The psychological effects of Addiction to the virtual sex on Second Life site: A clinical-virtual on-line approach

DOI: 10.57642/AJOPSY3

Karima Allegue
karima_rimaallegue@yahoo.fr

Amina Safa
aminamosta@gmail.com
Abdelhamid Ibn Badis University, Mostaganem, Algeria

Recieved: 03/10/2022 Accepted: 02/12/2022 Published: 31/12/2022

Abstract

Our study aims to reveal the psychological effects of addiction to the virtual sex for seven (7) virtual users of "second life" website: three females and four males who were chosen in an intentional way, using the Clinical-Virtual on-line Approach and each of the following on-line tools: participatory observation, and the clinical interview. The Results revealed the existence of the problem of Splitting conscious of the virtual Personality participating in the second life game, and the emergence of four types of addiction among the studied cases: an addiction to the second life game in first, secondly an addiction to virtual sex in the second life game, thirdly, an addiction to the voyeurism, and finally an addition to masturbation. It also revealed the existence of a link between the personal motivations and motives related to the practice of this game, including: the self-esteem sensation through the identification to the avatar, satisfying the personal needs out of sights for males, and upholding the right to virtual pleasure and preserving the reputation and dignity for females.

keywords: virtual sex addiction; Second Life game; virtual personality; avatar.

الآثار النفسية للإدمان على الجنس الافتراضي في موقع الحياة الثانية: مقاربة عيادية-افتراضية على الخط

كريمة علاق
karima_rimaallegue@yahoo.fr

صافية أمينة
aminamosta@gmail.com
جامعة عبد الحميد بن باديس، مستغانم، الجزائر

الاستلام: 2022/10/03 القبول: 2022/12/02 النشر: 2022/12/31

ملخص

هدفت هذه الدراسة إلى الكشف عن الآثار النفسية التي يخلفها الإدمان على الجنس الافتراضي لدى سبع حالات افتراضية: ثلاث إناث وأربعة ذكور من مستخدمي موقع "الحياة الثانية Second Life"، تم اختيارهم بطريقة قصدية، باستخدام المقاربة العيادية الافتراضية الأونلاينة on line، إلى جانب الملاحظة بالمشاركة والمقابلة العيادية الأونلاينية. وقد كشفت النتائج عن وجود إشكالية الانشطار الواعي للشخصية الافتراضية الممارسة للعبة الحياة الثانية، وعن ظهور أربعة أنواع من الإدمان لدى الحالات المدروسة: إدمان على لعبة الحياة الثانية أولاً، ثم إدمان ممارسة الجنس الافتراضي في لعبة الحياة الثانية ثانياً وإدمان الجنس المرئي ثالثاً، بالإضافة إلى إدمان العادة السرية. كما كشفت عن وجود ارتباط بين الدوافع الشخصية والدوافع المتعلقة بممارسة هذه اللعبة منها: الإحساس بتقدير الذات من خلال تقمص الأفتار، وإشباع الحاجات الشخصية بعيدا عن الأنظار بالنسبة للذكور، والتمسك بالحق في المتعة الافتراضية والحفاظ على السمعة والكرامة بالنسبة للإناث.

الكلمات المفتاحية: إدمان الجنس الافتراضي؛ لعبة الحياة الثانية؛ الشخصية الافتراضية؛ الأفتار.

مقدمة

يبدو أن مصطلح "إدمان الإنترنت" قد استخدم لأول مرة في مؤتمر الجمعية الأمريكية لعلم النفس (APA) في تورنتو عام 1996، وفي هذه المناسبة، قدمت عالمة النفس الأمريكية، كيمبرلي يونغ Kimberly Young، بتقديم مقال بعنوان: "إدمان الإنترنت: ظهور اضطراب إكلينيكي جديد"[1]. ووفقًا لـ يونغ Young، فإن الدلائل البحثية تشير إلى أن بعض الأفراد أصبحوا يدمنون الإنترنت بنفس الطريقة التي يصبح بها الآخرون مدمنين على المخدرات أو الكحول أو القمار. وكما هو الحال مع أشكال الإدمان الأخرى، فإن الإنترنت يؤدي إلى انخفاض في أداء العمل والاضطرابات الزوجية والانفصال، وبعدها جاء التركيز على الجنس الافتراضي أو (السايبرسكس) cybersex، وترجم إلى اللغة العربية بمفهوم "الزنا الإلكتروني" كأحد أنواع الإدمان على الإنترنت الأكثر حدة وتواتراً؛ وتعددت من خلاله المفاهيم التي تدور حوله بشكل مثير للانتباه، منها ممارسة الجنس عبر الإنترنت أو الجنس الإلكتروني أو الإباحية المصورة أو الإدمان على الجنس المرئي (Pornography addiction).

وقد كشف محرك البحث Google عند كتابة كلمة cybersexe بالفرنسية عما يقارب 285.000 موقع في الثانية، وعن حوالي 20300000 موقع باللغة الأنجليزية، بينما كشف نفس الموقع عن كلمة "سايبرسكس" باللغة العربية عن 449 موقع فقط، وعما يقرب من 10300000 موقع لكلمة الجنس الافتراضي. لكن المواقع العربية ينقصها الكثير من الجدية في تداول هذا الموضوع، والذي يطغى عليه طابع الدردشة أو مقالات على الجرائد عكس المواقع الأجنبية.

ويشير مصطلح الجنس السيبراني إلى استخدام الإنترنت لأغراض جنسية. حيث يتحدد خلف هذا المصطلح عددًا لا يحصى من السلوكات المختلفة جدًا من حيث الممارسات والتجارب والتفاعلات التي تنطوي عليها على سبيل المثال، على المشاهدة الفردية أو الجماعية للمواد الإباحية أو كاميرات الويب أو المحادثات أو مواقع المواعدة أو التطبيقات أو ألعاب الفيديو أو الواقع الافتراضي الموجه نحو الجنس ... ويمكن أن تكون هذه الأنشطة مرتبطة إما بالبحث عن الإثارة الجنسية وحدها أو مع شركاء أو عن مبتغى آخر من مثل البحث عن معلومات عن النشاط الجنسي (Khazaal et al., 2019)، إلا أن بعض الباحثين أكدوا على خطورة هذا النوع من السلوك بوصفه شديد الخطورة على الدماغ البشري.

كما يعني أيضاً ممارسة جنسية تخيّلية بين شخصين عبر الإنترنت في تواصل لحظي يصف الأفعال وردود الأفعال بواسطة الكتابة النصية أو الميكروفون وكاميرات الويب من أجل الوصول إلى الإحساس بالنشوة عن طريق العادة السرية (عواد، 2014).

ومن الأوائل الذين اهتموا بدراسة الجنس الافتراضي نجد كيمبرلي يونغ (Young, 1996; 2001)، في الولايات المتحدة التي بالإضافة إلى اهتمامها كما أسلفنا بدراسة ظاهرة الإنترنت عموما منذ ظهورها في منتصف التسعينات على المستوى العالمي، فقد حولت اهتمامها إلى دراسة الإدمان على الأنترنت من جهة والإدمان على الجنس الافتراضي من جهة أخرى، وقد نشرت كتابين عن إدمان الإنترنت والسايبرسكس cybersex سنة (2001)، بالإضافة إلى العديد من المقالات العلمية التي تستكشف هذه الظاهرة الجديدة؛ ثم آلفين كوبر Alvin Cooper (2002) عالم النفس الأمريكي المدير والباحث في مركز الأبحاث حول الزواج والحياة الجنسية في سان خوسيه بكاليفورنيا ومؤلف كتاب "الجنس والإنترنت: دليل للأطباء"، والذي شارك في دراسة على عينة من أربعين ألف (40.000) إجابة في دراسة استطلاعية على موقع MSNBC، اختار منها عينة عشوائية من سبعة آلاف (7000) رجل، ومن بين هذا العدد، وجه اهتمامه نحو ثلاثمائة وأربعة وثمانين (384) شخصًا ممن صرحوا بوجود مشاكل جنسية ذات صلة بالإنترنت، كما صرح هؤلاء الرجال عن ممارسة نشاط جنسي عبر الإنترنت بمتوسط 5.7 ساعة أسبوعيًا، أي بمعدل زمني أكثر بمرتين من بقية العينة.

ووفقًا لـ كوبر (2002)، فإن قضاء ساعات في تصفح المواقع الإباحية ما هو إلا مجرد قمة جبل الجليد لمشكلات سلوك الهوس الجنسي، فقد أفاد المستجيبون أنهم استخدموا الإنترنت لخفض التوتر وتحرير أنفسهم من الإجهاد، بدلا من الذهاب للركض أو الأنشطة الترفيهية الأخرى، كما يعودون دائما بلا كلل إلى السايبرسكس؛ ويبدو من الواضح أن هذه السلوكات المتكررة تسبب عزلة لهؤلاء المستخدمين الذين يعيشون حياتهم بطريقة افتراضية بدلاً من أن يعيشوا تجارب حقيقية مع شركاء حقيقيين في الحياة الواقعية.

تعريف الجنس الافتراضي: هو مفهوم مركب من كلمتين وهما: الجنس والافتراضي: فالجنس في اللغة هو مفرد والجمع أجناسٌ، وجُنُوسٌ، ويعني الأصل والنوع؛ وفي اصطلاح المنطقيين ما يدل على كثيرِينَ مختلفِينَ بالأنواع، فهو أعمُّ من النوع، فالحيوان جنس، والإنسان نوع؛ وهو في علم الأحياء أحد الأقسام التصنيفية، أعلى من النوع وأدنى من الفصيلة؛ ويطلق أيضا للتمييز بين الذُّكورة أو الأُنوثة؛ وَتُطْلَقُ كَلِمَةُ الجِنْسِ عَلَى مَا لَهُ عَلاَقَةٌ

[1] Internet Addiction: The emergence of a New Clinical Disorder

بِالوَظَائِفِ وَالأَعْضَاءِ التَّنَاسُلِيَّةِ، ويعرف بأنه اتّصال شهوانيّ بين الذكر والأنثى ويقال مَارَسَ مَعَهَا الجِنْسَ (النِّكَاحَ)، والافتراضي هو اسم معرف ينسب إلى افتراض بمعنى تقريبي، ومنه "الواقع الافتراضيّ" أي الواقع التّقريبيّ والذي يعني محاكاة يولّدها الحاسوب لمناظر ثلاثيّة الأبعاد لمحيط أو سلسلة من الأحداث تمكّن النّاظر الذي يستخدم جهازًا إلكترونيًّا خاصًّا من أن يراها على شاشة عرض ويتفاعل معها بطريقة تبدو فعليّة.

أما **اصطلاحا** فإن الجنس الافتراضي هو مفهوم حديث له مفاهيم أخرى إما الزنا الإلكتروني (الحريري، 2010)، ويمكن أن يسمى أيضا بالإستمناء الإلكتروني، أو السايبرسكس وهو نوع من الجنس الأحادي الجانب الذي يهدف إلى الوصول إلى الهياج الجنسي الذي يكون مردّه إما مشاهدة المناظر أو الصور أو الأفلام الجنسية، أو المحادثات الغرامية سواء في الهاتف أو في الإنترنت، أو التفكير في الشهوة الذي يدفع الظن الخاطئ بالممارس للعادة السرية إلى الاعتقاد بأنهم إذا فعلوها سوف يشبعون غريزتهم، مما يدفعهم إلى تكرار هذا السلوك الذي يثبّت عندهم ليصبح إدماناً.

وهو مصطلح وصف في الثمانينات 1980s من القرن الماضي، ليشمل السلوك الجنسي القهري، وفرط الجنس والاضطرابات التي تتميز باضطراب السيطرة على الاندفاعات، كما يشمل هذا التصنيف الأعراض السلوكية كـ الجماع المتكرر، والاستمناء القهري، عدم الاستقرار العلائقي، واستخدام المواد الإباحية كـ المجلات والإثارة، والإقبال على المتاجر المتخصصة، تصفح المواقع الإباحية الهروب من العلاقات العاطفية الطويلة المدة، والانفعالية كـ الأفكار الوسواسية، إشعار الشريك بالذنب، ومشاعر عدم القيمة، والعجز الجنسي أثناء ممارسة للجنس، والخجل، وميل حقيقي إلى الملل (Hautefeuille & Dan, 2014).

ويعرّفه كوبر (Cooper, 2002, p. 3) بأنه: "أحد فروع ممارسات الجنس عبر الإنترنت Online Sex Activity (OSA) ويمكن تعريفها على أنها استخدام وسيلة الإنترنت للانخراط في أنشطة مثيرة للإشباع الجنسي، مثل البحث في الإنترنت عن تبادل المثيرات الجنسية التي تنطوي على ممارسة الجنس معًا أثناء استمناء أحدهما أو كليهما، وهكذا".

تعريف الإدمان على الجنس الافتراضي: يعرف **معجم الوجيز** (2008، ص. 243) الإدمان بأنه " مصدر من الفعل أدمن- يدمن، وهو يعني المداومة على الشيء وعدم الإقلاع عنه، ويقال أدمن الشراب وغيره، أي أدامه ولم يقلع عنه، ومنه يقال: أدمن الأمر وعليه أي واظب، وأدمنت الماشية المكان أي جعلته دمنة". ويعود استعمال كلمة الإدمان Addiction إلى القرن 16 م، وفي ذلك العصر كان القاضي يملك القدرة على اتخاذ تدبير جنائي ضد الشخص المدان الغير القادر على قضاء دينه، فيقوم المدين بتقديم تصريح يسمى Addictum ومعناه بالفرنسية "dite à" ويعني أن هذا الشخص أصبح عبداً للشخص الذي أدانه (حمودة، 2015، ص. 214).

وقد ارتبط مفهوم الإدمان من الناحية الاصطلاحية في أغلب الدراسات بتناول العقاقير أو المخدرات أو الكحول والتي ينتج عنها ما يعرف بـ "الاعتماد النفسي" تعبيرا عن الحالة التي تنتج عن تناول أي نوع مما سبق وتسبب شعورا بالارتياح، وتولد الدافع النفسي والرغبة الملحة لتكرار تعاطيهم إما متفرقين أو مجتمعين تجنبا للقلق والتوتر، وتحقيقا للذة (الزائفة).

غير أن التعريف الذي أورده حنفي (1995، ص. 20) في موسوعة علم النفس والتحليل النفسي عن الإدمان نراه أشمل وأعم والقائل بأنه: " المداومة على عادة تعاطي مواد معينة أو القيام بنشاط معين لمدة طويلة، بقصد الدخول في حالة من النشوة واستبعاد الحزن والاكتئاب". أما النابلسي (2004) فيعرفه على أنه: "مفر وهمي من الواقع المتمثل أمام أنظارنا، إذ أنه ناشئ عن عدم قدرة الشخص على تحمل الواقع الذي يود الإنسان أن يزيله عن طريق الإدمان" (نقلا عن، حمودة، 2015).

ويعرف **الجنس الافتراضي** باللغة الفرنسية بـ cybersexe وبالإنجليزية بـ cybersex وهي كلمة تتكون من البادئة Cyber، وجنس، وهو مصطلح عام، يحفز على استخدام الأدوات في الممارسات الجنسية، بما في ذلك جميع الممارسات الإلكترونية وهو أنواع يفسرها مينه (Minh, S.D) كما يلي:

- **"السايبرسكس السلبي** (cybersexe passif أو passive cybersex) ويعني الاستهلاك السلبي للأعمال المثيرة أو الإباحية التي تنقلها وسائل الإعلام (المجلات، القصص المصورة، الأقراص المضغوطة (DVD) والمجلات الإلكترونية).
- **السايبرسكس التفاعلي** (cybersexe interactif أو interactive cybersex)، وهو استهلاك "شبه نشط" للأعمال المثيرة أو الإباحية ذات خصائص تفاعلية موجزة (ألعاب الفيديو، الرسوم المتحركة التفاعلية، التحفيز الكهروميكانيكي التلقائي (SPF) دون إقامة علاقة أو تفاعل مع شريك بشري آخر).
- **السايبرسكس المتصل** (cybersexe connecté أو wired cybersex) وتعني الممارسات الجنسية الإلكترونية في علاقة اتصال بأشخاص من خلال نظام تقني (الاتصالات الهاتفية، الكمبيوتر، الميكانيكا، الشبكات الافتراضية، الشبكات الاجتماعية، والأكوان الماورائية (MMORPG).

ولا شك في أن الممارسة المكثفة للجنس الافتراضي "السايبرسكس "هو الحالة الأكثر إحداثا للإدمان الرقمي حتى الآن ووفقًا لـ فيليب سبولجار (Spoljar, 1997) الذي ابتكر مفهوم" الجنس المدعوم بالكمبيوتر"، فإن الابتكار الإلكتروني قد ذهب إلى أبعد من الممارسة بالمشاهدة وغيرها من خلال اختراع منظور جديد، وهو منظور اللمس، الذي يسمح بممارسة الجنس عن بعد، ويسمح للاستمتاع الذاتي للممارس.

والواقع يؤكِّدُ أنَّه حتى الآن لا يُوجد اتفاق على تعريفٍ لمصطلح" الجنس الافتراضي"، فبعضُ الباحثين يُعرِّفه بأنه الإشباعُ الجِنسي من خلال التعرِّي أمامَ أجهزة الكمبيوتر، والبعضُ الآخر يرَى أنه مشاهدةُ الصُّور والأفلام الإباحية، أو التراسُل الإلكتروني بيْن الجنسين، عبرَ البريد الإلكتروني، ووسائل الاتصال الرقمي المعاصرة باستخدامِ الشبكة العنكبوتية العالمية (الحريري، 2010). فهو علاقة عن بعد من أجل الحصول على إحساسات جديدة مثيرة "وهو مصطلح يجمع جميع الأنشطة ذات الطبيعة الجنسية التي يمارسها مستخدمو الإنترنت خلال عمليات التواصل الافتراضي من (الصور الفوتوغرافية ومقاطع الفيديو والنصوص والرسائل) عبر الويب؛ "فقد حثّ الإنترنت ثورة في الأخلاق، وهو الجانب الحساس في السايبرسكس، فلا توجد لذة مذنبة في العالم الافتراضي، فكل شيء تقريبا مباح فيه، وفيه يتم عرض والاعتراف وتبادل وتحقيق أكثر الهوامات التي لا يمكن وصفها بناء على طلب وقبول" (Robert, S.D).

وقد تبنى كوبر Cooper (2004) النظرية التي تقر "أن النشاط الجنسي عبر الإنترنت يصبح مشكلة عندما تكون هناك ثلاثة معايير رئيسية: الهوس والإكراه وعواقب هذا النوع من السلوك.

ويشير ريد و بلاين (Reed & Blaine, 1988) إلى أن إدمان الجنس يتميز "بعدم القدرة على إقامة علاقة صحية ومجزية مع الشريك، من خلال ظهور تجربة عدم الاشباع أثناء الفعل الجنسي؛ ويضيفان أنه بالنسبة لمستخدم الإنترنت الذي يظهر سلوكًا مدمنا على الجنس، فإن هذا الكون بدون حواجز وبدون حدود الذي يمثله الإنترنت سيوفر له خيارًا وإمكانية للوصول إلى رغباته وهواماته الأكثر حميمية".

وقد تم تحديد الأعراض المرتبطة بالإدمان على الإنترنت في العديد من المقالات منها: قلق متزايد على شبكة الإنترنت، والقلق من انقطاع الاتصال، والأكاذيب أو الإنكار المرتبط باستخدامها، وأفعالها السيئة وعواقبها الاجتماعية، المهنية، الزوجية والعقلية. على سبيل المثال نجد العزلة، والاكتئاب، والصراعات العائلية، والطلاق، والإخفاقات المدرسية أو الأكاديمية، والديون المالية أو البطالة والتي كثيرا ما تنتج عنها حسب تكرار المشكلات الموجودة (Young et al., 2000).

تعريف الحياة الثانية Second Life: عالم افتراضي بصيغة D3 متاح على شبكة الإنترنت، شعارها: "عالمك، خيالك"، لغته الرئيسية هي اللغة الإنجليزية، وتمت 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. وقد قامت شركة (.Linden Lab) بتطويره ونشره عام 2003، ونقرأ على صفحته الرئيسية: "أكبر عالم افتراضي من فئة (3D)، تم اختراعه كلية من قبل مستخدميه". 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 المجسدة" (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 " (Kumar et al., 2008, p. 47)، وهو من المواقع الافتراضية المتاحة عبر وسيلة توصيل تتميز بكفاءة عالية وهي الإنترنت، كما أنها متاحة بصورة دائمة ومجانية. 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" (بقازي، 2009).

ويأتي معنى الأفتار"Avatar"، وهو اسم من أصل سنسكريتي، استعير من الميثولوجيا الهندية، ويُعرَف بتجسيد للإله فيشنو (Vishnou) أو لآلهة آخرين (CNRTL)[2]

ولا بد من الإشارة إلى كون" العديد ممن ينخرطون في الحياة الثانية يصابون بنوع من الإدمان لهذا العالم الافتراضي (علاق، 2018)، ويحاول الكثير منهم معالجة هذا الإدمان، فينجح البعض، ويفشل البعض الآخر... إلا أن معظمهم يراودهم حنين لهذا العالم الافتراضي، ونراهم يذهبون إلى هناك ولو للحظات.. يتعثر الكثير منهم في إيجاد نهاية لهذه القصة الافتراضية (حايك، 2013).

وقد عرضت قناة فرنسا الثقافية في موضوع حول السايبرسكس مفاده أن "موقع الحياة الثانية يعد الأكثر ابتكارًا للجنس الإلكتروني الآن" (France Culture: cybersex et second life). وعلى النقيض من غرفة دردشة، فإن الحياة الثانية هو عالم افتراضي ثلاثي الأبعاد يسمح لـ "سكانه" بتخصيص صورهم الشخصية

[2] أخذ التعريف من صفحة المركز الوطني للبحوث النصية والمعجمية
Centre National de Recherches Textuelles et Lexicale (CNRTL): http://www.cnrtl.fr/definition/avatar

وبيئاتهم بالكامل، نظرًا لكون العديد من المستخدمين يستثمرون الكثير من الوقت في حياتهم الثانية وهم يكرّسون حياتهم الفعلية في نفس الوقت، فليس من المستغرب أن يزرع السكان علاقات رومانسية وجنسية عبر الإنترنت مع بعضهم البعض بشكل منتظم.

كما يعد واحداً من أقوى العوالم المؤكدة المستخدمة لأدوات السايبرسكس، ففي بداية القرن الحادي والعشرين، وبفضل تكنولوجيا المعلومات الحديثة NTIC، وخصوصا من خلال تطوير الشبكات الاجتماعية الرقمية والعوالم الثابتة وانتشار الشخصيات المجسدة (avatars)، أصبح السايبرسكس cybersex حسب مينه (Minh, S.D) ناقلا للإبداع الفني والتقني المبتكر الذي يفضي إلى ظهور قدرات تعاطفية empathique وجمالية جديدة، ويولّد فضاء إدراكيا ثريا واستثنائيا، والذي يعتمد على تمثلات بيانية أو رقمية متطورة، تختلف اختلافاً جذرياً عن النماذج البدائية الموجزة والمبسطة التي تنقلها المواد الإباحية التقليدية، وهي فعالة فعلا، لكنها محدودة من حيث الاستثمار العاطفي والعاطفي والمعرفي (Ramat, 2011).

وما يلفت النظر هو أن الدراسات الجزائرية وحتى العربية المتعلقة بالأكوان الماورائية أو المجتمعات الافتراضية والموجهة لفئة الشباب والراشدين وعلى الأخص تلك المتعلقة بموضوع دراستنا وهو الجنس في الحياة الثانية، تكاد 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 الإدمان على الجنس الافتراضي في لعبة الحياة الثانية من منظور التخصص النفسي العيادي واستخدام أدوات من مثل الملاحظة بالمشاركة والمقابلة ودراسة الحالة على الخط لتحليل الشخصيات المجسدة أو الأفتار وهي في حالة تقمص. ومن بين الدراسات التي خصت المجتمعات الافتراضية نذكر دراسة زموري و بغدادي (2011) التي هدفت إلى الكشف عن العلاقة العاطفية بين الجنسين باستخدام الوسائل الإلكترونية بين المجتمع الافتراضي والمجتمع الحقيقي عن طريق تطبيق نظرية "جوفمان" باستخدام المنهج الوصفي التحليلي وتطبيق الاستبيان المعد للدراسة على عينة من 20 طالبا: 10 من علم النفس و10 من علم الاجتماع، حيث دلت النتائج على أن هذه العلاقات عن طريق الوسائل الالكترونية مرفوضة من طرف المجتمع لأنها تتعارض مع قيمه وتقاليده لذلك يخفي هؤلاء هذا النوع من العلاقات عن أهلهم وتبقى سرية. كما أن هذه العلاقة لم تصل إلى مجال تواجدها الحقيقي لأنها غير جدية بل هي علاقة تسلية وترفيه مما يفسر لنا أن هناك نوع من عدم التجاوب في بعض الأفكار بين الطرفين، وبالتالي هناك رفض لبعض الأشياء العاطفية طول مدة العلاقة بينهما ولم تصل العلاقة إلى المجال الحقيقي لأن هذا مرتبط بأهداف كل طرف من الاتصال. وهذا يفسر لنا أن أفراد العينة يلجؤون إلى هذه الوسائل الإلكترونية بحثا عن ذاتهم وهروبا من ضغط المجتمع الذي يكبح جماح المشاعر العاطفية للتعبير عنها في مجالات أخرى كالإنترنت من خلال خلق فضاء للتسلية.

دراسة كرافت (Craft, 2012) في جامعة كامبريدج التي هدفت إلى مسح وفحص التجارب الجنسية والخبرات الجنسية لـ 235 من سكان الحياة الثانية (Second Life)، مع دراسة أهم دوافع بناء العلاقات الجنسية، والطرق التي يمارسون بها الجنس هناك، وقد كشفت النتائج أنه ليس مستغربا أن يكون الجنس الافتراضي شائع جدا في الحياة الثانية، حيث أفصح أكثر من 90٪ من السكان أنهم أقاموا علاقات جنسية افتراضية في وقت ما، كما أشاروا إلى أن ما يقرب من 10 ٪ من الوقت الذي يقضونه في البيئة الافتراضية مخصص للجنس الافتراضي، على اعتبار أن الأنشطة الجنسية عبر الإنترنت" سهلة الوصول إليها، وبدون مقابل، ومجهول الهوية" خلافا للعلاقات الجنسية في الحياة الحقيقية، كما أفادت النتائج أن مستخدمي الحياة الثانية تمكنوا من الحصول على عدد أكبر من الشركاء الجنسيين فيها مقارنة مع الشركاء الجنسيين في الواقع (بمتوسط ثلاثة شركاء عبر الإنترنت مقابل شريك واحد في الواقع).

دراسة كوبر و آخرون (Cooper et al., 1999) التي هدفت إلى الكشف عن الجنس الافتراضي عموما والانتقال من اكتشاف الجنس إلى الجنس المرضي بطريقة عيادية علاجية باستخدام استبيان على الإنترنت يحوي 59 سؤالا، لـ عينة من 9177 حالة، التي أجمعت كلها على ممارسة الجنس الافتراضي على الأقل مرة واحدة، حيث كشفت النتائج عن وجود اختلاف بين الذكور والإناث في الممارسات الجنسية الافتراضية وقد اعتبر 92 % منهم أن السلوك الجنسي الافتراضي ليس عيبا، وكشف 8 % من المدمنين عن مشاكل مهمة تتعلق عموما باضطرابات قهرية ومرتبطة ارتباطًا وثيقًا بالوقت الذي يقضونه في ممارسة الجنس الافتراضي والآثار التي تخلفها سواء من خلال البحث أو الممارسة، واقترح الباحثون تقديم برامج وقائية.

تعقيب على الدراسات السابقة: تتفق دراستنا والدراستان السابقتان فيما يتعلق بموضوع الجنس الافتراضي وتتفق أكثر مع دراسة كرافت (Craft, 2012) في اختيار موقع الحياة الثانية واختلفت معهما في المنهج حيث استخدمت الدراستان المنهج المسحي عن طريق الإستبيان الإلكتروني، بينما نحاول أن نستخدم في بحثنا المنهج

العيادي على الخط من جهة، كون دراستنا دراسة كيفية تعتمد على تحليل محتوى معطيات المقابلات على الخط بشكل فردي، كما تتفق معهما في الفئة المستهدفة وهي فئة الراشدين من مستخدمي العوالم الافتراضية.

مشكلة الدراسة

وانطلاقا من كون الحياة الثانية عالم تطبعه الحرية المطلقة، وأن عدم الكشف عن الهوية والسرية مضمونان، والأفتار غير مرتبط بالمظهر الحقيقي فإنه يتبادر لدينا السؤال التالي:

ما الذي يدفع بمستخدمي الحياة الثانية إلى ممارسة الجنس الافتراضي؟ وما الآثار الناجمة عن الإدمان على الجنس الافتراضي في لعبة الحياة الثانية؟

أهداف الدراسة: تحاول هذه الدراسة جمع بعض المعلومات عن الممارسات الجنسية في المجتمع الافتراضي الذي يعرف بالحياة الثانيةK وعن دوافع مستخدميها من خلال هوياتهم التي تعرف بالأفتار وهم في وضعية تفاعل افتراضي على الخط ويمكن إيجازها في النقاط التالية:

- ❖ الكشف عن الخلفيات النفسية لاستخدام الأفتار في الحياة الثانية ونتائج تفعيله في ممارسة الجنس الافتراضي.
- ❖ الكشف عن الآثار النفسية الناجمة عن إدمان الجنس في هذا الموقع.
- ❖ تطبيق المقابلة والملاحظة بالمشاركة الأونلاينية مع استخدام المنهج العيادي ودراسة الحالة على الخط.

مصطلحات الدراسة

إدمان الجنس الافتراضي: وهو ما يعرف بـ السايبرسكس، ويتمثل في الحاجة الدائمة والرغبة الملحة والاشتياق اللاإرادي والإجباري للمادة المسببة للإدمان وهي ممارسة الجنس عن طريق الإنترنت للوصول لحالة من النشوة أو السعادة المؤقتة، ويكون هذا الفعل-غالبًا- مُرضِيًا لأحدَ الطرفين أو كليهما، سواءً كان ذكرًا وأنثى، أو ذكرًا وآخَر، أو أنثى وأُخرى، فهو ممارسةُ جِنْس نفسي افتراضي، يبدأ بالممارسة العابرة ليصبح عادةً وسلوكاً قهرياً، ويتمثل في دراستنا في الإفراط في ممارسة الجنس بواسطة الهوية البديلة " الأفتار" في موقع الحياة الثانية.

تعريف الحياة الثانية Second Life: وهي كما تدل عليها تسميتها وبكل بساطة حياة غير الأولى، فهي حياة ثانية افتراضية تتواجد في عالم آخر مواز، وهو موقع على الأنترنت يعتمد على استخدام البيئة الافتراضية التفاعلية متعددة المستخدمين، أساسها الإقامة فيه حسب قواعد معينة مسبقا تبدأ باختراع الأفتار الذي يصبح ممثله الشخصي، وتحديد هويته ثم بصنع عالمه الخاص والتحكم فيه كيف ما يشاء حسب اختياراته؛ كالمكان الذي يعيش فيه، والمهنة 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.

مفهوم المقاربة Approche: لغة هي مصدر غير ثلاثي على وزن "مُفَاعَلَة"، فِعْلُه "قَارَبَ" على وزن "فاعل"، والمضارع منه "يُقَارِبُ"، وتعني داناه وحادثه بكلام حسن، فهو "قربان" وهي "قربى" ومنها "تقارب" ضد "تباعد" (بوبكري وآخرون،2007)، وهي تعني الاقتراب والدنو. وتحيل اصطلاحاً إلى طريقة تناول موضوع، وتمثل الإطار النظري الذي يعالج قضية ما، وهي أيضا كيفية معينة لدراسة مشكل أو تناول موضوع بغرض الوصول إلى نتائج معينة (زروق، 2003). ونعرفها إجرائيا بأنها محاولة الكشف عن ظاهرة الجنس الافتراضي في لعبة الحياة الثانية بطريقة عيادية افتراضية أونلاينية.

منهجية الدراسة وإجراءاتها

منهج الدراسة: تفرض علينا طبيعة دراستنا الاعتماد على المنهج العيادي، الذي"يستخدم في دراسة حالات فردية بعينها دراسة عميقة بصرف النظر عن انتسابها إلى السوية أو المرض، 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 الباحثتين، وهكذا جاءتنا فكرة أن يكون بحثنا عمليا تحليليا من أجل حصر هويات المستخدمين البديلة المتمثلة في الأفتارات من خلال تفاعلها في هذا العالم الافتراضي من جهة، ودراستها وهي في وضعية تقمص.

المنهج العيادي الافتراضي أو الأونلايني online: أمام موضوع يعالج عالم الحياة الثانية كميدان بحث ويدرس الأفتار كعينة بحث، فقد وجدت الباحثان أنه من المناسب دراسته كمجتمع أونلايني في عالم افتراضي غير معروف لحد الساعة؛ فهو منهج يسمح بدراسة مجتمع متشكل بواسطة وسائل إلكترونية كالإنترنت مثلا، حيث تحتفظ السيكولوجيا الأونلاينية بنفس مستويات الدراسة العيادية الميدانية الكلاسيكية، عن طريق مقابلة أفتارات المبحوثين ودراسة سلوكاتهم وتتبعهم من خلال دراسة الحالة. والهدف منه هو الملاحظة وجمع المعلومات وتحليل السلوكات وتقديمها ضمن مقاربة جديدة، فهي دراسة تقع في عالم افتراضي وتدرس أشخاصا افتراضيين يمثلهم أفتارات وتستخدم منهجاً مكيفاً حسب طبيعة الموضوع، بأن تكون تقنياته الأونلاينية خاضعة للزمان والمكان والشخصيات الافتراضية وهي في حالة تقمص.

أدوات الدراسة: وجدت الباحثتان أنه من المناسب استخدام أكثر من أداة لتتناسب ومنهج الدراسة العيادية الافتراضية أو الأونلاينية من جهة، وطبيعة الموضوع من جهة أخرى نذكر أهمها:

الدراسة الأونلاينية للحالة: وهو أسلوب نهدف من خلاله جمع المعطيات الخاصة بالحالات كل واحدة على حدة، بالاعتماد على الأدوات التالية:

الملاحظة بالمشاركة بطريقة أونلاينية: وهي من أهم أدوات المنهج الإثنوغرافي، وقد استعانت بها الباحثتان نظراً لخصوصية وطبيعة الموضوع الذي لا يتوقف عند وصف الظاهرة محل الدراسة فحسب، ولكن الوصول إلى فهمها فهما صحيحا والذي لا يتأتى دون اللجوء إلى الأسس الرئيسية لدراسة الإنسان من طرف الإنسان" (Aktouf, 1987)، ويعتمد هذا النوع من الملاحظة على انخراط الباحث في حياة الأفراد المعنيين بالدراسة، فيقوم بملاحظتهم في وقت يكونون منشغلين بنشاطاتهم. وهي 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).

المقابلة الأونلاينية: هي أداة لا تقل أهمية عن الأولى، حيث اخترنا المقابلة غير الموجهة التي اعتمدها كارل روجرز (1942)، لأنها تشجع المبحوث على الإجابة الحرة والتلقائية والعفوية وتظهر فيها الاستجابة طبيعية وحرة، لكونها تهدف إلى معرفة الشكل بطريقة موضوعية (Blanchet et al., 1985).

وقد ارتأت الباحثتان تنظيم المقابلات حسب جدول زمني خصص لكل مستخدم، حيث سمحت لهما مختلف المقابلات التي أجرتاها مع مستخدمي الحياة الثانية بالخروج بمجموعة من المواضيع التي تمحورت حواراتها حول أربعة محاور أساسية وهي:

أ. ماهية الحياة الثانية والأفتار لدى المستجوبين من العينة: هي الكيفية التي يدرك بها المستخدم من الحالات لعالم الحياة الثانية وللأفتار للكشف عن ماهية تواجده في هذا العالم وعن أسباب صناعة [3] الأفتار والحكاية التي يعطيها المستخدم عنه وعن طبيعة الأحاسيس المستنبطة من المعاش النفسي لاستخدام الأفتار في الحياة الثانية وعن أساسيات الدور والهوية التي يعطيها المستخدم لأفتاره وعلاقته به، وعن أسباب دخوله إلى عالم الجنس الافتراضي من خلال أفتاره وما محله هو كمستخدم أمامهم جميعا. والهدف منها هو تحفيز المستخدمين للتحدث عن تجاربهم الجنسية في عالم الحياة الثانية.

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

أ. مرحلة الترميز: وفيها يتم تحديد وترميز المعطيات التي جمعناها من المقابلات إما بكلمات أو عبارات، حيث استخرجنا منها خمس عشرة (15) موضوعاً أساسياً تتضمن محتوياتها ما يلي: دوافع التسجيل في العوالم الافتراضية، عدد الأفتارات التي قام المستخدمون بتصميمها، وكيفية عرضها، والاختيارات البصرية الأولى للأفتار، والتطور الفيزيقي للأفتار، الزمن الذي خصص للعمل على مظهر الأفتارات، العلاقات المقيمة في الحياة

[3] . نحبذ استخدام كلمة صناعة الأفتار بدلا من كلمة خلق الأفتار الذي يستخدم في عالم الحياة الثانية لما لها من صلة بأحد أسماء الله الحسنى، ولأنه الوحيد القادر على خلق الأشياء.

الثانية عبر الأفتارات، أهمية المظهر، تأثير مظهر الأفتار على عملية التواصل العاطفي وصولا إلى الممارسات الجنسية، طبيعة الأحاسيس والانفعالات المُعاشة من خلال الأفتار في الحياة الثانية، وانطباعات المحيط الافتراضي حول جاذبية الأفتار.

ب. مرحلة التصنيف: تمت فيها إعادة تصنيف الرموز التي تم جمعها في المرحلة السابقة وتجميع المواضيع المتداخلة تحت عنوان شامل يسمى "التصنيف"، حيث يسمح التصنيف الذي يكون غنياً بالمواضيع أن يرفع التحليل إلى مستوى فهم السلوك، أو الظاهرة، أو حدث ما، أو عامل من العوامل النفسية أو الاجتماعية حسب ما ذكره بابيه (Paillé, 1994). وهو ما سهل لنا مهمة التحليل، حيث قمنا بتصنيف مثلا، كل ما يتعلق بالأفتار من صناعة ومظهر وصفات ...إلخ، وجمعها تحت تصنيف واحد أسميناه "الوصف الظاهري للأفتار" وهكذا بالنسبة للرموز السابقة؛

ج. ربط هذه التصنيفات بالإطار النظري للموضوع، وهي مرحلة سمحت لنا بتمييز خصائص الشخصية الافتراضية في الحياة الثانية، وفهم العلاقة التي تربطها بصاحبها من جهة، وبالأفتارات الأخرى ممن تربطه بهم علاقات حميمية.

وحتى تتمكن الباحثتان من استخدام هذه الأدوات استخداماً عملياً، كان لزاماً عليها التسجيل في عالم الحياة الثانية، وتكوين أفتارهما الخاص الذي صار بديلهما الذي حاولتا من خلاله اكتشاف هذا العالم عن قرب ودراسة حيثياته إجرائيا.

حالات الدراسة: تكونت حالات الدراسة من سبعة (7) مستخدمين للعبة الحياة الثانية: ثلاث إناث وأربعة ذكور، تم اختيارهم اعتباراً من سنة ميلاد أفتارهم في الحياة الثانية كما هو مبيّن على بروفايلهم وحسب المواصفات التالية:

1. أن يكونوا من سكان الحياة الثانية؛
2. أن يكونوا مسجلين منذ سنة و/أو أكثر في الحياة الثانية حتى يحققوا هدف الدراسة؛
3. أن تكون أفتاراتهم ذات أصالة واضحة من حيث المظهر وطريقة العرض؛
4. أن يكون لديهم استعداد للتجاوب لإثراء الدراسة.

وانطلاقاً مما سبق تصبح عينتنا كما يلي حسب الجدول التالي:

جدول 1

مواصفات عينة الدراسة حسب الجنس والسن ومكان الإقامة

المستخدمين	الجنس	البلد	السن	الميلاد الافتراضي
Blanche Snow	أنثى	فرنسا	/	2013/10/17
Blanc Banquise	أنثى	كندا	32	2013/04/02
Butter Fly mini	أنثى	فرنسا	24	2012/12/14
Gras griz	ذكر	كندا	21	2013/02/02
River stone	ذكر	بلجيكا	40	2014/03/28
Salvatory	ذكر	فرنسا	25	2014/12/21
Solitaire	ذكر	فرنسا	32	2009/03/23

التعليق على الجدول: نستنتج من الجدول السابق أن عينتنا يتراوح سنها بين 21 و 40 سنة، وتراوحت مدة إقامتها في عالم الحياة الثانية بين سنتين وثلاث سنوات، كما بلغ مجموع المقيمين في فرنسا أعلى عدداً أي أربعة (04) مستخدمين: أنثيين وذكرين، ثم كندا بمقيمين اثنين: أنثى وذكر، ومقيم واحد ببلجيكا.

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

نتائج الدراسة

الإجابة على التساؤلات

ما الذي يدفع بمستخدمي الحياة الثانية إلى ممارسة الجنس الافتراضي؟

اتفقت جميع الحالات على أن موقع الحياة الثانية لعبة استهوتهم لتفردها عن الألعاب الأخرى، إذ يمكن للمستخدمين الاتصال والتفاعل ومحو اختلافاتهم الجسدية والاجتماعية والروحية بكل سهولة، ويجعلهم يعيشون تنوعاً جنسياً استثنائياً يتعدى حدود الغلاف الجسدي، ويقول أحدهم: "أعتقد أكثر في قوة التفاعلات البشرية عبر السيرورات السيبرنيطقية من مثل التواجد عن بعد Téléprésence، وعمليات التحكم في الأدوات عن بعد Téléopération من خلال الأفتار الذي يمثل كل مستخدم بشكل مستقل، خصوصا عندما يعرف كل واحد أنه خلف هذه الأنظمة يختبئ شخص آخر، وهنا يصبح الإحساس قويّا وأكثر إثارة للذة".

كما أنه موقع يسهّل سلوكات التعارف والمواعدة ويزيح الخجل، ويدخل المستخدم في الغالب في عالم الرومانسية، من خلال الطرق البسيطة والسهلة في العثور على شريك يمارس معك الجنس دون قيود، بعيدا عن عالم البغاء الافتراضي الذي يشترط فيه دفع مقابل بعملة الحياة الثانية، كما يمكّن من إعطاء فرصة للكثيرين لأن يقوموا بالتعبير عن آرائهم وأفكارهم وعواطفهم التي لا يستطيعون التعبير عنها في العالم الحقيقي، لأنّ الإنسان عندما يكون وحيدا بعيداً عن الأنظار، ولا يراه أحد، ويملك خصوصيته فإنّه يفعل ويقول ما يريد بشجاعة وصراحة أكبر ممّا لو كان يتواجه مع أحد أو مع مجموعة في اتصال مباشر. كما أنها تقدّم شركاء بعيدين كل البعد عن مواصفات تتعلّق بالسنّ، والعرق، والدين، والدخل، فالمهم أن يكون الأفتار مقبول الشكل ومثيرا للإعجاب.

بدأت حياة حالاتنا في هذا الموقع من خلال الاكتشاف أوّلاً، ثم وجدوا ذلك جذاباً، فقد أصبح لديهم اسمٌ جديد، ولقب جديد، وهويّة افتراضيّة جديدة. واختاروا جنسهم، وجسدهم، والمدينة التي يعيشون فيها. واشتروا أرضاً لبناء منازلهم. واقتنوا مشترياتهم بعملة بلدهم الافتراضي التي تُقارن فعليّاً مع الدولار الأميركي، واكتشفوا أنّ بإمكانهم أيضاً أن يمارسوا حياتهم بشكل عادي انطلاقاً من التفاعلات مع الآخر وصولا إلى ممارسة الجنس بكل سهولة وفي أي وقت، وأن يتلذذوا بمشاهدة غيرهم دون عقدة، فقد يفتنون في أي وقت بأي شخص فيمضون معه أوقاتاً يعتبرونها فريدة من نوعها، ثم يفعلون ذلك مع غيرهم. كما أفاد هؤلاء أن سعيهم وراء العلاقات الجنسية هنا، لم يكن دافعهم إليه ارتباط عاطفي بقدر ما هو الرغبة في إطلاق سراح جنسي أو البحث عن بيئة آمنة تسمح بالتجريب.

وحتى تتوضح الفكرة أكثر نذكر حالة سالفاتوري Salvatory، وهو طالب في قسم الفنون البصرية وبرنامج USCD للدراسات الجندرية (النوع أو Gender بالفرنسية)، الذي لم يكن له جنس محدد عندما بدأ مشروعه في الحياة الثانية، ويشرح أنه من أجل الخضوع لعملية تحديد الجندر (ليصبح المتحول جنسيا إما ذكرا أو أنثى)، فإن الإجراء النفسي الذي قرره هو العيش في "جلد" الجنس المختار لمدة سنة قبل اتخاذ القرار النهائي والخضوع له. ويعني ذلك ببساطة محاكاة مشابهة لعالم افتراضي لمدة عام، يقوم فيها بممارسة الجسد المستعار أو المرغوب فيه كتجربة تترجم النوع الجنسي الذي يرغبه. وهكذا قام بتمثيل دور التنين وأن يعيش في جلده؛ هذا الكائن اللاجنسي نسبياً ليصبح الأفتار بالنسبة له غلافاً قابلاً للتحرر والتحول، في عالم يختلط فيه الواقع بالمتخيل.

أما بوتر فلاي ميني Butter Fly mini، فهي تعاني من الخوف من الأماكن المغلقة، ذو منشأ طفولي أساسه قمع لهواماتها الاستعراضية، فهي تخاف أن يسخر منها الآخرون لأنها ترى نفسها غير مقبولة الشكل ولا الجسم. وقد اختارت تجسيد أفتارها في شكل امرأة فاتنة واستفزازية، وشيئًا فشيئًا، تمكنت من التحدث عن الرفض الذي أبدته لجسدها، وتجرأت في هذا الموقع على المشي في أحد أكثر الأماكن ازدحامًا في الحياة الثانية، بل واستمتعت به. ثم دعاها رجل إلى بيته، وهناك بدأت مغامراتها في تجربة جسدها الهوامي والاستمتاع بإغراء الآخرين.

كما أن ريفر ستون River stone، وهو رجل في الأربعين (40) من عمره، متزوج وأب لثلاثة أطفال. لديه رغبة حقيقية في الشذوذ الجنسي والتنكر في ثياب النساء، لكنه لم يجرؤ أبدًا على التجربة الفعلية. واختار أفتار امرأة "متخنثة" إلى حد ما واشترى قضيبًا قابلا للانكماش لا يمكن رؤيته تحت ملابسه ...، وحين قابل رجلًا أعجب به ذات مرة، كان رد فعله سيئًا للغاية عندما اكتشف أنه يخفي جنس رجل تحت ظهوره المؤنث. الشيء الذي جعله يقرر إنشاء أفتار جديد، يكون ذكراً هذه المرة، ويقول إن تواجده في هذا الموقع ساعده على اتخاذ خيار جنسي: إذ أصبح رجلاً، وقرر ألا يذهب في اتجاه الشذوذ الجنسي، وتقبل جنسه بعد حقيقة محاكاة نفسه في البداية كأنثى.

إن ما يميز هذا العالم الافتراضي هو هذا "التواجد الحميم (الانغماس)، أو ما يسمى أيضا بالاحتجاب بالواقع الافتراضي، بأن يصبح مغموراً داخله، الذي يتولد عند المستخدم والارتباط به والمسؤولية عنه والتفاعل عن

طريقه بقدرة التأثير والتعامل بنفس منطق الواقع، بتوليد ومعايشة البيئات الواقعية أو التخيلية، كما يوفر فرص التكرار والتعلم بالمحاولة والخطأ، والأهم من ذلك انخفاض التكاليف [ورفع التكلفة من/عن الآخر] (..) من أجل الوصول إلى التفاعل مع التجربة (..) والجاذبية والمتعة والإثارة" (بسيوني، 2015). بالإضافة إلى إجراء التجارب الجنسية خطوة بخطوة مع المشاركة الفعالة التي تتجاوز التفاعل السلبي، وتعمل على تطوير وتحديث الخبرات، كل هذا يحدث فيما أطلق علية الدائرة السحرية أو Magic Circle.

تفسير النتائج: استنتجت الباحثتان من المقابلات أن الأفتار لدى حالاتها أصبح المعوّض 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. والملاحظ حسب رأي الباحثتين أن النقطة المشتركة بين مختلف الأفتارات المعروضة في الحياة الثانية والتي قام المستخدمون بتشكيلها، هي الظهور بجسد أجمل وأحسن، تماما كما بالنسبة للأفتارات المذكَّرة التي أخذت بعداً مهماً عند المستخدمين الذكور، من مثل عرض القوة والرجولة وإظهار كل ما يرمز أو يشير إليها عند الذكور، وإظهار رموز الإغراء الجسدي والأنوثة الصارخة عند الإناث، حيث يتطابق هذا مع ما توصلت إليه عبد النبي (د.ت) في نتائجها من أن هناك علاقة ارتباطية موجبة بين صورة الجسم وتقدير الذات، والأهم من ذلك هو كسب أكبر قدر من المعجبين.

وقد تكون الحياة الثانية مكانًا أكثر أمانًا للأفراد لاستكشاف اهتماماتهم الجنسية مقارنة بالحياة الحقيقية، حيث أفصحت حالات الدراسة عن الانخراط في مجموعة متنوعة من الممارسات الجنسية عبر الإنترنت أكثر من غيرهم في العالم الحقيقي، كما كان اشتراكهم في مختلف أنواع الجنس (الجنس الجماعي، والتلصص على الآخرين Voyeurism) والممارسات الجنسية السادو-مازوشية)، وكل ما تستطيع مخيلتهم ابتكاره. المهم هو وصولهم إلى ممارسات تفوق تجربتهم الفعلية، حيث يقومون بإسقاط غرائزهم الكامنة ورغباتهم اللاشعورية على أفتاراتهم بكل حرية ودون قيد. كما عبروا عن أن أثر تلك الممارسات تجعلهم يطلبونها أكثر نظراً لكونها لا تمحى تجربتها من ذهنهم، إذ تظل المشاهد الإباحية عالقة بمخيلة من شاهدوها، مما يجعل الطلب عليها يكبر، وتكبر معها ساعات الجلوس إلى الحاسوب "ليتحول الباحث عن علاقات جنسية في العالم الافتراضي إلى مدمن عليها، حيث يحرم الشخص المدمن من الحصول على المتعة الجنسية في الحياة الطبيعية، وتنحصر متعته على العالم الافتراضي، الشيء الذي يجعله أكثر عزلة عن محيطه الاجتماعي، ويفقده القدرة على ربط علاقة طبيعية مع الآخر (أبو الخيرات، 2012).

وكشف ميدل إيست أونلاين (2015) أن هذه المواقع" أصبحت بلا رقيب أو حسيب، فالمواقع الإباحية وغرف الدردشة ليست محظورة على أحد، بل يمكن الوصول إليهما بكل بساطة ويسر، وتبدأ الكاميرات بنقل الصوت والصورة لكل من الطرفين ثم يبدأ الكلام فالغزل والمداعبة عبر الكاميرات. وعلى الرغم من أنه لا شيء ملموس في تلك الممارسة، إلا أن الخطر موجود بل يزيد كونه يكون نفسياً وعقلياً، فالتعري أمام الكاميرا هو بداية الانحطاط الأخلاقي والابتعاد عن القيم والاضطرابات النفسية".

كما أنه من الصعب تخيل الكم الهائل من الاحتمالات التي يوفرها هذا الموقع للعلاقات الجنسية: وكأنه مهرجان حقيقي لـ كاما سوترا Kâma-Sûtra. فجميع اللقطات والسيناريوهات ممكنة، بل ويمكن تحيينها ونقلها إلى من يرغب في أن يصبح البطل. فالجنس موجود في كل مكان من هذا الموقع، حتى في تلك المساحات التي لا يسمح بالدخول إليها رسميًا إلا للاعبين الذين تزيد أعمارهم عن 18 عامًا، فإن الشوارع والأماكن المحيطة مفعمة بالإعلانات المشجعة، والتي تخدم النشاط الجنسي. حيث أصبح الموقع بوابة للتواصل وتبادلات مثيرة للجنس سواء عن طريق الصوت أو كاميرا الويب. ليصبح الموقع أيضًا المكان الذي يتم فيه التعبير عن الهوامات الكامنة والمحظورة: حيث يصل بعض الأفتارات إلى ممارسة الاعتداء الجنسي على الأطفال" البيدوفيليا" أو الحيوانات "الزوفيليا".

ويمكن اعتبار أن الحياة الثانية هي بالنسبة للكثيرين وسيلة لملء الفراغ، وفي أغلب الأحيان يصبح التواجد فيها محاربة للشعور بالوحدة. حيث تؤكد بلانش سناو Blanche Snow (د. س) دائما: "هناك مجموعة كبيرة من الأشخاص المعاقين أو المعزولين هنا، والذين يمكنهم أن يجدوا فيه شبيه بالحياة، بل ويحيون من جديد نتيجة للعلاقات وتبادل التجارب والخبرات، بل وينسون إعاقاتهم حين يستشعرون القبول من الآخرين، حتى وهم يدركون أنها كذبة، ولكنهم يحبون أن يحيون فيها تعويضا لوحدتهم النفسية، كما يجد البعض حياتهم الجنسية هنا؛ أخبرني أحد أصدقائي على كرسي متحرك "أنا لا أنخدع، عمري 35 عامًا، وأعيش في منزل والدي، والعلاقة الوحيدة التي يمكنني تجربتها مع امرأة ستكون في الحياة الثانية".

وتقول بلانك بنكيس Blanc Banquise (32 سنة): "من خلال عدد كبير من الأفتارات الرقمية، تتيح لك الحياة الثانية تجربة لعب الأدوار كما يفعل الممثلون. "يمكننا استحضار كائنات قديمة، وجعلها موجودة من خلالنا،

سواء كانت عبارة عن شياطين، ملائكة، نساء محاربات؛ وتصبح هذه الأفتارات في نهاية المطاف تسكننا وتعيش فينا، إنها ظاهرة ممتعة وقوية بقدر ما هي غامضة".

وتعتبر بوتر فلاي ميني Butter Fly mini (24 سنة) أن ممارستها الجنس عن طريق أفتارها لا يتجاوز كونه لعبة لتغذية الخيال، والاستمتاع بأشكال أخرى من الجنس بطريقة آمنة بعيدا عن البغاء، أو الزنا، أو الجنسية المثلية، وأن ذلك يساعدها على فهم أنواع الممارسات الجنسية وأوضاعها لتستفيد منها في حياتها الزوجية الحميمية. كما يُعد تنفيسًا عن رغبات لا يمكنها تنفيذها في الواقع، وأن هذه اللعبة فتحت لها مجالا سحريًا للاطلاع والثقافة الجنسية العملية، وأن تمارس الجنس الحر داخل البيت، وبهوية وهمية بواسطة أفتارها الذي يعتبر ممثلها الوفي الذي تسقط عليه أبلغ هواماتها بدلا من ممارسته في الواقع، فيعرضها لخسارة حياتها وسمعتها.

ولا يبدو حسب بلانش سناو Blanche Snow (د. س) أن الأمر عبارة عن دعارة مقنعة بقدر ما هي لعبة تبادل خبرات كما في نوادي التعارف السري، ولا يعنينا من هو خلف الأفتار المهم أن نتقن اللعبة قدر الإمكان ونطلق العنان للخيال. وماذا يعنينا أن تكوني مديرة أو طبيبة أو بدون عمل، والشيء نفسه مع الأفتارات الذكورية لأن همنا جميعا قضاء وقت ممتع ونخبر تجربتنا في تحريك الأفتارات وإعطائها أقرب صبغة للواقعية كما لو كنت مخرجة لفيلم كارتوني، عكس المواقع العامة التي يمكن استخدام الويب كام والتجاوب في صور حقيقية يمكن أن نقع من خلالها عرضة للاستفزاز والتهديد.

ويضيف سولتير Solitaire (32 سنة)؛ "إن الخصوصية الإلكترونية تسمح لك أن تكون ما تشاء بشكل افتراضي، دون تحفظ أو قيد: امرأة أو رجل، أو خنثى أو حيوان وحتى تنين. وإذا كانت لديك الرغبة في أن تلتقي مع قزم وتمارس معه الجنس فلا مانع، هنا كل شيء مباح ولا يوجد شيء خاطئ. فالشبكة الرقمية هي واحدة من أقوى الأدوات التي أنشأها البشر حتى الآن، وأن عالم لعبة الحياة الثانية نموذج حي لذلك، أضف إلى ذلك ظاهرة الجنس، التي لا تكون محايدة أبدا لأن لها ارتباطا قويا ومهيكلا بالتواجد، وهي الصورة التضخمية التي يرتبط بها المستخدم أو الأفتار ويواجه بها عالم الجنس الافتراضي. ويواصل أعرف أنني أصبحت مدمنا على الحياة الثانية لسنوات عديدة، انضممت إليها لأول مرة في عام 2009 بعد القراءة عن النجاح الذي حازته في صحيفة Lianhe Zaobao (إحدى صحف سنغافورة). وقد أثار فضولي ولوج هذا العالم، وأتوق إلى معرفة ماهية هذه الضجة حوله، واعتقدت أنه مثل أي منصة اجتماعية أخرى مثل فيسبوك Facebook، لم أكن أعرف سوى القليل عن علاقة الحب والكراهية الصاخبة التي سأعيشها فيه، وكيف سيخرج إدماني عن السيطرة؛ ثم في السنوات الثلاث التالية، اكتشفت هوايات جديدة، وزاد اعتقادي بعدها أن هذا الموقع سيكون منصة رائعة لتعزيز اهتماماتي. الأول كان افتتاني باللغات الأجنبية، حيث فتحت العديد من مدارس اللغات هناك في عام 2009، وقابلت أفتارات كثيرة، تحدثت معهم بلغات مختلفة، ثم اكتشفت أن الدردشة الصوتية متخلفة جدا، وتحولت إلى سكايب، وتعودت التعرف على أشخاص يتحدثون لغة معينة، ونعقد صداقات بسرعة ونتحدث سوية عبر سكايب طوال اليوم. والثاني هو تأملي المتنامي مع ممارسات جنسية كانت تحدث أمامي مما جعلني أحاول تجريب البعض منها، وهكذا أصبحت أطلب دوما هذه الممارسات دون انقطاع ولأوقات طويلة، وانقطعت عن العمل لأنني لم أعد أستطيع النهوض صباحا، وأشعر بالرغبة في النوم ثم العودة إلى الممارسة ثانية".

ويتضح من خلال هذه التصريحات أن الخلل الأساسي في إدمان الجنس الافتراضي في الحياة الثانية يكمن في النمط الذي يتخذه ذلك السلوك الجنسي، بحيث يتبع المدمن سلوك الإسراف والإفراط في هذه الممارسات الإباحية إضافة إلى مرضية علاقة المدمن بنشاطه الجنسي؛ إذ يشعر بأنه خارج عن سيطرته ولا يستطيع الامتناع عنه أو ضبط نفسه رغم عواقبه السيئة، وهو في الوقت ذاته يستخدم ذلك السلوك للتعامل مع مشاعر الضيق والقلق والاكتئاب. بالضبط كما يستخدم مدمن الكحول الخمر، أي أن اضطراب علاقة المدمن بسلوك معين أو مادة معينة هو جوهر الإدمان بغض النظر عن نوعية السلوك أو المادة وهي رؤية للإدمان تركز على مشاعر الشخص وخبرته الداخلية أثناء السلوك المدمن. وما بين الموقفين يبقى الجنس الافتراضي تعبيرا عن حالة شبقية تجند الجسد لصالحها، خاصة إذا كان الإنسان يعاني من الفراغ النفسي والعاطفي، ويفتقد هدفا واضحا في الحياة، ما يجعل كل اهتمامه وتركيزه منصبا على الجسد ورغباته. الأمر الذي قد يصبح مقلقًا في حالات كثيرة وتظل نتيجة اكتشافه متوقفة على وعي المستخدم للحياة الثانية، ومدى نضجه النفسي، وقوة السيطرة على نزواته.

ما الآثار الناجمة عن الإدمان على الجنس الافتراضي في لعبة الحياة الثانية؟

كما اتفق الجميع على أن ممارسة الجنس بدأت قبلاً عبر الإنترنت الذي ولّد الإدمان على العادة السرية من أجل البحث عن الرعشة الجنسية، ثم انتقل إلى موقع الحياة الثانية الذي انفرد بتكوين شخصية افتراضية تجعلها تنفذ الرغبات الكامنة لدى الممارس، وتطلق العنان للخيال أكثر فأكثر ليكون المستخدم هو المخرج والمصور والممثل في نفس الوقت، حتى صارت لديهم ألفة للإدمان وألفة لتكرار العمل حسب الشدة، ثم انتقالهم إلى مرحلة التبرير، ومن ثم الشعور بنوع من الألم وتحقير الذات، خصوصا حين يجد الفرد نفسه وحيدا بعد استشعار اللذة

والشهوة. مما يحدث أيضا التناقض الوجداني الذي يشعر به الشخص الذي يلجأ إلى هذه الممارسة، ثم مرحلة التوقف التي لم تدم طويلا نتيجة الفراغ النفسي والعاطفي الذي تعيشه، ثم السقوط ثانية والعودة للممارسة نتيجة لحافز من الحوافز أكثرها الفشل في ربط علاقات عاطفية حقيقية، وبالتالي، يؤدي إلى انعزال الشخص أكثر فأكثر عن محيطه، خصوصا الأسري، لأنه يعلم أن ما يقوم به أمر غير مقبول في الأسرة وفي المجتمع بشكل عام.

فقد برر ذكور الحالات أنهم يفشلون دوما في ربط علاقاتهم بالآخر كونهم إن بحثوا عن المرأة العربية أو المسلمة فإن الخوف من الارتباط أو من الغد هو ما يجعلهم يبتعدون أكثر عن تعميق العلاقات، ويفضلون العلاقات السطحية أو العابرة لكن 3/4 منهم صرحوا بأنهم يخافون من عدوى السيدا، لكن التعمق في الدراسة جعلت الباحثة تستنتج أنهم يعانون من مشاكل علائقية طفلية، أهمها علاقة الموضوع بالأم مما جعلهم ينحرفون في ربط علاقات موضوعية وحقيقية.

أما الإناث فبالرغم من عيشهن في عالم متحرر، إلا أن التنشئة الاجتماعية الجزائرية المحافظة التي تربت عليها هؤلاء، جعلتهن منغلقات على أنفسهن، وخوفهن من العار و"الحشومة"[4] بالإضافة للأعراض النفسية كالإثارة الجنسية والكبت الجنسي والفصام الواعي من خلال تحرير الأفتار كتعويض عن الذات المنغلقة والمقيدة، فهناك العديد من المشاكل الاجتماعية والأسرية التي يتقلب فيها هؤلاء منها العزلة الاجتماعية والإخفاق في إقامة علاقات صحيحة ومتوازنة، والقلق المستمر، بالإضافة إلى الأعراض الجسدية المصاحبة من مثل التعب والخمول والأرق، والحرمان من النوم، وآلام الظهر والرقبة.

هكذا، ومن تحليل نتائج المقابلات تحققت الباحثة من الافتراض بوجود إشكالية تربط الحالات بحياتهم الحقيقية مما دفعهم إلى التوغل في الحياة الثانية والعيش فيها والاستمرار على التواجد فيها حتى ولو كان افتراضاً لإحساسهم بالتقبل وبالحرية والرغبة في الاكتشاف. كما أن هناك ارتباط بين الدوافع الشخصية لممارسة الجنس عند مستخدمي الحياة الثانية والدوافع المتعلقة بالوسيلة التي تتوسط بينهم وبين العالم الافتراضي وهي الأفتار، وأن المستخدمين من العينة أعطوا عنايتهم بهذا الأخير وتعويض عالمهم الواقعي بالثاني الافتراضي لإشباع ما يلي:

- الحاجات الشخصية والوحدة والفراغ النفسي؛
- الحاجة إلى تقدير الذات من خلال التفاعل الاجتماعي وتمضية الوقت والتسلية والترفيه؛
- الاهتمام بالأفتار كبديل لصورة الذات؛
- عدم إشباع المراحل السابقة عند حالاتنا خصوصا مرحلتي الطفولة والمراهقة مما انعكس على إسقاطاتهم اللاواعية على أفتاراتهم؛
- الكبت الجنسي نتيجة للتنشئة الاجتماعية وعلاقة الموضوع واعتياد ممارسة "العادة السرية" نتيجة التعرض للمثيرات الجنسية؛
- فقدان براءة الإحساس ولذة العلاقة الجنسية الحقيقية في الواقع، كونه يقوم على التخيلات والإثارة بطرق غير واقعية، مما جعلت حالاتنا يبتعدون عن العلاقة الطبيعية الواقعية؛
- على الرغم من خلو هذه الممارسة من الأذى الجسدي إلا أنها دفعت بحالاتنا إلى إدمان الإثارة الجنسية عن طريق المشاهدة والتلصص على الممارسات الجنسية التي تحدث هنا وهناك على الموقع من جهة وإدمان ممارسة العادة السرية من أجل بلوغ الذروة الشبقية؛
- إلى جانب مضاعفاتها النفسية من مثل العزلة الاجتماعية، وشكوى معظمهم بالخمول وابتعادهم عن النشاط، وهو ما يؤثر سلباً على قدراتهم ونشاطهم الطبيعي.

خلاصة

لم نجد ما نختم به مقالنا غير استشهادنا بقوله تعالى: ﴿وَلْيَسْتَعْفِفِ الَّذِينَ لَا يَجِدُونَ نِكَاحًا حَتَّى يُغْنِيَهُمُ اللَّهُ مِن فَضْلِهِ﴾ (سورة النور، الآية 33). وفي هذه الآية أمر من الله بالاستعفاف والصبر لمن لم يتمكن من الزواج حتى يغنيه الله من فضله، فالتراكمات غير السارة للذكريات الطفولية والتنشئة الاجتماعية القاسية واضطراب علاقات الموضوع، زادت من تحفيز الانغماس في التعويض بحياة ثانية أكثر هدوء وأمنا عند حالاتنا بالإضافة إلى حب الاكتشاف والتجربة والخبرات التي يبحث عنها الشاب في حياته. مما أحدث ظهور أعراض إدمان حقيقي عميق ومضاعف لدى الحالات المدروسة: إدمان على لعبة الحياة الثانية أولاً، ثم إدمان على ممارسة الجنس الافتراضي في لعبة الحياة الثانية ثانياً وإدمان على الجنس المرئي ثالثاً، بالإضافة إلى إدمان على العادة السرية، كما كشفت عن وجود ارتباط بين الدوافع الشخصية والدوافع المتعلقة بممارسة هذه اللعبة منها: الإحساس بتقدير الذات من

[4] . الحشومة باللهجة الجزائرية العامية، والتي تقابلها الحشمة أو الحياء باللغة العربية.

خلال تقمص الأفتار، وإشباع الحاجات الشخصية بعيدا عن الأنظار بالنسبة للذكور، والتمسك بالحق في المتعة الافتراضية والحفاظ على السمعة والكرامة بالنسبة للإناث.

المراجع

القرآن الكريم: سورة النور: الآية 33.

أبو الخيرات، مجيدة (2012). *المدمن على الجنس الافتراضي يعاني من فراغ مرضي*. الأحداث المغربية، رابط الموضوع: https://www.maghress.com/ahdathpress/38313

بسيوني، عبد الحميد (2015). *كيف تعيش الحياة الثانية في العالم الافتراضي؟* القاهرة: دار النشر للجامعات.

بقازي، آمال (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)، رابط الموضوع: http://archive.aawsat.com/details.asp?issueno=10992&article=527206#.VlF_X78acp

تعريف ومعنى افتراضية في معجم المعاني الجامع - معجم عربي عربي، رابط الموضوع: https://www.almaany.com/ar/dict/ar-ar

تعريف ومعنى جنس في معجم المعاني الجامع- معجم عربي عربي، رابط الموضوع: https://www.almaany.com/ar/dict/ar-ar/

الجنس الإلكتروني: لعنة التكنولوجيا والثورة المعلوماتية (2015). موقع ميدل إيست أونلاين، رابط الموضوع: https://middle-east-online.com/

الحريري، محمد فتحي راشد (2010). *الزنا الإلكتروني*. موقع شبكة الألوكة، رابط الموضوع: http://www.alukah.net/sharia/0/24905

حايك، هيام (2013). *الحياة الثانية Second Life: قصة بلا نهاية: الجزء الثاني*. مدونة نسيج، رابط الموضوع: http://blog.naseej.com/2013/11/13/history-of-second-life-part-2

حمودة، سليمة (2015). الإدمان على الإنترنت :اضطراب العصر. *مجلة العلوم الإنسانية والاجتماعية*، جامعة ورقلة، 21، 213-224.

حنفي، عبد المنعم (1995). *موسوعة علم النفس والتحليل النفسي*، ط1. القاهرة: مكتبة مدبولي.

زموري، زينب، و بغدادي، خيرة (2011). العلاقة العاطفية بين الجنسين باستخدام الوسائل الإلكترونية بين المجتمع الافتراضي والمجتمع الحقيقي، *مجلة الباحث في العلوم الإنسانية والاجتماعية*، 3(5)، 189-230.

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

علاق، كريمة (2018). الهوية البديلة (Avatar) في لعبة الحياة الثانية: دراسة إثنوجرافية نفسية افتراضية على مجموعة من الشخصيات الافتراضية. *مجلة جامعة القدس المفتوحة للأبحاث والدراسات النفسية والتربوية*، 8(24)، 54-70.

عواد، وائل (2014). *العلاقة الجنسية عبر الأنترنت*. موقع الجميلة، رابط الموضوع: https://www.aljamila.com/node/6646/%D8%B5%D8%AD%D8%A9-

معجم اللغة العربية (2008). *المعجم الوجيز*، مادة [د. م. ن]، القاهرة: دار الأميرية.

Blancher, A. & Gotman, A. (1992). *L'enquête et ses méthodes : L'entretien***.** Paris: Edition Nathan.

Cooper, A., Scherer, C. R., Boies, S. C., & Gordon, B. L. (1999). Sexuality on the Internet: From sexual exploration to pathological expression. Professional Psychology: Research and Practice, 30(2), 154–164. https://doi.org/10.1037/0735-7028.30.2.154.

Cooper, Alvin. (2002). *Sex and the Internet, A guidebook for clinicians*. USA: Brunner-Routledge.

Craft, A. J. (2012). Love 2.0: A quantitative exploration of Sex and Relationship in the Virtual world Second Life. *Archives of Sexual Behavior*, 41(4), 939–947.

Cybersex et second life: France Culture. In: http://www.radiofrance.fr/services/rfmobiles/podcast/index.php?channel=5&g=CHR

Véléa, D. (2009). Mésusages d'Internet et cyberaddiction : réalité ou fiction ? *Annales des Mines - Réalités industrielles*, 2, 67- 76.

Deléage, J. (2013). L'avatar socialiste du néolibéralisme. Écologie & politique, 47, 5-13. https://doi.org/10.3917/ecopo.047.0005.

Green, C. S. & Bavelier, D. (2003). Action video game modifies visual selective attention. *Nature*, 423(6939), 534-537. doi: 10.1038/nature01647

Hautefeuille, M. & Véléa, D. (2014). Cybersexe, une dépendance qui se répand. http://www.atlantico.fr/decryptage/cybersexe-dependance-qui-se-repand-dr-michel-hautefeuille-et-dr-dan-velea-petit-bibliotheque-payot-addictions-internet-1661209.html#qaXWoySxhfkqqkVv.99

Khazaal, Y., Rothen, S., Varfi, N., Achab, S., Soldati, L., Bolmont, M. & Bianchi-Demicheli, F. (2019). Cybersexe entre usage et addiction: vers de nouveaux modèles conceptuels et thérapeutiques. *Rev Med Suisse, 15, 574-578.*

Kolko, B. E. (1999). Representing bodies in Virtual space: The rethoric of Avatar design. *The Information society*, 15, 177-186

Kumar, S. Chhugani J., Kim C., Kim D., Nguyen A., Dubey P., Christian B., Kim Y. (2008). Second life and the new generation of virtual worlds. Computer, 41(9), 46 - 53. DOI : 10.1109/MC.2008.398

Le cybersexe: https://www.psychaanalyse.com/pdf/trouble_sexuel_Cybersexe.pdf

Leung, L. (2005). *Virtual ethnicity: Race, Resistance, and the world-wide Wels.* Hants, Angleterre: Ashgate Publishing.

Minh, Ya. (SD). *Petite Histoire du cybersexe*. Vue le 24/10/2017 http://www.yannminh.org/french/TxtCybersexe-010.html

Paillé, P. (1994). L'analyse par théorisation ancrée. *Cahier de recherches sociologique,* 23, 147-181.

Ramat, A. (2011). *Cybersexe : Dimensions Psychiatriques et Addictologiques***,** Thèse de doctorat en Médecine, Paris: Université Paris Descartes.

Reed, R. C., & Blaine, D. A. (1988). Sexual addictions. *Holist Nurs Pract*, 2, 75-83.

Robert illustré & internet, Edition 2016: (Identifier)

Robert, Linda. (SD). Mode d'emploi pour s'initier au sexe virtuel (et faire l'amour à distance), Revue Marie Caire, Vue le 28/10/2017. https://www.marieclaire.fr/,cybersexe-quand-le-sexe-devient-virtuel,2610383,688709.asp

Spoljar, P. (1997). Nouvelles technologies, nouvelles toxicomanies? *Journal des psychologues*, 144. 55-59.

Young, K. S. (1996). Psychology of computer use: XL. Addictive use of the Internet: A case that breaks the stereotype. Psychological Reports, 79(3, Pt 1), 899–902. https://doi.org/10.2466/pr0.1996.79.3.899.

Young, K. S, Cooper, A; Griffin-Shelley, E; Buchanan, J, & O'Mara, J. (2000). Cybersex and Infidelity Online: Implications for evaluation and treatment". *Sexual Addiction and Compulsivity*, 7(1), 59-74.

Young, K. S. (2001). Cybersex: The secret world of Internet in computer-mediated communication. Computers in sex. London, UK: Carlton Books.

Young, K. S., & de Abreu, C. N. (Eds.). (2011). Internet addiction: A handbook and guide to evaluation and treatment. John Wiley & Sons, Inc.