

الجسد الافتراضي لدى المراهق داخل لعبة الفيديو

Teenager's virtual body inside a video game

بوكصاصة نوال*، جامعة ابن خلدون تيارت (الجزائر)، psychonawel@gmail.com

تاريخ الارسال: 2025/10/09	تاريخ القبول: 2025/12/11	تاريخ النشر: 2025/12/31	المؤلف المرسل: بوكصاصة نوال
---------------------------	--------------------------	-------------------------	-----------------------------

الملخص:

نسعى من خلال العمل توضيح معالم الجسد الرقمي الافتراضي الذي يختلف عن الجسد المعاش والجسد الهوامي لدى المراهق ، من خلال آلاية لتقمص الإسقاطي للأفاتار الرقمي، الذي يؤمن وظيفة الإحتواء وهي سيررورات نفسية تتم داخل لعبة الفيديو كمحاولة من المراهق لتصحيح الاختلالات الموجودة في الجسد المعاش، بالإضافة إلى التطرق لأهم المعايير التي يتخذها المراهق في اختيار الجسد الافتراضي. قبل ذلك كان لابد التطرق إلى مفهوم الافتراضي وماهية لعبة الفيديو .

الكلمات المفتاحية: الجسد الافتراضي، لعبة الفيديو، الإحتواء، الأفاتار الرقمي.

Abstract :

Through this work, we seek to clarify the features of the virtual digital body, which differs from the lived body and the imaginary body of the adolescent, through a mechanism for embodying the projection of the digital avatar, which provides the function of containment, which are psychological processes that take place within the video game as an attempt by the adolescent to correct the imbalances present in the lived body, in addition to addressing the most important criteria that the adolescent takes in choosing the virtual body. Before that, it was necessary to address the concept of virtual and what a video game is.

Keywords: virtual body, video game, containment, digital avatar

1. مقدمة:

يشكل استخدام الشاشات المتزايد جزء لا يتجزأ من حياة الأفراد، لدرجة تجعلنا نتساءل حول سببية هاته الظاهرة. والتكنولوجيات الرقمية وتعدد أشكالها الحالية تبقى اختراعات بشرية تستجيب لحاجتنا الأساسية. وأصبحنا نفوض بشكل إرادي المهام الأكثر تعقيداً إلى الآلات على أمل التعويض عن أوجه القصور لدينا . على سبيل المثال الهاتف الذكي الذي يتيح وظائفه المتعددة تفويض العديد من المهام. هناك بالطبع بُعد ملموس، كما هو الحال مع الآلة الحاسبة، ونظام تحديد المواقع العالمي (GPS)، ودليل المواقع، والعديد من التطبيقات الشائعة الأخرى، لكن الواقع الافتراضي يتسلل أيضاً إلى مجالات أخرى من نفسيتنا: أحلام اليقظة بمساعدة الشاشة، والزهد الحديث، وطقوس الحداد الافتراضية، والعديد من اللقاءات الأخرى بين الواقع الافتراضي والواقع النفسي، كل ذلك يُفسر مكانة هذه الأدوات الحديثة في الاقتصاد النفسي للفرد.

(xantgie Vlachopoulou,2024, P142)

أصبحت تشكل ألعاب الفيديو جزء لا يتجزأ من الحياة اليومية للأطفال، المراهقين وحتى البالغين ، كما وأنها أصبحت تشكل وسيلة تعلم واكتشاف عوالم جديدة. من هذا المنطلق كان من الضروري البحث في التفكير على حد تعبير Sara Lago (2022) في الخصوصية النفسية لمستخدمي ألعاب الفيديو الذين يستخدمون ألعاب الفيديو ويسخرون لذلك جزء معتبر من وقتهم للعب. تشكل اللعبة كعالم افتراضي المكان المفضل للاكتشاف والتعلم تسمح بتشكيل تقمصات في دينامية داخلية، سيرورة لها أهميتها في مرحلة المراهقة وضرورية في النمو النفسي السوي. يحاول المراهق في أغلب الأحيان تحويل مخاوفه بشأن غريزته إلى مضمون مجرد، رغبة في السيطرة والابتعاد. وبتبرير تجاربه، يقاوم دافعاً مُفرضاً في الانتشار والتهديد. ويفعل ذلك بدرجات متفاوتة وبطريقة دفاعية إلى حد ما.

يمكن التعامل مع الجسد في مرحلة المراهقة كموضوع خارجي، غير مندمج في النفس والذي سيدافع المراهق عن نفسه ضده، مما يُثير صراعاً حول وحدة النفس والجسد. يتجلى هذا الصراع بإعادة تنظيم الدفاعات في مواجهة دافع البلوغ. يُعطل دافع البلوغ خطية النمو، ويُضعف أنا المراهق، وتصبح مهارات الكمون المكتسبة غير فعالة. في مواجهة المتطلبات الغريزية للبلوغ، مما تضطر الأنا إلى اللجوء إلى دفاعات جديدة. من بين هاته الآليات العقلنة، حيث تعتبرها أنا فرويد Anna Freud إحدى هذه الاستراتيجيات الجديدة، وتُفسرها على أنها مناورة تجنب، حيث يُبنى الفكر العقلاني نظريات وتبريرات أخرى بهدف حجب عدم قدرة المراهق على تقبل جسده في سن البلوغ، وهي محاولة للسيطرة على الدوافع من خلال الفكر، لكن هذا الفكر غير مفصل فهو بمثابة طُعم، يسعى قبل كل شيء إلى إبعاد أي بُعد غرائزي. كما تُعزز هذه الآلية الدفاعية نرجسية الفرد، فهي تسمح له بترسيخ صورته الذاتية،

وتُولد سيطرة وهمية على جسده، والتجريد الذي يُظهره ليس سوى تحول في تجاربه، من الغريزية إلى الفكرية: "استنتاجاته لا تعكس إلا العمليات الغريزية التي تجري داخله". (Sara Lago,2022,p121)

في مثل هاته الحالة سيحاول المراهق إيجاد منفذ أكثر إثارة حتى وإن بشكل استهامي يمكن أن يلجأ إلى دخول عالم ألعاب الفيديو، فبالإضافة إلى الواقع الحقيقي، الواقع الرمزي، الذي تحدث عنه جاك لاكان Jack Lacan نجد عالم افتراضي مختلف تماما. فيما يلي سنحاول من خلال هاته الورقة التسلسل في الأفكار وربط بينها للوصول إلى الجسد الافتراضي لدى المراهق وما هي تجلياته وهو على صلة وثيقة بالأفاتار الرقمي، لكن قبل ذلك لابد للتطرق إلى ما هو افتراضي وما دور لعبة الفيديو قبل التطرق لصلب الموضوع لما لها من صلة وثيقة في تكوين مفهوم الجسد الافتراضي:

2. مفهوم الافتراضي:

ظهر مصطلح "الواقع الافتراضي" في العقد الأول من القرن الحادي والعشرين للإشارة إلى محاكاة حاسوبية لبيئات حقيقية أو خيالية، غامرة (يُفضل أن تشمل جميع الحواس الخمس) وتفاعلية (مع أجسام رقمية وبشر آخرين، مع لقاءات مع تجسيداتهم الرقمية القادرة على تحويل الواقع المطابق). واليوم، يُفضل استخدام مصطلح "الافتراضية الواقعية". (Serge Tisseron,2016,p03)

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 السيروروات، يفتح الآفاق نحو المستقبل، ويغوص بعيدا في المعنى، تحت سطحية الوجود المادي الفوري. (Olivier, 2017,P86)

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) 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 تشتهييه أو عن ما يؤلمهما.

المحور الحسي الإدراكي: تتشابك 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 (Olivier, 2017, P87) 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 مستثمر 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, P380) 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)
- ما يمكن استنتاجه أن العالم الواقعي يتميز بالمدركات 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. كما يمكن أن تكون هناك مسافة بين عالمنا الواقعي والعالم الافتراضي، حيث يمكن التقريب بينهما من خلال لعبة الفيديو، من خلال آلية الإسقاط.

3. لعبة الفيديو من الواقعي إلى الافتراضي:

ألعاب الفيديو شكل جديد من أشكال سرد القصص السمعية والبصرية، يتميز بإدخال تنويعات على السرد الذي يختاره اللاعب. لكن، قبل كل شيء، تروي ألعاب الفيديو قصة. بالنسبة لخبراء الألعاب، ما يميز لعبة الفيديو هو آلياتها، أي الاستراتيجيات والقرارات والأفعال وعواقبها التي تقدمها للاعب (ما نسميه أسلوب اللعب). بالنسبة لخبراء الألعاب، تُعتبر ألعاب الفيديو في جوهرها سلالة من ألعاب الطاولة والألعاب الرياضية وغيرها، بأشكالها المختلفة. وما يميز أكثر لعبة الفيديو طبيعة اللعبة ذاتها، والتي ترتكز على تفسير معين لمفهوم التفاعل: فاللعبة

تخلق لدى اللاعب شعوراً بالمسؤولية عن نجاحاته وإخفاقاته، وبشكل عام عن مسار اللعبة. (Stephane Natkin, 2018, P127)

يمكن تقسيم ألعاب الفيديو إلى خمس فئات عريضة استناداً إلى كيفية عملها عادةً، وهي: ألعاب الحركة، والمغامرة، وألعاب تقمص الأدوار، وألعاب الاستراتيجية، ألعاب المحاكاة، التي يختارها اللاعبون وفقاً لتفضيلاتهم، والتي قد تؤدي في بعض الحالات إلى بناء شخصياتهم الرمزية. يمكن أن يكون إنشاء هذه الشخصيات وسيلة لإخفاء إخفاقات الشخصية المحتملة أو تصحيحها من خلال إنشائها في اللعبة.

هناك مجموعة من الألعاب تدرج تحت فئة "الحركة"، مع التركيز على مهارة اللاعب وتحدياته وتنسيقه. تشمل هذه الفئة فئات فرعية مثل ألعاب القتال، حيث يتحكم اللاعب بحركات الشخصية في القتال اليدوي، وألعاب الرماية، حيث يتحكم اللاعب بحركات الشخصية في القتال بعيد المدى، عادةً باستخدام سلاح مقذوف، بهدف إصابة الهدف، وألعاب المنصات، حيث يؤدي اللاعب سلسلة من الحركات الهلوانية، عادةً ما تتضمن قفزات عالية السرعة لتجاوز سلسلة من العوائق، وألعاب التخفي، حيث يكون الهدف الرئيسي هو البقاء مخفياً وتجنب الصراع مع الشخصيات الأخرى. أما ألعاب البقاء، فتتواجد الشخصية التي يتحكم بها اللاعب في بيئة معادية، بموارد محدودة، والهدف هو البقاء، وهناك أيضاً ألعاب أخرى مثل ألعاب الإيقاع، حيث يتم تنظيم حركات الشخصية من خلال إيقاع أغنية. نذكر على سبيل المثال لعبة الفيديو GTA. زد على ذلك، تدرج ألعاب أخرى ضمن فئة المغامرات، حيث، على عكس ألعاب الحركة، لا ينصب التركيز على مهارات اللاعب، بل على قدرته على حل المشكلات والألغاز، من خلال تفاعل الشخصية مع البيئة التي تتقدم خلال اللعبة.

في كثير من الأحيان، تجمع الألعاب الحالية بين الفئتين المذكورتين أعلاه، لتشكل بذلك نوع ألعاب الأكشن والمغامرات، بحيث على الرغم من وجود عنصر مرتبط بخبرة اللاعب، يوجه الأحداث ويتحدى القدرة على حل المشكلات في العالم. ومن التصنيفات الفرعية ألعاب رعب البقاء، التي تحاول، باستخدام مواضيع مخيفة، وغالباً ما تكون خارقة للطبيعة، تخويف اللاعب نفسه، مستخدمةً خوفه لتعزيز سرد اللعبة وكم الأكشن فيها، مع الحفاظ على منطق البقاء نذكر على سبيل المثال لعبة Granny. فئة رئيسية أخرى هي ما يسمى بألعاب تقمص الأدوار (RPG)، حيث يجسد اللاعب شخصية، بقصصها وشخصياتها الخاصة، تندمج وتتفاعل مع شخصيات أخرى في عالم خيالي، قد يحمل مواضيع مختلفة (خيال، خيال علمي، إلخ). ومن الفئات المهمة الأخرى ألعاب الاستراتيجية، التي تتطلب تخطيطاً دقيقاً وتأملاً في تصرفات اللاعب لتحقيق النصر. هناك عدة فئات فرعية، مثل ألعاب الحرب، حيث يقود اللاعب جيوشاً ويخطط لتصرفاتها على خريطة؛ أو ألعاب MOBA (ساحة المعركة متعددة اللاعبين عبر الإنترنت)، حيث يتعين على اللاعب مزامنة تصرفاته مع فريق من اللاعبين الآخرين لتحقيق الأهداف. هناك أيضاً فئات أخرى، مثل ألعاب المحاكاة، حيث يكون الهدف تمثيلاً واقعياً للمشكلات أو المشاهد، سواءً من الحياة الواقعية أو الخيالية؛ وألعاب الرياضة، حيث تُحاكي رياضات متنوعة. (Sara Lago, 2022, P123)

ما يجمع بين تنوع واختلاف الألعاب الفيديو هو بناء شخصية افتراضية داخل لعبة الفيديو، من اختيار اللاعب الحقيقي تمثله داخل لعبة الفيديو، على سبيل المثال مثل لعبة فري فاير، واختيار نوع السلاح، بحيث تمنح اللعبة للاعب الحقيقي فرصة اختياره، واختيار الاسم، والملابس. في الواقع الافتراضي، يبدو أن هناك بناءً للشخصيات داخل اللعبة/الألعاب، والذي يمكن أن يكون بمثابة بناء لهوية الشخص، إذ توجد في الواقع الافتراضي عناصر تبدو غير متاحة لولا ذلك، مما يعزز البناء (البدائي) لتفرد الذات وتفاعلها مع الآخرين. لذلك، من المهم مراعاة أنه في بعض الألعاب، هناك إمكانية لإنشاء وتخصيص خصائص الشخصية واتخاذ القرارات، مما يؤثر بشكل كبير على السرد وتقدم اللعبة. (Sara Lago,2022,P123)

هذا الانتشار الواسع لألعاب الفيديو والأكثر شعبية لدى الأطفال والمراهقين والبالغين فالوصول إليها سهل، في مختلف الأجهزة ابتداءً من الكمبيوتر وصولاً إلى الهواتف الذكية أدت إلى تواجد الألعاب في مختلف الأنساق الأسرية. يدعم Kern (2012) فكرة أن ألعاب الفيديو ليست مرادفة للانعزال الاجتماعي، لأنها لا تشجع على السلوكات المضادة للمجتمع، في مظهر آخر للعبة الفيديو هي فرادنية فعل اللاعب، حتى وإن كانت اللعبة تشترط عدد كبير من اللاعبين مثل لعبة فري فاير، فكل لاعب فيها يلعب بشكل مستقل فردي، مع أهداف شخصية أكثر منها أهداف جماعية. وتُنشأ بذلك طريقة لبناء علاقات أولية، حيث يُرافق الفرد وحده، دون وجود علاقة حقيقية، مما يدفع الفرد إلى البقاء في حالة من الانسحاب النرجسي، بينما يتعاون مع الآخرين افتراضياً. يصف فلاشوبولو وميسونييه (2014) البُعد النرجسي بأنه سائد مع التبعية النرجسية للمواضيع. بذلك يصبح موضوع الإدمان ضرورة من جهة لخلق الإثارة ونفس الوقت كموضوع صادم للإثارة. (Sara Lago,2022,P121)

قدم Houssier (2014) وصف لاستخدام صور لعبة الفيديو كداعم من أجل إسقاط العالم الداخلي، يفهم على أنه كواقع خارجي، تضيف شيء جديد للاعب. زد على ذلك الحوار مع الأفاتار الرقمي الذي يمكن النظر له كتوأم نرجسي يسمح له بالتغلب على شدة الصراعات الداخلية. (Sara Lago,2022,P122) بعد كل هذا الاستثمار في إنشاء وتطوير الشخصية الرمزية، فهي مجرد شخصية رمزية، ويمكن أن تُشكل وعاءاً لقوة الشخصية المطلقة الممارسة في العالم الافتراضي، والتي يُسعى إلى تحقيقها بهذه الطريقة لتعويض العيوب المحتملة التي يصعب التعامل معها في العالم الحقيقي.

4. الأفاتار الرقمي:

يعكس الأفاتار صورة اللاعب الحقيقي، ويُجسّد اللاعب في لعبته. إن مشاهدة تطور أفاتاره في عالم ينشئه اللاعب تقريباً يُعادل النظر إلى جزءٍ من نفسه. "ماذا يرى الطفل عندما ينظر إلى وجه أمه؟ عموماً، ما يراه هو نفسه." بناءً على فكرة وجه الأم كمرآة وهي فكرة طرحها وينيكوت Winnicott (1971)، فاللاعب الذي ينظر إلى صورته الرمزية يلعب دور المرأة، ينظر إلى نفسه من الخارج، مدركاً أنه ينظر إلى نفسه جزئياً. وكأنه ينتظر تمثيلاً، يسمح برؤيته. إن

التفاعل الذي توفره اللعبة أساسي في دور الصورة الرمزية كمرآة فاللاعب يتفاعل مع انعكاسه. لكل فعل من أفعال اللاعب عواقب، واستجابات اللعبة تعزز هوية اللاعب والحفاظ على ارتباط جسدي مع الصورة الرمزية. فبدون امتداد الجسد الحقيقي من خلال التفاعل، تتوقف اللعبة عن التطور أو لا تتطور في الاتجاه المطلوب. وبالتالي، تعتمد الصورة الرمزية على جسد اللاعب في وجودها. وهكذا، يتخذ اللاعب مكانة بارزة كمشاهد لنفسه، ولكنه ملزم بالتفاعل مع نفسه ليكون بمثابة "الذات الافتراضية". من جهة أخرى فاللاعب ليس الوحيد الذي يشاهد نفسه. من خلال عدد اللاعبين عبر النت سيتمكن جميع المشاركين في اللعبة نفسها من مشاهدة جسد الصورة الرمزية الافتراضي، بالإضافة إلى مهاراتها ومكانها ووظيفتها في اللعبة. تنتقل "الذات الافتراضية" بعد ذلك من اللعبة إلى "الأنا"، مما يسمح للاعب بتجربة تمثيل ذاته وتمثيله، من خلال نظرة مشتركة، حيث يصبح الأفاتار مرئيًا ومرئيًا من قبل الآخر. (Vanessa Lalo, 2012, P26) في هاته الحالة يمكن التحدث أيضًا عن الذات الاجتماعية وكيف يمكن أن ينظر له الآخرون، وبالتالي يصبح اللاعب يركز على الذات الاجتماعية المدركة، وكيف ينظر إليه الآخرون من خلال اللعبة.

5. الجسد الافتراضي:

ما الذي يميز تجربة اللاعب بين لعبة ذات كيان قابل للعب ولعبة بدون جسد افتراضي؟ يُتيح الجسد الافتراضي للاعب أن يُعيدَ تحديد موقع جسده التجريبي في فضاء اللعبة. بوضع اللاعب بشكلٍ مختلفٍ عن جسده خلف الشاشة، يطلب الجسد الافتراضي منه أن يرى ويسمع ويتحرك بشكلٍ مختلف: فالأنا أمام الشاشة الذي يُدير اللعبة، يتبعه الأنا المُعاد تحديد موقعه في اللعبة الذي يقفز ويركض ويركب حصانًا ويطلق النار على عدو - الأنا التي تندمج مع الـ"هم" في هذه الهوية الأخرى التي تقترحها اللعبة. (Julie Delbouille, 2024, P257)

كما تمنح ألعاب الفيديو في الأنترنت الجسد مكانة خاصة، حسب ما أشار إليه Courty (2008) فإن اللاعب يفوض صورة جسده ودوافعه إلى صورة رمزية يوجهها، ويوجه تساؤلاته على الروابط بينه وبين الأفاتار الذي يمثله من حيث جسده الحقيقي وجسده الافتراضي. (Sara Lago, 2022, P122) لذا فإن تواجد اللاعب في العالمين الحقيقي والافتراضي لهو أمر يدعو إلى التفاعل الذي يقحم الجسم وينتج تجربة حساسة، أي تجربة جسدية. ويحاول مفهوم "الواقع الافتراضي" ترجمة هذه الممارسات. في الواقع، تعتمد لعبة الفيديو على الأفعال والأحاسيس الحقيقية للغاية، لكن اللاعب ينغمس في صور تم إنشاؤها بواسطة الكمبيوتر والتي تحاكي الواقع أو تتخيل عوالم محتملة. إن تعبير "الواقع الافتراضي" يترجم "التفاعل الحسي الحركي مع محتوى ذاكرة الكمبيوتر" والذي يحافظ على وهم حقيقة الموقف المحاكي. يتخلى اللاعب عن جسده، ومن خلال التمثيل، يعدل "صورته في فضاء اللعبة". (Alain Bouldoires, 2006, P141)

تقوم لعبة الفيديو بتسجيل اللاعب على الفور في العالمين الحقيقي والافتراضي. فهو يدعو إلى التفاعل الذي يقحم الجسم وينتج تجربة حساسة، أي تجربة جسدية. ويحاول مفهوم "الواقع الافتراضي" ترجمة هذه الممارسات. في الواقع، تعتمد لعبة الفيديو على الأفعال والأحاسيس الحقيقية للغاية، لكن اللاعب ينغمس في صور تم إنشاؤها بواسطة الكمبيوتر والتي تحاكي الواقع أو تتخيل عوالم محتملة. إن تعبير "الواقع الافتراضي" يترجم "التفاعل الحسي الحركي مع محتوى ذاكرة الكمبيوتر" والذي يحافظ على وهم حقيقة الموقف المحاكي. يتخلى اللاعب عن جسده، ومن خلال التمثيل، يعدل "صورته في فضاء اللعبة".

(Alain Boudoires, 2006, P141)

تختلف آلية التعامل مع لعبة الفيديو والتفاعل معها جسدياً وحسياً أيضاً من مرحلة عمرية لأخرى، ونظراً لما تفرضه مرحلة المراهقة من جملة من التحولات، فإن المراهق يعيش في جسده العديد من المخاوف، والتوقعات والتحديات التي تكون في مجملها غير مرضية ومعقدة. فتظهر لدى المراهق فجوة بين الجسد الهوامي والجسد الواقعي. (Julien Léon, 2015, P99) وعدم رضا المراهق عن جسده الناتج عن التباعد الموجود بين صورة جسده المعاشة والصورة الهوامية التي من شأنها أن تولد لديه مشاعر الإحباط والاكتئاب، وللتخفيف من حدة التوتر والقلق نجد المراهق ينغمس في عالم أحلام اليقظة التي يطغى فيها عنصر الجسد، ونحن نعتقد بأن لعبة الفيديو تغطي هاته الوظيفة الحلمية والتي سيحاول المراهق من خلالها إعادة إصلاح ما يمكن إصلاحه. في هذا الصدد ندرج العنوان التالي: "الجسد الافتراضي في مواجهة اضطرابات الجسد" للباحث Julien Léon (2015) الذي أشار من خلاله إلى أن معالجة مشاكل الجسد في الواقع عبر المرور من خلال الجسد الافتراضي وما يقدمه من فوائد للمراهق بالنظر إلى جسده الذي تتخلله عملية التحول طفرة البلوغ خاصة، تقدم نفسها عند نقطة تقاطع البلوغ والمواجهات الضعيف لاستيهامات الجسد المثالي والنماذج الرقمية، فيحاول المراهق بعد ذلك بناء نرجسيته التي تتعرض للهجوم، من خلال إسقاط على الأفاتار جسد افتراضي حقيقي، بمثابة نموذج استناد تدعمه لساعات طويلة من اتقان اللعبة. (Julien Léon, 2015, P101) زد على ذلك، بعض المراهقين في حاجة إلى تصحيح صورتهم الجسدية حسب بعض المتغيرات الافتراضية خاصة فيما يتعلق بكمال الأجساد خاصة تجميل العضلات وإقبال المراهقين عليها. (Julien Grenienenberger, 2021, P77)

يمكن اعتبار الجسد الافتراضي هو موضوع استناد، خاصة فيما يتعلق باختيار الموضوع، نتحدث عن الاستناد للدلالة على ارتكاز الشخص في اختيار الموضوع الذي يشبع نزواته. من خاصية الموضوع المستند عليه أنه يتكون من صورة إجمالية مخصصة لتتماشى مع المثل الأعلى للأنثى، حيث الجسد الخيالي لا يتردد في تعسف الجسد الحقيقي ولكن يحافظ على التواطؤ معه، فالصورة الرمزية لا تحتاج إلى ذلك التأليف، على عكس جسد الواقع، مع مخاطر البيولوجيا والتجوال العضوي. ماذا سيحدث للبعد الحقيقي للجسد في الواقع، يخضع الافتراضي لمعيار

الرغبة المطلقة للموضوع، لأنه هو نفسه الذي يخلق الصورة الرمزية. هذا التحويل للواقع يدعم بعد ذلك كفاءة هائلة من شأنها أن تحل محل الجانب الخيالي للجسم الافتراضي، فيصبح من السهل تقديم الموضوع بشكل جدير بالاهتمام تعكس مرآة خيالاته، تثير الإعجاب، عندما لا يضطر هذا الجسم الخيالي إلى الاهتمام به مضايقات الجسد الحقيقي. في هذا الصدد يعرض Julien Léon (2015) حالة مراهق منغمس في ألعاب MMORPG (ألعاب الفيديو عبر الإنترنت التي تتيح إنشاء جسد افتراضي)، مع تأثيرات على دراسته وحياته الاجتماعية وجسده. من خلال التحليل تبين أن هذا المراهق يهرب من جسد واقعي غير مرض، مفضلاً إشباع الذات الفوري الذي يُوفره الجسد الافتراضي. وهكذا، يتجاهل البعد الرمزي والمعنى للجسد الواقعي، الذي يكشف، من خلال مشاكله، عن علاقة هذا المراهق بالتوقعات المُزعجة للآخر الأبوي والاجتماعي. إن اتخاذ الجسد الافتراضي كسند ونقطة مقارنة سيسمح لنا بالعودة إلى الجسد الواقعي لطرح هذه الجدلية. فالمراهق ممزق بين العمل النفسي القائم على الماضي والمهام الاجتماعية الموكلة إليه والتي يشعر بها كضغوط داخلية وخارجية كثيرة (محظورات ومثل عليا)، مُخبأة في داخله وصادرة عن الآخرين، وخاصةً والديه ومعلميه". من خلال الوصول إلى جسده الرمزي، أدرك المراهق أنه استلزم الجسد ليحل محل كلمة تُكافح من أجل بلوغ هدفها. جسده الافتراضي، الذي يُصلح مصائب الجسد الحقيقي ويُهدئ تصدعات الجسد الخيالي، دعم خياله بفعالية بالغة لدرجة أنه أهمل جسد الواقع. ومع ذلك، فإن المشاكل التي أثقلت كاهل هذا الأخير نفسه أدت إلى فك شفرة رسالة أولى، ألا وهي رفض واضح للامتثال لمطالب الوالدين.

1.5. معايير الجسد داخل لعبة الفيديو:

من خلال لعبة الفيديو، يهرب المراهق اللاعب من الجسد الواقعي يشعر اتجاهه بعدم الرضا وذلك للاستفادة من الإشباع الأنوي المباشر للجسد الافتراضي، متجاهلاً 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 هاتاه الجدلية. (Julien Léon, 2015, P99)

يختار المراهق من خلال الميزات التي تطرحها اللعبة العديد من الخصائص الجسدية فيختار منها المراهق ما يلائمه. في الواقع تخضع الميول الاختيارية للجسد الافتراضي للعديد من المعايير أول 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 للعبة 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، فيدمج اللاعب دينامية 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. (Julien Grenienberger, 2021, P77)

2.5. وظيفة الاحتواء:

على اعتبار أن الجسد الافتراضي كبوابة تفاعلية للتبادل مع اللاعب الحقيقي، فإن بعض ألعاب الفيديو خاصة تلك التي يوجد بها عدد كبير من اللاعبين تشكل إحدى المصفوفات من خلال السماح للاعب ببناء غلاف جسد افتراضي مسؤول عن تمثيله، يدعم هذا الجسد نرجسية المراهق، لتسهيل اللقاء مع الجسد الافتراضي على شاكلة وسيط رقمي وهو الأفاتار. و من خلال الأخذ بأفكار أونزيو D. Anzieu (1985) الذي قام بوصف الغلاف الجلدي باعتباره إستعارة مفضلة للحدود النفسية وواجهة الذات، سيكون من الممكن اعتبار التحكم في الصورة الرمزية بمثابة حقيقة الدخول في جلده الرقمي. كما تجدر الإشارة إلى أن اللاعب لا يستثمر فقط في الخصائص الجمالية والظاهرية المقترحة من طرف مصمم اللعبة، لكن مدى قدراته وإمكاناته في 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 للفرد أن يتعرف عليه. (Olivier Duris, 2017,P92) يمكن القول أن هذا الجسد الافتراضي "الأفاتار" يشكل الغلاف الجلدي الرقمي والذي يرسم حدوده الجسدية، فهو يشكل أيضا الحاوي الذي يحتوي الرغبات الاستهامية اللاشعورية، كما أنه يحتوي مخاوفه، وانشغالاته مما يشعره بالأمن والحماية، وحتى الإستقلالية، وهذا ما يفتقده في العالم الخارجي.

ما يثير انتباهك كملاحظ لطفل صغير، أو مراهق يمسك بين يديه شاشته الصغيرة، تركيز واضح، وعملية كف للمثيرات الخارجية، لدرجة القول أن اللاعب يقوم بعملية تركيز ليبيدي للموضوع، من جهته Guillaume Gillet: " يدفعني تأثير التقاط الشاشة وتركيز انتباه الطفل إلى مقارنة تجربة الانغماس في ألعاب الفيديو بتجربة "التلامس المباشر". كما يفترض E. Beck (1967) أن "الجلد النفسي" يظهر في نهاية إدخال جسم خارجي بمقدوره ضمان وظيفة احتواء. كما يضيف أيضا Guillaume Gillet بأن الجهاز الافتراضي الرقمي يوفر وظيفة الإحتواء، خاصة مع سهولة الاستخدام، تكمن ميزة اللمس في تعزيزه شعورًا بالتلامس الجلدي، والأفقية، والتطابق بين الذات، وسطح الجلد، وسطح النافذة، والمادة الموجودة أسفلها. يُشير هذا العنصر إلى وجود صلة بين الأنا الجلدية التي يُعرّفها د. أنزيو D. Anzieu (1985) بأنها تمثيل تستخدمه الأنا الطفلية خلال المراحل الأولى من نموها لتمثيل نفسها كأنا ذات

ذات محتوى نفسي، بناءً على تجربتها لسطح الجسم. يتوافق هذا مع اللحظة التي تُمَيِّز فيها الأنا النفسية نفسها عن الأنا الجسدية على المستوى العملي، وتظل ملتصقة بها على المستوى المجازي.

في نفس السياق يتوافق هذا مع ما يُعرِّفه Lavalli (2011) بأنه جهاز انعكاسي، وهو تشبيه في الواقع للجلد البصري أو الغلاف البصري للذات. تُشكّل الواجهة الداخلية، أو واجهة البرنامج، تجسيداً للدلالة على الذات الجلدية ذات الوجهين. يتجه أحد الجانبين نحو "داخل" بيئة البرنامج، إذ تُنقذ من خلالها آثار التحولات على صورة وجهي. ويتجه الجانب الثاني نحو الخارج، أي نحو المستخدم في هذه الحالة، إذ يتم من خلالها التواصل مع الآلة ونقل "الاستجابات". كما تضمن الواجهة وظيفة تحديد المساحة (داخلياً/خارجياً)، ووظيفة التصفية، إذ إنها تُصرِّح فقط بنوع مُحدد من التفاعلات لدى اللاعب. وتعمل كوسيط للتواصل بين الذات والآلة، وبين الذات والذات. وأخيراً، فهي ليست وعاءً سلبياً، إذ تضمن وظيفة حاوية يصفها ر. كايس (1997) بأنها الجزء النشط من الإطار الذي تسمح باستخدامه. وبالتالي فإن الواجهة تقترب من الإطار الذي يحدده Bleger (1967) باعتباره عملية غير قابلة للتنفيذ، ومستقبل للجزء الذهاني من الشخصية، أي الجزء غير المتمايز وغير المحلول من الروابط التكافلية البدائية. (Guillaume Gillet, 2018,p90) بمناسبة التحدث عن الغلاف الصوتي، يمكن القول من خلال ما توفره لعبة الفيديو من مثيرات حسية صوتية سمعية فهي تشكل غلاف صوتي يحوي العديد من الأصوات لدى اللاعب.

3.5. آلية تقمص جسد الأفاتار الرقمي:

يفترض أن لعبة الفيديو تمنح مدى فيزيولوجي لجسده الخاص من خلال استخدام المتحكمين، الأزرار، المقبض مثلاً، على اللاعب 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 مسبقاً، المشي، القفز والرمي أيضاً. دخول الجسد في اللعبة هو من العوامل الرئيسية في الانغماس فيها، فالصورة الرمزية أمام الاستجابة المباشرة لطلبات اللاعب من خلال شاشة مشتركة بين اللعب والصورة الرمزية قدر الإمكان، بهذا الشكل سيكون للمستخدم انطباع بالدخول في اللعبة فيزيولوجياً، فالتحكم يصبح حدسي وليس اصطناعي. وكلما التحكم في الأزرار سهلاً والتحكم فيه سهلاً، كلما أصبحت الصورة الرمزية مألوفة للاعب. هاته الحرية الفيزيولوجية تؤثر على التقمص بالصورة الرمزية لأنها تمنح للاعب القدرة على التحكم بالصورة الرمزية. (Gwénola Lainé, 2017, P14)

إن المراهق خلال ممارسته ألعاب الفيديو والذي تعتمد على وجود الجسد، فهو في الواقع يلعب بصورته، وبالتصورات التي يحملها عن ذاته وعن الآخر، ويلعب أيضاً بذاته المثالية. فالمراهق على وجه الخصوص من خلال اللعب أمام شاشة الفيديو الهاتف بشكل خاص فإنه يرتبط بشخصية الافتراضية ارتباطاً جسدياً وعاطفياً من خلال الحركات المتزامنة والحواسية المسقطّة. تحدث الباحثين في هذا المجال عن ما أسموه تناذر لارا كروفت الذي

هو عبارة عن رغبة المراهقين في التوحد وتقمص الجسد الافتراضي كما حاولو أيضا فهم آلية التقمص هاته، ندرج في هذا السياق ما تحدث عنه Florian Houssier في كتابه الظل والضوء، اقترح وجود وضعيتين يتبانهما اللاعب اتجاه صورة لاعبه الافتراضي: يجد اللاعب تلاعب بين الصورة التي كونها عن نفسه بالنظر إلى شبيهه الافتراضي، وبين التصور الذي يحمله عنه خارج الواقع الافتراضي. وفي بعض الحالات اللاعب لا يميز صورته الافتراضية عن صورته المحينة في الواقع الملموس. (Julien Grenienberger, 2021, P76)

و بفضل إطارها المحدود تسمح الشاشة بحد الواقعي عن الافتراضي وإسقاط على الشخصيات ميزات من الذات، فاللاعب عند التقاءه مع الشخصيات الافتراضية المحصورة داخل الشاشة فقد يتعرف على نفسه هناك. من الناحية النظرية، وبالعودة إلى حركة التقمص الإسقاطي لـ بيون Bion، فالحدود المكانية التي تفرضها الشاشة تسمح للاعب بإسقاط بعض الانفعالات التي يمكن معاشتها عن بعد. وبالتحكم في الأفعال والحركات داخل لعبة الفيديو، يتحكم اللاعب في أحلام اليقظة الخاصة به لكنه لا يصبح ممثلاً بسبب نظرتة التي تبقى خارج الشخصية. وللتفصيل في سيرورة التقمص الإسقاطي فإن انطلاقة غالبية ألعاب الفيديو تغطي عليها طقوس إختيار الشبيه له داخل لعبة الفيديو منها اقتراحات حول اللباس مثلا، الديكور، السيناريو والتي تكون مسبقا جاهزة.

إن عملية إختيار الشبيه داخل اللعبة ، يعطي انطباع للاعب الحقيقي بأن هذا الشبيه من صنعه، وتصبح لعبة الفيديو فيلم واللاعب هو البطل وبالتحكم في الشخصية الافتراضية وكأنها صورته التي يحركها في الواقع الافتراضي، فاللاعب هو المشاهد للعبته الخاصة، ومن خلال شبيهه الافتراضي يكتشف نفسه ويكتشف اختلافه عن الآخرين. تعاش شخصية اللعبة على حساب الجسد الخاص باللاعب ويمكن أن تصبح مكان لإسقاط الأنا المثالي. من دون حركات المراهق فالشبيه لا يتحرك. زد على ذلك فإن الجسد هو المحور المركزي لمشهد الذات. (Julien Grenienberger, 2021, P81) من خلال ما سبق يمكن القول بأن اللاعب يمكن أن يدخل في سيرورة الوهم التي تحدث عنها سابقا فينيكوت Winnicott، فمن كثرة ما انغمس اللاعب في اللعبة، وشعر بأنه متحكم في زمام الأمور، يعتقد بأنه هو من أوجد اللاعب الافتراضي، وبالتالي سيتصرف على هذا الأساس ولا يسمح لأي أحد الاقتراب منه.

تضع ألعاب الفيديو أبطال خارقين يتجاوزن ما يمكن للاعب الحقيقي القيام به في الواقع وهو ما يعزز نرجسية مستخدمي هذا النوع من الألعاب. فالمشاهد الصغير غير قادر مؤقتا تحقيق مثل هاته الانجازات ولذلك فمن المغري الانغماس فيه لمواجهة الواقع الاجتماعي الذي يواجه فيه الإحباطات نظرا لتباعد الطموحات. لذلك أصبحت ألعاب الفيديو بمقدورها الانفتاح على العمليات العلاجية من خلال تشكيل نقطة الولوج إلى الحياة اللاواعية. (Julien Léon, 2015,P99)

تعتبر لعبة الفيديو أكثر من مجرد وسيلة للتسلية والترفيه، فالتعامل مع هذه الأخيرة ينم عن عديد السيوروات النفسية المهمة في نمو شخصية الطفل والمراهق خاصة، ابتداء من التقمص والإسقاط، والبحث عن حاوي لرغباته ومخاوفه. إلا أنها تعتبر مخاطرة لأن اللاعب خاصة المراهق لا يمكنه التحكم في زمام الأمور، تحت ضغط رغباته وضغط الإثارة التي يحصل عليها من خلال تفاعله مع اللعب، لذا كان من الأجدر على الوالدين مراقبة الأبناء أثناء اللعب تحسبا لخطر الغوص في أحلام اليقظة، فمثل هاته الألعاب لها تأثير مباشر على الحياة الاستيهامية للمراهق، وأسلوب الغواية التي تمارسه، فحسب ما أشار إليه Julien Léon (2015) أن مثل هاته الألعاب تضع أبطال خارقين يتجاوزن ما يمكن للاعب الحقيقي القيام به في الواقع وهو ما يعزز نرجسية مستخدمي هذا النوع من الألعاب. فالمشاهد الصغير غير قادر مؤقتا تحقيق مثل هاته الانجازات ولذلك فمن المغربي الانغماس فيه لمواجهة الواقع الاجتماعي الذي يواجهه فيه الإحباطات نظرا لتباعد الطموحات. لذلك أصبحت ألعاب الفيديو بمقدورها الانفتاح على العمليات العلاجية من خلال تشكيل نقطة الولوج إلى الحياة اللاواعية.

7. قائمة المراجع:

- Alain Boulidoires, (2006), Le jeu vidéo au regard de la corporéité, vol 24, pp 141-158, <https://journals.openedition.org/communication/3414>
- Duris, O. (2017). Du jeu au jeu vidéo, Revue de l'enfance et de l'adolescence, n 95, pp 85-98.
- Grenienenberger, j. (2021). l'adolescent dans le jeu de vidéo. Thèse de doctorat en médecine , Université de Strasbourg.
- Guillaume Gillet, (2018), Le virtuel-numérique : un environnement non-vivant animé au service du soin, Dans Psychothérapies Vol. 38(2) , pp 87 – 94, Éditions Médecine & Hygiène.
- Julie Delbouille , (2024) Le joueur et l'entité jouable : l'identité à l'épreuve du jeu, Open Edition Books, pp 255-263.
- Julien Léon, (2015), Du corps virtuel des jeux vidéo au corps de la réalité chez l'adolescent, Psychothérapies 2015 ; 35 (2) : 99-106
- Lago Sara, (2022), Jeu vidéo, Psicipat, 25/01, pp 119-139.
- lejeune, F. (2012). Serge Tisseron, Rêver, fantasmer, virtualiser. », <http://journals.openedition.org/questionsdecommunication/7052>
- Léon Julien (2015). Du corps virtuel des jeux vidéos au corps de la réalité chez l'adolescent, 35(02), pp 99-106.
- Serge Tisseron, (2016), Du virtuel psychique au virtuel numérique , revue Rhizome, 61(03), pp 03-04.

Vanessa Lalo, (2012), Des figurines aux avatars, Journal des psychologues 2012/6 n° 299, pp 24 à 27 Éditions Martin Média

Vial, S. (2014). Critique du virtuel : en finir avec le dualisme numérique, psychologie clinique , n°37, pp 38-51.

xantgie Vlachopoulou, Cindy Vicente ,(2024), Moi-Peau virtuel, un renfort de l'enveloppe psychique familiale à l'adolescence ?, pp 141-151, Denis Miller, clinique des enveloppes psychiques.