعد أرضية خصبة للبحث والتجريب، وبالتالي فالمراهقون أكثر الفئات توافداً عليها حتى أصبحوا يعرفون بسكان الشبكة الأصليين. ينشط المراهقون داخل البيئات الافتراضية بشكل كبير، وفي أغلب الأحيان بهويات متعددة في آن واحد أو يقومون شعورياً أو لا شعورياً بتغيير دائم لتمثيلاتهم الرمزية على حساباتهم الشخصية. ويعود ذلك إلى:

- البحث على حرية أكبر في ظل غياب المراقبة والانتقاد.
 - الشعور بالأمان: باستخدام المراهق هويات متعددة أو صور غير حقيقية يتمكن من الدخول إلى مواقع محضرة أو مشاهدة محتويات عنيفة أو غير أخلاقية، الدخول في نقاشات مع أشخاص يجلبهم... هكذا يشبع فضوله دون الشعور بالخطر.
 - الخجل: باستخدام هويات افتراضية يستطيع المراهق الذي يعاني من الخجل الاندماج مع الجماعة والتعبير عن أفكاره وآرائه ومعتقداته بطلاقة.
 - الإحساس بالنقص: بالنسبة للمراهقين الذين يعانون من عقدة النقص الناجمة عن
 - إعاقات معينة أو تغيرات جسدية: خلقت لديهم عدم الرضا، فإنهم يغيرون هوياتهم باستمرار لمحاولة الوصول إلى الرضا عن الذات.
 - اللعب: قد يغير المراهق هويته من أجل المتعة والترفيه أو أذية الآخرين.
 - البحث عن المثالية: البحث عن المثالية: على اعتبار أن المراهقة هي فترة التشبع بالمثل العليا، ما يزيد من بحثه عن الأنا المثالي، لتحسين ذاته، مكونا بذلك مثله الخاصة، الشيء الذي ينعكس على سلوكه في العالم الافتراضي.
- يعد تلهف المراهقين لنشر أفكارهم التعبير عن أنفسهم ومشاركة الآخرين كل ما يمثل هوياتهم النفسية، السلوكية والجسدية والاجتماعية... هي بمثابة الدافع المحرك لسلوك المراهقين، وبما أن البيئات الافتراضية فضاءات واسعة للتعبير عن الذات فإن من المراهقين من يظهرون معلومات جد شخصية قد توقعهم ضحايا الاستغلال داخل الشبكة إن عملية تشكيل الهوية هنا غير مستقرة حيث يحاول المراهق تجربة عدة هويات من خلال الانتقال من هوية إلى أخرى بسرعة كبيرة يصعب التنبؤ بها.
- يرى «Tisseron» بأنه قد يكون من الممكن استبدال مرحلة المرأة التقليدية التي تحدث عنها «Lacan» بقوله أن المرأة ليست فقط مصدرا للخداع البصري بل هي مصدر ميلنا إلى خداع أنفسنا. ومع شاشات البيكسال «pixel» لم يعد الأمر مجرد رؤيتنا مختلفين بل أيضا إمكانية خداع الآخرين.
- كما يرى بأن المراهق الذي يمارس ألعاب الفيديو على الانترنت لا يملك صورة رمزية واحدة بل صورا رمزية متعددة ويعود ذلك إلى صعوبة التماهي، لكن أيضا بسبب المنطق الجديد للمرأة «pixel» والذي يشابه الطريقة التي جعلنا بها الهاتف نكون حاضرين وغائبين في نفس الوقت، فالشاشات الرقمية جعلتنا نرى بأنه من الممكن الحصول على عدة هيئات وهويات في الوقت ذاته. (TISSERON, 2009, p. 50_51) وفي هذا الصدد يتحدث عالم البيئات الافتراضية الإسباني «Mel Slater» عن ما يسميه بأوهام ملكية الجسم، فالرؤية حسبه هي مدخلات حسية قوية للبشر. يمكن أن تكون العروض المرئية مثل سماعات الرأس (VR) أكثر قوة لإنشاء مثل هذه الأنواع من ملكية الجسم، من خلال رؤية الجسم الافتراضي يحاكي حركاتك الدقيقة والمنعكسة في المرأة، أين يفترض الدماغ بسرعة أنك أنت لخلق هذا الوهم هناك حاجة لتتبع فعال للجسم بالإضافة إلى سماعة (VR)
- وفي إحدى التجارب التي قام بها «SLATER» خلال محاضرتة بأحد أيام الواقع الافتراضي أظهر تم جعل المشاركين البالغين يشعرون بأنهم يسكنون جسد طفل صغير. ولقد وجدت الدراسة أن المشاركين بأجساد الأطفال بدأوا في التعرف على أنفسهم بصفات تشبه الطفل أكثر من المشاركين بأجساد البالغين. (Frank, 2018) أي أنه في بيئة افتراضية يمكن للمشاركين رؤية جسم جديد ينعكس في مرآة ويتطابق تماما مع حركاتهم مما يساعد على خلق وهم قوي بأن الجسم الافتراضي هو ملكه. أما ما يمكن استنتاجه من التجربة فهو أو العقل البشري مرن جدا وبشكل

ملحوظ في تقبل التغيرات الجذرية. فماذا إذا تعلق الأمر بالمراهق الذي تبقى خبراته في الحياة محدودة ومعارفه ضيقة جداً؟ إنه من الصعب على المراهقين خوض مثل هذه التجارب في ظل غياب الرقابة أو المتابعة الأبوية، لأنها ستكون تجربة دون مؤهلات يسيرها الفضول والمخاطرة، وليس بعيداً عن التجربة السابقة، فإن المراهق قد يتأثر بهوية افتراضية معينة تتعارض مع الواقع ومبادئه، ما يخلق لديه ضيقاً أكثر وصعوبة في التكيف.

يتيح العالم الافتراضي للمراهقين إسقاط أفكارهم ومشاعرهم الحقيقية وهي أجزاء من الأنا في تصوراتهم الرمزية، فما ينسب لتمثيلاتهم الرمزية يكون عن وعي جزئي فقط، حيث يمثل جزءاً كبيراً من منشورات المراهقين في المجتمعات الافتراضية من أفكار ومشاعر إسقاطات لرؤى وميول لا واعية، رغبات وعقد نفسية.

ففي العلاقة التي تربط الفرد بجهاز الكمبيوتر الخاص به توضح Suler أن ظاهرة النقلة الموجودة في مقابل الآلة تشبه عملية النقلة الأولى التي تنتج علاقاتنا الأولى مع آبائنا وإخوتنا، هذا الرابط القوي الذي يوحداً بهذه الوسائط التي لها أيضاً تأثير على العلاقات التي نطورها مع الآخرين، فالهوية الرقمية توفر لنا إمكانية التغيير الجنسي في العالم الإلكتروني، وهكذا الشعور بالقدرة المطلقة. (LUCIA ROMO, 3 OCT 2012, p. 53)

تمثل التصورات الرمزية نوعاً من الهوية المستقلة التي يمكن لها أن تتفاعل وتتصرف في بعض الحالات بشكل مستقل عن إرادته ووعيه، فبالرغم من أنه هو من ينشئ تصوراتهم في البيئة الافتراضية، إلا أنها تبقى هي فقط جزء من نتاج وعيه.

وبناءً على ذلك، يمكن مقارنة التمثيل الافتراضي بالعقدة في المنظور التحليلي، حيث يوضح النشاط الممثل بالرموز الذي يحفز الخيال وهو ما يطلق عليه الهوية الافتراضية لهذا التمثيل. أي جزء من أنفسنا نقدمه للآخرين.

إن جملة التفاعلات من منشورات ومشاركات التي يقوم بها المراهق بعد تحديد هويته الافتراضية، يأخذ نهجاً نرجسياً (TISSERON, 2009, p. 54) فالصور الذاتية في العالم الافتراضي يمكن لها أن تحجب أو تكشف أو توضح أو تشوه أو حتى أن تعدل وفي الحال، فهي تعطي فرصة للتعبير عن الذات. ويمكن إظهار المراهق لمشاعره وحالاته النفسية وأفكاره وقيمه و... عبر منشورات كتابية، صور وفيديوهات يمكن التلاعب بها وتعديلها لما يناسبه في وقت قصير، وهي ليست هدفها التفرغ أو التعبير فقط، فالمراهق يرغب لا شعورياً بتفاعلات أصدقائه وجمع أكبر عدد من الإعجابات والمشاركات والتعليقات التي تغذي نرجسيته، إنها الحاجة للإشباع النرجسي التي تفرضها التغيرات الجسدية الحاصلة في المراهقة. في حين أن قلة التفاعلات قد تولد لديه الإحساس بالإحباط.

يعيش المراهق في البيئة الافتراضية منبهراً بما يشاهده من مضامين ولما يتاح له اختباره بعيداً عن الانتقادات والتأنيب خاصة باستخدام الأسماء المستعارة التي تتيح له الطواف بحرية واختبار كل التجارب التي يرغب فيها من محادثات حميمة أو ممارسة العنف أو محاولة للحصول على أجوبة لاستفساراته. يمكن معرفة معاناة المراهق أو ميولاته أو اهتماماته إنطلاقاً من فحوى المضامين التي ينشرها أو يشاركها داخل المجتمعات الافتراضية. كما أن التغيير الدائم والحيوي لصوره وهويته داخل الشبكة يظهر جلياً أزمة الهوية التي يمر بها. فالهوية الافتراضية وإن كانت هروباً من الواقع أو بحثاً عن إخفاء النقائص التي قد يعاني منها المراهق إلا أنها تبقى انعكاس لما يخالجه من مشاعر ومما يجول في فكره من أفكار. (TISSERON, 2009)

إذن، مهما بدت الهوية الافتراضية مستقلة عن الهوية الواقعية إلا أنها تبقى مرتبطة بها ارتباطاً ضمناً فهي تتأثر بالمكتسبات والأبعاد والمكونات التي تتمتع بها الهوية الواقعية وذلك بشكل مقنع يسمح للمراهق أو الفرد ككل بالتنفيس من الضغوطات التي تتعرض لها الهوية الواقعية، وفي الوقت نفسه، فإن للهويات الافتراضية تأثير كبير على نظيرتها الواقعية، هذا التأثير الذي يتراوح ما بين السلب والإيجاب والذي تتحكم فيه الرقابة والمتابعة الوالدية.

9. خاتمة:

بناء على ما سبق يمكننا القول بأن الهوية الافتراضية مفهوم معقد متعدد الجوانب والمستويات، وعلاقتها بالهوية الواقعية هي علاقة تأثير وتأثر. فالهوية الافتراضية في حقيقتها هي متنفس لما يتعرض له الفرد من ضغوطات ومشاكل وقيود في العالم الواقعي وإشباع لزوجاته وترميم لنقائصه وإرضاء لفضوله، في حين أن الهوية الواقعية قد تنهيه هذه الهوية وتفقد بذلك بعضاً من مقوماتها خاصة في فترة المراهقة التي تمثل فترة البحث عن الهوية. كما تبين من خلال الدراسة فإنه من الصعب تمثيل المراهق لهويته في العالم الافتراضي خلال هذه الفترة النمائية النشطة وفي مقابل تعدد الهويات الافتراضية وقابليتها للتغيير في أي وقت.

تتطلب الهويات الافتراضية دراسات متعددة التخصصات للإلمام بجميع جوانبها، من أجل فهم أعمق لها وذلك نظراً للانتشار السريع للبيئات الافتراضية وتأثيراتها متعددة الأوجه، خاصة على المراهقين الذين هم فيمآزق حقيقي إذا تعرضوا بشكل دائم لمضامين الشبكة التي تخلق لهم مع الوقت تها وضياعا أكثر خاصة في ظل غياب الرقابة مما قد يوقعهم في مشكلات خطيرة.

ما من شك أن الثورات المعلوماتية الحاصلة قد أحدثت تغييرات مهمة في الحياة الاجتماعية وحتى النفسية، والتي تتطلب مواكبتها بالدراسة والتحليل للإحاطة بالمشكلات التي قد تحدثها على الأفراد خاصة الأطفال والمراهقين منهم.

10. المراجع

المراجع بالأجنبية :

- BOOTH, P. (2010). DIGITAL FANDOM: NEW MEDIA STUDIES. PETER LANG.
- Braconnier, A., & Marcelli, D. (1988). l'adolescence au mille visage (éd. 2). Paris: Edition universitaires.
- Dolto, F. (1988). la cause des adolescents . Paris : Payot.
- DUNCAN, N. (JUNE 2007). SELF, COMMUNITY & PSYCHOLOGY. (M. LITHO, Éd.)
- Ericson, E. (1972). Adolescence et crise laquette d'identité. Paris: Flamaron.
- ERIKSON, E. (1972). Adolescence et Crise Laquette D'identité. Paris: Flamaron.
- FAYON, C. B. (2016). FACEBOOK, TWITTER ET LES AURES... quels réseaux sociaux pour votre entreprise? (éd. ED 3). (PEARSON, Éd.)
- FAYON, C. B. (2016). FACEBOOK, TWITTER ET LES AUTRES... quels réseaux sociaux pour votre entreprise? (éd. ED 3). (PEARSON, Éd.)
- FAYON, C. B. (2016). FACEBOOK, TWITTER ET LES AUTRES... quels réseaux sociaux pour votre entreprise? (éd. ED 3). (PEARSON, Éd.)
- Frank, A. (2018). SingularityHub. Récupéré sur singularityhub.com.
- LUCIA ROMO, S. B. (3 OCT 2012). LA DEPENDANCE AUX JEUX VIDEO, ET à L'INTERNET. DU NOD.
- MARC, E. (2005). PSYCHOLOGIE DE L'IDENTITÉ, SOI ET LE GROUPE. PARIS: DUNOD.
- MISSIONNIER, X. V. (2015). PSYCHOLOGIE DES ÉCRAN. (é. 1, Éd.) PARIS: PRESS UNIVERSITAIRE.
- Mucchielli, R. (1997). psychologie de la relation d'autorité. PARIS: ED ESF .
- SCHROEDER, R. (2008). Defining Virtual Worlds and Virtual Environments. Journals.tdls.org .
- SILLAMY, N. (1993). Dictionnaire De La Psychologie. Larousse.

TISSERON, S. (2009). VERTUEL, MON AMOUR (PENSER, AIMER, SOUFFRIER, à L'ÈRE DES NOUVELLES TECHNOLOGIES). ALBIN MICHEL.

المراجع بالعربية:

- إسماعيل، م. ع. (1981). *النمو في مرحلة المراهقة*. بيروت: دار النفائس.
- الديري، ع. أ. (2012). *الجرائم الإلكترونية*. (éd) ط. (1) القاهرة: المنهل.
- السموك، أ. إ. (2011). *الإعلام الجديد: تطور الأداء والوسيلة والوظيفة*. (éd) ط. (1) بغداد: الدار الجامعية للطباعة والنشر والترجمة.
- المعالطي، ع. أ. (2002). *المراهقة*. لبنان: شركة المطبوعات للتوزيع.
- الهادي، م. ف. (2009). *الاتجاهات الحديثة في المكتبات والمعلومات*. أ. أمين (Éd.),
- د. محمد فضل المولى. (09 فيفري، 2017). *العوالم الافتراضية-Virtual worlds*. تاريخ الاسترداد 02 أكتوبر، 2019، من <http://dragawdata.edutech-portal.net/achives/15028>.
- محمد عماد الدين إسماعيل. (1984). *النمو في مرحلة المراهقة*. بيروت: دار النفائس.
- مزيد، ب. أ. (2012). *الوجود نموذجاً (المجتمعات الافتراضية بديلاً للمجتمعات الواقعية)*. (الإمارات العربية المتحدة: جامعة الإمارات العربية المتحدة