الهوية البديلة (Avatar) في لعبة الحياة الثانية: دراسة اثنوجرافية نفسية افتراضية على مجموعة من الشخصيات الافتراضية*

د. كريمة علاق**

DOI: https://doi.org/10.5281/zenodo.1344937

*تاريخ الاستلام: 2017/9/23م، تاريخ القبول: 2017/11/7م.
**أستاذة محاضرة/ جامعة عبد الحميد بن باديس بمستغانم /الجزائر

ملخص:

تهدف هذه الدراسة إلى الكشف عن علاقة الهوية البديلة بالموقع الافتراضي لعبة (الحياة الثانية) (Second Life) وأثرها على هوية الشباب الجزائري، من خلال تحليل هوية اثني عشر (12) من المستخدمين، تم اختيارهم بطريقة قصدية، مستخدمين المنهج الاثنوجرافي أون لاين: on line، والأدوات التالية: الملاحظة بالمشاركة والمقابلة العيادية on line، حيث كشفت الدراسة عن وجود إشكالية تربط الهوية الواقعية بالحياة الثانية ، ووجود ارتباط بين الدوافع الشخصية والدوافع المتعلقة باستخدام الأفاتار، لإشباع الحاجات الشخصية والوحدة والفراغ النفسي، من خلال الدردشة والتسلية والترفيه والاهتمام بالأفاتار. ومن أهم التوصيات: توعية الشباب والطلبة المتخصصين في مجال الصحة النفسية والإرشاد النفسي وتكوينهم في مجال التواصل الاجتماعي الفعّال في المؤسسات التربوية والثانويات والجامعات أو ما يسمى بـ (التوعية من الشباب وللشباب) من أجل التفاعل مع أقرانهم وتحذيرهم بالمخاطر التي تحدثها هذه المواقع خصوصا في تعميق الهوة بين الشخصية الحقيقية والبديلة أو ما نسميه بالمصطلح النفسي بالفصام الواعي الذي لا يعرف مخاطره إلا في سن لاحق.

الكلمات المفتاحية: Avatars، الهوية البديلة ، الهوية الرقمية، لعبة الحياة الثانية، العالم الافتراضي.

The Alternative Identity (Avatar) in the Second Life Game: A Virtual Psychological Ethnographic Study on a virtual Person's group

Abstract:

The aim of this study is to reveal the relationship between the alternative identity and the virtual site (The Second Life's game) and its impact on the identity of Algerian youth, by analyzing the identity of twelve (12) users chosen deliberately; using the on-line ethnographic approach, and the following tools: observation of participation and interview online. The study revealed that there is a problematic relationship between the real identity and the second life, And a correlation between personal motivations and motives related to the use of avatars, to satisfy personal needs and loneliness and psychological emptiness, through chat, entertainment, attention and interest in the avatar. The most important recommendation of this study is to raise the awareness of young people and students in the field of mental health and psychological counseling and their composition in the field of effective social communication in educational institutions, secondary schools and universities or through the so-called 'Youth to Youth Awareness' in order for them to interact with their peers, so they can warn them of the dangers of these sites, especially in deepening the gap between the real and alternative personality or what's called the psychological term schizophrenia.

***Keywords**: Avatars, Alternative Identity, Digital Identity, Second Life Game, Virtual World*

مقدمة الدراسة:

يقول الله تعالى: ﴿**وَلَنْ تَرْضَى عَنْكَ الْيَهُودُ وَلا النَّصَارَى حَتَّى تَتَّبِعَ مِلَّتَهُمْ قُلْ إِنَّ هُدَى اللَّهِ هُوَ الْهُدَى وَلَئِنِ اتَّبَعْتَ أَهْوَاءَهُمْ بَعْدَ الَّذِي جَاءَكَ مِنَ الْعِلْمِ مَا لَكَ مِنَ اللَّهِ مِنْ وَلِيٍّ وَلا نَصِيرٍ**﴾ (سورة البقرة: 120).

(عالمك .. خيالك): هي اللمحة الإشهارية التي تفتح بها الحياة الثانية صفحتها على الويب بمرافقة العين على الكف؛ فمع ظهور الانترنت وانتشار استخدامها في كل المعمورة ، ظهر نوع جديد من الجماعات والمجتمعات الإنسانية والتي أصطلح على تسميتها بـ (المجتمعات الافتراضية أو الرقمية)، وتتشابه هذه المجتمعات مع المجتمعات الواقعية في وجود الأفراد والتفاعل بينهم وتقاسمهم الروابط والمشاعر والزمان إلا أنه في المجتمعات الافتراضية يغيب عنصر المكان ، فالمكان لم تعد له أهمية ، وتكنولوجيا الاتصال عن بعد امتصت كل أراضي العالم (المكان الحقيقي) وقلصت العالم إلى نقطة تقاطع هي الزمن الحقيقي (قيدوم، 2002: 60)؛ فقد أنتجت ثورة المعلوماتية والاتصالية اختزالا في المسافات بين الأفراد تتجاوز الحواجز القُطرية وتصريحات العبور التي تفرض عند دخول الحدود، من خلال ربط العالم بشبكات جعلت منه حسب وصف عالم الاجتماع الكندي مارشال ماكلوهان (Marshall Macluhan)(قرية كونية) صغيرة، وهو المفهوم الذي وضعه في نهاية الستينات من القرن الماضي في كتابه الشهير (حرب وسلام في القرية الكونية) (Macluhan ,1970 :192)، وهي القرية العالمية المتولدة عن زوال المكان واختصار الزمن (قيدوم، 2002: 60). فلم نعد بحاجة إلى وقت كبير وقطع مسافات طويلة من أجل إيصال رسائلنا الاتصالية والإعلامية إلى مختلف فئات الجماهير، فقد وفرت علينا تكنولوجيا الاتصال والإعلام الحديثة عبء التنقل واستغراق وقت طويل في أداء ما نريده من الآخرين. فالملاحظ في تطور هذه الوسائط الاتصالية أنها أحدثت تغييرات في طريقة تواصلنا مع العالم الخارجي، وهذا التغيير مس كل عناصر العملية الاتصالية، إلى جانب البيئة التي نتواصل فيها، والأنساق السائدة داخلها (حمدي،2017).

االملاحظ أن مفهوم القرية الذي استدل به ماكلوهان (Ma-cluhan ,1970) له دلالته اللغوية في اللغة العربية، فهو مأخوذ من (القاف والراء والحرف المعتل، أصلٌ صحيحٌ يدلُّ على جمعٍ واجتماعٍ (..) وتجمع على (قُرىً) وتعني حسب ابن فارس (1975: 78) كلَّ مكان اتصلت به الأبنية واتخذ قراراً؛ فيقولون: قَرَيت الماء في المقْراة أي جمعتُه، وذلك الماءُ المجموع قَرِيٌّ، والمقْراة الجفْنة، سمِّيت لاجتماع الضَّيف عليها، أو لما جُمع فيها من طعَام.

وتعني اصطلاحا: مجتمع الناس عن طريق المساكنة (أبو حيان، 1420هـ: 351)، كما تعني الشعب أو الأمة حسب المراغي (د.ت: 18).

غير أن لا أحد يستطيع الادعاء أن لهذه القرية العالمية أو الكونية ما للقرية من سمات اجتماعية/ ثقافية على الأقل، فالتراتبية الطبقية الاجتماعية تتكرَّس وتتسع في هذه القرية بخلاف ما هو معروف من تماثل في القرية التقليدية، وإذا كانت قيم الذاتية الفردية والجماعية تتكرَّس وتزداد حدة في مجتمع القرية العالمية، فإن أحدا أيضا لا يستطيع الادعاء أن قيم التكافل الاجتماعي أضحت أفضل من ذي قبل في القرية الكونية بخلاف ما تمتاز به القرية التقليدية، ومن الناحية الاقتصادية، فإن معظم سكان القرية التقليدية مكتفين ذاتيا بخلاف ما يسعى إليه اقتصاد القرية الكونية في تحويل معظم الفئات الاجتماعية إلى فئات استهلاكية قبل أن تكون منتجة (أبو الحمام، 2009).

ويشير حمدي محمد الفاتح (2017) إلى أنّ ظهور نموذج مجتمعي جديد هو مجتمع المعلومات العالمي من ناحية، وبروز رُؤية جديدة للعالم، أصبحت لها آفاق عالميّة، بحيث نفذ تأثيرها إلى جميع المجتمعات الإنسانيّة المعاصرة، وإن كان بدرجات متفاوتة من العمق، وبغضّ النّظر عن فقر الدّول أو ثرائها. وأن أهمّ ما يميّز العصر العَوْلَمي الجديد، تمثّل بهذا الحضور غير المسبوق للاتصال والتخاطب السّمعي والمرئي بين الأفراد، وبشكل ميسّر مع حلول آلات الذّكاء الاصطناعي في حياتنا المعاصرة في العمل والمنزل.

وبهذا سعت (العولمة بأذْرِعَتها المختلفة وخصوصا الاتصالية والإعلامية إلى نقل الناس، نَقل الحياة، من حيزها الجغرافي الطبيعي إلى حيز جديد، فضاء جديد، فضاء تحت السيطرة الكاملة، صصبح فيه الحياة شاشة كمبيوتر موصولة إلى لوحة المفاتيح Key-board حيث من خلالها يجري إدارة تلك الحياة، تماما مثلما يجري في الألعاب الإلكترونية playgames حيث تتم برمجة العناصر الأساسية للعبة، وحيث يتحول اللاعبون إلى أيقونات أو أشكال تشبه البشر بالمظهر، وحيث يجري تحديد المسارات المسموح للاعبين دخولها أو عدم دخولها، مثلما يجري في الواقع تحديد السلع الواجب استهلاكها وتلك الواجب نبذها، والمواد التي يفضل قراءتها وتلك الواجب تجنبها، والصور التي يجب مشاهدتها والأغنيات والأفلام والموسيقى والأسلحة...إلخ من المحددات اللامتناهية) (أبو الحمام، 2009).

الإطار النظري والدراسات السابقة:

يتناول الإطار النظري عرضا عن الهوية عموما والهوية الافتراضية خصوصا، مع التطرق بالتعريف إلى الأكوان الماورائية والعوالم الافتراضية مع تخصيص لمفهوم الحياة الثانية والهوية التجسدية أو الأفاتار التي تعنينا في بحثنا.

تعريف الهويّة لغة واصطلاحا: ونتناولها كما يلي:

الهُويَّة في اللغة (بضم الهاء وكسر الواو وتشديد الياء المفتوحة) نسبة مصدرية للفظ هُوَ، وهي استعمال حادث، أما الهَويّة (بفتح الهاء)، فهي البئر البعيدة المهواة، والموضع الذي يهوي، وقيل إنها تصغير لكلمة (هُوَّة). ويذكر المسيري والتريكي (2003)، تعريفها نقلا عن قاموس المنجد باللغة العربية والعلوم بأنها (الحقيقة المطلقة للشيء أو للشخص المشتملة على صفاته الجوهرية؛ والكلمة مشتقة من الضمير المنفصل (هُوَ) دلالة على ذات الشيء أو الشخص، وتكون مستقلة عن ذوات الأشخاص والأشياء الآخرين)؛ وحسب أبو النصر الفارابي فإن (الهوية هي الشيء عينه ووحدته وتشخصه وخصوصيته ووجوده المتفرد له، وقولنا إنه (هو) يعني أصلا المماثلة والتّوَحد، تضاده مفهوم التخلف والتكاثر، وبهذا يقترب من مفهوم (الهو هو))

وورد في قاموس اللغة الفرنسية (Le Robert :9552016) أن الهوية Identité مفهوم مشتق من المفهوم اللاتيني identitas أو Idem الذي يعني نفسه، وهو يطلق على الأشياء والكائنات المتشابهة أو المتماثلة تمثلا تاما مع الاحتفاظ في نفس الوقت بتمايز بعضها عن البعض الآخر، ويعتبرها أيضا كل (ما يسمح بالتعرف على شخص بين جميع الأشخاص الآخرين) ويعطي إضافة وضعها بين قوسين بأن الهوية هي (الحالة المدنية والصفات المميزة للشخص)؛ ويشرحها قاموس Larousse الفرنسي أيضا، بأنها: (مجموع الظروف أو الحيثيات التي تجعل من شخص ما شخصا مميزا، أو محددا) (530: 1995, Larousse).

وتتفق الموسوعة الكونية مع القاموسين السابقين في الأصل الإغريقي لمفهوم الهوية (Idem)، غير أنها تنتقد فكرة التشابه التام بين الأشياء، مستشهدة بقول الفيلسوف الألماني Leibnitz الذي يلغي فكرة التشابه التام بين شيئين في خصائصهما في العالم كله ليكون استنتاجه:(لو أننا قلنا بذلك لكنا شيئا واحدا) (Encyclopaedia Universalis, 1975).

أما من الناحية الاصطلاحية، فيتم التمييز في علم النفس بين الهوية الشخصية والهوية الثقافية، فالأولى تعني (ما يبقى مطابقا لنفسه) (955: Le Robert,2016)، وتتشكل بناء على إدراكنا لذواتنا وتميُّزنا عن الآخرين. ويميز الهوية الثقافية بأنها (مجموع الميزات الثقافية الخاصة بجماعة إثنية (اللغة، الدين، الفن، إلخ) والتي تمنحه فرديته، وتقدم له (الإحساس بانتماء فرد ما إلى هذه المجموعة)؛ أما في المفهوم السوسيولوجي فإن (الهوية لا تظهر كسمة مرسخة أو ثابتة في الفرد، أو الجماعة أو المجتمع، فهي سيرورة معقدة ومتحركة تجمع بين أبعاد متعددة) ،2004 :236) (Jean & al.

فهوية الشخص هي مجموعة المعلومات والتعريفات والمفردات التي تدل على كينونته، فقد تتعدد أنواعها ومكوناتها وتعريفاتها، فهي تشتمل على الاسم واللقب العائلي ومكان وتاريخ الولادة رقم بطاقة التعريف الوطنية ورقم بطاقة الضمان الاجتماعي وغيرها من المعطيات والبيانات .....

الهوية الرقمية أو الافتراضية: مع انتشار الاستخدام الواسع للإنترنت في مجالات متعددة بدأ يظهر مفهوم جديد للهوية الشخصية فرض نفسه بقوة، بالرغم من عدم وجود أي تنظيم أو تأطير قانوني أو مؤسستي لتلك الهوية يسمى:"الهوية الرقمية "، فهي هوية افتراضية تتكون من جميع العوامل والمفردات التي تعبر عن وجود شخص في فضاء الانترنت .. مثل عنوان برتوكول الانترنت التابع لجهاز حاسوبه على الشبكة أو عنوان بريده الإلكتروني وكلمة السر واسم المستخدم أو الاسم المستعار الذي يعرف به بغرف المحادثة أو الدردشة والمنتديات الحوارية أو اسم حسابه الإلكتروني على مواقع الانترنت كـ(الفيسبوك) وغيرها من المواقع الالكترونية التي يكون للشخص فيها نشاطات أو مشاركات بحساب الكتروني فتحه وسجل به على تلك المواقع.

وفي إطار مختلف الدعائم الاتصالية على شبكة الانترنت، يلجأ الأفراد إلى اختراع هوية افتراضية تسمى الشخصية التجسدية (Avatar)، يمكنها أن تأخذ أشكالا متعددة: من مثل الاسم المستعار في المنتديات أو صورة مصورة أو مرسومة في الرسائل الآنية أو شكل مجسد مرن ثلاثي البعاد (3D) في الأكوان ماروائية؛ فجمهور الشبكة والمجتمعات الافتراضية يتجمعون بواسطة هؤلاء الأفراد الذين تحددهم هوياتهم الافتراضية التي تملك كل واحدة منها مميزات خاصة لم تبنى عن طريق الصدفة لأنه تم اختيارها بعناية ودقة فائقتين.

ويجد المستخدمون إمكانية استخبار وقياس مختلف تمثلاتهم نن ذواتهم على الشبكة، وخصوصا داخل الأكوان الماورائية (Métavers)، فما المقصود بالأكوان الماورائية ؟

تعريف الكون الماورائي[2]: بالفرنسية (Métavers) وبالإنجليزية (Metaverse)، وهو كون افتراضي واحد متصل ومتواصل ثلاثي الأبعاد (3D)، يستمر حتى عندما يغادره أي من المشاركين ، ينحو نطاقه ومستوى التركيب فيه إلى أن يكون أكبر بكثير مما يوجد في الألعاب المتاحة على الانترنت، يمكن للمستخدمين التجول فيه بحرية وشفافية في مناطق مختلفة دون أهداف محددة مسبقا، ويقومون فيه بإنشاء المحتوى ويحتفون بملكيته تقريبا، ويمكنّهم حتى من التعامل الاقتصادي والتجاري من خلال إتاحة فرص البيع والشراء لمحتويات موجودة إما في عالمهم الافتراضي أو في عالمهم الحقيقي. ومن أمثال هذه الأكوان نجد على سبيل المثال لا الحصر: لعبة (World of warcraft) من شركة (Blizzard Entertainnment)؛ ولعبة (Grand Theft Auto) من شركة (Rock star Games)؛ ولعبة (Eve online) من إنتاج شركة (CCP Games)؛ وأهمها اللعبة التي تعنينا في هذا البحث وهي (Second life) أو ما يعرف في الترجمة العربية بـ (الحياة الثانية).

تعريف الحياة الثانية (Second Life): الحياة الثانية عالم افتراضي بصيغة 3D متاح على شبكة الانترنت، شعارها: (عالمك، خيالك)، لغته الرئيسية هي اللغة الإنجليزية ، تمت فيه إضافة معظم لغات العالم إلا اللغة العربية بالرغم من العدد الكبير من المستخدمين العرب، وتأتي اللغة الفرنسية في المراتب الأولى بعد الإنجليزية من حيث عدد مستخدميها، قامت شركة (Linden Lab) بنشره ثم تطويره عام 2003، مكتوب على صفحته الرئيسية: (أكبر عالم افتراضي من فئة (3D) ،تم اختراعه كلية من قبل مستخدميه)[1]. وهو (بيئة محاكاة على الحاسوب يمكن للمستخدمين العيش فيها والتفاعل مع آخرين، إما بأنفسهم أو من خلال برمجيات محاكاة السلوك البشري (Bots)، أو رسوم تصويرية تسمى (الشخصية التجسديّة) (Avatar)، وقد يوجد في العالم الافتراضي كل ما يمكن أن يواجه المرء في العالم الحقيقي، فضلا عن الأشياء والظواهر التي لا نظير لها في الحياة الحقيقية) (Kuma &al ,2008: 47).

ولم يتم نشر هذا العالم الافتراضي إلا في جوان (2003) بعد أن سجلت مجموعة كبيرة من المنتمين لشركة (Linden Lab) المختفين وراء هويات افتراضية نتائج إيجابية في البداية على اختبار سلوك حوالي 1500 مستخدما ، ليتم إطلاق (الحياة الثانية) للجمهور الواسع على شبكة الانترنت في نفس السنة، وهكذا وفي ظرف قياسي ارتفع عدد المستخدمين فيها من مليون مستخدم عام (2006) إلى 7.5 مليون مستخدم في جوان (2007) ، وهي آخر الإحصائيات التي تم تسجيلها بعد أن توقفت الشركة عن إعطاء أية إحصائيات تخص عدد المستخدمين أو جنسياتهم، حيث كشفت إحصائية تم إنجازها بين شهر أغسطس (2006) ومارس(2007) على 250 مستخدما للحياة الثانية، أن حوالي 90 % من المستخدمين هم أفراد من ذوي الخبرة في الألعاب الجماعية على الانترنت لأقل من سنة وأن 56 % منهم ،هم من ذوي الخبرة لأقل من 6 أشهر (Fetschrin &Lattemann ,2007).

وما يستحق الذكر حسب ما أوضحته جريدة الشرق الأوسط، أن موقع الحياة الثانية سجل أعلى تواجد في الدول العربية حيث احتلت دولة قطر أكبر نسبة استخدام ، تليها المملكة العربية السعودية ثم جمهورية مصر العربية (باقازي، 2009).

هوية الأفاتار في الحياة الثانية: يشكل الأفاتار في الحياة الثانية موضوع بحثنا والتي نحاول من خلاله أن نكشف عن الهوية الافتراضية أو البديلة، والأهم في ذلك هو فهم العلاقة التي تربط الفرد بأفاتاره.

مفهوم الأفاتار أو(الشخصية التجسديّة) (Avatar): وتأخذ تسمية الهوية الافتراضية بـ (Avatar)، وهي كلمة من أصل سنسكريتي، مأخوذ من الميتولوجيا الهندية، ويعرف الأفاتار بتجسيد للإله Vishnou أو للاهوت آخرين حسب المركز الوطني للبحوث النصية والمعجمية [3](CNRTL). ويعني الأفاتار في هذا السياق إلى حدث أو فعل (النزول) الذي (يشير عند الهندوس تناسخ الإله في صفة إنسان ونزوله إلى الأرض من أجل إنقاذ العالم من الاضطرابات الكونية الناجمة عن أعداء الآلهة) (Deléage ,2013 5:)، كما يستطيع من خلاله أن يتواصل مع البشر.

ومن الناحية الإيتيمولوجية، فإن كلمة أفاتار ترجعنا إلى ثلاث معان مختلفة: يأخذ المعنى الأول مفهوم الفعل (النزول وأخذ شكل ما)، والثاني يأخذ مفهوم التظاهر(يتظاهر طواعية) ، ويأخذ المعنى الأخير مفهوم العلاقة (الوساطة) (Georges ,2008).

ويعني الأفاتار باللغة الصينية حامي السلام في هذا العالم، وهو روح متجسدة في شكل إنسان، يستطيع إتقان العناصر الأربعة وهي الماء والنار والهواء والتراب. أما في البعد الرقمي، فإن كلمة أفاتار تأخذ أيضا عدة أشكال من مثل الصور، الصور الفوتوغرافية، الكنية النصية (pseudo-textuels)، سواء في الرسائل اللحظية والصفحات الشخصية أو الخاصة، أو في مواقع التواصل الاجتماعي أو في الأكوان الماورائية (métavers).

مفهوم الأفاتار اصطلاحا: يرتبط الأفاتار بالتمثل الذهني عن الذات ، وانطلاقاً من تعريف التمثل الذي يعتبر أنه شيء يقوم مقام شيء آخر (Dennis,1990)؛ وعلى اعتبار أنه أي الأفاتار صورة تقوم مقام صورة الذات، فهو التمثيل أو (الصورة) الذي يراه صاحبه مناسبا لأن يُعرف به أو يعرّفه على مواقع اللعب، ويبقى يمثله سواء كان حاضرا أم غائبا، لأنه التحويل الرمزي الذي يحمل صورة ذاته والاحتفاظ بها ثم توظيفها عند الحاجة، وهو أيضا النموذج الذي يسعى من خلاله المستخدم أن يسقط صورته بشكل رمزي أو عن طريق المحاكاة، ثم تخزينا واستثمارا فيما بعد، ليصبح هذا النموذج

أي الأفاتار إما قياسيا (analogique) مبني على دلالية للتشابه، أو إجرائيا (Procédurale) حين يصبح مؤسّسا على دلالية الأفعال المقرونة بالسياق والوضعية التي تم فيها إنجاز هذا التمثيل الذي يصبح تمثيلا للذات أو مظهرا لذات المستخدم، ويسمح للمستخدمين بتوصيل وتبادل المعلومات الاجتماعية أو الذاتية للآخرين في العالم الافتراضي (Leung,2005)، (Kolko ,1999)، ويشترك في توحيد الدلالات المبنية اجتماعيا والمتعلقة بالاستدلالات التي يمكن أن يقوم بها المشتركون والمتعلقة بالمظهر الفيزيقي للأفاتار ولمستخدمه على التوالي(Danet,1998)، (Baym,1998).

خطوات إنجاز الأفاتار في الحياة الثانية: يعد ابتكار الأفاتار مهما في الحياة الثانية ، فبدونه لا يمكن الدخول إلى هذا العالم ولا التواصل ولا المشاركة، كما يعد المرحلة الأولى للتواجد فيها ، ومباشرة عقب اختيار الاسم الذي قد يحضا إما بالموافقة أو الرفض من قبل برنامج الحياة الثانية، يشهد المستخدم (ولادة) أفاتاره، عندها تنكشف جزيرة (وهي المكان التي يولد عليها جميع القادمين الجدد)، وفيها يتم عرض مجموعة من التمثلات أو القوالب البشرية تشير إليها تعليمة تحفيزية: (اختر، شخّص وحوّل هويّتك الافتراضية كلية حسب الرغبة)، ثم يأتي طلب التسجيل ليسمح الدخول في الصفحة الموالية التي يتم فيها عرض ثلاث مجموعات معيارية اختيارية من النساء والرجال: مجموعة كلاسيكية -clas sique؛ ومجموعة مصاصي الدماء Vampires؛ ومجموعة أشخاص Personnes، تضم كل مجموعة اثنى عشرة (12) قالبا مجسدا، يقوم المستخدم بالنقر على المجموعة التي يريد، ويختار الأفاتار أو (المعيار القاعدي) المقترح من قبل البرنامج، ليقوم فيما بعد بإحداث تعديلات عليه وتحسين مظهره حسب ذوقه أو ما يريده هو.

وتشكل هذه المرحلة نقطة مهمة لخيال المستخدمين الذين يهمهم أن يظهروا بالشكل الذي يرغبون فيه، مما يدفع كل مستخدم القيام باختيار ثم عرض مظهر من المظاهر التي يراها تناسبه، فقد نجد من يختار أفاتارات ذات التجسيد الحيواني Zoomorphes؛ وآخرون من نوع مصاصي الدماء وحتى من نوع الإنسان الآلي؛ ولا يهم أن يفكر المستخدم في كيفية تجسيد وعرض أفاتاره، فكل شيء يمكن شراءه، بدءا من لون العينين إلى السمات الجنسية، وهي كلها أشياء يمكن اقتناءها من الدكاكين والمراكز التجارية في الحياة الثانية. فالهويات الافتراضية تظهر وكأنها (كائنات جزئية من الرغبة) للذات وللآخرين، على حد تعبير كل من بالزاني وتيسرون Balzerani & (Tisseron ,2007)، حيث تشجع الحياة الثانية المستخدمين على العيش خارج الحدود الفعلية التي يفرضها الواقع، وبالتالي يمكن للأفاتار أن يتغيّر مظهره بنقرتي زر فقط لما يملكه مستخدمو الأكوان الماورائية من إمكانيات لاختيار أكثر من مظهر لنفس الأفاتار حسب الرغبة، فيصبح الأفاتار الذي يقوم المستخدم باختياره حسب شولجا (Shulga,2003) نوعا من تحويل الذات أو الأنا، ليحيا في هذا العالم وبالأخص في هذا السياق المباشر، في عالم يسمح للمستخدم أن يخبر تجربة (أنا آخر) ويجرب نفسه وهو في جلد شخص آخر؛ **ومن خصائص ومميزات الأفاتار، نورد ما ذكره تاركل (Turkle ,1995):**

أ. السرية: يعتبر الأفاتار الهوية الوحيدة التي تعرِّف بالمستخدم ويُعْرَف بها في هذا العالم الافتراضي، لكن ليس بالضرورة أن يكون الهوية الحقيقية للمستخدم، فقد يستطيع أن يكون مخالفا تماما لصاحبه في الحياة الواقعية ولا يتقاسم معه أية خاصية من خصائصه الحقيقية، كما يمكنه أن يكون امتدادا لذاته أو أن يكون أناه التي لم يتمكن من أن يكونها في واقع حياته ، كما يمكن أن يكون ما يريد وكيف يريد ومتى يريد ، بغض النظر عما هو فعليا في حياته الواقعية، حيث تبقى درجة العلاقة بين حياة المستخدم في هذا العالم الافتراضي وحياته الحقيقية قضية اختيارية.

وقد أصبح التنكر بانتحال هوية الجنس الآخر من الممارسات المتداولة على الانترنت، فالسرية التي تحوم حول عدم الكشف عن هوية المستخدم والتي تطبع أساس التعامل في هذا السياق المتمثل في حماية معطياته الشخصية، نجد أن البعض منهم يميلون إلى إبعاد كل ما يدنو من الهوية الأصلية بواسطة استراتيجيات تعبيرية جديدة تستعير ذوات جديدة أو بالأحرى تنتحل شخصيات أخرى من الجنس الآخر تتدخل في اختيارها الهوامات النفسية المكبوتة، (فمعرفة ما إذا كان هذا الآخر هو في حقيقة الأمر رجل أم امرأة أصبح شكلا من أشكال الفن) (211: 1997, Turkle).

فقد شاهدت (Jauréguiberry ,2000:137)، في دراسة لها حول الرسائل الفورية، بأن المستخدمين يلجئون في الغالب إلى التلاعب بالهويات بإضفاء هوية افتراضية إلى هويتهم الحقيقية، والتي تصل إلى حد التقمص بالهوية المستعارة، مما يعني أن المستخدم أصبح (فعلا) ما يقوله، فالقاعدة (ليست اللعب ولكن الحقيقة)، فيصبح التشابه بينهما مهمًّا، خصوصا عند تكرار التجربة عبر الزمن، ويتحقق الهدف المنشود في الحالة التي يعتبر المستخدمون هذه الهوية الافتراضية كمحاكاة للهوية الحقيقية.

ب. التخفي: يمكن لهذا الأفاتار المبتكر أن يحمل أي مظهر فيزيقي يعجب المستخدم ليكون ممثله في هذا العالم الافتراضي، شريطة أن يكون لديه اعتبارا وقابلية في التواصل مع الآخر، فالقبيح يمكن أن يقدم لنفسه أفاتارا جميلا ومناسبا ، ويختار السمين الأفاتار المفتول العضلات أو الرشيق، مما يجعل صور وأشكال الأفاتارات لا تعبر فعليا عن حقيقة المستخدم.

ت. التعددية: يمكن للمستخدم أن يتقمص شخصيات متعددة، وأن يظهر بمظاهر وأوجه مختلفة للهوية، قد تتراوح من ثلاث إلى أربع شخصيات في نفس الوقت، فالمستخدمون يتصرفون إذن على حسب الهويات التي يختارونها ، وهم بالتالي يخضعون لتجارب (الشيزوفرينيا الاختيارية) والواعية، وأن يصبحوا واعين بهذا التقسيم لهويتهم بغرض ترفيهي محض.

وتعتبر هذه الهويات الافتراضية المعتمدة في الغالب هويات يستحيل الوصول إليها في الحياة الحقيقية، فهي متشبعة بالهوامات والرغبات، ويمكن أن تحيى خارج الأعراف الاجتماعية. وفي هذا السياق، يمكن اعتبار الانترنت كـ (مخدّر) وعامل محرّض على التلاعب بالهويات وعلى الخصوص في تحريض حقيقة الذات على البحث على (هوية مخالفة) (143: 2000, Jauréguiberry)، وهو ما يؤكده تركل (Turkle,1995)، بأن العوالم الافتراضية تسمح بتكوين هوية هشة ومتعددة خلافا لهوية متينة ووحيدة، عوالم يصبح الأفراد فيها سادة الخلق وعرض واستعراض للذات. وتشرح جوريجيبيري (143: 2000, Jauréguiberry) ذلك شرحا دقيقا يفسر

كيف يتسرب الفرد في جلد من يرغب أن يكونه، مع العلم أنه في نفس الوقت سيقيم مسافة مع من يكون حقيقة، حيث تتظاهر الرغبة في تقمص أناه الهوامي أكثر فأكثر، لتمتد في الزمان والمكان، حتى يُصدّق المستخدم أناه الافتراضية وينسى أنها البديل فقط في لعبة افتراضية بإمكانه الخروج منها فقط بنقرة على زر حاسوبه، بقولها: (تصبح الذوات الافتراضية البديل للهويات غير المقبولة والتي لا يتحملها أصحابها، لتصبح لعبة ثقيلة في الواقع).

الدراسات السابقة:

ما يلفت النظر أن الدراسات الجزائرية وحتى العربية المتعلقة بالأكوان الماورائية أو المجتمعات الافتراضية والموجهة لفئة الشباب والراشدين وعلى الأخص تلك المتعلقة بموضوع دراستنا وهو الحياة الثانية، ضئيلة جدا وتكاد تكون منعدمة خصوصا في ما يتعلق بالدراسات النفسية، فعلى الصعيد العربي يمكن القول بأنها أول دراسة باللغة العربية –على حد علم الباحثة– التي تتعرض لموضوع الحياة الثانية من منظور التخصص الإثنوغرافي النفسي واستخدام أدوات من مثل الملاحظة بالمشاركة والمقابلة على الخط لتحليل الشخصيات المجسدة أو الأفاتارت وهي في حالة تقمص، ونعرض هنا ما تم الحصول عليه من دراسات:

أ. دراسات عن الهوية الافتراضية في الحياة الثانية: في البلاد العربية: وجدناها قليلة جدا اقتصرت على أربع دراسات تخصصات مختلفة:

ثلاث دراسات في تخصص علم المكتبات إثنين منها لـ متولي (2009) حيث هدف في الأولى إلى التعريف ببيئة الحياة الثانية من حيث الطبيعة، والمتطلبات المادية والبرمجية اللازمة للاشتراك بها والولوج إليها، كما استعرضت أنماط إسهام تخصص المكتبات والمعلومات في هذه الحياة، ثم عرجت على بيان السمات والمتطلبات الخاصة بإعداد برنامج للتعليم الإلكتروني في مجال المكتبات في الحياة الثانية، من خلال رصد وتقييم تجربة مدرسة المكتبات وعلم المعلومات بجامعة سان هوزيه بالولايات المتحدة الأمريكية في هذا الصدد.

وفي دراسة مشابهة لسابقتها، حاول متولي (د.ت) إلى استكشاف والتعرف على مدى تأثير ما يتخذه الأفراد من هويات داخل الحياة الثانية على نوع وطبيعة خدمات المعلومات المقدمة إليهم من جانب المكتبات التخيلية الناشئة في تلك الحياة ، وذلك من خلال رصد وتقييم تجربة مكتبة ويلسون بجامعة شمال كارولينا بيتشابل هيل بالولايات المتحدة الامريكية اعتماداً على منهج دراسة الحالة.

وأوضحت **بامفلح** (ب.ت) في دراستها التي هدفت إلى الكشف عن خدمات المعلومات في العالم الافتراضي The Second Life بشكل نظري قامت من خلاله بعرض شامل ومكثف لمفهوم الحياة الثانية، وطبيعتها الخاصة، وكيفية الولوج إليها، وخدمات المعلومات المتاحة داخلها بشكل تفصيلي لما تحويه هذه البيئة الافتراضية من مزايا تعليمية.

أما دراسة الباحثة **أحمد (2011)** في تخصص التعليم والتعلم (فقد هدفت إلى ربط التعليم عن بعد بالبيئة الافتراضية الحياة الثانية Second Life نموذجا، من خلال التعرف على المزايا التي توفرها الحياة الثانية للعملية التعليمية كنموذج للبيئات الافتراضية ، ومعوقات استخدامها، ومدى استخدامها من قبل أعضاء هيئة التدريس بجامعة طيبة بالمدينة المنورة، وكذلك تقديم الاقتراحات التي يمكن من خلالها المساعدة على زيادة الوعي بأهمية البيئة الافتراضية واستخدامها في العملية التعليمية، حيث تمثل مجتمع الدراسة من 312 ، حيث رد على الإستبيان الإلكتروني 108 عضوا من أعضاء هيئة التدريس الذين مثلوا عينة الدراسة. ومن أهم النتائج التي توصلت إليها الدراسة أن استخدام البيئات الافتراضية يؤثر بشكل فاعل في العملية التعليمية، إلا أن بعضها لا قد تحتوي على مشاهد لا تتفق وتعاليم الدين الإسلامي، وأن أعضاء هيئة التدريس بجامعة طيبة يستخدمون الحياة الثانية في التعليم، وأن هناك حاجة ملحة لزيادة وعيهم بفوائد هذه التكنولوجيا الحديثة، وإعداد دورات تدريبية لضمان استخدامها بفاعلية.

وهدفت دراسة **بايوسف (2011)** على الشباب الجزائري إلى الكشف عن الخصائص والأبعاد للهوية الافتراضية على عينة من المشتركين في المجتمعات الافتراضية حددتها الباحثة حسب عدد المجتمعات الافتراضية المنتمين إليها من مجتمع واحد إلى أكثر من ثلاثة باستخدام المنهج الوصفي واستبيان رقمي، وتوصلت الباحثة إلى أن الأفراد المبحوثين يفضلون الانضمام إلى أكثر من مجتمع افتراضي خاصة المجتمعات الافتراضية ذات البعدين العربي والعالمي وذات الطابعين الثقافي والعام ، ويرجع ذلك إلى دافع الحوار وتبادل الآراء بالدرجة الأولى، مما يؤكد سعي الأفراد إلى إثبات الذات ونشر الأفكار، كما تحكمهم الرغبة ووجود الراحة والتقبل والانسجام مع قيم الفرد وأفكاره.

والأهم في ذلك كله فقد توصلت الباحثة إلى أن الهوية الافتراضية تمثل عند غالبية الأفراد انعكاسا لهوياتهم الحقيقية وهو ما يفسر تصريحهم ببياناتهم الحقيقية حول السن والجنس والمواصفات ووضع صورهم الحقيقية، كما يحاول البعض ربطها بالهوية الحقيقية عن طريق الاسم المستعار الذي يكون له دلالات شخصية غالبا وكذا وضع صور رمزية واتخاذ شعارات تحمل التوجه الفكري أو توجه آخر؛ كما وجدت أن غالبية مستجوبيها يرون أنهم عن طريق الهوية الافتراضية يكونون أكثر تفاعلا ونشاطا ومشاركة وأحسن تصرفا في المجتمع الافتراضي عنه في المجتمع الحقيقي، ويعود ذلك لخصائص المجتمع الافتراضي الذي يرتكز على التواصل الفكري وليس على المظهر والانطباعات الأولى مثلما هو موجود في المجتمع الواقعي، كما أنه أكثر تلقائية وصراحة لانعدام تعقيدات الاتصال المباشر الاجتماعية كالقيام ببعض الترتيبات أو العادات والمراسيم أو النفسية كالشعور بالخجل أو الارتباك وغيرها، إلا أن القدرة على إخفاء الهوية يعتبره الأفراد أمرا سلبيا ينقص من مصداقية الهويات الافتراضية ويشجع على اختراق الحدود الدينية والأخلاقية.

ب. أما الدراسات الغربية فقد اقتصرت عموما على المجتمعات الإفتراضية، منها دراسة فرنسية للباحثة جورج Georges (2009) التي كشفت عن تمثل الذات والهوية الرقمية: مقاربة سيميولوجية وكيفية التأثير الثقافي في سياق الويب 2.0، وهي دراسة تحليلية عن تمثل الذات عبر مواقع التواصل الاجتماعي، والتي استنتجت

الباحثة من خلالها عن أن الجسم في الواقع هو الذي يحدد وجود الشخص، ويسمح له بالظهور للآخرين، ومن خلاله ببناء هويته على العكس من ذلك فإنه في العالم الافتراضي، يجب أن يكون موجودا بل ويفرض وجوده من خلال تفاعله ، وفي حالة غيابه فإنه سوف لن يترك أثرا إذا كان مستخدما لا يعمل ويصبح بالتالي، غير مرئي للآخر؛ فالحاجة إلى الوجود في هذا العالم مع ترك آثار هو التغيير الجذري الذي غيَّر نموذج الهوية؛ وبالتالي يعزز السلوك القهري من خلال الحاجة إلى ربط التواصل المستمر من أجل أن يشعر بكينونته، وهو الشرط الذي يفرضه web 2.0 على المستخدم الذي يريد أن يتواجد على الشبكة وهو الخضوع لإنتاج نشاطات بشكل مستمر، مما يخلق الشخصية المدمنة.

كما هدفت دراسة الباحثة الفرنسية ذات الأصول التونسية ليلى الكامل (Leila El Kamel ,2011) في أطروحتها للدكتوراه في التسويق حول العلاقة بالأفاتار، تجربة الاستهلاك في العوالم الافتراضية : الحياة الثانية أنموذجا، إلى فهم هذه الظاهرة عن طريق وضعها على أنها تجربة استهلاكية ممتعة يكتشف المستخدمون من خلالها جوانب الذات والتفاعل مع مستخدمين آخرين،بواسطة أفاتارات تحمل هويتهم ويتواصلون بها ، فطرحت إشكالية المظاهر المحفزة للتعلق بالأفاتار من خلال مجال الدراسة وهو الحياة الثانية ودراسته دراسة كيفية بالإضافة إلى تحليل مضمون معطيات مقابلات عينة من ثمانين (80) حالة بشكل فردي ، وثلاث مقابلات جماعية وأربع عشرة فوروم دردشة حول الحياة الثانية ؛ واستنتجت الباحثة من خلال تحليل وتفسير معاني الموضوعات التي يعطيها المستهلكون والمتعلقة بجوانب أنفسهم التي يقررون وضعها أو عدم وضعها في أفاراتهم ، وعلاوة على ذلك، أدى تحليل بعد المستهلك/ أفاتار أيضا إلى نشوء تصنيف يحدد ثلاثة ملامح للمستخدم عند اختيار الأفاتار تتوقف على (الارتباك، السطحية الانقطاع)، وهي العوامل التي تؤثر في هذا الاختيار وفي الآثار المترتبة عليه.

تعقيب على الدراسات السابقة:

تتفق دراستنا ودراستي كل من عبد الله حسين متولي (2009) و (ب.ت) ودراسة بامفلح (ب.ت) وأحمد (2011) فيما يتعلق بالحياة الثانية والهوية الافتراضية، كما تتفق مع دراسة بايوسف (2011) في متغير الهوية الافتراضية الكامل (2011) في متغير الأفاتار في الحياة الثانية، واختلفت معهم جميعا في المنهج حيث استخدمت الأولى منهج دراسة الحالة، والثالثة الإستبيان الإلكتروني، واستعانت الدراسة الرابعة بالمنهج الوصفي والاستبانة الرقمية واستخدمت الخامسة المنهج الوصفي، بينما نحاول ان نستخدم في بحثنا المنهج الإثنوغرافي النفسي من جهة وتتفق مع هذه الأخيرة في كون دراستنا دراسة كيفية تعتمد على تحليل محتوى معطيات المقابلات بشكل فردي ، كما تتفق معهم جميعا في الفئة المستهدفة وهي فئة الراشدين من مستخدمي العوالم الافتراضية.

مشكلة الدراسة:

أثارت العولمة والتغيرات التكنولوجية والاجتماعية اهتمام المراهقين والراشدين فيما يتعلق باستكشاف وتطوير الهوية خصوصا مع التطور الذي عرفته تكنولوجيا الإعلام والاتصال في الحياة اليومية، حيث أصبح بمقدور الأشخاص حسب كل من رومانس وديا غو (Hermans&Diaggo,2007) وفاغونر (waggon-er,2009) أن يمخِّصوا هوياتهم ليس فقط في محيطهم الفيزيقي، بل حتى في البيئات الافتراضية من خلال الشخصيات المجسدة (الأفاتار) أو التمثلات المرسومة، كما بدأت حوافز تكنولوجيا المعلومات والاتصالات تحفز المستخدمين للرقميات لتصنيع هويّات متعددة حسب المقاس من أجل توظيفها في استخدامات واسعة أو خاصة لترويج المنتجات أو لتقديم الخدمات، ونجدها تعرف حسب حالات الاستخدام إما بـ (اسم المستعار) أو (البروفايل) أو (شخصيات اللعبة) أو (أفاتار) أو (الصورة الثانية) أو (طبق الأصل) أو (استنساخ)، وهي كلها مرادفات سيقت من مجال ألعاب الفيديو والأكوان المتواجدة على الشبكات الرقمية ، ومع مرور الوقت أخذت كلمة واحدة تفرض نفسها في العالم الافتراضي أو الرقمي، لتصبح الكلمة الدالة أو المعبرة عن كل ما سبقها من تسميات وتعوِّضها جميعا وهي كلمة (avatar) وهي واحدة من هذه الكلمات التي أضحت في الآونة الأخيرة موضوعا قويا يتمتع بجمهور أوسع، خصوصا بعد النجاح العالمي للفيلم الذي أخذ نفس الاسم للمخرج James Cameron .

وانطلاقا من الإطار النظري للموضوع والدراسات السابقة من جهة، ومن فكرة أن الحياة الثانية هي من الفضاءات الجديدة المبتكرة التي تبقى حدود خاصياتها أنها افتراضية، أي أنها توجد فقط حسب الطلب، وأنها تسمح بإسقاط للعالم الواقعي، فما علاقة موقع الحياة الثانية للتواصل الافتراضي بالهوية البديلة؟ وهل هناك تعارض بين الهوية الواقعية والهوية البديلة (Avatar) لمستخدم الموقع الافتراضي: الحياة الثانية ؟

أهمية الدراسة:

تأتي أهمية الدراسة في كونها تسلط الضوء على عالم افتراضي في غاية الأهمية ، عالم لا زال مجهولا من قبل الباحثين العرب الذين ركزوا اهتمامهم كثيرا على شبكات التواصل الاجتماعي والانترنت والألعاب الالكترونية عموما ولم يتم تركيزهم على العوالم الافتراضية Metavers على وجه الخصوص بما في ذلك عالم الحياة الثانية، هذا العالم الذي يخفي بين طياته الكثير من السلبيات حتى وإن كان ظاهرها الخدمة الإنسانية والفردية والاجتماعية، ولكن باطنها يصل إلى درجة الشرك بالله والاستخدام الخفي لرموز الماسونية ، والدخول في خلق الكون وتزييف خلق الله، والتحكم في الذات الافتراضية بطريقة تجعل المستخدم هو المكوِّن والمتحكِّم والمسيطِر عليها وعلى أفعالها ، بالإضافة إلى تحفيز اضطرابات الشخصية وأهمها الفصام والتوحد الواعيين، لأن الشخص يصبح يتحكم في نصفه الذي يمثله في العالم ويسقط عليه كل ما يملكه من إيجابيات وسلبيات، أو أن يترك كل ما يتعلق بالحياة الواقعية ليخلق عالمه؛ ومع انعدام الدراسات العربية حول الهوية الافتراضية خصوصا الأفاتار ومعالجتها عن طريق الدراسات النفسية الميدانية، تأتي هذه الدراسة كمساهمة علمية لإثراء هذا الموضوع.

أهداف الدراسة:

تحاول هذه الدراسة جمع بعض المعلومات عن المجتمع الافتراضى الذي يعرف بالحياة الثانية وعن هويات الأفراد التي ينخرطون عبرها والذين يعرفون بالأفاتار **وهم في وضعية تفاعل افتراضي على الخط ويمكن إيجازها في النقاط التالية:**

1. محاولة الكشف عن عالم الحياة الثانية، التي تمثل الشكل الموازي للكون.
2. الكشف عن بعض ملامح الهوية الافتراضية في لعبة الحياة الثانية وما تحويه من أبعاد للتفاعل الرقمي.
3. التركيز على الهوية الافتراضية في هذا العالم الافتراضي من حيث ولادتها وتقمصها من قبل المستخدمين للحياة الثانية.
4. الكشف عن خلفيات استخدام الأفاتار في الحياة الثانية والذي يصل إلى تجزئة الأنا بطريقة واعية أو ما يمكن تسميته بالشيزوفرينيا أو الفصام الواعي.
5. تطبيق المقابلة والملاحظة على الخط مع استخدام منهج الاثنوغراقيا النفسية على الخط.

مصطلحات الدراسة:

تعريف الهوية البديلة: وتعرف أيضا بالهوية الإفتراضية (Virtual identity)، وتعرفها موسوعة الويب webopedia بأنها: (الشخصية التي يتم إنشاؤها من طرف المستخدم الإنسان الذي يعمل كصلة وصل بين الشخص الطبيعي والشخص الظاهري للمستخدمين)، وحسب هذا التعريف فإن الهوية البديلة هي الهوية الافتراضية التي تمثل السمات والمواصفات التي يقدمها الفرد الطبيعي للآخرين عبر الانترنت، فتكون عملية الاتصال تتم بين ثلاثة أطراف وليس طرفين وهي: الشخص العادي والهوية البديلة والأشخاص الآخرين في موقع افتراضي.

تعريف الهوية البديلة إجرائيا: هي الصورة الافتراضية الذاتية التي يصنعها المستخدم خصيصا ويطورها لتصبح بديله الذي يعرف بها، وتفرده عن الآخرين وتكتسبه خصائص مميزة له عن غيره في عالم الحياة الثانية ، لتكون بديله في هذا المجتمع الافتراضي يستخدمها في تقديم نفسه للآخرين ويتفاعل معهم من خلالها، وتقاس في هذه الدراسة بمجموع الشخصيات المجسدة أو الأفاتارات التي تم التعامل معها ودراستها في موقع الحياة الثانية.

تعريف الأفاتار: وتعرفه موسوعة الويب webopedia بأنه من أكثر الاستخدامات شيوعا، ويعني التمثيل الظاهري للاعب في لعبة أو مجتمع عبر الإنترنت. وقد يشير أيضا إلى حساب المستخدم المتميز على أنظمة أونيكس.

تعريف الأفاتار إجرائيا: هو شخصية افتراضية تجسيدية يقوم مستخدم الكمبيوتر بابتكارها وصنع ملامحها وهويتها بشكل مشخص بأبعاد 3D لتصبح بديله الخاص في لعبة الحياة الثانية Second life، ويمكن أن تكون شكلا لإنسان ذكرا كان أم أنثى أو حيوانا أو شيئا ما من البدائل المعروضة على موقع الحياة الثانية.

مفهوم اللعبة : يعرف معجم المعاني الجامع – معجم عربي عربي كلمة لعبة بأنها اسم مفرد وجمعها لَعُبَات ولُعْبَات ولُعَب، واللعبة هي كل ما يُلعبُ به، كما تعني أيضا الكثير اللَّعِب، ويعرفها جاك مونو بأنها: عبارة عن نظام مغلق وذي حدود ثابتة تحددها وتعينها قوانين اللعبة (نائف، ب.ت: 16). فاللعبة إذا: (تولد، وتنمو، وتتطور، وتتوقف، وتنتهي. وبالنسبة لنا نحن البشر لكل منا ألعابه الأساسية الخاصة به تتشكل لديه أثناء حياته، وهي تتبدل وتتطور وينشأ الجديد منها نتيجة تغير الأوضاع والخيارات وذلك نتيجة تغير دوافعه وأهدافه أثناء حياته) (نائف، 2006).

مفهوم اللعبة إجرائيا: هي نشاط يشترك فيه لاعبان أو أكثر في منافسة مفتعلة محكومة بقواعد معينة ومحددة مسبقا، ويكون اللاعب فيها من النوع المشارك participant حيث يستمتع بالمشاركة والتفاعل الاجتماعي على شكل لعب الدور مع لاعبين آخرين مشاركين في عالم افتراضي محدد يتمثل في دراستنا بلعبة الحياة الثانية.

تعريف الحياة الثانية: وتعرفها الزوايدي (2016) بأنها: (نموذج لعالم افتراضي معلوماتي، وهو عبارة عن محاكاة حاسوبية عادة ما تكون في صورة بيئة ثنائية أو ثلاثية الأبعاد؛ فمستخدمو العالم الافتراضي لهم ما يسمى بالشخصية الافتراضية أو المجسد (avatar)، ومن خلال الشخصيات الافتراضية يمكن للمستخدم التعامل مع البيئة الافتراضية المحيطة به والتعامل أيضا مع الشخصيات الافتراضية للمستخدمين الآخرين).

تعريف الحياة الثانية إجرائيا: (وهي كما تدل عليها تسميتها وبكل بساطة حياة غير الأولى، فهي حياة ثانية افتراضية تتواجد في عالم آخر موازٍ، وهو موقع على الأنترنت يعتمد على استخدام للبيئة الافتراضية التفاعلية متعددة المستخدمين (Multi User Virtual Environment MUVE)، تعتمد على الإقامة فيه حسب قواعد معينة مسبقا تبدأ باختراع الأفاتار وتحديد هويته ثم بصنع عالمه الخاص والتحكم فيه كيف ما يشاء حسب اختياراته: كالمكان الذي يعيش فيه، المهنة التي يعمل بها والحياة الاجتماعية التي يريد، وغيرها من الرغبات الخيالية أو الحقيقية التي عجز عن/أو يرغب في تحقيقها على أرض الواقع، فيعيش ويتعايش بداخلها بشخصية بديلة افتراضية، فهي حياة لا تحكمها أهداف يسعى المقيمون فيها تحقيقها، وتتمثل في موقع الحياة الثانية على الويب).

الطريقة والإجراءات:

منهج الدراسة:

تفرض علينا طبيعة دراستنا الاعتماد على المنهج الإثنوغرافي النفسي، الذي يعرّف على أنه (منهج لوصف الواقع، واستقراء الدلائل والبراهين من المشاهدة الفعلية للظاهرة المدروسة، ويتطلب هذا المنهج من الباحث معايشة فعلية للميدان أو الحقل موضوع الدراسة)، (زيتون،2006) وفيه يكون الباحث الاثنوجرافي من النوع المشاهد المشارك، ما يجعل البحث الاثنوجرافي واقعا بين

حدود البحث الكيفي السيكو–سوسيولوجي لمجرد الفهم، والبحث الإجرائي الذي يستهدف الفهم والمشاركة والتغيير نحو الأفضل، (السلطان،ب.ت)، فهو(وصف لثقافات وحياة الشعوب) على اعتبار أن مفهوم Ethnographie بالفرنسية أو Ethnography بالإنجليزية، مشكّل من مقطعين: Ethno وتعني جنس أو شعب و graphie وتعني وصف (Le Robert ,2016).

فهي دراسة كيفية في عالم افتراضي، دفعنا التوغل فيه من أجل جمع معطيات البحث، فقليلة هي الدراسات الأجنبية المستخدمة لهذا المنهج في دراسة هذا الفضاء الافتراضي، وتكاد تكون منعدمة في البلاد العربية على حد علم الباحثة، وهكذا جاءتنا فكرة أن يكون بحثنا عمليا تحليليا من أجل حصر هويات المستخدمين البديلة من خلال تفاعلها في هذا العالم الافتراضي، ودراستها وهي في وضعية تقمص.

لملمنهج الاثنوجرافي النفسي الافتراضي أو على الخط -on line: أمام موضوع يعالج عالم الحياة الثانية كميدان بحث ويدرس الأفاتار كعينة بحث، فقد وجدت الباحثة نفسها أنه من المناسب دراسته من خلال المنهج الاثنوجرافي النفسي الافتراضي أو الإثنوغرافيا النفسية على الخط أو online، خصوصا على مجتمع على الخط online في عالم افتراضي غير معروف لحد الساعة؛ فهو منهج يسمح بدراسة مجتمع متشكل بواسطة وسائل إلكترونية كالإنترنت مثلا، حيث تحتفظ الاثنوجرافي على الخط بنفس مستويات الدراسة الميدانية الكلاسيكية، عن طريق مقابلة المبحوثين ودراسة سلوكاتهم عن طريق دراسة الحالة، والهدف منها هو الملاحظة وجمع المعلومات وتحليل السلوكات وتقديمهم ضمن مقاربة جديدة (Hine ,2000)، ويجب تسجيل بعض الاختلافات بين الدراسات الاثنوجرافية والافتراضية المنجزة سواء في المقاربات التي تبناها الإثنوغرافيون أو في تحليل المعطيات.

عينة الدراسة:

تمثلت عينة الدراسة من اثني عشرة (12) مستخدما للعوالم الافتراضية: سبع (7) إناث وخمسة (5) ذكور، تم اختيارهم اعتبارا من سنة ميلاد أفاتارهم في الحياة الثانية كما هو مبيّن على بروفايلهم وحسب المواصفات التالية:

1. أن يكونوا جزائريين أو من أصل جزائري.
2. أن يكونوا مقيمين إما في الجزائر أو خارجها.
3. أن يكونوا مسجلين منذ سنة و/أو أكثر في الحياة الثانية حتى يحققوا هدف الدراسة.
4. أن تكون أفاتاراتهم ذات أصالة واضحة من حيث المظهر وطريقة العرض.
5. أن يكونوا من ذوي الخبرة في صناعة الأفاتارات في العوالم الافتراضية.
6. أن يكون لديهم استعداد للتجاوب لإثراء الدراسة.

وانطلاقا مما سبق تصبح عينتنا كما يلي حسب الجدول التالي:

جدول رقم (1)

يبين مواصفات عينة الدراسة حسب الجنس والسن ومكان الإقامة

المستخدمين	الجنس	البلد	السن	الميلاد الافتراضي
Blanche snow	أنثى	فرنسا	غير معرف	2013/10/17
Blanc Banquise	أنثى	كندا	32	2013/04/02
Butterfly mini	أنثى	فرنسا	24	2012/12/14
Etoile Filante	أنثى	الجزائر	28	2014/03/04
Gras griz	ذكر	كندا	21	2013/02/02
Nounou26Dmile	ذكر	إسبانيا	34	2013/10/19
Polaire solitaire	أنثى	فرنسا	35	2014/09/05
Rimouschka Sandy	أنثى	كندا	36	2014/08/08
River stone	ذكر	بريطانيا	40	2014/03/28
Salvatory Endy	ذكر	فرنسا	25	2014/12/21
Tassili zone	ذكر	الجزائر	45	2013/10/17
Turqouise	أنثى	فرنسا	32	2013/03/26

التعليق على الجدول : نستنتج من الجدول السابق أن عينتنا يتراوح سنها بين 21 – 45 سنة، كما أن مدة إقامتها في عالم الحياة الثانية تروح بين سنتين وثلاث سنوات، أما عن عدد المستخدمين من أصول جزائرية والمقيمين خارج الجزائر كان أكبر من عدد الجزائريين المقيمين في الجزائر والذي بلغ عددهم اثنين فقط ذكر واحد وأنثى، كما بلغ مجموع المقيمين في فرنسا أعلى عددا أي بخمسة مستخدمين: أربع (04) إناث وذكر (01) واحد ، ثم كندا بثلاث مقيمين: أنثيين(02) وذكر واحد ، ومقيمين اثنين بإسبانيا ذكر واحد وأنثى، وذكر واحد من بريطانيا.

لا بد من التنويه أن البحث عن مستخدمين جزائريين متواجدين في هذا العالم كان جد صعبا لأن عددهم كان قليلا جدا مقارنة بعدد المستخدمين العرب عموما.

مواصفات عينة الدراسة في العالم الافتراضي: ويمثلها الجدول التالي:

جدول رقم (2)

يبين مواصفات عينة الدراسة في العالم الافتراضي

المستخدمين	المهنة الحقيقية	المهنة في الموقع	السن في الموقع	الأفاتار
Blanche snow	غير معرف	عارضة أزياء	22 سنة	امرأة–قطة Nikos

المستخدمين	المهنة الحقيقية	المهنة في الموقع	السن في الموقع	الأفاتار
Blanc Banquise	ممرضة	طالبة في الطب	20 سنة	شابة في 20 سنة
Butterfly mini	مساعدة إجتماعية	عالمة آثار	32 سنة	امرأة عادية
Etoile Filante	بدون وظيفة	مربية	26 سنة	شابة Vampire
Gras griz	طالب	صاحب شركة	24 سنة	إنسان أسد
Nounou26Dmile	بدون وظيفة	صاحب ملهى	34 سنة	سنتور
Polaire solitaire	أعمال حرة	دليل للسياحة	30 سنة	New avatar
Rimouschka Sandy	مصممة أزياء	صاحب ماركة تجارية	32 سنة	وجه نسر
River stone	غير معرف	رياضي ألعاب قتالية	38 سنة	شاب عادي
Salvatory Endy	تاجر/ حلاق	مليادير	26 سنة	New avatar
Tassili zone	مسؤول في شركة	أستاذ جامعي	40 سنة	Robot
Turqouise	غير معرف	طالبة جامعية	26 سنة	شابة عادية

التعليق على الجدول: يتضح من الجدول السابق أن عينتنا اختارت مهنا مختلفة تماما عما هي عليه في الواقع، وهي مهن كانت تحلم بالقيام بها في واقع الأمر ولم يتم تحقيقها لظروف شخصية حسب كل مستخدم، كما أنها جميعها اختارت تغيير العمر الزمني، منهم من أنقص من عمره ومنهم من زاد فيه، حيث تراوح العمر الزمني للعينة بالموقع بين 20 – 40 سنة، كما أن الشخصيات المحولة أو الأفاتارات كانت أيضا مختارة بطريقة دقيقة جدا حسب أهواء ورغبات كل مستخدم.

كما نلاحظ أن المنصب الافتراضي يحتل مكانة بالنسبة للذين يتقلدونه، ويمكن القول أن المنصب الافتراضي له أثر على الأفراد ويعد من عوامل جذبهم داخل المجتمع الافتراضي، وهو الذي يضيف إلى هويتهم البديلة ميزات للقبول والتقبل.

أدوات الدراسة:

يعتمد كل باحث على جملة من الأدوات التي تتلاءم ومنهج بحثه، تكون أكثر فعالية لاستنباط المعلومات وتحليل النتائج التي يتوصل إليها، وقد وجدت الباحثة أنه من المناسب استخدام أكثر من أداة لتتناسب ومنهج الدراسة الاثنوجرافية النفسية الافتراضية أو على الخط on line من جهة، وطبيعة الموضوع من جهة أخرى نذكر أهمها:

دراسة الحالة على الخط on line: كأسلوب نهدف من خلاله جمع المعطيات الخاصة بالحالات كل واحدة على حدة، بالاعتماد على الأدوات التالية:

الملاحظة بالمشاركة على الخط on line: وهي من أهم أدوات المنهج الاثنوجرافي، إذ يعتمد هذا النوع من الملاحظة على اشتراك الباحث في حياة الأفراد المعنيين بالدراسة، فيقوم بملاحظتهم في وقت يكونون منشغلين بنشاطاتهم، فهي محدودة، إذ ترتبط بزمان ومكان النشاط، وتعرّف بأنها: (تلك الملاحظة التي يقوم بها الباحث بمشاركة واعية منظمة، حسبما تسمح به الظروف في نشاطات الحياة الاجتماعية وفي اهتمامات الجماعات بهدف الحصول على بيانات تتعلق بالسلوك الاجتماعي وذلك عن طريق اتصال مباشر يجريه الباحث من خلال مواقف اجتماعية محددة " (عباد ، 2006،128).

المقابلة على الخط on line: وهي أداة لا تقل أهمية عن الأولى حيث اخترنا المقابلة غير الموجهة التي اعتمدها (كارل روجرس) 1942، (لأنها تشجع المبحوث على الإجابة الحرة والتلقائية والعفوية وتظهر فيها الاستجابة طبيعية وحرة، لكونها تهدف إلى معرفة الشكل بطريقة موضوعية) (Blanchet & Autres ,1985 ;09).

وقد ارتأت الباحثة أن تنظم المقابلات حسب جدول زمني خصص لكل مستخدم، حيث سمحت لها مختلف المقابلات التي أجرتها مع مستخدمي الحياة الثانية من الخروج بمجموعة من المواضيع التي تمحورت حواراتها حول أربعة محاور أساسية وهي:

أ. ماهية الحياة الثانية والأفاتار لدى المستجوبين من العينة: وهي الكيفية التي يدرك بها المستخدم من العينة لعالم الحياة الثانية وللأفاتار للكشف عن ماهية تواجده في هذا العالم وعن علاقة هذا الأخير بالأفاتار، وما محله هو كمستخدم أمامهم جميعا.

ب. أسباب صناعة الأفاتار والحكاية التي يعطيها المستخدم عنه: وتدور حول طرق عرض الأفاتارات في الحياة الثانية، أنواع إسقاطات الأنا ، الأهداف الأساسية من التواجد في الحياة الثانية، الاختيارات المرئية المخصصة للأفاتار، الاهتمام والاعتناء المخصص بمظهر كل أفاتار والحكاية المصاحبة له .

ت. طبيعة الأحاسيس المستنبطة من المعاش النفسي لاستخدام الأفاتار في الحياة الثانية: طابع العلاقة التي تربط المستخدم بأفاتاره.

ث. أساسيات الدور والهوية التي يعطيها المستخدم لأفاتاره: الإمكانيات المقدمة لتجسيد التعابير الذاتية للأفاتار، وتطوير هويته في العالم الافتراضي، والدور المنوط للأفاتارات.

الهدف منها : هو تحفيز المستخدمين للتحدث عن تجاربهم في عالم الحياة الثانية انطلاقا من صناعة الأفاتار[4]، مرورا بميلاده ثم شخصنته والبحث عن علاقة مستخدمه به من جهة ، وبأفاتارات المستخدمين الآخرين من جهة أخرى.

وطُلب من كل مستخدم في آخر مقابلة أن يكملوا اقتراحاتهم، مع إعطائنا معلومات عن هويتهم الحقيقية والمتعلقة بكل من (السن والجنس والوظيفة)، وهي أمور تركنا لهم الحرية في قبول أو رفض الكشف عنها.

أسلوب تحليل محتوى المقابلات: وقد تم إجراء المقابلات التفاعلية بيننا وبين المستخدمين عن طريق الرسائل الفورية، ثم جمع محتواها بعد تسجيله وتصنيفه في ملفات بإتباع منهج بايي

(Paillé 1994) في تحليل المحتوى، **والذي يمر عبر ثلاث مراحل وهي**:

أ. مرحلة الترميز: وهي المرحلة التي قمنا من خلالها بتحديد وترميز المعطيات التي جمعناها من المقابلات إما بكلمات أو عبارات حيث استخرجنا منها خمس عشرة (15) موضوعا أساسيا تتضمن محتوياتها ما يلي: دوافع التسجيل في العوالم الافتراضية، عدد الأفاتارات التي قام المستخدمون بتصميمها، وكيفية عرضها، الاختيارات البصرية الأولى للأفاتار، التطور الفيزيقي للأفاتار، الزمن الذي خصص للعمل على مظهر الأفاتارات، العلاقات المقيمة في الحياة الثانية عبر الأفاتارات، أهمية المظهر، وصف الأفاتار، تأثير مظهر الأفاتار على عملية التواصل، طبيعة الأحاسيس والانفعالات المعاشة في الحياة الثانية، انطباعات المحيط الافتراضي حول مظهر الأفاتار، المواضيع المتطرق إليها داخل العوالم الافتراضية، الإمكانات الجديدة التي تمنحها الحياة الثانية والأفاتار للمستخدمين، وهل الأفاتار هو هوية بديلة عن الهوية الأصلية أم امتداد لها ؟..

ب. مرحلة التصنيف: وتتمثل هذه المرحلة في إعادة تصنيف الرموز التي تم جمعها في المرحلة السابقة وتجميع المواضيع المتداخلة تحت عنوان شامل يسمى (التصنيف) (Paillé, 1994: 159)، حيث يسمح التصنيف الذي يكون غنيا بالمواضيع أن يرفع التحليل إلى مستوى فهم السلوك، أو الظاهرة، أو حدث ما، أو عاملا من العوامل النفسية أو الاجتماعية (Paillé, 1994: 160)، وهو ما سهل لنا مهمة التحليل، حيث قمنا بتصنيف مثلا، كل ما يتعلق بالأفاتار من صناعة ومظهر وصفات ...إلخ، وجمعها تحت تصنيف واحد أسميناه (الوصف الظاهري للأفاتار) وهكذا بالنسبة للرموز السابقة؛

ت. ثم ربط هذه التصنيفات بالإطار النظري للموضوع، وهي مرحلة سمحت لنا بتمييز خصائص الهوية الافتراضية في الحياة الثانية، وفهم العلاقة التي تربطها بصاحبها.

وحتى تتمكن الباحثة من استخدام هذين الأداتين استخداما عمليا ، كان لزاما عليها التسجيل في عالم الحياة الثانية، وتكوين أفاتارها الخاص الذي صار بديلها الذي حاولت من خلاله اكتشاف هذا العالم عن قرب ودراسة حيثياته إجرائيا.

مكان الدراسة:

أجريت الدراسة في عالم الحياة الثانية في الإقليم الفرانكفوني أي منطقة أو تجمع المستخدمين الناطقين باللغة الفرنسية.

1. نتائج الدراسة:
2. تحليل وتفسير محتوى المقابلات (النتائج):

لا بد من التنويه، أنه ليس هناك طريقة متجانسة لقراءة وتحليل أفاتار ما، حتى وإن وجد اتفاق بالإجماع على هذه النقطة، فإنه لا يوجد إلا تمثيل واحد عن الذات يكون قادرا على توليد نطاق من الدلالات من بين المستخدمين (Leung,2005)؛ كما أن ما يوصله الأفاتار من رسائل إلى الآخرين في العالم الافتراضي متوقف أساسا على القدرات التقنية التي يملكها مستخدمه على مستوى تشخيصه وتجسيده، بالإضافة إلى الإمكانات التي تمنحها البيئات الافتراضية في هذا الإطار(Kolko,1999)، بمعنى آخر، فإن المستخدم لا يكون المسؤول الوحيد على صناعة وتطوير الأفاتار النهائي الذي يقوم مستخدمو الحياة الثانية بتقبله وتحليله: وهذا أيضا يتطلب مشاركة متخصصين في الحاسوب ممن يهتمون بالنظام الذي يأوي الحياة الثانية من مصممين للعالم الافتراضي ورسامين ومطورين لدليل الأفاتارات الذي يعرض على اللاعبين فور دخولهم في لعبة الحياة الثانية، وكذلك الرسامين وبعض المستخدمين الذين يقومون باختراع وعرض مكونات وأكسسوارت للأفاتارات لتمكين المستخدم الجديد من اقتناءها أو شراءها، ومن ثم إضافتها إلى ممثله أو بديله الافتراضي (Kolko,1999)، ويقوم المستخدمون بإنتاج واستهلاك تصورات الأفاتارات انطلاقا من (نظرة) خاصة (Gaze,1998)،(Leung,2005)؛ إذ يقوم المستخدمون باختراع وتطوير أفاتاراتهم أمام أنظار اللاعبين الآخرين في العالم الافتراضي، وبالاعتماد على نظراتهم الخاصة، أي من إعجاب وتقبل أو احتقار ورفض، يتم تحليل مظهر الأفاتار وكل الدلائل الموجودة فيه (Leung,2005).

ويرى باحثون آخرون كذلك أن المجتمعات الافتراضية تفسح المجال للفرد بأن يضع هويته محل استكشاف وتجريب، أي بإمكانه أن يقدم نفسه كما يشاء وعلى النحو الذي يريده، وهو السلوك الذي قد يتعذر عليه في المجتمع الواقعي، حتى أن بعض العلماء أطلقوا على العوالم الافتراضية اسم (ورشات الهوية Identity Work) والتي يستطيع الفرد من خلالها اكتشاف إمكاناته وقدراته المختلفة (قيدوم، 2002: 73).

وقد أثارت فكرة الهوية الافتراضية أو الرقمية كما يسميها البعض (Digital IdendityDI) – والتي تبدو أقرب إلى انطباع انفصال العقل عن الجسد Mind-body split فكرة التحرر من قيد الجسد؛ فقد أظهرت المقابلات مع عينتنا أنهم كلما مارسوا نشاطا ما داخل الحياة الثانية كلما أحسوا بالتحرر والانفصال عن الجسد Dis-embodiment ؛ وتجدهم يشعرون بنوع من الغبطة يرافقه إحساس الظهور في المكان المشاهد على شاشة الحاسوب، فهو انطباع يغلب عليه الشعور بالوجود الفعلي أي (الهُنا) والمشاهدة على شاشة الجهاز في نفس الوقت أي (الهُنَاك). ناهيك عن إحساس التجسد Aviation المتمثل في خبرة التوحد والتقمص Identification مع الأفاتار أو المعادل الرقمي الذي يتخذونه كممثّل لهويتهم الجسدية داخل موقع الحياة الثانية .

ومن هذا المنطلق تتفق نتائج ما وصلت إليه الباحثة مع ما ذكره متولي (2009) أي من وجود ثلاث هويات يتخذها لملمستخدمون في هذا الموقع وهي : الهوية الحقيقية (Real Identity) وتعني شخصية المستخدم الذي يجلس أمام الحاسوب، والهوية التخيلية (Virtual Identity) أي الأفاتار أو المعادل الرقمي، ثم الهوية الإسقاطية (Projected Identity) والتي تعني شخصية الفرد الحقيقية في حالة إسقاط من خلال أفاتاره أو معادله الرقمي.

وقد مرّت صناعة الأفاتار في الحياة الثانية حسب المستجوبين من المستخدمين كالتالي:

1. **نتائج اكتشاف الحياة الثانية والهدف منها**: جاءت إجابة العينة أن دخولهم عالم الحياة الثانية جاء إما نتيجة الرغبة في الاستطلاع الذي تولدت عندهم إثر مشاهدة شريط خاص تم بثه في القناة الفرنسية الخامسة، وهذا عند المستخدمين المقيمين في

فرنسا ، أما عند باقي المستخدمين فجاء إما نتيجة قراءة موضوع في جريدة، أو إثر حديث مع أصدقاء في عالم الشغل أو على مواقع التواصل الاجتماعي؛ أما عن المستخدميْن الجزائرييْن فقد تعرفا على الحياة الثانية من أقرباء لهم يعيشون بأوروبا.

2. **تفسير النتائج**: إذن فالفضول كان أول عامل لتحفيز المستخدمين على التعرف على الحياة الثانية، ثم جاء التفسير الثاني على أن الهدف منها هو التعارف والدردشة وتحطيم روتين ورتابة حياتهم في الواقع، بالإضافة إلى تجربة العيش بحرية وبسرية دون قيد أو رقيب، ويعني هذا أن هذه الحياة الثانية كشفت عن معاناة الرتابة والروتين والملل في حياتهم الواقعية، إلى جانب أن تجربتهم في هذا العالم تعد امتدادا لما يعانيه هؤلاء من الفراغ الوجداني والروحي والمعنوي والوظيفي.

فمعظم المستجوبين كانوا ممن يبحثون عن وسيلة (لتغذية الفراغ من خلال العالم الآخر)، وهو ما يكشف عن خلفية نفسية يشوبها الاضطراب عند هؤلاء، فلجوءهم إلى التعويض عن واقعهم كآلية دفاعية نفسية، هي محاولة منهم لمواجهة شعورهم بالنقص، سواء تعلق الأمر بأحد الجوانب النفسية أو الفيزيقية، أو بتقديرهم لذواتهم أو عدم الرضا عنها، أو بالنقص المرتبط بنظرة الشخص إلى ذاته، وما التبريرات التي أعطيت لنا عن تبريرات ملء الفراغ باللجوء إلى هذا العالم والتي كان أهمها الفضول ثم التسجيل في جامعات عريقة أو التقرب من شركات ذات خبرة ، هي كلها تبريرات واهية تؤكد آلية دفاعية أخرى وهي العقلنة، والتي تزيد من تأكيد معاناة هؤلاء من الناحية النفسية وهروبهم من الواقع، لأن تأكيد الذات والتعلم في واقع الأمر لا يحتاجان إلى الانتقال إلى عالم افتراضي لتحقيقهما. بالإضافة إلى أن المجتمعات الغربية لها عراقة في استخدام الأنترنت في تعاملاتها اليومية، والتي من خلالها يمكن التعلم عن بعد والتسوق والبيع عن بعد، وهو ما لا ينقص عند المستخدمين المغتربين، عكس المقيميْن المتبقييْن الذيْن تصادفهما إشكالية نقص مجتمعاتنا العربية عموما والجزائرية خصوصا في التعامل الرقمي، والتي لازالت تألف التعامل الحي والواقعي.

واستنتجت الباحثة أن هناك احتمالية إما التطابق أو التناقض للهويات الثلاث أي الهوية الحقيقية (R.I) والهوية التخيلية (V.I) والهوية الإسقاطية (P. I) عند المستخدمين وهم يصنعون أفاتارهم لأنها غالبا ما تتأثر بعدد من المتغيرات الفاعلة من مثل: طبيعة الشخصية التي يسعى كل فرد مستخدم لتحقيقها داخل الحياة الثانية، والهدف من التواجد داخل هذا العالم الافتراضي ثم نمط البيئة التي يختار المستخدم الانخراط فيها داخل الحياة الثانية.

ولعل هذا يتوافق وما يخبرنا به الحضيف (2017) عن صنف ابع من أصناف الألعاب الإلكترونية ويسمى الصنف المشارك -par ticipant بأن هناك أماكن افتراضية في فضاء الأنترنت حيث يجتمع اللاعبون من كل مكان في فضاء تعيش فيه عقولهم وقلوبهم ولكن لا تسكنه أجسادهم، فهو عالم بلا قيود وليس لجغرافيته حدود، هناك حيث الحياة الافتراضية التي يهرب إليها بعض مرتاديها من حياتهم الحقيقية وضغوطها اليومية، وأحوالهم الجوية، فبينما كانوا بالأمس في بحث عن ترفيه وسعادة، ودردشة وعلاقة، تجدهم اليوم قد انهمكوا في عالمهم الافتراضي يلعبون ويتعلمون، ويتوظفون ويبيعون ويشترون (نقلا عن الهدلق، 2012).

3. **نتائج مولد الأفاتار وتطويره**: لا يسمح للداخل لأول مرة إلى عالم الحياة الثانية بالمرور إلا عبر ولادة يفرضها مؤسسو هذا العالم الافتراضي، فلا يمكن لأي أحد أن يدخلها أو يتواجد فيها إلا عن طريق تكوين أو صناعة أفاتار يكون صورة أو قل جزءا ممثلا لهذا الكائن البشري، وترجعنا هذه العملية إلى ما اعتبره تركل (Turkle ,1995) أن هذا العالم الافتراضي يدعو المستخدمين من أفراده أن يصبحوا فيه سادة الخلق وعرض الذات، كما يسمح لهم باستخدام الوجوه التعبيرية وحركات الجسم على أفاتارهم، ليصبح هذا الأخير وسيلة للتفاعل والتخاطب عبر برامج المحادثة بين أفاتارات هذا العالم والتعبير عن حالتهم الراهنة، مما دفع بالكثير من مستخدمي هذا العالم إلى التفنن في إبداعاتهم لها بشكل يثير الإعجاب والفضول .

فدخول هذا العالم غالبا ما يطبعه نوع من استثارة خيال الأشخاص أكثر مما هو عليه في الواقع، وفعلا، بمجرد ما ترسو قدما المستخدم على الجزيرة، فإنه من الصعب عليه تحقيق حياته الثانية كلية؛ فهو لا يعرف أين يذهب ولا ماذا يفعل، ويُترك عرضة لتفكيره وإبداعه، وغالبا ما تدفعه حيرته إلى التقرب من المجموعات الأقرب منه ممن سبقوه في هذا العالم، حتى يجمع أكبر قدر ممكن من المعلومات، حيث تسمح المقابلات الأولى لهذا المستخدم الجديد من ملاحظة الإمكانات الواسعة والتوجه إلى المعروضة منها حتى يتمكن من تشخيص أفاتاره، وهو الفعل الذي يدفعه هو بدوره إلى أن يستخدم خياله وأن يكون قادرا على ابتكار أفاتاره الخاص بمواصفات خاصة، ويستحسن أن يكون ذو وجه تعبيري يمكنه من أن يعبّر عنه بشكل فوري ولحظي أثناء المحادثة ، وكم سيبدو الأمر ظريفاً وهو يصل إلى جلب أنظار المعجبين حوله والتحدث معهم .

ويقول مستجوبونا أنهم مروا بعدة مراحل حتى وصلوا إلى تشكيل أفاتار يليق بهم ، فمنهم من أحبط في تواجده في هذا العالم في المرات الأولى حيث كان يصده كل من يقابله، خصوصا من قبل الذكور الذين كانوا يحاولون مخاطبة أفاتارات مؤنثة ، ولأن شكلهم لم يكن مقبولا فقد كانوا يقابلون بالرفض وأحيانا بالاحتقار، وهو ما دفعهم إلى تحدي هذا الرفض وتعلم كيفيات التفنن في صنع وتشكيل الأفاتار؛ ومنهم من صنع لنفسه نسخا عديدة لأفاتاره تختلف في الهندام والمظهر وطريقة اللبس حتى يتمكن من استخدامها كلما أراد ذلك ولا يبذل جهدا أكبر في تغييرها، خصوصا مع استخدام تقنية 3D التي أعطت صبغة أكثر واقعية على أفاتاراتهم.

وفي هذا السياق يوضح كريتشر Kretsher المختص الألماني الذي يعمل في وزارة الخدمة الاجتماعية بألمانيا أن شبكة العالم الافتراضي تسهم في التأثير في سلوكياتنا الحياتية بسبب التداخل الكبير في نمط الحياة التي نعيشها، وبالتالي يصبح الأفاتار امتدادا لحياة المستخدم وهويته من جهة والبديل الذي يعوض وجوده الفعلي في هذا العالم الافتراضي.

والملاحظ أن عينتنا لجأت إلى هذا العالم الافتراضي لتعويض العديد من النقائص التي تعيشها في عالمها الحقيقي، باختيار دقيق للأفاتار والاعتناء به قدر الإمكان ، وهي نتيجة عكست تماما ما وجدته الباحثة بايوسف مسعودة (2011) (من أن هذا يدل على أن الأفراد يريدون إثبات هوياتهم وقدراتهم الداخلية بعيدا عن تأثير

عناصر الحضور الفيزيائي كالمظهر واللون والهيئة وغيرها، وهي أمور مهمة في الحكم على الشخص في المجتمع الحقيقي مما يؤكد رغبة الأفراد من التخلص من نظرة المجتمع والتي قد تكون غير موضوعية) بالنسبة إليهم (بايوسف، 2011: 407).

4. **تفسير النتائج**: وتستنتج الباحثة أن الهدف من دخول الحياة الثانية من قبل المستخدمين تقارب بين عينة المغتربين والحالتين اللتين تقطنان الجزائر ، كما عكست الإقامة في المجتمعات الغربية التي تتميز بتعدد ثقافي وتعدد هوياتي طابع التفنن في صناعة الأفاتار عند المغتربين من العينة سواء أكانوا ذكورا أم إناثا عكس المستخدمين المحليين الذين كانوا يتدرجون في صناعة أفاتاراتهم، وتفسر الباحثة هذه النتيجة في كون المجتمع الغربي مجتمع متقدم صناعيا ويعتمد التكنولوجيا الرقمية في مجالات الحياة، عكس المجتمع الجزائري الذي لازال يخطو خطواته الأولى في ذلك من جهة، وهو ما يتعارض مع مؤسسة التنشئة الاجتماعية التي تعد فاعلا في رسم هوية الفرد الجزائري من جهة أخرى؛ فقد اتفق المستخدمون من العينة سواء المغتربون أو المحليون في اختياراتهم لهذا الموقع والمتمثلة في البحث عن الصداقات والدردشة وملء الفراغ بالرغم من تبرير ذلك عند المغتربين من العينة بأنها جاءت نتيجة لغياب الروابط الاجتماعية التي يستشعروننا داخل المجتمعات الغربية التي يعكسها طابع الفردانية، غير أن تصدير التقنيات التكنولوجية الرقمية الحديثة وما يواكبه من تصدير للنموذج الغربي للحياة الاجتماعية الغربية (اللباس، الذوق، التفكير، قيم الاستهلاك، الثقافة، السرعة المفرطة، تحفيز الإنسان على التجرد من الوجود الواقعي إلى الوجود الرقمي والافتراضي) خلق أزمة لدى الفرد الجزائري الذي تتعارض ثقافته الأصلية والأعراف بالثقافة الغربية وأصبح هو بدوره يتأثر بكل ما يعاني منه الفرد الغربي من شعور بالوحدة والفراغ وتعارض مع قيم المجتمع الجزائري الذي يرغمه على الخضوع للتقاليد والأعراف. وتتوافق هذه النتائج مع ما توصلت إليه دراسة يونغ (د. ت) التي وجدت ثلاث أنواع من مستخدمي الأنترنت: فوج يهدف إلى الحصول على علاقات إجتماعية، وفوج الباحثين عن المواقع الإباحية دون رقيب، وفوج المستعملين الذين يخترعون شخصية خيالية عنهم عبر الأنترنت (يونغ، ب.ت) في فوجين فقط وهما الأول والثالث، واختلفت معها في الفوج الثاني.

5. **نتائج مميزات الأفاتار**: تؤكد العديد من الدراسات النفسية أن صورة جسم الإنسان في وعيه تختلف عن صورته الواقعية أو الحقيقية، وبالتالي تختلف أيضا عن صورته الهوامية أو المثالية التي يحاول البعض إظهارها في أفاتارهم ويطبعونها بنوع من التخيل والإبداع، وتقول إحدى المستخدمات المستجوبات أن أفاتارها سمح لها باستخدام خيالها إلى أبعد الحدود، مما جعلها تظهر في شكل (Nekos) أي على هيئة امرأة– قطة، وتقول:(لم يكن يهمني أن يظهر أفاتاري على هيئة إنسان، فهذا يدفع للملل، المرأة القطة التي اخترتها أن تكون أفاتاري شيء خارق للعادة ولا استطيع تحقيقه في الواقع). كما اختار آخر أن يكون إنسانا آليا لأن ذلك حسبه يبعث مظهره طاقة وقوة أكبر على أفاتاره.

6. **تفسير النتائج**: وترى الباحثة أن هذه النقطة تثير مسألة وعي المستخدم بجسمه وصورته وتأثير الثياب والألوان عليه، وهي مسألة في غاية الخطورة، لأنها ستنعكس على كيفيات تقديمه وصناعته لأفاتاره الذي يعد في حقيقة الأمر امتداده أو بديله المرئي تماما كما لو كان المستخدم واقفا أماما المرآة، فهو لا يكوّن صورة حقيقية عن نفسه، ولا يمنح إلا صورة سبق لها وأن تكونت عن نفسه نتيجة الخبرات السلبية السابقة وبقيت قابعة في أعماق عقله الباطني أو اللاشعوري تحمل كل النواتج السلبية، فالأفاتارت هي في واقع الأمر صور لا تعكس حقيقة أصحابها في الواقع، صور اختارها أصحابها من النساء والرجال لتكون بديلهم أمام أشكال الأفاتارات الأخرى، أو قل أشكالا مجسدة يُلبسونها ما ينقصهم فعليا في الواقع، وهكذا ترى المستخدمات من النساء يعطين لأفاتاراتهن أجسادا أحسن من أجسادهن التي هي عليه في الواقع، وكن يخترن الصور الرشيقة دائمًا والمغرية والفاتنة، وكذلك يفعل المستخدمون من الرجال حين يصبغون على أجساد أفاتاراتهم القوة والرجولة، ويمكن تفسيرها بأنها لا تمثل إلا الصور الهوامية المثالية التي بقيت ثابتة في لا وعي المستخدمين.

كما ترى أن هناك نوع آخر من الرجال ممن اختاروا أفاتارات نسوية تمثلهن في عالم الحياة الثانية، تحدّث لها عنها المستجوبون لأنهم صادفوها في علاقاتهم بافاتارات أخرى، وهم نوع من الرجال لا علاقة لهم بالجنس المثلي، ولكنهم يجدون في ذلك متعة أن يتقمصوا شخصيات أنثوية تخفيا تارة وخبرة تارة أخرى، ويفضلون العيش بها في هذا العالم، مع إعطاء أنفسهم الحرية والتخيل المطلقين ماداموا لا يستطيعون العيش بها في واقعهم الفعلي، وهذه نقطة مهمة لا بد من التحدث عنها، حيث أن هذه العوالم الافتراضية تخاطب كوامن اللاشعور بدرجة تجعل إسقاطها والتحرر منها ليس من أجل علاجها ولكن من أجل تفعيلها وهو ما تراه الباحثة سلبيا وخطرا على هويّات الأفراد، وتعني حسبها إشكالية هوية حقيقية مرجعها علاقة الموضوع المتناقضة وجدانيا بين هؤلاء الحالات وأمهاتهم وبين تحديد الهوية الجنسية الأساسية المتناقضة أيضا بين الذكورة والأنوثة وهي كلها مرجعها السنوات الأولى من حياتهم.

وما تستنتجه الباحثة أيضا هنا، أنه بمرور الوقت وفي ظل ما تتيحه البيئة الرقمية للحياة الثانية من حرية صنع للأفاتار مع إمكانية فعل أي شيء يمكن أن يتخيله المستخدم، تصبح الشخصية المجسدة أو الإسقاطية العصا السحرية التي تمكّن المستخدم من تحقيق كل الرغبات من خلال ما يمتلكه الأفاتار من إمكانيات خارقة كالطيران أو الانتقال اللحظي من منطقة إلى أخرى..إلى غير ذلك من المميزات التي تمنحها الحياة الثانية لهذه الشخصية، ومن ثم تنشأ علاقة وطيدة وفي غاية الخصوصية بين المستخدم وأفاتاره تنحى إلى نوع من التوحد أو التقمص الذي يتفاوت في الدرجة من مستخدم إلى آخر حسب شخصيته واستعداده ونوع الأنشطة التي يحاول القيام بها والمكان المتواجد فيه، فهو بمعنى تقريبي ظله الذي يرافقه في هذه الحياة، يشتركان في المسؤولية والنشاط وفي النجاح والخطأ .

7. **نتائج دور الأفاتار**: تلخص الباحثة ما جاء في إجابات المستخدمين كما يلي: يعتبر الأفاتار في الحياة الثانية ناقلا للعواطف والأحاسيس والمشاعر التي تنميها علاقات المستخدمين بعضهم البعض في عالم الحياة الثانية، فهو الطريق إلى ربط

علاقات الصداقة بل وأكثر من ذلك في أحايين عدة، إذ يعتبره البعض بديلهم في مثل هذه العلاقات، بل الواسطة التي من خلاله يسقطون مشاعرهم ويعبّرون عنها.. فبالرغم من أن معظم المبحوثين يؤكدون أنهم دخلوا الحياة الثانية برغبة الفضول، ولكن أصبح الغرض الكامن وغير الموضح مع مرور الوقت هو البحث عن التقبل والإعجاب من الآخرين الذين جاءوا إلى هذا الموقع لنفس الغرض، كما أن عامل الوقت يختفي أمام ساعات الدردشة التي لا تنتهي حتى تبدأ، وهي من أهم القواسم التي يشترك فيها جميع المستخدمين من العينة، فمنهم جاءت إجابته إلى كونه دخل الحياة الثانية بغرض التعلم لأنه مسجل في جامعة هارفارد الافتراضية، ومنهم مسئول بشركة ويبحث في هذا العالم عن صفقات وخبرات في مجال تخصصه، من خلال تقمصه شخصية الأستاذ الجامعي ، غير أنهم لم ينكروا جميعا أن هناك علاقات حميمة يمكنها أن تحدث داخل هذه الحياة الافتراضية.

8. **تفسير النتائج**: استنتجت الباحثة من المقابلات أن الأفاتار لدى عينتها أصبح المعوض الذي يقوم بتمثيلهم في الحياة الثانية، ليكون جسم ولسان ووجه المستخدم، فهو البديل الذي لا بد من أن يرقى إلى درجة أحسن ليكون أحسن تمثيل لأضعف أو أخجل أو أقبح أو أنقص مستخدم، فإحدى مستجوباتنا التي هي بطبعها خجولة جدا، دفعها نقص علاقاتها في الواقع إلى الوقوع عرضة للشراهة وحب الأكل لملء فراغها العاطفي، مما زادها انعزالا أكثر، ولكنها وجدت ضالتها بل متنفسها الذي يمنحه لها أفاتارها من إقبال المستخدمين نحوها وإعجابهم بها والتحدث إليها لأنها في هذا العالم لا أحد يعلم بمشكلتها، المهم أنها تبدو جميلة ورشيقة والكثيرون معجبون بها؛ فالملاحظ حسب رأي الباحثة أن النقطة المشتركة بين مختلف الأفاتارات المعروضة في الحياة الثانية والتي قام المستخدمون بتشكيلها، هي الظهور بجسد أجمل وأحسن، تماما كما بالنسبة للأفاتارات المذكرة التي أخذت بعداً مهماً عند المستخدمين الذكور، من مثل عرض القوة والرجولة وإظهار كل ما يرمز أو يشير إليها، ويتطابق هذا مع ما توصلت إليه عبد النبي (د.ت) في نتائجها أن هناك علاقة ارتباطية موجبة بين صورة الجسم وتقدير الذات لدى طلاب كلية التربية ببنها،

9. **نتائج علاقة المستخدمين بأفاتارهم: لكل مستخدم علاقة تربطه بأفاتاره تظهر من خلال النقاط التالية** :

أ. إن الأفاتار في الحياة الثانية هي نقطة انطلاق وتحرر لكل مستخدم، وتعطيه الإحساس بالولادة الجديدة، ولادة يقول عنها مستخدمونا: (كما لو كانت لديك القدرة على الانطلاق مؤقتا خارج جسدك لتدخل في صورة كارتونية افتراضية مجسدة، لتخطو وأنت بداخله في مواجهة حياة جديدة والتعايش معها والتحكم بها من منظور ابتكاري متخيل ويندمج اندماجا تاما ومتوافقا معها عاطفيا وشعوريا)، إن هذا الاعتراف يؤكد مدى القدرة على الدخول في هذه الشخصية المبتكرة والتعايش فيها وبها، ومن خلالها يقوم بنقل شخصيته من الأساس سواء شخصيته الحقيقية الواعية أو اللاواعية، بل وتكون أكثر من لا واعية كونها تسقط كل المكبوتات والغرائز والذكريات، لينتقل من صورة رمزية كرتونية إلى صورة رمزية مجسمة للمستخدم ذاته، تحيى وتتفاعل وتحب وتكره وتتاجر وتتعلم وتنجح، صورة دائما ناجحة، فلا خسارة ولا إحباط، كل شيء ممكن ومتاح ومقبول..المهم أن تستمر في الحياة لتعيش وفق مبادئ مختلفة تماما عن الحياة الحقيقية، فكل الأفاتارات المعروضة في الحياة الثانية توحي بفكرة العالم المثالي أو الخلود: فلا شيوخ ولا برد ولا جوع، حياة مهيأة فقط لفئة الشباب، بدليل لباس أصحابها الذي يبدي كل المفاتن .

ب. ووفقا لقانون اللعب في العوالم الافتراضية، فيمكن للأفاتار أن يمثل أي شيء مادام يسيطر عليه شخص حقيقي؛ ولا يستشعر بحدود الفصل بين الافتراضي والحقيقي بدليل التقمصات التي يستشعرها المستخدمون أثناء تفاعلهم بالآخر وإسقاطهم لسلوكات نادرة قلما يفعلونها في واقعهم، ولذا يصبحون أقل خجلا ويتصرفون بأسلوب لا يتبعونه عادة تجاه الآخرين، قد يمتد مجاله من الرقة والرومانسية إلى العنف والشراسة، حيث أكد المستجوبون أنهم لا يشعرون بالفارق بينهم وبين أفاتارهم حين يتفاعلون مع الآخر. وهو تماما ما عبرت عنه الحالة المتزوجة التي وجدت ضالتها بملء فراغها العاطفي وإحساسها بالوجود في هذا العالم الافتراضي، الذي لا تعتبره خطأ ولا خيانة زوجية ما دامت لا تفعل ذلك في الواقع وأنها مجرد لعبة وترفيه عن النفس فقط؛ والملاحظ أن هذه الحالة من كثرة ترددها على هذا العالم الافتراضي، لم تعد تفرق بين ما هو واقعي وما هو افتراضي بدليل تداخل الأول في الثاني وهو ما يفصح عن مشكلة اتصال حقيقية تعيشها الحالة مع محيطها الفعلي.

10. **تفسير النتائج**: ترى الباحثة أن معظم المبحوثين من المستخدمين وجدوا في أفاتارهم شكلا من أشكال الترفيه منذ أن كانت مجرد صورة كرتونية مجسدة أو قالبا إلى أن تتحول إلى صورة عالية التقنية باستخدام 3D، لتصبح ذات ميزات أقوى مما يمتلكها أصحابها فعلا في الحياة الواقعية، فهي تطير وتنتقل من منطقة إلى أخرى في لمح البصر وتتحول وتجد ما تحب في رمشة عين، بصحيح العبارة تصبح مُتعتهم امتلاك خصائص الأقوى وميزات المخلوق الأكثر سيطرة وجلبا للنظر والإعجاب، وهو تحفيز على تضخيم الأنا عند المستخدمين بطرق غير واعية ويدعوهم إلى احتقار أناهم الواقعي ورفضها رفضا تاما من خلال بحثهم عن أنا يرضيهم أكثر فأكثر، ويولّد عندهم الإحساس باللذة والفرح والسعادة، ويجعلهم يعيدون تكرار التجربة، مما يؤثر على سلوكاته تأثيرا حقيقيا قد يؤدي إلى اضطرابات سلوكية كالعزلة وإدمان الأنترنت مثلا؛ فمثل هذه السلوكات قد تفضي بالمستخدمين إلى ما يسميه DSM5 باكتئاب الإنترنت خصوصا حين يصبح المستعمل لا يفرق بين حادثة وقعت في العالم الواقعي وبين أخرى حدثت في العالم الافتراضي وتفضيل التواصل والوجود التخيلي على نظيره الحقيقي المباشر؛ وهذا ما ينبئ عن الشخصية المرضية التي تحتاج إلى علاج نفسي. وهذا يتطابق مع ما أكده (Green Field ,1998) أن مثل هذه المواقع تتميز بفقدان سيطرة زائرها وهو مؤشر على سلوك قهري لا يقاوم للنشاط السيكوديناميي نحو الشبكة بالإضافة إلى أنها تسمح لهم بإقامة علاقات اجتماعية بديلة عن العلاقات الاجتماعية الحقيقية التي تحمل المشاكل والمسئوليات والواجبات والتحديات.

وهكذا ومن تحليل نتائج المقابلات تحققت الباحثة من الافتراض بوجود إشكالية تربط الهوية البديلة بالحياة الثانية

من جهة، كما أن هناك ارتباط بين الدوافع الشخصية لمستخدمي الحياة الثانية والدوافع المتعلقة بالوسيلة التي تتوسط بينهم وبين العالم الافتراضي وهي الأفاتار، **وأن المستخدمين من العينة أعطوا عنايتهم بهذا الأخير وتعويض عالمهم الواقعي بالثاني الافتراضي لإشباع ما يلي**:

أ. الحاجات الشخصية والوحدة والفراغ النفسي؛

ب. الحاجة إلى تقدير الذات من خلال التفاعل الاجتماعي وتمضية الوقت والتسلية والترفيه؛

ت. الاهتمام بالأفاتار تعويضا للإحساس بالنقص أمام الذات؛

ث. عدم إشباع المراحل السابقة عند حالاتنا خصوصا مرحلتي الطفولة والمراهقة مما انعكس على إسقاطاتهم اللاواعية على أفاتاراتهم.

خاتمة:

عن أبي سعيد الخدري رضي الله عنه أن النبي صلى الله عليه وسلم قال : (**لَتَتَّبِعُنَّ سَنَنَ مَنْ قَبْلَكُمْ شِبْراً بِشِبْرٍ وَذِرَاعاً بِذِرَاعٍ حَتَّى لَوْ سَلَكُوا جُحْرَ ضَبٍّ لَسَلَكْتُمُوهُ، قُلْنَا: يَا رَسُولَ اللهِ اليَهُودَ وَالنَّصَارَى؟ قَالَ** : **فَمَنْ** ؟). رواه البخاري ، ومسلم .

الحياة الثانية عالم افتراضي يفتح أبوابه لكل شخص دون قيد أو عراقيل، التسجيل فيه مجاني، شعاره (عالمك خيالك) تحفيز للداخل إليه بأن يبتكر عالما من صنع خياله، تحت حراسة (العين التي ترى كل شيء)[5] والتي يحاول أصحاب هذا العالم أن يتوغلوا بها إلى أعماق قلوب وأنفس الناس، وهذا معتقدهم، عالم يتم فيه صناعة مجسمات كرتونية يتقمصها أصحابها ويلهون في التفنن في إعدادها وإظهارها، المهم أن المظهر يكون راقيا ومحبوبا ويُعجب به الكل.. ثم تأتي الدردشة والحكايات ثم العلاقات التي تبقى افتراضية ولا ترقى إلى عالم الواقع: صداقات، بيع وشراء ومغامرات عاطفية وزواج، دراسة، عمل.. كل ذلك في الخيال، ومع الخيال، وبالخيال ...

فالأفاتار إذن، هو هوية افتراضية بديلة تقع بين الإسقاط الهوامي والبحث عن الأصالة، الهدف منه التعبير عن هوية المستخدم بواسطة عرض مظهره بمختلف الصيغ والطرق والأساليب، يريد من خلاله ربط علاقات اجتماعية وتحقيق تقدير الذات وجلب انتباه الآخر، يبقى امتدادا لحياة حقيقية فعلية مهما قيل عن جوانب الحرية فيه، في غياب الأهداف المراد تحقيقها.

التوصيات:

بما أن الدراسات عن العالم الافتراضي والأكوان الماورائية ما تزال في بداياتها المبكرة خاصة في العالم العربي وانعدامها من الناحية النفسية، جاءت هذه الدراسة لتوصي بما يلي:

1. تشجيع الباحثين العرب في مجال التربية وعلم النفس لدراسة تأثيرات مثل هذه المواقع والعوالم الافتراضية على الصحة النفسية والعقلية للمراهقين والشباب العربي.

2. تحفيز المختصين النفسيين والمرشدين التربويين على الاهتمام بالتوعية على الخط واقتناء الحالات على المباشر للتحذير من مخاطر هذه المواقع الافتراضية على الصحة النفسية والاجتماعية والعقلية للمستخدمين.

3. توعية الشباب والطلبة المتخصصين في مجال الصحة النفسية والإرشاد النفسي وتكوينهم في مجال التواصل الاجتماعي الفعال في المؤسسات التربوية والثانويات والجامعات أو ما يسمى بـ (التوعية من الشباب وللشباب) من أجل التفاعل مع أقرانهم وتحذيرهم بالمخاطر التي تحدثها هذه المواقع خصوصا في تعميق الهوة بين الشخصية الحقيقية والبديلة أو ما يتعارف عليه في المصطلح النفسي بالفصام الواعي الذي لا يعرف مخاطره إلا في سن لاحق.

الهوامش:

1. http://secondlife.com
2. كلمة Metavers مستوحاة من رواية Neal Stephenson التي تحمل عنوان Snow Crash الصادرة عام 1992، والتي فيها حاول فيها الكاتب جاهدا إعطاء اسم للحقيقة الافتراضية مطلقا عليها اسم Meta-univers أي ما وراء كوني (wikipedia ,2015).عوين بتاريخ : 15 /03 /2016
3. أخذ التعريف من صفحة المركز الوطني للبحوث النصية والمعجمية: عوين بتاريخ: 15 /03 /2016 (CNRTL:Centre National de)

http://int.search.tb.ask.com/search/GGmain.jhtml?st=sb&ptb=0DBE937D-A9E8-4722-8738-6135A449FF11&n=781b1396&ind=2015040406&p2=^Y6^xdm007^YYA^dz&si=CIvZre6I3cQCFSzKtAodKkYAGA&searchfor=Recherches+Textuelles+et+Lexicale+%3Ahttp%3A%2F%2Fwww.cnrtl.fr%2Fdefinition%2Favatar

4. نحبذ استخدام كلمة صناعة الأفاتار بدلا من كلمة خلق الأفاتار الذي يستخدم في عالم الحياة الثانية لما لها من صلة بأحد أسماء الله الحسنى ، ولأنه الوحيد القادر على خلق الأشياء.
5. بيداغوجيا التعلم الافتراضي في الحياة الثانية second life: عوين بتاريخ 25 /03 /2016.

http://blog.naseej.com /2013/08/26/ virtual-learning-environment

المصادر والمراجع:

أولا- المراجع باللغة العربية:

1. قرآن كريم (سورة البقرة : الآية 120)
2. حديث الرسول صلى الله عليه وسلم رواه البخاري ، ومسلم.
3. ابن فارس، أبو الحسين أحمد بن زكريا.(1979). معجم مقاييس اللغة، تحقيق: عبد السلام محمد هارون، (د.ط)، دمشق– سوريا: دار الفكر.
4. أبو حيان، الأندلسي، محمد بن يوسف بن علي بن يوسف.) 1420 هـ (البحر المحيط في التفسير، تحقيق: صدقي محمد جميل،(د.ط)، بيروت– لبنان: دار الفكر.

5. أبو الحمام، عزام .(2009). وسائل الاتصال في القرية الكوكبية: من جغرافيا الواقع إلى الجغرافيا الافتراضية. موقع دنيا الوطن: عوين بتاريخ 29 /02 /2016: https://pulpit.alwatanvoice.com/content/print/159988.html

6. الخليفة، هند بنت سليمان .(2006). توظيف تقنيات ويب 2.0 في خدمة التعليم والتدريب الإلكتروني. الرياض: المؤتمر التقني السعودي الرابع للتدريب المهني والفني. المملكة العربية السعودية. http://faculty.mu.edu.sa/public/uploads/1414014673.9777%D8%AA%D9%83%D9%85%D9%84%D8%A9%20%D9%85%D8%AD%D8%A7%D8%B6%D8%B1%D8%A9%20%D9%88%D9%8A%D8%A82.pdf

7. الزوايدي، حنان أحمد زكي (2016). من العالم الافتراضي. مجلة التعليم الالكتروني الموقع: عوين بتاريخ 04/06/2016: http://emag.mans.edu.eg/index.php?page=news&task=show&id=445

8. السلطان،فهد بن سلطان (ب.ت): المنهج الإثنوغرافي ، رؤية بحثية تجديدية لتطوير واقع العمل التربوي: عوين بتاريخ 14 /10 /2015 http ://faculty.ksu.edu.sa/alsultanf/Publications1/%D8%A7%D9%84%D9%85%D9%86%D9%87%D8%AC%20%D8%A7%D9%84%D8%A5%D8%AB%D9%86%D9%88%D8%BA%D8%B1%D8%A7%D9%81%D9%8A.pdf

9. القدهي ،مشعل بن عبدالله .(د. ت). المواقع الإباحية على شبكة الإنترنت وأثرها على الفرد والمجتمع.(د.ط)، وحدة خدمات الإنترنت: مدينة الملك عبدالعزيز للعلوم والتقنية.

10. المحيسن، أفنان بنت صالح.(2009). استخدام تقنيات ويب 2.0 في خدمة التعليم والتعلم.الموقع:عوين بتاريخ 20 /07 /2016. http://faculty.mu.edu.sa/public/uploads/1452426400.5292.0.pdf

11. المراغي ، أحمد مصطفى. (د.ت). تفسير المراغي ،(د.ط)، مصر: شركة مكتبة ومطبعة مصطفى البابى الحلبي وأولاده.

12. المسيري، عبد الوهاب والتريكي، فتحي .(2003). الحداثة وما بعد الحداثة، (د.ط)، لبنان: دار الفكر.

13. النقيب، خلدون. (1993). المشكل التربوي والثورة الصامتة، مجلة المستقبل العربي، عدد 174، بيروت .

14. الهدلق، عبدالله بن عبدالعزيز .(2015). إيجابيات وسلبيات الألعاب الإلكترونية ودوافع ممارستها من وجهة نظر طلاب التعليم العام بمدينة للرياض، رابط الموضوع: http://www.assakina.com/studies/57791.html#ixzz3VjTTxLH5

15. بامفلح، فاتن سعيد.(ب.ت). خدمات المعلومات في العالم الافتراضي The Second Life: عوين بتاريخ 18 /10 /2016:

http://libraries.kau.edu.sa/Files/12510/Researches/63456_34501.pdf

16. بايوسف، مسعودة.(2011). الهوية الافتراضية: الخصائص والأبعاد (دراسة استكشافية على عينة من المشتركين في المجتمعات الافتراضية). مجلة العلوم الإنسانية والاجتماعية، العدد 5، خاص بالملتقى الدولي الأول حول الهوية والمجالات الإجتماعية في ظل التحولات السوسيوثقافية في المجتمع الجزائري، جامعة ورقلة.الجزائر .ص.ص: 391 – 412.

17. بقازي، أمال .(2009) . المواقع العربية على (سكند لايف).. تدريب على المناسك وخيمات رمضانية ومجمعات تجارية، جريدة الشرق الأوسط: الأحد 19 رجب 1430 هـ 12 يوليو 2009 العدد 11184

http://archive.aawsat.com/details.asp?issueno=10992&article=527206#.VIF_X78acpU

18. حمدي، محمد الفاتح. (2017). الأبعاد التكنولوجية والحضارية والاجتماعية للعملية التواصلية في ضوء القرية الكونية الافتراضية. موقع محمد الفاتح حمدي، عوين بتاريخ 02 /03 /2017:

http://www.mf-hamdi.net/co/index.php/ar/2017-02-20-17-55-24/8-2017-02-20-17-53-17/5-2017-02-21-13-05-59

19. فيربر، موسى. (2009). الأخلاقيات والعوالم الإفتراضية : الحياة الثانية– دراسة تطبيقية؛ ملخص تحليلي لمؤسسة طابة ، رقم 9.أبو ضبي ،(د. ط)، الإمارات العربية المتحدة: مؤسسة طابة.

20. قيدوم، حسيبة.(2002). الانترنت واستعمالاتها في الجزائر، رسالة ماجستير غير منشورة ، كلية العلوم السياسية والإعلام، قسم علوم الإعلام والاتصال، جامعة الجزائر .

21. عباد، أحمد. (2006). مدخل لمنهجية البحث، (د. ط)، الجزائر : ديوان المطبوعات الجامعية.

22. عبد النبي، سامية محمد صابر محمد. (د.ت). صورة الجسم وعلاقتها بتقدير الذات والاكتئاب : عوين بتاريخ 17 /10 /2017:

www.bu.edu.eg/portal/uploads/.../Samia%20Mohammad%20Saber%20_sa3.doc

23. عبد الهادي، حنان.(2013). بالدليل والصور.. نكشف حقيقة إشارة (رابعة).. طقوس الماسونية عتيدة تعنى أن الإله يراكم وقوته فوق قوتكم. جريدة فيتو قايت، الإثنين 09/سبتمبر/2013

24. غريب، عبد الكريم.(2006). المنهل التربوي، معجم موسوعي في المصطلحات والمفاهيم البيداغوجية والديداكتيكية والسيكولوجية، ج2 (I-Z) ، ط1، الدار البيضاء، المغرب:منشورات عالم التربية.

25. مباركي، عامر.(2016).مواقع التواصل الافتراضي..منصة للإرهاب الواقعي.مدونات الجزيرة. عوين بتاريخ 16 /12 /2016:

http://blogs.aljazeera.net/blogs/2016/8/30/%D9%85%D9%88%D8%A7%D9%82%D8%B9-%D8%A7%D9%84%D8%AA%D9%88%D8%A7%D8%B5%D9%84-%D8%A7%D9%84%D8%A7%D9%81%D8%AA%D8%B1%D8%A7%D8%B6%D9%8A-%D9%85%D9%86%D8%B5%D8%A9-%D9%84%D9%84%D8%A5%D8%B1%D9%87%D8%A7%D8%A8-%D8%A7%D9%84%D9%88%D8%A7%D9%82%D8%B9%D9%8A

26. متولي، عبد الله حسين.(2009). الحياة الثانية Second Life وتطبيقاتها في التعليم الإلكتروني في تخصص المكتبات والمعلومات. الاتجاهات الحديثة في المكتبات والمعلومات، 16 .31 (يناير). ص ص 149 – 197.

27. متولي، عبد الله حسين (2010). إشكالية الهوية داخل الحياة الثانية وانعكاساتها على ما تقدمه المكتبات التخيلية من خدمات للمستفيدين: عوين بتاريخ 02 /10 /2016:

http://cdn2.hubspot.net/hub/163788/file-31525010-pdf/%D8%A5%D8%B4%D9%83%D8%A7%D9%84%D9%8A%D8%A9_%D8%A7%D9%84%D9%87%D9%88%D9%8A%D8%A9_%D9%81%D9%8A_%D8%A7%D9%84%D8%AD%D9%8A%D8%A7%D8%-A9_%D8%A7%D9%84%D8%AB%D8%A7%D9%86%D9%8A%D8%A9_%D9%86%D9%87%D8%A7%D8%A6%D9%8A-%D9%86%D8%B3%D9%8A%D8%AC_.pdf

28. مردان، نجم الدين علي. (2006) . (الإنترنت والاتجاهات السلوكية للفتاة)؛ ورقة عمل مقدمة إلى المؤتمر السادس: الفتاة تمكين وريادة ،من تنظيم جمعية أم المؤمنين بإمارة عجمان / الإمارات العربية المتحدة.

https://uqu.edu.sa/files2/tiny_mce/plugins/filemanager/files/4300340/stu1.pdf عوين بتاريخ 17/02/2015

29. معلوف، لويس. (1959). المنجد في اللغة والآداب والعلوم، الطبعة الثامنة، بيروت، مادة. هوية، ص ص 564 – 565

30. موسوعة المذاهب الفكرية المعاصرة: الرموز الماسونية وأسرارها، موقع الدرر السنية: عوين بتاريخ 19 /10 /2015.

http://www.dorar.net/enc/mazahib/72

31. نائف، نبيل حاجي.(ب.ت). لعبة المعرفة: من أنت؟ وماذا تريد؟ وماذا يجب أن تفعل؟ ، (د. ط)، دار e-kutub.

32. نائف، نبيل حاجي.(2006). اللعبة – تعريف اللعبة وخصائصها 3، الحوار المتمدن ، العدد 1651، عوين يتاريخ 13 /11 /2016:

http://www.ahewar.org/debat/show.art.asp?aid=73505

33. يونغ، كمبرلي .(د.ت). الإدمان على الأنترنت، ترجمة : ثلجي، أحمد، (د.ط)، الرياض: دار الأفكار الدولية.

34. اللعب طويلا بالألعاب الالكترونية خطر على الأطفال: موقع البوابة الطبية 18 /12 /2016

http://www.mediall1.com/Detail.aspx?IDArticle=6938

ثانيا- المراجع الأجنبية:

1. *Avatar : https://www.webopedia.com/TERM/A/avatar.html.* عوين بتاريخ *25/10/2016*
2. *Blancher ,Alain & Gotman ; Anne. (1992) . L'enquête et ses méthodes : L'entretien ; Paris. Edition Nathan.*
3. *Deléage, Jean-Paul.(2013). L'avatar socialiste du néolibéralisme, Ecologie & politique .2013/2 (N° 47), p. 5-13.*
4. *El Kamel, Leila. (2011). Le rapport à L'avatar ; une expérience de consommation dans les univers virtuels ; cas de Second life .Thèse Phd en Marketing ; université Laval. Québec.*
5. *Encyclopaedia Universalis, Volume 19, France edition 1975 : (Terme : Identité)*
6. *Fanny, Georges.(2009). Représentation de soi et identité numérique. Une approche sémiotique et quantitative de l'emprise culturelle du web 2.0, Réseaux 2009/2 (n°154), p. 165-193.*
7. *Fetscherin, Marc &Lattemann, Christopher.(2007) .User acceptance of virtual worlds.An eplorative study about Second Life .in Marc Fetscherin. En ligne. http://www.fetscherin.com/user acceptance virtual worlds.htm.* عوين بتاريخ *2015.* جويلية
8. *Gaze (1998),in Marshall (dir) Oxford Dictionnary of sociology (p248).Oxford : Oxford University Press.*
9. *Hermans,H.J. M & Dimaggio,G.(2007) . Self ; Identity and Globalization in ;Times of uncertainty : a dialogical analysis.*
10. *Hine , Christine. (2000) . Virtual ethnography. London .Sage Publications.*
11. *Jean ,Etienne & Bloess , Françoise &Noreck, Jean-Pierre et Roux, Jean-Pierre. (2004).*
12. *Dictionnaire de Sociologie ;Paris. Ed. Hatier.*
13. *Kolko ,B.E. (1999) . Representing bodiesin virtual space :The rethoric of Avatar design. The Information society,15,177-186.*
14. *Kumar &al .(2008) . Second life and the new generation of virtual worlds ; Computer 41 ;n°9 (Sep 2008) pp 46-53.*
15. *Leung ,L. (2005) . Virtual ethnicity : Race, Resistance, and The world wide wels ; hants, Angleterre. Ashgate Publishing.*
16. *Paillé , Pierre. (1994) .L'analyse par théorisation ancrée. Cahier de recherche sociologique n°23.*
17. *Petit Larousse en couleurs, » Edition 1995 : (Terme. Identité)*
18. *Robert illustré &internet . Edition 2016 : (Identifier)*
19. *Shulga ,T .(2003) . Présence médiatisée et construction de l'espace d'interaction. Comparaison entre Jeux de rôle classique et MMORPG ; in Aurey, N.et Craipeau, S.(s.d) . Les jeux en lignes. Paris. Ed. Lavoisier.*
20. *Tisseron, Serge & Balzerani ,Margherita .(2007) . Une deuxième Vie en un double click ! Second Life entre dérive identitaire et quête d'immortalité ; en ligne (http://editrevue.com/docs/Edit_193F.pdf (2015* عوين بتاريخ سبتمبر
21. *Turkle ,Sh .(1995) . Life on the screen : Identity in the age of Internet. New York. Ed ; Simon& Shuster*
22. *Virtual identity: http://www.webopedia.com/TERM/V/virtual_identity.html.*
23. *https://fr.wikipedia.org/wiki/M%C3%A9tavers* عوين بتاريخ *2015* جويلية
24. *http://www.accronline.com/article_detail.aspx?id=19780* عوين بتاريخ *23/10/2015*