التماهي وإرصان صورة الجسد في الألعاب
(نموذجا لعبة هدم عمود الأحجار عند الأطفال)

بن عبد المومن الهواري — جامعة محمد بن أحمد- وهران2
أ. بن شهيدة أحمد — جامعة محمد بن أحمد- وهران2

ملخص:

تصف مختلف فروع علم النفس قدرات الطفل المبكرة في اكتشاف العالم الجسدي والمادي، وهذه القدرات المبكرة رغم أنها محددة فهي تطلق مهارات مختلفة عند كل مرحلة نمو معينة يرافقها أنماط معينة من اللعب. وفي هذا المقال نحاول من خلال مفهوم مرحلة المرآة وعمل آلية التماهي وصف واحدة من إجراءات الطفل اللعبية لضبط إرصان الصورة الجسد واستيعاب وحدته الجسدية.

الكلمات المفتاحية: صورة الجسد، مرحلة المرآة، التماهي. اللعب.

Abstract:

Different branches in psychology describes the early capacities of the child in Discovering the body and material world, these capacities thowgh_they ore reshided, they give birth to various skills in each specific period that is accompanied by some categories of playing. In this page we tried through the concept of glass phase ad identification technique to describe onef the children playing procedures for the sake of fixing the body Image and to grasp the unity of the body into the bargain.

مقدمة:

تشكل الاستعدادات الجسدية والنفسية أساس العمليات النمائية لإرصان صورة الجسد وبناء الشخصية التي تتبدى خلال مراحل النمو. ويقدم علم نفس الطفل وعلم نفس المقارن وصفا لسلوكات الطفل إزاء صورته في المرآة في أثناء الادراك البصري يتخذها جاك لاكان أساسا لما سماه مرحلة المرآة. مرحلة يجتازها الكائن البشري ابتداء من الشهر السادس من العمر. ففي هذه المرحلة من النمو الجسدي النفسي ينشأ توحيد خيالي خلال تماهي الطفل مع صورته الذاتية في المرآة من أجل استيعاب وحدته الجسدية والسيطرة عليها [1]. وفي هذا المقال

استقصاء لما يمكن أن يكون جوابا لدور بعض الآليات النفسية والحيوية في عمليات ارصان الصورة الجسدية كضرورة نمائية.

مرحلة المرآة والتماهي مع الآخر:

انطلاقا من وضعية نفسية وجسدية خاصة بالكائن الإنساني يمكن أن نسمي التصور الجسدي الذي يقوم على ثلاثة أبعاد مادية ونفسية واجتماعية. عند بول شيلدر يسمي "صورة الجسد، (...)، لإظهار أن هناك شيئا آخر غير الإحساس الصرف والبسيط، وشيئا آخر غير التخيل: ظهور الجسد لذاته". وفي هذا يتم تحديد وضع للجسد يكونه كل فرد منذ الولادة عبر مراحل النمو النفسي الجسدي إذ يتم اختبار الجسد والعالم بتلازم [2]. فصورة الجسد التي تعرف على أنها الوعي النفسي بالجسد؛ باعتبارها مشتقا لنشاط الجهاز النفسي تحكمها الصورة الهوامية: النموذج اللاواعي الأول للشخصيات الذي يوجه إدراك المرء للآخرين بشكل انتقائي، ويرصن هذا النموذج انطلاقا من العلاقات مابين الذاتية الواقعية والهوامية الأولى، مابين المرء والمحيط العائلي" [3]. وترتبط مع الإدراكات الحسية – الحركية التي تنشأ من مختلف العمليات الحيوية خلال مراحل النمو النفسي. ويمكن القول أن مفهوم صورة الجسد هو كل ما يشعر به الفرد سواء بوعي أم بدون وعي متضمنة المشاعر ومختلف الأحاسيس والتخيلات وحتى أساليب تنظيم الخبرات الجسدية [4].

وفي الصورة المرآوية والمكملة لصورة الجسد تصبح الأنا الذي يتعين به. حيث يسقط الطفل شكلا في الخارج ويحدد مكانه في الفضاء. ففي نظره إلى المرآة يحاول تخيل الموقف الذي هو فيه بالنسبة للأشياء حوله. " والفكرة الأولية لكلية الجسد بوصفه معاشا تحدث بواسطة ذلك الشكل المسقط خارج ذاته في شكل انعكاس مرآوي" [5] وهذه المرحلة النمائية تقيم تعين ذاتي أو تماهي بين الفرد وصورته. الذي يكون الأصل حسب لاكان لكل التعيينات أو التماهيات الذاتية الثانوية التي تؤسس الوجود النفسي خلال التماهيات الغيرية. و" أهميتها تكمن من حيث أن تشييد الفرد يتطلب بالضرورة تشييد صورة الجسد كمرحلة وسيطة" [6] ونفحص هنا واحدة من الظواهر تقوم على تظليل الوعي بالجسد بمتابعة طاقة الدفع النفسي التي تشكل الحضور الرمزي للجسد الإنساني.

اللعب عند الأطفال:

يشكل اللعب في التحليل النفسي كما عند ميلاني كلاين مخرجا مهما للهوامات، وذلك لفئة يصعب عليها الإفصاح بالكلام. فهو يعبر عن " الدوافع الليبيدوية والعدوانية المتجهة نحو الموضوع وعن الدفاعات التي يقيمها الفرد لمعارضة الدافع أو حماية نفسه منه" [7].

ويعرف اللعب عموما بأنه " شكل للنشاط في أوضاع متعارف عليها، موجه نحو إعادة خلق التجربة الاجتماعية واستيعابها (...)، وتشمل بنية لعب الأطفال ما يلي: الأدوار التي يقوم بها اللاعبون؛ وأحداث اللعب كوسيلة لتحقيق هذه الأدوار؛ واستخدام الأشياء، أي: استبدال أشياء مصطنعة خاصة باللعب بالأشياء الحقيقية والعلاقات الحقيقية بين اللاعبين" [8].

وتعتبر الألعاب بمختلف أنواعها المعهد الفني للرموز والطقوس المتلاشية والمتحولة عن غرضها القديم. " مثل لعبة حجر القدم.**La Marelle** هي تحويل للطقس الوثني إلى لعبة والذي لم يحتفظ منه الطفل إلا بالحركات الرياضية" [9]. وفي هذا النص سنجد أن لعبة هدم عمود الأحجار ثم بنائه خلال تنافس مجموعتين من الأطفال يمثل النموذج الرمزي للتماهي المرآوي لاحتواء مخاوف الجسد المجزأ.

إجراء اللعبة:

تلعب لعبة هدم عمود الأحجار في كثير من مناطق الجزائر، وتسمى بأسماء متنوعة؛ إيريال في غليزان، رفانا في مازونة، التشكشاكة في سعيدة. ويتم ترتيبها بأن يوضع سبعة حصوات فوق بعضها، وينقسم الأطفال إلى مجموعتين كل واحدة بها سبعة أفراد، ويقوم فرد من إحدى المجموعتين بالابتعاد سبعة خطوات حاملا كرة مصنوعة من خليط من الورق وأكياس البلاستيك، ويسدد على العمود في ثلاث رميات فقط.

وخلال هذا كله يتوضع أفراد مجموعته بعيدا مستعدون للهروب. أما المجموعة الأخرى فواحد يبقى قريبا من عمود الأحجار الذي إذا انهدم فإنه سيمسك بالكرة سريعا ليضرب بها واحدا من أفراد المجموعة التي هدمت العمود. أو يقوم برميها إلى واحد من أفراد مجموعته الذي توضع من قبل قريبا من أفراد المجموعة المنافسة لكي يصيب واحدا منها. والذي تلمسه الكرة يعتبر ميتا.

وعند هروب الأفراد وتتبعهم بالكرة، سيحاول واحد منهم إعادة بناء عمود الأحجار والذي إذا تم سيصيح: إيريال أو فورة أو رفانا. يقول هذا بصوت نغمي مع أفراد مجموعته معبرين عن الانتصار.

التنشئة الاجتماعية في لعبة هدم عمود الأحجار:

يمكن اعتبار هذه اللعبة بمثابة طقس تتفق فيه الجماعة على أسلوب تفريغ العدوانية، وفق شروط ونتائج محددة. وهذا يمثل حالات الصخب والقتل الرمزي الذي يحدث في الطقوس الحقيقية.

وهذا نوع تربية لإقامة معايير وقوانين جزاء، حيث المطاردة والضرب بالكرة يعني معاقبة الشخص وأقرانه المتعاونين معه. بجزاء من جنس فعلهم هو القتل الرمزي للإنسان الرمزي وهو هنا عمود الأحجار.

وإعادة بناء العمود هو محاولة على تكفير الخطيئة ومحاولة لإعادة الحياة والوجود والذي سيفرح الجميع.

الصورة المرآوية في لعبة هدم عمود الأحجار:

يستند تحقيق الهوية وتكوين مفهوم الذات. وتمييز نوع الجنس أول الأمر إلى صورة الجسد. لهذا نجد حياة الطفل تعج بالتخييلات المتعلقة بهوامات إرصان الجسد. التي تعتبر هوامات أصلية التي توجد في أساس تنظيم الحياة النفسية، وتظهر بطابع كوني وعلى شكل سيناريو خيالي يكون الشخص حاضرا فيه لتحيق رغبة لاواعية [10].

وتؤكد ميلاني كلاين على أنه: " من خلال اللعب يجري التعبير عن الحياة الهوامية، وهي هوامات لاواعية جنسية وعدوانية" [11]. هوامات تتبدى في شكل ألعاب ورموز حركية في نفس الوقت. واللعب يمكننا من التقاط هذه الهوامات اللاواعية وتصورها على ما هي عليه عند الطفل.

وفي اللعبة موضوع البحث؛ فبناء العمود وإعادة هدمه هو تناوب لحالات الظهور والاختفاء لرمز مهم هو جسد الإنسان. وهنا ستكون نظرية مرحلة المرآة لجاك لاكان الأداة الجيدة لتفسير حالات التناوب بين الهدم والبناء وعلاقتها بتكوين الشخصية عن طريق التماهي، إذ هي الأساس في أرومة التماهيات الثانوية " بالقدر الذي تصطبغ فيه العلاقة بين

الأشخاص بآثار مرحلة المرآة، وتصبح تبعا للاكان علاقة خيالية ثنائية محكوم عليها بالتوتر العدواني حيث يتكون الأنا كآخر، ويتكون الآخر كأنا ثانية" [12].

صورة الجسد في لعبة هدم عمود الأحجار:

لقد أشار لاكان إلى أنه غالبا ما نرى في ألعاب الأطفال الكثير من الألعاب التلقائية التي تتضمن تمزيق الجسد كقطع الرأس وشق البطن، فـ " فعل الهدم هو عدوانية تتضمن علاقة محددة من الصورة الخاصة بجسد الفرد مع نفسه أو مع جسد الآخر" [13] وفي اللعبة ظهور ثم اختفاء للعمود أي الجسد الرمزي يذكرنا بالحضور والغياب المرآوي.

وأثناء وقوف أمام المرآة ثم التحول عنها يعثر الطفل على وسيلة للاختفاء، فرؤيته لنفسه في المرآة تتضمن فقدان نفسه من حيث أن استبعاد الآخر (وهي الصورة المرآوية) يتضمن استبعاد الذات. حتى إذا وقف الطفل ثانية وظهرت صورته في المرآة من جديد فإن استحضار الذات سيكون مصحوبا بمعاناة أنها خارجة عن نفسها على نحو ما. " إذ أنها ترى نفسها عندئذ بوصفها آخر، أو مغتربة في آخر" [14].

ولأن مرحلة المرآة التي وصفها لاكان تعتبر لحظة التعيين الذاتي أو التماهي الأولي حيث يبلغ الكائن الإنساني لأول مرة طور الجسد الموحد في مقابل معاناة الجسد المجزأ. فمرحلة المرآة ستغدو الأصل في كل التعيينات الذاتية الثانوية. والعدوانية المتمثلة في فعل الهدم والضرب بالكرة بين الطفل ومنافسه العمود أو الأخر هي تماهي مزدوج الاتجاه. فالشخصية تتكون من سلسلة من التماهيات " بحضور التماهي غيري النزعة حيث يماهي المرء شخصه الخاص بشخص آخر. وبحضور التماهي ذاتي النزعة حيث يماهي المرء الشخص الآخر بشخصه الذاتي" [15].

وفي وجود الآخر يكون ما يسمح للفرد بأن يستعيد ما تم إسقاطه وهي صورة الجسد. وذلك بأن يحدث استرجاع خبرة التمثل البهيج لمرحلة المرآة على مسارات متشابهة. فبناء العمود الحجري هو استعادة رمزية لما تم إسقاطه خارج ذاته. وهو صورة الجسد؛ لتشييد الذات. والعملية المطبقة على العمود هي نفسها المطبقة على أفراد اللعبة. والابتهاج الجماعي يرجع إلى الفطنة الموقفية أو الإيماءة الكاشفة التي تفجر حركات لعبية كما كان عند الطفل لأول مرة أمام المرآة كما أوضح لاكان والتي هي نقلة من التجزئة إلى الوحدة.

الغياب والحضور الجسدي وبدايات نشوء الوعي:

يصف هيجل الوعي بذاته على أنه وعي بذاته مزدوجا ينشأ بين شخصين في علاقة. باعتبار أن الوعي بذاته للشخص إنما يكتشف نفسه في وعيه بذاته آخر لشخص آخر. فوجودي وقد عثرت عليه بفضل علاقتي بالآخر (صورة مرآوية، أو مرء مشابه) هو مشوب بالغيرية. أي أشعر بالاستلاب أمام الآخر، وتصبح العلاقة بين - إنسانية الوحيدة الممكنة هي " عدم التحمل المتبادل للوجود بين وعيين" [16]، ورغبة تمثل الفرد أناه هي رغبة " تسقط وتغرب في الآخر وتؤكد نفسها في شكل منافسة مع الآخر. فينتاب الفرد رغبة في انتفاء الأخر" [17]، وهي تتجلى هنا في تحطيم العمود وإعادة بنائه.

إن وجودي بوصفه أنا له حيزه النفسي والجسدي يقتضي أن أجد له آخر له حيزه النفسي والجسدي يتبدى من الخارج. غير أن هذا الوعي بذاته الذي يتطلب الآخر لوجوده يفقد نفسه لأنه يجد نفسه بوصفها ماهية أخرى. وهذا حين وجد أنا آخر. والوعي بذاته لا يرى الآخر بوصفها ماهية مستقلة وإنما يرى هو نفسه في الآخر. ويكون على الوعي بذاته أن يفني الماهية الأخرى المستقلة حتى يحصل على الوعي بذاته. ولكنه يفني نفسه من حيث أن الآخر هو نفسه.

ولعبة هدم عمود الأحجار هي لعبة الغياب والحضور، لتعيد معاناة الوجود والعدم الخاصة بمرحلة المرآة، حيث تتكون سلسلة بناء العمود وهدمه. وتبادل الأدوار بين الجماعتين هو من أجل اختبار الوجود والعدم. والتحليلات التي قدمتها ميلاني كلاين كشفت إفراط هوامات التقطيع والإدماج في الذات. هوامات حية في ألعاب الأطفال. ونذكر هنا لعبة البكرة والخيط حيث يكتشف فرويد معاناة الغياب والحضور: " إن استخدام الرمز كما يظهر في اللعبة هو الذي يعكس الأوضاع، حيث يستثار الغياب بفعل الوجود ويستثار الوجود بفعل الغياب. ففي لعبة الغياب والحضور وهي لعبة البكرة والخيط. يأخذ الطفل فيها بزمام الموقف فيجعل أمه تغيب على نحو رمزي ويقصيها سيكولوجيا. بنفيها. ثم يبعثها من جديد. وهكذا يسيطر على الموقف الذي كان يستثير فيه الأسى والتمزق. وهو حضور أمه ثم ذهابها. ولكن توصله إلى اللعبة ؛ توصله إلى الرمز جعله فاعلا في موقف كاد أن يدهمه" [18].

إن اللعب يعتبر بحق مركز أي تحليل طالما أنه يشكل مخرجا للهوامات حيث التعبير عن الدافع الليبيدوي أو العدواني المتجه نحو الموضوع سيظهر في تناوبات الوجود والعدم.

والفكرة نفسها ترافق الصورة. فبعد ذلك يعثر الطفل على وسيلة للاختفاء هو نفسه. ألم تتضمن رؤيته لصورته في المرآة فقدان نفسه؟ من حيث أن استبعاد هذه الصورة يتضمن استبعاد الذات. ثم يتواصل المسار ليدخل الشخص من تماهي الأنا المرآوي إلى الأنا الاجتماعي بالأفعال وباللغة ضمن اعتراف متبادل لينبع الوعي بذاته من خلال تفاعل مع وعي بذاته آخر. إنه وعاء المرح الرمزي كما يسميه لاكان، يندفع كل طفل عبر هدم عمود الأحجار وبنائه من اختبار وجوده ومن السعي لتشكيل شخصيته عبر التماهي الجماعي.

خلاصة:

بالوصول إلى مرحلة المرآة وانبناء وضعيتين للصورة الجسدية المجزأة والموحدة يتكون مسار الأثر الرجع ' هوام الجسد المفتت' تبعا للكان ونلاحظ مثل هذه العلاقة الجدلية في التحليل النفسي كما نشاهدها في بروز قلق التفتت نتيجة فقدان التماهي النرجسي [19]. ويشير لاكان إلى تأكيد الخبرة التحليلية على أن الصور المتمثلة أمام الطفل تمكنه من احتواء مخاوفة الناجمة عن إدراكه السابق لواقع جسده المجزأ. والعدوانية المقترنة ببناء العمود وهدمه تغدو مفسرة بنظرية مرحلة المرآة ' علاقة الجسد مع واقعه، المتأرجح بين الوحدة والتجزئة، بين الوجود والعدم ليتم التحكم في العلاقة عن طريق الرمز'.

الهوامش:

[1] - جان لابلانش، ج.ب بونتاليس، معجم مصطلحات التحليل النفسي، ترجمة مصطفى حجازي، المؤسسة الوطنية للدراسات والنشر والتوزيع، الطبعة الثالثة 1997، ص 467 و468.

[2] - ميشيلا مارزانو، معجم الجسد، ترجمة حبيب نصر الله نصر الله، ، المؤسسة الوطنية للدراسات والنشر والتوزيع، الطبعة الأولى 2012، ص 1136، 1137.

[3] - جان لابلانش، ج.ب بونتاليس، مرجع سابق، 307.

[4] - عاطف خليل نجلاء، في علم الاجتماع الطبي، الأنجلو المصرية، مصر، 2006، ص 222

[5] - نيفين زيور. من النرجسية إلى مرحلة المرآة، المكتبة الأنجلو مصرية.ط1، 2000، ص 20.

[6] - نفس المرجع، ص 135.

[7] - فيكتور سمير نوف، التحليل النفسي للولد، ترجمة فؤاد شاهين، ديوان المطبوعات الجامعية، الجزائر، الطبعة الأولى 1980، ص 239.

[8] - أ. ف. بتروفسكي، م. ج. ياروشفسكي، معجم علم النفس المعاصر، سعد الفيشاوي، حمدي عبد الجواد، عبد السلام رضوان، دار العالم الجديد، القاهرة، الطبعة الأولى 1996، ص: 225 و 226.

[9] - جيلبار دوران، الخيال الرمزي، ترجمة علي المصري، المؤسسة الجامعية للدراسات والنشر والتوزيع، الطبعة الأولى، 1991، ص 94.

[10] - جان. لابلانش، ج. ب. وبونتاليس، مرجع سابق، ص 523 و578.

[11] - فيكتور سميرنوف، مرجع سابق، ص 238.

[12] - جان. لابلانش، ج. ب. وبونتاليس، مرجع سابق، ص 468.

[13] - نيفين زيور، مرجع سابق، ص 131.

[14] - نفس المرجع، ص 119.

[15] - جان. لابلانش، ج. ب. وبونتاليس، مرجع سابق، ص 198.

[16] - نيفين زيور، مرجع سابق، ص 21.

[17] - نفس المرجع، ص 117.

[18] - فيكتور سميرنوف، مرجع سابق، ص 20 و117.

[19] - جان لابلانش، وج/ ب. بونتاليس، ص668